

TRUCOS Y ESTRATEGIAS

- Debes conseguir más losetas en partidas a 2 y 3 jugadores que en una a 4 o 5 jugadores.
- Los 20 puntos del bonus por tener todos los tipos de animal son particularmente poderosos ya que sube mucho la puntuación del jugador.
- Vigila lo que los demás jugadores coleccionan. Algunas veces, es mejor elegir quedarse con ciertas losetas sólo para que otro jugador no pueda tenerlas.
- Vas a necesitar acabar una expedición antes que otras para prevenir que otro grupo de exploradores os corten el camino.

APÉNDICE B: DESCUBRE LAS ESTRELLAS DE COSTA RICA (resumen del país y sus animales)



Tucán de pico castaño

Es la versión más común de tucán, se haya en Costa Rica y en otros lugares. Los adultos pueden llegar a medir 51-56 cm aproximadamente siendo los machos son más grandes que las hembras. Son básicamente frugívoros (su dieta está basada en fruta), aunque a veces se alimentan de insectos y reptiles pequeños.



Jaguar

Es el felino más grande en el hemisferio oeste. Prefiere las zonas pantanosas o húmedas como hábitat. Son expertos nadadores y escaladores. Aunque los jaguares pueden encontrarse por todo Centroamérica y Sudamérica, están amenazados por la pérdida de su hábitat y por la interacción con los humanos.



Basilisco

El basilisco común puede llegar a crecer hasta alcanzar los 76 cm de longitud en la edad adulta, pero tres cuartas partes de su longitud son su cola. Pueden correr a más de 11km/h en superficies planas. Si se asustan, huyen hacia zonas con agua, donde son tan rápidos corriendo que pueden hacerlo sobre el agua durante varios metros hasta sumergirse.



Rana de rio de ojos rojos

Esta rana nocturna tienen un croar distintivo y profundo (que suena como un bup bup bup). Las hembras son ligeramente más grandes que los machos, aunque normalmente no sobrepasan los 4 cm. Estas ranas están en grave peligro de extinción (debido a las enfermedades y pérdida de hábitat), y los esfuerzos para repoblar las colonias de Costa Rica se centran en introducir renacuajos de otras zonas.



Mono capuchino

Esta clase de monos es muy social. Viven en grupos de 16-20 individuos y pueden llegar a vivir hasta 50 años en cautividad. Son capaces de hacer y usar herramientas, y comen una amplia variedad de plantas e insectos. Son considerados muy beneficiosos para las selvas pues su dieta ayuda a la dispersión de semillas.



Escarabajo rinoceronte

Estos escarabajos pueden llegar a medir 8 cm de longitud y tienen unos cuernos imponentes que usan para luchar contra otros machos por el dominio de la comida y las hembras. Viven durante cuatro años pero la mitad de sus vidas transcurre siendo larvas que se alimentan de árboles en descomposición (La necesidad de bosques antiguos para subsistir es la causa de su rareza).



Mosquito

Aunque los mosquitos no sean una amenaza directa contra la vida, en Costa Rica pueden transmitir el dengue, que es una enfermedad muy peligrosa con síntomas parecidos a una gripe fuerte. Se suele recomendar encarecidamente a los visitantes que vayan a Costa Rica que lleven camisas de manga larga y pantalones largos cuando vayan a explorar la selva, así como usar repelente de mosquitos.

Costa Rica

Costa Rica es un país de América Central con una población de cerca de 4,5 millones de habitantes. El café y las bananas son el principal recurso agrícola que más exportan desde hace siglos pero los microprocesadores, fármacos, software, y turismo han ayudado a que su economía se diversifique. En 1949 la constitución disolvió su ejército siendo el primer país del mundo en hacer esto, (aunque mantienen una pequeña fuerza militar para asuntos internos como el control de fronteras).

APÉNDICE A: INFORMACIÓN DE LOSETAS Y ANIMALES

Terreno	Animales	Probabilidad de 2 animales	Riesgo de amenaza
Montañas/ tierras altas	Tucán de pico castaño (28, comunes); Jaguar (14, raro)	75%	3 de cada 6
Costa/ humedales	Basilisco (24, común); Rana de rio de ojos rojos (12, rara)	50%	2 de cada 6
Bosque	Mono capuchino (20, común); Escarabajo rinoceronte (10, raro)	25%	1 de cada 6

CRÉDITOS/AGRADECIMIENTOS

Playtesters: Gokce Balkan, Trevor Benjamin, Gavin Birmbuam, Pete y Jonathan Burley, Robert T. Carty, Jr., S. Coleman Charlton, Dave Cousins, Morgan Dontanville, Rob Harris, Chris Marling, Tom Morgan-Jones, Ron Magin, Sören Paukstadt, Alan Paull, Andrew Sheerin, Stefan Stadler, John Turner, Jen Wells, Julie Yeager, Andy Yiangou, John y Hosanna Yianni, y todos quienes han apoyado las pruebas, los encuentros en Cambridge, Londres y en UK Games Expo.
Gracias a Bill Bass, Sheila Bass, Frank Belter, Richard Bertok, Mary Bertok, Max Burns, Dan Decker, Patrick DeLaFont, Gunter Doil, Chris Funk, Phil Kaplan, Rebecca Kjeer, Kim Marino, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Birdget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Nate Scheidler, Brad Steffen, Brian Steffen.

Diseñadores: Matthew Dunstan y Brett J. Gilbert

Ilustraciones y Diseño Gráfico: atelier198

Desarrollo: Alex Yeager

Traducción: Raquel Puerto



© Ed. en Español SD Games by Genx Studio
C/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades 08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona - España
info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076, USA
TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.



Un juego para 2-5 jugadores
Desde 8 años en adelante
Tiempo de juego: 30-45 min.

INTRODUCCIÓN

Tus compañeros exploradores y tú estáis tras el rastro de animales en la selva de Costa Rica. Explora los arroyos, bosques y las tierras altas de esta zona tropical e intenta encontrar tantos animales como puedas. Como líder de la expedición, tú eliges la dirección que toma el grupo- pero si eliges presionar para seguir adelante, los otros componentes del grupo pueden sacar provecho de lo que encuentres. Además, si te encuentras con demasiadas amenazas, tu expedición puede tener un final prematuro. Gana puntos por la cantidad de animales (cuantos más, mejor) y por encontrar al menos uno de cada especie. El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.

COMPONENTES

72 losetas que muestran:

Hay el doble de animales comunes que de animales raros en cada tipo de terreno. Mira el Apéndice A para más detalles.



Basilisco (común)

Rana de rio de ojos rojos (raro)



30 exploradores
(6 de cada uno de los cinco colores)



Tucán de pico castaño (común)

Jaguar (raro)



Amenaza



Mono capuchino (común)

Escarabajo rinoceronte (raro)



1 marcador de líder de expedición

5 ayudas de jugador
(con el color de referencia de los jugadores)



Lado 1: tabla de puntuación



Lado 2: tabla de rarezas

Si algunas de las piezas está rota o falta, por favor ponte en contacto con nosotros en INFO@PLAYSDGAMES.COM

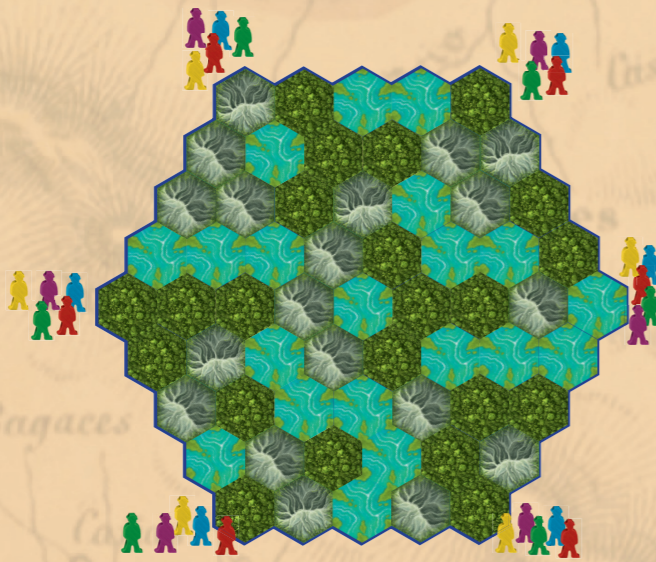
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las losetas, con sus caras del lado del animal bocabajo.

Forma un tablero hexagonal con las losetas, con cinco losetas por lado (mira el diagrama). Tras formar el tablero, descarta las losetas sobrantes; no se usarán en la partida.

Toma un lote de exploradores de un color. Coloca uno de tus exploradores en cada uno de las seis esquinas del hexágono, de modo que haya seis grupos de exploradores al comienzo de la partida, y que tengas un explorador en cada uno de estos grupos.

Elegid un jugador inicial (el jugador que más recientemente haya estado en una selva tropical, - Costa Rica gana a todas -, o tomad un grupo de exploradores y sacad uno al azar). Éste será el líder de la primera expedición. Dadle el marcador de líder de expedición.



TERRENOS Y AMENAZAS

Hay tres tipos de terrenos en el juego: montañas/tierras altas, costa/humedales, y bosques. Cada terreno tiene sus propios tipos de animales (mira la tabla al final de las reglas para más detalles). Cada terreno tiene un animal común y uno raro; una probabilidad distinta de encontrar dos animales en vez de uno; y diferentes niveles de amenaza.

Montañas/tierras altas: tucanes comunes, jaguares raros, muchos animales, pero también muchas amenazas.



Costa/humedales: basiliscos comunes, ranas raras, menos animales y menos amenazas.



Bosque: monos comunes, escarabajos raros, pocos animales y pocas amenazas.



¡Dos amenazas significan menos losetas para ti!



El símbolo de amenaza muestra un mosquito, que puede parecer poca cosa, pero es muy peligroso (mira el Apéndice B). Encontrar una amenaza no supone un problema, pero encontrar dos en la misma ronda, ¡hace que finalices tu expedición!

CÓMO JUGAR

En cada ronda, el líder de expedición elige qué grupo se va a mover y adónde irá. También será el primero en tener la opción de reclamar las losetas reveladas en la ronda en curso. Sin embargo, estará forzado a coger las losetas, o a no coger ninguna, si revela dos amenazas.



Si eres el líder de expedición, elige una expedición que tenga uno de tus exploradores.

Si no tienes un explorador en el grupo, no puedes moverlo. Si todos tus exploradores han vuelto contigo, dejas de jugar y no vuelves a ser líder de expedición.

Elige una loseta contigua a la expedición que has elegido. La primera vez que una expedición mueve en la partida, hay sólo una loseta que se puede elegir. A medida que vas tierra adentro, puedes moverte a cualquier loseta adyacente (usa el marcador de líder de expedición para indicar dónde está tu expedición actual si tu camino no es claro para los otros jugadores).

Cuando elijas una loseta, voltéala. Mostrará uno o dos animales, y puede que tenga una amenaza. Ahora debes decidir si quieres guardarte esa loseta, o pasar. Si pasas, los jugadores con un explorador en la expedición (siguiendo el orden en sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador a tu izquierda, ya que eres el líder de la expedición), pueden decidir si quieren quedarse la loseta o pasar.

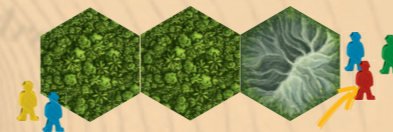
RECLAMAR LOSETAS

Si reclamas una loseta, saca la loseta y tu explorador de ese grupo, y colócalos frente a ti. Todas las losetas que hayas reclamado deben permanecer bocarriba para que todos los jugadores puedan verlas. Ahora, toma todos los exploradores restantes de ese grupo y muévelos al espacio donde estaba la última loseta revelada. En una ronda posterior, cuando la expedición mueva de nuevo, debe mover a una loseta adyacente de su actual localización. Si otro jugador elige reclamar la loseta, saca esa loseta y su explorador.

Si algún jugador reclama la loseta, la ronda termina. El líder de expedición pasa el marcador de líder de expedición al siguiente jugador, siguiendo las agujas de reloj, que se convierte en el líder de expedición de la nueva ronda.

PASAR Y REVELAR MÁS LOSETAS

Si todo el mundo pasa, el líder de expedición elige otra loseta adyacente a la seleccionada previamente y la revela. El líder puede, ahora, elegir quedarse TODAS las losetas que se hayan revelado, o pasar. Si el líder pasa, los jugadores con exploradores en la expedición pueden, de nuevo, decidir si reclaman todas las losetas reveladas, o pasan (el orden de los jugadores sigue el sentido de las agujas del reloj). Si un jugador reclama las losetas, su explorador y todas las losetas se sacan del tablero y se colocan frente al jugador. El resto de exploradores del grupo se mueven al lugar en el tablero donde estaba la última loseta revelada.



El jugador rojo sólo puede mover la expedición en la que tiene un explorador de su color.



El jugador azul reclama las losetas. Toma su explorador y todas las losetas reveladas del tablero. Los demás exploradores del grupo se colocan en el espacio donde estaba la última loseta revelada.

AMENAZAS

Si se revela una amenaza, el juego continúa normalmente, pero si se revela una segunda amenaza, la ronda termina. El líder de la expedición descarta las dos losetas con el símbolo de amenaza y las saca del juego, recoge el resto de losetas reveladas esta ronda para quedárselas y saca su explorador del grupo. Mueve los exploradores que quedan en el espacio donde se ha revelado la última loseta. El siguiente jugador (siguiendo el sentido de las agujas de reloj), se convierte en el líder de la expedición. Las losetas que te has quedado con una amenaza, no tienen efecto y se puntúan con normalidad.

El explorador azul elige quedarse las losetas. Saca su explorador y las losetas reveladas del tablero. Los exploradores que quedan se mueven al espacio donde estaba la última loseta revelada.

MÁS SOBRE LOS EXPLORADORES

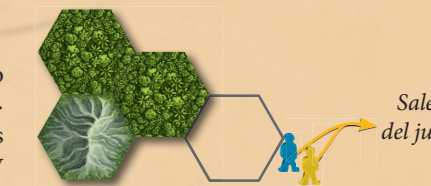
Si una expedición no tiene más losetas adyacentes a su grupo, su camino ha sido cortado y ¡no puede explorar o reclamar más losetas! Quita el grupo de exploración del tablero.

Si estás solo en una expedición puedes, simplemente, revelar losetas hasta que decidas parar, o encuentres dos amenazas. ¡Ser la última persona en una expedición es muy ventajoso!

La partida continúa hasta que todos los exploradores o losetas han sido sacados del tablero.



El líder de la expedición DEBE tomar todas las losetas sin símbolo de amenaza y descartar las losetas con el símbolo de amenaza. ¡La expedición ha terminado!



Salen del juego

PUNTUACIÓN

Puntúas por cada uno de los tipos de animales:

Números de animales:	1	2	3	4	5	6	7 o más
Puntos:	1	3	6	10	15	21	28

Además, puntúas un bonus de 20 puntos por tener al menos un animal de cada uno de los seis tipos. Puntúas 20 puntos de bonus por cada lote de seis animales distintos que tengas. El ganador es el jugador con más puntos. En caso de empate, el jugador empatado con más animales de un tipo es el vencedor. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Ejemplo de puntuación:



3 jaguares = 6 puntos
1 tucán = 1 punto
5 monos = 15 puntos
22 puntos

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

No se requieren cambios en las reglas o el tablero para una partida a dos jugadores. Sin embargo, si deseas disfrutar una partida a dos jugadores un poco más larga, da a cada jugador dos colores. Cuando abandones un grupo de expedición, puedes retirar cualquiera de tus colores del grupo de expedición, pero las losetas que coleccionas deben estar separadas para cada color que juegues. Al final de la partida, puntúa cada color por separado, y después, combina la puntuación de ambos colores para tu puntuación final.

Ejemplo de puntuación:



2 jaguares = 3 puntos
3 monos = 6 puntos
9 puntos

2 monos = 3 puntos
1 jaguar = 1 punto
1 tucán = 1 punto
5 puntos

Total = 14 puntos