



CRATURAS MARAVILLOSAS

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



I. INTRODUCCIÓN

Perdido entre las nieblas arremolinadas del mar, un barco mercante tropezó con una extraña criatura. Su forma recordaba a la de un pájaro, pero su pico luminoso perforaba la oscuridad con un resplandor de otro mundo. Intrigada, la tripulación siguió al animal y pronto descubrieron una isla inexplorada, llena de criaturas curiosas. La peculiar isla estaba repleta de seres misteriosos, desde diminutas y adorables bolas de pelaje hasta reptiles con enormes y aterradores colmillos. La noticia de esta tierra recién descubierta se extendió por todas partes, cautivando los corazones más aventureros, incluido el tuyo. Debido a tu gran amor por los animales y la emoción del descubrimiento, zarpaste hacia esta isla enigmática, anhelando explorar sus maravillas de primera mano.

AUTOR
C.W Yeom

ARTISTA
Sophia Kang

DESARROLLO
Jaewoo Bang
Gunho Kim

DIRECCIÓN DE ARTE
Hani Chang

EDITOR
Lucya Lee

TRADUCCIÓN
Y MAQUETACIÓN
Salva Picot

CORRECTOR DE
ESTILO
Alejandro Pardo

EDITOR
Jorge Ruiz



BAD COMET



**Samaruc
Games**

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A TODO EL MUNDO QUE APOYÓ EL PROYECTO EN KICKSTARTER

Always Board



viewer.alwaysboardgames.com



info@samarucgames.com

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

CARTAS



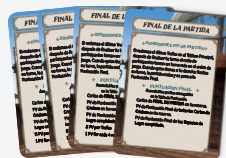
126 Cartas de Criatura



19 Cartas de Logro
5 Principales, 7 Mono-Especie y
7 Multi-Especie

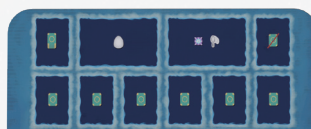


12 Cartas de Tingent
(Modo Solitario)



4 Cartas de Ayuda

TABLEROS Y BOLSA



1 Tablero de Suministros



4 Tableros Individuales



1 Tablero Principal



9 Tableros de Capitán



1 Bolsa para Huevos

FICHAS Y LOSETAS



4 Fichas de Cerrojo



14 Losetas de Hábitat



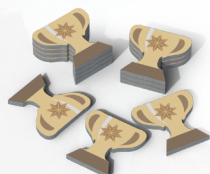
20 Fichas de Energía



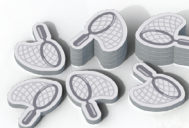
4 Fichas +50/+100 PV



78 Huevos 11 Crustáceos,
11 Mamíferos, 11 Aves, 11 Reptiles,
11 Peces, 12 Insectos, 11 Dragones



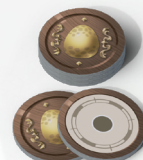
16 Trofeos



12 Cazamariposas



3 Fichas de Objetivo
(Modo Solitario)



5 Losetas de Tiempo



2 Tabla de Tiempo (4P)

MEEPLES Y MARCADORES



12 Tripulantes 1 Meeple Magnético y 2 normales por color



24 Marcadores de
Logro



16 Marcadores de
Recurso



4 Marcadores de
Puntuación



1 Marcador
de Tiempo



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Ingmar



Octavia



Marie



Samuel



Helena



II. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

PREPARACIÓN GENERAL

Ejemplo de preparación para 3 participantes



Tabla de Puntuación



1 El **Tablero Principal** está impreso a doble cara, con la cara A para 1-2 participantes y la cara B para 3-4. Colocad el Tablero Principal con la cara correspondiente al número de participantes en el centro de la mesa.

2 Colocad el **Tablero Suministros** sobre el Tablero Principal.

3 Disponed las **Cartas de Criatura** en el Tablero de Suministros.

a **Mazo**: Mezcla todas las Cartas de Criatura y colócalas formando un mazo bocabajo.

b **Territorio Salvaje**: Roba 6 cartas del mazo y colócalas bocarriba en el área señalada.

Este área se llama el **Territorio Salvaje**.

4 Colocad un total de 35 Huevos, 5 de cada especie, en la **Bolsa para Huevos**, mezcladlos bien. Colocad la bolsa cerca del Tablero Principal.



NOTA Hay un total de 7 Especies Diferentes de Huevos, 35 Huevos se colocan en la Bolsa.

5 Colocad las Fichas de Energía, Cazamariposas y el resto de Huevos en los lugares designados del **Tablero de Suministros**.

c **Huevos**: Colocad el resto de los Huevos.

d **Fichas de Energía**.

e **Cazamariposas**

6 Colocad las **Losetas de Hábitat** en el Tablero Principal.

f **Pila de Losetas de Hábitat**: Mezclad las Losetas de Hábitat formando una pila bocabajo.

g **Reserva de Losetas de Hábitat**: Revelad 3 Losetas de Hábitat de la Pila y colocadlas en el área designada.

7 Para **4 participantes**, Preparad los siguientes componentes: Ignorad este paso para partidas de 1-3 participantes.

h Colocad las 2 piezas adicionales de la **Tabla de Tiempo**, cubriendo la Tabla de Tiempo impresa en el Tablero Principal.

i Robad 1 Loseta de Hábitat de la Pila de Losetas de Hábitat. Colocadla en el espacio con el icono en el Mapa.

j Sacad, al azar, 2 Huevos de la Bolsa para Huevos y colocad 1 en cada espacio con el icono en el Mapa.

8 Colocad **Huevos** en el Mapa siguiendo estos pasos:

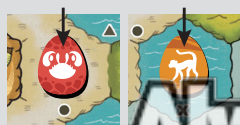
Mezclad las 5 **Losetas de Tiempo** bocabajo. Seleccionad 2 al azar y reveladlas. Cada una muestra un símbolo.

Colocad en cada hexágono con los símbolos revelados de las Losetas 1 Huevo robado al azar de la Bolsa para Huevos.

Ejemplo: Las losetas seleccionadas al azar muestran y . Se roba 1 Huevo por cada espacio con estos símbolos y se coloca 1 en cada hexágono con y en el Mapa.



Losetas de Tiempo.



9 Preparad la **Tabla de Tiempo** como sigue:

k Mezclad, bocabajo, las 2 **Losetas de Tiempo** seleccionadas en paso 8. Colocadlas en los 2 espacios con el **borde amarillo** más a la derecha de la Tabla de Tiempo.

l Mezclad, bocabajo, las Losetas de Tiempo restantes y colocadlas en el resto de espacios con borde amarillo de la Tabla de Tiempo.

NOTA Con 3 participantes, solo se usan 4 Losetas de Tiempo. La loseta no colocada se devuelve a la caja del juego.

m Colocad el **Marcador de Tiempo** en el primer espacio de la Tabla de Tiempo.

10 Colocad los **Trofeos** en el Tablero Principal. La cantidad de Trofeos depende del número de participantes.

Participantes	2 P	3 P	4 P
	10	14	16

11 Colocad las **Fichas +50/+100** junto a la Tabla de Puntuación.

12 Colocad 7 **Cartas de Logro** con la cara que corresponda al número de participantes, boca arriba, en el Tablero Principal. Ninguna especie puede repetirse en las Cartas de Logro, al colocarlas, seguid las siguientes indicaciones:

n **Logros Principales** (borde marrón)

Mezclad las Cartas de Logro Principal y colocad, al azar, una en cada uno de los tres espacios marrones.

Si es vuestra primera partida, os recomendamos que coloquéis los Logros Principales 1, 2 y 3 tal y como aparecen en la página anterior.

o **Logros Multi-Especie** (borde amarillo)

Mezclad las Cartas de Logro Multi-especie y colocad una, al azar, en uno de los espacios amarillos del Tablero Principal.

Después, seleccionad al azar otra Carta de Logro Multi-Especie y colocadla en el otro espacio amarillo. Ninguna especie mostrada en la nueva carta puede aparecer en el Logro anterior. Si se da el caso, elegid una nueva carta. Repetid el proceso hasta que las especies mostradas sean todas diferentes.



p **Logros Mono-Especie** (borde turquesa)

Examinad las 7 Cartas de Logro Mono-Especie y devolved a la caja las cartas que muestren las 4 especies de los Logros Multi-Especie colocados en o.

Elegid 2 de las 3 Cartas de Logro Mono-Especie restantes y colocadlas en los espacios turquesa del Tablero Principal.

Excepto las 7 Cartas de Logro colocadas en el Tablero Principal en n y p, todas las Cartas de Logro restantes se devuelven a la caja.

NOTA Entre las Cartas de Logro Multi-especie y Mono-Especie, se necesitan 5 especies diferentes que no se repiten.





PREPARACIÓN INDIVIDUAL

- 13** Cada participante elige un color y toma los siguientes componentes del color elegido:

- q** Toma un **Tablero Individual** y colócalo frente a ti.
- r** Toma 3 **Tripulantes** y colócalos junto a tu tablero.
- s** Toma 6 **Marcadores de Logro** y colócalos ocupando los espacios a la izquierda de tu Tablero Individual.
- t** Toma 4 **Marcadores de Recurso** y colócalos en el espacio 1 (el segundo de izquierda a derecha) de cada Tabla de Recurso de tu Tablero Individual.
- u** Toma 1 **Marcador de Puntuación** y colócalo en el barco junto a la Tabla de Puntuación del Tablero Principal. (Ver pag. 4).

- 14** Cada participante toma 2 **Tableros de Capitán** al azar. Elige un Tablero de Capitán y colócalo en tu Tablero Individual. Devuelve el otro tablero a la caja.

NOTA Si ya habéis jugado a Criaturas Maravillosas, proceded con los pasos 14 y 15 simultáneamente.

- 15** Cada participante roba 8 **Cartas de Criatura** del mazo. Elige 4 para añadir a tu mano y descarta el resto en la Pila de Descarte.

- v** **Pila de Descarte:** Cuando se descarte una carta, colocadla en este espacio, boca arriba.

CONSEJO Cuando elijas qué Cartas de Criatura conservar, fíjate en las Cartas de Logro en el Tablero Principal. Si alguna Carta de Criatura puede ayudarte a cumplir un Logro, puede tener gran valor.

NOTA Durante la partida, las cartas en tu mano no se muestran al resto de participantes. Aun así, algunas habilidades pueden resultarte confusas y difíciles de entender. En esos casos, enseña la carta en cuestión a participantes con más experiencia para que te ayuden a aplicar sus habilidades.

- 16** Cada participante toma el **Meeple de Capitán** que se corresponda con el Capitán del tablero que ha elegido. Monta el Meeple de Capitán en el Tripulante con el lomo magnético.

- 17** Cada participante toma la **Ficha de Cerrojo** correspondiente a su color y la coloca sobre su Tablero de Capitán.

- 18** Cada participante toma 1 **Cazamariposas** del Tablero de Suministros y lo coloca en su tablero Individual.

- 19** Obtienes **recursos adicionales** dependiendo del orden de turno.

Orden de Turno: Quien haya entablado amistad con el animal más inusual toma el Turno en Primer Lugar. Los turnos continuarán en el sentido de las agujas del reloj, empezando por esa persona. Siguiendo ese orden, obtened recursos como se detalla a continuación:

Primer Lugar: No obtienes ningún recurso adicional.

Segundo Lugar: Mueve cualquier Marcador de Recurso 1 espacio a la derecha en su tabla.

Empezarás la partida con 2 unidades del Recurso de tu elección y 1 unidad del resto.

Tercer Lugar: Mueve 2 Marcadores de Recurso 1 espacio a la derecha en su tabla.

Empezarás la partida con 2 unidades de 2 Recursos diferentes a tu elección y 1 unidad en los otros dos Recursos.

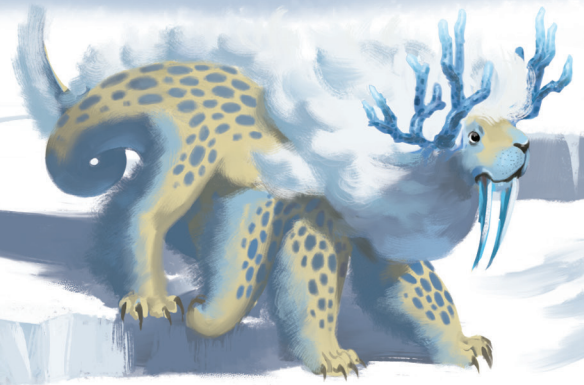
Cuarto Lugar: Mueve 3 Marcadores de Recurso 1 espacio a la derecha en su tabla.

Empezarás la partida con 2 unidades de 3 Recursos diferentes a tu elección y 1 unidad del Recurso restante.

¡Ahora está todo listo para empezar.

Always Board
NEVER BORED

III. COMO SE JUEGA



OBJETIVO DE LA PARTIDA

El objetivo de una partida de Criaturas Maravillosas es finalizar siendo quien mayor cantidad de Puntos de Victoria (PV) haya acumulado. Los PV se representan con los iconos  y .

! Puntuación

1. Puntuación Inmediata: Representada con el icono de sello marrón. Al ganar estos puntos, avanza inmediatamente tu Marcador de Puntuación en la Tabla de Puntuación.

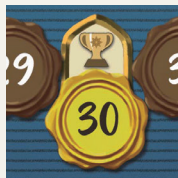
Recompensas en la Tabla de Puntuación: En la Tabla de Puntuación tenemos 10 espacios que ofrecen recompensas a quien alcance o pase dichos espacios. Cuando tu marcador pase u ocupe uno de esos espacios, obtén su recompensa.



Obtén un Cazamariposas del Tablero de Recursos.



Obtén una Recompensa de Descubrimiento (Ver página 11.)



Obtén un Trofeo del Tablero Principal.

CONSEJO Las Recompensas en la Tabla de Puntuación pueden ayudarte durante la partida. Obténlas en el momento adecuado consiguiendo Puntuaciones Inmediatas.

Si consigues más de 50 PV, toma una Ficha +50/+100 y colócala junto a tu Tablero Individual mostrando la cara 50. Continúa contando tus PV en la Tabla de Puntuación del modo habitual.



Ficha +50/+100

Las Recompensas en la Tabla de Puntuación solo pueden obtenerse una vez. Si has obtenido más de 50 PV y pasas o caes en esos espacios, ignora la Recompensa.

2. Puntuación Final: Representada con el icono de sello rojo. Los PV otorgados por los sellos rojos se ganan cuando la partida finaliza, no durante esta. (Ver páginas 20-21).

Durante la Puntuación Final obtendrás PV y avanzarás tu Marcador de Puntuación. Ignora las recompensas de la Tabla de Puntuación.

CONSTRUCCIÓN DE LA RESERVA

Para obtener una puntuación alta, deberás crear la reserva natural más armoniosa posible. Para conseguirlo, necesitarás reunir varias Cartas de Criatura y Huevos en tu reserva. Ya que cada carta tiene una habilidad única, es importante que consigas cartas que generen una buena sinergia con tu estrategia. Adicionalmente, también es importante crear una reserva que te ayude a completar Logros antes que el resto de participantes.

Reserva

La Reserva se compone de todas las Cartas de Criatura y Huevos que hayas jugado y/o conseguido



COLOCACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

Si quieres construir una reserva armoniosa, deberás colocar a tu tripulación en posiciones útiles. Cuando se colocan en el Mapa, tus tripulantes interactúan con todos los Hábitats adyacentes para obtener Recursos o Cartas de Criatura o Huevos y para activar Iconos de Efecto Especial.

! Tripulación



Tripulantes

La Tripulación es tu equipo en el terreno. Al colocarse en el Mapa interactúan con los Hábitats para obtener Recursos, Cartas, Huevos, etc.

Cada participante dispone de 3 Tripulantes, incluido 1 Capitán. Los conceptos Tripulante o Tripulación hacen referencia a TODA la Tripulación, incluido el Capitán.

Capitán: En las reglas y habilidades de cartas y tableros, cuando se haga referencia al Capitán, se considera el Capitán el componente combinado un Meeple de Capitán y Tripulante.

Los iconos que se refieren a la Tripulación son los siguientes:



Capitán



Tripulación
(Incluido el Capitán)

! Recurso



Fruta



Coral



Flor



Hongo

En Criaturas Maravillosas existen 4 tipos de Recurso: Fruta, Coral, Flor y Hongo.

Cuando obtengas un tipo específico de Recurso, mueve el Marcador de Recurso correspondiente un espacio a la derecha en su Tabla de Recurso. Si utilizas un Recurso mueve el Marcador un espacio a la izquierda en su tabla.

La máxima cantidad de unidades que puedes tener de cada Recurso es 6. Si fueses a obtener un recurso que hiciese que tuvieses más de 6 unidades, ignora el exceso.



Tablas de Recurso



Cualquier Recurso

Cualquier recurso: Este icono representa cualquiera de los 4 Recursos: Fruta, Coral, Flor, Hongo.

Ejemplo: Si obtienes 1 Recurso cualquiera, elige 1 de los 4 recursos y avanza el marcador correspondiente.

ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

Cada participante tomará su turno alternativamente y en sentido horario hasta el final de la partida.

En tu turno realizas 1 Acción Básica. Elige una de las siguientes:

1. Colocar Tripulante
2. Jugar una Carta
3. Completar un Logro
4. Recarga

NOTA En tu turno, DEBES realizar 1 Acción Básica. No puedes pasar tu turno sin realizar ninguna Acción Básica.

En tu turno, además, **puedes realizar tantas Acciones Gratuitas como quieras.** Las Acciones Gratuitas se pueden realizar antes o después, incluso durante, la realización de una Acción Básica.

Hay 2 tipos de Acción Gratuita:

1. Usar un Cazamariposas.
2. Usar una Ficha de Energía.

Cuando no queden Trofeos en el Tablero Principal, excepto quien haya tomado el último trofeo, jugad un turno más y la partida finaliza.

Quien consiga la mayor cantidad de Puntos de Victoria gana la partida.

! Trofeo



La duración de la partida se determina según el número de Trofeos en el Tablero Principal.

Los Trofeos otorgan 3 PV en el Final de Partida.

Principalmente, obtendréis Trofeos completando Logros pero también pueden conseguirse al alcanzar el espacio 30 y 50 de la Tabla de Puntuación.

Si no quedan trofeos en el Tablero Principal, ya no puedes obtener más Trofeos.

CONSEJO Intenta predecir cuando finalizará la partida basándote en la cantidad de Trofeos que queden en el Tablero Principal y adaptar tu estrategia y tácticas de acuerdo a la situación.

IV. ACCIONES BÁSICAS

En tu turno realizas 1 Acción Básica.

Hay un total de 4 Acciones Básicas:

Colocar Tripulante, Jugar Carta, Completar un Logro y Recarga.



1. COLOCAR TRIPULANTE

Al colocar tu Tripulación en el Mapa obtienes recursos o Cartas de Criatura de los Hábitats adyacentes y/o obtener Huevos. Está es la Acción fundamental para construir una reserva.

- 1 **Selecciona un Tripulante junto a tu Tablero Individual y colócalo en el Mapa.** Hay que respetar las Reglas de Colocación (Ver página 10).

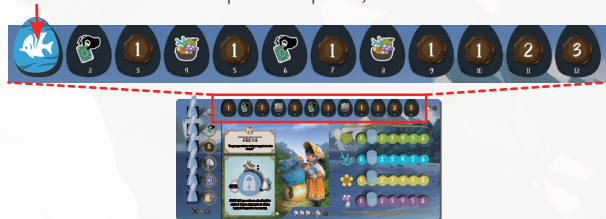
Si toda tu Tripulación está colocada en el Mapa no puedes realizar esta Acción.



- 2 **Si colocas el Tripulante en un Hexágono con un Huevo, obtén el Huevo** y colócalo en tu Tablero Individual.

Cuando obtienes un Huevo, colócalo, en orden ascendente, en el espacio correspondiente de tu Tablero Individual.

Recompensa de almacenaje de Huevos: Si el espacio donde colocas un Huevo tiene una recompensa impresa, obténla inmediatamente.



- 3 **El Tripulante interactúa con todos los Hábitats adyacentes.** Por cada Hábitat adyacente, obtén el recurso correspondiente **O** roba una Carta de Criatura del Territorio Salvaje con el Icono de Hábitat correspondiente.

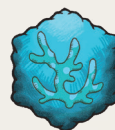
Ejemplo: colocas tu Tripulante adyacente a un Hábitat Frutal y un Hábitat Micológico. Del Hábitat Frutal puedes obtener 1 Fruta **O** robar 1 Carta del Territorio Salvaje con el Icono de Hábitat Frutal.

Del Hábitat Micológico puedes obtener 1 Hongo **O** robar 1 Carta del Territorio Salvaje con el Icono de Hábitat Micológico.

! Hábitats



Hábitat Frutal



Hábitat Coralino



Hábitat Floral



Hábitat Micológico

En el Mapa hay 4 tipos de Hábitat. Cada Hábitat muestra 1 de los 4 tipos de recurso que crecen en ese área.

Algunos Hábitats tienen un **Icono de Efecto Especial** que otorgan algún tipo de habilidad. Puedes activar un Icono de Efecto Especial usando un Cazamariposas (Ver página 19).



Cuando obtengas un recurso de un hábitat adyacente a tu tripulante, avanza un espacio a la derecha el Marcador de Recurso correspondiente.

Cuando obtengas una Carta de Criatura de un hábitat adyacente a tu tripulante, toma 1 Carta de Criatura del Territorio Salvaje con el Icono de Hábitat correspondiente y añádela a tu mano.



Icono de Hábitat

Se encuentra en la esquina superior derecha de la carta.

Ejemplo: Orapplet puede obtenerse mediante un Hábitat Frutal.

TRASFONDO La dieta principal de Orapplet se compone de Fruta, así que podrás encontrar a esta criatura en Hábitats Frutales.

Ejemplo: te gustaría obtener una Carta de Criatura mediante un Hábitat Frutal adyacente. De las 6 cartas en el Territorio Salvaje, tomas 1 de las 2 disponibles y la añades a tu mano.



En el Territorio Salvaje no se encuentran Cartas de Criatura con el Icono de Hábitat correspondiente, no puedes obtener una Carta de Criatura mediante ese Hábitat.



! Mano

Cuando obtienes una carta mediante un Hábitat, **añádela a tu MANO**, no a tu reserva. Para jugar una de tu mano en tu reserva, debes pagar su coste (ver páginas 12-13). Así mismo, si, mediante habilidades de cartas o de tu Capitán, robas cartas del mazo o tomas cartas del Territorio Salvaje, esas cartas siempre se añaden a tu mano.



Roba 1 Carta de Criatura del mazo y añádela a tu mano.



Toma una carta del Territorio Salvaje y añádela a tu mano.

Durante la partida puedes tener cualquier cantidad de cartas en tu mano, excepto cuando realices la acción Recarga. Durante la Recarga se establece un límite de mano de 5 Cartas de Criatura. Así, al realizar esa acción te descartarás de cualquier exceso de cartas que supere ese límite. Ten en cuenta cuantas cartas tienes en mano antes de realizar una acción de Recarga y que no te perjudique (ver página 17).

Solo puedes obtener 1 Recurso o 1 Carta de Criatura mediante un único Hábitat. No puedes obtener ambas cosas de 1 Hábitat.

Si tu Tripulante está adyacente a varios Hábitats, puedes realizar una selección diferente por cada uno de ellos.



Ejemplo: Has colocado tu Tripulante adyacente a 1 Hábitat Frutal y 2 Hábitats Coralinos. Decides obtener un Coral del Hábitat Coralino **(b)** e incrementas en 1 la cantidad de Coral en tu Tabla de Recurso **(d)**. Mediante el Hábitat Coralino **(c)** decides tomar la Carta de Criatura **(e)** del Territorio Salvaje ya que tiene un Icono de Coral. También decides tomar la Carta de Criatura **(f)**, que tiene un Icono Fruta, mediante el Hábitat Frutal **(a)**. Así, como resultado de esta acción Colocar Tripulante, has obtenido 1 Coral y 2 Cartas de Criatura.

! Reglas para Colocar Tripulación

1. El Mapa está compuesto por Hexágonos y, cuando se colocan en el Mapa, tus Tripulantes deben ocupar dos Hexágonos contiguos.



NOTA El encaramiento de la Tripulación no tiene ningún efecto en el juego.

2. Cada Hexágono solo puede ser ocupado por un Tripulante. Ninguna parte de un Tripulante puede coexistir con otro en un Hexágono.



3. En el Mapa hay 4 tipos diferentes de Hexágonos y, al colocar un Tripulante, deben observarse las siguientes reglas:

Llanura	Montaña	Lago	Hábitat
Sin coste al colocar Tripulación	Al colocar Tripulación, paga 1 Recurso cualquiera.	No puedes colocar Tripulación en estos Hexágonos.	

Tus Tripulantes pueden ocupar Llanuras sin coste.

Para colocar tu Tripulante en Montaña, debes pagar primero 1 Recurso cualquiera. No importa si tu Tripulante ocupa 1 Hexágono de Llanura y 1 de Montaña **(a)** o 2 Hexágonos de Montaña **(b)**, el coste siempre es 1 Recurso cualquiera.



TRASFONDO Debido a lo escarpado del terreno montañoso, si lo comparamos con las llanuras, se requiere un esfuerzo adicional.

NOTA Puede darse el caso, de manera muy excepcional, que solo puedas colocar tu Tripulante sobre 1 o 2 Hexágonos de Montaña y no te queden Recursos para pagar el coste adicional. Solo en este caso específico puedes colocar a tu Tripulante sin pagar el coste.

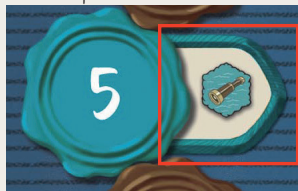
No puedes colocar Tripulantes en hexágonos de Lago o hexágonos de Hábitat bajo ninguna circunstancia. Durante la partida, los Lagos pueden cubrirse con losetas de Hábitat.



! Descubrimiento

A medida que avance la partida, las recompensas de Descubrimiento del Marcador de Puntuación transformarán hexágonos de Lago en hexágonos de Hábitat. Por lo tanto, más Hábitats surgirán en el Mapa a medida que se desarrolle la partida.

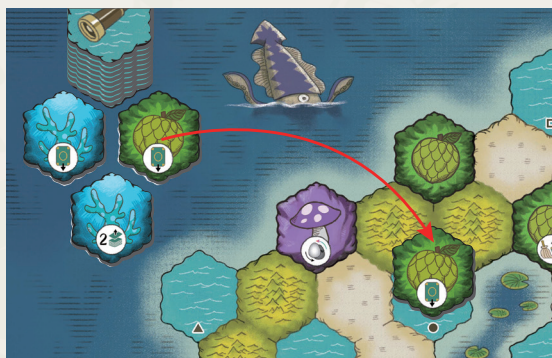
- 1 Cuando tu Marcador de Puntuación alcance o pase el icono de Descubrimiento, recibes inmediatamente la recompensa de descubrimiento.



NOTA

Los iconos de Descubrimiento están localizados en las casillas 5, 24 y 40 de la Tabla de Puntuación.

- 2 Elige una loseta de Hábitat a tu elección de las tres disponibles en la Reserva de Losetas de Hábitat.
- 3 Coloca la **Loseta de Hábitat** seleccionada en un hexágono de Lago a tu elección en el Mapa.



Si hay un Huevo en el hexágono de Lago donde colocas la loseta de Hábitat, adquiere ese Huevo.

No puedes colocar una Loseta de Hábitat adicional en un hexágono de Lago donde ya se ha colocado una loseta de hábitat.

- 4 Rellena la Reserva de Losetas de Hábitat utilizando la primera loseta de la Pila de Losetas de Hábitat.
- 5 A partir de este momento, la Tripulación puede interactuar con la nueva loseta como hace con el resto de hexágonos del juego.

CONSEJO Considera tu estrategia al decidir dónde colocar las losetas de hábitat. Colocarlas donde puedas obtener un Huevo o junto a tu miembro de la tripulación puede ser una elección estratégicamente ventajosa.

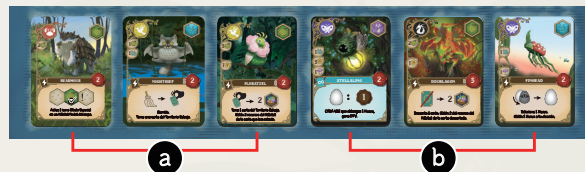
TRASFONDO A medida que progresa tu aventura, te familiarizas cada vez más con la isla. Los terrenos que inicialmente se percibían como lagos debido a las densas nieblas se revelan gradualmente como hábitats llenos de vida.

! El Territorio Salvaje

1. Al finalizar tu turno, si hay algún espacio vacío en el Territorio Salvaje, rellénalo completamente antes de pasar tu turno a quien está a tu izquierda. Si el mazo se ha agotado, barajad la pila de descartes para formar uno nuevo.
2. Durante tu turno, si ninguna carta en el Territorio Salvaje es de tu interés, puedes realizar un Barrido para revelar nuevas cartas. Puedes realizar Barridos a través de habilidades de cartas de Criatura o Iconos de Efecto Especial (ver página 19).



Barrido: Descarta las cartas de los 3 espacios más a la izquierda **a** 0 de los 3 espacios más a la derecha **b** del Territorio Salvaje. Toma 3 cartas nuevas del mazo y rellena ese lado del Territorio Salvaje.

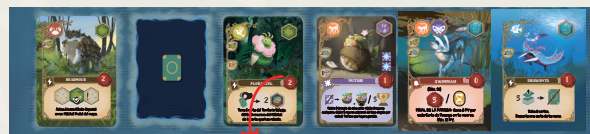


Ejemplo: Gracias al efecto de otra carta, decides jugar al Nighthief que se encuentra en el Territorio Salvaje. La habilidad de Nighthief te permite realizar 1 Barrido y tomar una carta del Territorio Salvaje.



Decides descartar las cartas de los 3 espacios más a la derecha. Después, tomas 3 cartas nuevas del mazo para reponer solo los espacios que han quedado vacíos.

Independientemente del número de cartas descartadas al realizar un Barrido, siempre toma 3 cartas para llenar el Territorio Salvaje. Después, tomas 1 carta (Floratzel) de las 5 cartas disponibles en el Territorio Salvaje y la añades a tu mano.



Después de resolver los efectos de Nighthief, decides terminar tu turno. Ya que aún hay espacios vacíos en el Territorio Salvaje, antes de pasar tu turno a la izquierda, tomas 2 cartas del mazo y rellenas los espacios vacíos.

! Hábitat con Cazamariposas

En el Mapa encontrareis un Hábitat con un Cazamariposas.

Cuando tu tripulante esté adyacente a este Hábitat, obtienes una ficha de Cazamariposas, NO una Carta de Criatura o Recurso. Para más información ver página 19.



2. JUGAR CARTA

Puedes jugar hasta 2 Cartas de Criatura de tu mano a tu Reserva. Una Carta de Criatura obtenida a través de la Acción "Colocar Tripulante" aún no es una Criatura en tu reserva. Para jugar la carta debes pagar los costes que cada Criatura necesita como alimento. Solo las cartas que se juegan de esta manera se tratan como Criaturas en la reserva y, solo entonces, puedes usar sus Habilidades.



- Selección de Carta:** Selecciona una Carta de Criatura de tu mano.
- Pago:** Paga los costes **a** mostrados en el lado izquierdo de la carta.

TRASFONDO Estos son los nutrientes que la criatura necesita para poder asentarse con éxito en tu reserva.

- Colocación:** Juega la carta boca arriba en tu reserva.

- Colocación de Energía:** Si jugaste una Carta de Energía, toma del Suministro la cantidad de fichas de Energía indicado en el lado derecho de la carta y colócalas sobre la carta **g**. Para más información sobre Energía, ver página 18.

Ejemplo: Juegas a Pheoxi, inmediatamente tomas 2 fichas de Energía del Suministro y las colocas sobre la carta.



NOTA Si se da el caso que no hay suficientes fichas de Energía en el suministro para colocar sobre las Cartas de Energía, por favor usa un elemento de reemplazo apropiado.

- Activación de la Habilidad de la Carta:** Dependiendo del tipo de Carta jugada **b**, activa el efecto de la carta indicado **c**. El efecto de la carta puede resolverse en el mismo instante que se juegue la carta, o en un momento posterior. Consulta la sección a la derecha para más detalles.

- Jugar una Carta Adicional:** Puedes jugar hasta 2 cartas con una sola Acción "Jugar Carta". Al jugar una segunda carta, repite los pasos 1 a 5 una vez más.

CONSEJO Para utilizar esta acción de manera eficiente, se recomienda jugar 2 cartas cada vez que se realice esta acción.

! Carta de Criatura

- Coste:** Recursos necesarios para poder jugar la carta.

El **coste de la carta** se refiere a la cantidad total de recursos requeridos para jugar la carta.



Ejemplo: Pharabog está en tu reserva y, mediante su Habilidad, cada vez que juegas una carta con un coste de 4 recursos o más en tu reserva ganas 2 PV. El coste de Nidnight es 2 Frutas + 2 Flores, lo que equivale a 4 recursos, cumpliendo con los criterios de la habilidad de Pharabog. Por lo tanto, jugar Nidnight te permite ganar 2 VPs gracias a la habilidad de Pharabog.

- Tipo de Carta:** Una vez que juegas una Carta de Criatura en tu reserva, puedes activar las habilidades de la Criatura. Las Cartas de Criatura se categorizan en 5 tipos, dependiendo de cuándo se activa su habilidad:

Carta Instantánea: La habilidad de la carta se resuelve inmediatamente después de jugar la carta.

Carta de Recarga: La habilidad de la carta se activa cada vez que realizas una Acción de Recarga. Ver página 17.

Carta de Final de Partida: La habilidad de la carta se activa al final de la partida. Las puntuaciones finales se otorgan según las condiciones especificadas en la carta. Ver página 20.

Carta de Energía: La habilidad de la carta se activa cuando retiras una ficha de Energía de la carta. Ya que el uso de fichas de Energía es una Acción Libre, puedes activar la Habilidad en cualquier momento durante tu turno. Ver página 18.

Carta de Efecto Continuo: La Habilidad de la carta se activa cada vez que se cumplan las condiciones especificadas.

Ejemplo: Thunderilla posee una Habilidad con Efecto Continuo con la que ganas 2 PV cada vez que obtienes 1 Trofeo.



Always Board
NEVER BORED

- c Habilidades:** Cada Carta de Criatura posee una Habilidad única. El listado de Habilidades lo encontrareis en las páginas 28 a 31.

Las Cartas de Criatura solo proporcionan sus efectos a quien jugó la carta.

Al activar múltiples cartas simultáneamente, puedes resolver sus habilidades en el orden que prefieras.

Cuando la habilidad de una carta requiera contar íconos en tu reserva, también incluye sus propios íconos.

Cuando juegas una carta, no tienes la obligación de activar su Habilidad. Sin embargo, si decides activar la habilidad, debes cumplir estas condiciones:

- Si una carta tiene múltiples habilidades, ejecuta el primer efecto descrito en ella.
- **Múltiples habilidades indicadas por una flecha:** Debes resolver el efecto en el lado izquierdo de la flecha para obtener el efecto mostrado en el lado derecho. Al resolver estas habilidades, puedes optar por no obtener el efecto en el lado derecho u obtenerlo parcialmente.
- **Múltiples habilidades sin una flecha:** : Puedes resolver todos, parte o ningún efecto, a tu elección.



Ejemplo: Al activar a Finhead, eclosionas uno de tus Huevos para obtener un Huevo a tu elección. En este caso, no puedes optar por solo obtener el Huevo sin eclosionar uno que ya estuviese en tu reserva.

Al activar a Housilk, obtienes 1 recurso a tu elección y volteas hasta 2 de tus Huevos. En este caso, si lo deseas, puedes optar por obtener solo el recurso sin voltear ningún Huevo. O puedes voltear uno o dos Huevos y no obtener el Recurso.

- d Puntuación Final:** La cantidad de PV que la carta proporciona al final de la partida.

- e Icono de Hábitat:** Muestra el Hábitat en el Mapa mediante el que se puede obtener la carta.

Los iconos de Hábitat son los siguientes:



Icono de



Icono de



Icono de



Icono de

Hábitat Frutal Hábitat Coralino Hábitat Floral Hábitat Inológico

Ejemplo: Al jugar a Shellmit, ganas 2 Puntos de Victoria (PV) por cada icono de Hábitat Coralino en tu reserva. Incluyendo a Shellmit, tienes un total de 4 iconos de Hábitat Coralino por lo que puntúas $4 \times 2 \text{ PV} = 8 \text{ PV}$.



*** Recurso de Hábitat:** hace referencia al Recurso correspondiente al Hábitat de la Criatura.

Ejemplo: Al jugar a Floratzel, tomas una carta del Territorio Salvaje y obtienes 2 de sus recursos de Hábitat. Si eliges a Egggeous usando la habilidad de Floratzel, obtienes inmediatamente 2 Flores, que son el recurso de Hábitat de Egggeous.



- f Icono de Especie:** Todas las cartas de Criatura tienen 1 o 2 Iconos de Especie.

En Criaturas Maravillosas encontrareis 7 tipos de Especie.



Crustaceo Mamífero Ave Reptil Pez Insecto Dragón

Algunas criaturas poseen 2 Iconos de Especie.

Ejemplo: Egggeous es tanto un Reptil como un Insecto.

TRASFONDO Muchas Criaturas descubiertas en esta isla misteriosa no encajan en la clasificación animal existente. Pronto podríamos necesitar un nuevo sistema.

NOTA Si consigues una gran cantidad de Criaturas de la misma Especie en tu reserva te será más fácil ganar Puntos de Victoria gracias a algunas de las Habilidades de Cartas de Criatura.

Always Board
NEVER BORED

! Disposición Recomendada de la Reserva

Durante la partida, pondrás varias Cartas de Criatura en juego y es recomendable que las ordenes de modo que te sea fácil consultar sus Habilidades y controlar cuando se activan y resuelven sus efectos. Para tal fin te recomendamos la siguiente disposición:

Cartas Instantáneas: Las Habilidades de estas cartas se activan una sola vez al jugarlas, se recomienda apilarlas con la última carta jugada en la parte superior. Debido a algunas habilidades, puede ser necesario consultar la última Carta Instantánea jugada, por lo que apilarlas en el orden en que se jugaron puede resultar muy útil.

Otras Cartas: Ocasionalmente tendrás que consultar el resto de cartas para controlar o activar determinadas habilidades, en lugar de apilarlas, es más conveniente extenderlas de una manera que facilite su consulta.

 Apiladas por orden de juego.

 Desplegadas para consulta rápida.



! Huevos

1. Huevo: La ficha de Huevo es de doble cara, con un lado Entero (color) y un lado Ecllosionado (blanco y negro).



Lado
Entero



Lado
Ecllosionado

Los Huevos se tratan como 1 icono de especie.

Los Huevos ecllosionados no pueden ser usados para reclamar Logros.

2. Ecllosionar

Voltea un Huevo Entero al lado Ecllosionado.

Puedes Ecllosionar Huevos activando las habilidades de Cartas de Criatura específicas o completando Logros (ver más en la página 15).



Ecllosionar

3. Voltear

Voltea un Huevo a su otro lado. Puedes voltear un Huevo de su lado Entero al lado Ecllosionado o revertir un Huevo del lado Ecllosionado al lado Entero.

El volteo se puede realizar activando las habilidades de Cartas de Criatura específicas, Iconos de Efecto Especial o habilidades de Capitán.



Voltear

4. Obtener Huevos

Los Huevos se obtienen principalmente del Mapa. Durante una Acción de "Colocar un Tripulante", si colocas un meeple de Tripulante en el mismo hexágono que un Huevo, obtienes ese Huevo (ver página 9).

Como Acción Gratuita, puedes usar un Cazamariposas para obtener un Huevo de un hexágono adyacente (ver página 19).

Los Huevos también se pueden obtener mediante las habilidades de Cartas de Criatura.

NOTA En casos muy raros, si hay un suministro insuficiente de Huevos de una especie específica, no puedes obtener más Huevos de esa especie.

5. Almacenamiento de Huevos: Cuando obtienes un Huevo, guárdalo en tu Tablero Individual, asegurándote de colocarlos con el lado Entero hacia arriba.



Los Huevos deben almacenarse en orden numérico, respetando los números indicados en la sección de Almacenamiento de Huevos del Tablero Individual. Recibe la recompensa de la sección de Almacenamiento de Huevos inmediatamente. Ejemplo: si adquieres un tercer Huevo, como se muestra arriba, obtienes inmediatamente 1 VP (ver más en la página 32).

6. Límite de Almacenamiento de Huevos: Puedes recolectar un máximo de 12 Huevos. Si adquieres un Huevo adicional cuando tu Almacenamiento de Huevos está lleno, **no obtienes el Huevo, pero recibes 2 Puntos de Victoria (PV) en su lugar.**



NOTA Los Huevos almacenados no pueden ser retirados de tu Tablero bajo ninguna circunstancia.

3. COMPLETAR UN LOGRO

Cuando cumples las condiciones indicadas en una Carta de Logro, puedes completar el Logro. Para obtener una puntuación alta, es importante completar Logros que se ajusten a tu estrategia más rápido que el resto de participantes.

- 1 Seleccionar un Marcador de Logro:** Una vez que hayas cumplido con la condición de un Logro, selecciona un Marcador de Logro de los Marcadores de Logro **a** restantes en tu Tablero de Individual. Si no quedan Marcadores de Logro en tu Tablero Individual, no puedes completar más Logros. Por lo tanto, puedes completar hasta 6 Logros.



- 2 Colocar el Marcador de Logro:** Coloca el Marcador de Logro seleccionado en el espacio correspondiente al Logro conseguido **c**.



Cada espacio de Logro solo puede tener 1 Marcador de Logro, por lo que se asignan por orden de llegada. Si un espacio de Logro ya está ocupado por otro Marcador de Logro, no puedes colocar uno de tus marcadores en ese espacio.

Solo puedes completar cada Logro una vez. Si tu Marcador de Logro ya está en una Carta de Logro, no lo puedes reclamar de nuevo.



Una vez que un Marcador de Logro se coloca en un espacio de Logro, no puede ser devuelto al Tablero Individual ni movido a otro espacio de Logro.

- 3 Eclosionar los Huevos utilizados:** Si utilizas Huevos para completar un Logro, eclosiona todos los Huevos usados. Los Huevos eclosionados no pueden ser usados para completar otros Logros hasta que sean volteados a su lado Entero.

Si excedes el requerimiento de un Logro, puedes elegir que Huevos y/o Iconos de Cartas quieras utilizar para completar el Logro.

- 4 Obtener la Recompensa del Marcador de Logro:** Inmediatamente obtén la recompensa **b** correspondiente al Marcador de Logro elegido. Para saber más, ver página 32.

Puedes elegir ganar 2 PV **d** en lugar de obtener la recompensa correspondiente al marcador elegido.



- 5 Obtener un Trofeo:** Toma 1 Trofeo del Tablero Principal y colócalo junto a tu Tablero Individual.

Si no quedan Trofeos, aún puedes completar Logros, pero no recibirás el Trofeo.

NOTA Cada espacio de Logro proporciona Puntos de Victoria al final de la partida. Estos puntos no se ganan inmediatamente al completar el Logro, sino que se calculan al final de la partida.

- 6 Desbloquear la Habilidad del Capitán:** Cuando completes tu primer Logro, tu habilidad de Capitán se desbloquea. Retira la ficha de Bloqueo **e** de tu Tablero Individual para indicar que la habilidad del Capitán está activa a partir de ese momento.

Ejemplo: Has cumplido con la condición para el Logro de Aves al tener 7 iconos de Ave en tu reserva **f**. Seleccionas uno de tus Marcadores de Logro **g** y lo colocas en el espacio superior de la Carta de Logro correspondiente **h**.



Usaste 3 Huevos para completar el Logro; por lo tanto, eclosiona los Huevos usados volteándolos a su lado eclosionado **i**. También podrías haber optado por usar 4 Huevos y 2 iconos de Ave de las cartas para completar el Logro y, por lo tanto, voltear 4 Huevos. Como recompensa de tu Marcador de Logro, toma un Cazamariposas **j** del Suministro y colócalo en tu Tablero Individual. Adicionalmente, toma 1 Trofeo del Tablero Principal y colócalo junto a tu Tablero Individual. Como fue el primer Logro que has cumplido, retira la ficha de Cerrojo **k** de tu Tablero de Capitán. Al completar este Logro, ganarás 12 puntos de victoria al final de la partida; estos puntos no se reflejan en la Tabla de Puntuación durante la partida.



Tipos de Logro

1. Logro Principal

A diferencia de los Logros Mono-Especie y Multi-Especie, hay solo una condición para los Logros Principales. Cuanto antes cumplas esta condición, mayor será la puntuación obtenida.



Ejemplo: puedes completar el Logro si tienes 8 o más Huevos sin eclosionar en tu reserva. Si eres quien primero cumple este Logro, consigues el espacio superior. Si cumples este Logro en segundo lugar, consigues el espacio inferior.

2. Logro Mono-Especie

Necesitas conseguir una cantidad igual o mayor al número de iconos de especie mostrada en la carta.

Cuanto más iconos de la especie mostrada consigas, mayor será la recompensa que recibas.



Ejemplo: Para cumplir este Logro, necesitas iconos de Pez. Para ocupar el espacio superior, necesitas 6 o más iconos de Peces en tu reserva. Para el espacio inferior, necesitas 3 o más iconos de

Peces. No puedes contar los Huevos de Peces en su lado eclosionado para cumplir este Logro.

3. Logro Multi-Especie

Necesitas conseguir una cantidad igual o mayor a la suma de los 2 iconos de Especie mostrados en la carta.

La cantidad de iconos se calcula sumando el número de iconos de ambas especies en tu reserva.

No es necesario que ambos iconos estén presentes en tu reserva, si la cantidad conseguida de uno de los dos es suficiente, puedes completar el logro.

Cuanto más iconos de las especies mostradas consigas, mayor será la recompensa que recibas.



Ejemplo: puedes conseguir el espacio superior de este Logro si consigues 8 o más iconos de Mamífero y/o Pez en tu reserva o completar el espacio inferior con 5 iconos o más.

Puedes completar el Logro consiguiendo únicamente

Mamíferos o Peces, o puedes completarlo consiguiendo una combinación de ambos iconos. Los Huevos en tu reserva que muestren su cara de Eclosionado no se tienen en cuenta.

Habilidad de Capitán



Cada participante tiene Habilidades de Capitán diferentes dependiendo del Tablero de Capitán elegido.

Las Habilidades de Capitán están inicialmente bloqueadas al inicio de la partida y se desbloquean después de cumplir el primer Logro. Retira la Ficha de Cerrojo colocada sobre el tablero de Capitán cuando su habilidad se desbloquee.

Cuando se desbloquea, la habilidad de Capitán se activa cada vez que su meeple se coloca en el Mapa. La habilidad de tu Capitán puede ser activada en cualquier momento de tu turno durante la Acción "Colocar Tripulante". Por lo tanto, puedes colocar a tu Capitán en el Mapa, adquirir recursos y/o cartas de los Hábitats adyacentes, y luego usar la habilidad de Capitán 0 puedes activar primero la habilidad de Capitán y luego adquirir los recursos y/o cartas de los Hábitats adyacentes.

Aún después de desbloquear la habilidad de Capitán y colocarlo en el Mapa, puedes optar por no usar su habilidad.

Si la habilidad de Capitán está bloqueada, la habilidad no se activa cuando tu Capitán se coloca en el Mapa.

Colocar cualquier Tripulante en el Mapa que no sea tu Capitán no activa la habilidad de Capitán.

Para saber más sobre las Habilidades de Capitán, ver páginas 27-28

CONSEJO Estrategia para Logros Mono y Multi-Especie: En ocasiones puede ser más beneficioso completar el logro que menos PV otorga en primer lugar, ya que te permitirá obtener más rápidamente las recompensas del Marcador de Logro y desbloquear tu habilidad de Capitán.

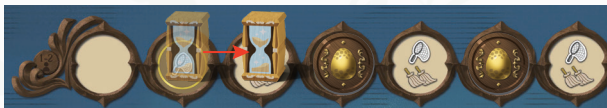
4. RECARGA

Solo puedes llevar a cabo la Acción Recarga si los 3 Meebles de tu Tripulación están colocados en el Mapa. Si no quieres, o puedes, realizar más acciones básicas en tu turno y toda la Tripulación está colocada en el mapa, sigue los siguientes pasos para realizar la Acción Recarga:

- 1 **Recuperar a la Tripulación:** Retira a tus 3 Tripulantes del Mapa y coloca los meeples junto a tu Tablero Individual. **Recuerda que para poder llevar a cabo la Acción Recarga, toda la Tripulación debe estar colocada en el Mapa.**



- 2 **Avanza el Marcador de Tiempo** un espacio hacia la derecha en la Tabla de Tiempo.



Si hay una **Ficha de Tiempo** en el espacio que ocupa el Marcador de Tiempo, voltéala para colocar nuevos Huevos en el Mapa.



Ficha de Tiempo

Revela el anverso de la Ficha de Tiempo para comprobar donde se colocan nuevos Huevos.

Localiza los hexágonos con el símbolo de la Ficha de Tiempo en el Mapa. Si los hexágonos correspondientes están vacíos, saca Huevos, al azar, de la Bolsa de Huevos y colócalos uno por uno en esos hexágonos.

Si los hexágonos con el símbolo revelado ya tienen Huevos, están ocupados por cualquier Tripulante, o están cubiertos por una loseta de Hábitat, no coloques Huevos en esos espacios.

NOTA A medida que se desarrolle la partida y se coloquen más losetas de Hábitat en el Mapa, la cantidad de hexágonos donde colocar Huevos disminuirá gradualmente.



Ejemplo: decides realizar la Acción Recarga y avanzas el Marcador de Tiempo 1 espacio a la derecha **a**. Volteas la Ficha de Tiempo y revelas el símbolo impreso en el anverso **b**. Colocas Huevos en los hexágonos del Mapa con el símbolo **c** que están vacíos.



Los hexágonos **c**, **d** y **e** tienen impreso el símbolo . En **c** ya hay colocado un Huevo, por lo tanto no puedes colocar un nuevo Huevo en **c**. Toma, al azar, un Huevo de la Bolsa de Huevos y lo colocas en **d** mostrando su lado Entero. Como el hexágono **e** está ocupado por un meeples de Tripulante, no puedes colocar un Huevo en **e**. Al finalizar este paso se habrá colocado 1 nuevo Huevo en el Mapa.

Si hay uno o más **iconos** en la casilla ocupada por el Marcador de Tiempo, resuelve su efecto inmediatamente:



Toma un Cazamariposas del Tablero de Suministro.

NOTA Solo quien ha avanzado el Marcador de Tiempo activa los iconos en la Tabla de Tiempo y recibe el Cazamariposas.



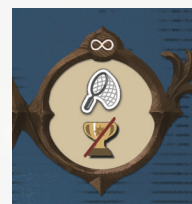
Barrido Completo: Descarta todas las cartas en el Territorio Salvaje y rellena los espacios tomando 6 cartas del mazo.



Retira 1 Trofeo del Tablero Principal.

NOTA Si, al resolver el efecto de este icono, se retira el último Trofeo disponible en el Tablero Principal, se activa el Final de Partida (ver página 20).

La partida no termina inmediatamente al llegar al último espacio en la Tabla de Tiempo. El Marcador de Tiempo permanece en el último espacio, cada vez que alguien lleve a cabo la Acción de Recarga repite la aplicación de los efectos del icono en el último espacio (recibe un Cazamariposas y retira un Trofeo del Tablero Principal).



- 3 **Descarta Cartas de Criatura que superen el límite de mano.**

Durante la Recarga, solo puedes tener un máximo de 5 Cartas de Criatura en la mano. Si tienes más de 5 cartas, debes descartar las cartas de Criatura que excedan el límite de mano de 5 cartas.

TRASFONDO Aligera tu carga para recargar lo suficiente.

Activa todas las Cartas de Recarga en tu reserva en el orden que en las.

NOTA Si al activar alguna Carta de Recarga, tienes más de 5 Cartas de Criatura en la mano, descarta las cartas que excedan el límite de 5. La Acción de Recarga se repite hasta que ya se ha resuelto anteriormente, por lo que ya no es necesario descartar.



V. ACCIONES GRATUITAS

Hay un total de 2 Acciones Gratuitas: Usar un Cazamariposas y Usar Energía.
En tu turno puedes realizar tantas Acciones Gratuitas como quieras.



1. USAR ENERGÍA



a Fichas de Energía

NOTA Cuando coloques una Carta de Energía en tu reserva, toma del Tablero de Suministro la cantidad de Fichas de Energía indicada en el lado derecho de la carta **b** y colócalas sobre ella (ver página 12).

b Límite de Energía

c Habilidad de la Carta

En cualquier momento de tu turno, puedes retirar una de las Fichas de Energía en una carta **a** para activar su Habilidad **c**.

Ejemplo: Si retiras una Ficha de Energía sobre Pheoxi, activas una Carta de Recarga como Acción Gratuita.

Las Fichas de Energía que se retiren de una carta vuelven al Tablero de Suministro.

Si la Habilidad de la Carta de Energía establece otras condiciones, además del uso de una Ficha de Energía, no puedes retirar una Ficha de Energía para activar sus efectos si no se cumplen todos los requisitos.



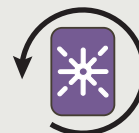
Ejemplo: La Habilidad de Fafkeen tiene un requisito previo al uso de una Ficha de Energía: tener 0 cartas en la mano. Si cumples la condición de tener tu mano vacía, puedes retirar una Ficha de Energía sobre Fafkeen, robar 4 Cartas de Criatura del mazo y obtener 1 Recurso por cada carta robada. Si tuvieses alguna carta en la mano, no podrías retirar una Ficha de Energía para activar la Habilidad de Fafkeen.

No puedes retirar Fichas de Energía sobre una carta para activar la habilidad de otra carta. Las Fichas de Energía sobre una carta solo se pueden usar para activar la Habilidad específica de esa carta.

Las Fichas de Energía sobre una carta solo pueden usarse UNA VEZ POR TURNO, pero puedes activar la habilidad de cartas diferentes en el mismo turno. Aunque una carta tenga más de 1 Ficha de Energía sobre ella, solo puedes retirar 1 Ficha de Energía sobre ella por turno.

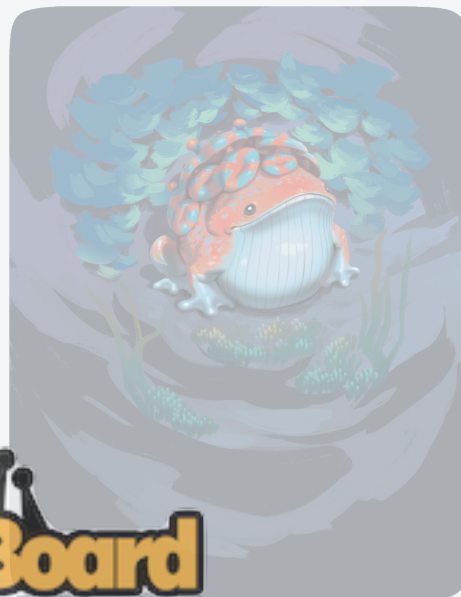
Las Cartas de Criatura que no tengan Fichas de Energía sobre ellas no pueden activar sus Habilidades hasta que se Restoren.

! Restaurar una Carta de Energía



Elige una Carta de Energía y coloca sobre ella tantas Fichas de Energía como sean necesarias para alcanzar su Límite de Energía **b**.

Puedes Restaurar una Carta de Energía activando Iconos de Efecto Especial, Habilidades de cartas y obteniendo Recompensas de Marcadores de Logro.



Always Board
NEVER BORED

2. USAR UN CAZAMARIPOSAS

En cualquier momento de tu turno, puedes usar un Cazamariposas para obtener un Huevo O activar un Icono de Efecto Especial en un Hábitat adyacente.

Al usar 1 Cazamariposas, no puedes obtener un Huevo y activar un Icono de Efecto Especial simultáneamente.

Puedes usar varios Cazamariposas en un turno.

Los Cazamariposas utilizados vuelven a su espacio en el Tablero de Suministro.

Los Cazamariposas pueden obtenerse mediante varios métodos durante la partida: en la Tabla de Puntuación, mediante recompensas de los Marcadores de Logro, por Habilidades de Capitán, el Hábitat de Cazamariposas y Habilidades de Cartas de Criatura. Cuando adquieras un Cazamariposas, toma la ficha del Tablero de Suministro y colócalo sobre tu Tablero Individual.

Puedes tener un máximo de 3 Cazamariposas. Si ya tienes 3 Cazamariposas sobre tu Tablero Individual y fueses a obtener un Cazamariposas adicional, en lugar de tomar la ficha del Tablero de Suministros, gana 1 PV.



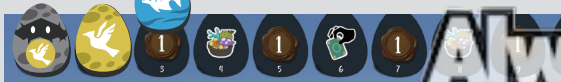
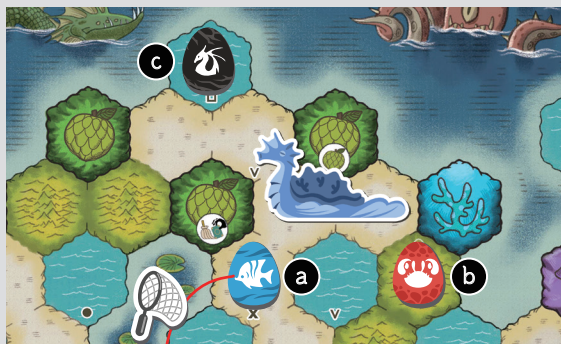
CONSEJO Intenta no exceder el límite de Cazamariposas.

1 Obtener un Huevo Adyacente

Puedes usar un Cazamariposas para tomar cualquier Huevo adyacente a tu Tripulación en el Mapa y colocarlo con el lado Entero hacia arriba en tu Tablero de Individual. .

Al obtener un Huevo, recibe inmediatamente la recompensa de Almacenamiento de Huevo representada en el espacio correspondiente

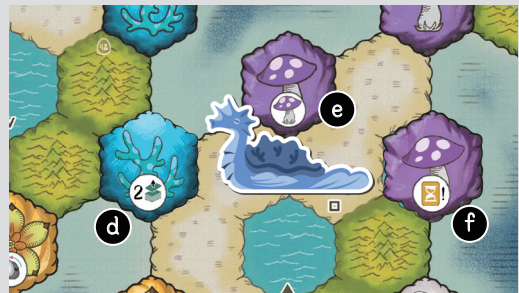
Ejemplo: Usando un Cazamariposas, puedes obtener un Huevo de Pez **a** o un Huevo de Crustáceo **b** adyacente a tu Tripulante. No puedes recolectar un Huevo de Dragón **c** ya que está a 2 hexágonos de distancia y no está adyacente a ningún Tripulante. Si te decides por el Huevo de Pez **a**, tómallo del Mapa y guárdalo en tu Tablero Individual con el lado Entero hacia arriba. Gana 1 PV inmediatamente como recompensa del almacenamiento del Huevo.



2 Activar un Icono de Efecto Especial adyacente

Puedes usar un Cazamariposas para activar uno de los Iconos de Efecto Especial adyacentes a tus Tripulantes en el Mapa.

Los Efectos Especiales tienen varias habilidades. Por ejemplo, al activar Iconos de Efecto Especial, podrás jugar una carta en tu reserva, activar tus cartas, voltear Huevos, etc. Para más información ver página 32.



Ejemplo: Usando un Cazamariposas, puedes activar los Iconos de Efecto Especial **d**, **e** o **f**. Si activas el Icono de Efecto Especial **d** roba 2 Cartas de Criatura del mazo.

CONSEJO Es posible realizar combinaciones muy interesantes al activar varios Iconos de Efecto Especial. Identifica esas combinaciones en el mapa y coloca estratégicamente a tus Tripulantes.

Cada Icono de Efecto Especial puede activarse SOLO UNA VEZ POR TURNO usando Cazamariposas. Aunque utilices varios Cazamariposas en tu turno, no puedes activar dos veces el mismo Icono.

NOTA Aunque tengas dos o más Tripulantes adyacentes a un Icono de Efecto Especial, no puedes activar ese Icono más de una vez por turno.

La restricción descrita arriba solo se aplica cuando usas Cazamariposas. Mediante Habilidades de Capitán y efectos de cartas, puedes activar más de una vez un Icono de Efecto Especial por turno.



Ejemplo: En este turno juegas a Sealocanth, activas el Icono de Efecto Especial **g** gracias a su habilidad. En el mismo turno, puedes usar un Cazamariposas para activar el mismo Icono de Efecto Especial **g** de nuevo. Sin embargo, una vez que un Icono de Efecto Especial **g** ha sido activado usando un Cazamariposas en un turno, usando uno adicional en el mismo turno, no puedes activar el Icono de Efecto Especial.

Always Board
NEVER BORED

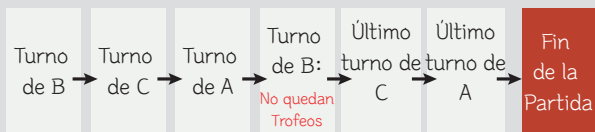
VI. FINAL DE LA PARTIDA



CONDICIONES DEL FINAL DE PARTIDA

Si todos los Trofeos en el Tablero Principal se han agotado, quien tenga el turno actual lo termina. Después, cada participante realiza un turno más, **excepto quien disparó el final de la partida**. A continuación proceded con el cálculo de la puntuación.

Ejemplo: La partida se está jugando en el orden A > B > C. B completa un Logro y toma el último Trofeo en el Tablero Principal. Dado que todos los Trofeos se han retirado, C toma su último turno primero y a continuación A toma el turno final. Después, la partida termina y se calculan la puntuación de cada participante.



CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN FINAL

Una vez que la partida termina, calculad vuestra puntuación siguiendo estos pasos:

1. Puntuación de Cartas de Final de Partida en tu reserva.
2. Puntuación Final de todas las Cartas de Criatura en tu reserva.
3. Puntuación Final de todos tus Espacios de Logro completados.
4. 3 PV por cada Trofeo.
5. 1 PV por cada 4 recursos y/o Cazamariposas.

Cuando calcules tu puntuación, avanza tu Marcador de Puntuación tal y como has hecho durante la partida. **No obtendrás las recompensas de la Tabla de Puntuación cuando tu Marcador pase por los espacios que las otorguen.**

Si tu puntuación supera los 50 PV, toma una Ficha +50/+100 y colócala junto a tu Tablero Individual con el lado 50 hacia arriba. Restablece tu Marcador de Puntuación al punto de inicio en la Tabla de Puntuación y continúa calculando tu puntuación. Si tu puntuación supera los 100 PV, voltea la Ficha para mostrar el lado 100 hacia arriba, indicando 100 PV. Si tu puntuación supera los 150 PV, toma una nueva Ficha de Puntuación y colócala junto a tu Tablero de Jugador con el lado 50 hacia arriba.



NOTA Cuando calcules tu puntuación final, solo añades los PV que aparecen en los Sellos Rojos. La puntuación de los Sellos azules los habrás acumulado durante la partida.

1. Cartas de Final de Partida en tu reserva.



Cartas de Final de Partida: Las Cartas de Final de Partida tienen el icono de Campana a la izquierda de su nombre.

Puntuación de las Cartas de Final de Partida: Ejemplo: Gana 1 PV por cada icono de Crustáceo en tu reserva.

2. Puntuación final de todas las Cartas de Criatura en tu reserva:



PV que otorga la carta al final de la partida

3. Puntuación Final de tus Espacios de Logro completados.



4. 3 PV por Trofeo

5. 1 PV por cada 4 recursos y/o Cazamariposas.

Suma la cantidad total de cada Recurso y Cazamariposas que tengas, por cada 4 ganas 1 PV.

VICTORIA

Una vez finalizado el cálculo de la puntuación, quien haya conseguido la mayor cantidad de Puntos de Victoria gana la partida. En caso de empate, quien haya conseguido más Trofeos gana la partida. Si el empate persiste se compara el total de Recursos restantes. Si aún así no se desempata, se comparte la victoria.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

Aquí tienes un ejemplo de como se calcula la puntuación al final de la partida. A la derecha tienes la reserva que has construido durante la partida. Al finalizar la partida, habías ganado 27 PV **a**. Con esta situación, vamos a calcular tu puntuación final.

El diagrama ilustra el cálculo de la puntuación final. En la parte superior, se muestra la Tabla de Puntuación con 36 espacios numerados. El jugador ha alcanzado el espacio 35, marcado con la letra 'a'. A la izquierda de la tabla, se muestra la reserva de cartas, que incluye 14 cartas de Final de Partida (b), 5 cartas de Criatura (c), 5 cartas de Logro (g), 6 recursos (h) y 1 huevo de Crustáceo (e). En la parte inferior, se muestran 5 trofeos (g) y 2 fichas de puntuación (d, f).

1. Cartas de Final de Partida en tu reserva.

Has recolectado 1 Carta Final **b**. Con la Habilidad de Sunarrow, Ganas 1 PV por CADA Crustáceo en tu reserva. Tienes un total de 8 Crustáceos: 5 Iconos de Crustáceo de las Cartas de Criatura y 2 Huevos de Crustáceo Enteros y 1 Huevo de Crustáceo eclosionado. Por lo tanto, ganas 8 PV, mueves tu Marcador de Puntuación a la posición 35 **a** ($27 + 8$). Como la partida ha terminado no obtienes las Recompensas en la Tabla de Puntuación durante el cálculo de puntuación.

2. Puntuación Final de todas las Cartas de Criatura en tu reserva.

Suma todas las Puntuaciones Finales **c** de las 14 cartas que has conseguido. La suma total de las Puntuaciones Finales de las 14 cartas es de 25 PV. Esto hace que la puntuación total actual sea de 60 PV ($35 + 25$). Dado que has superado los 50 PV, toma un Ficha +50/+100 con la cara 50 **d** bocarriba y coloca tu Marcador de Puntuación en el espacio 10 de la Tabla de Puntuación.

3. Puntuación Final de todos tus Espacios de Logro completados.

Has completado un total de 5 Logros. Los PV ganados por cada Logro son 15 PV, 12 PV, 6 PV, 12 PV y 6 PV **e**. Esto suma un total de 51 PV obtenidos a través de Logros. Tu puntuación final pasa a ser de 111PV ($60 + 51$). Dado que tu puntuación supera los 100, volteas la Ficha +50/+100 para mostrar la cara 100 **f** y tu Marcador de Puntuación se coloca en el espacio 11 de la Tabla de Puntuación.

4. 3 PV por cada Trofeo.

Has ganado un total de 5 Trofeos **g**. Por cada Trofeo ganas 3 PV, consiguiendo un total de 15 PV. Tu puntuación pasa a ser 126 PV ($111 + 15$). Avanza tu Marcador de Puntuación al espacio 26.

5. 1 PV por cada 4 Recursos y/o Cazamariposas

Al final de la partida, te quedan un total de 6 recursos: 2 Frutas y 4 Corales **h**, y ningún Cazamariposas. Ganarías 1 PV por cada 4 recursos elementos, así que, con un total de 6 Recursos, ganas 1 PV, haciendo que tu puntuación final sea 127 PV ($126 + 1$). Avanza tu Marcador de Puntuación al espacio 27.

Compara tu puntuación con la del resto de participantes para determinar la victoria.

Always Board
NEVER BORED

VII. MODO SOLITARIO

Sal y explora por tu cuenta la misteriosa isla, llena de criaturas maravillosas. Pero alerta, Tingtent, enviado por la Sociedad de los Reinos Occidentales, está aquí con el mismo objetivo. Si logras completar el desafío con éxito, intérrate lentamente en la isla para enfrentarte a un Tingtent cada vez más poderoso y enfrentar desafíos aún más amenazantes.



GAMBIOS EN LA CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

En el Modo Solitario, enfrentarás a "Tingtent", una IA oponente. Tingtent no requiere el uso de un Tablero Individual, Tablero de Capitán, Cazamariposas, Ficha de Cerrojo o Recursos. Además, Tingtent no recibe Cartas de Criatura al inicio de la partida.

Prepara una partida para 2 participantes con los siguientes cambios:

- 1 Coloca **8 Trofeos** en el Tablero principal en lugar de 10.
 - 2 Selecciona tu Tablero de Capitán **de entre todos los Tableros de Capitán**.
 - 3 Decide el nivel de dificultad de Tingtent al que te gustaría enfrentarte, toma el **Tablero de Tingtent** correspondiente al nivel elegido y colócalo a tu alcance.
- | NOMBRE | Tingtent Perezoso | Tingtent Facilón | Tingtent Salvaje | Tingtent Terrorífico |
|------------|-------------------|------------------|------------------|----------------------|
| DIFICULTAD | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ |
- NOTA** Los Tableros Tingtent se encuentran en la parte posterior de cada Tablero de Capitán. Hay dos Tableros Tingtent idénticos: por lo tanto, no importa qué Tablero de Capitán elijas, podrás disponer de los Tableros Tingtent de todos los niveles.
- 4 Baraja todas las **Cartas Tingtent** y colócalas bocabajo junto al Tablero de Tingtent elegido.

- 5 Coloca un Ficha de Objetivo Turquesa de Tingtent en la Carta de Logro de Especie Única más a la izquierda **a**, una Ficha de Objetivo Amarilla en la Carta de Logro de Multi-Especie más a la izquierda **b**, y la Ficha Marrón en la Carta de Logro Principal más a la izquierda **c**.
- 6 Elige un color para que Tingtent lo use y toma los componentes que coincidan con el color seleccionado y prepáralos como se indica a continuación:
 - d Toma **2 Tripulantes** (1 con imán y 1 regular) y coloca los meeples junto al Tablero de Tingtent.
 - e Toma **6 Marcadores de Logro** y colócalos junto al Tablero de Tingtent.
 - f Toma 1 Marcador de Recursos y colócalo en el primer espacio del Tablero de Tingtent (Arriba a la izquierda). En el Modo Solitario, este Marcador se convierte en el **Marcador de Tingtent**.
 - g Toma 1 **Marcador de Puntuación** y colócalo en el icono del barco de la Tabla de Puntuación.
- 7 Acopla el meeples de Tripulante con el imán en su parte posterior con el **meeples de Tingtent**.

NOTA Si eliges usar a Tingtent como tu Capitán y utilizas el meeples de Tingtent, elige cualquier otro meeples de Capitán para representar a tu oponente IA.

La partida empieza contigo realizando el primer turno.



Always Board
NEVER BORED

OBJETIVO DEL MODO SOLITARIO

Tu objetivo es alcanzar una puntuación más alta que Tingt al final de la partida.

LA IA Oponente. TINGENT

Para jugar en Modo Solitario, primero debes estar familiarizado con las reglas básicas de Criaturas Maravillosas ya que este modo sigue las reglas generales.

Sin embargo, tu oponente IA, se comporta de manera especial.

Tingt no obtiene recursos. Del mismo modo, Tingt no obtiene ni usa Cazamariposas ni Fichas de Energías

Tingt no paga costes para jugar Cartas de Criatura.

Tingt no activa las habilidades de las Cartas de Criatura. Las Cartas de Criatura conseguidas por Tingt solo se utilizan para calcular Puntos de Victoria al final de la partida.

Tingt solo utiliza 2 Tripulantes, no 3. La Tripulación de Tingt no abandonan el Mapa durante la partida.

Tingt obtiene Huevos del Mapa, pero no recibe Recompensas de Almacenamiento de Huevos durante la partida.

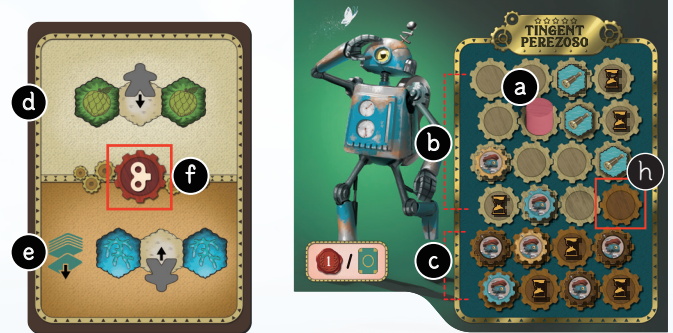
Si Tingt usa Huevos para completar sus Logros, estos Huevos no se eclosionan.

Tingt puede tener más de 12 Huevos.

Tingt no recibe recompensas de la Tabla de Puntuación.

ACCIONES DE TINGENT

Tú y Tingt os turnais hasta el final de la partida. En su turno, Tingt actúa en el siguiente orden:



Carta de Tingt

- 1 Roba una carta de Tingt:** Roba una carta del mazo de cartas de Tingt y colócala bocarriba encima de la carta robada en el turno anterior.

NOTA Si no quedan cartas de Tingt cuando se necesita robar una carta, baraja las cartas reveladas y crea un nuevo mazo de cartas de Tingt.

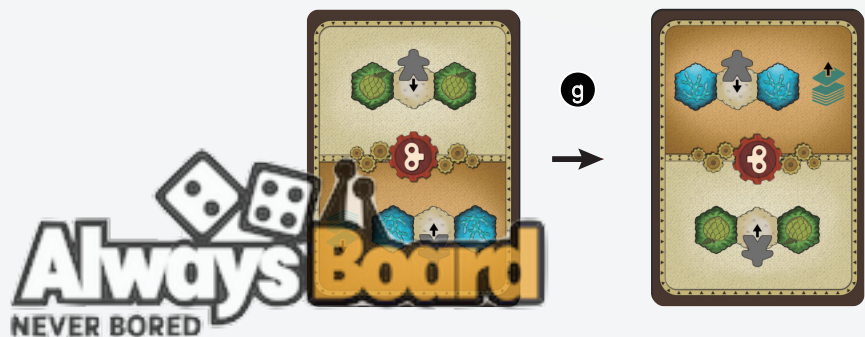
- 2 Activa la carta de Tingt:** Dependiendo de la ubicación del Marcador de Tingt, activa el espacio amarillo o marrón de la carta de Tingt.
Si el Marcador de Tingt (a) está en un espacio de Engranaje Amarillo (b) en el Tablero de Tingt, activa el Área Amarilla de la carta (d).
Si el Marcador de Tingt (a) está en un espacio de Engranaje Marrón (c) en el Tablero de Tingt, activa el Área Marrón de la carta (e).

NOTA Para más información sobre los iconos, ver página siguiente.

- 3 Mueve el Marcador de Tingt:** Si hay un icono de Engranaje Rojo (f) en el centro de la carta de Tingt, mueve el Marcador de Tingt al siguiente espacio. El marcador de Tingt se mueve de izquierda a derecha, de arriba abajo.

Si en el espacio al que se ha movido el Marcador hay un icono, su efecto se aplica inmediatamente (más información en la página 25).

Cuando el Marcador llegue al primer espacio de Engranaje Marrón del Tablero de Tingt (h), baraja inmediatamente todas las cartas de Tingt para formar un nuevo mazo. A partir del siguiente turno, cuando se roben cartas de Tingt, activa el Área Marrón de las cartas, no la amarilla (g).



Always Board
NEVER BORED

ICONOS DE LAS CARTAS DE TINGENT

Colocación del Capitán

Coloca el Capitán de Tingtent en el Mapa donde pueda estar adyacente a la mayor cantidad de Hábitats requeridos en la carta. Tingtent gana 1 punto de victoria (PV) por cada Hábitat CORRESPONDIENTE que esté adyacente a su Capitán.



Ejemplo: si se muestra el icono Hábitat Frutal, coloca al Capitán de Tingtent donde pueda estar adyacente al mayor número de Hábitats Frutales de entre los espacios en los que el Capitán de Tingtent pueda ser colocado en el Mapa. Lo colocas adyacente a un total de 2 Hábitats Frutales **a**, Tingtent gana inmediatamente 2 PV.



NOTA

Tingtent no gana 1 PV por todos los Hábitats adyacentes.

El PV se gana por cada Hábitat adyacente indicado en la carta revelada.

Reglas de Colocación de la Tripulación de Tingtent

La Tripulación de Tingtent sigue las mismas Reglas de Colocación que las de tu Tripulación (ver página 10), excepto que la Tripulación de Tingtent no pueden ser colocada en espacios de Montaña.

Si hay un Huevo en el hexágono donde se coloca la Tripulación, Tingtent también obtiene el Huevo. El Huevo se coloca junto al Tablero de Tingtent.

Si Tingtent no puede colocar a su Tripulación, roba una nueva carta de Tingtent y activa sus efectos.

Si hay múltiples espacios donde Tingtent puede estar adyacente a la mayor cantidad de Hábitats requeridos por la carta:

Paso 1: Coloca la Tripulación donde esté adyacente a más Hábitats en total además del indicado en la carta de Tingtent.

Paso 2: Si hay varias opciones, elige donde esté adyacente a más Iconos de Efecto Especial.

Si continúas teniendo varias opciones, elige donde esté adyacente a más Huevos.

NOTA La colocación en un hexágono con un Huevo también se considera como estar "adyacente" a un Huevo.

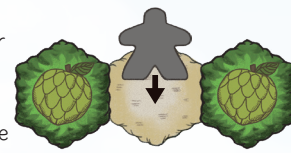
Si continúan habiendo varias opciones, coloca donde prefieras siempre que se respeten los requisitos anteriores.

Ejemplo: La carta revelada requiere que el Capitán de Tingtent se coloque adyacente a la mayor cantidad de Hábitats de Coral en el Mapa y hay múltiples lugares donde Tingtent puede estar adyacente a la mayor cantidad de Corales.



Colocación del resto de la Tripulación

Coloca la Tripulación donde pueda estar adyacente a la mayor cantidad de Hábitats requeridos en la carta de Tingtent. Se aplican las mismas reglas de colocación que las del Capitán.



Robar 1 carta (Bocabajo)

Toma 1 carta del Mazo de Cartas de Criaturas y colócala BOCABAJO en el Área de Tingtent. Al final de la partida, Tingtent gana puntos de victoria (PV) basados en el número de las cartas bocabajo conseguidas.



Tomar 1 carta del Territorio Salvaje (Bocarriba)

Toma una carta con el mismo icono de especie que el Logro con una Ficha de Objetivo del color correspondiente. Colócala BOCARRIBA en el Área de Tingtent.



Si más de una Carta en el Territorio cumple estas condiciones, toma la carta con la Puntuación Final más alta. Si más de una carta tienen la misma puntuación, toma la carta más a la izquierda.

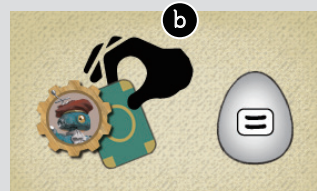
Si no hay cartas que cumplan la condición, Tingtent roba 1 carta del mazo de Criaturas y la coloca bocabajo.

Obtener un Huevo

Toma un Huevo del Tablero de Suministro de la misma Especie que la carta obtenida por Tingtent y colócalo con el lado Entero hacia arriba en el Área de Tingtent.



Ejemplo: Activas la carta de Tingtent **b**. La Carta de Logro con una Ficha de Objetivo amarilla muestra un icono de Ave y un icono de Reptil. En este momento, hay varias cartas con estos iconos de Especie en el Territorio Salvaje. Debes seleccionar la carta que tenga la Puntuación Final más alta **c** y colocarla BOCARRIBA en el Área de Tingtent. Toma un Huevo de la misma especie de la carta que Tingtent acaba de adquirir (en este caso, un Huevo de Ave) del Suministro y colócalo con el lado Entero hacia arriba en el Área de Tingtent.



Always Board
NEVER BORED

En los casos raros que la carta obtenida tiene 2 iconos diferentes, de 12, Tingtent obtiene el Huevo del icono de la carta de Logro con la Ficha de Objetivo.

ICONOS DEL TABLERO DE TINGENT

Descubrimiento

Toma una loseta de la Pila de Losetas de Hábitat y colócala en el hexágono de Lago más a la izquierda que tenga un Huevo. Tingtent adquiere el Huevo en este hexágono, coloca el Huevo adquirido con el lado Entero hacia arriba en el Área de Tingtent.



Si hay más de un hexágono de Lago que cumpla la condición anterior, coloca la loseta de Hábitat en el hexágono de Lago más cercano al borde superior del Tablero Principal.

Si no hay hexágonos de Lago con un Huevo, coloca la loseta de Hábitat en el hexágono de Lago situado más a la izquierda y más cercano al borde superior del Tablero Principal.

Avanzar en la Tabla de Tiempo

Avanza el marcador en la Tabla de Tiempo un espacio. El efecto del Icono de la Tabla de Tiempo se aplica inmediatamente.

Tingtent no gana Cazamariposas ni retira a su Tripulación del Mapa.



Completar un Logro Principal

- 1 Coloca el Marcador de Logro de Tingtent en el espacio superior de la Carta de Logro Principal donde está colocada la Ficha de Objetivo. Si ya has completado el espacio superior, Tingtent completa el espacio inferior.
- 2 Una vez completado, toma un Trofeo y colócalo en el área de Tingtent.
- 3 Mueve la Ficha de Objetivo a la siguiente Carta de Logro Principal a la derecha. Si no hay más Logros Principales a la derecha, la Ficha de Objetivo permanece en el espacio donde se encuentra.



Completar un Logro Mono O Multi-especie



Completa un Logro Multi-Especie



Completa un Logro Mono-Especie

- 1 Siguiendo las Reglas de Colocación de Marcadores de Logro de Tingtent (ver a continuación), coloca el Marcador de Logro de Tingtent en la Carta de Logro con la Ficha de Objetivo del mismo color.

Reglas de Colocación de Marcadores de Logro de Tingtent

Tingtent siempre puede completar, aunque no cumpla los requisitos, los espacios inferiores en las Cartas de Logro a menos que tu Marcador ya ocupe ese espacio. Tingtent completará el espacio superior si cumple el requisito, sumando los iconos de las cartas boca arriba y los Huevos conseguidos, si excede el requisito del espacio inferior.



Más de 3



Igual o menos de 3



Ejemplo: Si hay más de 3 iconos de Peces de las cartas boca arriba y Huevos en el área de Tingtent, Tingtent completa el espacio superior **a**. Si no, Tingtent completa el espacio inferior **b**.

NOTA Tingtent nunca eclosiona Huevos.

Si ya completaste el espacio superior del Logro, Tingtent solo puede completar el espacio inferior.



Ejemplo: Tingtent ya tiene 4 iconos de Ave entre sus Cartas bocarriba y Huevos y puede lograr el espacio superior. Sin embargo, tú (Azul) ya has ocupado el espacio, Tingtent coloca su Marcador de Logro (Rojo) en el espacio inferior.

Si ya ocupaste el espacio inferior del Logro y Tingtent no puede completar el espacio superior, **Tingtent elegirá no completar este Logro.**



Ejemplo: Tingtent no tiene ningún icono de Pez en sus cartas bocarriba ni en sus Huevos, y solo puede completar el espacio inferior. Sin embargo, Tingtent no puede colocar su marcador en ese espacio ya que tú (Azul) has ocupado ese espacio. Como no hay espacio disponible para Tingtent, Tingtent renuncia a este Logro.

- 2 Cuando Tingtent completa un Logro, toma un Trofeo y colócalo en el área de Tingtent.
- 3 Mueve la Ficha de Objetivo a otra Carta de Logro del mismo tipo. Si no quedan otras Cartas de Logro del mismo tipo en el Mapa, la Ficha de Objetivo permanece donde está.

CONDICIONES DE FINAL DE PARTIDA

Al igual que en el resto de partidas, la partida en solitario termina cuando tú y Tingtent habeis agotado todos los Trofeos.

Si eres quien toma el último Trofeo, Tingtent toma su último turno y luego la partida termina.

Si Tingtent toma el último Trofeo, la partida finaliza en cuanto finaliza su turno

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN

Cuando termina la partida, calculas tu puntuación de la misma manera que en las reglas estándar. Tingtent calcula sus puntos como sigue:

1. Tingtent no activa las Cartas de Final de Partida para ganar PV.
2. **Las Cartas de Final de Partida bocarriba otorgan 5 PV cada una.**
3. **Suma la Puntuación Final de todas las Cartas bocarriba en el Área de Tingtent.**
4. **Tingtent gana los PV de sus espacios de Logro completados.**
5. **3 PV por Trofeo.**
6. **1 PV por cada Huevo que haya obtenido.**
7. **Dependiendo del nivel de dificultad, Tingtent gana PV por cada carta bocabajo en su área:**

Tingtent Perezoso: 1 PV Tingtent Facilon: 2 PV
Tingtent Salvaje/Terrorífico: 3 PV

Victoria
Después de calcular la Puntuación Final quien tenga la puntuación más alta gana. En caso de empate, la Victoria es para quien tenga más Trofeos.



MÓDULOS DE ESCENARIO OPCIONALES

Si lo deseas, puedes añadir un módulo de escenario al modo básico en solitario para un desafío más estimulante. Hay un total de 3 escenarios, y cada uno tiene sus propias reglas adicionales y/o restricciones para ofrecer diferentes niveles de diversión. Hay múltiples opciones de dificultad para cada escenario, por lo que puedes crear tu propio desafío combinando la dificultad de Tingtent y del escenario según tus preferencias.

NOTA Si el nivel de dificultad combinado supera las 5 estrellas, puede ser un gran desafío, así que ten cuidado.

#1. El Desafío del Aventurero Pobre

Desafortunadamente, no has podido encontrar un patrocinador a tiempo y no tienes los recursos necesarios para facilitar tu expedición. Tendrás que conseguir los recursos faltantes al llegar a la isla.

CÁMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Fácil + ★★★★★

Fija la cantidad de Recursos al inicio de la partida 0 y toma 3 Cazamariposas en lugar de 1. En lugar de robar 8 Cartas de Criatura y elegir 4, roba 6 del mazo y conserva todas las cartas robadas.

Medio + ★★★★★

Fija la cantidad de Recursos al inicio de la partida 0 y toma 1 Cazamariposas. En lugar de robar 8 Cartas de Criatura y elegir 4, roba 5 del mazo y conserva todas las cartas robadas.

Difícil + ★★★★★

Fija la cantidad de Recursos al inicio de la partida 0 y no tomes ningún Cazamariposas. En lugar de robar 8 Cartas de Criaturas y elegir 4, roba 4 y conserva todas las cartas robadas.

#2. Fuera de la Ley

La IA Tingtent a la que te enfrentas hoy es una amenaza que no seguirá las normas de exploración. Tu Tripulación puede ser expulsada repetidamente de la isla debido a las acciones amenazantes de tu oponente.

CÁMBIOS EN LAS REGLAS

Fácil + ★★★★★

Cuando Tingtent coloca Tripulación, ignora la presencia de tus meeples. La Tripulación de Tingtent siempre se coloca en los hexágonos que mejor cumplan la condición de su carta. Si esto resulta en que tu Tripulante y el de Tingtent se coloquen en el mismo hexágono, devuelve tu Tripulante a tu Tablero Individual. Puedes volver a colocar el meeples en tu siguiente turno.

Medio + ★★★★★

Se aplican los cambios de reglas especificados para la dificultad "Fácil". Además, cuando Tingtent expulsa a tu Tripulante del Mapa, Tingtent roba 1 carta del mazo y la coloca BOCABAJO en su área.

#3. Bruma Sospechosa

Sintiéndose amenazada por tus habilidades sobresalientes, la IA Tingtent ha desplegado cobardemente una operación de cortina de humo. A través de esta densa bruma, parece MENOS probable que encuentres las Criaturas que esperabas descubrir.

CÁMBIOS EN LAS REGLAS

Fácil + ★★★★★

Cuando Tingtent deba tomar una Carta de Criatura del Territorio Salvaje, adquiere la carta con la Puntuación Final más alta, independientemente del Logro que tenga como objetivo. Si varias cartas empatan, Tingtent toma la carta más a la izquierda de entre ellas.

Después de que Tingtent adquiera una carta, en lugar de colocar una carta bocarriba para rellenar el Territorio Salvaje, coloca una carta boca abajo para rellenar el espacio. A partir de ese momento, no se pueden colocar más cartas bocarriba en los espacios que se rellenan con cartas bocabajo y no podrás adquirir estas cartas bocabajo.

Cuando haya 4 cartas bocabajo en el Territorio Salvaje, voltéalas todas bocarriba y Tingtent gana 4 PV.

El efecto del icono "Barrido" sufre esta modificación: En lugar de descartar cartas en los 3 espacios más a la derecha o más a la izquierda, voltea hasta 3 cartas bocabajo para que estén bocarriba en el Territorio Salvaje.

El efecto del icono "Barrido Completo" en la Tabla de Tiempo sufre esta modificación: Descarta todas las cartas bocarriba en el Desierto y rellena desde el mazo. Las cartas bocabajo no se ven afectadas.

Medio + ★★★★★

Se aplican los cambios de reglas especificados para la dificultad "Fácil".

Aplica los siguientes cambios adicionales:

Antes de empezar la partida, voltea las 2 cartas más a la izquierda en el Territorio Salvaje bocabajo.

Cuando hay 4 cartas bocabajo en el Territorio Salvaje, todas estas cartas se voltean bocarriba, y en lugar de los 4 PV ganados en la dificultad Fácil, Tingtent gana 7 PV.

Difícil + ★★★★★

Se aplican los cambios de reglas especificados para la dificultad "Fácil".

Aplica los siguientes cambios adicionales:

Antes de empezar la partida, voltea las 2 cartas más a la izquierda en el Territorio Salvaje bocabajo.

Cuando hay 4 cartas boca abajo en el Territorio Salvaje, todas estas cartas se voltean bocarriba, y a diferencia de los 4 PV ganados en la dificultad Fácil, Tingtent gana 10 PV.



VIII. APÉNDICE

No es necesario leer toda la información adicional del apéndice antes de comenzar a jugar. Consulta el apéndice cuando necesites alguna aclaración durante la partida. Si surgen conflictos entre este reglamento y la información en las Cartas de Criaturas/Tableros de Capitán, siempre prioriza la información en las Cartas de Criaturas/Tableros de Capitán.



TABLEROS DE CAPITÁN

Todas las descripciones de habilidades a continuación asumen que has completado al menos un Logro, desbloqueando la habilidad de Capitán. Si la habilidad de Capitán aún no se ha desbloqueado, no puedes utilizarla.

1. Cabot, Vagabundo Relajado

Cuando colocas a Cabot en el Mapa, activa inmediatamente 1 Carta de Recarga en tu reserva.

Si no tienes Cartas de Recarga en tu reserva, colocar a Cabot no tendrá ningún efecto adicional.

2. Freya, Cuidadora de Huevos

Cuando colocas a Freya en el Mapa, elige una de las siguientes habilidades:

- 1) Obtén 1 Huevo que esté adyacente a Freya, colócalo bocarriba en tu Almacén de Huevos y recibe la recompensa correspondiente.
- 2) Voltea hasta 2 Huevos en tu reserva. No puedes voltear el mismo Huevo dos veces.

Si no hay Huevos adyacentes a Freya y no tienes Huevos en tu Almacén de Huevos, colocar a Freya no tendrá ningún efecto adicional.

Una vez desbloqueada, tienes la opción de no usar la habilidad del Capitán al colocar su meeples.

3. Haoa, Benevolente Guardián de Criaturas

Cuando colocas a Haoa en el Mapa, puedes jugar 1 carta de tu mano pagando su coste

La habilidad de Haoa se puede activar en cualquier momento durante tu turno al usar la Acción "Colocar Tripulante": Puedes activar primero la habilidad de Haoa y luego obtener recursos o cartas de los Hábitats adyacentes. O puedes optar por obtener los recursos o cartas de los Hábitats adyacentes y luego activar la habilidad de Haoa.

Después de colocar a Haoa y obtener recursos o cartas de Hábitats adyacentes, puedes usar la habilidad de Haoa para jugar inmediatamente una carta obtenida durante este turno.



Ejemplo: Has colocado a Haoa y has obtenido 1 Fruta, 1 Coral y la Carta de Criatura Bearmour (Fruta). Mediante la habilidad de Haoa, juegas inmediatamente Bearmour en tu reserva pagando su coste de 2 Frutas.



Jugar una Carta de Criatura mediante la habilidad de Haoa es parte de su efecto, por lo tanto no cuenta como una de tus acciones.

Si no tienes cartas en la mano o no tienes suficientes recursos para pagar el coste de una carta, colocar a Haoa no tendrá ningún efecto adicional.

4. Helena, Herbolaria Montañesa

Cuando desbloques la habilidad de Helena, obtén 1 Cazamariposas. No puedes tener más de 3 Cazamariposas. Si al adquirir un Cazamariposas excedes este límite, no obtienes la ficha y ganas 1 PV.

Cuando Helena ocupa un hexágono de Montaña, o varios, no pagas ningún coste adicional.



5. Macus, el Guía

Cuando colocas a Macus en el Mapa, activa inmediatamente la habilidad del Icono de Efecto Especial adyacente hacia donde Macus esté encarado.

No puedes activar el Icono de Efecto Especial que se encuentre en la dirección hacia donde Macus está encarado si ese hexágono no está adyacente.



Ejemplo: has colocado a Macus como se muestra en la imagen. Activas el Icono de Efecto Especial adyacente al encaramiento de Macus. Al resolver el Efecto Especial, realiza un Barrido y toma una carta del Territorio Salvaje.

Si no hay Iconos de Efecto Especial adyacentes en la dirección hacia donde Macus está encarado, colocar a Macus no tendrá ningún efecto adicional.

El Icono de Efecto Especial activado mediante la habilidad de Macus se puede activar nuevamente utilizando un Cazamariposas en el mismo turno.

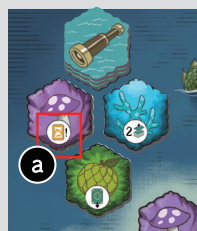
Si no tienes Cazamariposas, solo se puede activar

El Icono de Efecto Especial UNA VEZ POR TURNO. Sin embargo, si activas un Icono de Efecto Especial mediante otro efecto, puedes activar el mismo Icono de Efecto Especial varias veces en un turno.



6. Marie, Emprendedora Generosa

Cuando colocas a Marie en el Mapa, elige 1 de las tres Losetas de Hábitat en la Reserva de Losetas de Hábitat y activa su Icono de Efecto Especial.



Ejemplo: Colocas a Marie en el Mapa y la situación de la Reserva de Losetas de Hábitat es la que se muestra a la izquierda. Eliges la loseta con el Icono de Efecto Especial **a** al resolver el efecto activas de 1 Carta de Recarga de tu reserva.

Si la loseta con el Icono de Efecto Especial activado por la habilidad de Marie se coloca en el Mapa adyacente a tu Tripulación, en el mismo turno que se activó, todavía puedes usar un Cazamariposas para activar su Icono de Efecto Especial de nuevo.

7. Octavia, Forajida de la Isla

Cuando colocas a Octavia en el Mapa, elige descarta una carta de tu mano y obtén 2 Recursos del Hábitat de la carta descartada.

Si no tienes cartas en la mano, colocar a Octavia no tendrá ningún efecto adicional.

La habilidad de Capitán se puede activar en cualquier momento durante tu turno al usar la Acción "Colocar Tripulante". Puedes activar primero la habilidad de Octavia y luego obtener recursos o cartas de los Hábitats adyacentes **O** puedes obtener los recursos o cartas de los Hábitats adyacentes y luego activar la habilidad de Octavia.

Después de colocar a Octavia y obtener recursos o cartas de Hábitats adyacentes, puedes usar la habilidad de Octavia para descartar inmediatamente la carta obtenida en este turno.



Ejemplo: Colocas a Octavia como se muestra en la imagen de la izquierda y obtienes 1 Fruta, 1 Coral y la Carta de Hábitat frutal Eucalord. Mediante la habilidad de Octavia, descartas a Eucalord de tu mano y obtienes 2 Frutas, el Recurso de Hábitat de Eucalord.

8. Samuel, Explorador Veterano

Cuando colocas a Samuel en el Mapa, obtienes 1 recurso del que menos cantidad tengas de entre Frutas, Corales, Flores y Hongos. Después, obtienes una unidad adicional del mismo recurso por cada 3 Trofeos que tengas.

Si tienes más de un tipo de recurso en minoría, elige el recurso que desees obtener.

La habilidad de Capitán se puede activar en cualquier momento durante tu turno al usar la Acción "Colocar Tripulante". Por lo tanto, después de colocar a Samuel, puedes obtener recursos o cartas de los Hábitats adyacentes y luego activar la habilidad de Samuel **O** puedes activar primero la habilidad de Samuel y luego obtener recursos o cartas de los Hábitats adyacentes.

Ejemplo: Al colocar a Samuel, tienes 1 Fruta, 1 Coral, 2 Flores, 3 Hongos y 4 Trofeos. De los recursos que posees menos cantidad es Fruta y Coral, seleccionas Coral y obtienes 1 Coral. Como tienes 4 Trofeos, obtienes un Coral adicional. En total, mediante la habilidad de Samuel, obtienes 2 Corales.

9. Tingt, Robot Energizante

Cuando se desbloquea la habilidad de Tingt, toma 1 Ficha de Energía del Suministro y colócala en su Tablero de Capitán.

Al colocar a Tingt en el Mapa, elige una de las siguientes habilidades y resuélvela:

1) Coloca una Ficha de Energía en el Tablero de Capitán de Tingt.

No hay límite a la cantidad de Fichas de Energía que se pueden colocar de esta manera.

NO PUEDES restaurar Fichas de Energía en tu Tablero de Capitán mediante habilidades de Cartas o Recompensas de Marcador de Logros.



NOTA Solo se pueden Restaurar Cartas de Energía.

2) Distribuye las Fichas de Energía en el Tablero de Capitán de Tingt entre las Cartas de Energía en tu reserva. No puedes exceder el Límite de Energía de cada Carta de Energía. Después de distribuirlas, cualquier Ficha de Energía restante se coloca en el Tablero de Capitán de Tingt.

Ej. Colocas a Tingt en el Mapa y se activa su Habilidad. Tienes 4 Fichas de Energía en tu Tablero de Capitán y quieres distribuirlas entre las Cartas de Energía en tu reserva. Colocas 1 ficha en Globeon **a**, 1 ficha en Swonder **b** y 2 en Lavarp **c**.

Como el Límite de Energía de Globeon **a** es de 1 **d**, no podrías haber colocado una segunda ficha sobre esta Carta de Criatura.



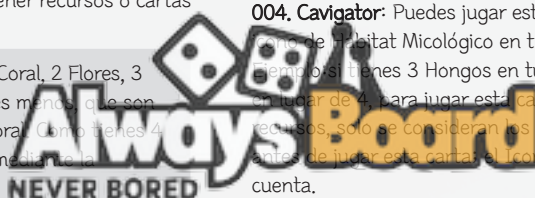
CARTAS DE CRIATURA

001. Apple: Gana 2 VP por cada Icono de Hábitat de Fruta en tu reserva, incluida esta carta. Puedes obtener un máximo de 10 VP por cada activación de esta carta.

002. Backtooth: Consulta #001.

003. Bearmour: Elige cualquier Hábitat Frutal con un Icono de Efecto Especial en el Mapa. Activa el Icono de Efecto Especial del Hábitat elegido. Si tu Tripulación está adyacente al Hábitat que activaste con esta carta, puedes usar la Red de Mariposas para activar el mismo Icono de Efecto Especial una vez más en el mismo turno.

004. Cavigator: Puedes jugar esta carta pagando 1 Recurso menos por cada Icono de Hábitat Micológico en tu reserva y ganas inmediatamente 3 VP. Siempre que tengas 3 Hongos en tu reserva, solo necesitarás pagar 1 Hongo, en lugar de 4. Para jugar esta carta en tu reserva. Para este descuento de recursos, solo se consideran los Iconos de Hábitat Micológico en la reserva antes de jugar esta carta. El Icono de Hábitat de carta que vas a jugar no se cuenta.



005. Curechino: Consulta #003.

006. Doground: Cuando realices una Acción de Recarga, roba 1 carta del mazo. Cuenta cuantos Iconos de Hábitat en tu reserva coinciden con el de la carta robada, obtienes 1 PV por cada Icono de Hábitat coincidente, hasta un máximo de 5 PV.

007. Edenborn: Gana 1 VP por cada Icono de Hábitat del que tengas una mayor cantidad en tu reserva. Si tienes dos o más Iconos de Hábitat empatados por la mayoría, selecciona 1 de ellos y resuelve el efecto de Edenborn. Por ejemplo, si tienes 6 Iconos de Hábitat Frutal, 3 Iconos de Hábitat Coralino, 4 Iconos de Hábitat Floral y 5 Iconos de Hábitat Micológico, ganas 6 PV. Si el Icono de Hábitat con la mayor cantidad es Micológico, también cuenta el Icono de Hábitat en esta carta

008. Goatitan: Consulta #003.

009. Pangshroom: Consulta #001.

010. Pharabog: Cada vez que juegues una carta con un coste impreso de 4 o más recursos (Frutas, Corales, Flores y Hongos), gana 2 PV. Si juegas una carta con un coste menor que su valor original debido a un descuento u otras habilidades, siempre que el coste inicial de la carta sea de 4 o más, ganas 2 PV. Como el coste de Pharabog es de 4 o más recursos, al jugar a Pharabog y activar su habilidad, ganas 2 PV.

011. Pinkroak: Cada vez que realices una Acción de Recarga, obtén 2 recursos que coincidan con el Icono de Hábitat con la mayor cantidad en tu reserva. Si tienes dos o más Iconos de Hábitat empatados por la mayoría, de esos, selecciona 1 Icono de Hábitat y obtén 2 recursos del Icono elegido.

012. Sandraco: Consulta #004.

013. Sealocanth: Consulta #003.

014. Shellmit: Consulta #001.

015. Sunarrow: Al final de la partida, gana 1 PV por cada icono de Crustáceo en tu reserva. Cuenta todos los iconos de Crustáceo en las cartas de tu reserva y tanto los Huevos de Crustáceo Enteros como los Eclosionados.

016. Verieberree: Consulta #004.

017. Watereo: Consulta #004.

018. Cryodon: Cada vez que realices una Acción de Recarga, obtén 1 Coral. Además, recibe 1 Coral adicional por cada 3 Trofeos que poseas. Por ejemplo, si tienes 4 Trofeos, obtendrías un total de 2 Corales.

019. Crystalama: Cada vez que obtengas un Trofeo, activa inmediatamente 1 Carta de Recarga en tu reserva. Si no hay Cartas de Recarga en tu reserva, no resuelves esta habilidad.

020. Dracougar: Consulta #015.

021. Elepharm: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Descarta 1 Ficha de Energía en esta carta para obtener un recurso de tu elección. Además, intercambia cualquier cantidad de un tipo de recurso por otro de tipo diferente. No es obligatorio intercambiar el recurso obtenido mediante el efecto de esta carta.

022. Eucalord: Cada vez que realizas una Acción de Recarga, obtén 1 recurso (Fruta, Coral, Flor u Hongo) del que tengas menor cantidad. Después, obtén una unidad adicional del mismo recurso por cada 3 Trofeos que tengas. Si tienes más de un tipo de recurso en minoría, selecciona el recurso que deseas obtener. Por ejemplo, si al realizar una Acción de Recarga tienes 0 Frutas, 0 Corales, 1 Flor, 1 Hongo y 4 Trofeos, puedes seleccionar Coral como el recurso de menos cantidad y obtienes 1 Coral. Además, recibes un Coral adicional por cada 3 Trofeos, obteniendo así 2 Corales mediante esta carta.

023. Globeon: Cuando juegas esta carta, toma 1 Ficha de Energía del Suministro y colócala sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta para jugar una Carta de Recarga de tu mano en tu reserva sin pagar su coste. Jugar una Carta de Recarga es el efecto de retirar la Ficha de Energía, por lo que no consume una Acción

024. Hamstore: Consulta #018.

025. Magape: Consulta #018.

026. Mammothog: Activa 1 Carta de Recarga en tu reserva. Después, obtienes un Huevo del Tablero de Suministro que coincida con el icono de especie de la Carta de Recarga activada.

027. Mommhog: Consulta #026.

028. Nutabi: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Descarta 1 Ficha de Energía en esta carta para obtener un recurso a tu elección. Después, obtén una unidad adicional del mismo recurso por cada 3 Trofeos que tengas.

029. Pheoxi: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Descarta 1 Ficha de Energía en esta carta para elegir una Carta de Recarga en tu reserva y activarla.

030. Sugarider: Selecciona hasta 2 Cartas de Recarga diferentes en tu reserva y activa cada carta una vez. No puedes activar la misma Carta de Recarga dos veces. Si solo tienes una Carta de Recarga en tu reserva, actívala una vez.

031. Thunderilla: Cada vez que obtengas un Trofeo, ganas 2 PV.

032. Triumphithon: Consulta #018.

033. Vikey: Cada vez que tus Cartas de Recarga sean activadas, mediante cualquier efecto, obtén 1 PV por cada carta activada. Por ejemplo, si las tres Cartas de Recarga en tu reserva son activadas mediante una Acción de Recarga, obtendrás 3 PV con la habilidad de esta carta.

034. Wayfinder: Cada vez que realizas una Acción de Recarga, obtén 1 recurso (Fruta, Coral, Flor u Hongo) del que tengas menor cantidad. Además, gana PV igual a la cantidad de ese tipo de recurso que poseas. Si tienes más de un tipo de recurso en minoría, selecciona el recurso que deseas obtener. Por ejemplo: Al realizar una Acción de Recarga, tienes 2 Frutas, 2 Corales, 3 Flores y 3 Hongos. Eliges Coral como el Recurso en minoría y ganas 1 Coral, aumentando la cantidad de Corales a 3, así ganas 3 PV mediante la habilidad de esta carta.

035. Arbokueen: Elige 1 carta del Territorio Salvaje, paga el coste requerido y júgala en tu reserva. Jugar una carta del Territorio Salvaje mediante Arbokueen es parte de su efecto, por lo que no consume una de tus Acciones.

036. Arboqing: Consulta #035.

037. Florarzei: Elige 1 carta del Territorio Salvaje y añádela a tu mano. Obtén 2 Recursos del Hábitat de la carta obtenida.

038. Floratzel: Consulta #037.

039. Gryffling: Elige 1 Carta de Final de Partida en tu reserva. Activa su efecto y obtén inmediatamente esos PV, hasta un máximo de 10 PV. La Carta de Fin de Partida elegida mediante la Habilidad de Gryffling activará de nuevo su efecto al final de la partida.

040. Gryphocean: Consulta #039.

041. Hanguine: Cuando juegas esta carta, toma 1 Ficha de Energía del Suministro y colócala sobre ella. Descarta 1 Ficha de Energía en esta carta, juega 1 Carta de Fin de Partida del Territorio Salvaje o de tu mano en tu reserva sin pagar su coste. Jugar una carta es el resultado de usar una Ficha de Energía, por lo que no cuenta como una Acción.

042. Hawkwaka: Cada vez que realizas una Acción de Recarga, ganas 1 PV por cada Carta de Fin de Partida en tu reserva. Puedes obtener un máximo de 5 VP por cada activación de Hawkwaka.

043. Jumperor: Elige una especie, toma todas las cartas del Territorio Salvaje que tengan el icono de la especie elegida y añádelas a tu mano. Gana 1 PV por cada carta adquirida. Mientras el icono de especie elegida esté impreso en la carta, obtienes también las cartas con dos o más iconos de especies diferentes.

044. Jumpress: Consulta #043.

045. Nighthief: Realiza un Barrido. Después, elige 1 carta del Territorio salvaje y añádela a tu mano. (Ver página 11).

046. Nightogue: Consulta #045.

047. Owleap: Elige 1 carta del Territorio Salvaje y añádela a tu mano. Obtén 1 PV por cada carta que coincida con el icono de especie de esa carta. Si la carta elegida tiene dos iconos de especie diferentes, elige una de las especies y obtén el PV correspondiente.



048. Owlite: Consulta #047.

049. Skyrant: Consulta #015.

050. Starbeak: Elige una carta del Territorio Salvaje y júgala en tu reserva sin pagar su coste. Jugar una carta del Territorio Salvaje mediante la habilidad de Starbeak es parte de su efecto, por lo que no cuenta como Acción.

051. Swonder: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta para elegir una carta del Territorio Salvaje y añadirla a tu mano.

052. Berrong: Resuelve la habilidad de la última Carta Instantánea jugada. *Excepción: 2 cartas tienen esta habilidad, Berrong y Blizzard (#53). Si juegas seguidas a Berrong y Blizzard (#53) y Blizzard (#53) dispara la habilidad de Berrong, o viceversa, no se resuelve ningún efecto ya que la habilidad de la última Carta Instantánea se repite dos veces.

053. Blizzard: Consulta #052.

054. Chactiva: Cada vez que obtengas un Trofeo, obtén 1 recurso a tu elección.

055. Frogain: Elige 1 Carta de Energía en tu reserva para restaurar sus Fichas de Energía. No puedes restaurar Fichas de Energía en el Tablero de Capitán.

056. Frogave: Consulta #055.

057. Lilizard: Obtén un descuento de 1 recurso para el coste de la próxima carta que juegues. El efecto de Lilizard solo es válido para el turno en que se juega. Si no juegas otra carta después de Lilizard en el mismo turno, el efecto de Lilizard expira. Si el descuento supera el coste de la carta, solo descuentas los recursos necesarios para jugarla.

058. Metaforma: Obtén un Huevo del Suministro con el icono de especie correspondiente al icono de especie de la última Carta Instantánea jugada. Colócalo en tu reserva mostrando su lado Entero.

059. Metamorphia: Consulta #058.

60. Mushmid: Elige 1 carta de tu mano con un coste combinado de Frutas, Corales, Flores y Hongos que sume 2 o menos. Juega la carta seleccionada en tu reserva sin pagar su coste. Jugar una carta mediante la habilidad de Mushmid es parte de su efecto, por lo que no cuenta como Acción. Al comprobar el coste de una carta, considera el coste impreso antes de aplicar cualquier descuento. Por ejemplo: No podrías jugar a Cavigator (#004) mediante la habilidad de Mushmid ya que el coste impreso de Cavigator es de 4 recursos.

061. Mushmidol: Consulta #060.

062. Nimfizard: Consulta #057.

063. Plataurora: Cuando juegas esta carta, toma inmediatamente 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Descarta 1 Ficha de Energía en esta carta para tomar un Huevo a tu elección del Suministro y colocarlo sobre esta carta, esta carta gana el Icono de Especie de ese Huevo. Desde ese momento, esta carta se trata como si tuviera no solo el Icono de Reptil, sino también el icono de especie del Huevo añadido. NO puedes añadir un Icono de Especie ya presente en la carta. El Huevo colocado en esta carta se usa para la representación de especies y no puede ser contado como un Huevo. No puedes eclosionar/voltar los Huevos en esta carta. Al completar Logros utilizando alguna especie en esta carta, los Huevos en la carta no eclosionan.

064. Platazul: Consulta #063.

065. Rewardino: Elige una Recompensa de Marcador de Logro que ya has obtenido, obténla de nuevo. Si aún no has completado ningún Logro ignora la habilidad de Rewardino.

066. Stridesert: Cada vez que juegues una Carta Instantánea, gana 1 PV.

067. Torterran: Consulta #015.

068. Aromalli: Cada vez que realices una Acción de Recarga, roba 1 carta del mazo y obtén 1 Recurso del Hábitat de la carta robada. Por ejemplo, si la carta robada tiene un Icono de Hábitat Frutal, obtén 1 Fruta.

069. Caprieel: Cada vez que realices una Acción de Recarga, roba 1 carta del mazo y obtén un Huevo del Suministro que coincida con el icono de especie de la carta robada, colócalo en tu reserva mostrando su lado Entero. Si la carta robada tiene dos iconos de especie diferentes, elige uno y obtén el Huevo correspondiente.

070. Caregaroo: Roba 1 carta del mazo y obtén un Huevo del Suministro que coincida con el icono de especie de la carta robada, colócalo en tu reserva mostrando su lado Entero. Si la carta robada tiene dos iconos de especie diferentes, elige uno y obtén el Huevo correspondiente.

071. Clairgaroo: Consulta #070.

072. Cucunet: Obtén 1 Cazamariposas del Suministro.

073. Deepus: Mira las 3 primeras cartas del mazo de Criaturas, añade 1 a tu mano 1 y descarta el resto. Después, revela la carta robada y gana PV igual los PV de su Puntuación Final. Si la carta elegida es una Carta de Puntuación Final, ganas 0 PV (el número en el Sello Rojo a la derecha del nombre).

074. Drawanta: Roba 3 cartas del mazo. Después, elige 1 carta de tu mano y descártala. La carta descartada no tiene por qué ser una de las cartas robadas mediante el efecto de Drawanta.

075. Drawight: Consulta #074.

076. Fishorse: Cada vez que robes una carta del mazo, gana 1 PV. Por ejemplo, si robas 3 cartas del mazo usando Drawanta (#074), ganas 3 VP mediante la habilidad de Fishorse. Deepus (#073), Pondire (#082) y Swampus (#084) no activan la habilidad de Fishorse, sus habilidades no te hacen robar carta, si no añadirla directamente.

077. Gluminor: Roba 1 carta del mazo, gana 1 PV por cada Carta de Criatura que tengas en tu mano, incluida la carta que acabas de robar. Puedes obtener un máximo de 10 PV mediante la habilidad de esta carta.

078. Kilphin: Roba 1 carta del mazo. Si tienes 5 o más Cartas de Criatura en tu mano, incluida la carta que acabas de robar, obtienes 1 Cazamariposas.

079. Kilpink: Consulta #078.

080. Lavarp: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta: Roba 1 carta del mazo y elige 2 de 3 opciones entre: 1) obtén un Huevo de la misma especie que la carta robada, 2) obtén un Recurso del Hábitat de la carta robada, y 3) gana los PV de la Puntuación Final de la carta robada. No puedes elegir la misma opción dos veces. Por ejemplo, si robas a Mermetid (#081), elige 2 de 3 opciones entre obtener un Huevo de Pez o un Coral o ganar 4 PV. Si la carta robada tiene dos iconos de especie diferentes y eliges obtener un Huevo, eliges qué Huevo de esas especies obtienes. Si la carta robada es una Carta de Final de Partida y eliges ganar los PV que la Puntuación Final de la carta robada ganas 0 PV. No ganas la puntuación proporcionada por las habilidades de la carta.

081. Mermetid: Obtén 2 Cazamariposas.

082. Pondire: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta: Mira las 3 primeras cartas del mazo, añade 1 a tu mano y descarta el resto. Obtén 1 Recurso del Hábitat de la carta elegida.

083. Sharkhon: Consulta #015.

084. Swampus: Consulta #073.

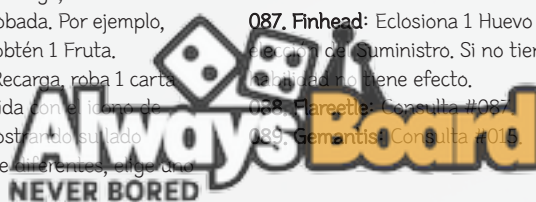
085. Centom: Cuando juegas esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta: Voltea hasta 2 Huevos en tu reserva y gana 2 PV inmediatamente. Cuando volteas 2 Huevos, debes voltear 2 Huevos DIFERENTES. No puedes voltear el mismo Huevo dos veces. Puedes voltear 1 Huevo Entero a su lado Eclosionado y voltear otro Huevo Eclosionado a su lado Entero. Puedes no voltear ningún Huevo.

086. Cocoroch: Voltea hasta 2 Huevos en tu reserva y obtén 2 PV por cada Huevo volteado mediante esta habilidad. Cuando volteas 2 Huevos, debes voltear 2 Huevos DIFERENTES. No puedes voltear el mismo Huevo dos veces. Puedes voltear 1 Huevo Entero a su lado Eclosionado y voltear otro Huevo Eclosionado a su lado Entero.

087. Finhead: Eclosiona 1 Huevo en tu reserva: obtén 1 Huevo de tu Suministro. Si no tienes Huevos Enteros para eclosionar, esta habilidad no tiene efecto.

088. Flarebble: Consulta #087.

089. Gemantis: Consulta #015.



090. Glowlyrm: Eclosiona hasta 5 Huevos en tu reserva: Gana 2 PV por cada Huevo eclosionado de esta manera. Si no tienes Huevos Enteros para eclosionar, esta habilidad no tiene efecto.

091. Hoflora: Eclosiona 1 Huevo en tu reserva: Obtén 2 de un Recurso a tu elección.

092. Hofume: Consulta #091.

093. Housilk: Cada vez que realices una Acción de Recarga, obtén 1 recurso de tu elección y volteas hasta 2 Huevos en tu reserva. Cuando volteas 2 Huevos, debes voltear 2 Huevos DIFERENTES. No puedes voltear el mismo Huevo dos veces. Puedes voltear 1 Huevo Entero a su lado Eclosionado y voltear otro Huevo Eclosionado a su lado Entero. Puedes elegir no voltear ningún Huevo.

094. Lunantula: Cada vez que voltees Huevo(s) en tu reserva, gana 1 PV. Solo obtienes PV, aunque voltees varios Huevos a la vez. Por ejemplo, si volteas 2 Huevos mediante Housilk (#93), obtienes 1 PV con la habilidad de Lunantula. Si en el mismo turno eclosionas 1 Huevo mediante Hoflora (#091), obtienes 1 PV con la habilidad de Lunantula. Incluso si completes un Logro y volteas 8 Huevos simultáneamente, solo ganas 1 PV mediante Lunantula.

095. Magicadas: Obtén 1 Huevo de Insecto del Suministro y colócalo en tu reserva por su lado Entero.

096. Mentimidae: Cada vez que realices una Acción de Recarga, gana 1 PV por cada 2 Huevos eclosionados en tu reserva.

097. Rosaroch: Consulta #086.

098. Stellaling: Gana 1 PV cada vez que adquieras un Huevo. Si vas a obtener 1 Huevo, pero tu Almacén de Huevos está lleno, gana 3 PV gracias al efecto de Stellaling en lugar de 2 PV. (Ver página 14). Plataurora (#063) y Platazol (#064) no activan el efecto de Stellaling, el Huevo colocado en Plataurora y Platazol sirve únicamente como representación de especie y no cuenta como un Huevo.

099. Wallowyrm: Consulta #090.

100. Waspik: Obtén 1 Huevo a tu elección del Suministro y añádelo a tu reserva por su lado Entero.

101. Wizardas: Consulta #095.

102. Behewant: Descarta hasta 2 cartas de tu mano. Por cada carta descartada de esta manera, ganas 2 PV.

103. Blankin: Descarta 1 carta de tu mano. Gana 1 PV por cada icono de especie en tu reserva que coincida con el de la carta descartada. Cuenta tanto los Huevos Eclosionados como los Enteros. Si la carta descartada muestra dos iconos de especie diferentes, selecciona 1 de ellos para resolver la habilidad. Por ejemplo, si descartas una carta con el icono de Ave, cuenta todos los iconos de Ave en las cartas de tu reserva, incluidos los Huevos de Ave eclosionados y enteros en tu Almacén de Huevos.

104. Cyanu: Descarta hasta 5 cartas de tu mano. Por cada carta descartada de ese modo, recibe un descuento de 1 recurso para jugar esta carta. Además, gana 5 PV. Por ejemplo, si descartas 4 cartas, solo necesitas pagar 1 Coral o 1 Hongo para jugar a Cyanu.

105. Doublagon: Descarta 1 carta de tu mano para obtener 2 recursos del Hábitat de la carta descartada.

106. Draksid: Cada vez que descartes una Carta de Criatura de tu mano, gana 1 PV. Por ejemplo, si te descartas de 4 cartas usando la habilidad de Cyanu (#104), ganas 4 PV mediante Draksid. Cuando realizas una Acción de Recarga y descartas cartas para cumplir con el límite de mano de 5 cartas, el efecto de Draksid también se aplica. Deepus (#073), Pondire (#082) y Swampus (#084) no activan el efecto de Draksid, ya que al resolver el efecto de sus habilidades no descartas cartas de tu mano.

107. Duplagon: Consulta #105.

108. Fafkeen: Cuando juegas esta carta toma una Ficha de Energía del Suministro y colócala sobre ella. Si tu mano está vacía, puedes retirar una Ficha de Energía en esta carta para robar 4 caras del mazo y obtener 1 recurso de Hábitat correspondiente a cada carta robada. Por lo tanto, mediante la habilidad de Fafkeen, obtienes un total de 4 caras y 4 recursos. No puedes retirar una Ficha de Energía para activar esta habilidad si tu mano no está vacía.

109. Goldeniu: Consulta #104.

110. Healathan: Descarta hasta 3 cartas de tu mano, por cada carta descartada de esta manera, recibe un descuento de 1 recurso para jugar esta carta. Además, obtén 1 Cazamariposas. Por ejemplo, si descartaste un total de 2 cartas, solo necesitas pagar 1 Coral para jugar Healathan.

111. Newtyrant: Consulta #015.

112. Nidknight: Descarta 1 carta de tu mano para obtener 2 Huevos del Suministro que coincidan con el icono de especie de la carta descartada. Si la carta descartada tiene dos iconos de especie diferentes, elige una especie y obtén 2 Huevos de esa especie.

113. Nidmight: Consulta #112.

114. Platinodon: Descarta 1 carta de tu mano para elegir 2 cartas del Territorio Salvaje y añadirlas a tu mano.

115. Revivathan: Consulta #110.

116. Rockin: Consulta #103.

117. Throboros: Cuando juegas esta carta, toma una Ficha de Energía del Suministro y colócala sobre ella. Cuando descartas con un coste de 3 recursos o menos, en lugar de descartarla, puedes retirar una Ficha de Energía en esta carta para jugar la carta en tu reserva sin pagar su coste. Jugar una carta es el resultado de retirar la Ficha de Energía, por lo que no cuenta como una Acción. Por ejemplo, si tienes 6 cartas en tu mano durante tu Acción de Recarga, debes descartar 1 carta para mantener tu límite de mano en 5 cartas. Decides descartar Rockin (#116), que cuesta 2 recursos (1 Coral + 1 Hongo = 2). En este momento, puedes retirar la Ficha de Energía en Throboros para jugar Rockin (#116) sin pagar su coste, en lugar de descartarlo. Como Rockin (#116) se jugó a mediante la habilidad de Throboros no cuenta como Acción.

118. Throiamet: Consulta #117.

119. Wyfin: Al jugar esta carta, toma 2 Fichas de Energía del Suministro y colócalas sobre ella. Retira 1 Ficha de Energía en esta carta para descartar 1 carta de tu mano y obtener 2 Recursos de Hábitat de la carta descartada.

120. Bustosaur: Al final de la partida, elige una Carta de Fin de Partida en tu reserva que no sea esta carta y obtén la puntuación proporcionada por la habilidad de esa carta una vez más. Por ejemplo, si ganaste 12 PV mediante la habilidad de Fin de Partida de Duckaiser (#121), puedes elegir obtener la misma puntuación de Duckaiser (#121) una vez más mediante la habilidad de Bustosaur.

121. Duckaiser: Al final de la partida, gana 1 PV por cada Carta Instantánea en tu reserva. Puedes ganar un máximo de 12 VP al resolver esta habilidad.

122. Eggorguous: Al final de la partida, gana 1 PV por cada Huevo en tu reserva. Cuenta tanto los Huevos Eclosionados como los Enteros.

123. Solaroller: Al final de la partida, gana 4 PV por cada conjunto de Iconos de Hábitat en tu reserva (Frutal, Coralino, Floral, Micológico). Por ejemplo, si tu reserva tiene 4 Iconos de Hábitat Frutal, 3 Coralinos, 5 Florales y 6 Micológicos, puedes crear 3 conjuntos completos de Iconos de Hábitat y ganar 12 PV (3 conjuntos x 4 PV). Puedes ganar un máximo de 12 VP al resolver esta habilidad.

124. Swimmah: Al final de la partida, gana 3 PV por cada Carta de Recarga en tu reserva. Puedes ganar un máximo de 12 VP al resolver esta habilidad.

125. Wolture: Al final de la partida, cuenta todos tus Cazamariposas y Recursos (Fruta, Coral, Flor y Hongo). Gana 1 PV por cada Cazamariposas y por cada Recurso. Puedes ganar un máximo de 12 VP al resolver esta habilidad. Por ejemplo, si tienes 3 Frutas, 1 Coral, 0 Flores, 3 Hongos y 1 Cazamariposas al final de la partida, ganas 3+1+0+3+1 = 8 PV.

126. Yormovent: Al final de la partida, gana 3 PV por cada Carta de Energía en tu reserva. Puedes ganar un máximo de 12 VP al resolver esta habilidad.



CARTAS DE LOGRO PRINCIPAL



Puedes completar este Logro si tienes 14 Cartas de Criatura o más en tu reserva.



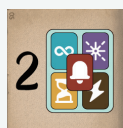
Puedes completar este Logro si tienes 8 Huevos Enteros o más en tu reserva. Eclosiona 8 Huevos para completar este logro.



Puedes completar este Logro si tienes 6 Cartas de Criatura, o más, que compartan Icono de Hábitat en tu reserva. Por ejemplo, si tienes 6 Cartas de Criatura con el Icono de Hábitat Frutal, puede completar este Logro.



Puedes completar este Logro si tienes 10 Iconos de Especie iguales, o más, en tu reserva. Puedes tener en cuenta los Huevos Enteros. Si usas Huevos para completar este Logro, eclosiona los Huevos utilizados.



Puedes completar este Logro si tienes, al menos, 2 conjuntos de cada uno de los 5 Tipos de Carta en tu reserva. (2 Cartas de Efecto Continuo, 2 de Energía, 2 de Recarga, 2 Instantáneas y 2 de Final de Partida.)

REGOMPENSAS DE MARCADOR DE LOGRO

Al completar un Logro y retirar el Marcador elegido, puedes no recibir la recompensa y ganar 2 PV en su lugar.



Obtén 2 Recursos a tu elección. Puedes elegir 2 veces el mismo Recurso o aumentar en 1 la cantidad de 2 Recursos diferentes.



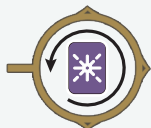
Toma 2 Cartas del Territorio Salvaje. (Ver página 10).



Obtén 1 Cazamariposas del Suministro.



Gana 3 PV. (Ver página 7).



Elige una Carta de Energía en tu reserva y restáurala hasta su Límite de Energía. Si no tienes Cartas de Energía en tu reserva, esta recompensa no tiene ningún efecto. No puedes restaurar Fichas de Energía en tu Tablero de Capitán.



Activa todas las Cartas de Recarga en tu reserva en el orden que elijas. Si no tienes Cartas de Recarga en tu reserva, esta recompensa no tiene ningún efecto.

ICONOS DE LAS TABLAS DE TIEMPO Y DE PUNTUACIÓN



Obtén 1 Cazamariposas del Suministro



Obtén una Recomendación de Descubrimiento. (Ver página 11).



Barrido Completo:
Descarta todas las Cartas del Territorio Salvaje y rellena los espacios con Cartas del Mazo.



Obtén un Trofeo del Tablero Principal.

ICONOS DE EFECTO ESPECIAL



Obtén una Fruta.



Obtén una Flor.



Obtén un Coral.



Obtén un Hongo.



Gana 3 PV.



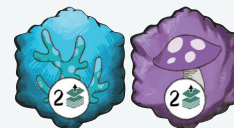
Realiza un Barrido y toma una Carta del Territorio Salvaje. (Ver página 11).



Obtén 1 Huevo, al azar, de la Bolsa de Huevos.



Elige 1 Huevo en tu reserva y voltea. (Ver página 14).



Roba 2 Cartas del Mazo de Cartas de Criatura. (Ver página 10).



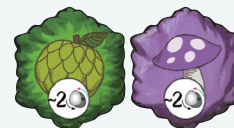
Toma 1 Carta del Territorio Salvaje, añádela a tu mano y obtén 1 Recurso del Hábitat de la carta.



Activa una Carta de Recarga en tu reserva. Si no tienes Cartas de Recarga en tu reserva, este icono no tiene ningún efecto.



Descarta 1 carta de tu mano. Obtén 2 Recursos del Hábitat de la carta descartada. (Ver página 13).



Voltea hasta 2 Huevos en tu reserva. (Ver página 14). No puedes voltear el mismo Huevo dos veces mediante este efecto.

REGOMPENSAS DEL ALMACÉN DE HUEVOS



Toma 1 carta del Territorio Salvaje. (Ver página 10).



Gana X PV (Ver página 7)



Obtén 1 Recurso a tu elección.



Juega 1 carta de tu mano en tu reserva, debes pagar su coste. Jugar una carta mediante este efecto no cuenta como una Acción.