



VIDA SALVAJE: SERENQUETI

Diseño de juego
GUNHO KIM

Dirección artística
HANI CHANG

Ilustraciones
SOPHIA KANG

Diseño de juego junior
MINHO KIM

Edición
LUCYA HYUSEUNG LEE
SCOTT DEGENKOLB
ROMIN POUL
TAEHO KIM

Traducción
ÁNGEL MARTÍNEZ
MURILLO

Agradecimientos
especiales a
NUESTROS
PATROCINADORES
DE KICKSTARTER

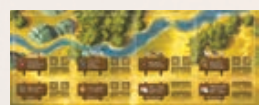
¡DIRECTORES DE TODO EL MUNDO!

Bienvenidos al Serengeti, uno de los patrimonios naturales más preciados de la Tierra, donde millones de animales salvajes pastan, cazan y prosperan. La Good Comet Society, la mayor y más prestigiosa organización científica sin ánimo de lucro del mundo, está organizando un concurso para promover la conservación del medio ambiente. Os invitamos a ti y a otros directores con talento a producir el documental más espectacular sobre fauna en libertad jamás filmado, *Vida salvaje: Serengeti*. Todos estaréis en igualdad de condiciones para ganar. Descubrid nuevos animales, grabad escenas nunca vistas y sacad partido a vuestros recursos estratégicamente para producir el documental más bonito e inspirador. Pero recordad que solo uno de ellos saldrá elegido para su estreno en las pantallas de todo el mundo.

CONTENIDO



1 tablero de juego



1 tablero de acciones



1 Roca de las eras



168 cartas de Escena



12 cartas de Gran migración



14 cartas de Especialista



12 fichas de Premio



4 ayudas de jugador



1 reglamento



50 fichas de Moneda



40 fichas de VFX



40 fichas de Alimento



4 fichas de Puntuación



8 fichas de Bloqueo



4 barras de Galería de vídeos



1 marcador de Jugador inicial



3 Leones



3 Leopardos



3 Cocodrilos



3 Chacales



3 Hienas



3 Buitres



1 Cálao marcador de ronda



3 Jirafas



3 Elefantes



3 Rinocerontes



3 Gacelas



3 Ñus

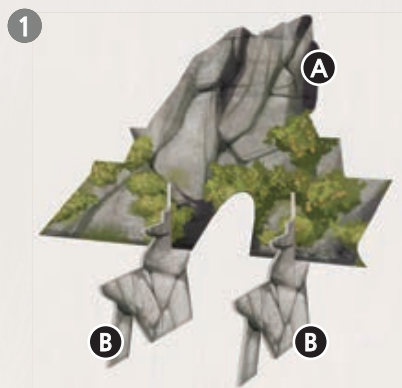


3 Cebras



8 marcadores de Jugador (en 4 colores)

Montaje de la Roca de las eras



Encaja los dos soportes de roca (B) en el pilar de roca (A).



Empuja la plataforma de roca grande (C) hasta el fondo hasta que quede encajada sobre el pilar de roca (A).



Empuja la plataforma de roca pequeña (D) hasta el fondo hasta que quede encajada sobre los soportes de roca (B).

Montaje del marcador de Jugador inicial



Desliza hacia abajo y encaja la pieza de árbol (E) en la pieza de árbol (F) hasta que quede firmemente encajada en el soporte (G).

❗ Si te resulta engorroso el montaje de la Roca de las eras, puedes usar simplemente las plataformas apilando la de roca pequeña sobre la de roca grande.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Este ejemplo es para una partida de 2 jugadores.



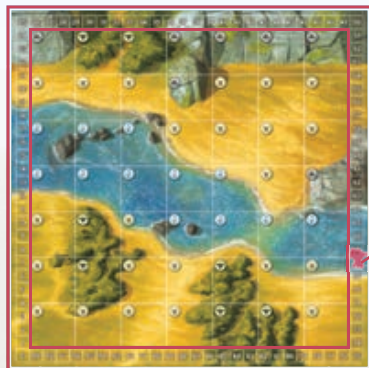
- El tablero de juego tiene dos caras y podéis elegir en cuál queréis jugar. Los dos lados tienen la misma dificultad, solo cambia la disposición del terreno. Elige un lado y coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Pon el **tablero de acciones** junto al tablero de juego. Pon 3 de cada animal en su área designada de la siguiente manera:
 - Leones, Leopardos y Cocodrilos en la sección de depredadores carnívoros.
 - Jirafas, Elefantes y Rinocerontes en la sección de grandes mamíferos.
 - Chacales, Hienas y Buitres en la sección de carroñeros.
 - Gacelas, Cebras y Ñus en la sección de herbívoros migratorios.
- Cubre con **fichas de Bloqueo** las casillas de acción que no se usen, dependiendo del número de jugadores.
 - Modo solitario y de 2 jugadores: Coloca fichas de Bloqueo en todas las casillas de acción etiquetadas como **3J** y **4J**.
 - Modo de 3 jugadores: Pon fichas de Bloqueo en todas las casillas de acción etiquetadas como **4J**.
 - Modo de 4 jugadores: No pongas ninguna ficha de Bloqueo.
- Baraja bien las **cartas de Escena** y prepáralas como se indica.
 - Mazo de Escena: Coloca el mazo de cartas de Escena boca abajo.
 - Reserva de cartas de Escena: Roba 6 cartas y ponlas bocarriba para crear la reserva de cartas de Escena.
 - Pila de descartes: Deja hueco para la pila de descartes.
- Coloca la **Roca de las eras** en un lado de la mesa.
 - Pon el marcador de ronda en la casilla de ronda inicial.
 - Mezcla las fichas de Premio, roba 2 y ponlas bocarriba como se muestra. Devuelve el resto a la caja del juego.
- Baraja las **cartas de Gran migración**, forma un mazo boca abajo y colócalo cerca de la Roca de las eras.
- Coloca las **fichas de Moneda, Alimento, VFX y Puntuación** cerca del centro de la mesa, donde todos puedan alcanzarlas.
 - fichas de Moneda
 - Fichas de Alimento
 - fichas de VFX
 - fichas de Puntuación
- Cada jugador elige un color y toma **2 marcadores de Jugador**. A continuación, cada jugador coloca uno de sus 2 marcadores de Jugador en la casilla "0" del Medidor de puntuación de documental.
- Cada jugador toma **1 barra de Galería de vídeos** del color que haya elegido y se la pone delante. El color se identifica por los iconos que aparecen en ella.
- Cada jugador roba 8 cartas de Escena del mazo de Escena, **elige 4** y coloca el resto en la pila de descartes.

Si juegas con las reglas avanzadas, elige también en esta fase las cartas de Especialista (consulta la página 14).
- Cada jugador recibe **6 Monedas** como recurso inicial para la ronda 1.
- El jugador inicial es el que haya visto más recientemente un documental de naturaleza. Este toma el **marcador de Jugador inicial** y se lo pone delante.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de *Vida salvaje: Serengeti* es que tu documental sea el mejor puntuado al final de la partida, lo que se representa con el icono ★.



Medidor de puntuación de documental

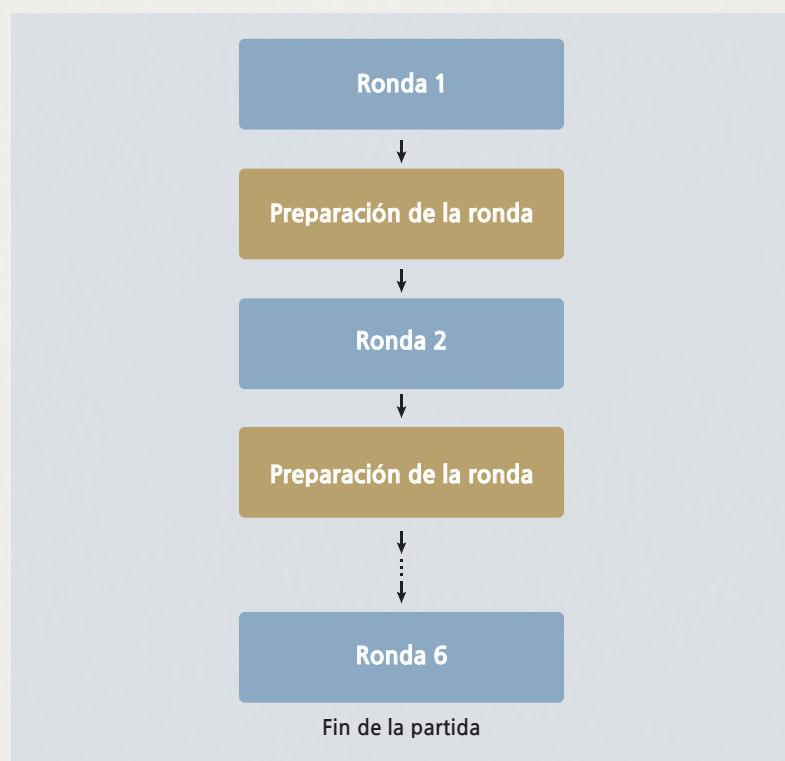
La puntuación de cada jugador se registra en este medidor colocando cada marcador de Jugador en la casilla correspondiente.

Marcador de Jugador

Cada jugador tiene 2 marcadores de Jugador. Uno sirve para llevar la cuenta de ★ en el medidor de puntuación de documental y el otro, para realizar acciones en el tablero de acciones.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

- *Vida salvaje: Serengeti* se juega en **6 rondas**.
- En cada ronda, los jugadores se turnan en **sentido horario** para pagar 1 o 2 Monedas y realizar una acción.
- **Pasar:** Si un jugador no puede o no quiere realizar acciones adicionales durante el resto de la ronda, el jugador **pasa** turno. Un jugador que ha pasado no puede realizar **NINGUNA** acción durante el resto de esa ronda.
- La ronda termina cuando todos los jugadores han pasado.
- Tras completar una ronda, es necesario preparar la siguiente antes de empezarla (consulta la página 12).
- La partida termina en la ronda 6 y el jugador con más ★ gana.



RESUMEN DE LAS REGLAS

- 1 Las cartas de Escena muestran un patrón particular de colocación de animales. Para obtener ★, el jugador debe completar las cartas de Escena colocando animales en el tablero de juego en el mismo patrón que se muestra en ellas.



- 2 Para formar el patrón de las cartas de Escena, los jugadores se turnan colocando sus marcadores de Jugador en las casillas de acción para realizar acciones, que pueden ser colocar o mover animales en el tablero de juego.
- 3 Los jugadores pueden completar una carta de Escena cuando los animales están dispuestos en el tablero de juego en el mismo patrón y/o terreno que se muestra en la carta.
- 4 Completar las cartas de Escena permite a los jugadores recibir iconos y/o recompensas. Las recompensas incluyen ★ y/o diferentes recursos, mientras que los iconos proporcionan beneficios continuos durante la partida (consulta la página 10).
- 5 Los iconos pueden tener sinergia entre sí. Los jugadores deben idear estrategias efectivas, y reunir y completar cartas de Escena que funcionen con ellas para alcanzar una puntuación de documental alta.

A. ACCIÓN BÁSICA

- Durante cada ronda, los jugadores realizan una acción básica por turnos.
- Para ello, **colocan su marcador de Jugador en una casilla de acción del tablero de acciones y pagan la cantidad de Monedas indicada.**
- Hay 8 tipos de acciones básicas..

Casillas de acción



1 Descubrir depredadores carnívoros

- Elige un animal de la sección "Descubrir depredadores carnívoros" y colócalo en la casilla desocupada del tablero de juego que elijas.
- Aquí se pueden descubrir Leones, Leopardos y Cocodrilos.

[Ejemplo]

- Colocas tu marcador de Jugador en la casilla de acción "Descubrir depredadores carnívoros" y pagas el precio indicado. Si lo haces como en el ejemplo, pagas 1 Moneda.
- Tomas el depredador elegido y lo pones en cualquier casilla desocupada del tablero de juego.



2 Descubrir grandes mamíferos

- Elige un animal de la sección "Descubrir grandes mamíferos" y colócalo en la casilla desocupada del tablero de juego que elijas.
- Aquí se pueden descubrir Elefantes, Rinocerontes y Jirafas.

3 Descubrir carroñeros

- Elige un animal de la sección "Descubrir carroñeros" y colócalo en la casilla desocupada del tablero de juego que elijas.
- Aquí se pueden descubrir Hienas, Chacales y Buitres.

4 Descubrir herbívoros migratorios

- Elige un animal de la sección "Descubrir herbívoros migratorios" y colócalo en la casilla desocupada del tablero de juego que elijas.
- Aquí se pueden descubrir Ñus, Cebras y Gacelas.

5 Intercambiar posiciones de animales

- Selecciona dos animales en el tablero de juego e intercambia sus posiciones.
- Esta acción no puede realizarse en la ronda 1.

6 Mover animal 1~3 casillas

- Selecciona un solo animal en el tablero de juego y muévelo un máximo de 3 casillas.
- Esta acción no puede realizarse en la ronda 1.
- Los jugadores **no pueden mover animales en diagonal.**
- Todos los movimientos deben completarse en su totalidad. Por ejemplo, cuando un jugador quiera mover 3 casillas con esta acción, no puede mover 2 casillas, completar una carta de Escena, y luego mover otra casilla.

[Ejemplo]

- Pones tu marcador de Jugador en la casilla de acción "Mover animal 1~3 casillas" y pagas el precio indicado. Si lo haces como en el ejemplo, pagas 1 Moneda.
- Eliges un animal del tablero de juego y lo mueves 1~3 casillas.



! Ojo!

Los jugadores pueden mover un animal a través de una casilla ocupada por otro animal. Sin embargo, un animal no puede terminar su movimiento en un casilla ya ocupada por otro.



7 Tomar 1 carta de la reserva de cartas de Escena

- Toma 1 de las 6 cartas de Escena de la reserva de cartas de Escena.
- Los jugadores pueden tomar cartas adicionales gastando 1 Moneda por carta.
- Después de que el jugador haya terminado de tomar cartas de la reserva, repone la reserva con cartas del mazo de Escena hasta que vuelva a haber 6 al final de su turno. Los jugadores no pueden comprar las cartas recién reveladas con las que se repone la reserva hasta su siguiente turno.
- Si el mazo de Escena se ha agotado, baraja la pila de descartes y crea uno nuevo.

[Ejemplo] Para comprar un total de 3 cartas de la reserva de cartas de Escena, pagas la cantidad indicada por la casilla del tablero de acciones (1 Moneda) y otras 2 más, 1 por cada carta adicional, lo que hace un total de 3 Monedas para obtener 3 cartas.

8 Renovar la reserva de cartas de Escena, tomar 1 carta

- Descarta las 6 cartas que hay actualmente en la reserva de cartas de Escena y crea una nueva reserva robando 6 cartas del mazo. Toma 1 carta de la nueva reserva. Opcionalmente, puedes tomar cartas adicionales gastando 1 Moneda por carta.
- Repón la reserva de cartas de Escena hasta que haya un total de 6 cartas del mazo.

! Reglas de panorama

- En *Vida salvaje: Serengeti* **todas las cartas de Escena del panorama de un jugador son visibles para el resto de los jugadores**. Los jugadores deben colocar sus cartas de Escena bocarriba en la mesa frente a ellos. Las cartas de Escena completadas también se colocan bocarriba en la Galería de vídeos del jugador (consulta la página 09).
- Los jugadores pueden **tener un máximo de 8 cartas de Escena incompletas** en su panorama. Si un jugador tiene más de 8 cartas al final de su turno, debe canjear las sobrantes por Monedas o descartarlas.

RESTRICCIONES DE LAS CASILLAS DE ACCIÓN

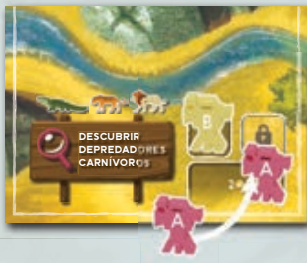
• Totalmente cerradas



• Parcialmente cerrada

- Las casillas de Acción **totalmente cerradas** solo pueden contener 1 marcador de Jugador. Las casillas de acción **parcialmente cerradas** están abiertas a cualquier número de jugadores en cualquier momento.
- Los marcadores de Jugador permanecen en la casilla hasta la siguiente acción.
- Durante el siguiente turno, los jugadores pueden realizar la misma acción, pero **no volver a utilizar la misma casilla**, y deben moverse a una nueva.

[Ejemplo 1]



El jugador A quiere realizar la Acción "Descubrir depredadores carnívoros", pero la casilla de acción de 1 Moneda ya está ocupada por el marcador del jugador B. En este caso, el jugador A debe poner su marcador de Jugador en la casilla de acción de "2 Monedas" y pagar 2 Monedas para jugar la acción.

[Ejemplo 2]



En tu último turno jugaste la acción "Descubrir depredadores carnívoros" y pagaste 1 Moneda. En este turno quieres realizar la misma Acción, pero como no puedes poner tu marcador de Jugador en la misma casilla dos veces seguidas, tendrás que moverlo a la de "2 Monedas" para volver a jugar la acción.

CONSEJO Por su alto coste, las casillas de acción de 2 Monedas solo deberían usarse si no queda más remedio.

B. ACCIÓN GRATUITA

- Las acciones gratuitas no cuestan Monedas y los jugadores pueden realizar tantas como deseen **DURANTE su turno**.
- Hay 3 tipos de acciones gratuitas en *Vida salvaje: Serengeti*.
 - Descartar cartas de Escena incompletas:** Los jugadores pueden **descartar 2 cartas de Escena incompletas para obtener 1 Moneda**. Los jugadores no obtienen nada por descartar 1 carta, pero pueden hacerlo sin recompensa. Las cartas de Escena completadas no pueden descartarse.
 - Completar cartas de Escena** (consulta la página 09): Si se cumplen las condiciones de las cartas de Escena, el jugador puede completar todas las que quiera.
 - Gastar fichas de Alimento o VFX** (consulta la página 08): Un jugador puede gastar libremente fichas de Alimento y VFX.

C. PASAR

- Si un jugador no puede o no quiere realizar más acciones durante el resto de la ronda, el jugador **pasa** turno.
- Un jugador **no puede pasar** si tiene 3 o más Monedas.
- Un jugador que haya pasado **no puede realizar más acciones básicas y/o gratuitas en la ronda** en curso.
- Cuando un jugador pasa, su marcador de Jugador ya no necesita estar en el tablero de acciones. Retira el marcador de Jugador del tablero de acciones y déjalo a un lado para usarlo durante la siguiente ronda.
- La partida continúa con los jugadores que aún no han pasado.
- La ronda termina cuando todos los jugadores han pasado.

Los jugadores completan cartas de Escena para obtener recompensas y beneficios de sus iconos. Un jugador puede completar una carta de Escena durante su turno si los animales están dispuestos en el tablero de juego como se muestra en ella.



- 1 **Patrón de animales:** Para que un jugador pueda completar una carta de Escena, los animales deben estar dispuestos en el tablero de juego siguiendo este patrón.
- 2 **Tipos de Escena:** Hay 3 tipos de Escena en función del patrón de animales.
- 3 **Recompensas:** Los jugadores obtienen recompensas de inmediato cuando completan una carta de Escena.
- 4 **Iconos:** Los jugadores obtienen para el resto de la partida los beneficios de los iconos de sus cartas de Escena completadas.
- 5 **Texto de ambientación:** Las cartas de Escena incluyen información interesante o descripciones de los animales de la Escena. El texto de ambientación no afecta al juego.

TIPOS DE ESCENA

Hay 3 tipos diferentes de cartas de Escena, dependiendo de su patrón de animales.

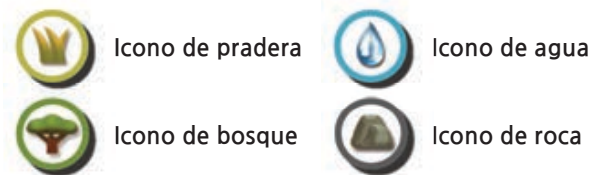
ESCENA DE TERRENO

- Para completar una Escena de terreno, los animales deben estar ubicados **en las casillas de Terreno específicas indicadas**.
- El orden o la adyacencia con otros animales son irrelevantes para este tipo de carta de Escena.
- Por ejemplo, para completar esta Escena debe haber 1 Cocodrilo en el bosque, 1 Cocodrilo en el agua y 1 Hiena en el agua.



! Condiciones de terreno

Hay 4 tipos de terreno en el tablero de juego: **pradera, bosque, agua y roca**. Si hay un icono de terreno en el patrón de animales, el animal debe estar colocado en la casilla de terreno correspondiente del tablero de juego para completar la carta de Escena.



ESCENA EN LÍNEA RECTA

- Para completar una carta de Escena en línea recta, los animales deben estar **en línea recta y en el mismo orden que se muestra en la carta**.
- Los animales deben estar en una línea recta vertical u horizontal, **no en diagonal**.
- No es necesario que sean adyacentes entre sí, y la dirección no importa. Tampoco importa si hay otros animales entre los que aparecen en tu carta de Escena.



Por ejemplo, para completar la Escena anterior, el León, el Cocodrilo y el Rinoceronte deben colocarse en línea recta y en el orden indicado en la carta de Escena. El Rinoceronte, además, debe estar en un terreno de pradera.



El León, el Cocodrilo y el Rinoceronte forman una línea recta de abajo hacia arriba. Los animales que se encuentran en el medio no interfieren para completar esta Escena.



El León, el Cocodrilo y el Rinoceronte forman una línea recta de derecha a izquierda.

ESCENA DE ADYACENCIA

- Para completar una carta de Escena de adyacencia, los animales deben estar situados en alguna de las 8 casillas que rodean al animal central.

Animal central

El animal de la parte superior de la carta representa el animal central.



Por ejemplo, para completar esta Escena, el Leopardo y el León deben estar adyacentes a la Jirafa, que es el animal central. La Jirafa tiene que estar en el agua y el Leopardo en la pradera.



! Recursos

- Hay 2 tipos de recurso que los jugadores pueden utilizar como ayuda para completar cartas de Escena: fichas de Alimento y de VFX.
- Gastar un recurso es una acción gratuita.** Si los jugadores tienen fichas de Alimento o de VFX, pueden gastarlas libremente DURANTE SU TURNO.
- Los recursos se descartan después usarlos.
- Los jugadores pueden obtener fichas de Alimento o de VFX como recompensa por cartas de Escena o por los iconos de recursos de estas (consulta la página 10).



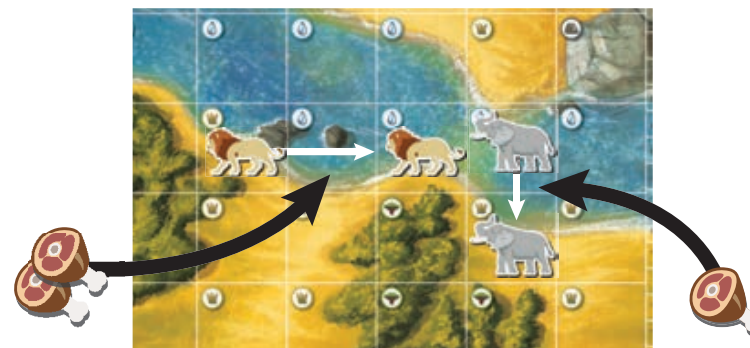
Ficha de Alimento

- Gastar una ficha de Alimento permite a un jugador mover un animal de su elección 1 casilla.
- El movimiento solo es posible en vertical u horizontal, no en diagonal.



Ficha de VFX (efectos visuales)

- Gastar una Ficha VFX permite a un jugador ignorar 1 condición de terreno de una carta de Escena para completarla.



Por ejemplo, si usas 3 fichas de Alimento durante tu turno, puedes mover el León 2 casillas y el Elefante 1 casilla.



Por ejemplo, para completar esta Escena, hay que colocar 1 Gacela, 1 Chacal y 1 Cebrilla en terreno de roca. Si usas una ficha de VFX para ignorar la condición de terreno de la Cebrilla, la Cebrilla podría estar encima de cualquier casilla de terreno. Sin embargo, la Gacela y el Chacal aún deben estar en terreno de roca. La ficha de VFX solo se utiliza para ignorar las condiciones de terreno, por lo que todavía tiene que haber al menos 1 Cebrilla en algún lugar del tablero de juego. La ficha de VFX se descarta después de usarla.



Por ejemplo, para completar esta Escena, el Elefante y la Cebrilla tienen que estar adyacentes al Chacal, y la Cebrilla además tiene que estar en una pradera. Si usas una ficha de VFX para ignorar la condición de terreno de la Cebrilla, esta podría estar encima de cualquier casilla de terreno. Lo que no cambia es que la Cebrilla debe estar adyacente al Chacal. La ficha de VFX se descarta después de usarla.

COMPLETAR CARTAS DE ESCENA

- Los jugadores obtienen las recompensas por completar cartas de Escena inmediatamente después de completarlas. A continuación, la carta de Escena completada se coloca en su **Galería de vídeos**.
- Completar una carta de Escena es una acción gratuita y, por tanto, se puede realizar en cualquier momento durante el turno de un jugador. Si un jugador cumple las condiciones para completar varias cartas de Escena, puede completar tantas como quiera.
- Los jugadores pueden completar las cartas de Escena solamente DURANTE sus propios turnos.
- Pueden optar por no completarlas (aunque cumplan las condiciones) si no quieren obtener sus recompensas de inmediato.

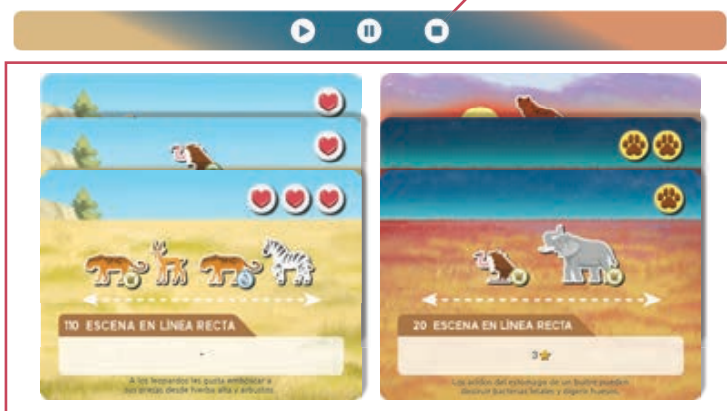
CONSEJO El momento en el que reclamas las recompensas es un factor importante para algunas cartas, por lo que los jugadores deben pensarse bien cuándo quieren completar sus cartas.

! Galería de vídeos

- La Galería de vídeos es el lugar donde los jugadores guardan sus cartas de Escena completadas.
- Cuando pongas las cartas de Escena completadas debajo de la barra de Galería de vídeos, solápalas de forma que los iconos sigan visibles.

CONSEJO Clasificar las cartas de Escena completadas por sus Iconos puede ser de gran ayuda durante la partida.

Barra de Galería de vídeos



Galería de vídeos

RECOMPENSAS

- Cuando un jugador completa una carta de Escena, recibe de inmediato las recompensas mostradas. No puede optar por recibirlas en otro momento.



Obtén fichas de Alimento.



Obtén fichas de VFX.



Aumenta la puntuación de documental del jugador.



Las recompensas por estos iconos se basan en el **número de veces que aparezca ese icono en las cartas de Escena completadas del jugador**, bajo la barra de Galería de vídeos. Para obtener más información sobre los iconos, consulta la página siguiente.



Por ejemplo, al completar esta carta obtienes 1 (ficha de Alimento).



Por ejemplo, al completar esta carta obtienes 3 .

- Algunas cartas de Escena tienen recompensas que aumentan la puntuación de documental del jugador en función del número de iconos que tengan sus cartas de Escena completadas.

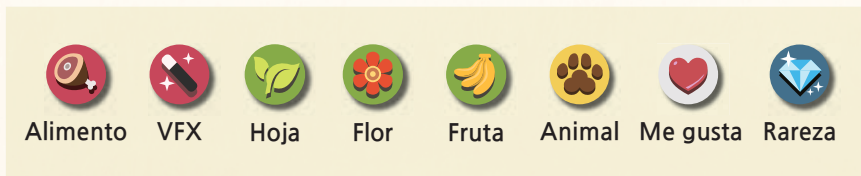


El número de iconos de que has reunido.

Por ejemplo, al completar esta carta, obtienes 1 por cada icono de reunido. Si tienes 7 iconos de en tu Galería de vídeos, obtienes 7 .

ICONOS

- Los iconos aparecen en la esquina superior derecha de las cartas de Escena. Algunas tienen varios iconos, mientras que otras no tienen ninguno.
- Si un jugador completa una carta de Escena con iconos y la coloca en su Galería de vídeos, recibe los beneficios de los iconos durante el resto de la partida.
- Los jugadores no reciben ningún beneficio de los iconos que haya en las cartas de Escena incompletas (es decir, las que siguen en su panorama).
- Hay 8 tipos diferentes de icono en *Vida salvaje: Serengeti*:



NOTA Los iconos de las cartas de Escena completadas por un jugador se denominan iconos reunidos.

ICONOS DE RECURSO

- Los iconos de recurso de las Escenas completadas generan los recursos correspondientes durante cada fase de preparación de la ronda (consulta la página 13).
- Los iconos de recurso (Alimento y VFX) tienen un fondo ROJO.

1 Alimento

- Un icono de Alimento proporciona 1 ficha de este recurso durante la preparación de la ronda.
- Por ejemplo, si un jugador ha reunido 2 iconos de Alimento, obtiene 2 fichas de Alimento durante la preparación de la ronda.

2 VFX (efectos visuales)

- Un icono de VFX proporciona 1 ficha de este recurso durante la preparación de la ronda.
- Por ejemplo, si un jugador ha reunido 2 iconos de VFX, obtiene 2 fichas de VFX durante la preparación de la ronda.

Los **iconos de Alimento** y **VFX** aparecen dentro de un círculo rojo, mientras que **las fichas** adoptan la forma de esos recursos.



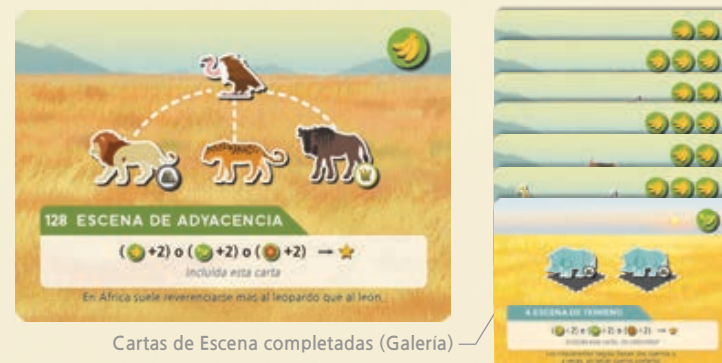
CONSEJO Lo más eficiente es reunir los iconos de recurso en las primeras rondas.

ICONOS DE PLANTA

La Good Comet Society premia con iconos de planta a las escenas con un valor único. El icono de hoja se otorga a las escenas más inspiradoras, el de flor a las mejor filmadas y, por último, el de fruta se entrega a las más creativas.



- Los iconos de planta son los de hoja, flor y fruta.
- Para obtener **★** con los iconos de planta, es necesario completar cartas que recompensen con **★** por los iconos de planta reunidos.
- Al completar las cartas de Escena que recompensan por iconos de planta, los jugadores pueden elegir por qué tipo (, o) y reciben **★** según la cantidad de dichos iconos reunidos.



Cartas de Escena completadas (Galería)

- Has completado la carta 128. Incluyendo esta carta, el número de iconos de planta que has reunido es 16 y 1 .
- Eliges cuál de los iconos de planta utilizar para calcular las recompensas. La máxima puntuación la conseguirías con los , así que eliges ese icono.
- Obtienes 16 (el número de reunidos) + 2 = 18 **★**.

CONSEJO Recoge todos los iconos de planta que puedas para conseguir la máxima puntuación, pero ten cuidado, porque si no completas suficientes cartas que puntúen por estos iconos, tu puntuación sufrirá. Para alcanzar la mejor puntuación con estos iconos, es importante buscar un equilibrio entre reunir iconos y buscar el momento adecuado para puntuarlos.



OTROS ICONOS

6 Animal







- Los iconos de animal cuentan para los animales correspondientes en la ceremonia de entrega de premios. Para obtener más información sobre la ceremonia de entrega de premios y el uso de los iconos de animales, consulta la página 12.
- Por ejemplo, cuando se celebre la ceremonia de entrega de los premios Jirafa durante el evento de ronda, la clasificación de un jugador la determinará el número de Jirafas que tenga en su Galería de vídeos más el número de iconos de animal que tenga en su Galería de vídeos. Si has reunido 3 iconos de animal, cuentan como 3 Jirafas para los premios Jirafa.

7 Me gusta

La Good Comet Society premia con iconos de «Me gusta» a las escenas con potencial para generar un mayor número de visualizaciones en las redes sociales.



- Cada jugador obtiene  al final de la partida en función del número de iconos de Me gusta reunidos en las cartas de Escena completadas bajo su Galería de vídeos. A diferencia de los iconos de planta, en este caso no es necesario completar cartas de Escena que premien con  por el número de iconos reunidos.

Nº de iconos de Me gusta	3	4	5	6	7	8	9	10
Recompensas	7 	10 	14 	19 	25 	33 	41 	50 

- Los jugadores no reciben  si solo han reunido 1 o 2 iconos de Me gusta.
- Por ejemplo, si un jugador ha reunido 14 iconos de Me gusta, el jugador recibe 50  por 10 iconos de Me gusta y otras 10  por los 4 iconos de Me gusta restantes, lo que hace un total de 60 . Si un jugador ha reunido 11 iconos de Me gusta, solo recibirá 50  por 10 iconos de Me gusta reunidos y 0  por el restante.





8 Rareza

La Good Comet Society premia con iconos de Rareza a las escenas más difíciles de filmar en la naturaleza. Muchos cineastas ambiciosos buscan activamente estas escenas para crear documentales que destaquen entre el resto.

- Los iconos de Rareza aparecen en cartas de Escena particularmente difíciles de completar.
- Solo hay 6 iconos de Rareza en la caja básica de *Vida salvaje: Serengeti*. Debido a lo poco frecuentes que son y su dificultad, los iconos de Rareza proporcionan grandes recompensas.
- Las cartas de Escena con iconos de Rareza tienen recompensas que dan  según el número de iconos reunidos por el jugador. El jugador obtiene más  si ya había reunido otros iconos de Rareza.



Cartas de Escena completadas (Galería)

- Completa la carta 108 con 2  en tu Galería de vídeos.
- Incluyendo la carta de Escena completada, ahora tienes 3  reunidos.
- Obtienes 3 (el número de  reunidos) x 2 + 11 = 17 .



! Ficha de Puntuación



Anverso



Reverso

- Si un jugador supera las 100 , toma una ficha de Puntuación y la pone junto a su barra de Galería de vídeos para indicarlo.
- Si supera las 200 , basta con girar la ficha para ponerla por la cara de 200.

CONSEJO Consejos generales para principiantes

1. Planea una estrategia y céntrate en ella

Diseña tu estrategia basándote en las cartas que robes al principio de la partida, en la reserva de cartas de Escena que te espera, en tu Especialista (consulta la página 14) y en las estrategias de tus oponentes. Algunos ejemplos de estrategia son recoger constantemente un tipo específico de icono de planta para sacar la máxima puntuación, o recoger todos los iconos de Me gusta que puedas, o ir a por al primer puesto en la ceremonia de premios recogiendo iconos de animal (consulta la página 12). Sacarás partido de mejores sinergias si centras tu estrategia en puntuar solo 1 o 2 iconos (o conjuntos de iconos). Es importante idear una estrategia sólida durante las primeras rondas y completar tu Galería de vídeos con cartas que la apoyen. Por supuesto, es posible obtener puntuaciones más altas si adaptas tu estrategia inicial poco a poco en función de cómo se vaya desarrollando la partida.

2. Las cartas de Escena fáciles no siempre son la solución

No conseguirás una alta puntuación si vas a lo loco a por cualquier carta de Escena, aunque la puedas completar fácilmente. Una vez que hayas decidido tu estrategia, elige bien tus cartas de Escena. Completar la carta de Escena correcta puede ser mucho más beneficioso que completar 3 o 4 fáciles que no tengan nada que ver con tu estrategia.

3. Sé audaz al buscar las cartas perfectas para tu estrategia

En *Vida salvaje: Serengeti* es muy importante encontrar las cartas de Escena adecuadas para tu estrategia. Acciones como la básica "Renovar la reserva de cartas de Escena, tomar 1 carta" y la gratuita de "Descartar 2 cartas de Escena incompletas para obtener 1 Moneda" son muy útiles a la hora de buscar las cartas adecuadas. Si las cartas que necesitas no están disponibles en la reserva actual, repite estas acciones varias veces hasta encontrarlas.

Cuando termina una ronda, se pasa a la fase de preparación de la siguiente. La preparación de la ronda se desarrolla en el siguiente orden, **con pasos de la A a la F**.

No hay preparación de la ronda antes de la ronda 1. En vez de eso, consulta las instrucciones para la preparación de la partida (en la página 03).



A. MUEVE EL MARCADOR DE RONDA

Mueve el marcador de ronda a la siguiente casilla de ronda.

B. EVENTOS DE RONDA

Antes de que comience una ronda pueden producirse ciertos eventos. Los tipos de eventos de ronda son los siguientes:

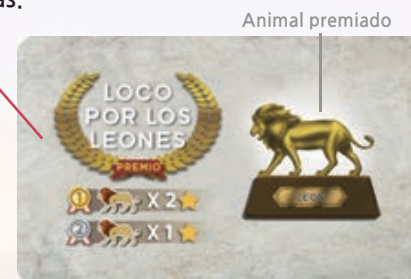
Antes de la ronda	Evento	Icono
1	Ninguno	-
2	Ninguno	-
3	Ninguno	-
4	1) Celebra la 1. ^a ceremonia de entrega de premios a 2) Roba 1 carta de Gran migración	
5	Roba 1 carta de Gran migración	
6	1) Celebra la 2. ^a ceremonia de entrega de premios b 2) Roba 1 carta de Gran migración	

1 CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

- La ceremonia de entrega de premios es un evento en el que los jugadores se clasifican en función del número de animales premiados que tengan en sus cartas de Escena completadas.

Ficha de Premio

- Las fichas de Premio muestran el animal premiado requerido para la ceremonia de entrega de premios actual.
- Los jugadores colocan 2 de las 12 fichas de Premio elegidas al azar durante la preparación de la partida (consulta la página 03).

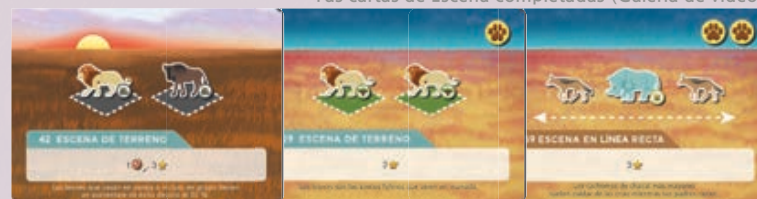


- Hay un total de 2 ceremonias de entrega de premios en la partida.
 - La primera se celebra con la ficha de Premio **a** antes de la ronda 4.
 - La segunda se celebra con la ficha de Premio **b** antes de la ronda 6.
- Cada jugador cuenta el número de animales premiados que tenga en sus cartas de Escena completadas, así como el número total de iconos de animal reunidos 🐾.

NOTA 1 🐾 cuenta como 1 animal premiado y puede utilizarse en las rondas 4 y 6. Si la ceremonia de entrega de premios Cebrá se celebra antes de la ronda 4, 🐾 cuenta como Cebras para el Premio. Si la ceremonia de entrega de premios Jirafa se celebra antes de la ronda 6, 🐾 cuenta como Jirafas para el Premio.

- El jugador con el mayor total de animales premiados e iconos de animal obtiene el 1.^{er} puesto, y el siguiente el 2.^o. No hay recompensas para el 3.^{er} puesto.
 - Recompensa para el 1.^{er} puesto: Número de animales premiados (incluidos iconos de 🐾) x 2 ★
 - Recompensa para el 2.^o puesto: Número de animales premiados (incluidos iconos de 🐾) x 1 ★

Tus cartas de Escena completadas (Galería de videos)




- Si la ceremonia de entrega de premios León se celebra, todos los jugadores cuentan el número de Leones e iconos de animal que tengan en sus cartas de Escena completadas.
 - Tienes 3 Leones en tus cartas de Escena completadas y has reunido 3 🐾. Esto significa que tienes un total de 6 Leones para la ceremonia.
 - Si con tus 6 Leones superas el número reunido por los demás jugadores, obtienes el primer puesto en los premios.
 - Obtienes 6 (el número de animales premiados) x 2 = 12 ★.
- Si los jugadores empatan en el 1.^{er} puesto, ambos reciben la recompensa por el 1.^{er} puesto. Esta regla también se aplica cuando los jugadores empatan en el 2.^o puesto.

P. ej.:

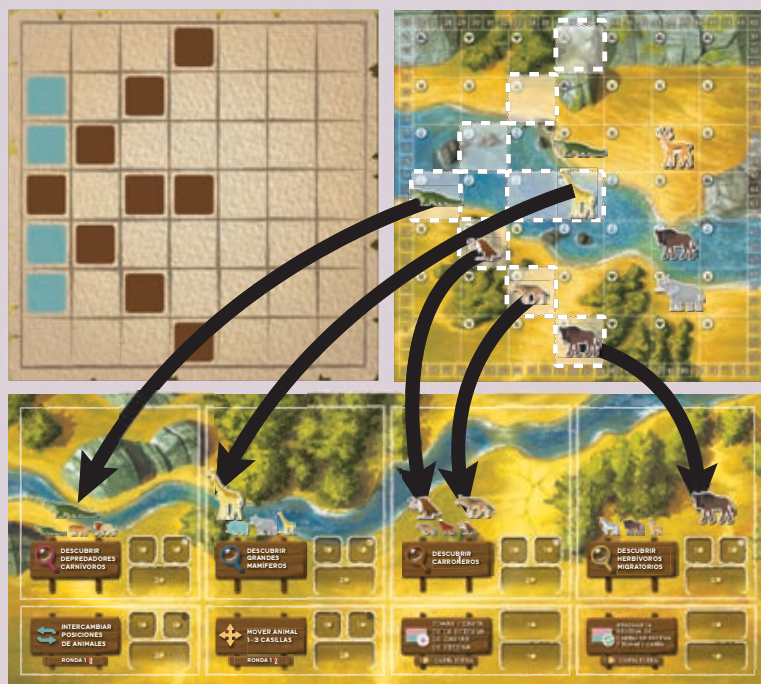
Jugador	N.º de animales premiados	Clasificación	Recompensas
Jugador A	6	1. ^{er} puesto 🏆	12 ★
Jugador B	6	1. ^{er} puesto 🏆	12 ★
Jugador C	5	2. ^o puesto 🥈	5 ★
Jugador D	3	-	0 ★

2 LA GRAN MIGRACIÓN

Durante la estación seca, los animales del Serengeti migran en grandes manadas en busca de comida y agua. Millones de ñus y cientos de miles de cebras, gacelas y otros antílopes ofrecen uno de los espectáculos más impresionantes del mundo.

- La Gran migración se produce antes de las rondas 4, 5 y 6. Las rondas en las que se produce la Gran migración están señaladas con el icono de .
- Cuando haya una Gran migración, roba la primera carta del mazo de Gran migración.
- La cuadrícula de una carta de Gran migración muestra casillas del tablero de juego. Si hay animales en esas casillas, **se retiran del tablero de juego y se ponen de nuevo en sus correspondientes áreas de Descubrir del tablero de acciones.**
- En partidas de 1~3 jugadores, devuelve solo los animales que estén en casillas marrones. En partidas de 4 jugadores, devuelve los animales que estén en casillas marrones y azules.

Por ejemplo, si se produce esta Gran migración en una partida de 1~3 jugadores, se retiran los animales de las casillas marrones y se vuelven a colocar en sus correspondientes áreas de Descubrir.



C. VUELVE A ROBAR LA RESERVA DE CARTAS DE ESCENA

- Descarta las 6 cartas de la reserva de cartas de Escena y roba 6 nuevas cartas del mazo de Escena para crear una nueva reserva.

D. ROBA 4 CARTAS DE ESCENA Y ELIGE 1



- Cada jugador roba 4 cartas de Escena del mazo de Escena, se queda con 1 y descarta las otras 3.
- Si algún jugador quiere quedarse con más de una carta, puede pagar 1 Moneda más por cada carta extra. Por ejemplo, para quedarte con las 4 cartas tendrías que pagar 3 Monedas.



¡Ten en cuenta el límite de 8 cartas del panorama! Si tienes más de 8 cartas de Escena sin completar en tu panorama cuando acabe tu turno, debes descartar las sobrantes.

E. RECIBE LAS RECOMPENSAS DE LA RONDA

- Monedas: Los jugadores reciben Monedas para la siguiente ronda según la siguiente tabla.

Ronda	1	2	3	4	5	6
Monedas	6 	6 	6 	7 	7 	7 

- Recursos: Los jugadores reciben fichas de recurso de Alimento y VFX por cada icono de Alimento  y de VFX  que hayan reunido.

Por ejemplo, los jugadores que hayan conseguido reunir 1  y 1  en la ronda 1 reciben 6 monedas, 1 ficha de Alimento y 1 ficha de VFX durante la preparación de la ronda 2.

F. PASA EL MARCADOR DE JUGADOR INICIAL


- Pasa el marcador de jugador inicial al siguiente jugador en el orden de turno.
- Comienza la nueva ronda con el turno del nuevo Jugador inicial.



Marcador de Jugador inicial

06. FIN DE LA PARTIDA

- La partida termina después de la ronda 6.
- Una vez finalizada la partida, los jugadores cuentan sus puntuaciones junto con las bonificaciones obtenidas por los iconos de Me gusta y/o las cartas de Especialista, si estás jugando con ellas (consulta la página 14).

- El jugador con más  gana.
- Cuando dos o más jugadores empaten en el 1.º puesto, el jugador con el mayor número de cartas de Escena completadas gana. Si siguen empatados, pueden compartir la victoria.

Para darle más variedad al juego, podéis empezar la partida con una carta de Especialista. No recomendamos estas reglas avanzadas para jugar por primera vez a *Vida salvaje: Serenqueti*.

CARTAS DE ESPECIALISTA

Cada jugador comienza la partida con una carta de Especialista. Estas cartas proporcionan a cada jugador una habilidad única durante la partida.

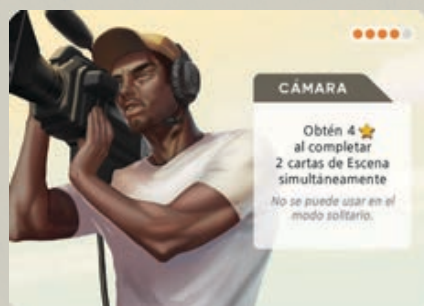
PREPARACIÓN

- Durante el Paso 10 de la preparación de la partida (consulta la página 03), cada jugador roba 3 cartas de Especialista y elige 1.
- Dificultad: El nivel de dificultad aparece en la esquina superior derecha de cada carta. 1 es el más fácil y 5 el más difícil. Las cartas de Especialista más complejas tienen un gran potencial para ganar puntos, pero también son arriesgadas.
- Todas las cartas de Especialista elegidas se ponen a la vista de todos los jugadores, colocadas bocarriba en la mesa.

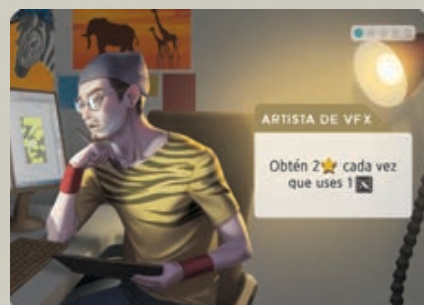
CONSEJO Los jugadores reciben 8 cartas de Escena y 3 cartas de Especialista para elegir al mismo tiempo. Por tanto, es importante elegir una carta de Especialista que funcione bien con las cartas de Escena que vayas a escoger.

REGLAS

- Las habilidades de las cartas de Especialista están activas durante toda la partida.
- Los jugadores no pueden descartar sus cartas de Especialista.



El Cámara otorga 4★ cuando el jugador completa 2 cartas de Escena simultáneamente. El jugador debe completar la segunda carta de Escena sin realizar acciones adicionales ni usar recursos. Si el jugador completa 3 cartas de Escena simultáneamente, el jugador sigue obteniendo solo 4★.



El Artista de VFX otorga 2★ cada vez que el jugador gasta una ficha de VFX.



La Celebridad otorga al jugador recompensas extra al completar Escenas sin iconos. La recompensa varía según el número de iconos de corazones que hayas reunido.

Por ejemplo, si has reunido 9 corazones, cada vez que completes una carta de Escena sin iconos obtienes 2★ adicionales.



La Fotógrafa puede contar los corazones al calcular iconos de cámara. 1-2 jugadores: Cada conjunto de 4 corazones puede considerarse como 1 icono. 3-4 jugadores: Cada conjunto de 3 corazones puede considerarse como 1 icono. Los iconos siguen conservando su capacidad de darte estrellas al final de la partida.

Por ejemplo, en una partida de 2 jugadores, si tienes 8 corazones y 2 iconos, los 8 corazones pueden contar como 2 iconos, lo que te da un total de 4 iconos.



El Narrador otorga al jugador recompensas extra al final de la partida. 1-2 jugadores: El jugador obtiene 12★ por cada conjunto de 4 iconos de narrador y 1 icono de cámara al final de la partida. 3-4 jugadores: El jugador obtiene 10★ por cada conjunto al final de la partida.

Por ejemplo, en una partida de 2 jugadores, si has reunido 12 iconos de narrador, 4 iconos de cámara y 3 iconos de cámara, tienes 3 conjuntos. Por lo tanto, obtienes 36★ adicionales al final de la partida.



El Aventurero otorga al jugador recompensas extra al final de la partida según el número de cartas de Escena completadas y recogidas, y dependiendo del número de jugadores. No recibe ninguna recompensa si completa más de 19 (1-2J) o 20 (3-4J) cartas de Escena.

CONSEJO Cuantas menos cartas completadas tengas, más estrellas recibirás. Por lo tanto, te interesa completar muy pocas cartas de Escena con grandes recompensas.

- El modo solitario/cooperativo consta de 6 escenarios y cada uno tiene sus propios **objetivos de puntuación y de ronda**. Al final de cada ronda, el jugador o los jugadores deben alcanzar objetivos de ronda, y al final de la partida deben obtener una puntuación mayor que el objetivo de puntuación para ganar la partida. Si no consiguen alguno de los objetivos de ronda o el de puntuación final, la partida termina de inmediato.
- Por ejemplo, en un escenario de 2 jugadores, el objetivo de la 1.ª Ronda del 5.º Escenario es: "al final de la ronda 1, la suma de las cartas de Escena completadas por los jugadores debe ser mayor o igual a 5". Pongamos que, al final de la ronda 1, el jugador A ha completado 2 cartas de Escena y el jugador B ha completado 1. El objetivo de la ronda no se ha logrado y, por lo tanto, los jugadores fallan el escenario.
- En el modo solitario/cooperativo, el uso de las cartas de Especialista es obligatorio, excepto en el escenario del modo desafío. Cada jugador puede elegir un Especialista apropiado para el escenario elegido.

MODO SOLITARIO PREPARACIÓN

- Antes de la preparación de la partida, selecciona uno de los siguientes 6 escenarios para jugar.
- ANTES del Paso 4** de la preparación de la partida (consulta la página 03), elige 2 animales de cada área de Descubrir (depredadores carnívoros, grandes mamíferos, herbívoros migratorios y carroñeros) y coloca esos 8 animales en cualquier casilla que elijas del tablero de juego.
- Durante el paso 10 de la preparación de la partida, elige a tu Especialista de entre toda la gama incluida en *Vida salvaje: Serengeti*.

REGLAS ADICIONALES

- El jugador en solitario sigue realizando las acciones básicas. No tendrá que competir con otros jugadores y sus marcadores para elegir casillas.
- La reserva de cartas de Escena del modo solitario es de 8 cartas en lugar de 6. Al preparar el paso 4 **f** de la página 3, crea una reserva de 8 cartas de Escena en lugar de 6. Las mismas reglas se aplican a la Acción "Renovar la reserva de cartas de Escena, tomar 1 carta". Cuando vuelvas a robar la reserva, roba 8 cartas del mazo de Escena para crear la nueva reserva.
- Cuando se celebra la ceremonia de entrega de premios en una partida en solitario, el jugador debe haber reunido un número mínimo de animales premiados (incluidos los iconos de 🐾) en cada ceremonia de entrega de premios para hacerse con el primer puesto de la clasificación. Si no puede cumplir esta condición, se clasifica en segundo puesto y recibe las recompensas correspondientes.
- 1.ª ceremonia de entrega de premios (antes de la ronda 4): 4 o más animales premiados.
- 2.ª ceremonia de entrega de premios (antes de la ronda 6): 8 o más animales premiados.

MODO COOPERATIVO PREPARACIÓN

- Antes de la preparación de la partida, selecciona uno de los siguientes 6 escenarios para jugar.
- Durante el paso 10 de la preparación de la partida (consulta la página 03), elige a tu Especialista de entre toda la gama incluida en *Vida salvaje: Serengeti*.

REGLAS ADICIONALES

- Todas las ★ obtenidas por cada jugador se marcan con el mismo marcador de Jugador. Sin embargo, cada jugador seguirá usando el de su propio color en el tablero de acciones, como en las reglas estándar.
- Si los jugadores superan las 100 ★, usan otro marcador de Jugador distinto para contar las centenas. Por ejemplo, si la puntuación total es 340, coloca un marcador de Jugador sobre el 3 y el otro sobre el 40 para registrar la puntuación.
- Los jugadores no pueden intercambiarse recursos y cartas.

ESCENARIOS

1 PROYECTO FINANCIADO POR EL GOBIERNO

¡Enhorabuena! El Gobierno ha decidido financiar oficialmente vuestro documental de naturaleza. Para seguir recibiendo las ayudas, tendréis que cumplir los estándares de rendimiento que se os han impuesto.

Al finalizar la partida, los jugadores ganan si superan la puntuación objetivo.

	1J	2J	3J	4J
Puntuación objetivo	150★	330★	615★	815★

Objetivos de ronda

Al final de la ronda	La puntuación total debe ser superior o igual a			
	1J	2J	3J	4J
Ronda 1	5★	10★	15★	20★
Ronda 2	15★	30★	45★	60★
Ronda 3	35★	70★	105★	150★
Ronda 4	75★	150★	225★	340★
Ronda 5	120★	240★	380★	560★
Ronda 6	-	-	-	-

2 APRETARSE EL CINTURÓN

Estáis a punto de partir al Serengeti cuando suena el teléfono. La financiación que os prometieron para el documental está en duda debido a la actual inestabilidad de los mercados. Es el momento de acumular recursos para un futuro incierto.

Al finalizar la partida, los jugadores ganan si superan la puntuación objetivo.

	1J	2J	3J	4J
Puntuación objetivo	160★	350★	640★	855★

Objetivos de ronda

Al final de la ronda	El número total de fichas de Alimento y VFX en posesión de los jugadores debe ser mayor o igual a			
	1J	2J	3J	4J
Ronda 1	1	2	3	4
Ronda 2	2	3	5	7
Ronda 3	3	7	10	13
Ronda 4	4	9	13	17
Ronda 5	5	10	15	20
Ronda 6	-	-	-	-

3 CONCURSO DE VÍDEOS IMPROVISADOS

Acabáis de recibir la noticia de que la Good Comet Society ha decidido organizar un concurso de vídeos improvisados. Es algo repentino e imprevisto, pero no hay tiempo para elaborar un plan y filmar con tranquilidad. Id a filmar la obra maestra que seguramente conquistará a los jueces. ¡Confíad en vuestros instintos e improvisad!

Al finalizar la partida, los jugadores ganan si superan la puntuación objetivo.

	1J	2J	3J	4J
Puntuación objetivo	170★	370★	670★	895★

Objetivos de ronda

Al final de la ronda	El número total de cartas de Escena sin completar en el panorama de los jugadores debe ser mayor o igual a			
	1J	2J	3J	4J
Ronda 1	3	6	9	12
Ronda 2	3	6	9	12
Ronda 3	3	6	9	12
Ronda 4	3	6	9	12
Ronda 5	3	6	9	12
Ronda 6	-	-	-	-

4 CONFIDENCIAL

Estáis en pleno rodaje cuando otro equipo de filmación irrumpe en la misma ubicación de las llanuras del Serengeti. ¡Son los «Tiburones rojos», un equipo infame por robar los planes e ideas de los demás! ¡Evitad su mirada, minimizad la exposición de vuestro trabajo y completad el documental!

Al finalizar la partida, los jugadores ganan si superan la puntuación objetivo.

	1J	2J	3J	4J
Puntuación objetivo	180★	385★	690★	920★

Objetivos de ronda

Al final de la ronda	La puntuación total debe ser inferior o igual a			
	1J	2J	3J	4J
Ronda 1	0★	0★	2★	3★
Ronda 2	3★	6★	9★	12★
Ronda 3	6★	12★	18★	24★
Ronda 4	15★	30★	60★	80★
Ronda 5	50★	100★	180★	240★
Ronda 6	-	-	-	-

5 ESTUDIO ECOLÓGICO DEL SERENGETI

El Serengeti está sufriendo una rápida disminución de las poblaciones de animales. Para determinar la causa, la Good Comet Society os ha pedido que consigáis todo el metraje que podáis grabar.

Al finalizar la partida, los jugadores ganan si superan la puntuación objetivo.

	1J	2J	3J	4J
Puntuación objetivo	190★	400★	710★	950★

Objetivos de ronda

Al final de la ronda	El número total de cartas de Escena completadas por los jugadores debe ser mayor o igual a			
	1J	2J	3J	4J
Ronda 1	3	5	8	10
Ronda 2	5	9	16	22
Ronda 3	8	16	28	38
Ronda 4	14	28	46	58
Ronda 5	19	37	61	78

6 MODO DESAFÍO

¡Trata de alcanzar la puntuación máxima con tu equipo! En este escenario no hay objetivos de ronda ni de puntuación, y como excepción, en este escenario los jugadores pueden elegir si quieren o no usar un Especialista. La puntuación de documental final determinará vuestra categoría, entre Élite y Flojo.

Sin Especialistas

Clasificación	1J	2J	3J	4J
Élite	180★	390★	690★	920★
Sobresaliente	160★	350★	630★	840★
Excelente	140★	310★	570★	760★
Grande	130★	290★	540★	720★
Correcto	110★	250★	480★	640★
Flojo	100★	230★	450★	600★

Con Especialistas

Clasificación	1J	2J	3J	4J
Élite	210★	450★	780★	1040★
Sobresaliente	190★	410★	720★	960★
Excelente	170★	370★	660★	880★
Grande	160★	350★	630★	840★
Correcto	130★	290★	540★	720★
Flojo	120★	270★	510★	680★