

Pradera



Reglamento



¿No te apetece leer las reglas?
Escanea el código QR para
ver un videotutorial.

En *Pradera* los jugadores se convierten en espectadores de la naturaleza, donde los animales y las plantas protagonizan historias de lo más interesante. Equipados con un mapa, los jugadores explorarán una zona pintoresca en busca de inspiración y capturarán impresionantes vistas. Avanzarán guiados por la pasión, la curiosidad por el mundo, una mente inquisitiva y el deseo de descubrir los misterios de la naturaleza y convertirse en el observador más habilidoso. Ganará quien consiga más puntos observando los diferentes tipos de animales, plantas y paisajes, así como reuniendo recuerdos durante su viaje. La competición continúa en la hoguera, donde los jugadores compiten por cumplir con los objetivos de sus aventuras.

Del autor

Me gustaría dar las gracias a todos los probadores del juego y colegas de Rebel Studio: sin vuestra participación, paciencia y amabilidad mi simple prototipo nunca se habría convertido en un juego de verdad.

Mi hijo Wojciech me acompañó en todas las etapas del desarrollo de *Pradera*. Su entusiasmo, su fe inquebrantable y su voluntad para ayudar (así como convencerme de ir a pasear por los bosques y prados circundantes) fueron el mejor apoyo en los momentos de duda. ¡Muchas gracias por todo lo que hiciste por mí!

¡Hola, soy Robin el Petirrojo!

Voy a compartir algunos secretos de la pradera contigo para que te resulte más fácil entender las reglas del juego y convertirte en un audaz observador de la naturaleza. ¡Tal vez te pueda ayudar a ganar!

Búscame en las siguientes páginas. ¡Atrápame si puedes!



Créditos

Diseño del juego: Klemens Kalicki

Ilustraciones: Karolina Kijak

Diseño gráfico: Katarzyna Fiebiger

Desarrollo del juego: Przemek Wojtkowiak,

Andrzej Olejarczyk y Wojciech Chroboczyński

Coordinación del proyecto: Sławek Gacal

Traducción al inglés y edición: Tabletop Polish

Traducción al castellano: Cristóbal Morales Capita

Revisión: Marina Temprano Benítez

Maquetación: Equipo de Rebel, Łukasz S. Kowal

rebel

STUDIO

studio@rebel.pl

rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polonia

publishing@rebel.pl

www.rebelgames.eu

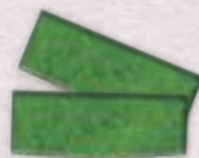
Contenido



1 tablero principal



2 tableros de hoguera a doble cara
(en función del número de jugadores)



2 fichas de bloqueo
para los tableros
de hoguera



1 indicador
de ronda



4 portacartas
plegables



11 fichas
de objetivo básico



1 ficha de objetivo
para partidas que
utilicen el Sobre U -
Grandes encuentros



20 fichas de ruta
(5 de cada color)



12 fichas de bonificación
(3 de cada color)



28 fichas de sendero



1 ficha
de jugador inicial



5 sobres
(con 6 cartas cada uno)

184 cartas que incluyen:

45 cartas del mazo N 45 cartas del mazo W 45 cartas del mazo S 45 cartas del mazo E



4 cartas
de terreno inicial
a doble cara



Contenido para el Modo solitario:



4 indicadores
de color

1 ficha
de juego en
solitario



Preparación de la partida (para 2, 3 y 4 jugadores)



Para ver las reglas del Modo solitario, consulta la pág. 14.

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

1

Coloca las fichas de sendero al alcance de todos los jugadores.

2

Coloca 3 de los 4 portacartas en los huecos del tablero principal. Coloca el portacartas restante junto al tablero.

3

Divide las cartas en 4 mazos según la letra* que aparece en su dorso.



Baraja cada uno de los mazos por separado y colócalos en los portacartas tal y como se muestra en la imagen. Al inicio de la partida, utilizaréis 3 mazos: **W**, **S** y **E**. Más adelante, el mazo **S** será sustituido por el mazo **N**.

*La trasera de las cartas muestran los 4 puntos cardinales en inglés (N: norte, S: sur, E: este, W: oeste).

Llena todos los huecos del tablero con cartas bocarriba de los mazos correspondientes. La columna izquierda tendrá 4 cartas **W**, las dos columnas siguientes tendrán 4 cartas **S** cada una, y la columna final tendrá 4 cartas **E**.

4



Busca el tablero de hoguera que muestre el símbolo que coincida con el número de jugadores en la partida y colócalo con esa cara hacia arriba junto al tablero principal. Devuelve a la caja del juego el tablero de hoguera restante.

5



Baraja las fichas de objetivo y colócalas al azar de una en una en las casillas cuadradas del tablero de hoguera. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes (en partidas de 4 jugadores utilizaréis todas las fichas de objetivo básico).



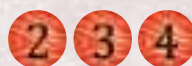
6

7

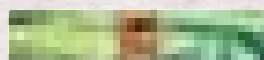
Cada jugador elige un color y reúne los siguientes componentes:



5 fichas de ruta del color elegido (en partidas de 4 jugadores, devuelve a la caja del juego la ficha con el símbolo "?", no la necesitaréis),



3 fichas de bonificación del color elegido,



1 ficha de sendero que muestre el símbolo de sendero



y 1 carta de terreno inicial a doble cara.

9



Coloca el indicador de ronda en la primera roca del marcador de rondas.

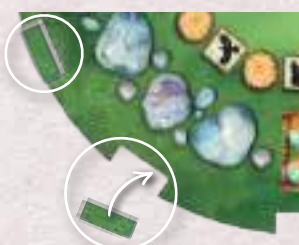
10



El último jugador al que le haya picado una abeja recibe la ficha de jugador inicial y empieza la partida.

8

En partidas de 2 jugadores, bloquea 2 de los espacios del tablero de hoguera con fichas de bloqueo. En partidas de 3 jugadores, bloquea solo 1 espacio. Estos espacios permanecerán bloqueados durante el resto de la partida.



5

Componentes y número de rondas según el número de jugadores

	fichas de ruta	fichas de objetivo	fichas de bloqueo	rondas
1 jugador	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 jugadores	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 jugadores	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 jugadores	1, 2, 3, 4	11	0	8

Preparación de los jugadores



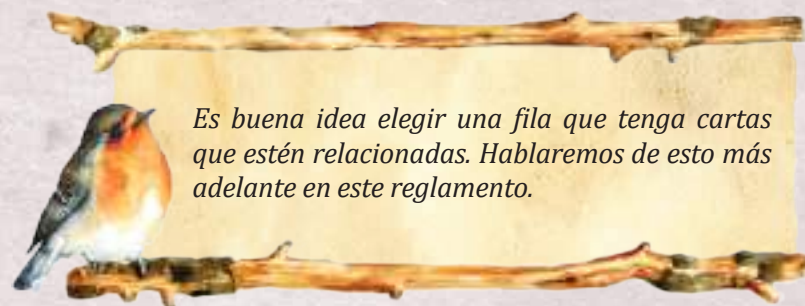
Cada jugador comienza la partida con 5 cartas en la mano que obtiene de la siguiente manera: comenzando por el jugador a la derecha del jugador inicial y en sentido inverso a las agujas del reloj, cada jugador elige una fila en el tablero principal y añade a su mano las 4 cartas en esa fila. A continuación, roba 1 carta del hasta ahora no utilizado mazo N.

Después de que un jugador haya elegido sus cartas, rellena los huecos vacíos del tablero con las cartas de los mazos correspondientes.

Repite este paso hasta que todos los jugadores tengan sus 5 cartas iniciales.

Antes de la primera ronda, pero después de tomar las filas de cartas, cada jugador coloca su carta de terreno inicial en su zona de prado mostrando la cara que prefiera. Esta será su primera carta.

¡Importante! En vuestra primera partida quizás sea más fácil repartir las 5 cartas iniciales al azar en lugar de elegir las de las filas. Para hacerlo así, reparte a cada jugador: 1 carta W, 2 cartas S, 1 carta E y 1 carta N.



Es buena idea elegir una fila que tenga cartas que estén relacionadas. Hablaremos de esto más adelante en este reglamento.



Ejemplo 1. Raúl elige la segunda fila y coge las 4 cartas del tablero y 1 carta del mazo N que se encuentra junto al tablero.

■ Área del jugador

Zona de prado

Aquí juegas las cartas de terreno y de observación orientadas verticalmente (consultar *pág. 8*).

Carta de terreno inicial a doble cara

Empezas la partida con esta carta mostrando la cara que elijas.

Mano del jugador



Zona de alrededores

Aquí juegas las cartas de paisaje y descubrimiento orientadas horizontalmente (consultar *pág. 10 y 11*).

Cada jugador empieza con 1 ficha de sendero.



Fichas de bonificación y ruta

Coloca estos componentes junto a tu zona de prado.

¡Ya estáis listos para empezar la partida!

El curso de la partida



La duración de las partidas de 2 y 3 jugadores es de 6 rondas y la de las de 4 jugadores es de 8 rondas (coinciden con el número de rocas que aparecen en los tableros de hoguera). Los jugadores se turnan en sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador inicial.

■ Turno del jugador

Durante tu turno debes realizar una acción encajando una de tus fichas de ruta en un espacio del tablero principal o del tablero de hoguera. Solo puedes encajar la ficha en un espacio que esté libre. La ficha permanecerá en ese espacio hasta el final de la ronda. Dependiendo de dónde hayas ubicado la ficha de ruta, podrás realizar una de estas dos acciones:

- tablero principal — robar cartas y (opcionalmente) jugarlas en la zona de prado o zona de alrededores, o bien
- tablero de hoguera — realizar una acción especial y (opcionalmente) cumplir un objetivo.

Parte superior

Puedes realizar la acción tras encajar la ficha en un espacio del tablero principal.

Parte inferior

Puedes realizar la acción tras encajar la ficha en un espacio del tablero de hoguera.



■ Final de la ronda

La ronda dura hasta que todos los jugadores hayan agotado todas sus fichas de ruta. A continuación, los jugadores recogen sus fichas de ruta y pasan la ficha de jugador inicial al jugador sentado a la izquierda del actual jugador inicial. El indicador de ronda avanza a la siguiente casilla del marcador de rondas.

■ Fin de la partida

La partida termina al finalizar la última ronda. El ganador será el jugador que haya conseguido más puntos jugando cartas y cumpliendo objetivos.



Acciones del tablero principal



■ Robar y jugar cartas

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del tablero principal, realizarás la acción que muestra en su parte superior. Después de colocar la ficha de ruta:

- En la dirección en la que señala la ficha, y partiendo de ella, cuenta tantos espacios como el número que muestra. El símbolo “?” representa cualquier número del 1 al 4 a tu elección. **Debes** robar la carta indicada de esta manera por la ficha. Rellena inmediatamente el hueco creado con una carta del mazo correspondiente.
- A continuación, **puedes** jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores (puedes jugar la carta que acabas de conseguir o cualquier otra que ya estuviera en tu mano).

¡Importante! En el extraño caso de que el hueco no pueda rellenarse con una nueva carta porque el mazo se haya agotado, déjalo vacío. Si colocas una ficha de ruta de tal manera que te indique robar la carta donde ahora hay un hueco vacío de este tipo, no robarás carta pero podrás jugar una carta igualmente.



Ejemplo 2. Beatriz, que juega con el color amarillo, encaja su ficha de ruta en un espacio libre. El número en la ficha indica la posición de la carta a robar. Beatriz usa la ficha de ruta con el 3, y por lo tanto roba la tercera carta contando desde la ficha colocada. A continuación, después de rellenar el hueco con una nueva carta S, Beatriz puede jugar 1 carta de su mano.

Reglas para jugar las cartas



Las cartas de terreno y observación se juegan orientadas verticalmente en la zona de prado. Las cartas de paisaje y descubrimiento se juegan orientadas horizontalmente en la zona de alrededores.

¡Importante! No puedes cambiar de lugar las cartas jugadas (de ningún tipo); deben permanecer donde se jugaron hasta el final de la partida.

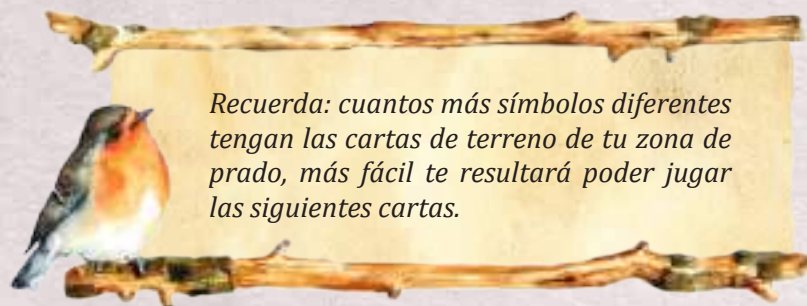
■ Cartas de terreno

Las cartas de terreno muestran ecosistemas que están relacionados con los hábitats de diversos tipos de animales, plantas y hongos. Tienen un símbolo de terreno, que será útil para jugar cartas en el futuro.

Al jugar una carta de terreno, colócala a la izquierda o a la derecha de otra carta de terreno ya en juego.

Puedes tener hasta 10 cartas de terreno en tu zona de prado.

El símbolo mostrado en la parte inferior de las cartas de terreno debe estar siempre visible, no se puede cubrir. Las cartas de terreno crean el nivel más bajo de la pradera, y por lo tanto, no pueden jugarse encima de otras cartas.



Recuerda: cuantos más símbolos diferentes tengan las cartas de terreno de tu zona de prado, más fácil te resultará poder jugar las siguientes cartas.



Ejemplo 3. Beatriz ha decidido jugar una carta de terreno. Su zona de prado ya tiene otras 2 cartas de terreno. Las flechas indican dónde puede jugar la nueva carta de terreno.

■ Cartas de observación

Las cartas de observación muestran animales, plantas y hongos, así como creaciones hechas por humanos, como edificios y objetos relacionados. Representan las anotaciones que has tomado durante la expedición.

Puedes jugar una carta de observación sobre una carta de terreno o bien sobre otra carta de observación siempre que se cumplan los requisitos necesarios para jugarla. Se considera que cumples con los requisitos si todos los símbolos que requiere están a la vista en tu zona de prado.

Tus columnas de cartas deben comenzar en su base con una carta de terreno, pero cada columna puede estar formada por tantas cartas de observación parcialmente apiladas como quieras.



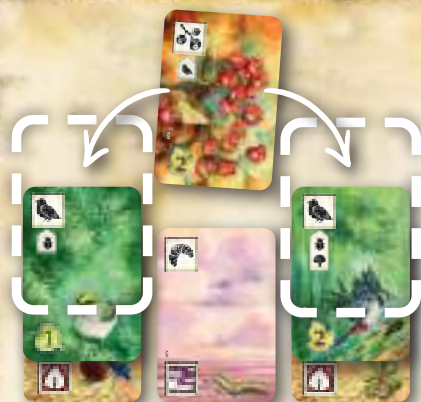


Jugar cartas de observación

Al jugar una carta de observación sobre una carta de terreno, debes recordar no tapar nunca el símbolo de terreno. Cuando juegues nuevas cartas, asegúrate de colocarlas de tal forma que el valor de puntos de victoria de las cartas jugadas con anterioridad quede siempre a la vista.

Al jugar una carta de observación pueden darse las siguientes situaciones:

- **La carta tiene 1 requisito.** Juega la carta sobre una carta que tenga el símbolo requerido (consultar *Ejemplo 4*). Si varias cartas cumplen con el requisito, elige una de ellas y coloca la carta encima.
- **La carta tiene 2 o más requisitos.** Juega la carta sobre una carta que tenga cualquiera de los símbolos requeridos (consultar *Ejemplo 5*). Todos los símbolos requeridos por la carta deben estar a la vista en tu zona de prado y solo entonces podrás tapar uno de ellos.

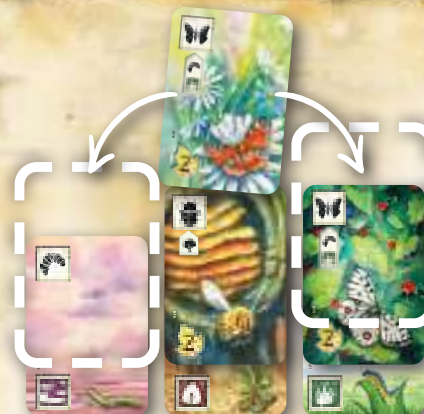


Ejemplo 4. José Manuel quiere jugar su carta de majuelo. Su zona de prado cuenta con 2 cartas con el símbolo requerido. Puede elegir cualquiera de ellas para colocar la carta encima. Al jugar la carta, la coloca tapando el símbolo de la carta de su zona de prado pero deja a la vista su valor en puntos de victoria.



Ejemplo 5. Raúl juega su carta de abubilla en su zona de prado. Esta carta requiere los símbolos  y . Raúl puede elegir cuál de los símbolos tapar con la carta. No podrá volver a utilizar el símbolo tapado, pero sí podrá utilizar en un futuro el símbolo que no ha tapado de la otra carta (siempre que siga a la vista). Además, Raúl obtiene un nuevo símbolo  de su abubilla.

Si uno de los requisitos de la carta de observación es un símbolo de terreno, puedes colocar la carta directamente encima de cualquier carta de terreno que esté libre (debes disponer a la vista del resto de los símbolos de requisitos de la carta), o bien puedes colocarla sobre una carta de observación (independientemente de sus símbolos), pero la columna de cartas que encabece esa carta tiene que tener en su base una carta de terreno con el símbolo de terreno requerido (consultar *Ejemplo 6*).



Ejemplo 6. José Manuel juega la carta de la mariposa pavo real. Esta carta requiere los símbolos  y . Por lo tanto, José Manuel puede jugar la carta sobre la carta de terreno que tiene el símbolo  o bien sobre la columna que tiene en su base la carta de terreno con el símbolo .

Opción de requisitos



Cuando los símbolos de requisito están separados por una barra, significa que solo necesitas 1 de los 2 símbolos mostrados para cumplir con el requisito. Tú decides cuál utilizar. A efectos del juego, esta opción de requisitos solo cuenta como un símbolo (no dos).

Columnas adyacentes



En algunas de las cartas, los símbolos de requisito presentan flechas. En tal caso, la carta debe jugarse en una columna inmediatamente adyacente a una columna que muestre el requisito indicado.



Si una carta tiene una mezcla de símbolos de requisito con flechas y sin flechas, debes disponer de ambos símbolos en tu zona de juego, pero puedes elegir dónde colocar la carta (consulta el siguiente ejemplo:).



Ejemplo 7. José Manuel puede colocar la carta de leña cortada en una de las tres opciones marcadas.

Sustituir un símbolo que falta

Si te falta un símbolo en tu área de juego para cumplir con los requisitos de una carta, puedes descartar 2 cartas a tu elección de tu mano para ignorar 1 de los requisitos de la carta que quieras jugar (puedes hacerlo varias veces). No puedes ignorar todos los símbolos de esta manera, sino que siempre debes disponer de al menos 1 de los símbolos requeridos. Devuelve los descartes en cualquier orden a la parte inferior de los mazos correspondientes (consulta el siguiente ejemplo:).



Ejemplo 8. Raúl quiere jugar la carta de la ardilla voladora siberiana. En su zona de prado solo dispone de 1 de los símbolos requeridos. Raúl juega la carta sobre la carta con el símbolo  e ignora el símbolo que falta descartando 2 cartas en su lugar.

Recuerda que cuando juegas una carta, pierdes el símbolo de la carta que tapas en tu zona de prado. Sin embargo, el símbolo de terreno de las cartas de terreno siempre permanece visible y puede utilizarse múltiples veces. Algunas cartas proporcionan 2 símbolos; si las tapas, perderás ambos.



■ Cartas de paisaje

Las cartas de paisaje tienen ilustraciones de los paisajes visitados por los jugadores. Estas cartas aportan el símbolo .



Las cartas de paisaje se juegan en la zona de alrededores (consultar pág. 6). Todas las cartas de paisaje requieren una ficha de sendero.

Al jugar una carta de paisaje pueden darse las siguientes situaciones:

- **La carta solo requiere una ficha de sendero.** Juega la carta y coloca debajo de ella 1 de tus fichas de sendero no utilizadas. Luego colócala con el símbolo de sendero hacia abajo para indicar que está agotada.



Ejemplo 9. Beatriz juega una carta de paisaje en su zona de alrededores. Para hacerlo coge 1 de sus fichas de sendero no utilizadas y la coloca debajo de la carta. A continuación, coloca la ficha boca abajo ocultando el símbolo de sendero.

- **La carta requiere una ficha de sendero y otros símbolos.** Debes disponer de todos los símbolos requeridos en tu zona de prado y además de una ficha de sendero. Juega la carta y coloca debajo de ella 1 de tus fichas de sendero no utilizadas. Luego colócala con el símbolo de sendero hacia abajo para indicar que está agotada. No perderás los símbolos requeridos, sino que podrás usarlos para cumplir con los requisitos de otras cartas.

Si te falta un símbolo en tu área de juego para cumplir con los requisitos de una carta, puedes descartar 2 cartas a tu elección de tu mano para ignorar 1 de los requisitos de la carta que quieras jugar (puedes hacerlo varias veces).

No puedes ignorar el símbolo  de esta manera. Devuelve los descartes en cualquier orden a la parte inferior de los mazos correspondientes.

■ Cartas de descubrimiento

Las cartas de descubrimiento son objetos que se encuentran durante la excursión. Son souvenirs y recuerdos de tus viajes. Están marcados con el símbolo .

Coloca las cartas de descubrimiento sobre cartas de paisaje jugadas anteriormente cubriendo su símbolo.



Al jugar cartas de descubrimiento pueden darse las siguientes situaciones:

- **La carta solo requiere el símbolo** . Juega la carta colocándola sobre una de tus cartas de paisaje sin usar.
- **La carta requiere el símbolo**  **y otros símbolos.** Debes disponer de todos los símbolos requeridos en tu zona de prado. Juega la carta colocándola sobre una de tus cartas de paisaje sin usar. No perderás los símbolos requeridos, sino que podrás usarlos para cumplir con los requisitos de otras cartas.



Ejemplo 10. José Manuel encontró una herradura en su expedición. Esta carta requiere los símbolos  y . En su zona de prado, José Manuel tiene un símbolo  a la vista, por lo que puede jugar esta carta sobre una carta de paisaje.

Al igual que con otras cartas, puedes descartar 2 cartas a tu elección de tu mano para ignorar 1 símbolo de requisito de la carta jugada (puedes hacerlo varias veces).

No puedes ignorar el requisito  de esta manera. Devuelve los descartes en cualquier orden a la parte inferior de los mazos correspondientes.



Ejemplo 11. Colocación correcta de las cartas en el área de un jugador.

Acciones del tablero de hoguera



■ Cómo realizar acciones especiales y cumplir con los objetivos opcionales

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del tablero de hoguera, realizarás la acción que muestra en su parte inferior. Después de encajar la ficha de ruta, realizarás la acción especial indicada y tendrás la oportunidad de cumplir con un objetivo (consultar la página siguiente).

Tipos de acciones especiales:



Roba cualquier carta bocarriba del tablero principal y rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente. No puedes jugar esta carta durante este turno.



Roba 2 fichas de sendero y colócalas en tu zona de alrededores con el símbolo de sendero hacia arriba. No puedes jugar una carta durante este turno.



Mira las 3 cartas superiores de uno de los mazos del tablero (no puedes elegir el mazo que está sin usar). Añade 1 de estas cartas a tu mano y coloca las 2 restantes en la parte inferior del mazo en cualquier orden. No puedes jugar una carta durante este turno.



Juega hasta 2 cartas de tu mano en tu zona de prado y/o zona de alrededores.

Espacios en el tablero de hoguera

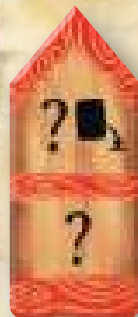


Banco

Objetivos cumplidos por los jugadores (marcados con fichas)



¡Importante! Si eliges una de las 3 primeras acciones especiales, ¡no podrás jugar ninguna carta! Es una regla que suele olvidarse.

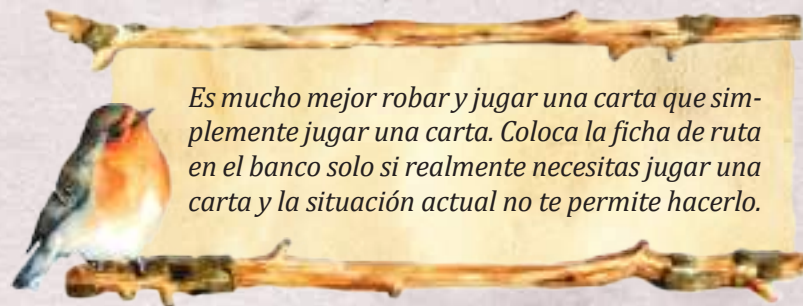


Ficha de ruta “?”

Esta ficha de ruta se utiliza en partidas de 2 y 3 jugadores. La colocación de esta ficha en un espacio del tablero principal te permite tomar cualquier carta de la fila o columna indicada (tú decides el valor de “?”). La colocación de esta ficha en un espacio del tablero de hoguera te permite realizar cualquier acción especial.

■ Colocar una ficha de ruta en un banco

Puedes jugar la ficha de ruta sobre un banco libre del tablero de hoguera (marcado con el símbolo ). Esto te permite jugar 1 carta en tu zona de prado o zona de alrededores.



Es mucho mejor robar y jugar una carta que simplemente jugar una carta. Coloca la ficha de ruta en el banco solo si realmente necesitas jugar una carta y la situación actual no te permite hacerlo.

■ Objetivos

Dos fichas de objetivo que están contiguas en el tablero de hoguera forman una pareja. Si en tu zona de prado tienes a la vista los dos símbolos de una pareja, puedes reclamar la casilla que hay entre esa pareja de fichas colocando en ella una de tus fichas de bonificación. Solo puedes reclamar la casilla después de haber encajado una ficha de ruta en el espacio del tablero de hoguera. Tú decides si coger la ficha de bonificación antes, durante o después de realizar la acción especial. Coloca tus fichas de bonificación en el tablero empezando por las de menor valor (en el orden 2, 3, 4). Solo puede colocarse 1 ficha de bonificación entre cada pareja de fichas de objetivo. Aunque puedas cumplir con varios objetivos a la vez, porque tienes símbolos a la vista de varias parejas, durante tu turno solo puedes colocar 1 ficha de bonificación en el tablero de hoguera.



Ejemplo 12. Raúl encaja una ficha de ruta en el espacio del tablero de hoguera y realiza una acción especial. En su zona de prado tiene los símbolos  y . En el tablero de hoguera hay una pareja de fichas de objetivo con esos símbolos y la casilla situada entre ellas está libre. Raúl decide por lo tanto colocar su ficha de bonificación de valor 2 entre la pareja de fichas.

Al realizar la acción especial con la ficha de ruta con el número 4 o el símbolo “?” (si “?” copia la acción de la ficha con el número 4), puedes colocar la ficha de bonificación antes o después de jugar tu primera o segunda carta.

Fin de la ronda



Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta.

El jugador que inició la ronda pasa la ficha de jugador inicial al jugador a su izquierda. En la siguiente ronda, esa persona será el jugador inicial.

Avanza el indicador de ronda a la siguiente casilla del marcador de rondas.

■ A mitad de camino



Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena que hay en el tablero de hoguera, debes:

- Descartar todas las cartas del tablero principal y colocarlas al azar en la parte inferior de sus respectivos mazos.
- Sustituir el portacartas del mazo S por el portacartas del mazo N.
- Rellenar el tablero con nuevas cartas de los mazos correspondientes.

Continúa la partida siguiendo las reglas normales.

Fin de la partida y puntuación



La partida termina al final de la ronda final (última casilla del marcador de rondas). Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que jugaron en su zona de prado y zona de alrededores, así como sus fichas de bonificación que haya en el tablero de hoguera. Cuando cuentes los puntos de victoria de tus cartas jugadas, recuerda contar los puntos de todas las cartas que haya tu área de juego. Las cartas que quedan en tu mano no otorgan puntos de victoria. Cada ficha de bonificación jugada en el tablero de hoguera vale exactamente la cantidad de puntos de victoria que muestra. Las fichas de bonificación no utilizadas no otorgan puntos de victoria.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, ganará el jugador que haya jugado más cartas de descubrimiento. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Sobres

Hay 5 sobres en la caja del juego con cartas temáticas. Debido a las reglas avanzadas de esas cartas, te recomendamos que no las utilices en las primeras partidas. Consideramos que es mejor que abras los sobres después de cumplir con los requisitos descritos a continuación, pero no los tomes demasiado en serio. ¡Se trata de divertirse!

Los conjuntos temáticos de cartas que hay en los sobres son expansiones independientes. Puedes mezclarlas libremente con las cartas base barajándolas en sus respectivos mazos. Cada carta está marcada en la parte inferior con una letra que corresponde con su sobre para facilitar la separación de las cartas durante futuras partidas.

- **SOBRE T: Parques nacionales.** Abrir después de visitar un parque nacional o reserva natural. Las cartas de este sobre solo tienen 2 símbolos de terreno. Las cartas de esta expansión no introducen ninguna mecánica nueva.
- **SOBRE U: Grandes encuentros.** Abrir al final de cualquier partida en la que haya al menos 5 símbolos  visibles entre todas las áreas de jugadores. Este juego introduce el símbolo . No puedes colocar ninguna carta sobre una carta que tenga este símbolo. No puedes hacerlo ni siquiera si la carta de terreno de esa columna tiene un símbolo de terreno requerido ni si la columna cumple con los requisitos de zonas adyacentes. El tablero de cartón troquelado incluye una ficha roja con el símbolo . Si utilizas cartas de este sobre en tu partida, añade esta ficha a las fichas de objetivo básico.
- **SOBRE W: Difícil de avistar.** Abrir cuando veas un animal salvaje durante una visita al bosque. Las cartas de esta expansión no introducen ninguna mecánica nueva.
- **SOBRE X: Primeros indicios de la primavera.** Abrir el primer día de la primavera. Las cartas de esta expansión no introducen ninguna mecánica nueva.
- **SOBRE Y: Navidad.** Abrir el 24 de diciembre. Las cartas de esta expansión no introducen ninguna mecánica nueva.

Modo solitario

En esta variante, el juego se juega exactamente como una partida de 2 jugadores, pero tu único adversario es un jugador ficticio apodado el Trotamundos.

■ Cambios en la preparación

Coloca el tablero de hoguera debajo del tablero principal con el símbolo  hacia arriba. Coloca el indicador de ronda en la primera roca del marcador de rondas.

Elige al azar 3 fichas de objetivo bocabajo. Coloca de una en una las fichas bocarriba en los huecos cuadrados que hay alrededor de la hoguera del tablero de hoguera.

Coloca 2 fichas de bloqueo en los espacios del tablero de hoguera.

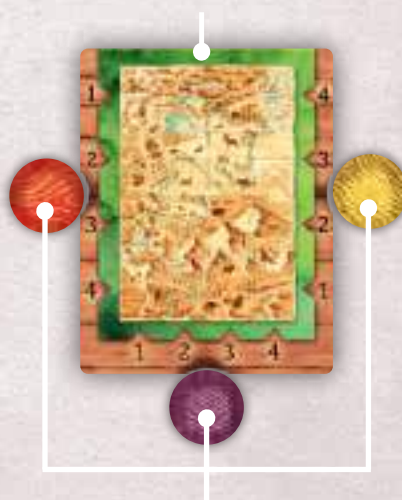
Elige un color y toma todos los componentes de ese color como de costumbre.

Coloca la ficha de juego en solitario junto al tablero principal.

Baraja las fichas de ruta (incluyendo las fichas ?) de todos los demás colores y forma una pila bocabajo. Colócalas junto a la ficha de juego en solitario.

Coge 1 indicador de color de cada uno de los otros colores y colócalos bocarriba al azar tal y como se muestra en la imagen.

Ficha de juego en solitario



Indicadores de color

Montón de las fichas de ruta restantes



Color del jugador

Fichas del jugador



El Trotamundos no tiene una zona de prado ni una zona de alrededores propia, y las cartas que obtiene durante la partida se colocan en un mazo cerca de la ficha de juego en solitario.

Coge tus cartas iniciales y rellena los huecos en el tablero con cartas de los mazos correspondientes. A continuación, coge todas las cartas de la primera fila que hay bajo los portacartas y 1 carta del mazo N. Colócalas en el mazo del Trotamundos. Vuelve a llenar el tablero.

■ Cambios en el juego

En el modo en solitario, el Trotamundos siempre es el jugador inicial. Los turnos se alternan hasta que se agotan las fichas de ruta.

Durante el turno del Trotamundos, dale la vuelta a la ficha de ruta superior de su montón.

- Si revelas una ficha ?, colócala en cualquier espacio libre del tablero de hoguera. Si todos los espacios están ocupados, descarta la ficha. En ambos casos, no realices ninguna otra acción.
- Si revelas cualquier otra ficha, mira su color. Colócala en un espacio libre del tablero principal de acuerdo con la ficha de juego en solitario y los indicadores de color. Si el espacio indicado por la ficha de juego en solitario está ocupado, utiliza el más cercano en sentido horario que esté libre. A continuación, coge la carta indicada por la ficha de ruta, colócala en el mazo del Trotamundos y rellena el hueco con una carta del mazo correspondiente.

El Trotamundos no utiliza fichas de bonificación.

La ronda termina cuando coloques tu última ficha de ruta. Recoge todas tus fichas de ruta y, a continuación, recoge todas las demás fichas (las que ha jugado el Trotamundos esta ronda y las no utilizadas), barájalas y crea un nuevo montón bocabajo. Avanza el indicador de ronda a la siguiente casilla del marcador de rondas.

Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, haz lo siguiente:

- Descarta todas las cartas del tablero principal y colócalas al azar en la parte inferior de sus respectivos mazos.
- Sustituye el portacartas del mazo S por el portacartas del mazo N.
- Rellena el tablero con nuevas cartas de los mazos correspondientes.



Ejemplo 13. Beatriz revela una ficha de ruta del montón del Trotamundos. La ficha de ruta es de color rojo y muestra el número 3. Beatriz coloca la ficha de ruta en el lado izquierdo del tablero principal en el espacio marcado con la ficha de juego en solitario con el número 3. La jugadora toma la carta indicada por la ficha de ruta y la coloca en el mazo del Trotamundos.

■ Fin de la partida y puntuación

La partida termina al final de la sexta ronda. ¡Es hora de contar los puntos!

Cuenta todos los puntos del mazo de cartas del Trotamundos.

A continuación, cuenta tus puntos como de costumbre. Si tu puntuación es menor, es signo de que no has observado suficientes cosas interesantes en esta expedición. Si tu puntuación es superior o igual a la puntuación del Trotamundos, consulta la tabla siguiente para ver qué tal te ha ido.

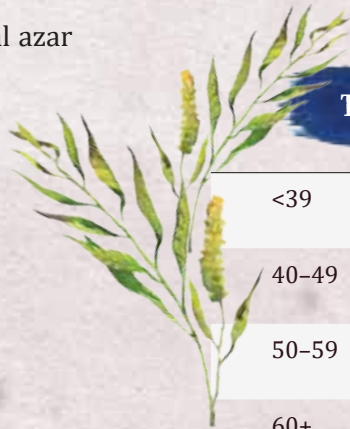


Tabla de puntuación del Modo solitario

<39	Estabas distraído. Lograste inmortalizar solo unas pocas especies interesantes.
40–49	Ha sido una excursión muy fructífera, aunque solo has observado unas pocas especies fascinantes.
50–59	¡Menudas especies! ¡Increíble! Los recuerdos de esta excursión te acompañarán durante mucho tiempo.
60+	Tu colección merece ser expuesta.

Ejemplo de un turno

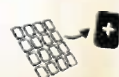
Coge 1 de tus fichas de ruta y colócala:



o bien en el tablero de hoguera



y realiza una acción especial:



Roba 1 carta del tablero.



Roba 2 fichas de sendero.



Mira las 3 cartas superiores de cualquier mazo y quédate con 1 de ellas.



Juega 2 cartas.

o bien en el tablero principal



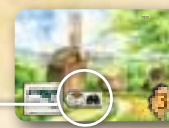
Roba la carta que indique la ficha.

a continuación puedes jugar una carta

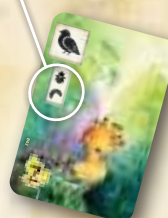


Juega una carta

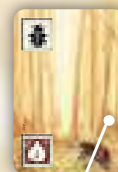
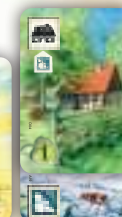
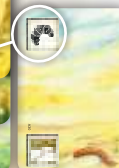
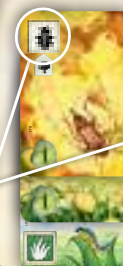
Si tienes los símbolos requeridos.



Coloca las cartas de paisaje y descubrimiento encima de tu zona de prado.



Coloca una carta de observación encima de una carta con el símbolo requerido.



Coloca una carta de terreno junto a otras cartas de este tipo.

La cantidad de símbolos que hay en cada mazo 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E					E	E	E					E
W			W	W			W	W		W	W				W	W
S	S	S	S	S	S	S			S	S	S					
N			N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N	N