

DEPREDADOR NATURAL

Depredador Natural es un Juego de Cartas por Bazas o Manos (Aquí denominados "Cacerías") dónde los jugadores intentarán capturar tantas de sus Presas Predilectas como les sea posible, a la vez que intentan alejarse de Especies Invasoras, que siempre son una amenaza.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ganará el jugador que obtenga más "Puntos de Depredación" en las Tres Rondas de Juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

A- Se elige una cantidad de Biomas (Cartas Apaisadas, de diferentes colores) igual al número de jugadores, dejándolos en el Centro de la mesa al alcance de los participantes. Se toman todas las cartas correspondientes de Presas de los Biomas elegidos (1-8). Se agregan a la partida también cartas de "Alfa" y "Refugio" igual al número de Jugadores.

(Ej: Con Tres Jugadores, podría elegirse Desierto, Jungla y Taiga, tomando esos Biomas y todas las cartas de Presas del 1 al 8 Rojas, Verdes y Azules respectivamente, así como 3 cartas de "Alfa" y 3 cartas de "Refugio").

B- Se prepara un Mazo Común con todas las cartas de Presa y "Alfa" antes mencionadas (Las cartas de "Refugio" NO van en dicho mazo, se dejan aparte de momento), agregando también una cantidad de Cartas de Invasores (Negras) que dependerá del número de jugadores.

Ver tabla a continuación:

Nº jugadores	Nº Biomas	Alfas	Invasores	Nº cartas del mazo
3	3	3	12	39
4	4	4	12	48
5	5	5	10 (3 al 12)	55
6	6	6	12	66

Las biomas no elegidos, junto con sus correspondientes cartas de presa, el resto de alfas e invasores sobrantes se devuelven a la caja. No serán utilizados en esta partida

C- Una vez armado el mazo, el mismo se baraja, y se reparten todas las cartas entre los jugadores.

D- Ya con sus cartas en mano, se realiza una MIGRACIÓN, que consiste en que cada jugador/a pasa al jugador/a de su izquierda dos cartas a elección, recibiendo la misma cantidad desde su derecha en el proceso.

F- Cada jugador/a incorpora a su mano una carta de Refugio de

las previamente apartadas.

G- El/la jugador/a más feral (salvaje) será elegido/a como "Cazador/a Inicial". (Si hay controversia sobre la feralidad de los jugadores, determinen el asunto al azar).

FUNCIONAMIENTO DE LA RONDA:

Un/a determinada jugador/a será el "Cazador Inicial", quién jugará la primera carta de la primera "Baza" o "Mano", que en este juego llamaremos "Cacería".

En cada ronda, se realizarán Cacerías igual a la cantidad de Cartas que los jugadores tienen en sus manos.

En cada "Cacería", todos los jugadores, en sentido horario, jugarán UNA carta de su mano, pudiendo el jugador que juega la primera carta, elegir la carta del color que desee*, mientras que el resto de los jugadores deben atenerse a la regla de "Liderar la Cacería".

"LIDERAR LA CACERÍA":

La primera carta jugada en una cacería, determina la Presa a perseguir en la misma, que dicta que los demás jugadores están obligados a jugar una carta DEL MISMO COLOR que la carta mencionada.

Ej: Si el primer jugador de la caza juega una carta de color amarillo, el resto de los jugadores, en sentido horario, deben perseguir una presa del mismo color y jugar una carta amarilla. Si un jugador no posee una carta que corresponde con el color perseguido, SOLO ENTONCES es libre de jugar una carta del color que desee, como un color diferente a la primer carta jugada. (Ej: Verde, Rojo, o incluso una carta Negra, lo cual habilitaría a Liderar Cacerías de Invasores)

*REGLA ESPECIAL - APARICION DE INVASORES

Para poder Liderar una Cacería con una carta de especie invasora, se debe haber ya jugado en esa ronda un Invasor, para marcar que las especies invasores ya ingresaron al hábitat.

Ej: Se Lidera la Caza con Amarillo. Un jugador NO tiene amarillo, y puede por ende jugar una carta de otro color, por lo que opta por jugar una Carta Negra de Invasor. De ahora en más, ya cualquier jugador/a puede Liderar una Cacería con una Carta Negra, obligando al resto a jugar también sus cartas negras.

Una vez terminada la Cacería, el jugador que se lleva todas las presas (incluido las infames especies invasoras) es el que haya jugado la carta más alta de la presa perseguida por el o la LIDER (Véase, del color de la primer carta jugada).

El "Ganador" de la Cacería toma todas las cartas jugadas, y las coloca en un **Montón de Captura**, oculto boca abajo, a su lado, junto a otras cartas previamente capturadas, si las hubiera.

Tal ganador/a de la Cacería, será primero/a en jugar una Carta en la siguiente Cacería.

Este procedimiento se repetirá hasta que los jugadores ya no

tengan ninguna carta en su mano para iniciar más cacerías, finalizando así la Ronda y pasando al Conteo de Puntos.

CARTAS ESPECIALES:

Las cartas de Alfa y de Refugio, no tienen número, ni color, por cuanto, no se rigen por las reglas de presas e invasores, las mismas pueden ser jugadas aunque el jugador posea o no cartas de la presa requerida. (Ej: Un jugador con cartas amarillas en mano, que tenga que perseguir una presa amarilla, puede jugar una carta amarilla, o apartarse de seguir el liderazgo jugando una carta de Refugio o Alfa). No se pueden liderar cacerías con cartas especiales, a menos que sean las únicas cartas que tenga el jugador. En ese caso el primer jugador en jugar una Carta de Presa (de un color) será el Líder de la Cacería.

Carta de Refugio:



Esta importante carta tiene dos efectos: Primero, el jugador que juega esta carta no puede ganar la caza. En el caso improbable que todos los jugadores jueguen "Refugio", el primer Refugio jugado se considera la de mayor valor, y por ende, ganador.

En Segundo punto, al jugar esta carta, el/la jugador/a inmediatamente "Se Refugia" en uno de los Biomas del Centro de la mesa, tomándolo y colocándolo frente a sí. Las presas de este tipo de Bioma (Color) serán las únicas que otorgarán puntos positivos, por cuanto es una elección importante para asegurarse el poder puntuar presas de determinado color.



Carta Alfa:

El jugador que juega esta carta, siempre gana la baza. En caso de que se juegue más de una carta de Alfa, el primer Alfa jugado se considera de mayor valor, y por ende, ganador.

Fin de una Ronda:

Una vez acabadas todas las cartas de las manos de los jugadores, se procede al Conteo de Puntos de cacería.

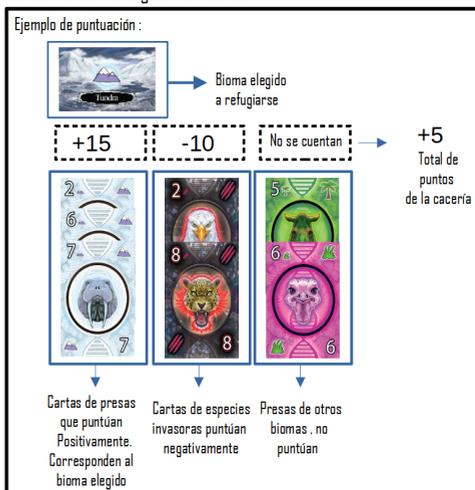
Cada jugador examina sus cartas capturadas, sumando sola y exclusivamente las cartas de las presas que correspondan al Bioma que tienen en frente, como puntos positivos, según el valor de las cartas (Ej: Una carta 7 amarilla, serían 7 puntos positivos en el Bioma de Sabana). Del mismo modo, el jugador cuenta como puntos negativos, todos los valores de las cartas de invasores. Las cartas capturadas de otros biomas, simplemente se ignoran al momento de puntuar.

A partir de los puntajes de cacería generados, los jugadores se anotarán Puntos de Depredación en función a su desempeño:

- ◊ La Mejor Puntuación: +2 Puntos de Depredación
- ◊ La segunda Mejor Puntuación: +1 punto de Depredación
- ◊ La peor puntuación (y segunda a 5-6 jugadores): -1 punto de Depredación

Si varios jugadores/as empatan en alguna de las posiciones

obtienen la misma puntuación. En caso de empate en la "Mejor puntuación", no se otorgará ningún punto a los jugadores con la "Segunda mejor posición". Se toma nota de estos puntos antes de comenzar la siguiente Ronda.



Comienzo de una Nueva Ronda:

- 1- Se apartan las Cartas de Refugio, y se retornan todos los Biomas al Centro de la Mesa.
- 2- Se barajan todas las Cartas de Presa e Invasores utilizadas, volviendo a crear el Mazo Común.
- 3- Se reparte una nueva mano a cada jugador, como se describe en el apartado C) de la preparación, realizándose luego la Migración descrita en el Paso D). (Ronda Impar Migración hacia la izquierda, Ronda Par Migración hacia la Derecha)
- 4- Cada jugador toma una carta de refugio (Paso F)
- 5- El jugador con menos puntaje elige quién será el "Cazador Inicial" de la ronda a jugarse (En caso de empate entre dos o más jugadores, el elegido será el más próximo en sentido horario del "Cazador Inicial" anterior).

Final de la Partida:

La partida culmina al final de la Cuarta Ronda de juego. Se suman (y/o restan) los Puntos de Depredación realizados por cada jugador en cada ronda de juego, y el jugador con más puntos totales, gana la partida, ¡Siendo el Gran Depredador Natural!

En caso de empate, se desempatará ganando el jugador que tenga: 1) Menos -1 ganados, 2) Más +2 ganados, 3) Más +1 ganados, 4) Más reciente en obtener +2.

Créditos:

Idea del Juego: Pablo Figoli
 Ilustraciones y diseño: Daniel Pose
 Desarrollo: Pablo Figoli,
 Jorge Méndez, Juan Royes,
 Daniel Pose, Claudio Gancedo.
 Editorial Mesa Games.
www.mesagames.com uy

Escanea y aprende a jugar

