

# DEPREDADOR NATURAL EL DUELO

Esta es una variante del juego para 2 jugadores.

## Preparación del Juego y la Ronda:

A- Se eligen 4 Biomas para esta partida, tomando las correspondientes Cartas de Bioma (Apaisadas), dejándolas en el centro de la mesa. Se toman las Cartas de Presas 1-6 de cada uno de ellos (Las cartas 7 y 8 de cada color, se devuelven a la Caja). Se agregan también a la partida 2 cartas de “Alfa” y 4 cartas de “Refugio” que se dejan aparte.

B- Se prepara un Mazo Común con las cartas de Presa y Alfas mencionadas, a las que se le agregan las Cartas de Invasores (Negras) del 1 al 10 (Las cartas 11 y 12 de este color se devuelven a la Caja).

C- Una vez armado el Mazo Común, se retiran de la

ronda 4 cartas al azar, sin mirarlas. Estas cartas no formarán parte en esta ronda. Las 32 cartas restantes se reparten en su totalidad entre los jugadores.

D- Cada jugador toma DOS cartas de Refugio de las apartadas al comienzo de la partida.

E- El Jugador/a más Feral (Salvaje) comienza la partida siendo “Cazador/a Inicial”. En futuras Rondas, en este paso el/la perdedor/a de la Ronda anterior, elegirá quién será el “Cazador/a Inicial”. (Nota: NO se realiza “Migración” a Dos Jugadores)

## Funcionamiento de la Ronda:

Todas las reglas de una partida ordinaria de “Depredador Natural” aplican a esta variante, con las siguientes excepciones:

1- En cada Cacería, cada jugador jugará DOS CARTAS de forma alternada, en lugar de solo una, jugando el Cazador Inicial la Primer Carta, su rival la Segunda Carta, el Cazador Inicial la tercera, y finalizando la

cacería con una última carta jugada por su rival (Para un total de 4 cartas por cacería). (Ej: Jugador A Inicia la cacería con un 5 Amarillo. Jugador B juega un 6 Amarillo. Jugador A vuelve a jugar, jugando una Carta de Alfa. Jugador B no posee más cartas amarillas en su mano, por cuanto juega maliciosamente un 9 Negro. Jugador A gana la Cacería, llevándose dos cartas amarillas, un Alfa y una Carta Negra).

2- Cada Jugador posee dos cartas de Refugio, por ende, a lo largo de la ronda se Refugiará en dos Biomas distintos. Ambos Biomas servirán para puntuar

Puntos de Cacería (Ej: Jugador A termina la ronda con el Desierto y la Taiga, obteniendo puntos positivos por cartas amarillas y azules)

3- El/la Jugador/a que Puntúe más Puntos de Cacería, gana la Ronda, quién logre primero ganar dos Rondas, será el/la ganador/a de la partida.

Escanea el código para Encontrar más información sobre nuestros juegos



## Resumen

Nº de biomas	Presas	Alfas	Invasores	Cantidad de cartas del mazo común
4	24 (6 de cada bioma)	2	10 (Del 1 al 10)	36 (luego se quitan 4)
4 Refugios que se dejan aparte, 2 para cada jugador/a				