

Spectacular

Eilif Svensson y Asmund Svensson

REGLAMENTO

En **Spectacular**, cada persona debe crear un parque para preservar los animales vulnerables y en peligro de extinción. Tu tarea consistirá en construir tu parque de manera óptima para cuidar de estas especies.

Dales la bienvenida a los nuevos animales, aliméntalos adecuadamente, fomenta su crianza, amplía cada hábitat y levanta torres de observación para que quienes os visiten puedan admirar al leopardo de las nieves, al pangolín y a otros animales espectaculares.

En el APÉNDICE se incluyen datos sobre cada uno de los animales.

En este juego te enfrentarás a un dilema constante: ¿recibir nuevos animales en tu parque (tomando losetas) o alimentar a los que ya tienes (tomando dados) para obtener la mayor cantidad de puntos?



COMPONENTES

6 TABLEROS PERSONALES



De doble cara

6 TABLEROS DE RESERVA



3 de ellos se usan también para el modo solitario (por el lado contrario)

96 DADOS



24 de cada color

24 TORRES DE OBSERVACIÓN



8 de cada color

48 LOSETAS DE ANIMAL COMÚN



12 de cada color

60 LOSETAS DE ANIMAL PERSONAL



10 de cada conjunto (parte trasera de las losetas)

30 FICHAS DE TRABAJO



6 conjuntos

1 BLOC DE PUNTUACIÓN



25 hojas

18 LOSETAS DE OBJETIVO

PARTE DELANTERA (ejemplos) PARTE TRASERA



6 de cada conjunto (A, B y C)

8 FICHAS DEL MODO SOLITARIO

PARTE DELANTERA (ejemplo)



PARTE TRASERA



10 CAJAS ORGANIZADORAS



Para organizar los componentes

APÉNDICE



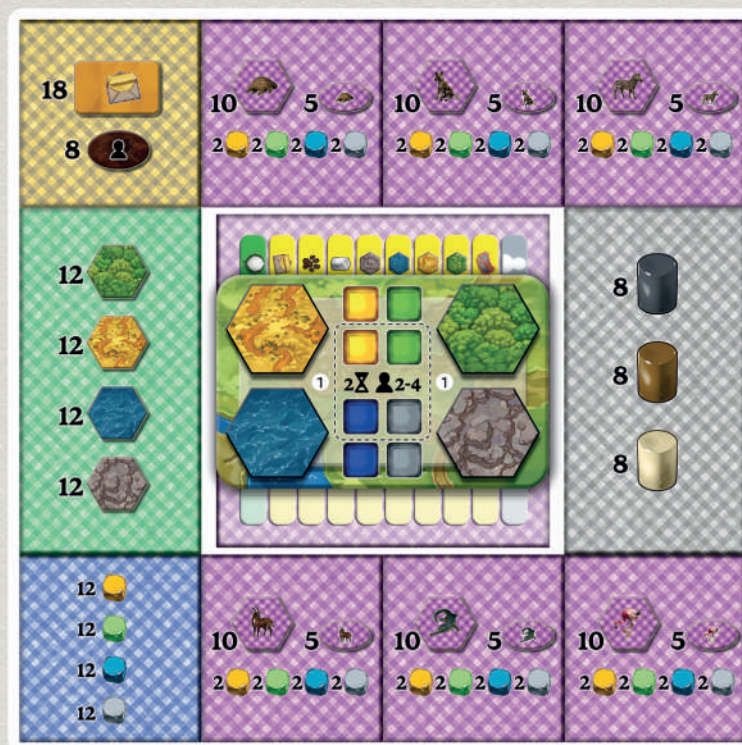
De doble cara

CÓMO ORGANIZAR LOS COMPONENTES

- Antes de tu primera partida, destroquela todas las fichas y losetas.
- El juego incluye 10 cajas organizadoras sin montar. Para mantener tus componentes bien guardados, monta estas cajas y coloca dentro los componentes indicados en la parte superior de cada caja.
- Después de cada partida, guarda los componentes en las cajas correspondientes. Coloca cada caja organizadora dentro de la caja del juego, según se muestra en la imagen inferior.



Ejemplo: Coloca las 10 losetas de animal personal y las 5 fichas de trabajo con el icono de **saola** en su parte trasera, además de 2 dados de cada color, dentro de esta caja organizadora.



Distribuye la caja del juego como se muestra a la izquierda, colocando las cajas organizadoras en los bordes exteriores y el bloc de puntuación y los tableros de reserva en el centro. Luego, coloca los tableros personales, el apéndice y el reglamento encima de las cajas organizadoras.

PREPARACIÓN INICIAL

- Mantén el **bloc de puntuación** cerca del área de juego. El bloc se utiliza después de la ronda 1 para puntuar la *entrada*. El resto de puntuaciones se calculan después de la ronda 2 (durante la puntuación final).
- A menos que estés jugando en solitario, devuelve las **fichas del modo solitario** a la caja. Las reglas para el modo en solitario se encuentran en las páginas 10 a 12 (MODO SOLITARIO).
- A menos que estéis jugando en el MODO OBJETIVOS, devuelve las **losetas de objetivo** a la caja. El MODO OBJETIVOS ofrece un desafío adicional (quizás demasiado complicado para las primeras partidas). Si decidís jugar en este modo, incorpora las reglas del MODO OBJETIVOS que se encuentran en la página 10, además de las reglas básicas.

PREPARACIÓN FINAL

Antes de que comience la partida, puedes realizar lo siguiente:

- **Intercambia** una (y solo una) de tus *losetas iniciales* por una de las tres *losetas* en tu *reserva personal*. Si la nueva *loseta* tiene un *fragmento de torre de observación*, colócala siguiendo las reglas del paso 7 de la PREPARACIÓN GENERAL. **Consejo:** si tienes dos *fragmentos de torre de observación* del mismo color entre tus *losetas iniciales*, podría ser conveniente intercambiar una de ellas. Lee en primer lugar los apartados **LOSETAS DE ANIMAL** y **OBJETIVO DEL JUEGO** para tener una mejor idea de qué *losetas* podría interesarte intercambiar.
- Elige cualquier cantidad de dados de tu *reserva personal* y **vuélvelos a lanzar una vez más** (y solo una vez). Antes de elegir cuáles lanzar de nuevo, lee el apartado **DADOS**, más adelante.

LOSETAS DE ANIMAL

Cada *loseta* de animal tiene un color de hábitat (verde, azul, gris o amarillo) y un animal (de 16 posibles) representado en ella.

LOSETA DE TORRE DE OBSERVACIÓN



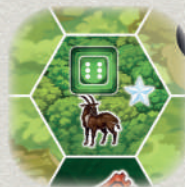
LOSETA DE CRÍA



Fragmento de torre de observación:
Necesitas 3 fragmentos de torre de observación del mismo color en *losetas* adyacentes para formar un círculo completo y construir una torre de observación.

Icono de loseta de cría:
En una *loseta* de cría, solo puedes colocar un dado de valor 1 o 2 (nunca de valor 3 a 6).

El hexágono impreso en tu tablero personal se llama *loseta* de **animal estrella** (es única para tu parque). Aunque no es físicamente una *loseta*, se le llama *loseta* en estas reglas.



Ejemplo: Esta es la *loseta* de animal estrella en el tablero de saola. Cada animal estrella requiere un dado de valor 6.

La parte superior izquierda de tu tablero personal muestra las diez **losetas de animal personal** en tu *pila personal*. Las cuatro especies de la fila superior no están disponibles en el *suministro común*, mientras que las dos especies de la fila inferior sí están disponibles en el *suministro común*.



Arriba de cada *loseta* hay un icono que indica el *fragmento de torre de observación* o el corazón que se encuentra en dicha *loseta*.

DADOS

Aunque existen algunas restricciones relacionadas con el dado de valor 6, deberás tratar de adquirir dados de valor alto. Pero ten en cuenta que se requiere al menos una *loseta de cría* con un dado de valor 1 o 2 para puntuar un área de hábitat. Cada *loseta de cría* con un dado multiplica la puntuación del área de hábitat.



Pueden colocarse en cualquier *loseta de torre de observación* o *loseta de cría* (las *losetas de cría* requieren dados de valor 1 o 2).

Pueden colocarse en cualquier *loseta de torre de observación* y, normalmente, cuanto mayor sea el valor, mejor.

Solo puede colocarse en las *losetas de torre de observación* adyacentes a una torre construida (un círculo completo con 3 fragmentos de torre de observación del mismo color) y en tu *loseta de animal estrella*.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos. Aquí tienes un breve resumen de cómo se obtienen (ver páginas 8 y 9 para una descripción completa):

- Después de la ronda 1, cada persona puntúa el valor de los dados que están conectados a su **entrada**.
- Al final de la partida, cada persona puntúa el valor total de los dados en cada **área de hábitat**, multiplicado por el número (y no el valor) de dados en todas las *losetas de cría* de esa área. **Nota:** Si un área de hábitat no tiene una *loseta de cría* con un dado, esa área de hábitat otorga 0 puntos.
- Al final de la partida, cada persona puntúa el valor de los dados alrededor de cada **torre construida** (que tenga 3 dados a su alrededor).
- Al final de la partida, cada persona cuenta el número de **animales diferentes** en su *parque* y puntúa según la tabla de la parte inferior derecha de su tablero personal. **Nota:** El número máximo de animales diferentes es 17 (16 en las *losetas* más 1 por tu animal estrella).

Si jugáis en el **MODO OBJETIVOS**, podéis obtener puntos adicionales por las **losetas de objetivo** completadas (ver página 10).

La partida dura 2 rondas. La ronda 1 consta de 8 turnos, mientras que la ronda 2 consta de 7 turnos. En cada turno, todo el mundo realiza simultáneamente los siguientes pasos en orden:

1. ELEGIR LOSETAS Y DADOS
2. CONSTRUIR
3. PREPARAR EL SIGUIENTE TURNO

Cada paso se detalla a continuación.

Importante: Realizad cada paso simultáneamente. Elegid a alguien que haga de líder para que se encargue de anunciar el comienzo de cada paso y se asegure de que todo el mundo ha completado un paso antes de comenzar el siguiente.

1. ELEGIR LOSETAS Y DADOS

De manera simultánea, cada persona debe elegir:

- Exactamente 1 elemento (1 loseta o 1 dado) del tablero de reserva que tenga arriba de su tablero personal, colocando el elemento en el área de preparación N de su tablero personal (ver ejemplo a continuación).

Y ADEMÁS

- Exactamente 1 elemento (1 loseta o 1 dado) de su reserva personal, colocando el elemento en el área de preparación W de su tablero personal (ver ejemplo a continuación).

Ejemplo: En este turno, Helena toma la **loseta verde de orangután** del tablero de reserva y el **dado amarillo de valor 5** de su reserva personal.



Áreas de preparación

Caso especial: Para las situaciones donde el orden de selección de elementos del tablero de reserva sea importante, cada persona deberá elegir el elemento en orden ascendente, siguiendo el número de los tableros de reserva.



Número del tablero de reserva

2. CONSTRUIR

De manera simultánea, cada persona debe colocar los dos elementos elegidos en su parque. El parque es el área del tablero personal delineada en el ejemplo que se muestra a continuación.

Puedes colocar los dos elementos en el orden que desees. Si no puedes, o no quieres, colocar en tu parque alguno de los elementos elegidos, descarta el elemento (devuélvelo a la caja).



Ejemplo: Helena coloca sus dos elementos en el parque de su tablero personal.

REGLAS DE COLOCACIÓN DE LOSETAS

Las losetas deben colocarse en cualquier hexágono vacío del parque, incluso en un hexágono que no esté adyacente a una loseta previamente colocada. Las losetas pueden orientarse en cualquier dirección, sin necesidad de coincidir con los hábitats o los fragmentos de torre de observación de las losetas adyacentes.

Nota: La loseta impresa de animal estrella no se considera vacía.

Cada vez que completes un círculo con 3 fragmentos de torre de observación del mismo color (negro, marrón o beige), toma una torre de observación del color correspondiente del suministro común y colócala sobre este círculo. Esto se llama torre construida.

Nota: La torre de observación se coloca solo para indicar claramente la torre construida, por lo que si olvidas colocarla de inmediato, puedes colocarla más adelante. Puedes tener más de una torre de observación del mismo color en tu parque.



Ejemplo: Helena ha completado un círculo beige y coloca una torre de observación beige.

REGLAS DE COLOCACIÓN DE DADOS

Al colocar un dado, ponlo en el *espacio del dado* de cualquier *loseta* que no tenga ya un dado (incluso en una loseta que hayas colocado durante el mismo turno), respetando las siguientes reglas:

Mismo color: Debes colocar el dado en una loseta del mismo color.



Ejemplo: El **dado azul** debe colocarse en una **loseta azul** (hábitat marino).

Loquetas de cría: En las loquetas de cría solo se pueden colocar dados de valor 1 o 2.



Ejemplo: En esta loqueta de cría solo puedes colocar un **dado gris de valor 1 o 2**.

Animales estrella: En las loquetas de animal estrella solo se pueden colocar dados de valor 6.



Ejemplo: En el tablero de saola, solo puedes colocar un **dado verde de valor 6** en la loqueta de animal estrella.

Torres construidas: Solo puedes colocar un dado de valor 6 en una loqueta de torre de observación si está adyacente a una *torre construida* (ver página 6). Esto significa que no puedes colocar dados de valor 6 en una loqueta que no sea de tu animal estrella hasta que tengas al menos una torre construida.



Ejemplo: El **dado gris de valor 6** no puede ser colocado en esta loqueta, ya que la torre de observación todavía no ha sido construida (falta un fragmento de torre de observación beige).



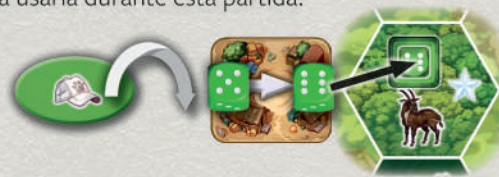
Ejemplo: El **dado gris de valor 6** puede ser colocado en esta loqueta, ya que está adyacente a una torre construida.

Torre construida

USAR FICHAS DE TRABAJO



Una ficha de trabajo te permite cambiar el valor de un dado de su mismo color en +1 o -1 (incluso puedes cambiar de 1 a 6 o de 6 a 1). Puedes usarla con un dado en tus *áreas de preparación* (ver más abajo) o con un dado que ya esté colocado en tu *parque*, al final de cada ronda y antes de la puntuación (ver páginas 8 y 9). Cuando uses una ficha de trabajo, voltéala boca abajo para indicar que no puedes volver a usarla durante esta partida.



Ejemplo: Puedes cambiar un **dado verde de valor 5** a **valor 6** para colocarlo en la loqueta de animal estrella.



Ejemplo: Puedes cambiar un **dado azul de valor 6** a **valor 1** para colocarlo en una loqueta de cría.

Puedes usar tu ficha de trabajo multicolor para cambiar el valor de un dado de cualquier color en +1 o -1. Además, puedes usarlo junto con otra ficha de trabajo para aumentar o disminuir el valor de un dado en +2 o -2 (por ejemplo, cambiar un valor 5 a valor 1).

Nota: Dado que puedes usar las fichas de trabajo al final de cada ronda en los dados que ya has colocado en tu parque, es conveniente guardarlas y utilizarlas para puntuar al final de la ronda, a menos que las necesites para cumplir con las reglas de colocación de dados durante tu turno. Esto te permite optimizar el uso de las fichas para obtener más puntos en la puntuación final.

3. PREPARAR EL SIGUIENTE TURNO

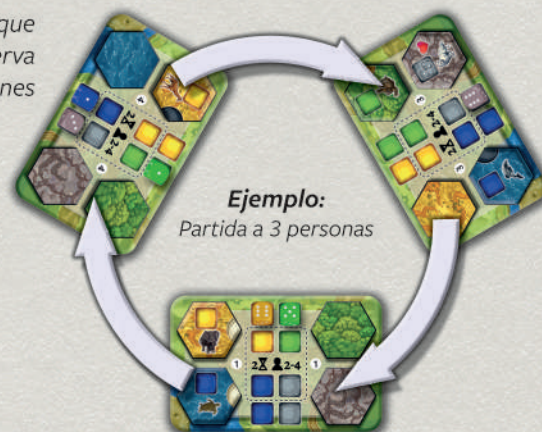
Si solo tienes 2 loquetas en tu reserva personal, rellena tu reserva personal con la loqueta superior de tu pila personal. Si tu pila personal está vacía, continúa la partida con menos de 3 loquetas en tu reserva personal. Luego, cada persona pasa el tablero de reserva que tiene delante de sí a la persona de su izquierda.

Nota: Cualquier elemento que quede en el tablero de reserva continúa en el tablero. No rellenes los espacios vacíos.

Comenzad el siguiente turno.



Ejemplo: Como Helena tiene un espacio vacío en su reserva personal, debe rellenarlo con una nueva loqueta de su pila personal.



Ejemplo:
Partida a 3 personas



FIN DE LA RONDA 1

La ronda 1 termina después del paso 3 del turno en el que no quedan elementos en el tablero de reserva que tiene cada persona delante de sí (dado que los números de los tableros de reserva pueden tener cierta relevancia, pasados a la persona de vuestra izquierda igualmente aunque estén vacíos).

A continuación, haced lo siguiente en orden:

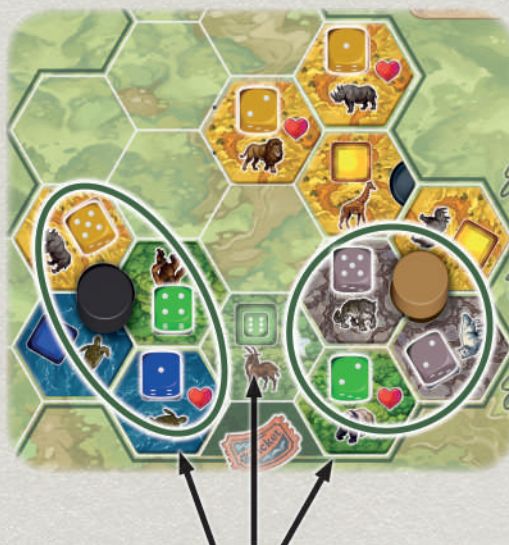
1. **USAR FICHAS DE TRABAJO:** Puedes usar tus fichas de trabajo no utilizadas para cambiar el valor de los dados en tu *parque*. Cualquier dado cambiado por las fichas de trabajo debe cumplir con las reglas para la colocación de dados y para usar fichas de trabajo (ver página 7).
2. **PUNTUAR LA ENTRADA:** Cada persona puntúa el valor total de los dados en cada grupo de dados adyacente a la *entrada* de su *parque*. Los grupos de dados son conjuntos de dados adyacentes a al menos otro dado en el grupo. Anota la puntuación de la *entrada* de cada persona en la fila superior de la hoja de puntuación (una columna para cada persona).
3. **RELLENAR LOS TABLEROS DE RESERVA:**
Rellena los espacios de cada tablero de reserva con lo siguiente:
 - 4 dados, uno de cada color, del *suministro común*. Lánzalos y colócalos en sus espacios correspondientes, fuera de la línea de puntos.
 - **Solo en partidas a 2-4 personas**, otros 4 dados, uno de cada color, del *suministro común*. Lánzalos y colócalos en sus espacios correspondientes dentro de la línea de puntos.
 - 4 **losetas de animal común** aleatorias, una de cada color, del *suministro común*. Colócalas en sus espacios correspondientes, boca arriba.
4. **Comenzad la ronda 2** con el paso 1 del siguiente turno.

FIN DE LA RONDA 2

La ronda 2 termina después del paso 3 del turno en el que no quedan elementos en la *reserva personal* de cada persona.

A continuación, la partida termina.

No puntuéis la entrada y, en su lugar, proceded a la PUNTUACIÓN FINAL (ver página siguiente).



Estas 3 losetas están adyacentes a la entrada. Los dados en estas losetas y todos los dados en sus grupos puntuarán al final de la ronda 1.

Ejemplo: El dado azul de valor 1 está adyacente a la entrada, por lo que su grupo puntúa igual a la suma de sus valores: 10 (1+4+5). El dado verde de valor 2 también está adyacente a la entrada, por lo que su grupo también puntúa igual a la suma de sus valores: 9 (2+2+5). Por lo tanto, la suma total de la entrada de Helena es 19 (10+9), y lo anota en su hoja de puntuación.



Ten en cuenta que los dados amarillos de valor 1 y 2 forman un grupo, pero no cuentan para la puntuación de la entrada porque ninguno de ellos está adyacente a la entrada del parque.



Ejemplo: En esta partida a 3 personas, Helena rellena el tablero de reserva frente a ella con 8 dados (en vez de 4).

PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida, cada persona obtiene puntos según lo indicado a continuación. Anota la puntuación de cada persona en la hoja de puntuación. La persona con más puntos gana la partida. En caso de empate, la persona empatada con el valor total más alto de los dados en las *losetas de cría* será quien gane. Si el empate persiste, la victoria es compartida.

Antes de la puntuación final, cada persona puede voltear cualquier ficha de trabajo no utilizada para cambiar el valor de los dados en su parque, cumpliendo con todas las reglas para colocar dados y para usar fichas de trabajo (ver página 7).

PUNTUACIÓN POR HÁBITATS



Para puntuar cada hábitat, calcula el valor total de todos los dados en las losetas del mismo color conectadas adyacentemente formando un área de hábitat. Luego, multiplica ese total por la cantidad de dados en las *losetas de cría* de esa área.

Importante:

- Obtienes 0 puntos por las áreas que no contienen losetas de cría con dados.
- Los dados de valor 1 y 2 en losetas de torre de observación no sirven como multiplicadores para la puntuación por hábitat (solo los dados de valor 1 y 2 en las losetas de cría).
- Solo se multiplica por la cantidad de dados en losetas de cría, no por sus valores.
- Cada área de hábitat se puntúa por separado. Puedes puntuar varias áreas del mismo tipo de hábitat (incluso una sola loseta de cría con un dado sobre ella).

PUNTUACIÓN POR TORRES DE OBSERVACIÓN



Suma el valor de los dados alrededor de cada *torre construida*, siempre que tenga 3 dados alrededor de ella. **Nota:** Si hay menos de 3 dados alrededor de una torre construida, obtienes 0 puntos.

PUNTUACIÓN POR ANIMALES



Cada persona puntúa por la cantidad de animales diferentes en su *parque*, incluyendo su *animal estrella*. El número de puntos se indica en la tabla de la esquina inferior derecha de cada tablero personal (ver ejemplo de la derecha).

Consejo: Es más fácil contar los animales diferentes si vas hábitat por hábitat.

Nota: Para lograr la puntuación máxima de 80 puntos por 17 animales diferentes, debes evitar colocar una de las losetas de tu reserva personal durante la partida. Solo así podrás hacer espacio para una loseta de animal del tablero de reserva que no coincida con los de tu reserva personal.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL:

Este ejemplo muestra la puntuación final de Helena. Algunas notas a tener en cuenta:

- La puntuación de la entrada (fila superior en la hoja de puntuación) se anota al finalizar la ronda 1.
- Hay dos áreas de hábitat gris (montaña), las cuales puntúan: el área del norte otorga 7 puntos, mientras que el área del sur otorga 9 puntos ($9+7=16$).
- El área de hábitat gris (montaña) del sur tiene dos dados de valor 2. Sin embargo, solo uno de ellos está en una loseta de cría, por lo que Helena no duplica su puntuación para esta área de hábitat.
- El área de hábitat azul (marino) tiene dos losetas de cría. Sin embargo, no hay dado en la loseta azul de pingüino, por lo que Helena tampoco duplica su puntuación para esta área de hábitat.



Ejemplo: Helena obtiene 18 puntos por esta área de hábitat amarillo (sabana):

El valor total de los dados es 9, multiplicado por 2 (dos dados en losetas de cría).

Nota: Aunque no hay dado en la loseta de jirafa, esta loseta conecta el 1 amarillo y el 2 amarillo con el 6 amarillo.



Ejemplo: Helena obtiene 13 puntos por la torre marrón construida.



Ejemplo: Helena no obtiene puntos por la torre negra construida, ya que no hay ningún dado en la loseta azul de tortuga.



Ejemplo: Helena tiene 13 animales diferentes en su parque, por lo que obtiene 30 puntos.

La puntuación final de Helena es de 132 puntos

MODO OBJETIVOS

Recomendamos jugar sin esta variante en vuestras primeras partidas, ya que aumenta la complejidad del juego.

Después de la preparación general (pero antes de la preparación final), reparte una **loseta de objetivo** aleatoria de cada conjunto (**A**, **B**, y **C**) a cada persona. Las losetas de objetivo restantes se devuelven a la caja. Cada persona coloca sus losetas de objetivo en los espacios correspondientes a la derecha de su tablero personal, boca arriba.

Nota: Algunos de los objetivos tienen requisitos que se aplican a los valores de los dados. Esto puede influir en si deseas o no volver a tirar los dados en tu reserva personal durante la preparación final, antes de que comience la ronda 1.

Durante la puntuación final, cada persona obtiene los puntos indicados en cada loseta de objetivo cuyo criterio estén cumpliendo. Anota la puntuación total por objetivos de cada persona en la fila inferior de la hoja de puntuación (arriba de la puntuación total). **Consulta el APÉNDICE para informarte sobre cada loseta de objetivo.**



Ejemplo: Estas son las 3 losetas de objetivo de Helena (una A, una B y una C).



Este número sirve para localizar la loseta de objetivo en el APÉNDICE.

MODO SOLITARIO

PREPARACIÓN

Sigue la preparación tal y como se describe en la página 4, con las siguientes excepciones:

En lugar de tomar un tablero de reserva aleatorio, localiza los 3 **tableros de reserva** con el modo solitario  en sus partes traseras (tableros de reserva 1, 2 y 3). Coloca los tableros de reserva como se muestra en la imagen de la derecha.

Devuelve todas las **losetas de animal común** marcadas con una «X» (3 de cada color) a la caja. Luego, toma 2 losetas de cada color del **suministro común** y colócalas aleatoriamente en los espacios correspondientes de los dos tableros de reserva de la derecha.

Lanza 2 **dados** de cada color del **suministro común** y colócalos aleatoriamente en los espacios correspondientes del tablero de reserva de la izquierda.

Coloca una **torre de observación negra** arriba de los tableros de reserva. Este será tu **marcador de selección**.

Mezcla las **8 fichas del modo solitario** para formar una pila arriba de tu tablero personal, boca abajo.

Toma 3 **losetas de objetivo** aleatorias (una de cada conjunto **A**, **B** y **C**) y colócalas boca arriba en los espacios correspondientes a la derecha de tu tablero personal, tal y como se describe en el MODO OBJETIVOS más arriba.

Nota: El hecho de que uses el lado  o el lado  de tu tablero personal tendrá poco impacto en tu puntuación.

PREPARACIÓN FINAL

Al igual que en una partida a más personas, puedes volver a lanzar cualquier cantidad de dados de tu reserva personal e intercambiar una loseta inicial por una de tu reserva personal. Únicamente para el modo solitario, puedes volver a lanzar cualquier cantidad de dados en el tablero de reserva de la izquierda una vez más. Además, puedes descartar cualquier cantidad de losetas de los tableros de reserva de la derecha. Por último, rellena los espacios vacíos en los tableros de reserva de la derecha con nuevas losetas aleatorias, del color correspondiente, del **suministro común**.



Prepara el área de juego arriba de tu tablero personal como se muestra en la imagen. A continuación, rellena los espacios con dados y losetas.

OBJETIVO DEL JUEGO

MODO SOLITARIO

Cuando juegues en solitario, debes jugar con el MODO OBJETIVOS (ver página 10).

Para ganar, debes completar al menos 2 de tus 3 objetivos y obtener al menos 200 puntos (ver tabla de logros en la página siguiente). Se aplican todas las reglas de una partida a más personas, a menos que se indique lo contrario.

CÓMO JUGAR

MODO SOLITARIO

Los pasos de un turno en el modo solitario son ligeramente diferentes. En cada turno, realiza los siguientes 5 pasos en orden:

1. Elige si deseas tomar una loseta o un dado. Coloca el *marcador de selección* en el círculo negro del tablero de reserva de la izquierda si decides tomar un dado, o en el círculo negro de los tableros de reserva de la derecha si decides tomar una loseta.
2. Revela la primera ficha del modo solitario. Descarta el elemento del espacio que coincida con el número de la ficha del modo solitario del tablero que no tenga el *marcador de selección*. Si no hay un elemento en ese espacio, descarta el siguiente elemento en sentido horario (por ejemplo: si no hay un elemento en el espacio 8, descarta el del espacio 1). Devuelve a la caja los elementos descartados. Las fichas de trabajo pueden usarse para evitar que un elemento sea descartado por una ficha del modo solitario (ver más abajo).

Nota: Mantén visibles todas las fichas del modo solitario reveladas para ayudarte a deducir qué elementos es más probable que se descarten en futuros turnos.

3. Elige un elemento del tablero (o tableros) de reserva que tenga el *marcador de selección* y colócalo en el área de preparación **N** de tu *tablero personal*. Elige un elemento de tu *reserva personal* y colócalo en el área de preparación **W** de tu tablero personal, como de costumbre.
4. Construye, como de costumbre (ver página 6).
5. Si solo tienes 2 losetas en tu *reserva personal*, rellena tu *reserva personal* con la loseta superior de tu *pila personal* (si es posible). Los tableros de reserva permanecen en su lugar sin rellenar los espacios vacíos. Comienza el siguiente turno.

USAR FICHAS DE TRABAJO EN EL MODO SOLITARIO

En el modo solitario, las fichas de trabajo pueden usarse para cambiar el valor de los dados (como de costumbre) o para evitar que un elemento sea descartado por una ficha del modo solitario. Para evitar el descarte de un elemento, voltea una ficha de trabajo que coincida con el color del elemento.



Ejemplo: Alberto coloca el marcador de selección en el círculo negro del tablero de reserva de la izquierda. Luego, revela la ficha superior del modo solitario, que muestra un 7. Debe descartar la loseta de animal en el espacio 7 de los tableros de reserva de la derecha (los que tienen las losetas). Finalmente, decide tomar el dado gris de valor 2 del tablero de reserva de la izquierda (el que tiene los dados), y lo coloca en el área de preparación **N**.



Ejemplo: En el ejemplo anterior, Alberto podría haber volteado su ficha de trabajo verde para evitar que la loseta verde de perezoso se descartase.

FIN DE LA RONDA

MODO SOLITARIO

La **ronda 1** termina después de 8 turnos, cuando se agota la pila de fichas del modo solitario. Los elementos que queden en los tableros de reserva permanecen en ellos.

Nota: Solo quedarán elementos en los tableros de reserva si has volteado alguna ficha de trabajo durante la ronda para evitar que los elementos sean descartados.

Ahora, usa las fichas de trabajo (si lo deseas) y procede a puntuar la entrada (ver página 8). Luego, rellena los espacios vacíos en los tableros de reserva con las losetas y dados siguiendo las reglas de preparación del modo solitario y mezcla de nuevo todas las fichas del modo solitario para formar una nueva pila.

Antes de comenzar la ronda 2, puedes volver a lanzar cualquier cantidad de dados en el tablero de reserva de la izquierda una vez más, descartar cualquier cantidad de losetas de los tableros de reserva de la derecha, y rellenar los espacios vacíos en los tableros de reserva de la derecha con nuevas losetas aleatorias, del color correspondiente, del suministro común.

La **ronda 2** termina después de 7 turnos, cuando no queden elementos en tu reserva personal (solo quedará una ficha del modo solitario en la pila).

Nota: La ficha del modo solitario que reveles en el último turno de la Ronda 2 no tendrá impacto en la partida.

Después de la ronda 2, la partida termina. Procede a la PUNTUACIÓN FINAL.

PUNTUACIÓN FINAL

MODO SOLITARIO

Al final de la partida, puntúa según lo explicado en el apartado PUNTUACIÓN FINAL (ver página 9). Para ganar, debes obtener al menos 200 puntos y haber completado al menos 2 objetivos. Si has ganado, verifica tu logro en la TABLA DE LOGROS de la derecha.

TABLA DE LOGROS

MODO SOLITARIO

Puntos	Logro
200-209	Has ganado, pero por poco.
210-219	No está mal.
220-229	Bien.
230-239	Muy bien.
240-249	Impresionante.
250-259	Mágifico.
260-269	Excelente.
270-279	Excelso.
280+	Leyenda.

Nota: Esta tabla se aplica solo al modo solitario, no a partidas con más personas.

CRÉDITOS

Los diseñadores y el editor quieren darle las gracias a quienes han testeado este juego, en especial a:

Viljar Opdal Svensson, Nora Opdal Svensson, Isak Svensson, Hanne Sævik Opdal, Lin Heidi Isaksen, Vegard Eliassen Stillerud, Fridtjof Buvarp, William Attia, Conny Richter, Erlend Hove Lillebø, Trond Bamle, Terje Vedaa Naustheller, Maria Berg, Ronny Eftevåg, Geir André Wahlqvist, Trond Arvid Røise, Marte Oldeman Christensen, Vetle Oldeman Christensen, Kjetil Svendsrud, Tor-Christian Eriksen Bolstad, Kirsten Heitmann, Bjørnar Heitmann y Thomas Taranger Haare.



©2024 CHILIFOX GAMES AS,
NORWAY.
Todos los derechos reservados.
www.chilifoxgames.com

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Diseño del juego:

Eilif Svensson y Åsmund Svensson

Ilustraciones y diseño gráfico:

Gjermund Mørkved Bohne

Revisión:

Van Willis



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

tranjisgames.com @tranjisgames

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección editorial:

Álex Garcigregor

Traducción:

Sergio Pérez

Revisión:

Llubí y Sergio Pérez

Maquetación:

Paola Prieto