

SELECCIÓN NATURAL

SEGUNDA EDICIÓN

En Selección Natural cada jugador representa a una especie de criaturas que intentan adaptarse, sobrevivir y evolucionar en un mundo cambiante. Para esto los jugadores deberán jugar mutaciones y eventos que permitan llegar a sus objetivos.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Existen dos formas posibles de ganar.

- 1- Evolucionar, es decir colocar las 3 cartas de especie, armando así todas las partes de la criatura llegando al nivel 3
- 2- Alcanzar o sobreponer la población objetivo.

La primera forma de ganar es la que prevalece en caso de que ambos objetivos se cumplan en la partida.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

- A- Se barajan las cartas de especie nivel 1 y se entrega una a cada jugador colocándolas enfrente. Luego se entregan las cartas de especie de Nivel 2 y 3 dejándolas a un lado. (Si se desea se puede directamente elegir las criaturas preferidas).
- B- Cada jugador recibe 2 contadores de población, uno de unidades y otro de decenas, colocándolas de modo que se empiece en 0.
- C- Luego se decide el número de población objetivo.

Números sugeridos:

2 Jugadores* - 60 de población

3 Jugadores - 50 de población

4 jugadores - 40 de población

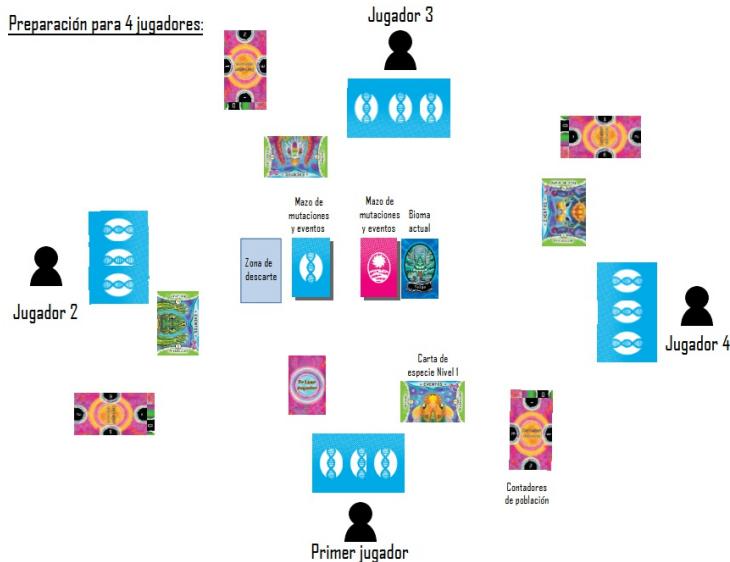
5 a 7 jugadores - 30 de población

*Para jugar de a 2 jugadores se sugiere jugar la variante "Símbiosis".

D- Se barajan las cartas de dorso rojo y se colocan en el medio de la mesa formando el mazo de biomas (mazo rojo). Luego se da vuelta la primera carta que determina el bioma actual del juego.

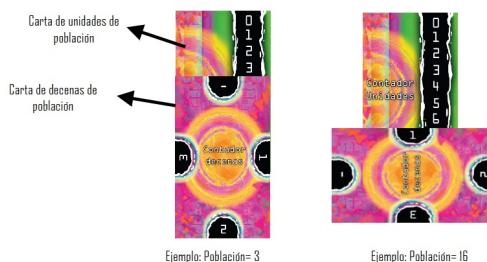
E- Se elige al azar un jugador inicial que recibe la carta de primer jugador.

F- Se barajan el resto de las cartas (dorso azul) y se reparten 3 a cada jugador. Las cartas que sobran se colocan en el medio de la mesa y forman el mazo de eventos y mutaciones (mazo azul) y al lado se deja un espacio para el descarte.



Atención: Si es la primera vez que se juega a Selección Natural, se recomienda empezar con una selección de cartas MODO INICIAL. (También es el modo recomendado para niños de hasta 11 años). Se explica que cartas se aconsejan excluir al final de este reglamento. Cuando se hayan familiarizado con las mecánicas, se recomienda incluir todas las cartas jugando el MODO INTERMEDIO, para luego jugar al MODO EXPERTO que agrega las habilidades de las criaturas.

Función de los contadores de población



Resolver efecto de las habilidades activas (modo experto)

Si se juega en el modo experto cada espacio de mutaciones tiene una habilidad con un nombre, que se puede usar si tiene colocada una mutación que esté activa (que corresponda al clima actual). Todas las habilidades activas pueden ser utilizadas una sola vez en el turno del jugador, en el momento que se desee. (Ver habilidades). **Importante:** Las mutaciones comodín genéricas no activan las habilidades, las mutaciones inestables si las activan.

Cartas de especie:



Breve explicación de las habilidades de la especie (modo experto)



Lado para jugar en modo experto (se habilitan las habilidades de las Especies).



Lado para jugar en modo inicial e Intermedio.

¿CÓMO JUGAR?

Comenzando con el poseedor de la carta de primer jugador, y siguiendo en sentido horario, cada jugador realizará un turno, hasta completar la ronda.

TURNO DE JUGADOR:

- 1- El jugador roba una carta del mazo de eventos y mutaciones
- 2- Realiza una de las 3 acciones posibles:
 - a- **Colocar una mutación:** Elige una carta de mutación de su mano, la coloca en cualquiera de los espacios correspondientes de su carta o cartas de especie y realiza su efecto (modo intermedio y experto). Si el jugador lo desea puede descartarse una carta de mutación ya colocada y suplantarla por otra de su mano.

La mutación descartada va al mazo de descarte. **Importante:** Una vez bajadas las mutaciones no se pueden quitar del espacio de mutación, solamente en el momento que ocurra algún evento (por ejemplo intercambio de mutación) o que sea suplantada al bajar otra mutación de la mano.

b- Jugar un evento: Los eventos pueden tener un efecto inmediato (⚡), continuo (⚡⚡) o que se ejecutan al fin de la ronda (⚡⚡⚡).

Los eventos inmediatos se resuelve inmediatamente una vez que se juegan, y luego en general se descartan (excepto enfermedad que se descarta al final de la ronda).

Los eventos con efecto continuo tienen un efecto inmediato y se mantienen en la zona del jugador hasta que sea eliminado o descartado.

Los eventos de fin de ronda se colocan en la zona del jugador afectado (frente a su carta de especie) y se ejecutan al finalizar la ronda.

c- Descartarse: Si no puede o no quiere realizar ninguna de las acciones anteriores, el jugador debe colocar una o más cartas de su mano en el mazo de descarte y recuperar el número de su mano.

3-Activar las habilidades de las especies (Modo experto): Se puede realizar durante cualquier momento dentro del turno del jugador.

FIN DEL TURNO DEL JUGADOR:

Cuando el jugador termina su turno, si es necesario, debe descartar o robar cartas del mazo de mutaciones y eventos hasta tener el número correspondiente a su mano, el cuál es 3 cartas más las mutaciones de selva bajadas (que le otorgan cartas extra). Luego comienza el turno del jugador de su izquierda. Esto continúa hasta que cada jugador haya jugado un turno y finalice así la ronda.

FIN DE LA RONDA:

Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, Se realizan los siguientes pasos:

1-Crecimiento: Cada jugador suma a su población los números de bonificaciones de las cartas de mutaciones activas (las del clima actual). Actualizando sus contadores de población.

2-Evolución: Si alguna especie tiene todos sus espacios de mutación ocupados por cartas de mutación activas, el jugador agrega una carta de especie del siguiente nivel.

3-Resolución de Cartas con efecto en el fin de la ronda: Comenzando por el primer jugador se aplican los efectos de los eventos de fin de ronda . Luego la carta de primer

jugador se pasa al jugador de la izquierda, si se jugó la carta "Veloz" tiene efecto ahora.

4-Declaración de ganador: Se revisa si algún jugador llegó a uno de los objetivos para ganar la partida.

5-Siguiente ronda: Si ningún jugador ganó, se descartan todas las cartas de evento que hayan quedado, se descartan las mutaciones inestables [X] y se comienza una nueva ronda.

FIN DEL JUEGO:

El juego termina cuando cualquier jugador, durante el fin de la ronda, cumple una o ambas condiciones de Victoria, a saber:

- 1- El jugador agregó la carta de especie Nivel 3. Completando la figura de la especie.
- 2- El jugador alcanza el número objetivo de población

En caso de que varios jugadores lograran los objetivos. Ganará:

A-El jugador que haya evolucionado a nivel 3 (si varios jugadores lo lograran, sería el que tuviera el mayor número de población, si se mantiene la igualdad se comparte la victoria).

B-Si nadie ha agregado el nivel 3, pero varios jugadores cumplieron el objetivo 2, se define entre ellos como ganador, al que tenga más población. En caso de empate, gana el que tenga más nivel de evolución. Si persiste el empate se considera ganador al jugador con más mutaciones activas en ese momento. Si la igualdad continúa el juego se considerará como empate.

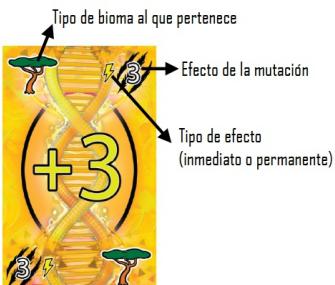
EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS:

Cartas de bioma: Cada carta de bioma representa un cambio de las condiciones climáticas haciendo que varíen las condiciones del ambiente y así se vean más favorecidas ciertas especies con algunas mutaciones, que otras. **Siempre debe haber una única carta de bioma mostrada (bioma actual)**

Mutación: Las cartas de mutación representan un pequeño cambio genético que le otorga una característica que le da una ventaja a la especie y se refleja en el juego que aumenta su número de población en el fin de la ronda siempre y cuando estén activas.

Una mutación se considera activa si coincide su ícono con el tipo de bioma actual que haya tras finalizar el turno. Las cartas de mutación comodín (genéricas e inestables [Ø]), se consideran siempre activas sin importar el bioma actual.

Ejemplo de una mutación (Sabana)



Espacios para colocar las mutaciones:



PODERES DE LAS MUTACIONES :

Cada mutación tiene un poder, que se define con un ícono en la carta y que se activa cuando llega a la carta de especie correspondiente (por ejemplo si son jugadas directamente por el jugador o si son intercambiadas por otro jugador y entran al espacio de mutación). Los efectos de los poderes de mutaciones son de efecto inmediato o de efecto continuo.

Mutación de sabana (): Tiene un efecto inmediato. El jugador puede eliminar población a otro jugador elegido según la suma de todos los números de garras indicadas en sus mutaciones bajadas de sabana. Por cada escudo de taiga que tenga el jugador objetivo del ataque se anula una garra . Ejemplo: Pablo tiene una mutación de sabana de +1 el cual tiene como efecto una garra de 4. Ahora en su turno baja otra mutación de sabana +5 que tiene una garra de 2, por lo que se procede a realizar el efecto, que en este caso es eliminar población a otro jugador según la suma de los números de las garras ($4+2=6$).

Mutación selva (): Tiene un efecto continuo. Otorga una carta extra a la mano del jugador, mientras esté en uno de sus espacios de mutaciones. Ejemplo: Juan baja una carta de mutación de selva +3 , al hacerlo inmediatamente roba una carta del mazo azul ya que el número de cartas de su mano aumenta en 1. Aclaración 1: Si en algún momento del juego dicha mutación es perdida (ejemplo: por intercambio o descarte) la carta extra de la mano también se pierde. Ejemplo. Jorge Intercambia con Daniel una mutación de sabana por una de selva. Esto hace que Jorge adquiera una carta extra a su mano cuando coloca la mutación de selva intercambiada en uno de sus espacios de mutación, mientras que Daniel pierde la carta extra que tenía. Entonces para resolver esto, Jorge le quita al azar una carta de la mano a Daniel. A su vez cuando entra la

mutación de sabana a uno de los espacios de mutaciones de Daniel se activa el poder, otorgando la posibilidad de que Daniel elimine población al jugador que deseé.

Aclaración 2: En el caso de que un jugador intercambie o descarte una mutación de selva de manera intencional es él mismo quien elige la carta de su mano a dar o descartar.

Mutación taiga (🌲): Tiene un efecto continuo. Otorga al jugador un número de defensa continua sobre ciertos tipos de daños de otros jugadores (cada defensa anula 1 daño que eliminaría 1 de población). Ejemplo Pablo baja una mutación de sabana +1 con una garra de 4, e indica que quiere eliminarle población a Claudio. Pero Claudio tiene en uno de sus espacios de mutación una taiga de +4 con una defensa de 1. Al resolver la eliminación de población se descuenta esa defensa. Es decir que Pablo solo le eliminaría 3 (4 daño - 1 defensa= 3 población eliminada).

Mutación tundra (🏔): Tiene un efecto inmediato. Al bajarla desde su mano el jugador obtiene inmediatamente una acción extra. **Aclaración:** Solo tiene efecto al ser jugada desde la mano, es decir que no se puede volver a usar el poder al ser recolocada en un intercambio, por ejemplo.

Mutación genérica (comodín): Estas mutaciones se consideran siempre activas. Aclaración las mutaciones genéricas no activan las habilidades de las especies.

Mutación inestable (☒): Es una mutación que siempre se considera activa, además permite utilizar las habilidades de las especies, pero esta mutación debe ser descartada luego de finalizar la ronda.

Mutaciones genéricas (Comodín)

Tipo de mutación



Mutación genérica



Efecto de la mutación
(se desintegra al final
de la ronda)

Mutación inestable

CARTAS DE EVENTOS INMEDIATOS [⚡]

Cambio de clima: Representa un cambio en el clima que hace que el bioma de la región varíe. Se debe revelar la primera carta del mazo de bioma y colocarla encima de la que estaba antes, ahora será el nuevo bioma actual. Si se desea, antes se pueden tomar todas las cartas del mazo de clima (incluidas las jugadas anteriormente) y barajarlas para luego si revelar la nueva carta.

Intercambio de mutación: Se elige dos mutaciones jugadas de cualquiera de los jugadores (incluido él mismo) y las intercambia de lugar (pueden ser de diferentes jugadores o del mismo jugador). Atención: Cuando las mutaciones se recolocan activan su poder nuevamente (excepto tundra)

Descarta mutación: El jugador elige una mutación bajada de otro jugador y la elimina llevándola al mazo de descarte.

Radiación: Al jugar esta carta se pueden realizar dos acciones más.

Escondite: El jugador puede ignorar cualquier carta colocada en su zona de eventos (excepto microclima), así como también poderes de mutaciones o habilidades de otras especies que lo afecten.

Enfermedad: El jugador afectado no puede aumentar el número de población de su especie. La carta se mantiene hasta finalizar la ronda en la zona de eventos del jugador.

Microclima: El jugador afectado considera como bioma actual el que indica la carta, ignorando el bioma actual general.

Secuestro: Debes elegir a otro jugador que pierde hasta 5 de población , luego te sumas esa población a tí. Aclaración: Secuestro no se considera una daño o muerte de población , por lo tanto los escudos de la Taiga no tienen efecto.

CARTAS DE EVENTOS PERMANENTES [▣]

Reserva: El jugador que la juega debe robar una carta del mazo azul (mazo de eventos y mutaciones) y luego, de entre todas las cartas de su mano elige una y la coloca boca abajo bajo la carta de Reserva . Esa carta se considera reservada y puede ser jugada en cualquier momento del turno del jugador sin gastar acción.

Subespecie: Al bajarla el jugador debe elegir del descarte una mutación cualquiera y colocarla en el espacio de la carta. Esa mutación funciona como una más , otorgando los poderes y beneficios correspondientes pero no se toma en cuenta para evolucionar. La mutación puede ser intercambiada , pero si es eliminada la carta de subespecie también se descarta.

CARTAS DE EVENTOS DE FIN DE RONDA [X]

Depredadores: El jugador afectado, al final de la ronda, reduce su población en 10. La población no puede descender nunca por debajo de 0. Este evento puede ser contrarrestado por los escudos de las mutaciones de Taiga.

Alimento: Al final de la ronda el jugador afectado aumenta su población en 10.

Agazaparse: Al finalizar la ronda juegas un nuevo turno. Si durante la ronda se tira más de un "Agazaparse" se ejecutan según el orden en que se hayan jugado.

Veloz: Al finalizar la ronda puedes manipular la carta de primer jugador. Luego de jugada tienes una nueva acción. Aclaración: Si se juegan más de un "Veloz" se ejecutan en el orden que se han jugado durante la ronda.

HABILIDADES ESPECIALES (Modo experto):

Las habilidades especiales son poderes que están asociados a un espacio de mutación y pueden ser utilizados si contienen una mutación activa. **Aclaración: Las mutaciones genéricas (comodín) no activan las habilidades especiales.** Si son habilidades inmediatas (⚡), el jugador puede utilizarlas, una sola vez durante su turno y se recomienda que cuando se utilicen se tape la leyenda que indica la habilidad, a modo de recordatorio. Al inicio de la nueva ronda vuelve a dejarlas destapadas. Las habilidades pasivas (🟡) se recomienda taparlas cuando se activen y destaparlas cuando se desactiven.

La mutación de sabana +3 está activa por lo tanto el jugador puede usar la habilidad "Mutante"

En su turno el jugador decide usar la habilidad, para marcar que la usó tapa la leyenda "Mutante" de la carta de especie correspondiente



HABILIDADES GENERALES:

Reproducción +3: aumenta 3 de población inmediatamente.

Protección: La mutación colocada en este espacio no puede ser eliminada ni intercambiada por otro jugador.

HABILIDADES ÚNICAS DE CADA ESPECIE:

Premonición : Cuando debas robar una carta del mazo azul, roba dos y elige la que deseas, la otra la debes descartar.

Reclutar : Roba población según el número indicado en la mutación y la sumas a la tuya. El robo se puede distribuir entre varios jugadores.

Veneno : Descarta al azar una carta de la mano de un jugador contrario. Puedes hacerlo a tantos jugadores como indique el número de la mutación activa. No se puede envenenar al mismo jugador dos veces en la misma ronda.

Carroñero : Busca la primera carta del mazo de descarte y utilízala nuevamente. Una vez utilizada la carta, si la debes descartar, lo haces al fondo del mazo de descarte.

Escurridizo : No le afectan los eventos, poderes o habilidades que le reduzcan la población.

Metabolismo rápido : Puedes realizar dos acciones por turno. Si el jugador activa la habilidad durante su turno, inmediatamente tiene la segunda acción disponible.

Imitador : En su turno declara y utiliza la habilidad activa de otro jugador. Si es una habilidad pasiva finaliza el efecto junto con la ronda.

Muda de piel : Intercambia tus mutaciones bajadas en el orden que deseas.

Volar : Puedes descartar las cartas que quieras y robar nuevas.

Rapiña : Puedes eliminar población según el número indicado en la mutación distribuyéndolo entre los jugadores que deseas (los escudos no lo evitan).

Desovar : Roba una carta del mazo azul y luego de las cartas de tu mano elige una y colócala boca abajo en la zona de eventos. Puedes jugarla en cualquier momento de tu turno sin gastar acción. Puedes acumular hasta 3 cartas.

Mutante : Elige cualquier mutación del descarte y llévala a tu mano. Si es necesario descarta otra carta para respetar el número de cartas de tu mano.

Tela de araña : Toma cualquier evento de fin de ronda jugado y llévatelo a tu mano. El evento jugado por el jugador contrario queda sin efecto.

Si es necesario, al final de su turno, la araña debe descartarse de cartas hasta llegar a su número de cartas de la mano.

Chupa sangre : Puedes sustraer una carta al azar de la mano de otro jugador y llevártela a tu mano

RESUMEN DEL JUEGO:

TURNO DE JUGADOR:

- 1 - Roba una carta
- 2 - Realiza una de las siguientes acciones:
 - a- Colocar una mutación.
 - b- Jugar un evento.
 - c- Descartar las cartas que considere y recuperar el número de cartas de la mano tomándolas del mazo de mutaciones y eventos
- 3- Ejecuta las habilidades especiales cuando deseas, una sola vez por turno (modo experto).

FIN DEL TURNO DE JUGADOR:

Descártate o Recupera cartas del mazo azul hasta tener el número de cartas que corresponde a tu mano.

FIN DE LA RONDA:

Resolución de Eventos de fin de ronda.

Crecimiento

Evolución

Declaración de Ganador

Siguiente ronda

Reglas de juego para dos jugadores modo “Simbiosis”

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Ambos jugadores eligen dos criaturas (dupla simbionte) y colocan las cartas de “nivel I” en su zona de juego dejando aparte el resto de las cartas de los otros niveles para utilizarlas luego.

Además cada jugador toma un solo contador de población de unidades y otro de decenas.

Se excluyen las cartas del mazo de eventos y mutaciones marcadas para partidas de 3 o más jugadores (+3) y de 5 o más jugadores (+5).

La preparación continua de la forma habitual, barajando el mazo azul, el mazo rojo y eligiendo el primer jugador.

Se reparten 3 cartas a cada jugador y se revela la carta de bioma (mazo rojo) para comenzar.

Preparación:



SECUENCIA DE JUEGO:

El poseedor de la carta de primer jugador roba del mazo azul dos cartas y luego tiene dos acciones. Repasamos las acciones:

- **Jugar una mutación.**
- **Jugar una carta de evento.**
- **Descartarse de las cartas y recuperar nuevas cartas del mazo azul.**
- En el modo de juego avanzado, el jugador puede utilizar en cualquier momento de su turno, las habilidades activas de las especies.

Una vez terminado el turno del primer jugador comienza el turno del siguiente jugador, que también realiza dos acciones. Al final de la ronda se realizan los cambios de poblaciones (crecimiento) y se pasa la carta de primer jugador al jugador contrario.

ACLARACIONES:

- Las dos criaturas de cada jugador puntúan juntas.
- Todos los efectos, habilidades y eventos afectan a las dos criaturas del jugador.
- La carta de intercambio de mutación puede usarse para intercambiar mutaciones entre las propias criaturas del jugador.
- Cada vez que evoluciona una especie, no puede involucionar a pesar que le quiten las mutaciones que le otorgaron ese beneficio (incluido el nivel 3).
- Cuando un jugador logra evolucionar una criatura a nivel 3 automáticamente obtiene una acción más (▲) y al principio de su turno debe tomar tres cartas en lugar de dos.



FORMAS DE GANAR:

1. Obtener la población objetivo: se sugiere 60 de población. Cuando un jugador llega o sobrepasa la población objetivo se termina la partida y se comparan resultados. El que tenga más población es el ganador.
2. Por evolución: ambas criaturas del jugador deben haber evolucionado a nivel 3 para ganar de ese modo. Al igual que en modo de 3-6 jugadores esta forma tiene prioridad sobre ganar por población objetivo.

MODOS DE JUEGO:

MODO INICIAL (Recomendado para los que no tienen experiencia en juegos de mesa y para niños de 8 a 11 años)

Excluir del mazo Azul todas las siguientes cartas: los eventos "VELOZ", "AGAZAPARSE", "RESERVA", "SUBESPECIE", y las mutaciones "MUTACIÓN INESTABLE".

En este modo se utiliza el lado de las cartas de especies que dice "mutación" en los espacios de mutación.

No se toman en cuenta el efecto de las mutaciones.

MODO INTERMEDIO (para aquellos jugadores que ya tienen experiencia en juegos de mesa del estilo y quieren aprender)

Incluye todas las cartas del mazo azul, correspondientes al número de jugadores.

En este modo se utiliza el lado de las cartas de especies que dice "mutación" en los espacios de mutación.

Se toma en cuenta los efectos de las mutaciones.

MODO EXPERTO (Para jugadores experimentados)

Incluir todas las cartas (según el número de jugadores que jueguen)

Se toman en cuenta los efectos de las mutaciones y además se utiliza el lado de las cartas de especie que tiene el nombre de los diferentes poderes. Las especies pasan a ser asimétricas.

Contenido de la caja:

125 cartas

1 reglamento

Créditos:

Autor: Jorge Méndez

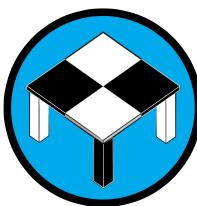
Ilustrador: Daniel Pose

Editores: Jorge Méndez y Claudio Gancedo

Colaboradores: Juan Royes, Pablo Figoli y Pablo Zamalvide

www.mesagames.com.uy

Industria Uruguaya



Mesa Games