

Bachué

y el secreto del colibrí



Manual de instrucciones

Bachué y el secreto del colibrí es un juego familiar semi-cooperativo para 2 a 5 jugadores, recomendado desde los 7 años en adelante.

Cada jugador representa a un dios muisca que, junto a la biodiversidad del Santuario de Flora y Fauna Iguaque, debe ayudar a Chiminigagua a restaurar el equilibrio para que Bachué pueda emerger de la laguna junto a su compañero y poblar el territorio.

Durante la partida, los jugadores comparten un objetivo común: *Cuidar el territorio*, pero cada uno también busca cumplir sus propias misiones para obtener más puntos.

Creado y diseñado por:
Ricardo Escobar C. (Tates)

Colaboración: **María José Acero** y **Felipe Rodríguez W.**
Ilustrado por: **Maríel Bello** Gameplay: **Ricardo** y **Jaime Escobar C.**

Niveles de juego

El juego incluye tres niveles, pensados para distintos públicos:

Nivel Avanzado - Los dioses y el territorio: incluye todas las reglas, habilidades y opciones estratégicas.

Nivel Familiar - El mensajero: para personas que juegan por primera vez, mantiene la mecánica completa, dejando a un lado las misiones de los dioses.

Nivel Básico - La creación de ecosistemas: pensado para niños de 7 a 12 años.

Este manual explica primero el Nivel Avanzado. Lea estas instrucciones.

Para los otros niveles se indican únicamente qué reglas o componentes se excluyen.

El Santuario de Flora y Fauna Iguaque (SFF Iguaque):

La **Laguna de Iguaque y sus montañas** forman un santuario altoandino en el Departamento de **Boyacá, Colombia**, donde naturaleza y memoria comparten origen. Entre **páramos, bosque andino, zonas subxerofíticas y fuentes hídricas**, nacen aguas frías que alimentan los valles cercanos. Para los antiguos muisca, la laguna de Iguaque fue el lugar de donde Bachué emergió acompañada de un niño y, cuando este se hizo hombre, dieron inicio a poblar los territorios con los primeros humanos; por eso la laguna es puerta entre mundos y destino de peregrinación.

Hoy, el territorio se lee como un libro vivo: frailejones que guardan la lluvia; bosques de robles que resguardan aves altoandinas, colibríes y orquídeas; anfibios sensibles que anuncian la salud del agua. Caminar sus senderos es aprender a cuidar lo que sostiene la vida.

En este juego, el territorio se construye poco a poco alrededor de la laguna. Cada decisión afecta el equilibrio entre agua, suelo, fauna y flora.

Bachué y el secreto del colibrí

Entre las neblinas heladas de estas montañas, árboles, plantas, animales y crecientes, exigen organización, aprendizaje y cuidado, nuevos retos naturales de un territorio vivo. Aquí Chiminigagua convoca a antiguas deidades para armonizar agua, suelo y cielo, y así permitir que Bachué llegue a este territorio para poblarlo.

Un colibrí mensajero acompañará cada recorrido, volará compartiendo secretos para llevar el conocimiento a la humanidad.

Los jugadores encarnan a estos personajes y comparten un objetivo común — preservar el equilibrio de la laguna —. Si el grupo completa los rituales y cuidados, el espejo de Iguaque podrá conservar su claridad, mientras se reconocen los esfuerzos de cada uno de nosotros.

Componentes del juego:

- (1) 1 Laguna de Iguaque
- (2) 42 losetas de ecosistemas
- (3) 2 losetas de eventos: (1) inundación, (1) incendio
- (4) 11 cartas de biodiversidad: Fauna (7), Flora (4)
- (5) 66 fichas de biodiversidad (6 para cada especie)
- (6) 1 bolsa de tela
- (7) 6 cartas de dioses muiscas
- (8) 6 marcadores de jugador (discos de madera de colores)
- (9) 1 carta doble (Chiminigagua / Bachué)
- (10) 1 marcador de colibrí mensajero (ficha cónica)
- (11) 1 pirinola o turra de tagua (acciones del colibrí)
- (12) 1 tablero



Figura 1. Componentes

1. Laguna de Iguaque: Pieza inicial del área de juego, en torno a esta el *territorio* irá expandiéndose a medida que se colocan losetas de ecosistemas.

2. Losetas de Ecosistemas: Cada loseta combina dos ecosistemas, entre Bosque Andino, Páramo, Fuentes Hídricas y Zona Subxerofítica.

Cada loseta admite una sola ficha de biodiversidad.

Algunas losetas dan puntos de **bonificación (+1 o +2 puntos)** que se suman en el tablero cuando se coloca una ficha de biodiversidad sobre ellas.

- Montaña: pila de losetas boca abajo (ver *Preparación*).
- Reserva: 4 losetas boca arriba disponibles para jugar (ver *Preparación*).

3. Loseta de Eventos:

- *Inundación* e *Incendio* se juegan sobre cualquier loseta en el territorio.
- Si la loseta está ocupada por alguna ficha de biodiversidad, esa ficha sale del juego.
- Los eventos no pasan a la reserva, sino que van inmediatamente al territorio.
- Los eventos tienen puntos negativos (-1) y el jugador que sacó el evento debe descontar este valor inmediatamente de sus puntos en el tablero.
- Al inicio del juego los eventos deben quedar siempre mezclados en la *montaña*.

4. Cartas de Biodiversidad: Representan especies de flora y fauna del SFF Iguaque, ver los detalles de las cartas en la Figura 2.

Todas las especies están relacionadas a uno o más ecosistemas con íconos en la esquina superior derecha, que indican en cuál de ellos puede habitar.



Cartas de biodiversidad: (a) Indicador de carta para el nivel básico, (b) nombre común de la especie, (c) nombre científico, (d) íconos de ecosistemas donde puede habitar, (e) secretos / datos de interés sobre la especie, (f) ilustración, (g) misión, (h) ejemplo de la misión, (i) condiciones de puntuación de la misión, (j) puntuación al finalizar la partida.

Cartas de dioses: (K) Nombre del dios o diosa muisca, (L) ilustración, (M) Habilidades del dios, (N) misión del dios, (O) ejemplo de la misión, (P) puntuación individual, (Q) cara de la carta del modo cooperativo, (R) Características de dios, (S) código QR que lleva al sitio web del proyecto para descubrir más información sobre cada carta, (T) misión cooperativa, (U) ejemplo de la misión, (V) puntuación cooperativa.

Figura 2. Elementos en las cartas

5. Fichas de biodiversidad: Cada especie tiene 6 fichas para colocar sobre las losetas que tengan al menos un ecosistema que corresponda a esa especie.

6. Bolsa de tela: Para poner dentro las fichas de biodiversidad.

7. Cartas de dioses muiscas: El color de las cartas será el distintivo de cada jugador.

- En la cara de color están las habilidades y misiones del dios.
- En la cara opuesta se indican las misiones para el modo cooperativo (ver figura 2).

8. Marcadores de jugador: Cada disco de madera corresponde a un dios, con el color que identificará al jugador.

- Esta ficha es el marcador de puntos en el tablero.
- Al inicio del juego debe ubicarse sobre la cabeza de la serpiente, antes del número 1.

9. Carta doble (Chiminigagua / Bachué): Esta carta se usa solamente como indicador en el modo Cooperativo para indicar si estas misiones ya se han cumplido.

- Inicialmente debe colocarse sobre la mesa con la cara que tiene a Chiminigagua hacia arriba.
- Cuando las misiones cooperativas se cumplan, se debe voltear la carta para indicar que Bachué ha emergido de la laguna y el juego continúa hasta su fin.

10. Marcador de colibrí mensajero: Ficha cónica de madera.

- Al inicio del juego debe ubicarse en el centro de la Laguna de Iguaque.

11. Pirinola de tagua, (en la región también es llamada “turra”). En cada cara de la pirinola se indica la acción que manda el colibrí mensajero.

12. Tablero:

- **Escala de puntuación:** El contorno del tablero tiene dos serpientes dibujadas donde se pondrán los marcadores de madera, iniciando en la cabeza de la serpiente antes del número 1 y se irá avanzando a medida que los jugadores van puntuando o al finalizar el juego en el conteo final.
- **Guía de biodiversidad** (flora y fauna), con todas las especies y sus correspondientes guía de íconos de ecosistemas donde pueden habitar.
- **Ecosistemas íconos de identificación de los ecosistemas.**

¿Cómo jugar? Nivel avanzado – Los dioses y el territorio

Iniciaremos con la descripción completa de cómo jugar el Nivel Avanzado, este cuenta con todas las opciones del juego.

Preparación

1. Barajar las 11 cartas de biodiversidad.
2. Repartir al azar a cada jugador 2 cartas de biodiversidad, estas serán secretas.
3. Colocar todas las fichas de biodiversidad dentro de la bolsa de tela y revolver.

4. Mezclar bien todas las losetas, incluyendo las losetas de eventos (inundación e incendio).
5. De acuerdo al número de jugadores, tomar al azar el número de losetas como se indica en la *Tabla 1*, y apartar las losetas restantes, no se utilizarán en esta partida.
6. Crear la *montaña*: Barajar las losetas y dejarlas boca abajo a un lado del espacio de juego. Puede hacer una o varias pilas de losetas para ahorrar espacio;
7. Crear la *reserva*: Revelar 4 losetas boca arriba, formando una fila y
8. Colocar 2 fichas de biodiversidad al azar desde la bolsa, junto a cada loseta de ecosistema.
9. Poner la Laguna de Iguaque en el centro de la mesa, esta área que irá creciendo la llamaremos "*territorio*".
10. Poner el tablero a un lado en el espacio de juego.
11. Repartir al azar a cada jugador 1 cartas de dios muisca y el marcador de jugador del mismo color de esa carta.
12. Poner los marcadores de jugador en el tablero sobre la cabeza de la serpiente anterior al número 1.
13. Tomar la ficha cónica de colibrí y ubicarla en el centro de la Laguna.
14. Tomar la pirinola o turra y dejarla a un lado al alcance de todos los jugadores.
15. Tomar al azar una o dos de las cartas sobrantes de dioses y ponerlas con la cara de la misión cooperativa hacia arriba, junto a la carta de Chiminigagua.

# de jugadores	Losetas por jugador	Total de losetas
2	(9 x jugador) + 3	21 losetas
3	(8 x jugador) + 3	27 losetas
4	(7 x jugador) + 3	31 losetas
5	(7 x jugador) + 3	38 losetas

Tabla 1. Losetas por jugador

Objetivos

- Cumplir las **misiones de las cartas de biodiversidad**, en donde las especies interactúan con los ecosistemas o con otras especies para ganar puntos.
- Ampliar los ecosistemas en el territorio, teniendo en cuenta la **misión del dios que le corresponda a cada jugador**.
- **Modo cooperativo**: Cumplir las **misiones cooperativas de las cartas de dioses** que no estén siendo usadas por ningún jugador, se pueden tomar una o dos cartas según la dificultad que se desee.
- Cuando se cumplan las misiones cooperativas, voltear la carta de Chiminigagua a la cara donde aparece Bachué saliendo de la Laguna.
- En caso que las misiones cooperativas no se cumplan, no habrá conteo final ni ganador de la partida.

Iniciar la partida

El jugador inicial será quien más recientemente haya visto un colibrí.

Los turnos se juegan en sentido de las manecillas del reloj, tomando una loseta de ecosistema y una de las fichas de biodiversidad que la acompañe para añadirlas en torno a la laguna, expandiendo el *territorio* hasta el final de la partida.

Acciones del turno:

1. Seleccionar de la reserva 1 loseta de ecosistema + 1 ficha de biodiversidad:

- Tomar 1 loseta de ecosistema de las 4 reveladas boca arriba.
- Tomar 1 sola ficha de biodiversidad emparejada junto a la loseta elegida, la ficha sobrante permanece en ese lugar a espera de una nueva loseta y una nueva ficha (recargar).
- No se pueden tomar fichas emparejadas a otra loseta.

2. Colocar la loseta de ecosistema y la ficha de biodiversidad en el territorio:

Puede hacerse en cualquier orden, primero la ficha y luego la loseta o viceversa.

Loseta de ecosistema:

- La loseta debe tocar otra loseta o la laguna.
- La loseta NO puede colocarse encima de otra loseta de ecosistema ni encima de la Laguna.

Ficha de biodiversidad:

- Debe colocarse sobre alguna loseta vacía que sea compatible con alguno de los ecosistemas donde puede habitar esa especie.
- Obligatoriamente el jugador debe decir en voz alta la acción que está realizando, por ejemplo: "Estoy poniendo el Abejorro colorado sobre un páramo", así todos los jugadores pueden corroborar que se esté ubicando correctamente la ficha, verificando con la información que se encuentra en el tablero.
- En cada loseta solo se puede poner una ficha.
- Puede colocar la ficha en la misma loseta que acaba de escoger o en cualquier otra loseta vacía compatible que ya esté en el territorio.
- En la Laguna se pueden poner hasta 3 fichas, una en cada espacio, sin importar el ecosistema.
- En caso que ningún espacio o loseta vacía sea compatible, esa ficha será descartada (sale del juego) y el jugador pasará a la siguiente acción de su turno sin poner ficha.
- Si la ficha se pone en alguna loseta con bonificadores (+1 o +2), avanza estos puntos en el tablero de puntuación.

3. Activar el colibrí

Cada vez que un jugador ponga una ficha de biodiversidad en el espacio donde se encuentre el colibrí (ficha cónica):

- Gana 1 punto.
- Mueve el colibrí a otro espacio vacío.
- Lanza la pirinola y ejecuta la acción.

Acciones del colibrí (pirinola o turra):

- **Secreto (x2):** Pedir un secreto a otro jugador, ese jugador deberá decir al oído de quien lanzó la pirinola uno de los datos que están escritos en sus cartas de biodiversidad (características o nombre científico).
- **Voz alta:** El jugador que lanzó la pirinola deberá decir uno de los datos de sus cartas en voz alta.
- **Adivina:** El jugador podrá intentar adivinar qué especie tiene otro jugador en sus cartas.
- Si adivina gana 3 puntos inmediatamente y
- El otro jugador deberá revelar su carta poniéndola boca arriba sobre la mesa hasta el final del juego.
- **Izquierda/Derecha:**
- Pasar la pirinola al jugador de la izquierda/derecha, quien deberá hacerlo girar y realizar la acción que corresponda.
- Si es una partida de 2 jugadores, no se pasa el colibrí ni se hace ninguna acción.

4. Recargar

- Tomar una nueva loseta de las que se encuentran boca abajo en la *montaña* para rellenar el espacio vacío que dejó la loseta que usó, y
- Tomar al azar una nueva ficha de biodiversidad de la bolsa y rellenar el espacio vacío que dejó la ficha que usó, quedando nuevamente dos fichas disponibles.

5. Fin del turno

Continúa el siguiente jugador.

Acciones complementarias:

Sobrepoblación: si hay 4 o más fichas iguales en la *reserva*, el jugador en turno podrá reemplazarlas TODAS con nuevas fichas al azar de la bolsa y después meter las que retiró en la bolsa.

Desequilibrio ecológico: si hay 4 losetas iguales en la reserva, el jugador en turno puede reemplazarlas por 4 losetas nuevas al azar de la montaña. A continuación deberá mezclar las losetas retiradas en la montaña.

Pagamento: Durante su turno, si el jugador no quiere tomar ninguna de las fichas de biodiversidad que se encuentran en la reserva, podrá:

- Descontar uno de sus puntos del tablero para:
- Tomar al azar tres fichas de la bolsa,
- Escoger una de las fichas y jugarla en el territorio,
- Regresar las dos fichas sobrantes a la bolsa.

Fin de la partida

La partida termina cuando no quedan losetas para recargar y solo hay 3 en la reserva, esas 3 losetas no se usarán.

Puntuación

Durante la partida se suman en el tablero:

- Activar el colibrí (1 punto)
- Adivinar una carta de biodiversidad de otro jugador (3 puntos)
- Losetas con bonificación (+1 o +2 puntos)
- Algunas habilidades de dioses que dan puntos.

Al finalizar la partida:

- Misiones cumplidas de biodiversidad.
- Misiones cumplidas de dioses.

Tenga en cuenta que algunas misiones tienen bonos.

El jugador que más haya avanzado en el tablero será el ganador de la partida.

Recuerde que si se está jugando en modo cooperativo, solo se hace puntuación si estas misiones cooperativas fueron cumplidas antes de terminar la partida, de lo contrario no hay puntuación y ningún jugador es coronado ganador.

Nivel básico – La creación de los ecosistemas

(recomendado para 2 a 3 jugadores de los 7 a los 12 años)

En este nivel los jugadores conocerán los 4 ecosistemas principales presentes en el SFF Iguaque y algunas de las especies de flora y fauna.

- Se usan solo las 5 especies marcadas con en la esquina superior izquierda.
- Colocar en la bolsa solo las fichas correspondiente a estas especies.
- Cada jugador recibe 1 carta de biodiversidad.
- No se usan eventos, colibrí, pirinola ni misiones de dioses.
- Gana quien cumpla mejor su misión.

NOTA: Si solo son dos jugadores y quieren aumentar la dificultad, cada jugador puede tomar 2 cartas de Biodiversidad en vez de una.

Cuando los jugadores tengan más práctica, pueden jugar con otras 5 especies, utilizando las fichas correspondientes que irán en la bolsa.

Nivel familiar – El mensajero

Se juega igual que el nivel avanzado, sin misiones de dioses.

QR

Escanea los códigos QR de las cartas, encontrarás más información sobre el Santuario de Flora y Fauna Iguaque, cada una de las especies y dioses.

WWW.MUTUALY.CO

Vista nuestra página web y descubre más juegos y proyectos Mutualy.

Instagram: MUTUALY.CO

Síguenos en nuestra redes sociales para estar al tanto de más novedades sobre nuestro trabajo.



Bachué y el secreto del colibrí

Bachué y el secreto del colibrí es un proyecto ganador de la Beca para el desarrollo y divulgación de contenidos creativos digitales y materiales didácticos para la apropiación social del patrimonio cultural colombiano, **Programa Nacional de Estímulos 2025**, del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. Más información en <https://mutualy.co/bachuecolibri>

Con apoyo de:



Colegio
**El Taller
Montessori**



**PARQUES NACIONALES
NATURALES DE COLOMBIA**

