



Un juego para 1-4 personas de más de 10 años • Duración de la partida: 30 minutos por persona

En el sureste de Ghana, en África, se encuentra la cordillera de Atiwa, caracterizada por sus colinas escarpadas y cimas más bien planas. Gran parte de esta cordillera conforma una importante reserva forestal que alberga una gran variedad de especies en peligro de extinción. Sin embargo, la tala de árboles y la caza para obtener carne de los animales salvajes, así como la extracción de oro y bauxita en la zona, están haciendo que la reserva se vea amenazada.

Mientras tanto, en la cercana ciudad de Kibi, el alcalde ha causado un gran revuelo ya que está dando cobijo a colonias de murciélagos frugívoros, más conocidos como murciélagos de la fruta, en sus tierras. El alcalde afirma que estos animales son de gran ayuda en áreas deforestadas: los murciélagos de la fruta duermen durante el día y empiezan su actividad al atardecer, cuando salen a buscar comida en árboles frutales en un radio de hasta 95 km de distancia. Con sus excrementos, estos murciélagos diseminan las semillas de las frutas que han consumido a lo largo de grandes áreas de terreno en su viaje de vuelta a casa. Una única colonia de 150 000 de murciélagos de la fruta puede reforestar un área de más de 800 hectáreas al año.

Siguiendo la iniciativa del alcalde de Kibi, en este juego tendrás que desarrollar una pequeña comunidad en la cordillera de Atiwa creando viviendas para nuevas familias y compartiendo tus nuevos conocimientos sobre los efectos negativos que tiene la extracción de minerales y sobre la importancia que tienen los murciélagos de la fruta para el medio ambiente. Compra nuevos terrenos, gestiona tus animales y demás recursos, y sobre todo, haz que tu comunidad prospere. Quien consiga un mejor equilibrio entre las necesidades de su comunidad y las del medio ambiente se hará con la victoria.

CONTENIDO

— Piezas de cartón —



1 tablero de Acción (plegable)

para
3 jugadores



2 extensiones del tablero de Acción
(doble cara)

para
4 jugadores



52 fichas de Familia
(doble cara; 13 por jugador)



anverso:
familia inexperta

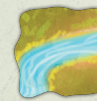


reverso: familia experta
(con un icono de
murciélago de la fruta)

44 marcadores de Contaminación (doble cara)



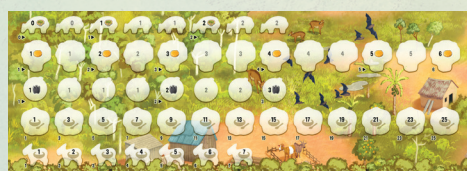
anverso:
contaminación



reverso: oro encontrado
(22x nada, 20x 1 pepita de oro,
2x 2 pepitas de oro)



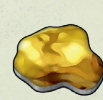
6 fichas de Acción



4 tableros de Recursos (1 por jugador)



52 fichas de Árbol
(13 por jugador)



40 fichas de Oro
(25x 1 pepita de oro,
15x 5 pepitas de oro)



1 marcador
de jugador inicial

— 88 cartas —



36 cartas de Localización
(10x Granja, 10x Asentamiento,
12x Pueblo, 4x Ciudad)



12 cartas Resumen
(4 sets de 3 cartas;
1 set por jugador)



36 cartas de Terreno
(todas diferentes)



4 cartas de Noche
(1 por jugador)

— 200 fichas de madera —



12 fichas de Trabajador
(en 4 colores;
3 por jugador)



32 fichas de Fruta
(naranja; 8 por jugador)



32 fichas de Animal salvaje
(beige; 8 por jugador)

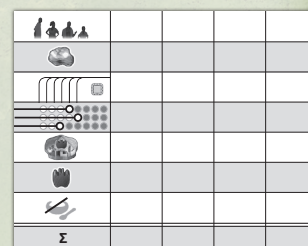


28 fichas de Cabra
(blanco; 7 por jugador)



96 fichas de
Murciélago de la fruta
(negro)

— Otros —



1 cuadernillo de puntuación



1 bolsa de tela

PREPARACIÓN

— Zona de juego común —

- Despliega el **tablero de Acción** y colócalo en medio de la zona de juego común.
- Añade una de las dos **extensiones del tablero de Acción** a la derecha del tablero de Acción: **con 1 y 2 jugadores**, utiliza el reverso de una de las dos extensiones (ambas muestran dos personas en la esquina inferior derecha); **con 3 y 4 jugadores**, utiliza el anverso de la extensión correspondiente (indicada por el número de personas en la esquina inferior derecha). Devuelve la extensión del tablero que hayas descartado a la caja del juego, no la vas a necesitar.
- Baraja las **fichas de Acción** y colócalas en los espacios de Acción marcados del II al VII en el tablero de Acción, una ficha en cada espacio, dejando el espacio de Acción I vacío.
- Baraja las **cartas de Terreno** y coloca el mazo entero **bocabajo** por encima del tablero de Acción, al lado de los espacios de Acción  .
- Roba cartas del mazo de cartas de Terreno y colócalas **bocarriba** a la derecha del mazo, una encima de cada espacio de Acción . (Con 1 y 2 jugadores, solo habrá tres espacios de este tipo; mientras que con 3 y 4 jugadores habrá cuatro).
- Clasifica las **cartas de Localización** por nombre y coloca los mazos **bocarriba** por debajo del tablero de Acción, al lado de los espacios de Acción correspondientes. De izquierda a derecha: Granja, Asentamiento, Pueblo y Ciudad. (Los espacios de Acción muestran el número de casillas que cada tipo de carta de Localización tiene para construir viviendas).
- Introduce todos los **marcadores de Contaminación** en la **bolsa de tela** y mézclalos. Después, coloca la bolsa en el lado del río; es decir, a la derecha de la extensión del tablero de Acción.
- Coloca las **fichas de Oro** y de **Murciélagos de la fruta** en una reserva común cerca del tablero de Acción.
- Deja el **cuadernillo de puntuación** a tu alcance.



— Zona de juego personal —

- 10** Toma un **tablero de Recursos** y colócalo delante de ti, dejando el espacio necesario para las cartas que irás colocando debajo de este tablero (*con espacio para dos o tres filas de cartas debería ser suficiente*).
- 11** Toma **8 animales salvajes**, **13 árboles**, **8 frutas**, **13 familias y 7 cabras** y coloca todas estas fichas en sus espacios correspondientes de tu tablero de Recursos, tal y como indican las formas de los espacios. (*No te fijas en los iconos de los espacios, tienen otra utilidad que se explica más adelante*). Asegúrate de que la cara de **familia experta** de las fichas de Familia (*con un icono de Murciélago de la fruta*) esté **bocabajo**.
- 12** Toma **3 fichas de Trabajador** de tu color, **1 carta de Noche** y un **set de cartas Resumen** y colócalo todo al lado de tu tablero de Recursos. En **partidas en solitario**, toma todas las **fichas de Trabajador rojas, amarillas y azules**. Devuelve cualquier ficha restante a la caja del juego, no las vas a necesitar.
- 13** Roba una carta de **Pueblo** del mazo correspondiente al lado del tablero de Acción y colócala bocarriba debajo de tu tablero de Recursos, en la **tercera** posición para cartas de lo que será tu cuadrícula. Asegúrate de que la carta está bien colocada, de tal forma que su nombre esté en la esquina superior izquierda.

- 14** Toma la **ficha de Familia** que esté más a la izquierda en tu tablero de Recursos y colócala, con la **cara de familia experta bocabajo**, sobre la **casilla para viviendas** en la esquina inferior derecha de tu carta de Pueblo.
- 15** Determina al **jugador inicial** de manera aleatoria, a quien le corresponderá el **marcador de jugador inicial**.
- 16** El resto de los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, reciben una **compensación** dependiendo de su posición respecto al jugador inicial:
- En partidas de 3 y 4 jugadores, el segundo jugador toma **1 ficha de Murciélago de la fruta** de la reserva común y la coloca sobre su carta de Pueblo, en la casilla con el icono de murciélago de la fruta.
 - En partidas de 3 y 4 jugadores, el tercer jugador y, en partidas de 2 jugadores, el jugador restante, toman **la ficha de Animal salvaje del extremo izquierdo** de su tablero de Recursos y la colocan sobre su carta de Pueblo, en la casilla con el icono de animal salvaje.
 - En partidas de 4 jugadores, el cuarto jugador toma **la ficha de Cabra del extremo izquierdo** de su tablero de Recursos y la coloca sobre su carta de Pueblo, en la casilla con el icono de cabra.



ALIMENTACIÓN

por familia	por falta de alimento
3	1
2	1
1	1
1	1

DESARROLLO

RONDA I	RONDA II	RONDA III	RONDA IV
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

RONDA V **RONDA VI** **RONDA VII**

PUNTUACIÓN

FASE DE MANTENIMIENTO

- 1. MUESTRAS:**
recicla 1 punto de oro por cada familia experta
roba un marcador de contaminación por cada familia inaperta
- 2. ANIMALES SALVAJES, ARBOLES Y FRUTA:**
recicla nuevos árboles, frutas y murciélagos de la fruta
- 3. MURCIÉLAGOS DE LA FRUTA:**
devuelve los murciélagos de la fruta de la carta de Noche a tu cuadrícula
- 4. ALIMENTACIÓN:**
demanda de alimentos = fila de familias - fila de cabras
- 5. DESARROLLO:**
nuevas familias y animales según la ronda actual
- 6. TRABAJADORES:**
recupera los Trabajadores del tablero de Acción
- 7. PREPARACIÓN:**
nuevas cartas de Terreno; desplazamiento de la ficha de Acción

PREPARACIÓN

RESUMEN DE UNA RONDA
La partida se juega durante 7 rondas, que constan de lo siguiente:

FASE DE TRABAJO
Por turnos, coloca en el tablero de cada turno un trabajador en un espacio de acción y realiza las acciones correspondientes inmediatamente hasta que hayas colocado todos los Trabajadores.

FASE DE MANTENIMIENTO
ver carta Resumen de FASE DE MANTENIMIENTO



¡Ya está todo listo para jugar!

Las siguientes reglas sirven para todos los tipos de partidas, incluida la versión en solitario. En la página 11 encontrarás reglas adicionales que solo sirven para partidas en solitario.

CÓMO JUGAR

Una partida consta de **7 rondas**. A su vez, cada ronda tiene una **fase de trabajo**, en la que cada jugador juega **3 turnos**; y una **fase de mantenimiento**, en la que cada uno tiene que llevar a cabo múltiples acciones automáticas.

FASE DE TRABAJO

Empezando por el jugador inicial, y en el sentido de las agujas del reloj, iréis jugando por turnos. Cada turno consta de una **acción de trabajador obligatoria** y una **acción de murciélago de la fruta opcional**, durante un total de tres turnos por jugador. En este juego no es posible conseguir más de tres turnos por jugador y ronda.

1. ACCIÓN DE TRABAJADOR (OBLIGATORIA)

Empezas cada turno colocando uno de tus Trabajadores en un **espacio de Acción disponible** (en el *tablero de Acción* o en la *extensión*), e **inmediatamente** realizas las **acciones** asociadas a ese espacio. Solo lleva a cabo las acciones el jugador que ha colocado el Trabajador.

Las acciones están representadas por iconos. En la siguiente lista tienes un resumen de los iconos que podrás ver durante la partida, así como sus acciones asociadas.



	Terreno: roba una carta de Terreno del mazo.		Intercambio: paga la cantidad de oro indicada para recolectar el número de fichas indicado (<i>Cabras o Familias</i>).
	Toma la carta de Terreno bocarriba que está sobre ese espacio de Acción.		
	Fichas: toma las fichas indicadas.		Realiza la acción indicada varias veces, según el número de iconos de naturaleza que tengas en tus cartas de Terreno.
	Árbol con fruta: toma una ficha de Árbol y una ficha de Fruta y coloca la fruta sobre ese árbol. No puedes colocar esa fruta en ningún otro lugar; es decir, si no puedes colocar el árbol, no consigues la fruta.		Tras realizar la acción principal (<i>la que se encuentra encima de esta</i>), si tienes al menos 4 cartas de Terreno en tu cuadrícula, puedes realizar la acción adicional indicada una vez. Las cartas de Localización y los iconos de naturaleza no sirven para esto, solo las cartas de Terreno.
	Elección: elige entre (<i>hasta</i>) dos murciélagos de la fruta o un animal salvaje.		
	Formación (<i>compartir conocimientos</i>): convierte una de las familias de tu cuadrícula en una familia experta, dándole la vuelta a la ficha.		Localización: paga oro y árboles para conseguir la carta de Localización indicada y toma el marcador de jugador inicial. Fíjate en que estos espacios de Acción están divididos en dos y que el lado derecho de cada pareja siempre cuesta 1 pepita de oro más que el izquierdo.
	Paga la cantidad de oro indicada (<i>una vez</i>) para realizar (<i>hasta</i>) tres acciones de formación.		
			Solo en partidas de 4 jugadores: los espacios de Acción a la izquierda y a la derecha de estas flechas (<i>ambos con un «icono oro x naturaleza»</i>) no pueden ser ocupados por el mismo jugador.

Especificaciones:

- Si un espacio de Acción ofrece varias acciones, puedes realizarlas en el orden que quieras.
- Puedes tomar una cantidad menor de fichas de la que se indica.
- Si no puedes, o no quieres, llevar a cabo una acción, puedes ignorarla.
- Puedes colocar un Trabajador en un espacio de Acción y no realizar ninguna de las acciones indicadas.

Fichas de Acción

Los espacios de Acción que aparecen en las fichas de Acción están asociados **con ambas acciones**, tanto la que aparece en la propia ficha, como la que está debajo (*es decir, la que aparece en el espacio del tablero de Acción que queda bajo la ficha*). Esto también aplica al espacio de Acción de la ronda actual, que, en este caso, no tendrá una ficha de Acción encima, pero que también tiene siempre dos acciones asociadas: una acción de Familia más otra acción que aparece justo debajo.

Ejemplo: el espacio de la ronda actual (ronda I) ofrece una acción de Familia y una acción de formación. El espacio de Acción a su derecha ofrece 2 árboles, 1 murciélago de la fruta y 1 animal salvaje.



Estas combinaciones de dos acciones irán cambiando conforme avance la partida (ver paso 7 de la fase de mantenimiento).



Ejemplo: en la siguiente ronda, el espacio de Acción izquierdo ofrece 2 árboles y una acción de formación; mientras que el de la ronda actual (ronda II) ofrece 1 familia, 1 murciélago de la fruta y 1 animal salvaje.

Cartas de Terreno y Localización

La mayoría de los espacios de Acción te permiten recolectar diferentes fichas: animales, árboles, familias y oro. A excepción del oro, el resto de las fichas que recolectes durante la partida deben colocarse sobre las cartas, que pueden ser de dos tipos: **Localización** y **Terreno**.

Para adquirir una carta necesitarás realizar la acción correspondiente: las **cartas de Localización** cuestan árboles y oro y siempre ofrecen hasta 4 casillas para viviendas familiares; mientras que las **cartas de Terreno** son gratis, pero casi nunca ofrecen casillas para viviendas.

Cuando adquieras cartas, las tendrás que colocar **bocarrriba** debajo de tu tablero de Recursos en **filas de hasta cuatro cartas**, siempre **al lado** de una carta ya existente, asegurándote de hacerlo **de forma ortogonal**. Además, fíjate en que estén **bien colocadas**, siempre con el nombre de la carta en la esquina superior izquierda (*no puedes rotar las cartas*). Puedes empezar una nueva fila colocando la carta debajo de una ya existente, aunque alguna de tus filas no tenga cuatro cartas; es decir, no necesitas completar una fila para poder comenzar otra. Todas las cartas que coloques debajo de tu tablero de Recursos irán formando **tu cuadrícula**.

Ejemplo: empiezas la partida con un Pueblo en la tercera posición para cartas.

La siguiente carta que adquieras tendrá que ir bien a la izquierda o derecha del Pueblo o bien debajo de este; esta última opción iniciaría una segunda fila de cartas.



Especificaciones:

- Puedes tener el número de cartas que quieras, organizadas en el número de filas que quieras.
- El lugar donde coloques tus cartas solo importa para la Contaminación (ver paso 1 de la fase de mantenimiento).

Las cartas de Localización y Terreno tienen elementos similares:

Cada carta indica su valor, nombre y tipo en la esquina superior izquierda; además, las cartas de Terreno indican también su número (01-36) y muchas de ellas presentan también un icono de naturaleza (ver el cuadro de la derecha). El resto de la carta está dividido en ocho casillas para colocar las fichas.



EL ICONO DE NATURALEZA

Algunos espacios de Acción del tablero de Acción y su extensión dependen del número de iconos de naturaleza que tengas en tus cartas de Terreno: cuantos más tengas, más veces podrás llevar a cabo una acción. Este icono representa la preservación de la naturaleza, lo que en el juego se refleja en una ausencia de viviendas habitables en la carta. Ten en cuenta que la carta n.º 27 tiene dos iconos de este tipo.

	Esta casilla ofrece espacio para una familia .		<i>Solo en la carta n.º 01:</i> las 3 casillas marcadas por este icono ofrecen espacio para un árbol cada una. Asimismo, una vez tengan un árbol ofrecen espacio para un animal salvaje o una fruta. Cada árbol puede contener un tipo de ficha diferente, pero solamente una ficha por árbol. No puedes colocar una ficha en estas casillas si no colocas un árbol primero.
	<i>Solo en las cartas n.º 16 y 28:</i> esta casilla es una vivienda inhabitable que no ofrece espacio para una familia. Básicamente es una casilla bloqueada, excepto para una acción específica (ver Murciélagos de la fruta en viviendas desocupadas).		<i>Solo en las cartas n.º 03 y 35:</i> los grupos de 8 y 3 casillas marcadas por este icono ofrecen espacio para un árbol cada una. Asimismo, una vez tengan un árbol ofrecen espacio para un murciélago de la fruta o una fruta. Cada árbol puede contener un tipo de ficha diferente, pero solamente una ficha por árbol. No puedes colocar una ficha en estas casillas si no colocas un árbol primero.
	Esta casilla ofrece espacio para un animal salvaje .		<i>Solo en las cartas n.º 01, 09, 13 y 35:</i> esta casilla ofrece espacio para una fruta, pero en este caso, no tiene espacio para un árbol.
	Esta casilla ofrece espacio para un murciélago de la fruta .		Una casilla vacía , es decir, una casilla sin iconos, ofrece espacio para una ficha de cualquier tipo, excepto fichas de Familia, siempre y cuando ya haya una ficha de ese tipo en esa carta (ver Casillas vacías).
	Esta casilla ofrece espacio para una cebra .		
	Esta casilla ofrece espacio para un árbol . Una vez haya un árbol, también podrás colocar una fruta . Es decir, no puedes colocar una fruta en esta casilla si no colocas un árbol primero.		

Marcador de jugador inicial

Cuando **adquieras una carta de Localización** (*no de Terreno*) también te llevas el **marcador de jugador inicial**. Por lo tanto, durante una ronda, este marcador irá pasando de jugador en jugador en diversas ocasiones. Solo el jugador que lo tenga en sus manos cuando se acabe la fase de trabajo se convertirá en el jugador inicial, y será quien comience la fase de mantenimiento de esa ronda. La rotación de este marcador no tiene ningún impacto en los turnos de la fase de trabajo actual, es decir, el orden de los turnos sigue siendo en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: normalmente, el marcador de jugador inicial no pasa a otro jugador durante las dos primeras rondas, teniendo en cuenta que quienes durante la preparación no son elegidos jugador inicial reciben fichas adicionales como compensación.

Atención: para llevarte el marcador de jugador inicial debes adquirir una carta de Localización, no puedes utilizar los espacios de Acción de Localización para convertirte en el jugador inicial sin haber comprado la carta primero.



Recolectar fichas



Cuando recolectes **oro**, tómalo de la reserva común y colócalo al lado de tu cuadrícula. El oro está disponible en fichas de 1 y 5 pepitas, y puedes cambiarlas si lo necesitas.



Cuando recolectes un **murciélago de la fruta**, tómalo de la reserva común y colócalo sobre una de las cartas de tu cuadrícula:



en una casilla libre que tenga el icono de murciélago de la fruta,



en una casilla libre que tenga el icono de familia experta (*ver Familias y formación*),



en un árbol desocupado que pueda contener un murciélago de la fruta (*en las cartas n.º 03 y 35*),



o en una casilla vacía libre, si está permitido (*ver Casillas vacías*).



Cuando recolectes un **animal salvaje**, toma la ficha de Animal salvaje que esté **más a la izquierda** en tu tablero de Recursos y colócala sobre una de las cartas de tu cuadrícula:



en una casilla libre que tenga el icono de animal salvaje,



en un árbol desocupado que pueda contener un animal salvaje (*en la carta n.º 01*),



o en una casilla vacía libre, si está permitido (*ver Casillas vacías*).



Cuando recolectes un **árbol**, toma la ficha de Árbol que esté **más a la izquierda** en tu tablero de Recursos y colócala sobre una de las cartas de tu cuadrícula:



en una casilla libre que tenga el icono de árbol,



o en una casilla vacía libre, si está permitido (*ver Casillas vacías*).



Cuando recolectes una **fruta**, toma la ficha de Fruta que esté **más a la izquierda** en tu tablero de Recursos y colócala sobre una de las cartas de tu cuadrícula:



en un árbol desocupado,



en una casilla libre que tenga el icono de fruta (*en las cartas n.º 01, 09, 13 y 35*),



o en una casilla vacía libre, si está permitido (*ver Casillas vacías*).

Nota: la fruta se recolecta en el paso 2 de la fase de mantenimiento. Tal y como se ha explicado, si recolectas un «árbol con fruta», debes colocar la fruta en el árbol recién recolectado, no puedes colocarla en ningún otro lugar.



Cuando recolectes una **familia**, toma la ficha de Familia que esté **más a la izquierda** en tu tablero de Recursos y colócala, con la **cara de familia inexperta hacia arriba**, sobre una casilla con una vivienda libre de una de las cartas de tu cuadrícula.

Caso especial: puedes colocar una familia en una vivienda que esté ocupada por un murciélago de la fruta (*ver Murciélagos de la fruta en viviendas desocupadas*). Si lo haces, deberás devolver el murciélago de la fruta a la reserva común **a menos** que formes a la familia de inmediato (*ver Familias y formación para más información*).



Cuando recolectes una **cabra**, toma la ficha de Cabra que esté **más a la izquierda** en tu tablero de Recursos y colócala sobre una de las cartas de tu cuadrícula:



en una casilla libre que tenga el icono de cabra,



o en una casilla vacía libre, si está permitido (*ver Casillas vacías*).

REGLAS GENERALES

- Las fichas de Animal salvaje, Árbol, Fruta, Familia y Cabra que has tomado durante la preparación del juego estarán en tu poder durante toda la partida, ya sea en tu tablero de Recursos o en las cartas de tu cuadrícula. Al mismo tiempo, esto significa que estás limitado a ese número de fichas, es decir, nunca podrás tener más de 8 animales salvajes, 13 árboles, 8 frutas, 13 familias o 7 cabras.
- El oro y los murciélagos de la fruta pueden recolectarse de la reserva común de manera ilimitada. Si en algún momento se acaban, sustitúyelos con lo que se te ocurra.
- Como ya se ha indicado antes, todas las fichas, excepto el oro, deben colocarse sobre las cartas. Es decir, si no puedes colocar una ficha, no la puedes recolectar.
- No hay límite en cuanto a la cantidad de oro que puedes tener al lado de tu cuadrícula.
- No puedes reorganizar las fichas que hay en tus cartas ni descartar ninguna de esas fichas (*excepción: ver Acción de murciélago de la fruta*).

Casillas vacías

Algunas cartas de Localización y Terreno, incluido tu Pueblo inicial, tienen casillas vacías sin ningún icono que especifique qué fichas puedes colocar en esa casilla. Estas casillas ofrecen espacio para una ficha de cualquier tipo, excepto fichas de Familia, **siempre y cuando ya haya** una ficha de ese tipo en esa carta (*las familias no pueden colocarse en casillas vacías directamente, solo en viviendas*).

Casos especiales:

- En las casillas vacías, los árboles pueden tener fruta aunque ningún otro árbol en esa misma carta la tenga. Es decir, puedes colocar un «árbol con fruta» de una acción  en una casilla vacía si ya hay un árbol en esa carta.
- Si ya hay fruta en la carta, puedes colocar la fruta recolectada durante el paso 2 de la fase de mantenimiento en las casillas vacías (*con o sin árbol*) de esa carta.
- Si hay una familia experta con un murciélago de la fruta en la carta (*ver Familias y formación*), puedes colocar murciélagos de la fruta en las casillas vacías de esa carta.



Ejemplo: en esta carta, ahora mismo puedes colocar una cabra o un árbol, con o sin fruta, en cualquiera de sus casillas vacías. Sin embargo, no puedes colocar murciélagos de la fruta hasta que no formes a la familia y coloques un murciélago sobre ella (*ver Familias y formación*).

Utilizar las fichas

Cuando utilices **oro** o **murciélagos de la fruta**, devuélvelos a la reserva común. En el caso del oro, si al utilizarlo necesitas cambio, tómallo de la reserva.

Cuando utilices **animales salvajes, árboles, fruta o cabras**, devuelve las fichas a tu tablero de Recursos, colocándolas en **los primeros espacios libres** que haya **más a la derecha** de la fila correspondiente sin dejar huecos y colocando solo una ficha por espacio.

Puedes utilizar los **árboles** aunque haya fruta encima de ellos, devolviendo la fruta al primer espacio libre que haya más a la derecha en la fila de la fruta, sin ningún tipo de compensación.

Nota: no puedes utilizar las fichas que están en tu tablero de Recursos. Este tablero es una especie de «reserva común» personal y, por lo tanto, estas fichas no te «pertenecen». Solo puedes utilizar el oro que tengas acumulado al lado de tu cuadrícula y las fichas que tengas sobre tus cartas.

Familias y formación

Normalmente, las nuevas familias que consigas estarán «sin formar», es decir, con la cara de familia experta (*con un icono de murciélago de la fruta*) hacia abajo. Para formar a las familias necesitas llevar a cabo la acción de formación, que te permitirá darle la vuelta a la ficha, dejando la cara de familia experta hacia arriba.



Caso especial: en las rondas I y VI, el espacio de Acción de la ronda actual presenta tanto una acción de familia como de formación, lo que te permite colocar una familia con la cara de familia experta visible directamente. Es decir, ambas opciones pueden combinarse en una única acción, que puede marcar la diferencia para los murciélagos de la fruta que estén ocupando una vivienda vacía (*ver Murciélagos de la fruta en viviendas desocupadas más abajo*).

La siguiente tabla muestra los distintos efectos que tiene la formación en la partida:

	
Una vivienda con una familia inexperta solo ofrece espacio para esa familia.	Cada familia experta ofrece espacio para un murciélago de la fruta. Una familia con un murciélago de la fruta te permite colocar más murciélagos de la fruta en las casillas vacías de esa carta.
Durante la obtención de ingresos, el paso 1 de la fase de mantenimiento, las familias inexpertas tienen que intentar extraer oro.	Las familias expertas reciben 1 pepita de oro como ingreso fijo.
Durante la alimentación, el paso 4 de la fase de mantenimiento, cada familia inexperta te permite intercambiar un murciélago de la fruta por un alimento.	Las familias expertas no comen murciélagos de la fruta. <i>Se puede decir que este es el único inconveniente de la formación.</i>
Durante el recuento de puntos, las familias inexpertas no te proporcionan puntos extra.	Durante el recuento de puntos, cada familia experta te proporciona 1 punto extra.



La acción de formación significa compartir con esa familia tus conocimientos sobre la preservación del medio ambiente y la importancia que tienen los murciélagos de la fruta en este proceso.

Murciélagos de la fruta en viviendas desocupadas

La acción que aparece en esta ficha de Acción te permite colocar 1 murciélago de la fruta de la reserva común en cada vivienda **desocupada** de tu cuadrícula, **incluidas** las viviendas inhabitables (*en las cartas n.º 16 y 28*) si están desocupadas. Esta acción es **la única manera** que hay de colocar murciélagos en viviendas sin familias expertas.

Los murciélagos de la fruta pueden ocupar las viviendas **indefinidamente**; sin embargo, si se van (*ver Acción de murciélago de la fruta*), ya **no pueden** volver a ella más tarde. Además, si una familia se muda a una vivienda ocupada por un murciélago de la fruta, deberás devolver ese murciélago a la reserva común **a menos que** formes a esa familia de inmediato (*que solo es posible en las rondas I y VI, en los espacios correspondientes a esas rondas*).



vivienda normal



vivienda inhabitable



2. ACCIÓN DE MURCIÉLAGO DE LA FRUTA (OPCIONAL)

Al final de **cada** turno (es decir, hasta tres veces por ronda), una vez que hayas llevado a cabo las acciones del espacio de Acción elegido, puedes realizar **una** acción de murciélago de la fruta si:

- tienes al menos 3 murciélagos de la fruta,
- al menos 1 fruta en tu cuadrícula y
- al menos 1 árbol disponible en tu tablero de Recursos, además de
- espacio para 1 árbol como mínimo.

Para llevar a cabo la acción, selecciona **3 murciélagos de la fruta** de tu cuadrícula y muévelos a tu **carta de Noche**. Después, utiliza **1 fruta** y toma **1 árbol**, siguiendo las reglas para utilizar y tomar fichas.

Especificaciones:

- Puedes utilizar murciélagos de la fruta que acabes de recolectar durante la acción de trabajador que acabas de realizar.
- Los murciélagos de la fruta y la fruta que utilices pueden ser de la misma o de diferentes cartas de tu cuadrícula.
- Los murciélagos de la fruta que muevas a tu carta de Noche volverán durante el paso 3 de la fase de mantenimiento (pese a que su vuelta sucede realmente más tarde durante la ronda, recolectas el árbol inmediatamente).

Ejemplo:

1 En tu turno, colocas un Trabajador en el espacio de Acción combinada que se ve en esta imagen y eliges los murciélagos de la fruta de la acción inferior, recolectando así un total de 3 murciélagos de la fruta y 1 pepita de oro.



2 Colocas los murciélagos de la fruta en tu carta de Terreno y el oro al lado de tu cuadrícula.

3 Ahora que has terminado las acciones correspondientes, decides llevar a cabo la acción de murciélago de la fruta, moviendo 3 de los murciélagos de tu cuadrícula a tu carta de Noche.

4 Después, utilizas tu única fruta, devolviéndola a tu tablero de Recursos.

5 Finalmente, recolectas un árbol, que colocas en el único espacio posible: la casilla vacía de tu carta de Pueblo.



Consejo: los principiantes tienden a olvidarse de la acción de murciélago de la fruta. Recórdosla unos a otros y permitid realizar la acción de manera retroactiva si alguien se da cuenta antes de su siguiente turno.



La acción de murciélago de la fruta representa la búsqueda de comida diaria de estos murciélagos y cómo crecen nuevos árboles gracias a las semillas que diseminan con sus excrementos al volver.

FASE DE MANTENIMIENTO

Esta fase consta de **siete pasos** que tienen que realizarse obligatoriamente **en el orden indicado**, aunque los jugadores pueden realizar la mayoría de estos pasos, si no todos, simultáneamente. Esto último es opcional. Si es necesario también se puede ir uno por uno, en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que actualmente tenga el marcador de jugador inicial.

Paso 1: Ingresos

Por cada **familia experta** que tengas en tu cuadrícula, recolecta **1 pepita de oro** de la reserva común.

Consejo: puedes identificar fácilmente cuántas familias expertas tienes: todas ellas tendrán o una ficha de murciélago de la fruta sobre ellas o la cara visible de la ficha de Familia mostrará el icono del murciélago de la fruta.

Por cada **familia inexperta** que tengas en tu cuadrícula, toma **1 marcador de Contaminación** de la bolsa de tela (sin mirar) y recolecta **1 pepita de oro** de la reserva común por cada pepita que aparezca en la cara de oro encontrado del marcador, si las hay. Después, vuelve a girar los marcadores que hayas tomado a la cara de contaminación y colócalos en casillas de tu cuadrícula **sin contaminar** (ver caja), independientemente del oro que hayas recolectado.

Nota: al principio, la mitad de los marcadores de Contaminación tienen oro, incluidos dos marcadores con 2 pepitas de oro cada uno.



cara de contaminación



sin oro



1 pepita de oro



2 pepitas de oro

Para colocar los marcadores de Contaminación en las cartas de tu cuadrícula tendrás que ir **fila por fila, de izquierda a derecha**, empezando por la fila superior. Coloca un marcador de Contaminación en la **casilla central superior de cada carta** (*en esta fila no hay casilla izquierda*), a menos que ya esté contaminada. Cuando todas las casillas centrales superiores estén contaminadas, repite este proceso con la **casilla superior derecha de cada carta**. Continúa de esta forma con las casillas de la fila central (*de una en una, de izquierda a derecha*) y, si es necesario, con las casillas de la fila inferior (*de nuevo, de una en una, de izquierda a derecha*).

La contaminación lo destruye todo: si la casilla sobre la que te toca colocar un marcador de Contaminación tiene cualquier ficha, debes devolverla a la reserva correspondiente (*los murciélagos de la fruta a la reserva común y las demás fichas a tu tablero de Recursos*). La contaminación permanecerá en tu cuadrícula durante el resto de la partida, bloqueando permanentemente esas casillas. **No** es posible deshacerse de ella.

Ejemplo: tienes una familia experta, tres familias inexpertas y dos casillas bloqueadas por la contaminación de rondas anteriores; en esta ronda has conseguido la carta n.º 19, donde, lógicamente, todavía no hay contaminación. Ignora la carta n.º 13, a la derecha, como si no estuviese en tu cuadrícula por ahora. Será útil para ilustrar otro aspecto al final del ejemplo.

Durante los ingresos, has obtenido 1 pepita de oro por tu familia experta; por tus familias inexpertas has tenido que tomar 3 marcadores de Contaminación de la bolsa, con los que has conseguido recolectar 2 pepitas de oro. Ahora tienes que colocar los marcadores de Contaminación en tus cartas:

1. Colocas el primer marcador en la casilla con el ①, que es la casilla central superior de la «primera» carta de tu cuadrícula, es decir, la carta que está más a la izquierda en la fila superior.
2. Como ahora todas las casillas centrales superiores están contaminadas, debes colocar el segundo marcador en la casilla con el ②, que es la casilla superior derecha de la «primera» carta.
3. Finalmente, colocas el tercer marcador en la casilla con el ③, que es la casilla superior derecha de la «segunda» carta de tu cuadrícula, perdiendo así el murciélago de la fruta que está en esa casilla.



Si hasta la siguiente ronda no cambia la situación respecto al número de cartas o los tipos de familia en tu cuadrícula, cuando llegue el siguiente paso de ingresos volverás a tener que colocar 3 marcadores de Contaminación, en este caso sobre las casillas ④, ⑤ y ⑥, en este orden. Si consigues otra carta, por ejemplo, la n.º 13 en este ejemplo, tendrás que colocar los marcadores de Contaminación en a) (la casilla central superior de la nueva carta), ④ (la casilla superior derecha de la «tercera» carta) y b) (la casilla superior derecha de la nueva carta), en este orden. Las siguientes casillas que contaminarías serían la ⑤, ⑥, ⑦, etc.



La mecánica de contaminación empleada en el juego representa el impacto destructivo que tiene la extracción de oro en el medio ambiente, debido a los productos químicos altamente tóxicos que se utilizan durante el proceso.

Recolecta nuevos árboles, fruta y murciélagos de la fruta en base al número de fichas de Animales salvajes, Árboles y Fruta que tengas en tu tablero de Recursos, respectivamente.



1. Observa la fila superior de tu tablero de Recursos, o lo que es lo mismo, la **fila de los animales salvajes**: el número en el espacio libre que esté más a la derecha te indica cuántos **árboles nuevos** tienes que recolectar. Coloca esos árboles en tu cuadrícula, tomándolos **inmediatamente** de la segunda fila de tu tablero de Recursos.

Ejemplo: recolectas 1 árbol gracias a los animales salvajes.



2. Siguiendo el mismo proceso, y tras recolectar los nuevos árboles gracias a los animales salvajes, observa la segunda fila de tu tablero de Recursos, o lo que es lo mismo, la **fila de los árboles**, e **inmediatamente** recolecta **fruta nueva**, según el número indicado en el espacio libre que esté más a la derecha.

Ejemplo: recolectas 2 frutas gracias a los árboles. Fíjate en que el árbol que acabas de conseguir en el primer ejemplo ha afectado directamente a la cantidad de fruta que obtienes ahora.



3. Finalmente, tras recolectar la fruta gracias a los árboles, observa la tercera fila, o lo que es lo mismo, la **fila de la fruta** y recolecta **nuevos murciélagos de la fruta** de la reserva común, según la cantidad indicada.

Ejemplo: recolectas 1 murciélago de la fruta gracias a la fruta. Fijate en que la fruta que acabas de conseguir en el segundo ejemplo ha afectado directamente a si obtienes murciélagos de la fruta o no.

- Si no puedes recolectar la cantidad total de fichas debido a una falta de espacio en tus cartas, recopila solo la cantidad que puedas.
- Puedes recopilar menos fichas de las que se te indican, por ejemplo, si quieres dejar espacio libre para otras fichas más adelante.



Este paso representa el curso natural de las cosas: los animales salvajes comen fruta y esparcen las semillas con sus excrementos, haciendo que crezcan nuevos árboles. Los árboles dan frutas, que, a su vez, atraen a los murciélagos de la fruta.

Paso 3: Murciélagos de la fruta

Devuelve los murciélagos de la fruta de tu carta de Noche, si tienes, a tu cuadrícula, colocándolos en las casillas apropiadas (ver Recolectar fichas). Debes recolocar tantos murciélagos como puedas y devolver a la reserva común los murciélagos para los que no tengas espacio en las casillas de tus cartas.

Paso 4: Alimentación

Observa los **espacios libres más a la derecha** en las dos filas inferiores de tu tablero de Recursos y **resta** el número de la **fila de las cabras** al número de la **fila de las familias** para determinar tu **demanda de alimentos**.

$$\text{demanda de alimentos} = \text{máx.} - \text{máx.}$$

Si tu demanda de alimentos es **mayor que cero**, debes utilizar tus fichas para cubrir la demanda de la siguiente manera:

- Cada **cabra** que utilices te da **3 alimentos**.
- Cada **animal salvaje** que utilices te da **2 alimentos**.
- La **fruta** y las **pepitas de oro** te dan **1 alimento** cada uno.
- También puedes utilizar **murciélagos de la fruta** por **1 alimento** cada uno, pero solo los equivalentes al número de familias inexpertas que tengas. Es decir, si todas tus familias son expertas, no puedes intercambiar murciélagos por alimentos.

Nota: también puedes encontrar esta información en la carta Resumen de Alimentación/Desarrollo.

Si tu demanda de alimentos es negativa o si gastas más de la cuenta, no se te dan o devuelven alimentos. Devuelve las fichas que utilices a la reserva correspondiente.

Especificaciones:

- Cuando utilices cabras, **no** recalculas la demanda de alimentos, ya que, en cierto sentido, cada cabra vale realmente 4 alimentos: uno que se resta al calcular la demanda de alimentos y tres adicionales si decides utilizar la cabra para satisfacer la demanda calculada.



Al ordeñarlas, las cabras proporcionan un flujo constante de alimentos en cada ronda; y ese es el número que restas para determinar tu demanda de alimentos. Una vez las hayas ordeñado, puedes intercambiarlas por más alimentos, pero entonces tendrás menos alimentos en el futuro.

- Es imposible gastar más de la cuenta a propósito, ya que no puedes descartar más fichas de las necesarias. Sin embargo, sí puede ser que gastes fichas de manera poco eficiente, por ejemplo, satisfacer una demanda de dos alimentos con una cabra cuando tenías otras fichas que podías haber utilizado.

Ejemplo: tu demanda de alimentos es de $5-1=4$ alimentos. Con las fichas que tienes, tus opciones para satisfacerla son las siguientes: utilizar la cabra y 1 animal salvaje, utilizar la cabra y 1 pepita de oro, utilizar los 2 animales salvajes, utilizar 1 animal salvaje y 2 pepitas de oro, o utilizar 4 pepitas de oro. En este caso no puedes utilizar ningún murciélago, ya que no tienes ninguna familia inexperta.



ESCASEZ DE ALIMENTOS

Si no tienes fichas suficientes para satisfacer la demanda, **pierdes 2 puntos por cada alimento que falte**. Utiliza el **cuadernillo de puntuación** para contabilizar estos puntos negativos. Si puedes, **debes** gastar fichas para satisfacer la demanda; es decir, no puedes sufrir la penalización de puntos de forma voluntaria para quedarte con las fichas correspondientes.

Consejo: teniendo en cuenta cómo se puntúan los tableros de Recursos al final de la partida (ver Final de la partida y puntuación), en la última ronda (*incluso antes*), utilizar animales salvajes en vez de fruta, cabras y oro (*en ese orden*) es la forma más eficiente de alimentarse en lo que a puntos se refiere. En este sentido, utilizar murciélagos de la fruta solo tiene sentido si tienes como máximo diez.

Paso 5: Desarrollo

El espacio de Acción de la ronda actual enumera (*hasta*) tres condiciones para poder recolectar nuevas familias o animales. Si tienes, **como mínimo**, la cantidad indicada de la ficha representada en tu cuadrícula y tienes espacio para otra, recolecta **exactamente 1 ficha** de ese tipo. Puedes aplicar **cualquiera o todas** las condiciones para tu cuadrícula y **en el orden que quieras**, pero solo una vez cada una, aunque tengas más fichas de las exigidas.

Ejemplo: al final de la primera ronda puedes desarrollar familias, murciélagos de la fruta y animales salvajes. Si tienes al menos 2 familias, consigues una tercera. Si tienes al menos 1 murciélago de la fruta o animal salvaje, consigues otro murciélago de la fruta o animal salvaje, respectivamente. Aunque tengas más de un murciélago de la fruta o animal salvaje, lo máximo que puedes conseguir mediante el paso de desarrollo es uno más.

Nota: para tu comodidad, puedes encontrar la información sobre el desarrollo de las diferentes rondas en la carta Resumen de Alimentación/Desarrollo.

Paso 6: Trabajadores

Devuelve tus Trabajadores del tablero de Acción (*y su extensión*) al lado de tu cuadrícula para la siguiente ronda. En la ronda final, la número VII, te puedes saltar este paso y el último.

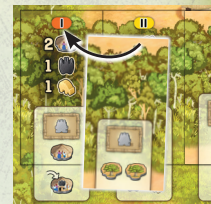


Paso 7: Preparación

Coloca cualquier carta de Terreno **restante** que quede bocarriba junto al tablero de Acción (y su extensión) en una **pila de descartes**. A continuación, roba nuevas cartas de Terreno del mazo y colócalas **bocarriba** a la derecha del mazo, una encima de cada espacio de Acción de . Si en algún momento el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar uno nuevo.

Después, desplaza la ficha de Acción que está sobre la ronda que viene a continuación un espacio **hacia la izquierda**, cubriendo así el espacio de la ronda actual y desvelando la siguiente. Ten en cuenta que esto cambia la disposición de las acciones en estos dos espacios de Acción.

Nota: los fondos de colores en los números de las rondas solo son de utilidad para partidas en solitario (ver Partidas en solitario).



FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

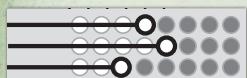
La partida termina después del paso 5 de la fase de mantenimiento de la ronda VII. Después, toca hacer el recuento de puntos en (hasta) seis categorías diferentes:



Oro: cada pepita de oro vale **1 punto**.



Cartas: suma el **valor total de los puntos** de las cartas que tengas en tu cuadrícula, que verás en la esquina superior izquierda de cada carta. Ten en cuenta que algunas cartas de Terreno tienen un valor negativo.



Tablero de Recursos: suma los números del **espacio libre que está más a la derecha** de cada fila. Si una fila está llena de fichas, no te llevas puntos por esa fila. Puedes conseguir un máximo de 2 puntos con la fila de los animales salvajes, un máximo de 6 puntos con la fila de los árboles, un máximo de 3 puntos con la fila de la fruta, un máximo de 25 puntos con la fila de las familias y un máximo de 7 puntos con la fila de las cabras.



Familias expertas: por cada familia experta recibes **1 punto extra**. Las familias expertas tendrán una ficha de murciélago de la fruta encima o bien tendrán el icono de murciélago de la fruta.



Murciélagos de la fruta: excepto los 10 primeros murciélagos de la fruta, cada murciélago vale **1 punto**. Es decir, si tienes más de 10 murciélagos en tu cuadrícula, resta 10 al número total de murciélagos para determinar los puntos que vas a obtener en esta categoría. Si no tienes más de 10, no te llevas ningún punto. No se puede obtener una puntuación negativa en esta categoría.



Escasez de alimentos: suma los puntos negativos que has ido obteniendo a lo largo de la partida por escasez de alimentos (ver Escasez de alimentos). Lo normal es que esta categoría esté vacía.

Suma los resultados de las diferentes categorías para determinar tu puntuación final. **Quien tenga un mayor número de puntos gana la partida**. En caso de empate, gana quien tenga **menos marcadores de Contaminación**. Si aun así hay un empate, se comparte la victoria.

PARTIDAS EN SOLITARIO

Tal y como se mencionaba en la preparación de la partida, las partidas en solitario se juegan con la otra cara de la extensión del tablero de Acción y con **los Trabajadores rojos, amarillos y azules**. Juega la partida como si fuera una con múltiples jugadores, un turno tras otro. No hay un contrincante artificial, sino que los Trabajadores que coloques en una ronda bloquearán los espacios de Acción que ocupen durante las dos rondas siguientes. Los fondos de colores que hay bajo los números de las rondas indican qué Trabajadores debes utilizar en cada una:

Ronda I: utiliza los 3 Trabajadores **rojos** para realizar las acciones. No devuelvas ningún Trabajador durante el paso 6 de la fase de mantenimiento.



Ronda II: utiliza los 3 Trabajadores **amarillos** para realizar las acciones. De nuevo, no devuelvas ningún Trabajador durante la fase de mantenimiento.



Ronda III: utiliza los 3 Trabajadores **azules** para realizar las acciones. En el paso 6 de la fase de mantenimiento, devuelve **solo** los Trabajadores **rojos**.



Rondas IV, V y VI: utiliza los Trabajadores **rojos, amarillos y azules**, respectivamente. En el paso 6 de la fase de mantenimiento, devuelve los Trabajadores utilizados en las rondas 2, 3 y 4, respectivamente.

Ronda VII: utiliza los Trabajadores **rojos**. La partida termina después del paso 5 de la fase de mantenimiento. Puntúa tu cuadrícula como en el resto de las partidas.

A diferencia del juego multijugador, en el paso 7 de cada fase de mantenimiento **no descartes** ninguna de las cartas de Terreno restantes, solo rellena los espacios de cartas de Terreno que estén vacíos. Si un Trabajador ocupa el espacio de Acción cuya ficha de Acción va a desplazarse, **no muevas** al Trabajador, **déjalo** en el espacio de la ronda del tablero. Por otro lado, si la ficha se desplaza a un espacio ocupado por un Trabajador, este Trabajador ocupará ahora la ficha.

Tu objetivo es conseguir al menos **120 puntos**.

RETOS PARA PARTIDAS EN SOLITARIO

Para tener unas partidas más variadas, puedes intentar completar los siguientes retos. Si no se indica lo contrario, se aplican las reglas para partidas en solitario. Los retos están enumerados sin un orden significativo.

Colonia

Alberga tantos murciélagos de la fruta como puedas.

Objetivo: terminar la partida con, al menos, **40 murciélagos de la fruta** y **100 puntos**.

Comunidad

Construye tres Ciudades y llénalas de vida.

Objetivo: terminar la partida con **3 Ciudades**, las **13 familias** y, al menos, **100 puntos**.

Inversión

Construye una localización de cada tipo y acumula la mayor cantidad de oro posible.

Objetivo: terminar la partida con, al menos, **1 Granja**, **1 Asentamiento**, **2 Pueblos** y **1 Ciudad**, más de **20 pepitas de oro** y, al menos, **100 puntos**.

Metrópolis

Céntrate únicamente en el desarrollo urbano.

Cambio: descarta todas las cartas de Terreno de la partida.

Objetivo: terminar la partida con, al menos, **90 puntos**.

Migración

La población está buscando nuevas oportunidades en otros lugares.

Cambio: en el paso 7 de la fase de mantenimiento, descarta las 2 fichas de Familia que estén más a la izquierda en tu tablero de Recursos. Como resultado, tu demanda de alimentos aumentará drásticamente, pero también te llevarás puntos gratis por las familias durante el recuento de puntos.

Objetivo: terminar la partida con, al menos, **90 puntos**.

Lucha contra la contaminación

Cuida del medio ambiente.

Objetivo: terminar la partida sin **ningún marcador de Contaminación** y, al menos, **100 puntos**.

Prosperidad económica

Dinero, dinero y más dinero.

Objetivo: terminar la partida con, al menos, **30 pepitas de oro** y, al menos, **120 puntos**.

Sin formación

Muchas veces, el conocimiento no se transmite lo suficientemente rápido.

Cambio: la acción de formación no surte efecto.

Objetivo: terminar la partida con las **13 familias** y, al menos, **80 puntos**.

¡Crea tus propios retos en solitario y compártelos con nosotros en nuestras redes sociales con el hashtag #atiwa4one!

Diseño: Uwe Rosenberg
Edición: Grzegorz Kobiela
Ilustraciones: Andy Elkerton
Diseño gráfico: Franz I atelier198
Traducción: Laura Castro Trullén
Revisión: Marina Temprano Benítez



© 2022 Lookout GmbH

Oficina:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si te falta algún componente o alguno está dañado,
contacta con el punto de venta.
Para cualquier otra cuestión, puedes encontrar ayuda en:
soporte.asmodee.es

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 18, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Alemania. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.