

REGLAMENTO

Un juego para preservar vidas en peligro de extinción

Diseñado por Fernanda Poblete y Eduardo García
Ilustrado por Nimo



RescatE ANiMAL



¡Prepárate para una expedición en la que conocerás la fauna chilena! Como explorador, descubrirás una variedad de especies nativas y tendrás la misión de protegerlas, contribuyendo a su conservación y evitando su extinción.

En tu travesía, te encontrarás con animales en cuatro categorías de conservación diferentes. Estas son: **en Peligro (EN)** cuando la especie que encuentres está enfrentando un riesgo muy alto de extinción en estado silvestre; **Vulnerable (VU)** cuando tiene un riesgo alto de extinción en estado silvestre; Casi **Amenazado (NT)** cuando la especie está próxima a cumplir con los criterios para estar en **EN** o **VU**; y **Preocupación Menor (LC)** cuando en su evaluación todavía no cumple con los criterios para encontrarse en categorías preocupantes.*

Pero cuidado, te enfrentarás a especies invasoras que amenazan la fauna nativa chilena. Estos intrusos, introducidos desde otros lugares, representan un peligro para los animales que buscas proteger. ¿Podrás salvar la biodiversidad y asegurar el futuro de las especies más preciadas de Chile?

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener la mayor cantidad de puntos de preservación que el resto, rescatando y conservando a diferentes animales nativos.



COMPONENTES

90 cartas de animales
10 Mamíferos
10 Mamíferos Marinos
10 Peces
10 Aves
10 Anfibios
10 Reptiles
10 Insectos
10 Moluscos
10 Invasores



5 Cartas de resumen

45 Fichas de Preservación
30 de valor 1
15 de valor 5



1 Ficha de jugador inicial

ANATOMÍA DE LAS CARTAS



1. Nombre del animal
2. Tipo de grupo animal
3. Cantidad de cartas
4. Ficha adicional
5. Animal
6. Estado de conservación
7. Manera de puntuar



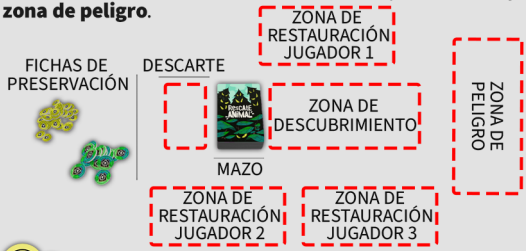
Nota: *Las categorías de conservación de especies definidas en este juego son una adaptación lúdica del Reglamento de Clasificación de Especies del Ministerio de Medio Ambiente https://clasificacionespecies.mma.gob.cl

PREPARACIÓN

Separa todas las cartas por **grupo animal**, luego separa 2 grupos a su elección que no sean **invasor** y devuélvelos a la caja. Ten en cuenta que los **anfibios** sólo se pueden jugar en partidas para más de dos jugadores.



Baraja las cartas restantes y colócalas boca abajo al alcance de todos formando un mazo. Deja un espacio para la **zona de descubrimiento**, el **descarte**, las fichas de preservación y la **zona de peligro**.





Cada jugador toma dos fichas de preservación de valor 1.



Entrega la ficha de jugador inicial a la persona que haya visto un animal más recientemente, luego el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

RESUMEN DE UNA PARTIDA

En cada turno, los jugadores intentarán incorporar nuevas especies a su **zona de restauración** con el fin de agruparlas según su **grupo animal**, para preservarlas y rescatarlas a cambio de fichas de preservación. Además, deberán tener cuidado de descubrir invasores o más animales de los que pueden albergar, ya que se arriesgarán a perderlos.

TURNO DEL JUGADOR

Cada turno se conforma de dos acciones principales (**Descubrir** y **Conservar**) y una secundaria (**Preservar**). El jugador activo deberá hacer una de las dos acciones principales y en caso que lo desee también podrá realizar la acción secundaria al inicio o final de su turno.

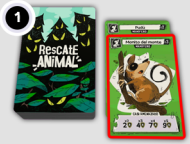
1.DESCUBRIR

Revela la carta superior del mazo y colócala a la derecha de este (esta zona se denomina **zona de descubrimiento**). Después de revelar una carta, puedes decidir detenerte o continuar.



❶ Si la carta revelada pertenece al mismo tipo de **grupo animal** que otra en la **zona de descubrimiento**, deberás colocarla encima de esa, generando una columna.

❷ Si la carta revelada es de un tipo distinto a los que se encuentran en la **zona de descubrimiento**, deberás colocarla a la derecha de la anterior, es decir al final de la fila.



Si fallas la jugada: Si al momento de revelar cartas, llegas a tener una columna de 3 cartas o 5 columnas de **grupo animal** distintas, entonces perderás tu turno y todas las cartas descubiertas deberán ir a la **zona de peligro**, luego recibe una ficha de preservación de la reserva.

COLUMNA DE 3 CARTAS



FILA DE 5 COLUMNAS



Detenerse: Si decidiste detenerte, deberás elegir llevarte una columna o la fila de cartas descubiertas.

En el caso de elegir la fila, deberás tomar la carta superior de cada columna.



En el caso de elegir columna, deberás tomar alguna de las disponibles, incluso si está compuesta por una única carta.



Ubica las cartas elegidas en tu **zona de restauración** manteniendo su orden y agrúpalas en las columnas existentes sí coinciden con el tipo, o creando columnas nuevas si ninguna coincide con el tipo de una carta elegida.

El resto de cartas deberán ir a la **zona de peligro**. Si ya se encuentran cartas agrupadas del mismo **grupo animal**, deberás colocar esas cartas por encima de esas.



NOTA: Si al momento de revelar cartas se agota el mazo, descarta todas las cartas de la zona de peligro, baraja el descarte y colócalo boca abjo generando un nuevo mazo. A continuación, puedes seguir revelando cartas.

Especies invasoras: Estos animales invaden los hábitats de otras especies. Si revelas una especie invasora, ubícala sobre otra carta en la zona de descubrimiento y contará como una carta de ese **grupo animal**.



Si la primera carta revelada acaba siendo una especie invasora, la siguiente carta que reveles deberás dejarla sobre la carta invasora, por lo que ahora la columna pasaría a ser del tipo de la nueva especie colocada.

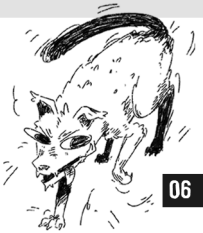
Una columna no puede tener 2 especies invasoras, por lo que, en el caso de revelar una nueva carta invasora, deberás colocarla sobre otra carta que no tenga especie invasora, si no hay más cartas en donde colocarla, ubícala al final de la fila.

Cuando te llevas una columna desde la **zona de descubrimiento** a tu **zona de restauración** y viene con una carta de invasor, deberás ubicar esa carta al fondo de la columna correspondiente al tipo de **grupo animal** de la columna tomada.



Cuando te llevas la fila desde la **zona de descubrimiento** a tu **zona de restauración** y viene con uno o más invasores, deberás elegir en qué columnas ubicar esas cartas en tu **zona de restauración**, colocándolas por debajo de las columnas.

NOTA: Siempre que tomes cartas de la **zona de descubrimiento** para llevarlas a la **zona de restauración** y quede alguna especie invasora como única carta de una columna, deberás descartar la carta en vez de llevarla a la **zona de peligro**.



2.CONSERVAR

Puedes tomar cartas de la **zona de peligro** en vez de descubrir. Para ello, gasta 1 ficha de preservación para tomar la carta superior de cualquier columna, llévala a tu **zona de restauración** y ubica la carta por encima o por debajo de la columna del tipo de **grupo animal** correspondiente. También puedes comenzar una nueva columna si no posees cartas del mismo tipo. Sólo puedes **conservar** un máximo de 3 cartas cada turno y deberás tomar 1 carta a la vez, gastando como máximo 3 fichas de preservación.

ZONA DE PELIGRO ZONA DE RESTAURACIÓN



Las fichas de preservación gastadas van a la reserva de fichas correspondiente.

En cualquier momento los jugadores pueden intercambiar 5 fichas de valor 1 por una de 5, o viceversa.

Especies invasoras: Si gastas 1 ficha de preservación para tomar una especie invasora, deberás ubicarla por encima de alguna columna de animales de otro jugador, quien deberá descartar tanto la carta invasora como la última carta de esa columna. Si no puedes enviarla a otro jugador, simplemente descarta al invasor.



NOTA: Siempre que al final del turno quede alguna especie invasora como única carta de una columna en la **zona de peligro** o en la **zona de restauración**, se deberá descartar.

3.PRESERVAR (OPCIONAL)



Una vez por turno, al inicio o al final de este, puedes preservar una columna completa de animales que tengas en tu zona de restauración, siempre y cuando esté conformada con al menos 2 cartas no invasoras.

Si es primera vez que preservas un **grupo animal**, deberás elegir y quedarte con una de las cartas preservadas que no sea invasor, a estas cartas se les denomina **animales rescatados**. Las demás cartas de la columna irán al descarte; además obtendrás tantos puntos de preservación como indique la carta que estaba por encima del resto de esa columna.



Deberás tener tus cartas de **animales rescatados** junto a ti en todo momento y separados de tu **zona de restauración**.

Si preservaste al inicio del turno, no podrás hacerlo después.

Si no preservaste al inicio del turno y fallaste tu jugada al momento de **descubrir**, no podrás preservar al final del turno.



NOTA: Los **animales rescatados** quedan fuera de la **zona de restauración**, por lo que no se consideran al momento de preservar ciertas cartas que suman o restan puntos de preservación con cartas de otros jugadores.

NOTA: Todos los **grupos animales** del mismo tipo poseen un requisito en común, pero este varía dependiendo del estado de conservación del animal. Entre más vulnerable sea, suele ser mejor la recompensa en puntos de preservación, pero menor es la cantidad de cartas.

Animales en peligro: De cada **grupo animal**, exceptuando los invasores, poseen una única carta en peligro, la cual se destaca por ser la carta más vulnerable de ese tipo y poseen un icono de ficha de preservación en su esquina derecha. Si al preservar esta carta no se encuentra por encima en la columna, obtendrás 1 punto de preservación adicional.





Especies invasoras:
Al momento de preservar, si la columna posee un invasor, se restará 1 punto de preservación por cada invasor en la columna.

NOTA: Las especies invasoras no se consideran en el conteo de cartas en la columna ni en los requisitos de la columna preservada.



FINAL DE PARTIDA





Si al final de un turno de cualquier jugador, este ha obtenido al menos 15 fichas de preservación o si posee al menos 5 **animales rescatados** de **grupos** distintos, se desencadena el final de la partida. En cualquiera de los casos, los jugadores restantes deberán jugar su turno normal hasta alcanzar a la persona con la ficha de jugador inicial.

Una vez haya terminado el turno del último jugador, todos tienen la oportunidad de preservar uno de sus **grupos de animales**, siempre que dispongan de las cartas para hacerlo. Una vez estén todos listos, se procede al conteo de puntos.

Los jugadores deberán sumar sus fichas de preservación más 1 punto por cada **animal rescatado** que tengan.

Ganará el jugador que más puntos sume. En caso de empate, ganará quién posea la mayor cantidad de **animales rescatados**. Si el empate continúa, se compara la cantidad de **animales rescatados** según su estado de conservación en el siguiente orden hasta que haya un desempate:

Quien posea más
- Animales **En Peligro**.
- Animales **Vulnerables**.
- Animales **Casi Amenazados**.
- Animales con **Preocupación Menor**.



SI EL EMPATE CONTINÚA, ESOS JUGADORES COMPARTEN LA VICTORIA.

TIPOS DE GRUPO ANIMAL



Mamífero: Otorga puntos de preservación dependiendo de la cantidad de cartas de mamífero que tengas al momento de preservar.



Mamífero Marino: Otorga puntos de preservación siempre y cuando tengas el mínimo de cartas de mamífero marino exigidas por la carta al momento de preservar.



Pez: Otorga puntos de preservación por la cantidad de cartas que tengas del pez exigido al momento de preservar.

VARIACIÓN DE LA CARTA **EN PELIGRO**: Otorga puntos por la cantidad del mismo pez que más tengas al momento de preservar.



Ave: Otorga puntos de preservación sumando los puntos de todas o solo las demás cartas de aves que tengas al momento de preservar. Cada carta otorga 1, 2 o 3 puntos.

VARIACIÓN DE LA CARTA **EN PELIGRO**:
Su manera de puntuar es igual a la carta que se encuentre justo detrás, incluyendo el punto negativo del invasor. Si no hay cartas por detrás el puntaje de la carta es 0.



Anfibio: Otorga puntos de preservación siempre y cuando tengas más cartas de anfibio que otros jugadores.

TIPOS DE GRUPO ANIMAL



Reptil: Otorga puntos de preservación dependiendo de la cantidad de cartas de Reptil que tengas al momento de preservar, aunque podrías obtener 0 puntos.



Insecto: Otorga puntos de preservación por cada 1, 2 o 3 cartas de insectos que tengas al momento de preservar.



Molusco: Otorga puntos de preservación sumando o restando puntos por cada carta de molusco que tengan los demás jugadores en su **zona de restauración** al momento de preservar.

VARIACIÓN DE LA CARTA **EN PELIGRO**: Otorga 3 puntos y 1 punto extra por cada carta adicional al momento de preservar.



Invasor: Resta 1 punto por invasor que se encuentre en la misma columna que preserves.

Cuando la obtienes desde la **zona de peligro** con la acción de **conservar**, puedes colocarla sobre una columna de la **zona de restauración** de otro jugador, ese jugador deberá descartar al invasor y la carta que se encuentre por delante del resto en esa columna. Si no quieres o no puedes colocar el invasor en la zona de otro jugador, solo descarta al invasor.



CRÉDITOS



Diseño del juego: Eureka Games
Ilustración y diseño gráfico: Nimo (Simón Meza)
Edición: Andrés "Organn" Navarro
Redacción de reglas: Eureka Games
Revisión de Manual: María Josse Sánchez, Daniel Tapia y Bernardo Vásquez
Asesoría y Validación de Contenidos: Francisca Ravanal
Editorial: Meeple Angel

AGRADECIMIENTOS

De parte de la Editorial: Al equipo completo que realizó este juego, principalmente a Eureka Games, Nimo y a Francisca quienes apañaron desde el minuto cero, al Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, por financiar este proyecto lúdico, a Monse que nos ayudó a conseguir todo lo necesario para realizar este proyecto. Y a todos los que han estado ayudando en este proyecto.

De parte de los Autores: Queremos agradecer a nuestros familliares, al equipo involucrado y a todos los que apoyaron y probaron el juego en su fase de prototipo.

PALABRAS DEL ARTISTA

Desde el punto de vista artístico querer transmitir lo expresivo que es la vida salvaje y los sentimientos de sorpresa en el descubrimiento.

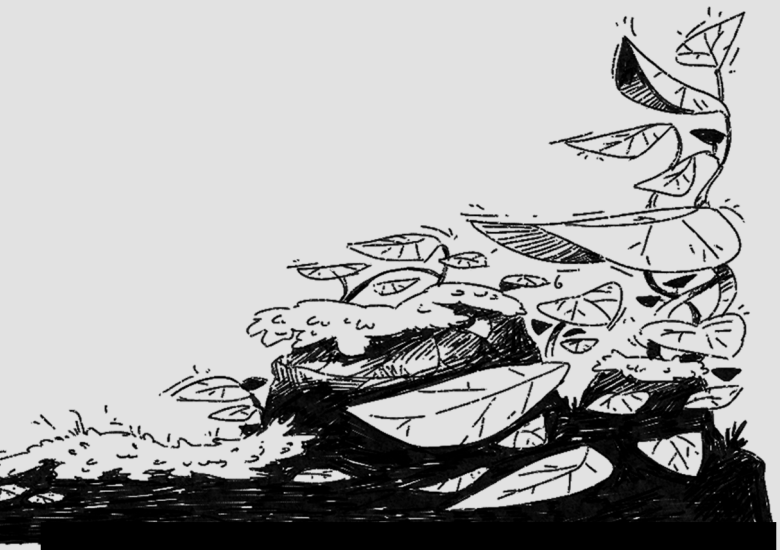


Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Gobierno de Chile

PROYECTO FINANCIADO POR EL FONDO NACIONAL DE DESARROLLO CULTURAL Y LAS ARTES (FONDART)

meeple angel
EUREKA GAMES

APUNTES



meeple angel

EUREKA GAMES

Revisado por Andrés “Organn” Navarro y Eureka Games
Más ilustraciones de Simón Meza en www.artstation.com/nimo-art
©2024 MeepleAngel.