

FAUNA

UN JUEGO BESTIALMENTE DIVERTIDO



De 2 a 6 jugadores, a partir de 10 años.

¿Sabías que la jirafa puede llegar a medir más de 5 metros de altura y que el yacaré negro pesa unos 60 kilos? ¿Y sabrías decir cuánto mide la cola de un oso polar o dónde vive el botón de oro?

En *FAUNA* los jugadores tendrán que vérselas con éstas y muchas más preguntas. Aunque, a decir verdad, nadie puede saberlo todo acerca de 360 animales que van por tierra, mar o aire. Así que también se conceden puntos si las respuestas son lo suficientemente aproximadas. Pero cuidado: ¡si arriesgas demasiado, puede que al final te quedes sin fichas!

COMPONENTES

- 1 tablero de juego
- 180 cartas con 360 animales
- 1 caja para las cartas
- 42 cubos de apuesta en 6 colores distintos
- 30 cubos negros de aciertos
- 1 figura de jugador inicial
- 1 suplemento con información sobre los animales que aparecen en el juego

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El tablero se sitúa en el centro de la mesa. Cada jugador recibe 7 cubos de apuesta del color que elija y coloca uno de estos cubos al lado de la primera casilla del marcador de puntuación. Los cubos negros de aciertos se dejan a un lado del tablero.

La caja para cartas se rellena con las cartas de animales. Es recomendable poner todas las cartas en la caja, aun cuando en una partida sólo se lleguen a utilizar entre 10 y 15 cartas de animales.

El jugador que tenga la mascota más exótica es el jugador inicial durante la primera ronda. Este jugador toma la figura del león (que señala al jugador inicial) y la caja de cartas.



LAS CARTAS DE ANIMALES

Al principio de la partida se debe decidir si se va a jugar con los animales más sencillos (con el borde verde) o con los animales más exóticos (con el borde negro). También se puede jugar mezclando ambos. Sea como sea, la caja para cartas debería quedar llena.

La mitad superior de cada carta muestra la información que los jugadores pueden saber antes de colocar sus cubos de apuesta:

- Tipo de animal
- Nombre / Nombre científico
- Ilustración del animal
- Número de regiones en las que se encuentra este animal en su entorno salvaje
- Características que se pueden evaluar:
 - Peso
 - Longitud (incluyendo la cabeza y el cuerpo, pero sin la cola)
 - Longitud total (incluida la cola)
 - Altura (del animal erguido)
 - Longitud de la cola

Toda esta información queda visible aun cuando la carta esté dentro de la caja.

La mitad inferior de cada carta muestra el orden zoológico y las características del animal:

- Regiones en las que vive ese animal en estado salvaje.
- Un mapa del mundo para encontrar más rápidamente dichas regiones.
- Valores promedio de los datos reseñados.

La mitad inferior de la carta debe permanecer oculta mientras se colocan los cubos de apuesta y no se debe mostrar hasta llegar a la fase de puntuación, cuando se retira la carta de la caja.

RESUMEN DEL JUEGO

En cada ronda los jugadores intentan adivinar el lugar en el que vive un animal así como sus medidas. Por turnos, cada jugador coloca uno de sus cubos en el mapa del mundo o bien en una escala. Al final de la ronda se conceden puntos por cada acierto, mientras que los cubos incorrectos no se recuperan. El jugador con más puntos al final de la partida es el vencedor.

Tipo de animal
Nombre
Nombre científico



Número de regiones y medidas reseñadas



Regiones y su situación
Medidas reseñadas

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida dura varias rondas. Cada ronda se divide en 3 fases:

- I. Colocación de los cubos
- II. Puntuación
- III. Cambio de jugador inicial y nueva ronda

I. Colocación de los cubos

Los jugadores observan la primera carta de animal que haya en la caja y piensan dónde quieren colocar sus cubos. Cualquier jugador puede acercarse a la caja para observar más detenidamente el animal si lo desea, pero en ningún caso se puede sacar la carta de la caja.

A continuación, empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador **debe colocar** uno de sus cubos, ya sea en una región vacía del mapa o en una casilla vacía de una de las escalas.

Colocar en una región

Un cubo puede colocarse en una región terrestre o marítima del mapa siempre y cuando no hubiera ningún otro cubo en esa región.

Las regiones marítimas se distinguen por tener un marco alrededor del nombre.

Atención: las zonas de mar también incluyen las islas que hubiera en ellas, aunque éstas no estén señaladas como región terrestre.

Misisipi, México, América Central y las Guayanas son regiones terrestres.

El Caribe es una región marítima que incluye también las islas que se encuentran en ella.

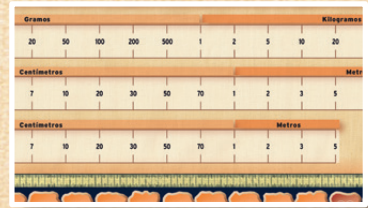


El jugador rojo quiere colocar uno de sus cubos en una región. En Misisipi, México y las Montañas Rocosas ya hay un cubo, así que tendrá que elegir otra región.

Colocar en una escala

Un cubo también se puede colocar en la casilla de una escala siempre y cuando no hubiera ningún otro cubo en la misma.

Atención: ciertas escalas no son aplicables a algunos animales. Las medidas que se pueden señalar vienen indicadas en la mitad superior de la carta de animal.



Después de que cada jugador haya colocado un cubo, empezando de nuevo por el jugador inicial y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador **tiene la opción** de volver a **colocar** otro cubo o bien de **pasar**.

Colocar otro cubo

Cuando a un jugador le llega de nuevo su turno, coloca un cubo en una región vacía o en una casilla vacía de una escala. Si lo desea, un jugador puede volver a colocar un cubo en una escala donde ya tuviera alguno de sus cubos (pero sin colocar más de un cubo por turno).

Pasar

Si un jugador pasa, ya sea porque no puede o no quiere colocar más cubos, ya no podrá volver a colocar ningún otro cubo durante el resto de la ronda. Si todos los jugadores han pasado, se procede a la fase de puntuación.

II. Puntuación

Se extrae la carta de animal de la caja. Primero se puntúan las regiones y luego se puntúan las escalas.

Puntuar las regiones

Los **cubos negros de aciertos** se pueden emplear como ayuda visual a la hora de puntuar las regiones. En cada región del mapa que aparece indicada en la mitad inferior de la carta se coloca un cubo negro para mostrar que esa región es correcta. Después de puntuar, los cubos negros se retiran del tablero.

Los jugadores obtienen puntos por cada cubo que hayan colocado en una región **correcta**.

Si el animal aparece en menos de 17 regiones también se dan puntos por los cubos **adyacentes** a una región correcta. Los puntos obtenidos se anotan de inmediato en el marcador que rodea el tablero de juego.

Puntuación

REGIONES

Cantidad	Acierto	Adyacente
1	12 puntos	8 puntos
2	10 puntos	5 puntos
3 - 4	8 puntos	4 puntos
5 - 8	6 puntos	2 puntos
9 - 16	4 puntos	1 punto
17 +	3 puntos	

PESO / LONGITUD

Acierto	Adyacente
7 puntos	3 puntos

Tabla de puntuación

Los puntos concedidos dependen del número de regiones en las que vive ese animal en estado salvaje.

Ejemplo: si un animal aparece en 7 regiones, el jugador recibirá 6 puntos por cada cubo que haya colocado en una región correcta, mientras que el jugador que haya colocado un cubo en una región adyacente recibirá 2 puntos.

Regiones adyacentes: dos regiones se consideran adyacentes si tienen una línea limítrofe común o si son regiones de mar o de tierra que se están tocando.



Las regiones de las Montañas Rocosas y las Grandes Llanuras son adyacentes.

La región marítima del Caribe y la región terrestre de las Guayanas son adyacentes.

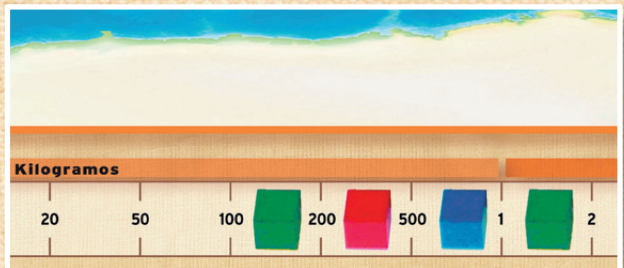


Después de puntuar las regiones se puntúan las escalas.

Puntuar la escalas

Los jugadores obtienen puntos por cada cubo que hayan colocado en una casilla **correcta** de una escala. También en este caso se conceden puntos tanto por los aciertos como por los cubos que estén adyacentes a una casilla correcta. Los puntos concedidos se suman de inmediato al marcador de puntuación.

En todas las escalas se conceden 7 puntos por una respuesta correcta y 3 puntos por una respuesta en una casilla adyacente.



La cebra de Grévy pesa entre 350 y 430 kilos. Así pues, la casilla correcta es la que está entre 200 y 500 kg. El jugador rojo recibe 7 puntos por su cubo. Los jugadores azul y verde tienen una ficha adyacente y reciben cada uno 3 puntos. El cubo verde que está en la casilla entre 1 y 2 toneladas no aporta ningún punto.

Cubos incorrectos

Los cubos que hayan aportado algún punto al jugador se devuelven a su propietario. Por el contrario, los cubos que no han supuesto ningún punto **se dejan juntos a un lado del tablero** (en una reserva común). Sólo en determinadas condiciones los jugadores podrán recuperar estos cubos (véase más adelante).

III. Cambio de jugador inicial y nueva ronda

Si después de la fase de puntuación ningún jugador ha alcanzado o superado el número de puntos necesarios para ganar, la figura del león se entrega al jugador de la izquierda para indicar que éste será el nuevo jugador inicial.

Después, todos los jugadores reciben un cubo de su color de la reserva común (si hubiera alguno).

Si en este momento un jugador tuviera **menos de 3 cubos** disponibles, deberá tomar tantos de sus cubos de la reserva común como sean necesarios para que vuelva a tener tres, de modo que empiece la siguiente ronda con 3 cubos ante sí.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de una ronda en la que al menos un jugador haya alcanzado o superado la puntuación necesaria:

- **Con 2 ó 3 jugadores:** 120 puntos
- **Con 4 ó 5 jugadores:** 100 puntos
- **Con 6 jugadores:** 80 puntos

El jugador que tenga más puntos al final de esta última ronda es el vencedor. En caso de empate, hay varios vencedores.

Observación: la información que aparece en las cartas de animales está extraída de distintas páginas de Internet así como de libros de zoología. A veces las cifras pueden variar según el material de consulta, de modo que en caso de disparidades se ha optado por tomar el valor promedio.





Créditos

Autor:

Friedemann Friese

Ilustraciones de los animales:

Peter Braun

Ilustración de la caja:

Alexander Jung

Gráficos / Maquetación:

Volker A. Maas / Pol Cors

Créditos de esta edición

Producción editorial:

Xavi Garriga

Traducción:

Oriol Garcia

Adaptación gráfica:

Antonio Catalán



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/ Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es



© 2008 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com