

## INSTRUCCIONES

### Antes de empezar

1. Se puede imprimir el tablero en hojas. La impresión se puede realizar en blanco y negro para posteriormente pintar a mano los casilleros del tablero, o imprimir directamente en color. Además, se puede pegar el tablero en un cartón así tiene mayor duración.
2. Vas a necesitar fichas para identificar a los jugadores. Podés imprimir las siguientes fichas:



3. Asegurate de tener un dado de 6 caras (numerado del 1 al 6). Si en tu casa no tienes un dado, puedes recurrir al dado virtual apretando en el siguiente link: <https://www.dado-virtual.com/>.

### Objetivo del juego

En el juego hay tres productores: productor de maíz, productor de uvas y productor de pollo. Cada productor debe llegar al mercado para vender sus productos, pero en el camino se encontrarán algunos de los inconvenientes propios de cada producción. Las diferentes producciones sufren la presencia de plagas, ya sea insectos (ej: *Planococcus ficus*, *Alphitobius diaperinus*, *Sitophilus zeamais*, etc.), hongos (ej: *Aspergillus flavus*, *Fusarium verticillioides*, etc.), virus, bacterias, etc. Estas plagas generan daños directos o indirectos sobre las diferentes producciones, lo que causa desde pérdida de valor económico del producto hasta la pérdida total de la producción. El productor debe saltar todos los inconvenientes que se presentan en el juego para lograr llegar al mercado y vender sus productos.

### Cómo jugar

Una vez preparado el tablero, cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla "Inicio". Para determinar qué jugador comienza la partida se tira el dado. El jugador que saque el número más alto comienza y le seguirán los que están ubicados hacia su derecha. El jugador que comienza, vuelve a tirar el dado y mueve su ficha tantas casillas como número indique el dado. Las casillas con distintos colores tienen indicaciones escritas para los diferentes productores (amarillo: productor de maíz; violeta: productor de vid; celeste: productor de pollos). Si un productor cae en una casilla del color que le corresponde debe leer la indicación y realizar la acción. Si un productor cae en un casillero de un color que no le corresponde toma la casilla como vacía y pasa el turno al próximo jugador. Si cualquier productor cae en una casilla negra vuelve al inicio. Cada productor deberá completar el recorrido del tablero hasta llegar a la meta, "Mercado". El primer jugador que llegue a la meta es el ganador del juego.