

# SELECCIÓN NATURAL

En una región imaginaria en continuo cambio, poblaciones de distintas especies tratan de sobrevivir...

## OBJETIVOS DEL JUEGO

- 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 sobrepasar 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.

**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

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

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

**E-** Se elige 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 y al lado se deja un espacio para el mazo de descarte.

## ¿CÓMO JUGAR?

Durante cada ronda de juego, durante su turno cada jugador tendrá una acción, comenzando con el poseedor de la carta de primer jugador, y siguiendo en sentido horario.

## 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 necesita puede descartarse de 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 efecto inmediato o al fin de la ronda. Los eventos inmediatos [⚡] se resuelve inmediatamente que se juegan, y luego en general se descartan (excepto enfermedad). Los eventos de fin de ronda [✂] se colocan en la zona del jugador afectado (frente a su carta de especie).

**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

## 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 (corresponda al clima actual). Todas las habilidades activas pueden ser utilizadas una sola vez en el turno del jugador, todas juntas, en el momento que se desee. (Ver habilidades). **Importante:** Las mutaciones comodín no activan las habilidades

## FIN DEL TURNO DEL JUGADOR:

Cuando el jugador termina su turno, si es necesario, debe robar cartas del mazo de mutaciones y eventos hasta tener el número correspondiente a su mano, el cual 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 realiza lo siguiente:

**1-Resolución de Eventos:** Comenzando por el primer jugador se aplican los efectos de los eventos de fin de ronda [✂].

**2-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.

**3-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.

**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. La carta de primer jugador se pasa al jugador de la izquierda 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.**

**2- El jugador alcanza el número objetivo de población**

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

**A-** El jugador que haya evolucionado a nivel 3 (si varios jugadores lo logran, sería el que tuviera el mayor número de variación, 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 el empate persiste ganará el que tenga más mutaciones activas. Si la igualdad continúa el juego se considerará que es un empate.

## EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS:

**Cartas de bioma:** Cada carta de bioma representa un cambio de las condiciones climáticas que hace que se vean más favorecidas ciertas mutaciones que otras. Siempre debe haber una carta de bioma mostrada (bioma actual) y debe ser única.

**Mutación:** Las cartas de mutación representan un pequeño cambio genético que le otorga una ventaja a la especie y hacen que aumente su número de población en el fin de la ronda siempre y cuando estén activas. Una mutación se considera activa si coincide su icono con el tipo de bioma actual que haya tras finalizar el turno. Las cartas de mutación comodín(☼) se consideran siempre activas sin importar el bioma actual.

## 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 el 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.

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

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

**Escondite:** Esta carta permite (si quiere) al jugador que la juega ignorar cualquier carta colocada en su zona de eventos (excepto microclima), así como también habilidades de otras especies que lo afecten.

**Enfermedad:** El jugador afectado no puede aumentar el número de po-

blación 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.

Ejemplo de carta de Evento:



Ejemplo de carta de Mutación:



En este caso el jugador evoluciona a nivel 2, ya que al final de la ronda posee dos mutaciones activas (en este caso una correspondiente al bioma activo y otra comodín).



## CARTAS DE EVENTOS DE FIN DE RONDA [X]

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

**Abundancia de Alimento y Depredadores mueren:** Al final de la ronda el jugador afectado aumenta su población según el número indicado en la carta.

### EFFECTO DE LAS MUTACIONES (modo intermedio y experto):

Cada mutación tiene un efecto inmediato, que se define con un icono en la carta y que se activa cuando es jugada o re-jugada (por ejemplo cuando son intercambiadas y entran a un slot o espacio de mutación de otro jugador).

**Mutación sabana:** El jugador puede eliminar población a otro jugador según la suma de los números de garras indicadas en las mutaciones de sabana bajadas. 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:** 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 descartar) 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 a un jugador que desee.

**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:** 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).

### MODOS DE JUEGO:

Se recomienda jugar en las primeras partidas en el modo fácil (sin poderes de las mutaciones ni habilidades de las especies) o en el modo intermedio (se agregan poderes a las mutaciones)

Luego de estar familiarizado con el juego se recomienda jugar en el modo experto en donde las especies pasan a ser asimétricas al adquirir habilidades especiales.

### 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. Cuando se decida el jugador, durante su turno, debe utilizar todos los poderes activos juntos, una sola vez (hay algunas habilidades que otorgan un efecto duradero mientras estén activas). Las habilidades y sus efectos son los siguientes:

**Reproducción +3:** aumenta 3 de población inmediatamente.

### RESUMEN DEL JUEGO:

#### TURNO DE JUGADOR:

- 1 - Roba una carta
- 2 - Realiza una de las siguientes acciones:
  - » Colocar una mutación
  - » Jugar un evento
  - » 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 desee una sola vez (modo experto).

#### FIN DEL TURNO DE JUGADOR:

Roba hasta tener el número de cartas que corresponde a su mano.

#### FIN DE LA RONDA:

- Resolución de Eventos
- Crecimiento
- Evolución
- Declaración de Ganador
- Siguiente ronda

**Premoción:** al inicio de su turno roba dos cartas del mazo de mutaciones y eventos en lugar de una, y elige la que desee descartando la otra carta.

**Protección:** Cuando esté activa la mutación colocada en este espacio, no se puede eliminar (descartar) ni intercambiar por otro jugador.

**Reclutar:** Quita una cantidad de población igual al número indicado en la carta de mutación activada y se la suma a su población. Puede distribuir el robo de población entre los jugadores que desee. **Aclaración:** Si un jugador jugó un escondite no se le puede quitar población.

**Veneno:** puede eliminar población a otros jugadores según el valor de la carta de mutación activa, ignorando los escudos de la Taiga. Se puede distribuir el número (daño) entre los jugadores que desee.

**Carroñero:** pueden buscar la primera carta del mazo de descarte y utilizarla nuevamente. Una vez utilizada la carta, si la debe descartar, lo hace al fondo del mazo de descarte.

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

**Metabolismo acelerado:** pueden realizar dos acciones por turno. Si al jugador se le activa el poder durante su turno inmediatamente tiene la segunda acción disponible.

**Imitador:** elige una habilidad activa de otro jugador y la puede realizar por ese turno.

**Garras perforantes:** ignora la armadura (cartas de mutación de Taiga colocadas) de otro jugador mientras esté activa.

#### Créditos:

Idea del juego: Jorge Méndez  
 Desarrollo: Jorge Méndez,  
 Daniel Pose, Juan Reyes,  
 Claudio Gancedo, Pablo Figoli.  
 Ilustraciones: Daniel Pose  
 Diseño: Daniel Pose  
 Editorial: Mesa games  
 mail: mesagames.urul@gmail.com  
<https://www.instagram.com/mesagames/>

Escanea si quieres saber más sobre nuestros juegos

