

REGLAMENTO

En una remota isla del Océano Pacífico vive el ave Tori-tori, una especie endémica de esta isla y única en el mundo.

Durante mucho tiempo, la isla mantuvo un ecosistema saludable, pero tras la instalación de una industria y el impacto constante de la población humana, el equilibrio se ha complicado hasta el punto de amenazar con extinguir al Tori-tori y a las otras especies nativas de la isla.

Frente a esta amenaza, un grupo de investigadoras se han organizado para preservar la población del Tori-tori, recuperar el bienestar del ecosistema y lograr que tanto el pueblo como la industria sean responsables con el medio ambiente.

Ustedes deben trabajar en equipo para preservar el balance en el ecosistema de la isla, generar un cambio en la actividad humana hacia la sustentabilidad, y evitar así, la desaparición del Tori-tori y las otras especies nativas de la isla.



CONTENIDO

2 dados

- 1 dado Rojo con letras en sus caras (A, B, C, D, E y F).
- 1 dado Celeste con letras en sus caras (A, B, C, D, E y F).

Tablero de la Isla

El tablero de la Isla tiene catorce sectores:

- 12 sectores corrientes: donde se ubican las especies. Caben 3 especies por sector.
- 2 sectores especiales: donde se ubican las Construcciones Humanas (Pueblo e Industria). No se pueden poner especies en estos sectores.

18 cartas de Activación

- 2 cartas de Activación de Construcciones Humanas (Pueblo e Industria).



- 12 cartas de Activación de Sectores Corrientes (Sectores del 1 al 12).



- 4 cartas de Activación de Especies (1 Gatos, 1 Zorros, 1 Cuyes y 1 Tori-toris).



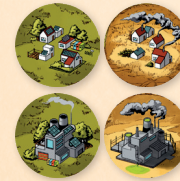
4 peones de Investigadora

Cada participante toma el papel de una investigadora, que al desplazarse en el tablero de la Isla, realizará diferentes acciones.

1 marcador de Ronda



2 losetas de Construcciones Humanas



- 1 loseta de Pueblo: por un lado está el Pueblo Sustentable y por el otro el Pueblo No Sustentable.
- 1 loseta de Industria: por un lado está la Industria Sustentable y por el otro la Industria No Sustentable. Cada loseta de Construcción Humana siempre ocupa su sector especial en la Isla.

4 cartas de Investigadora y Ayuda



57 fichas de Especie

- Especies Nativas: Tori-toris, Cuyes, Zorros y Árbol Nativo.



- Especies Introducidas: Gatos y Matorrales Invasores.



Las fichas de Especies Introducidas tienen borde rojo.

12 fichas Numeradas



Indican el número de cada sector corriente del tablero de la Isla.

1 mapa de Habilidades

En este tablero cada participante desarrolla habilidades avanzando su marcador de Habilidad.

4 marcadores de Habilidad

Uno por cada peón de Investigadora.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Despliega el tablero de la Isla en el centro de la mesa (A).



2. Coloca las losetas de Construcciones Humanas en sus respectivos sectores (B). Asegúrate que ambas losetas muestren el lado No Sustentable bocarriba.

3. Toma las doce fichas Numeradas y colócalas, una a una y al azar, en cada sector corriente del tablero de la Isla (C). Estos serán los números de cada sector durante esta partida y no cambiarán en ningún momento.

4. Coloca el marcador de Ronda en la casilla destacada del tablero de la Isla (D).



5. En cada sector corriente del tablero de la Isla coloca una ficha de la especie indicada en el tablero y una ficha de Árbol Nativo (E). De esta forma en cada sector deben colocarse dos fichas de Especie y debe quedar un espacio libre.

6. Toma las doce cartas de Sectores Corrientes, mézclalas y coloca seis de ellas, al azar, en los espacios indicados para cartas al costado izquierdo del tablero de la Isla (F).

7. Toma al azar una de las cartas de Sectores Corrientes restantes y ubica una ficha de Gatos en el sector indicado por esta (G).

8. Toma las cartas de Activación de Construcciones Humanas, las cartas de Activación de Especie y las cartas de Sectores Corrientes que no estén junto al tablero (incluida la carta que usaste para colocar la ficha de Gatos), mézclalas para formar una pila bocarriba y ubícala a un costado del tablero. De ahora en adelante esta es la Pila de cartas de Activación (H).



9. Cada participante elige una carta de Investigadora y Ayuda, y recibe el peón de Investigadora y el marcador de Habilidad del color correspondiente. Devuelve las cartas, peones y marcadores sobrantes a la caja.

10. Coloca los peones de Investigadora en el Pueblo (I).

11. Despliega el mapa de Habilidades en la mesa (J).

12. Decidan un nivel de dificultad para la partida. Revisa la tabla en la página 16 de este manual y coloca los marcadores de Habilidad en la casilla del mapa de Habilidades indicada según la cantidad de participantes y el nivel de dificultad deseado por el grupo (K).



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de "Tori-tori: especies en peligro" es voltear ambas losetas de Construcciones Humanas, indicando que ahora son sustentables.

Este es un juego cooperativo. El equipo debe trabajar en conjunto, y lo que cada quien haga durante su turno es esencial para ganar la partida.

La probabilidad de éxito aumenta si se mantiene una comunicación fluida, comentando en grupo cuáles son las mejores opciones en cada situación. De todas formas, solo quien esté de turno decidirá cómo gastar sus puntos de acción.

Para ganar la partida el equipo debe cumplir una única condición de victoria:

- Voltear ambas losetas de Construcciones Humanas a sus lados sustentables.

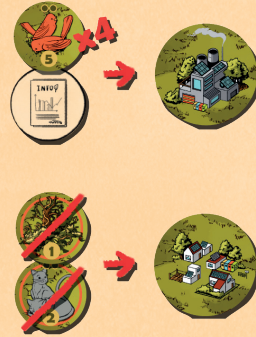
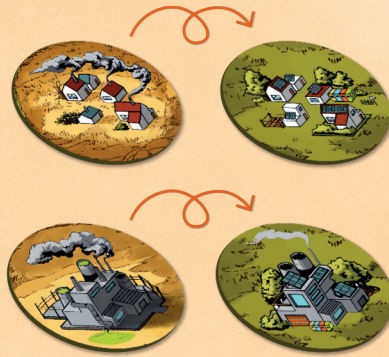
a) Para voltear la loseta de Industria: deben haber al menos cuatro Tori-toris en el tablero de la Isla, y al menos un o una participante debe tener su marcador de Habilidad sobre una casilla de Informe Ambiental en el mapa de Habilidades.

b) Para voltear la loseta de Pueblo: deben retirar del tablero de la Isla todas las fichas de Gatos y Matorrales Invasores.

En la esquina inferior derecha del tablero de la Isla encontrarás un recordatorio de las condiciones de victoria.

Por otro lado, el equipo pierde automáticamente la partida si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones de derrota:

- Se extingue alguna de las especies nativas (Tori-toris, Cuyes, Zorros o Árbol Nativo). Una especie está extinta cuando se retira su última ficha del tablero de la Isla.
- El marcador de Ronda llega a la cuarta casilla en partidas de 3 o 4 participantes o a la tercera casilla en partidas de 2 participantes.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se desarrolla en turnos sucesivos que avanzan en sentido horario. La última persona que vio un ave es quien comenzará la partida. Cada turno incluye dos fases y estas deben realizarse en el siguiente orden:

1. La persona de turno lanza los dos dados y resuelve las cartas de Activación correspondientes.
2. La persona de turno usa sus 4 puntos de acción.

Luego de llevar a cabo ambas fases, es el turno de la siguiente persona, quien realiza ambas fases y así sucesivamente, hasta que el equipo cumpla la condición de victoria o se cumpla alguna de las condiciones de derrota.

1. Lanzar los dos dados y resolver las cartas de Activación

Lo primero que debes hacer en tu turno es lanzar los dados. Las letras indicadas por estos corresponden a las cartas de Activación ubicadas al costado del tablero. **Primero debes resolver la carta correspondiente al dado Rojo y luego la que corresponde al dado Celeste.** Si ambos dados muestran la misma cara, solo debes resolver una carta de Activación.

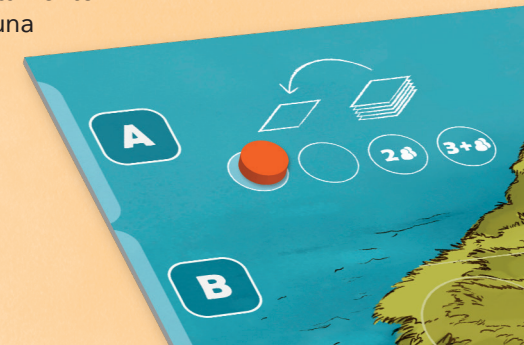


Una vez resueltas la o las cartas de Activación, retíralas del costado del tablero y déjalas bocarriba formando una pila de descarte. Luego repone las cartas retiradas con las primeras cartas de la pila de cartas de Activación.



Cuando se agote la pila de cartas de Activación debes tomar la pila de descarte y voltearla **sin mezclar**. De este modo se crea una nueva pila de cartas de Activación y se continúa el turno.

Cada vez que voltees la pila de descarte, **avanza un espacio el marcador de Ronda**. Si el marcador llega al cuarto espacio en una partida de 3 o 4 participantes, la partida acaba inmediatamente en derrota para el equipo. En caso de una partida de 2 participantes, la partida acaba en derrota si el marcador llega al tercer espacio.





Ejemplo: Inara lanza los dados. El dado Rojo muestra la letra C y el dado Celeste la letra A, por lo que primero se activa el Sector 3 y luego el Sector 4. A continuación, Inara deja las cartas de Activación de ambos sectores en la pila de descarte y las reemplaza con las siguientes dos cartas de la pila de cartas de Activación.

CÓMO RESOLVER LAS CARTAS DE ACTIVACIÓN

Existen tres tipos de cartas de Activación con diversos efectos. Algunas activan un sector y provocan que las especies en este se alimenten y reproduzcan, otras activan las Construcciones Humanas causando efectos perjudiciales, y otras activan a todos los ejemplares de una especie en la isla.

Tipos de cartas de Activación:

1. Cartas de Activación de Sectores Corrientes

Las cartas de Activación de Sectores Corrientes indican el número del sector que se activa. Cuando esto ocurre, las fichas de Especie que se encuentren en ese sector se activan en el siguiente orden:



Nota: para recordar el orden de activación, cada ficha de Especie tiene un número abajo. Siempre se activa primero la ficha con el número menor.

Nota: el Árbol Nativo es la única especie sin efectos de activación.

Nota: si se activa un sector con más de una ficha de la misma especie, queda a elección del equipo cuál se activa primero.

Matorrales Invasores

El Matorral Invasor siempre es la primera especie en activarse. Cuando lo hace, voltea una ficha de Árbol Nativo del sector donde se encuentra, transformándolo en Matorral Invasor. En caso de que no hayan Árboles Nativos en su sector, transforma un Árbol Nativo de los sectores adyacentes ortogonalmente. Buscará primero en el sector adyacente **con menor número**; si ahí encuentra un Árbol Nativo, lo transforma, de lo contrario, busca en el sector **con el siguiente número menor**, y así sucesivamente. Si no encuentra un Árbol Nativo en el sector donde se ubica el Matorral Invasor ni en los sectores adyacentes ortogonalmente, la activación no tiene efecto.



Ejemplo: es el turno de Bastián y primero se ha activado el Sector 11. Esto provoca que se activen los dos Matorrales Invasores. Uno de estos transforma el Árbol Nativo del Sector 11 y el otro, al no tener Árboles Nativos que transformar en su sector, busca en los sectores adyacentes del número menor al mayor. El Sector 8 es el sector adyacente con número menor que tiene un Árbol Nativo, por lo que este se transforma en un Matorral Invasor.

Animales

Cuando se activa un sector con animales, estos se alimentan. Es posible que luego de alimentarse los animales se reproduzcan. Por otra parte, los animales pueden morir en el caso de que no encuentren alimento.

- Alimentarse: cuando un animal se alimenta debes colocar su ficha sobre la ficha de su alimento. Desde ahora en adelante, si el animal se mueve, lo hará con todas las fichas que tenga debajo.



Los animales buscan su alimento primero en el sector donde se encuentran. En la tabla se indica la preferencia de alimentación de cada especie. Un animal siempre que pueda optará por su primera preferencia. Solo de no encontrarla elegirá su segunda preferencia.

Especie				
Preferencia 1				
Preferencia 2				

- **Trasladarse:** en caso de que en su sector no haya alimento (de su primera o segunda preferencia), los animales buscan alimento en los sectores adyacentes ortogonalmente. Primero buscan en el sector adyacente **con menor número**; si no hay alimento en ese sector, revisan el sector con el siguiente número menor, y así sucesivamente. Cuando encuentran **cualquiera de sus preferencias**, los animales se trasladan a ese sector y se alimentan.

Recuerda: si hay más de una ficha de Especie en el sector activado, se debe seguir el orden de activación.

- **Reproducirse:** cuando una ficha de Especie tiene suficiente alimento se reproduce, agregando una nueva ficha de su especie al tablero de la Isla.

En la parte superior de cada ficha de Especie hay una cantidad de puntos que indica cuántas fichas debe tener debajo para reproducirse. Cuando una especie se reproduce, se retiran las fichas que tiene debajo y se agrega una nueva ficha de la Especie en el mismo sector. Si no hay espacios disponibles para colocar la nueva ficha de Especie, esta debe colocarse **en el sector adyacente ortogonalmente de menor número** que tenga espacio disponible. En el caso de que no haya ningún sector adyacente que tenga espacio disponible, los animales no se reproducen, perdiendo las fichas que tenían debajo.



Los Cuyes necesitan tener una ficha de Especie debajo suyo para reproducirse, por lo que al comer se reproducen inmediatamente.



Los Tori-toris necesitan tener dos fichas de Especie debajo suyo para reproducirse.



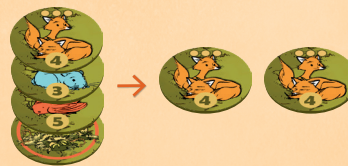
Los Gatos necesitan tener dos fichas de Especie debajo suyo para reproducirse.



Los Zorros necesitan tener tres fichas de Especie debajo suyo para reproducirse.



En el caso de los Zorros y los Gatos no es necesario que las fichas que tengan debajo sean de sus preferencias de alimentación. Al ser animales carnívoros, es posible que se alimenten de animales que previamente también se alimentaron, por lo que pueden acumular más de una ficha debajo inmediatamente.



Ejemplo: los Zorros se reproducen pues en total tienen tres fichas debajo suyo: una ficha de Cuyes, una ficha de Tori-toris y una ficha de Matorral Invasor (los Tori-toris se alimentaron en un turno anterior).



Ejemplo: el segundo dado de Bastián ha activado el Sector 5, por lo que se activan todas las fichas de Especie de ese sector y resuelven sus efectos (en este caso una ficha de Cuyes y una de Tori-toris). Por el orden de activación, primero se activan los Cuyes: como no hay alimentos de su preferencia en el Sector 5, buscan en los sectores adyacentes de menor a mayor número. El Sector 3 no tiene alimento, por lo que se mueven al Sector 8, sobre la ficha de Árbol Nativo. Al comer, los Cuyes se reproducen inmediatamente, ya que solo necesitan una ficha debajo para reproducirse. Luego se debe activar la ficha de los Tori-toris: como no hay alimentos de su preferencia en el Sector 5, buscan en los sectores adyacentes siguiendo el orden numérico. Dado que tampoco hay alimento en el Sector 3, ni 8, se mueven al Sector 10, donde encuentran alimento, posicionándose sobre un Árbol Nativo. Como ellos habían comido en el turno de Inara, también se reproducen.

- Morir: si los animales no encuentran comida en su sector, ni en los sectores adyacentes, pierden una de las fichas de Especie que tengan debajo y se trasladan al sector adyacente ortogonalmente, de número menor, con espacio disponible (los animales pierden peso y migran buscando comida). Pero si los animales no tienen fichas de Especie debajo, entonces mueren y se retira su ficha del tablero de la Isla. Esta regla aplica para todos los animales, excepto para los Gatos. Los Gatos son los únicos animales que no mueren por falta de alimento. Si los Gatos no encuentran alimento, se mueven al sector adyacente con el menor número y pierden una de las fichas de Especie que tienen debajo. En caso de no tener fichas, se mueven de todas formas al sector adyacente, de menor número, con espacio disponible.



¡Los gatos son especies exóticas invasoras! Si no encuentran comida en la isla, gracias a sus ronroneos siempre alguien los alimenta.

Recuerda: si no quedan fichas de alguna Especie Nativa (Tori-toris, Zorros, Cuyes o Árbol Nativo) en el tablero de la Isla, esta se declara extinta y la partida termina inmediatamente con una derrota para el equipo.

2. Cartas de Activación de Construcciones Humanas

Estas cartas activan la Industria y el Pueblo, mientras ambas losetas de Construcciones Humanas continúen con su lado No Sustentable bocarriba.



El Pueblo

Si se activa el Pueblo, se debe introducir una ficha de Gatos al tablero de la Isla. Los Gatos entran en uno de los Sectores ortogonalmente adyacentes al Pueblo, de menor número y que contenga alimento de su preferencia. La ficha de Gatos introducida debe ubicarse directamente sobre su alimento. En el caso de que ningún sector adyacente al Pueblo tenga Cuyes o Tori-toris, la ficha de Gatos se coloca en el sector adyacente al Pueblo, con el menor número, que tenga espacio disponible. En el improbable caso de que ningún sector adyacente al Pueblo tenga alimento para los Gatos, ni espacios disponibles, no se introduce la nueva ficha de Gatos a la isla, quedando sin efecto esta carta de Activación.



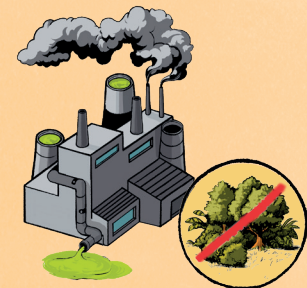
Ejemplo: el Pueblo se activa y los Gatos salen a cazar. Revisa todos los sectores adyacentes, de menor a mayor número, a ver si alguno tiene comida. En este ejemplo, el Sector 4 tiene Cuyes, por lo que los Gatos salen del Pueblo y se posicionan sobre la ficha de Cuyes.



Ejemplo: el Pueblo se activa y los Gatos salen a cazar. Como ningún sector adyacente al Pueblo tiene comida, los Gatos se posicionan en el sector con menor número (Sector 1).

La Industria

Al activarse la Industria esta genera un desastre ambiental en los cinco sectores que la rodean (ortogonal y diagonalmente). El efecto del desastre es que se eliminan todas las fichas de Árboles Nativos que haya en esos sectores.





Ejemplo: la Industria se activa. Revisa todos los sectores que la rodean y retira todas sus fichas de Árboles Nativos.

Recuerda: si la Industria o el Pueblo se activan, pero ya se han transformado en sustentables, sus cartas de Activación no tienen efecto.

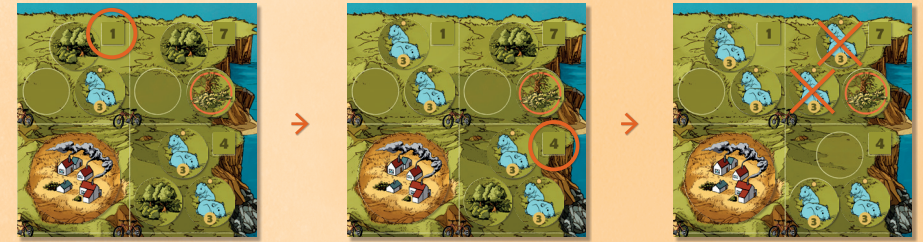
3. Cartas de Activación de Especies

Las cartas de Activación de Especies activan todas las fichas de esa especie que estén en el tablero de la Isla. Se debe activar cada ficha de Especie, comenzando por las que estén en los sectores con número menor y continuando en orden ascendente. Para activarlas deben seguir las mismas reglas de activación descritas en "Activación de cartas de Sectores Corrientes" (página 8) para cada ficha.



Nota: en caso de que se active la carta de Activación de Gatos, y no haya ninguna ficha de Gatos en la Isla, la carta de Activación no tiene ningún efecto.

Nota: si un animal se reproduce a partir de su carta de Activación de Especie, y el nuevo ejemplar se posiciona en un sector con un número mayor a sus progenitores, este nuevo ejemplar no se activa.



Ejemplo: al resolverse la carta de Activación de Especie de Cuyes, primero se activan los del Sector 1, que se reproducen en ese sector. Luego los del Sector 4, unos se reproducen en el mismo sector y otros se alimentan en el sector 7 y se reproducen ahí. En este caso los Cuyes del sector 7 no se activan, pues una de las fichas ya se activó anteriormente y la otra es una ficha nueva.

2. Usar 4 puntos de acción

Una vez resueltas las cartas de Activación indicadas en la tirada de dados, comienza la segunda fase de tu turno, en la cual debes gastar tus cuatro puntos acción.

Todas las habilidades, menos el Informe Ambiental, requieren un punto de acción para ser utilizadas. Puedes utilizar la misma habilidad varias veces durante el mismo turno, utilizando los puntos de acción necesarios. Debes decidir el orden en que gastas tus puntos de acción, pues puede modificar el resultado final.

Tu marcador de Investigación en el mapa de Habilidades indica las opciones en las que puedes gastar tus puntos de acción. Cuando avances con tu marcador en el mapa de Habilidades, obtendrás nuevas habilidades sin perder las que ya habías obtenido, es decir, **las distintas habilidades se van acumulando**.

Para ver qué habilidades existen y cómo funcionan, revisa el apartado "Habilidades" en la página 16 de este manual.

Cómo transformar las losetas de Construcciones Humanas

El Pueblo: para transformar el Pueblo en un Pueblo Sustentable, el equipo debe lograr erradicar todas las especies introducidas de la isla. Esto quiere decir que no pueden haber fichas de Matorrales Invasores, ni de Gatos en el tablero de la Isla. Para lograrlo al menos un o una participante debe llegar con su marcador de Habilidad a una de las casillas de "Veterinaria" y a las casillas de "Jardinería" en el mapa de Habilidades.



La Industria: para transformar la Industria en una Industria Sustentable el equipo debe lograr (en cualquier orden):

1. Que en el tablero de la Isla hayan al menos cuatro fichas de Tori-toris.
2. Al menos una persona debe llegar con su marcador de Habilidad a una de las casillas de Informe Ambiental en el mapa de Habilidades.



Una vez que el equipo transforme el Pueblo y la Industria en construcciones sustentables, el equipo ha conseguido la victoria. Da igual el orden en que las Construcciones Humanas sean transformadas.

¡Felicitaciones por devolver el equilibrio natural a la isla!

Niveles de Dificultad

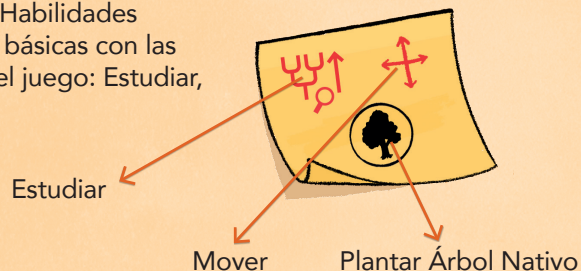
Una vez que ya dominen el juego pueden probar con niveles de dificultad más avanzados. El juego funciona del mismo modo, siendo la única diferencia la posición inicial de los marcadores de Habilidad en el mapa de Habilidades. Para tener partidas más desafiantes, posiciona los marcadores de Habilidad en la casilla indicada para el nivel Medio o Experto.

Participantes	Nivel		
	Básico	Medio	Experto
2	C	B	A
3	D	C	B
4	E	D	C

Habilidades

- Todas las habilidades (excepto el Informe Ambiental) se efectúan usando un punto de acción.
- A lo largo del juego las habilidades que obtienes se van acumulando. Durante la partida puedes utilizar cualquiera de las habilidades que hayas adquirido en turnos anteriores.

Esta ilustración en el mapa de Habilidades representa las tres habilidades básicas con las que todos y todas comienzan el juego: Estudiar, Mover y Plantar Árbol Nativo.



Estudiar

Permite avanzar tu marcador de Habilidad una casilla en el mapa de Habilidades. La nueva habilidad es aprendida de forma inmediata y la puedes utilizar en el mismo turno (siempre y cuando te queden puntos de acción). Las habilidades se van acumulando, es decir que cuando se avanza en el mapa de Habilidades puedes usar todas las habilidades por las que hayas pasado durante la partida.

Mover

Permite mover tu peón de Investigadora en el tablero de Isla a cualquier sector adyacente ortogonalmente usando un punto de acción. Puedes desplazarte por todos los sectores con tu peón de Investigadora. Los peones de Investigadora no ocupan espacio en los sectores, por lo que puede haber más de un peón en el mismo sector.

Plantar Árbol Nativo

Permite agregar una ficha de Árbol Nativo en el sector donde se encuentre tu peón de Investigadora utilizando un punto de acción. Debe haber espacio disponible en el sector para la nueva ficha.

Rastrear Animal

Permite trasladar una ficha de Animal, que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora, al sector adyacente de menor número con espacio disponible, utilizando un punto de acción. En caso de que no haya ningún sector adyacente con espacio disponible, no se puede utilizar esta habilidad.



Ejemplo: es el turno de Blas, quien juega con el peón de Investigadora de color azul. En las imágenes podemos ver como utiliza Blas sus cuatro puntos de acción paso por paso. Primero utiliza un punto de acción en "Estudiar", así adquirió la habilidad de "Rastrear animal". Luego utiliza un punto de acción en "Plantar Árbol Nativo", por lo que coloca una ficha de Árbol Nativo en el Sector 5. Luego utiliza un punto de acción en "Moverse" y desplaza su peón al Sector 10. Por último utiliza su cuarto punto de acción en "Rastrear Animal", la habilidad que acaba de adquirir, y desplaza al Zorro al Sector 4, el sector adyacente con menor número y espacios disponibles.

Bicicleta

Permite mover en forma diagonal tu peón de Investigadora por los sectores del tablero utilizando solo un punto de acción.



Botánica Avanzada

Permite plantar Árboles Nativos en todos los espacios disponibles del sector donde se encuentre tu peón de Investigadora usando solo un punto de acción.



Ejemplo: la partida avanza y es el turno de Matilde, quien juega con el peón de Investigadora de color verde. En las imágenes podemos ver que hace Matilde con sus cuatro puntos de acción. Primero utiliza un punto de acción en "Estudiar", así adquiere la habilidad de "Bicicleta". Luego utiliza un punto de acción en "Bicicleta" para moverse al Sector 5. Luego utiliza un punto de acción en "Moverse" y desplaza su peón al Sector 3. Por último utiliza su cuarto punto de acción en "Botánica Avanzada", y planta tres Árboles Nativos en el Sector 3.

Jardinería

Permite retirar una ficha de Vegetación (Matorral Invasor o Árbol Nativo), que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora, utilizando un punto de acción.



Proteger Animal

Permite poner tu peón de Investigadora sobre una ficha de Especie animal que se encuentre en el mismo sector, usando un punto de acción. Esta ficha de Especie animal queda bajo tu protección hasta la segunda fase de tu próximo turno. Mientras un animal esté protegido no se activará ni se lo comerán sus depredadores.



Mover a otro peón

Permite mover los peones de Investigadora de otros u otras participantes. Puedes mover al resto usando sus habilidades de movimiento, pero no las tuyas.



Veterinaria

Permite retirar una ficha de Gatos que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora, usando un punto de acción.



Nota: esta habilidad es la única forma de retirar Gatos del tablero de la Isla.



Ejemplo: es el turno de Bastián, quien juega con el peón de Investigadora de color rojo. En las imágenes podemos ver como utiliza Bastián sus cuatro puntos de Acción. Primero utiliza un punto de acción en "Jardinería", así retira la ficha de Matorral Invasor que se encontraba en el Sector 6. Luego utiliza dos puntos de acción en "Moverse" para llegar al Sector 5. Finalmente utiliza su cuarto punto de acción en "Proteger Animal", posicionando su peón de Investigadora sobre la ficha de Tori-toris del Sector 5.



Ejemplo: es el turno de Inara, quien juega con el peón de Investigadora de color amarillo. En las imágenes podemos ver como utiliza Inara sus cuatro puntos de acción. Primero utiliza dos puntos de acción en "Mover a otro peón", así mueve al peón rojo al Sector 11. Después utiliza un punto de acción en "Estudiar" para conseguir la habilidad de "Veterinario". Finalmente utiliza su cuarto punto de acción en "Veterinario", y retira la ficha de Gatos del Sector 4 del tablero.

Activar Animales

Permite activar una ficha de Especie que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora utilizando un punto de acción. La especie se activa siguiendo las reglas expuestas en la página 8 de este manual.



Informe Ambiental

Es la habilidad que les permitirá voltear la loseta de Industria. Al obtener esta habilidad, se genera un Informe Ambiental que obliga a la Industria a transformarse en Industria Sustentable. Para que tenga efecto deben haber al menos cuatro Tori-toris sobre el tablero de la Isla. Esta es la única habilidad que no requiere un punto de acción para ejecutarse.



Ejemplo: es nuevamente el turno de Blas, quien juega con el peón de Investigadora de color azul. En las imágenes podemos ver como utiliza sus cuatro puntos de acción. Primero utiliza un punto de acción en "Plantar", y así agrega un Árbol Nativo en el Sector 10. Luego utiliza un punto de acción en "Activar Animal", haciendo que los Tori-toris del Sector 10 se alimenten. Luego utiliza otro punto de acción en "Activar Animal" de forma que los Tori-toris se desplazan al Sector 5, donde además se alimentan nuevamente y se reproducen. Finalmente utiliza su cuarto punto de acción en "Estudiar", consiguiendo el Informe Ambiental, el que hace efecto inmediatamente sobre la Industria, ya que hay cuatro fichas de Tori-toris en el tablero, por lo que la Industria pasa a ser automáticamente una Industria Sustentable.

Moto

Permite mover tu peón de Investigadora hasta dos veces con solo un punto de acción. Pueden ser movimientos ortogonales, diagonales o una combinación de ambos.



Rastrear Animal Especializado

Permite trasladar una ficha de Animal que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora a un sector adyacente a elección, utilizando un punto de acción. En caso de que no haya ningún sector adyacente con espacio disponible, no se puede utilizar esta habilidad.



Ejemplo: la partida avanza y es el turno de Matilde, quien juega con el peón de Investigadora de color verde. Podemos ver que hace Matilde con sus cuatro puntos de acción. Primero utiliza un punto de acción en "Moto", así mueve su peón hasta el Sector 11. Luego utiliza un punto de acción en "Estudiar", consiguiendo la habilidad de "Rastrear Animal Especializado". Después utiliza otro punto de acción en "Rastrear Animal Especializado", y mueve la ficha de Cuyes al Sector 12 (independiente de que el Sector 8 es el sector adyacente ortogonalmente con número menor y espacios disponibles). Finalmente utiliza su cuarto punto de acción en "Estudiar", avanzando un espacio más en el Árbol de Habilidades.

Transformar Plantas

Permite voltear una ficha de Vegetación que se encuentre en el mismo sector que tu peón de Investigadora, transformando los Matorrales Invasores en Árboles Nativos, utilizando un punto de acción.



Jardinería Avanzada

Permite retirar hasta tres fichas de Vegetación (Matorral Invasor o Árbol Nativo), que se encuentren en el mismo sector que tu peón de Investigadora, utilizando un punto de acción.





Ejemplo: es nuevamente el turno de Bastián, quien juega con el peón de Investigadora de color rojo. En las imágenes podemos ver como utiliza Bastián sus cuatro puntos de acción. Primero utiliza un punto de acción en "Estudiar", consiguiendo la habilidad de "Jardinería Avanzada". Luego utiliza un punto de acción en "Jardinería Avanzada", eliminando todas las fichas de Matorral del Sector 11. Luego utiliza otro punto de acción en "Moverse" y desplaza su peón al Sector 9. Finalmente utiliza su cuarto punto de acción en "Transformar Plantas", volteando la ficha de Matorral del Sector 9, y transformándolo en un Árbol Nativo.

Ya tienen todas las herramientas para devolver el equilibrio a la isla. ¿Podrán lograrlo?

CONCEPTOS DE ECOLOGÍA PRESENTES EN EL JUEGO

Este juego sirve como herramienta para entender algunos conceptos básicos de ecología:

1. Los elementos de interés de la ecología son: organismo, población, comunidad y ecosistema. Estos se ven presentes en las fichas y el tablero del juego.

El tablero representa el ecosistema.



Un sector representa una comunidad.



Todas las fichas de una especie representan una población.



Una ficha de Especie representa una sub población, compuesta por organismos.



2. Los ecosistemas se conforman de factores vivos (bióticos) y no vivos (abióticos). Los factores bióticos pueden ser productores, como plantas, o consumidores, como animales. Los organismos consumidores pueden ser consumidores primarios (herbívoros), o consumidores secundarios (carnívoros). Los factores abióticos son por ejemplo cambios de temperatura.

En el juego los factores abióticos no están representados, sin embargo los factores bióticos son representados por los Árboles Nativos y los Matorrales Invasores como productores, los Tori-toris y los Cuyes como consumidores primarios, y los Zorros y los Gatos como consumidores secundarios.

Productores



Consumidores

Consumidores Primarios

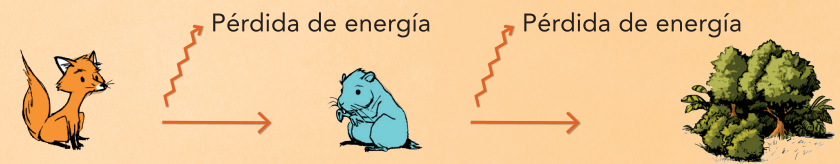


Consumidores Secundarios



3. La energía fluye en los ecosistemas a través de redes y cadenas alimenticias. En cada paso de la cadena alimenticia se pierde energía. Por esto, una dieta vegetariana es más eficiente energéticamente que una dieta carnívora.

Podemos observar esto en el juego ya que al comienzo hay mayor cantidad de productores, pues son los que utilizan de forma más efectiva la energía, luego hay mayoría de consumidores primarios y finalmente de consumidores secundarios, los cuales necesitan además una mayor cantidad de fichas para reproducirse.



4. Las especies exóticas invasoras son especies introducidas a un ecosistema que no evolucionó en relación con ellas, estas son una de las causas más importantes de la pérdida de la biodiversidad.

En el juego están representadas por los Gatos y los Matorrales Invasores, y lograr erradicarlas es una condición para ganar.

5. Los ecosistemas están fuertemente interrelacionados y las acciones que ejercemos sobre ellos pueden tener consecuencias inesperadas. Esto se representa con las mecánicas generales del juego, los y las participantes deben reflexionar cada una de sus acciones, actuar con cautela e intentar predecir como reaccionará el ecosistema a cada cambio.

El planeta Tierra es, de momento, nuestro único hogar. Cuidémoslo, pues de ello depende el futuro de quienes lo habitamos.

RESUMEN DEL JUEGO

La partida se desarrolla en turnos que avanzan hacia la izquierda. La persona de turno debe realizar 2 fases:

1. Lanzar dados y resolver cartas de Activación

• Cartas de Activación de Sectores Corrientes (pág. 8):

Se activan las especies del sector, según el orden de activación.

- Cada Matorral Invasor transforma un Árbol Nativo de su sector o de los alrededores de menor a mayor.

- Cada Animal se alimenta según sus preferencias en su sector o en los alrededores de menor a mayor.

> Si luego de alimentarse el Animal tiene suficiente alimento, se reproduce.

> Si el Animal no encuentra alimento pierde una ficha que tenga debajo.

> Si el Animal no encuentra alimento y no tiene fichas debajo, muere (Los Gatos no mueren).

• Cartas de Activación de Construcciones Humanas (pág. 12)

- Industria: Retira todos los Árboles Nativos de los cinco sectores que lo rodean.

- Pueblo: Añade una ficha de Gatos a la Isla sobre su alimento, al sector ortogonal al pueblo con alimento de menor número.

- Cuando la Industria o el Pueblo son transformados en sostenibles, dejan de tener efecto sus cartas de Activación.

• Cartas de Activación de Especie (pág. 14):

Se activan todas las especies de ese tipo de la isla, del sector menor al mayor.

2. Usar 4 puntos de acción

• Todas las habilidades menos el Informe Ambiental requieren de un punto de acción.

• A lo largo de la partida las habilidades se van acumulando.

• Revisa desde la página 16 todas las habilidades disponibles.

La partida finaliza como victoria o derrota (pág. 6)

• Condición de Victoria: voltear las losetas de Industria y Pueblo.

- La Industria se voltea automáticamente si hay 4 Tori-toris en el tablero y al menos un marcador de Habilidad sobre el Informe Ambiental.

- El Pueblo se voltea automáticamente cuando no hay ninguna ficha de Gatos o de Matorrales Invasores en el tablero.

• Condiciones de Derrota:

- Se extingue una especie nativa, o

- El marcador de Ronda avanza hasta la tercera casilla (2 participantes) o cuarta casilla (3 y 4 participantes).



Diseño del juego

Laura Mena

Ilustración

Andrea Trehwela

Edición

Jorge Larrain

Desarrollo

Jose Manuel Álvarez,

Pablo Céspedes,

Victor Hugo Cisternas,

Jorge Larrain

Diseño Gráfico

Laura Mena

Dirección Artística

Pablo Céspedes,

Jorge Larrain,

Laura Mena

Redacción de reglas

Simón Weinstein,

Victor Hugo Cisternas

Revisión del juego

Manuel Warner

Coordinación de tests

Manuel Warner, Simón

Weinstein, Eduardo Bravo

Fractal Juegos

www.fractaljuegos.cl

Ludoismo

www.ludoismo.cl

Fabricado en China por

Whatz Games.