

Biomes of the Nilgiris



Biomes of the Nilgiris es un juego para 2-4 jugadores (mayores de 14 años) que celebra la naturaleza y el arte de la conservación. Los jugadores asumen diferentes roles (fotógrafo, amante de la naturaleza, observador de aves o guardabosques) para explorar la biosfera de los Nilgiris, descubrir nuevas especies y completar objetivos de conservación.

Objetivo del juego

El objetivo es obtener la mayor cantidad de

Puntos de Ecología (EcoP). Estos puntos se ganan conservando especies y biomas, abordando problemas ecológicos y completando objetivos de fin de partida.

Componentes principales

- **Tablero:** Seguimiento de Ecología (para los puntos) y Sostenibilidad.
- **Cartas:** Cartas de Bioma (Niveles I y II), Cartas de Especie (Niveles I y II), Cartas de Equipamiento (estándar y específicas de personaje) y Cartas de Objetivo.

- **Tokens:** Tokens de Experiencia (XP) de 6 tipos diferentes, Tokens de Jugador.
- **Meeples:** 4 Meeples de Personaje.

Manual Operativo: Biomes of the Nilgiris

Configuración del juego (Setup)

1. **Mapa:** Coloca la carta de *Starter Field Station* (Estación de Campo Inicial) en el centro y rodéala al azar con 5 cartas de Bioma iniciales.
2. **Tablero:** Coloca el tablero; baraja y coloca las cartas de Bioma/Especie de Nivel I en los espacios designados. Revela 3 cartas de Especie y 3 cartas de Equipamiento.
3. **Objetivos:** Coloca 2 cartas de Objetivo de tipo A y 2 de tipo B.
4. **Jugadores:** Cada jugador elige un color, toma su tablero personal, su Meeple, sus tokens, el equipamiento específico y 1 carta de referencia. Además, recibe los tokens de XP iniciales y coloca su Meeple en la carta de *Field Station* central.

Preparación y Configuración (Detalle)

Una correcta preparación de la mesa es crucial para el equilibrio de la partida:

- **El Mapa Central:** Se parte siempre desde la *Starter Field Station*. Alrededor de ella, dispone las 5 cartas de Bioma iniciales boca arriba, creando un núcleo explorable.
- **Gestión de Recursos (Tablero):**
 - El tablero debe contener el marcador de puntos (EcoP) y el de Sostenibilidad.
 - Las cartas de Nivel I deben colocarse en los espacios dedicados, mientras que las de Nivel II permanecen aparte, listas para el *midgame*.
 - Revela siempre 3 cartas de Especie y 3 de Equipamiento para formar el mercado común.
- **Dotación del Jugador:**

- Cada jugador recibe su tablero personal para gestionar los Tokens de Experiencia (XP) y las cartas adquiridas.
- Toma el Meeple del color elegido, 1 carta de referencia y el equipamiento inicial específico de tu personaje.
- Coloca tu Meeple en la *Field Station* central antes de comenzar.

Dinámica de los turnos

Cada turno consta exactamente de 3 acciones. Es fundamental recordar que una de esas 3 acciones debe ser obligatoriamente **Travel** (Viajar).

Acción

Descripción

	Mueve tu Meeple. Si entras en un
Travel	espacio vacío, revela una carta de Bioma del mazo y colócala.
	Te permite añadir nuevas cartas de



Explore Bioma al mapa, expandiendo el área de juego.

Obtén los tokens de Experiencia (XP)

Journal necesarios para progresar, o roba

cartas de Especie o Equipamiento.

Transforma los tokens XP obtenidos en recursos utilizables para las acciones siguientes.

Study Juega cartas de Equipamiento de tu

Equip

mano colocándolas en tu área de juego.

Juega cartas de Especie de tu mano en

Discover tu área (preparándolas para la

conservación).

La acción clave: "consumes" las



Conserve especies o biomas listos para obtener

Puntos de Ecología (EcoP).

Progresión: Midgame y Fin de Partida

El ritmo del juego cambia según los puntos acumulados:

- **Transición al Midgame:** Cuando un jugador alcanza por primera vez al menos 18 EcoP, el juego entra en su fase principal. Todas las cartas de Nivel I que queden en el tablero se retiran y se sustituyen por las de Nivel II, que ofrecen desafíos más complejos y puntuaciones más altas.
- **Condiciones de Victoria:** La partida termina en cuanto un jugador alcanza 49 o más EcoP.
- **Cierre y Puntuación:** Una vez activada la señal de fin de partida, se completa la ronda en curso para que todos los participantes hayan jugado el mismo número de turnos. El ganador es quien, sumando a sus EcoP

actuales los puntos de las cartas de Objetivo y los bonos del marcador de Sostenibilidad, obtenga el total más elevado.

Nota Estratégica: No ignore el marcador de Sostenibilidad; los bonos obtenidos en este recorrido pueden marcar la diferencia en una partida muy ajustada.

Fases y dinámicas detalladas

El juego se estructura en torno a la gestión del tiempo y los recursos (Tokens XP). Dado que cada turno requiere 3 acciones (siendo una de ellas *Travel*), la planificación del movimiento es el núcleo de la estrategia.

1. **Fase de Expansión (Explore y Travel):**

Movimiento y creación del terreno.

2. **Fase de Gestión de Recursos (Journal, Study y**

Equip): Obtención, conversión de XP y equipamiento.

3. **Fase de Realización (Discover y Conserve):**

Preparación y obtención de puntos finales.

Leyenda de los símbolos (Iconografía)

- **Hexágono:** Representa el mapa y las cartas de Bioma.
- **Iconos XP (6 tipos):** Categorías de experiencia necesarias para "estudiar" y completar objetivos.
- **Símbolo EcoP:** Valor de Puntos de Ecología obtenidos al conservar.
- **Icono de Nivel (I o II):** Dificultad y momento de aparición.
- **Símbolo de Sostenibilidad:** Progreso en el marcador secundario.

Nota de profundización: Recuerda que el paso al *Midgame* (al alcanzar 18 EcoP) no es solo un cambio de cartas, sino un aumento de la dificultad: las nuevas cartas de Nivel II requieren una gestión más cuidadosa de los tokens XP, ya que sus costes son generalmente superiores. ¿Ya has decidido qué personaje (fotógrafo, amante de la naturaleza, observador de aves o guardabosques) te atrae más para tu primera partida?

