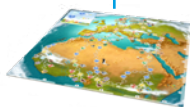


La Gran Migración



1
tablero de juego



55
cartas



8
peones de especie



8
tableros personales



8
peones de ave



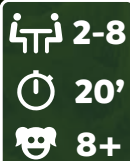
8
fichas de energía



44
cubos



...y este reglamento.



Al final del verano, las aves se preparan para su gran migración anual. Millones de pájaros de todos los tamaños abandonan Europa y huyen del frío para reunirse en África, donde pasarán el invierno. Acompáñalas en su viaje: elige la mejor estrategia de vuelo para superar los múltiples peligros que acechan a lo largo del camino.

Preparación de la partida

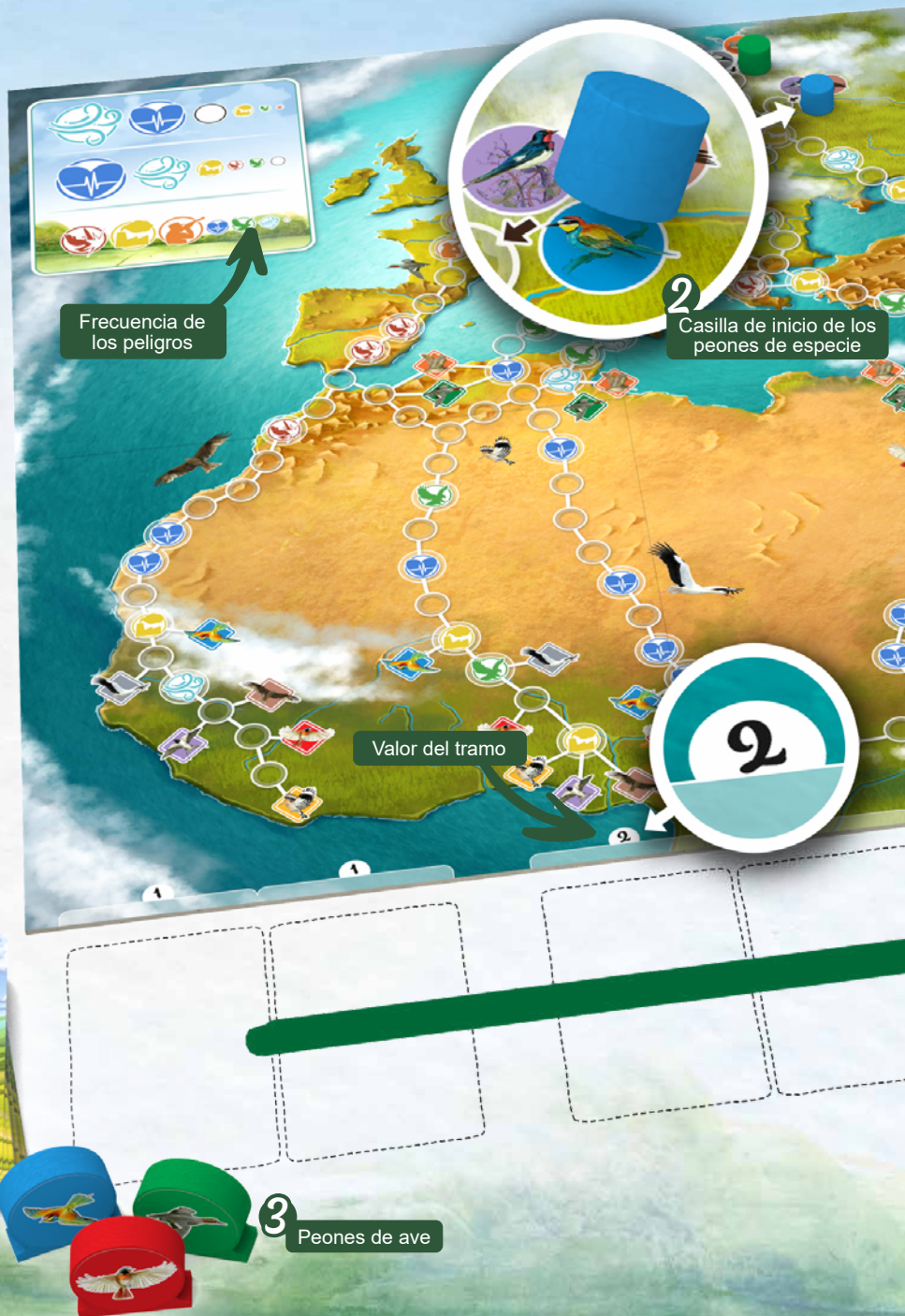
Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

- 1 Baraja las cartas para formar un mazo y colócalo junto al tablero de juego.

Cada persona debe elegir 1 especie de ave, representada por su color y su dibujo, y seguir los siguientes pasos:

- 2 Colocar el **peón de su especie** sobre la casilla de inicio correspondiente en la parte superior del tablero de juego.

- 3 Colocar su **peón de ave** junto al tablero de juego, abajo a la izquierda, debajo de la zona del vuelo.





4 Colocar delante de sí su **tablero personal**.

5 Tomar su **ficha de energía** y colocarla **bocabajo** (de manera que se vea la cara vacía) a un lado de su tablero personal.

6 Colocar **1 contador de peligro** (1 cubo de su color) en la **primera casilla de cada indicador de peligro de su tablero personal**, empezando por la izquierda (la casilla coloreada).

En este estado, se considera que el ave está **en reposo**.

Nota: Algunas aves tienen 1 indicador de peligro sin casillas.

En esos casos, el indicador no necesita contador, ya que ese tipo de peligro no afecta al ave correspondiente.

El vuelo

5

Ficha de energía

4

Tablero personal



6

Contadores de peligro en reposo

Objetivo del juego

Elige 1 especie de ave migratoria: golondrina, milano negro, cigüeña, colirrojo real, abubilla, abejaruco, becada o cerceta. Intenta ser la primera persona en llevar a tu especie hasta su destino *(que varía según la especie)*.



Cómo se juega

Las partidas se componen de una serie de **vuelos consecutivos**, divididos en **rondas**.

Durante cada vuelo, **avanzarás tu peón de ave por la ruta de vuelo (1)**, **sufrirás peligros** y **atterizarás** antes de que sea demasiado tarde para **hacer que tu especie avance** por la ruta migratoria elegida **(2)**.



El vuelo

Un vuelo está formado por entre 1 y 12 cartas. Terminará en cuanto todas las aves hayan aterrizado o fracasado.

Cuando aterrices tu ave, obtendrás un valor de tramo *(el número que se encuentra encima de la última carta añadida al vuelo)*.

Ese valor de tramo representa el número de casillas que avanzará tu peón de especie.



Frecuencia de cada peligro

Procura no exponerte demasiado a estos peligros, ya que corres el riesgo de que tus vuelos fracasen.

Esta tabla muestra la frecuencia de los distintos peligros en las 3 altitudes. El tamaño del icono de cada peligro indica la probabilidad de encontrarlo a esa altitud: cuanto más grande, mayor será la frecuencia de ese peligro a esa altitud.

Por lo tanto, a gran altitud, el peligro más frecuente es el viento, el segundo es el agotamiento, etc.

Nota: El círculo vacío indica que algunas cartas no muestran ningún peligro a la altitud correspondiente.

Cuando muevas tu peón de ave a un espacio de altitud vacío, no avances ninguno de tus contadores de peligro.



Las cartas

Cada carta está dividida en 3 zonas: **GRAN altitud**, **MEDIA altitud** y **BAJA altitud**.

Durante el vuelo, los peones de ave avanzan de una carta a la siguiente **permaneciendo a la misma altitud o cambiando en 1 nivel** (está prohibido pasar de GRAN altitud a BAJA altitud y viceversa de una sola vez).

Nota: Para aterrizar, debes estar a BAJA altitud después de haber movido tu peón de ave.



Los indicadores de peligro

Cada tablero personal muestra de 5 a 6 indicadores de peligro. Cada especie tiene una resistencia distinta a cada peligro.

Cuantas más casillas tenga un indicador, mayor resistencia a ese peligro tendrá el ave correspondiente.



Notas:

Por el bien del juego, la resistencia de las aves está compensada con la distancia que necesitan para llegar a su destino.

Algunas aves son inmunes a determinados peligros: a la cerceta, el milano y la cigüeña no les afecta la depredación y al colirrojo no le afecta la caza.

Las partidas constan de varios vuelos que se suceden hasta que alguien lleva su peón de ave hasta a su destino. Cada vuelo se compone de varias rondas que también se juegan de manera consecutiva.

La ronda de juego

Todas las personas juegan sus turnos de manera simultánea: mueven su ave y actualizan sus indicadores de peligro a la vez.

- 1** Al comienzo de cada ronda, una persona tomará 1 carta del mazo y la colocará en el primer espacio disponible del vuelo. Deberá indicar en voz alta los peligros que muestra la carta, de arriba abajo.



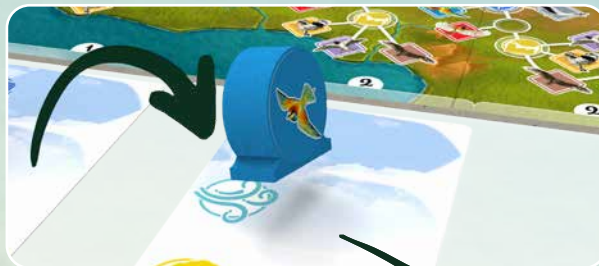
- 2** En la primera ronda: Coloca tu peón de ave en la carta recién colocada, en el espacio de BAJA o MEDIA altitud (*¡no puedes colocarlo a GRAN altitud!*).

En el resto de rondas: Mueve tu peón de ave a la nueva carta de la ronda:

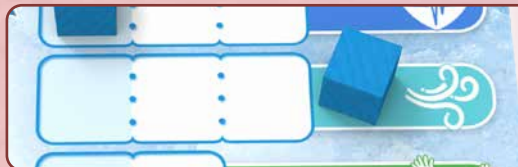


- O bien permaneciendo en la misma altitud.
- O bien subiendo o bajando 1 nivel de altitud (de GRAN altitud a MEDIA, de MEDIA a GRAN o BAJA, o de BAJA a MEDIA).

- 3** Cada persona sufre el peligro indicado en su altitud:



Avanza el contador de peligro correspondiente 1 casilla en su tablero personal.



Si el contador de peligro se sale del indicador: El peligro sufrido es mortal y **tu vuelo fracasa**. Retira tu peón de ave del vuelo (*colócalo tumbado debajo del vuelo*). Ya no participarás en el vuelo en curso ni moverás tu peón de especie.



A cambio, activa tu ficha de energía colocándola bocarriba (*de manera que se vea el ave*) si no lo está ya.
→ Consulta la página 8.

Los peones de ave continúan con su movimiento hasta que fracasan o aterrizan (consulta el apartado «Final del vuelo» en la siguiente página).

4

Después de mover,
si estás a BAJA altitud,
puedes **elegir aterrizar** y terminar tu vuelo.

En este caso, **tu vuelo ha tenido éxito.**

Retira tu peón de ave del vuelo (*colócalo tumbado debajo del vuelo*) y **avanza tu peón de especie tantas casillas como el valor de tramo** que se muestra encima de la carta donde has terminado el vuelo.

Ya no participarás en el vuelo en curso.

Nota: Una casilla puede estar ocupada por varios peones de especie.



Recuerda: Las 6 primeras cartas de vuelo van en pareja; el valor del tramo que se muestra encima de la carta de la izquierda es el mismo que el de la derecha.



5

Si quedan personas en juego,
comenzad una nueva ronda para el vuelo en curso.

Si no queda nadie, el vuelo termina
(consulta el siguiente apartado).

Final del vuelo y vuelo nuevo

El vuelo puede terminar de 2 maneras:

Cuando no queden aves en el vuelo,
(porque su vuelo ha fracasado o tenido éxito).

0

**Cuando queden 1 o más personas
al resolver la duodécima carta.**

En este caso, solamente las personas que estén a BAJA altitud podrán aterrizar y avanzar su peón de especie 9 casillas (el máximo). El vuelo de las demás personas fracasará de inmediato.

Cuando se haya completado el vuelo,
retira todas las cartas de vuelo de la mesa
y **pon las aves a reposar.**



Poner las aves a reposar significa volver
a colocar los indicadores de peligro
a 0 y volver a colocar los peones de ave
al comienzo del vuelo.



Nota: Si se agota el mazo, baraja las cartas
retiradas y crea un nuevo mazo.

Si ninguna persona ha llegado
a su destino, comenzad un nuevo vuelo.



Los peligros del tablero de juego

Al final de un vuelo exitoso, es posible que tu peón de especie acabe en una casilla con un peligro.

En ese caso, cuando **repose** tu ave, **avanza 1 casilla el contador del indicador de peligro correspondiente**, como si ya hubieras cruzado una carta con ese peligro.

Ejemplo: *Laura coloca su colirrojo en una casilla que muestra el icono de depredación. Al comienzo de su próximo vuelo, su contador de peligro de depredación ya habrá avanzado 1 casilla hacia la derecha.*



Las fichas de energía

Si la cara del ave está bocarriba, tu ficha de energía está activa y puedes usarla durante un vuelo. Se trata de un comodín que te permite ignorar 1 peligro. Una vez utilizado este comodín, dale la vuelta a la ficha y colócala bocabajo.

Recuerda: *Si, más adelante, uno de tus contadores de peligro se sale de su indicador y hace que el vuelo fracase, reactiva esta ficha (vuelve a colocarla con la cara del ave bocarriba).*

Final de la partida

Si al final de un vuelo una persona ha llegado a su casilla de destino en África (con forma de rombo), gana la partida.

Su especie habrá completado la migración con éxito y podrá disfrutar de un invierno cálido.

Más de una persona puede ganar la partida, si han llegado a su casilla de destino en el mismo vuelo. Sin embargo, si queréis romper los empates, ganará la persona que tenga su ficha de energía con el lado activo bocarriba. Si más de una persona tiene el lado activo bocarriba, comparten la victoria.

Nota:

Algunas aves tienen varias casillas de destino en el mapa del tablero de juego.

¡Tú decides qué ruta seguir!





Variante para jóvenes

Podéis jugar con las fichas de energía activadas desde el comienzo de la partida.

No dudéis en adaptar el juego para peques.

Variante experta

En esta variante, los peligros del tablero central no avanzan en el tablero personal únicamente al inicio del siguiente vuelo, sino **también** durante el vuelo en curso.

Por lo tanto, antes de mover tu peón de especie, fíjate en qué casilla caerá tu peón. Si hay un peligro, avanza de inmediato el contador de peligro correspondiente. Si se sale del indicador, ¡el vuelo fracasa!

Además, podéis jugar sin fichas de energía o incluso retirar todas o algunas de las cartas que no contengan ningún peligro a una altitud concreta. ¡Haced los cambios que os apetezca!

Consejos y recordatorios

Los valores de tramo que se obtienen en un vuelo exitoso no se pueden modificar: no puedes elegir avanzar tu peón de especie menos casillas que el valor que hayas obtenido.

La ausencia de peligros a una altitud significa que esa zona es segura: si mueves tu peón de ave ahí, no correrás ningún peligro.

Si necesitas apilar muchos peones de especie en la misma casilla del tablero de juego, haz 2 pilas para evitar que se caigan.

La Gran Migración es un juego que consiste en tomar riesgos. Aunque es tentador permanecer a gran altitud (*donde los peligros son menores*), ten en cuenta que tendrás que aterrizar a tu ave para hacer que avance tu peón de especie y que ese aterrizaje requiere estar a **BAJA** altitud. ¡Tienes que ser audaz, pero no imprudente!

Cada ave tiene una resistencia distinta a los peligros: si el destino de algún ave está más cerca, su capacidad para soportar los peligros también es mucho menor.

Recomendamos elegir a una persona como «encargada de las cartas». A esa persona le corresponderá tomar las cartas del mazo, colocarlas y leer en voz alta los peligros que muestran (*siempre de arriba abajo*). Quién asuma ese rol puede cambiar en cada vuelo.

Del juego a la realidad...

Desde el principio de los tiempos, al final de cada verano, millones de aves emprenden un gran viaje desde el hemisferio norte hacia el sur para escapar de las inclemencias del invierno.

Este periplo presenta numerosos peligros y muchas de ellas no logran llegar a su destino.

Sin embargo, miles de años de evolución han permitido que diferentes especies posean una respuesta biológica a esos peligros. Se han adaptado desarrollando diferentes estrategias: acumulando reservas para volar cada vez más lejos durante más tiempo, volando más alto o de noche para escapar de los depredadores, etc.

Por otro lado, el ser humano, a través de sus acciones, ha traído nuevos peligros que dificultan la migración de las aves. Elige tu especie y determina tu estrategia de vuelo en función de los peligros a los que tendrás que enfrentarte.

Especies migratorias



El milano negro es un ave migratoria de larga distancia. Migra a África para pasar el invierno en el sur del Sáhara. Es un ave oportunista que aprovecha las condiciones climáticas favorables para la migración y, aunque prefiere el planeo, es capaz de realizar un vuelo batido cuando las condiciones climáticas o la topografía del paisaje le obligan (por ejemplo vientos fuertes o estrechos). Suele recorrer distancias cortas interrumpidas por paradas para descansar y recuperarse. Es una especie que evita las distancias largas sobre el mar y busca los puntos de paso más estrechos para llegar a África (como el estrecho de Gibraltar y el Bósforo).



La cigüeña blanca es capaz de recorrer distancias muy largas hasta más allá del Sahara, llegando hasta África del Sur. Migra en bandadas que pueden llegar a tener varios cientos de integrantes. Aprovecha las condiciones climáticas favorables para practicar el planeo, una modalidad de vuelo económica desde el punto de vista energético. Evita cruzar el mar y busca siempre las zonas de paso más cortas. Suele ser víctima de colisiones o de electrocución con tendidos eléctricos.



El colirrojo real realiza una migración que lo lleva a la región del Sahel africano. Se desplaza sobre todo por la noche. Antes de partir, acumula reservas que le servirán para cubrir sus necesidades durante el vuelo directo sobre el Mediterráneo y, tras una breve escala en el Norte de África, cruza el Sáhara. Se alimenta exclusivamente de invertebrados y, durante las épocas de sequía en los lugares donde pasa el invierno, muchas aves no logran acumular reservas suficientes para su viaje de vuelta.



La bécada es una especie muy apreciada por los cazadores. Las poblaciones francesas son sedentarias, pero en invierno se les unen las becadas de Rusia y del norte de Europa. Estas últimas migran a España y al Norte de África. Esta especie migra de noche para escapar de sus depredadores.



La cerceta es una especie muy común en invierno. Procedente del norte de Europa y de Rusia, las cercetas migran hacia el sur en otoño y se detienen en pantanos y estanques, donde encuentran abundante comida y zonas de tranquilidad. Es una especie que se caza mucho en Europa y también es presa de muchos depredadores terrestres. Durante las épocas de mucho frío, las cercetas pueden desplazarse a regiones más meridionales.



La golondrina común es una de las principales aves migratorias que viajan de Europa al África subsahariana. Vuela durante el día, cubriendo pequeñas distancias cada jornada, y es capaz de cazar mientras se desplaza. También puede acumular reservas suficientes para realizar viajes más largos y cruzar el Mediterráneo o el Sáhara sin detenerse. Es víctima del deterioro de los espacios naturales donde le gusta cazar.



El abejaruco europeo es un gran consumidor de insectos y abandona Europa a mediados de verano en dirección al África occidental y meridional. Vuela en grupo y solo durante el día, planeando durante las horas más calurosas. Puede alcanzar grandes altitudes para realizar sus desplazamientos. Esta especie es sensible a la disminución del número de insectos y también es víctima de la caza en determinados países mediterráneos.



La abubilla es un ave migratoria que pasa el invierno en la región del Sahel africano. Viaja sobre todo de noche, lo que le permite escapar de los depredadores. Vuela a altitudes moderadamente altas (más de 1000 metros). Le perjudican los periodos de sequía en África, ya que le privan de alimentos. También se caza en determinados países mediterráneos.



EDICIÓN ORIGINAL:

Betula jeux nature es una marca de **Biotope Communication Édition**. Todos los derechos reservados, 2022.

Gracias a mi colega naturalista Jean-Yves Kernel, que ha contribuido a la creación de este juego. Gracias también a los muchos testadores.

Charly Couronnaud, responsable de la creación y distribución de biotope Édition.



EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Edición en español: Tranjis Games

© 2024 Tranjis Games S.L.
(B-87478038) Calle Clavo 14, 28522,
Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

tranjisgames.com  @tranjisgames

AUTORÍA:
Charlec

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO:
Benjamin Treilhou - Picturapoesis

ILUSTRACIONES DE LA PORTADA Y DEL TABLERO:
Guillaume Tavernier

ILUSTRACIONES DE LAS AVES:
Maud Briand

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Alex Garcigregor

TRADUCCIÓN:
Eoghan Sánchez

REVISIÓN:
David Vaquero y Sergio Pérez

MAQUETACIÓN:
Paola Prieto y Jaime Wah

La distribución de los peligros a los que se enfrentan las aves y su resistencia son aproximados.
No se deberían interpretar como datos demasiado precisos.

Distinguimos entre peligros de origen natural y peligros antrópicos (de origen humano).

Peligros naturales

El agotamiento



Representa el cansancio del ave cuando su reserva de energía se está agotando.

Antes de emprender su migración, las aves comen mucho para acumular reservas de grasa de las que se nutrirán para soportar el increíble esfuerzo energético que representa el viaje migratorio.

Peligros antrópicos

Las colisiones



Abarca todas las construcciones humanas: edificios, aerogeneradores, ventanales, tendidos eléctricos, aviones, etc.

Este riesgo aumenta por la noche y en zonas densamente pobladas.

El viento



Indica la presencia de vientos en contra que sufren las aves.

Tienen 2 efectos nefastos para las aves migratorias: se agotan aún más y pueden provocar que se desvíen de su ruta o incluso que se pierdan en medio del océano, condenándolas a una muerte segura.

La caza



También llamada presión cinegética, se ejerce sobre especies migratorias, y, entre otras, sobre la becada y la cerceta.

La caza excesiva en determinadas regiones es una amenaza para la estabilidad de las especies correspondientes.

La depredación



Afecta a muchas aves migratorias, especialmente a las más pequeñas.

La mayoría de los depredadores cazan durante el día: los halcones y los milanos capturan aves en pleno vuelo.

Las aves que migran por la noche tampoco están completamente a salvo de los depredadores:

El nótulo mayor (el murciélago más grande de Europa) es capaz de capturar paseriformes mientras vuelan.

La contaminación



Hace referencia en términos generales a otras amenazas debidas a la presencia humana.

La contaminación lumínica interfiere con las referencias visuales.

La contaminación química y los productos fitosanitarios contaminan los ecosistemas y debilitan los organismos.

La reducción de los espacios naturales de descanso hace que los recursos alimenticios escaseen y obliga a las aves a viajar mayores distancias para descansar.