

NO FEB SU

Recorre Chile
con su flora y fauna

Contenido

- Región de Arica y Parinacota
- Región de Tarapacá
- Región de Antofagasta
- Región de Atacama
- Región de Coquimbo
- Región de Valparaíso
- Región Metropolitana
- Región Libertador Bernardo O'Higgins
- Región del Maule
- Región de Ñuble
- Región del Biobío
- Región de la Araucanía
- Región de Los Ríos
- Región de Los Lagos
- Región de Aysén
- Región de Magallanes y de la Antártica Chilena



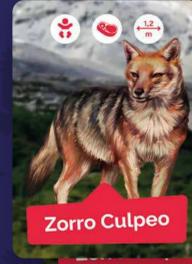
Cactus Candelabro



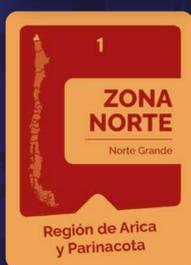
Cóndor



Puma



Zorro Culpeo

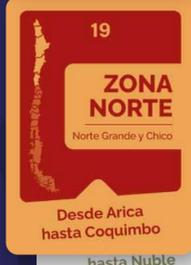


1

ZONA NORTE

Norte Grande

Región de Arica y Parinacota



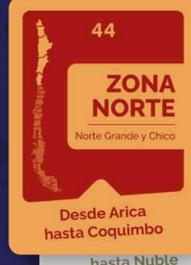
19

ZONA NORTE

Norte Grande y Chico

Desde Arica hasta Coquimbo

hasta Nuble hasta Magallanes



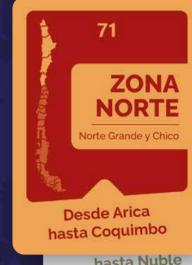
44

ZONA NORTE

Norte Grande y Chico

Desde Arica hasta Coquimbo

hasta Nuble hasta Magallanes



71

ZONA NORTE

Norte Grande y Chico

Desde Arica hasta Coquimbo

hasta Nuble hasta Magallanes

Naipes de Flora y Fauna

x73

Naipes Trampa

x9



Comestible

Medicinal

Altura

Ilustración

Nombre

Naipes de Flora



Reproducción

Tipo de Alimentación

Largo

Ilustración

Nombre

Naipes de Fauna



Presencia Geográfica

Número de Naipes

Zona

Sub Zona

Nombre de la región

Cara Posterior

Tablero de Naipes

x16



Iconografía

x2

CÓMO SE JUEGA



Los jugadores se agrupan en dos equipos para competir en las siguientes rondas.

Ronda de Recolección



Deben conseguir la mayor cantidad de naipes posibles, compitiendo en los distintos desafíos.

Desafíos

- Uno a uno
- Escala Chilena
- MemoriZona
- Pareja dispareja
- Todos por el todo

Ronda Final



Los equipos deberán ordenar correctamente todos los naipes reunidos a lo largo de la Ronda de Recolección, poniendo a prueba la memoria y aprendizaje de todos los jugadores en un enfrentamiento a tiempo real.



Escojan un modo de juego, obtén y ordena correctamente la mayor cantidad de naipes para hacerte con la victoria.

Modos de Juego

Clásico



Ronda de Recolección



Uno a Uno



Escala Chilena



Ronda Final

Grandes Grupos



Ronda de Recolección



Todos por el Todo



Ronda Final

Libre



Ronda de Recolección

(Seleccionen 2 desafíos Diferentes)



MemoriZona



Uno a Uno



Escala Chilena



Pareja Dispareja



Ronda Final

Dos Jugadores



Ronda de Recolección



MemoriZona



Pareja Dispareja



Ronda Final



Ronda de

Recolección

En esta ronda los equipos competirán en desafíos para recolectar la mayor cantidad de naipes posibles para tener la ventaja en el Ronda Final.

NOCESU cuenta con una variedad de 5 desafíos para la recolección de naipes, con un número de jugadores recomendados y niveles de dificultad.

En la ronda de recolección termina cuando:

- a) Se juegan 1 Partida de (1).
- b) Se juegan 2 Partidas de (2), ya sea del mismo desafío o diferentes.

N° Partidas



1 Partida
(único desafío)

N° Jugadores



2 jugadores



4 jugadores



6 jugadores o más



2 Partidas
(mismo desafío o diferentes)

Dificultad



Fácil



Medio



Difícil

Desafíos



MemoriZona

Pag. 7-8



Uno a Uno

Pag. 9-10



Escala Chilena

Pag. 11-12



Todos por el Todo

Pag. 13-14



Pareja Dispareja

Pag. 15-16



Ronda Final

Pag. 17-20



MemoriZona



Desafío por turnos en el que ambos equipos deberán revelar pares de naipes de la misma zona para lograr recolectarlos.

Preparación

Tomen el mazo de naipes mostrando siempre la cara de frontal, barájenlo y coloquen 16 naipes por la cara frontal ocultando su zona, en una grilla de 4x4 y dejar aparte el mazo.

Equipo A



x4

Equipo B

Desarrollo

El equipo inicial se decidirá al azar. El equipo en turno debe revelar dos naipes. Cuando solo quede el último par, puede optar por decir que no son de la misma zona.

Revelar

Si ambos pertenecen a la misma zona el equipo se lleva ambos naipes. En caso contrario se vuelven a voltear a su cara frontal.

Acierten o no, su turno a terminado y le toca al equipo contrario.

Último Par

Si el equipo determina que los naipes del último par no son de la misma zona, estos se revelan.

Si no son de la misma zona, el equipo gana los dos naipes revelados. En caso contrario el equipo oponente gana los dos naipes revelados.



El desafío termina cuando no quedan cartas en mesa.



Uno a Uno



Desafío de 3 rondas donde los equipos jugarán por turnos revelando un naipe de la misma zona del marcador de ronda.

Preparación

- 1) Al inicio de cada ronda tomen el mazo de naipes, barájenlo y coloquen 9 naipes por la cara frontal en una grilla de 3x3. Para luego mostrar uno a uno su zona. *(Dejen a un lado el mazo de reposición, mostrando su cara frontal)*
- 2) Tomén y barajen los naipes en juego y colóquenlos por la cara frontal en la grilla de 3x3.
- 3) Tomar la primera carta del mazo y colocarla en la parte superior de la grilla mostrando su cara trasera, está será la carta de la ronda.



Desarrollo

El equipo inicial se decidirá al azar. El equipo debe decidir si revela 1 naipe o indicar que no quedan más naipes de la misma zona que el marcador de ronda.

Revela 1 Naipe

Si pertenece a la misma zona del marcador de ronda, el equipo se lleva el naipe revelado. En caso contrario esté se va a la zona de descarte. *(En ningún caso se repone el naipe)*

Acierten o no su turno a terminado y le toca al otro equipo.



No quedan

Se revelan en base al marcador de zona, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo hasta que se volteé un naipe de la misma zona del marcador de ronda o hasta que todas hayan sido reveladas.

Si no quedan cartas con la misma zona del marcador de ronda, el equipo gana 1 naipe a elección de los revelados y las demás cartas volteadas se irán al descarte. *(Finaliza la ronda)*

En caso contrario el equipo oponente gana el naipe que tiene la misma zona que el marcador de ronda y los naipes revelados son descartados y reemplazados con las cartas superiores del mazo de reposición. *(Finaliza el turno)*



El desafío termina cuando se finaliza la 3ra Ronda.



Escala Chilena



Desafío con riesgo de pérdida donde los equipos jugarán por turnos revelando un naipe de la misma zona del cabezal, jugándose la oportunidad de ganar más naipes arriesgando el anterior.

Preparación

- 1) Tomen el mazo de naipes, barájenlo y coloquen 15 naipes por la cara frontal en una grilla de 3x5. Para luego mostrar uno a uno su zona. *(Dejen a un lado el mazo de reposición, mostrando su cara frontal)*
- 2) Tomen y barajen los naipes en juego y colóquenlos por la cara frontal en la grilla de 3x5.
- 3) Tomen el mazo de reposición mirando su cara posterior y busquen un naipe de cada zona (*norte, centro y sur*), colocándolas en ese mismo orden como cabezales de cada hilera de 5 naipes.



Desarrollo

El equipo inicial se decidirá al azar, éste deberá decidir si revelar un naipe de la hilera de la zona más cercana a ellos (Norte o Sur) que considere que es de la misma zona que su naipe cabezal o anunciar que no quedan naipes de dicha zona.

Revela 1 Naipe

En caso de ser correcto tendrá la opción de revelar un naipe de la siguiente hilera o retirarse llevándose los naipes revelados correctamente hasta ese momento.

Si revela correctamente un naipe de cada zona, el equipo conservará los tres naipes revelados. En caso de revelar un naipe incorrecto, dicho naipe se irá al descarte junto al revelado en la hilera anterior.

Todos los naipes descartados son reemplazados.

Acierten o no su turno a terminado y le toca al otro equipo.

No quedan

Se confirmará revelando los naipes de la hilera desde el más cercano al cabezal hacia abajo hasta revelar un naipe de la misma zona del cabezal o hasta que todas hayan sido reveladas.

Si no quedan cartas con la misma zona del cabezal, el equipo gana el naipe cabezal y las demás cartas volteadas se irán al descarte sin reposición. *(Eliminando la hilera correspondiente)*

En caso contrario el equipo oponente gana el naipe que tiene la misma zona del cabezal y los naipes revelados son descartados y reemplazados.



El desafío termina cuando ya no queden cartas en mesa.



Todos por el todo



Desafío por turnos en el que ambos equipos deberán confiar en sus compañeros para lograr recolectar la mayor cantidad de naipes revelando las zonas correctas.

Preparación

Tomen el mazo de naipes mostrando siempre la cara frontal, barájenlo y coloquen 30 naipes por la cara frontal ocultando su zona, en una grilla de 5x6 y dejar aparte el mazo, esté no se volverá a usar.

Caso especial: En caso de que el número de jugadores sea superior a 10, se deberán disponer de 40 naipes en mesa formando una grilla de 5x8.

Equipo A



Equipo B

Desarrollo

El equipo inicial se decidirá al azar. El primer jugador del equipo debe anunciar la forma en que se revelarán los naipes, por zona o en orden.

Por Zona

- 1) El jugador inicial del equipo anuncia que revelará por zona.
- 2) Indica la zona de la primera carta a revelar.
- 3) El siguiente jugador de su equipo deberá revelar un naipe de la misma zona que revelo el jugador anterior.



- 4) Cada jugador deberá hacerlo de la misma forma hasta que se hayan revelado 5 naipes o alguno haya revelado un naipe de una zona errónea.
- 5) El equipo recolecta los naipes correctos y finaliza su turno.

En Orden

- 1) El jugador inicial del equipo anuncia que revelará en orden.
- 2) Indica la zona de la primera carta a revelar.
- 3) El siguiente jugador de su equipo deberá revelar un naipe de la zona siguiente de la que revelo el jugador anterior, respetando el orden.



- 4) Cada jugador deberá hacerlo de la misma forma hasta que se hayan revelado 5 naipes o alguno haya revelado un naipe de una zona errónea.
- 5) El equipo recolecta los naipes correctos y finaliza su turno.



El desafío acaba cuando no queden naipes sobre la mesa. Finaliza la Ronda de Recolección e inicia la Ronda Final.



Pareja dispareja



Desafío de enfrentamiento directo de dos rondas, en el cual los equipos lucharán por conseguir la victoria usando la flora o fauna con mayor similitud con los naipes centrales.

Preparación

- 1) Tomen el mazo de naipes, barájenlo y coloquen 3 naipes por la cara frontal (ocultando su zona) en una grilla de 1x3.
- 2) Tomen el mazo por la cara posterior y en esa misma posición repartan 6 naipes a cada equipo, los cuales conformarán su mano jugable. *(Mantener la cara frontal oculta del equipo contrario).*



Desarrollo

Ambos equipos seleccionan un naipe para emparejar con cada uno de los tres naipes en juego, colocándolos por su cara posterior a un lado del naipe con el cual lo emparejarán.

Una vez los naipes centrales cuentan con 2 cartas adyacentes se inicia el proceso de revelado de los naipes. Uno a uno se irán comparando los iconos para definir al naipe del equipo ganador.

Sistema de Puntos

Simbología

- = Idéntica **2 puntos.**
- / Similar **1 puntos.**
- ≠ Diferente **0 puntos.**

Resultados

En caso de empate se voltearán los naipes y el que tenga la zona y región más cercana al naipe central, gana el enfrentamiento.

El naipe del equipo ganador se queda con su naipe y el central, mientras que el naipe perdedor queda como el nuevo naipe central para la siguiente ronda.

Los criterios se aplican en los 3 naipes centrales y una vez que estén definidos los nuevos naipes centrales se da inicio a la segunda ronda, repitiendo lo anterior con los 3 naipes restantes de su mano inicial.



Una vez terminados los enfrentamientos de la segunda ronda la partida se dará por terminada.



Ronda Final

En esta ronda es en donde se usarán los naipes recolectados en un enfrentamiento en tiempo real para ordenarlos según su zona y región antes que el equipo rival, obteniendo la mayor cantidad de puntos posibles.

Preparación

- 1) Despliega el tablero del mapa de Chile, uniendo los 16 naipes.
- 2) Cada equipo tendrá 1 minuto para revisar y memorizar libremente los naipes que tienen a su disposición.
- 3) Cada equipo reúne sus cartas en un mazo y se lo entrega al equipo contrario para barajarlo por 10 segundos, para posteriormente regresar los mazos a sus respectivos equipos.

Desarrollo

Ambos equipos deberán mantener sus naipes con su cara frontal a la vista en todo momento.

La ronda final consiste en ordenar todos los naipes lo más rápido posible, dando inicio cuando ambos equipos digan "UNO, DOS, TRES, ¡NOCESU!"

El primer equipo en terminar de ordenar todos sus naipes en la orilla del tablero deberá gritar "ALTO", en es momento el otro equipo no podrá continuar ordenando sus naipes.





Ronda Final

Revisión

- 1) Los naipes se verifican de norte a sur.
- 2) Se dejan sobre el tablero los **Naipes Trampa** y de **Flora y Fauna** correctamente ubicados.
- 3) Los naipes colocados en su zona pero no en su región, permanecen en la orilla del tablero.
- 4) Un naipe erróneo se descarta.
- 5) Finalmente, cuando se han revelado y confirmado todos los naipes del primer equipo, el segundo usa el tiempo ganado por los naipes erróneos y termina de ordenar sus naipes.
- 6) Acabado el tiempo, se verifican los naipes del segundo equipo de norte a sur, bajo los mismos criterios anteriores.



El equipo con más puntos es el ganador de NOCESU.

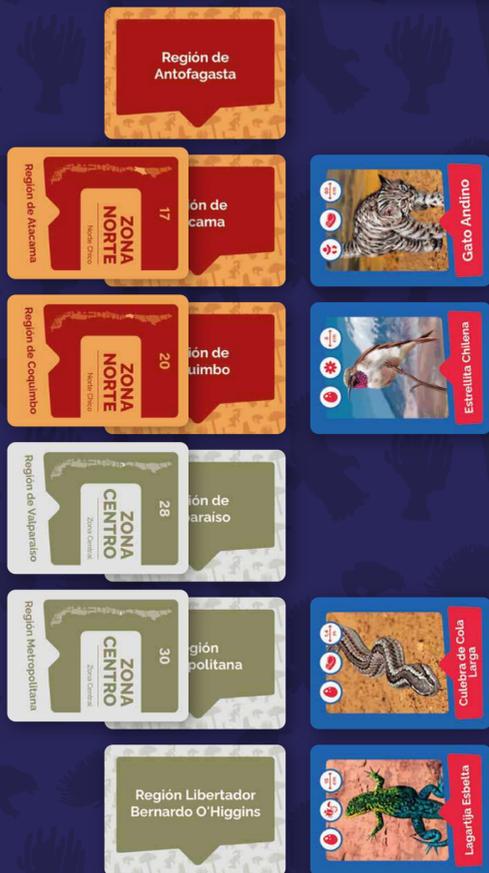
Naipes Trampa *(ubicado en su Zona)*

2 Puntos



Naipes de Flora y Fauna *(ubicados en su región)*

2 Puntos



Naipes de Flora y Fauna *(no ubicado en su región)*

1 Punto



Naipes de Flora y Fauna *(no ubicados en su Zona)*

0 Puntos



+10 Seg

Un naipe se considera erróneo cuando se encuentra en una zona que no es a la que pertenece. Por cada naipe erróneo el equipo contrario ganara 10 segundo para terminar de ordenar sus naipes.

¿Estás listo perfeccionar tu dominio en flora y fauna?

E N C I C L O P E D I A

**NO
CESU**

Recorre Chile
con su flora y fauna

I L U S T R A D A

¡Sumérgete en la enciclopedia ilustrada NOCESU y deja que la aventura comience!



Los datos contenidos en este juego han sido reunidos de diversas fuentes de información y revisados por la consultora ambiental y bióloga Ana María Aguilera Fuentes enriqueciendo la calidad y precisión de la información. La flora y fauna mostrada en los naipes, en más de una ocasión, fue limitada a una región en concreto para poder crear un juego equilibrado y así entregar una mejor experiencia.