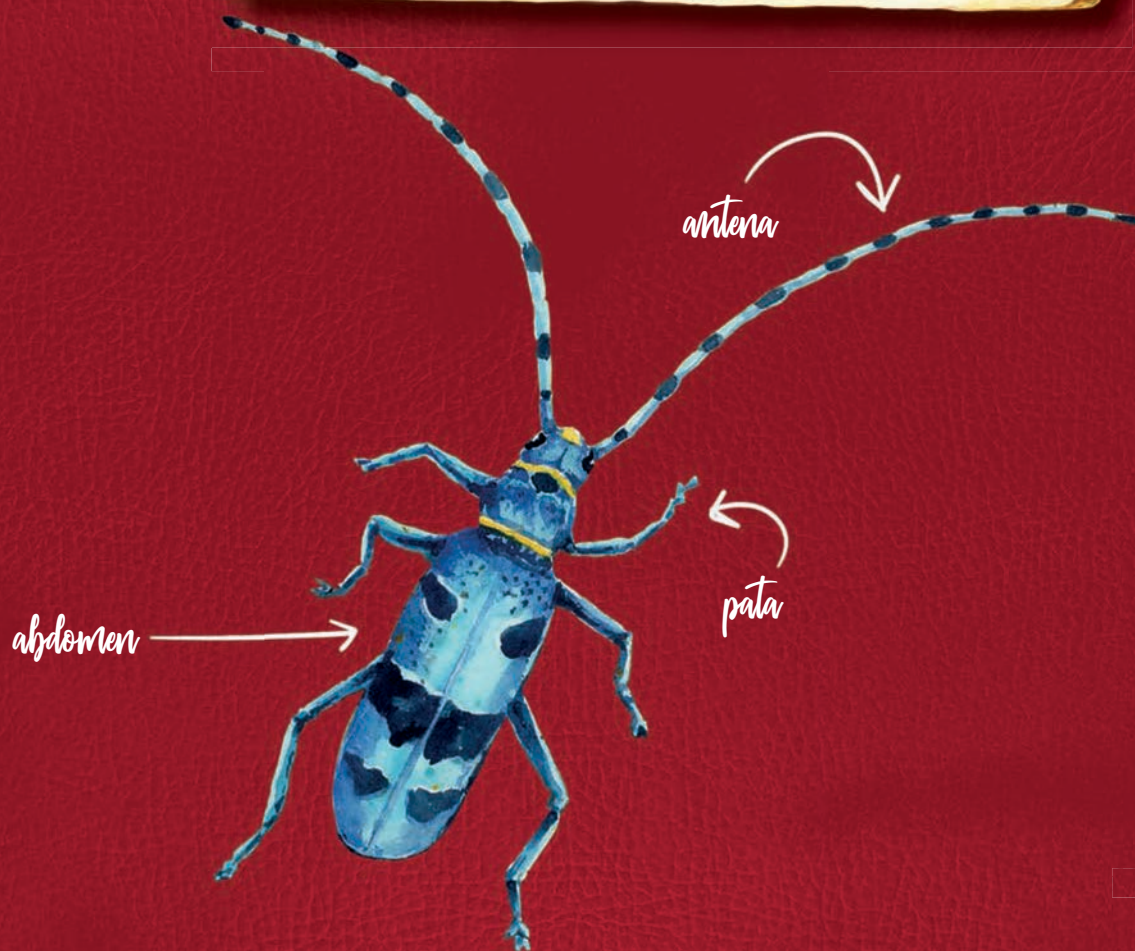


Pradera

Libro de aventuras



Reglamento



¿No te apetece leer las reglas? Escanea el código QR para ver un videotutorial.

La expansión *Pradera: Libro de aventuras* te presenta una excursión cuya última parada es una hermosa cueva, y durante la cual descubrirás lugares que te animarán a cambiar de perspectiva. Cada página del libro representa una excursión diferente que añade elementos nuevos o modifica la puntuación que ya conoces del juego básico.

La expansión *Libro de aventuras* se compone de 6 excursiones que añaden reglas y elementos nuevos a la partida. Las excursiones se pueden jugar por separado o en modo excursionismo.

Varias excursiones incluyen cartas nuevas. Dichas cartas incluyen en el dorso las letras **N**, **W**, **S** y **E**. Una vez terminada la excursión correspondiente, estas cartas nuevas se pueden añadir a futuras partidas del juego básico o de la expansión *Río abajo*.

La expansión *Libro de aventuras* se ha diseñado exclusivamente para el juego básico *Pradera*. Esta expansión no debe combinarse con la expansión *Río abajo*.



Antes de empezar una partida con la expansión *Libro de aventuras*, añade las cartas del Sobre **U - Grandes encuentros** y su ficha de objetivo.

Modo excursionismo



El modo excursionismo consiste en jugar todas las excursiones de esta expansión en orden. Es recomendable jugar toda la campaña con el mismo grupo de jugadores. Al final de la campaña, gana quien haya conseguido más estrellas. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

El modo excursionismo solo es una opción más del juego; las excursiones también pueden jugarse en el orden que prefieras y con grupos de jugadores distintos. Puedes repetir tus excursiones favoritas en tus partidas incluso después de haber completado el modo excursionismo.

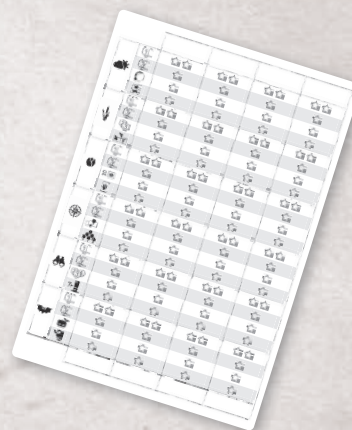
En el modo excursionismo, al final de cada excursión los jugadores apuntan en su hoja de logros la cantidad de estrellas obtenidas mediante puntos de victoria y logros alcanzados.

Después de cada excursión, se otorgan:

- ★★ - al jugador o jugadores con el número más alto de puntos de victoria;
- ★ - al jugador o jugadores con el segundo número más alto de puntos de victoria

En caso de empate al final de una excursión, todos los jugadores empatados obtienen todas las ★ correspondientes a ese puesto.

Además, durante cada excursión es posible ganar ★ adicionales al alcanzar los logros que se detallan en cada excursión. Al final de la descripción de cada excursión hay una tabla que explica sus logros, y en las páginas del libro de aventuras también aparecen sus símbolos como recordatorio.



Hoja de logros

El modo excursionismo incluye una hoja de logros para llevar la cuenta de las ★ obtenidas mediante puntos de victoria y logros, tal y como se describe en cada excursión.



Componentes comunes



■ 6 cajas (se montan antes de la primera partida)

Antes de la primera partida, monta todas las cajas siguiendo el dibujo de las instrucciones adjuntas.

¡Aviso!

Antes de destroquelar los componentes de cartón, fíjate en los símbolos de los troqueles. Así te será más sencillo colocarlos en las cajas correspondientes.

Los componentes de las cajas se utilizan en la preparación de ciertas excursiones. Cada excursión incluye una descripción que enumera los componentes necesarios.



■ Libro de aventuras

El libro de aventuras incluye los tableros en los que se juegan las excursiones. El libro de aventuras sustituye al tablero de hoguera del juego básico. Guarda en la caja el tablero de hoguera y deja el libro de aventuras, abierto por la excursión correspondiente, al lado del tablero principal.



■ 4 indicadores de jugador

Los indicadores se utilizan en las siguientes excursiones: Molinos, Globos, Torre de observación y Cueva.



■ 3 piezas de espacio

Coloca el número de piezas de espacio correspondientes, en función del número de jugadores, en la última página del libro de aventuras. En partidas de 1-2 jugadores, se utiliza la pieza con el símbolo "1+". En partidas de 3 jugadores, se añade también la pieza con el símbolo "3+". En partidas de 4 jugadores, se utilizan todas las piezas.



Colocación de las piezas de espacio.

Excursión 1. Inicio

Hoy salimos de excursión. Eso sí, no pierdas de vista el cielo. De vez en cuando se pueden observar nubes con formas interesantes e inesperadas. Y en otras ocasiones, los nimbos oscuros anuncian que va a cambiar el tiempo.

Durante esta excursión obtendrás puntos no solo por explorar la zona de prado, sino también por observar el cielo. Así conseguirás cartas de tiempo que, a su vez, te otorgarán puntos.

Componentes



8 cartas de tiempo soleado



8 cartas de tiempo lluvioso



2 indicadores de tiempo
(soleado y lluvioso)



4 fichas de bonificación de valor 5
(1 de cada color)



4 fichas de tiempo soleado
(1 de cada color)



4 fichas de tiempo lluvioso
(1 de cada color)



5 fichas adicionales



1 dado de ocho caras

Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).

Coloca el indicador de ronda en el primer paraguas del marcador de rondas.

2

3

Mezcla las fichas de objetivo del juego básico y colócalas bocarriba y de una en una en las casillas reveladas. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes.

4

Separa las cartas de tiempo por tipos (soleado o lluvioso) y déjalas bocabajo al lado del libro de aventuras. A continuación, coloca dos cartas de cada tipo en los huecos correspondientes.



5 Entrega a cada jugador sus componentes del juego básico (descritos en el paso 7 de la página 5 del reglamento del juego básico). Además, cada jugador toma una ficha de bonificación de valor 5 de su color.

6 Coloca las fichas de tiempo de los colores de los jugadores en la casilla inicial de los marcadores correspondientes.

7 Deja los indicadores de tiempo, las fichas adicionales y el dado al lado del tablero principal.



8 El último jugador al que le haya caído encima un chaparrón toma la ficha de jugador inicial y empieza la partida.



Reglas de la excursión



La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Inicio de la ronda

Al empezar cada ronda, tira el dado para determinar dónde se colocan los indicadores de tiempo en el tablero principal. El resultado de la tirada determina la posición del indicador de tiempo, según el diagrama que aparece en el libro de aventuras. Haz una tirada para cada indicador de tiempo, empezando por el indicador de tiempo soleado. Los dos indicadores no pueden compartir el mismo espacio. Si las tiradas de los dos indicadores son idénticas, repite la segunda tirada hasta que salga un resultado distinto.



Diagrama de colocación de los indicadores de tiempo.



Ejemplo 1. Al empezar la ronda, el resultado de la tirada del indicador de tiempo soleado es 3, y la del indicador de tiempo lluvioso, 5.

Obtener cartas de tiempo

Si un jugador encaja su ficha de ruta en un hueco del tablero principal (o en el hueco de un indicador de tiempo) y roba una carta de una fila o columna donde haya un indicador de tiempo, avanza inmediatamente su ficha de tiempo a la siguiente casilla del marcador correspondiente, siguiendo el sentido de las flechas. El indicador de tiempo soleado te permite avanzar por el marcador de tiempo soleado; el indicador de tiempo lluvioso, por el marcador de tiempo lluvioso. Si eliges una carta situada en la trayectoria de ambos indicadores de tiempo, debes elegir por cuál de los dos marcadores avanzas.

Si la ficha de tiempo ya está en la última casilla y tienes que avanzarla otra vez, roba 1 de las 2 cartas de tiempo reveladas (del marcador correspondiente) y, a continuación, coloca tu ficha en la casilla inicial del marcador de tiempo. El hueco vacío se rellena con una carta de tiempo del mazo correspondiente.



Ejemplo 2. Javier encaja su ficha de ruta y roba una carta de la fila del indicador de tiempo soleado. Después de robar la carta, avanza su ficha de tiempo soleado a la siguiente casilla.



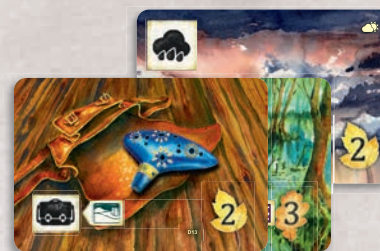
Ya está en la última casilla del marcador, así que obtiene una carta de tiempo soleado revelada como recompensa y vuelve a colocar su ficha de tiempo en la primera casilla del marcador.



Si el mazo de cartas de tiempo se agota, los huecos vacíos del libro de aventuras no se rellenan; seguirán vacíos hasta el final de la partida. A partir de ahora, en lugar de robar 1 carta de tiempo, puedes jugar 1 carta de tu mano.

Jugar cartas de tiempo

Las cartas de tiempo se juegan igual que cualquier otra carta de tu mano. Las cartas de tiempo se colocan debajo de las cartas de paisaje jugadas previamente, como indica la imagen inferior. Solo se puede jugar 1 carta de tiempo por cada carta de paisaje.



Ciertas cartas de tiempo que otorgan puntos de victoria también incluyen requisitos de colocación o te ofrecen la oportunidad de realizar una acción adicional, que debe realizarse inmediatamente después de jugar la carta de tiempo.

Acciones de las cartas de tiempo

 Puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores.

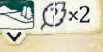
 Puedes jugar hasta 2 cartas en tu zona de prado y/o de alrededores.

 Obtienes la ficha de terreno que indica la carta y la colocas sobre cualquiera de tus cartas de terreno (al lado de su símbolo de terreno). A partir de ahora, se considera que la carta incluye los símbolos de la ficha.

 Obtienes la ficha que indica la carta y la colocas sobre cualquiera de tus cartas de observación (al lado de su símbolo). A partir de ahora, se considera que la carta incluye el símbolo de la ficha. Cuando cubras esta carta con otra, devuelve la ficha a la caja.

 Esta carta no se puede jugar en una carta de paisaje que ya tenga una carta de descubrimiento. Después de jugar esta carta en una carta de paisaje, ya no se pueden colocar cartas de descubrimiento encima (para recordarlo, coloca esta carta de tiempo encima, como si fuera una carta de descubrimiento).

 Descarta 1 carta de tu mano.

 Al final de la partida, esta carta otorga tantos puntos como la carta de paisaje en la que se haya colocado.

 Roba 1 ficha de sendero.

 Avanza tus fichas de tiempo 1 casilla en los dos marcadores.

 Roba 1 carta **W** revelada del tablero principal. Rellena el hueco vacío con la primera carta del mazo **W**.

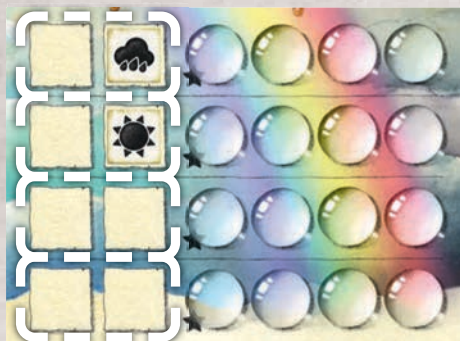
 Roba las 2 cartas superiores del mazo **S**.

Acciones del libro de aventuras



■ Realizar acciones especiales y cumplir objetivos opcionales

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del libro de aventuras, realizarás la acción que muestra en su parte inferior (igual que en el juego básico). Además, tendrás la oportunidad de cumplir un objetivo.



Las parejas de símbolos son objetivos. Igual que en el juego básico, para cumplir un objetivo debes tener a la vista en tu zona de prado los dos símbolos de una pareja. En las dos primeras parejas, uno de esos símbolos es el símbolo de una carta de tiempo. Por lo tanto, para cumplir esos objetivos, debes haber jugado una carta del tipo correspondiente y tener el segundo símbolo a la vista en tu prado.

Las fichas de bonificación se colocan en el tablero, al lado del objetivo cumplido (en la casilla vacía situada más a la izquierda) y empezando por la ficha de valor 2.

¡Importante! En esta excursión, los jugadores también disponen de una ficha de bonificación de valor 5. Además, cada objetivo tiene 4 casillas para fichas de bonificación, 1 por jugador. Por lo tanto, todos los jugadores tienen la posibilidad de cumplir todos los objetivos.

■ Colocar una ficha de ruta en el espacio común



Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores y cumplir un objetivo (igual que si hubieras encajado la ficha de ruta en el espacio del libro de aventuras). No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio.

■ Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta. La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo S por el portacartas del mazo N, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión



La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores). Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que han jugado en su zona de prado y zona de alrededores, y también los puntos de sus fichas de bonificación colocadas en el libro de aventuras.

Además, los jugadores obtienen puntos de victoria si sus fichas de tiempo se encuentran en las casillas señaladas con 1 o 2 puntos en los marcadores de tiempo.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Modo excursionismo



Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que haya completado al menos 1 objetivo antes que nadie (tiene al menos 1 ficha de bonificación en la primera columna).



Una ★ para cada jugador que haya jugado al menos 1 carta de tiempo soleado y 1 carta de tiempo lluvioso.



Excursión 2. Puentes

Los humedales son el entorno natural de muchos animales, pero no resulta fácil observarlos en zonas tan inaccesibles. Sin embargo, con la ayuda de pasarelas, puentes y vados naturales, descubrirás la belleza de la naturaleza salvaje y, con suerte, avistarás algún que otro animal grande. La zona de prado de los jugadores se divide en dos mediante un tablero de arroyo: para cumplir objetivos, tendrás que colocar el símbolo correspondiente en el lado correcto del puente. Si quieres ser el mejor observador, deberás explorar los dos lados del prado.

Componentes



24 fichas de puente
(6 de cada uno de los 4 colores)



5 cartas de excursión
adicionales con el símbolo



4 tableros de arroyo

Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).



Coloca las 5 cartas de excursión adicionales al lado del tablero, bocarriba y al alcance de todos los jugadores.

2

Mezcla las fichas de objetivo del juego básico y coloca 6 fichas al azar en las casillas señaladas. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes.

3



4

Coloca el indicador de ronda en el primer peldaño del marcador de rondas.

5

Entrega a cada jugador sus componentes del juego básico (descritos en el paso 7 de la página 5 del reglamento del juego básico). Además, cada jugador toma 1 tablero de arroyo y 4 fichas de puente al azar (1 de cada color). Las fichas de puente se colocan sobre el tablero de arroyo, haciendo coincidir los colores.



6

El último jugador que haya cruzado un puente a pie toma la ficha de jugador inicial.



7

Antes de empezar la partida (pero después de robar cartas durante el paso de preparación de los jugadores), coloca tu carta de terreno inicial (con el lado elegido bocarriba) a la izquierda o a la derecha de tu tablero de arroyo. Coloca la carta de terreno robada durante el paso anterior (del mazo E) en el lado opuesto del tablero de arroyo.



Reglas de la excursión



La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Jugar cartas en la zona de prado

Al jugar una carta en tu zona de prado, elige en qué lado del tablero de arroyo la quieres colocar. Los símbolos requeridos para jugar cartas pueden estar situados en cualquier lado del tablero de arroyo.



Ejemplo 3. Guillermo juega la carta del árbol solitario. Las cartas de su zona de prado cuentan con los símbolos requeridos, así que puede elegir jugar la carta en cualquiera de los lugares señalados.

¡Importante!

Puedes tener hasta 10 cartas de terreno en tu zona de prado, y tienes total libertad para distribuirlas a la izquierda o a la derecha de tu tablero de arroyo.



■ Jugar cartas en la zona de alrededores

Tal y como ocurre con las cartas que juegas en tu zona de prado, al jugar cartas de paisaje debes decidir en qué lado del tablero de arroyo quieres colocarlas.

Deja las fichas de sendero encima del tablero de arroyo. Decide dónde colocas la carta de paisaje en el momento de jugarla.



Ejemplo 4. Las zonas de prado y alrededores durante la excursión Puentes. El tablero de arroyo divide ambas zonas en dos lados, izquierdo y derecho.

■ Fichas de puente

Las fichas de puente tienen 2 símbolos. Si tienes cartas con los dos símbolos de una ficha en tu zona de prado, y estas se encuentran en los lados correctos del tablero de arroyo, dale la vuelta inmediatamente a la ficha.

Las fichas volteadas otorgan puntos al final de la partida (como indica el dorso de la ficha).

¡Importante! Las fichas de puente no tienen por qué voltearse en orden. Puedes voltear primero las fichas con un valor de puntos mayor (siempre que cumplas sus requisitos) sin necesidad de voltear antes las de valor inferior.

Ejemplo 5. Para darle la vuelta a la siguiente ficha de puente:



Tiene que haber una carta con el símbolo  en el lado izquierdo de tu tablero de arroyo.

Tiene que haber una carta con el símbolo  en el lado derecho de tu tablero de arroyo.

■ Cartas de excursión

Al darle la vuelta a tu segunda ficha de puente, roba inmediatamente 1 de las cartas de excursión adicionales que están bocarriba junto al libro de aventuras.

¡Importante! Da igual qué fichas concretas se hayan volteado; siempre robas la carta de excursión al darle la vuelta a tu segunda ficha de puente.

Ejemplo 6. Carolina le da la vuelta a una ficha de puente de valor 3 tras cumplir sus requisitos.



Como esta es su segunda ficha de puente volteada, elige 1 de las cartas de excursión y la añade a su mano.



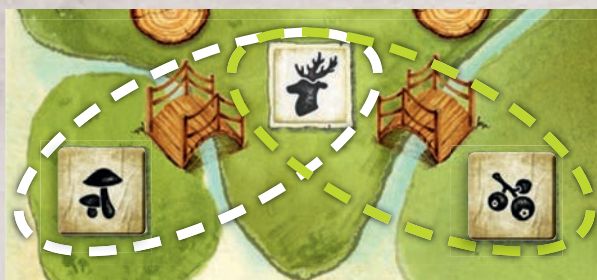
Acciones del libro de aventuras



■ Realizar acciones especiales y cumplir objetivos opcionales

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del libro de aventuras, realizarás la acción que muestra en su parte inferior (igual que en el juego básico). Además, tendrás la oportunidad de cumplir un objetivo.

Las páginas de esta excursión del libro de aventuras incluyen 3 zonas que te permiten cumplir un objetivo. Cada zona contiene 1 de los símbolos siguientes: , , . Cada uno de estos símbolos se empareja con 2 fichas de objetivo.



Fíjate en el puente que separa los símbolos; representa el tablero de arroyo. Para cumplir ese objetivo, las cartas con los símbolos requeridos deben estar situadas en los lados correspondientes de tu tablero de arroyo.



Ejemplo 7. Los objetivos de la imagen superior pueden cumplirse de dos maneras:

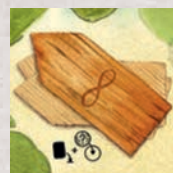
- 1) El símbolo  debe estar a la **izquierda** del tablero de arroyo, y el símbolo  a su **derecha**.

O BIEN

- 2) El símbolo  debe estar a la **izquierda** del tablero de arroyo, y el símbolo  a su **derecha**.

Cada zona solo tiene 4 casillas para fichas de bonificación. Por lo tanto, cada jugador solo puede colocar **1** ficha de su color en una misma zona. Si quieres colocar todas tus fichas de bonificación, deberás cumplir 1 objetivo de cada zona.

■ Colocar una ficha de ruta en el espacio común



Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores y cumplir un objetivo (igual que si hubieras encajado la ficha de ruta en el espacio del libro de aventuras). No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio.

■ Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta. La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo **S** por el portacartas del mazo **N**, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión



La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores).

¡Importante! Durante esta excursión, los puntos de las cartas jugadas en la zona de prado y de alrededores se cuentan **separando cada lado del tablero de arroyo (izquierdo y derecho)**. Tu puntuación final es el número de puntos de victoria obtenidos en la zona de prado y de alrededores del lado en el que hayas conseguido **menos** puntos.

Además, los jugadores obtienen puntos por sus fichas de puente volteadas y por las fichas de bonificación colocadas en el libro de aventuras.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Modo excursionismo



Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que haya colocado al menos 2 fichas de bonificación en el libro de aventuras.



Una ★ para cada jugador que, al final de la excursión, tenga estos tres símbolos a la vista en su zona de prado:



Excursión 3. Molinos

El valle de los tulipanes es una de las paradas más hermosas de nuestro viaje, sobre todo mientras descendemos por las laderas de las colinas occidentales. Los molinos de ladrillo y madera contrastan con los campos de flores rojas y amarillas. Mientras completas tus planes de observación, quizá puedas acercarte un poco más para admirar la belleza de los tulipanes. No hay duda de que vale la pena entretenerse un poco aquí.

Componentes



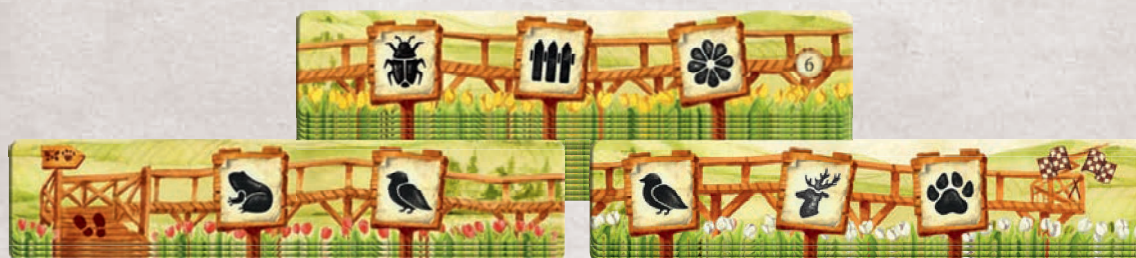
4 discos de molino (1 de cada color)



16 fichas de aspa



5 cartas de excursión adicionales con el símbolo



24 fichas de itinerario (4 iniciales, 16 centrales y 4 finales)

Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

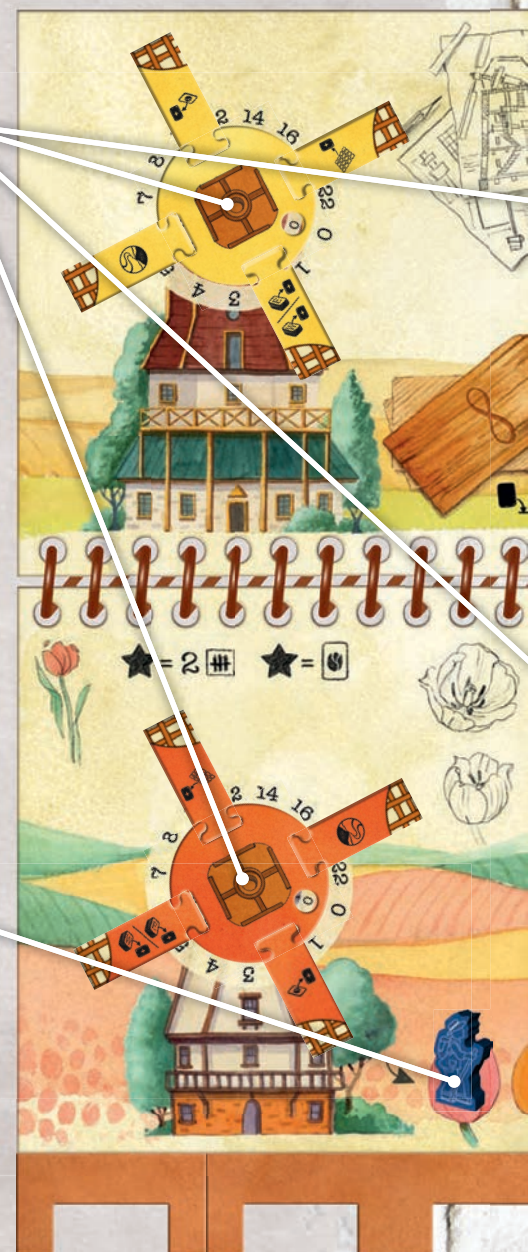
Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).

Coloca los discos de molino de los colores de los jugadores en los huecos designados del libro de aventuras (asegúrate de que los imanes se adhieran). A continuación, encaja en los discos las aspas del color correspondiente (en cualquier orden). Sitúa los discos de tal manera que muestren el valor 0.

2

3

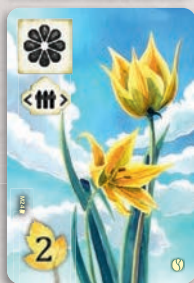
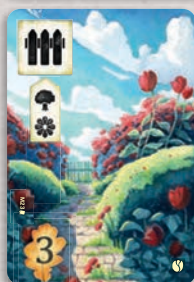
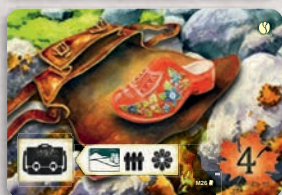
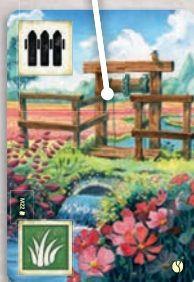
Coloca el indicador de ronda en el primer tulipán del marcador de rondas.



Coloca las 5 cartas de excursión adicionales al lado del tablero, bocarriba y al alcance de todos los jugadores.



4



5

Separa las fichas de itinerario en iniciales, centrales y finales.



símbolo de la ficha de itinerario inicial



las fichas de itinerario centrales contienen números



símbolo de la ficha de itinerario final

Mezcla todas las fichas de cada tipo por separado y entrega aleatoriamente a cada jugador un conjunto de 1 ficha de itinerario inicial, 3 fichas de itinerario centrales y 1 ficha de itinerario final. Devuelve a la caja del juego las fichas restantes.

6

Entrega a cada jugador sus componentes del juego básico (descritos en el paso 7 de la página 5 del reglamento del juego básico) y su indicador de jugador. Forma un itinerario con las fichas de itinerario recibidas y colócalo debajo de tu zona de prado. El itinerario debe empezar por la ficha inicial, continuar con las 3 fichas centrales (colocadas de forma que sus números estén en orden ascendente) y terminar con la ficha final. Coloca tu carta de terreno inicial (con el lado elegido bocarriba) encima de la ficha de itinerario inicial (lo más a la izquierda posible), como indica la imagen inferior. Coloca el indicador de jugador de tu color en la primera casilla del itinerario.



7

El último jugador que haya regalado flores toma la ficha de jugador inicial y empieza la partida.



Reglas de la excursión

La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Jugar cartas de terreno

Al jugar una carta de terreno, colócala a la derecha de la última carta de terreno que hayas jugado. Todas las cartas de terreno jugadas se colocan de izquierda a derecha.

Ten en cuenta que solo puedes colocar 2 cartas de terreno encima de cada ficha de itinerario.



Ejemplo 8. Carolina juega una carta de terreno. Debe colocarla a la derecha de la última carta de terreno que haya jugado. La flecha indica dónde debe colocar la nueva carta de terreno.

Las cartas de observación se juegan siguiendo todas las reglas del juego básico.

Avanzar el indicador de jugador por las fichas de itinerario

Cada vez que juegues en tu zona de prado una carta que coincida con un símbolo de la ficha de itinerario sobre la que acabas de colocarla, puedes avanzar tu indicador hasta el símbolo correspondiente.

¡Importante! La carta debe jugarse ENCIMA de la ficha de itinerario con el símbolo correspondiente.

Si avanzas tu indicador, gira tu molino 1 espacio en sentido horario.

Ahora el molino debería mostrar el número de veces que has movido tu indicador durante la partida (no solo la distancia que se ha movido). El número a la vista es la cantidad de puntos de victoria adicionales que obtendrás al final de la excursión.

Puedes saltarte símbolos del itinerario, pero está prohibido hacer retroceder tu indicador de itinerario hasta un símbolo que te hayas saltado previamente.



Ejemplo 9. Carolina juega la carta del lagarto verde. El símbolo de la carta coincide con uno de los símbolos de la ficha de itinerario que está justo debajo de la carta del lagarto. Carolina decide avanzar su indicador de jugador hasta el símbolo. Esto le permite girar el disco de molino de su color. Ahora el molino muestra el valor 1.

Recuerda que Carolina ya no podrá hacer retroceder su indicador de jugador hasta la casilla con el símbolo.

¡Importante! Aunque realices la acción especial que te permite jugar 2 cartas o jugar una carta con 2 símbolos, solo puedes avanzar tu indicador de jugador 1 vez, incluso si los símbolos de las cartas jugadas te permitirían hacerlo 2 veces.

Cuando tu indicador de jugador llegue a la última casilla del itinerario, permanece allí hasta el final de la partida.

■ Girar las fichas de aspa

Cada ficha de aspa contiene una acción. Cuando avances tu indicador de jugador hasta la siguiente ficha de itinerario, dale la vuelta a 1 ficha de aspa y realiza su acción.

Como puedes saltarte casillas con símbolos, es posible que, al avanzar, tu indicador pase por más de dos fichas de itinerario de una sola vez. Aunque el reglamento no lo prohíbe, ten en cuenta que solo podrás darle la vuelta a 1 ficha de aspa y realizar su acción.



Ejemplo 10. El indicador de jugador de Carolina avanza hasta la casilla con el símbolo . Ahora puede darle la vuelta a la ficha de aspa (de su color) que elija y realizar su acción.

■ Acciones de las fichas de aspa



Roba 1 ficha de sendero.



Roba 1 de las cartas de excursión adicionales disponibles (con el símbolo).



Roba la carta superior del mazo **E** o el mazo **W** y añádela a tu mano.



Roba cualquier carta bocarriba del tablero principal y rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente.

Después de realizar la acción de la ficha de aspa, dale la vuelta para indicar que ya se ha usado. Solo puedes realizar cada acción 1 vez durante la excursión.

■ Colocar una ficha de ruta en el espacio común



Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores. No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio.

■ Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta. La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo **S** por el portacartas del mazo **N**, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión

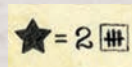
La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores). Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que han jugado en su zona de prado y zona de alrededores.

Además, los jugadores obtienen los puntos de victoria que muestra el indicador del disco de molino en su círculo exterior (por el número de veces que su indicador de jugador se ha movido por las fichas de itinerario).

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Modo excursionismo

Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que, en algún momento de la partida, haya tenido 2 símbolos a la vista (marca este logro durante la partida).



Una ★ para cada jugador que haya jugado una carta de excursión adicional en esta partida.

Excursión 4. Globos

¿Alguna vez has soñado con observar la vida salvaje desde el cielo? Pues qué mejor manera que a bordo de un globo aerostático. Fíjate bien en la dirección del viento, no pierdas de vista la brújula y prepárate para cumplir tus objetivos. Decide en qué momento aterrizas para realizar acciones especiales con las que ganar puntos adicionales.

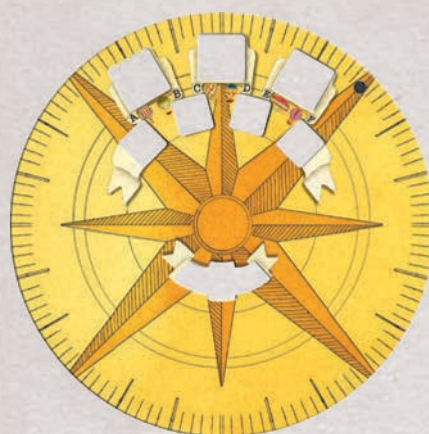
Componentes



24 fichas de globo
(4 conjuntos de 6 fichas)



En esta excursión se utilizan los indicadores de jugador de los componentes comunes.



1 dial de rosa de los vientos

Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).

Coloca el dial de rosa de los vientos como se indica (asegúrate de que el imán se adhiera). El punto del dial debe señalar la dirección N.



Mezcla las fichas de objetivo del juego básico y coloca 3 fichas al azar en las casillas señaladas. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes.

Coloca los indicadores de jugador en el marcador izquierdo de trayecto en globo:

- en la casilla "4" en partidas de 4 jugadores,
- en la casilla "1-3" en cualquier otro caso.

2

3



4

Coloca el indicador de ronda en el primer globo del marcador de rondas.

5

Entrega a cada jugador sus componentes del juego básico (descritos en el paso 7 de la página 5 del reglamento del juego básico) y un conjunto de 6 fichas de globo con las letras A-F.



6

El último jugador que haya visto un globo aerostático toma la ficha de jugador inicial.



Reglas de la excursión



La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Acciones del libro de aventuras



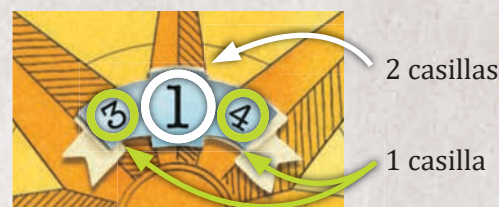
■ Realizar acciones especiales

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del libro de aventuras, realizarás la acción que muestra en su parte inferior (igual que en el juego básico). Además, puedes elegir cualquiera de estas opciones (o ambas):

● Volar en globo

Si el número de la ficha de ruta jugada coincide con alguno de los números que están a la vista en el hueco del dial de rosa de los vientos, puedes avanzar tu indicador de jugador en el marcador del libro de aventuras según se explica a continuación.

Si el valor de tu ficha de ruta coincide con el **número grande** de la rosa de los vientos, avanza tu indicador de jugador **2** casillas en el marcador de trayecto en globo.



Si el valor de tu ficha de ruta coincide con uno de los **números pequeños** de la rosa de los vientos, avanza tu indicador de jugador **1** casilla en el marcador de trayecto en globo.

Si juegas una ficha de ruta "?", se considera que tiene el mismo valor numérico que la ficha cuya acción especial ha copiado. Los dos marcadores se describen detalladamente en la página siguiente.

● Cumplir un objetivo

Durante esta excursión, los objetivos se representan mediante fichas de globo (señaladas con las letras A-F). Cada letra hace referencia a una pareja de 2 símbolos que están a la vista en el dial de rosa de los vientos, adyacentes al símbolo de la ficha de globo.



Si tienes los dos símbolos asignados a un globo en las cartas de tu zona de prado, después de encajar tu ficha de ruta en el hueco del libro de aventuras, puedes darle la vuelta a esa ficha de globo para dejar a la vista sus puntos de victoria.

¡Importante! Aunque los símbolos visibles en los huecos pequeños de la rosa de los vientos cambien, cada ficha de globo (cada objetivo) solo puede cumplirse **1 vez**.



Ejemplo 11. Para cumplir las combinaciones de símbolos de la imagen superior y darles la vuelta a las fichas de globo correspondientes, debes tener cartas con los siguientes símbolos en tu zona de prado:

- ficha de globo A – símbolos y a la vista;
- ficha de globo B – símbolos y a la vista;
- ficha de globo C – símbolos y a la vista;
- ficha de globo D – símbolos y a la vista;
- ficha de globo E – símbolos y a la vista;
- ficha de globo F – símbolos y a la vista.

■ Colocar una ficha de ruta en el espacio común

Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes realizar hasta 3 acciones diferentes:



- jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores;
- cumplir un objetivo (darle la vuelta a 1 ficha de globo si cumples sus requisitos);
- avanzar tu indicador de jugador 1 casilla en el marcador de trayecto en globo.

■ Marcadores de trayecto en globo

Hay dos marcadores por los que pueden moverse los indicadores de jugador.

El marcador izquierdo muestra acciones adicionales.

¡Importante! Estas acciones se realizan durante una **parada** (ver página siguiente), **no** en el momento de llegar a la casilla.



Roba la carta superior del mazo **E** y añádela a tu mano.



Roba 1 ficha de sendero.

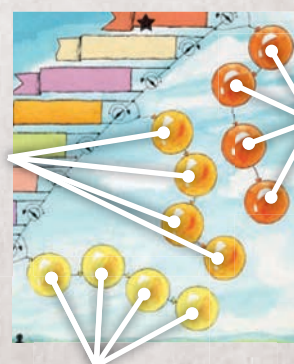


Roba la carta superior del mazo **W** y añádela a tu mano.



Mira 1, 2 o 3 cartas (en función de la casilla a la que haya llegado tu indicador de jugador) de la parte superior del mazo **N**. Añade solo 1 de esas cartas a tu mano y deja las demás en la parte inferior del mazo.

El marcador derecho contiene espacios para las fichas de bonificación de los jugadores. Al llegar a una casilla que tenga estos espacios, coloca una de tus fichas de bonificación, empezando por la de menor valor.



espacios para la ficha de bonificación de valor 3

espacios para la ficha de bonificación de valor 4

espacios para la ficha de bonificación de valor 2

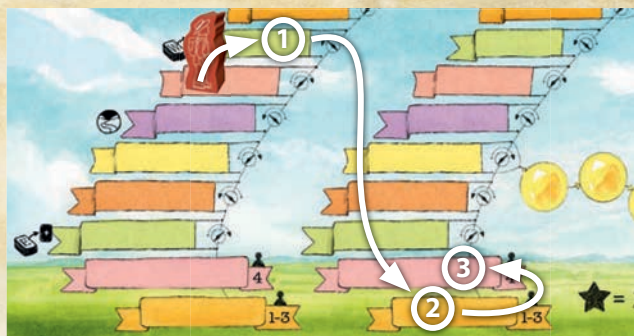


■ Parada

Cuando vayas a avanzar tu indicador de jugador en el marcador izquierdo de trayecto en globo, puedes elegir hacer una **parada antes o después del movimiento**.

En ese momento, puedes realizar **todas** las acciones adicionales disponibles en la casilla en la que te encuentras y todas las acciones de las casillas inferiores. A continuación, desplaza tu indicador de jugador al marcador derecho, a la casilla inicial correspondiente al número de jugadores de la partida.

¡Importante! La parada no se considera un movimiento del indicador de jugador. Se realiza antes o después de un único movimiento del indicador. Si tienes derecho a avanzar 2 casillas, puedes avanzar 1 casilla, luego hacer una parada y finalmente avanzar 1 casilla más por el marcador derecho de trayecto en globo.



Ejemplo 12. Javier puede avanzar su indicador de jugador 2 casillas. Avanza 1 casilla por el marcador izquierdo y detiene su movimiento en la casilla señalada con el número 1. Entonces decide hacer una parada. Para ello, realiza todas las acciones adicionales del marcador izquierdo hasta la casilla en la que se encuentra: roba 1 carta del mazo **E**, 1 ficha de sendero y 1 carta del mazo **W**. A continuación, desplaza su indicador de jugador a la casilla inicial del marcador derecho, señalada con el número 2. Como aún le quedaba 1 punto de movimiento, avanza su indicador de jugador hasta la casilla señalada con el número 3.

■ Fin de la ronda y movimiento de la rosa de los vientos

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina.

Primero, la rosa de los vientos gira. Para determinar la dirección de su giro, comprueba qué jugador ocupa la posición más avanzada (más alta) en cualquiera de los marcadores. El símbolo de su casilla determina la dirección del viento.



Gira la rosa de los vientos 90 grados en sentido horario.



Gira la rosa de los vientos 90 grados en sentido antihorario.

¡Importante! Es esencial girar la rosa de los vientos 90 grados exactamente. Las puntas más largas de la rosa de los vientos deben coincidir con las puntas que aparecen en el libro de aventuras.

A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta.

La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo **S** por el portacartas del mazo **N**, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión



La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores). Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que han jugado en su zona de prado y zona de alrededores, y también los puntos de sus fichas de bonificación colocadas en el libro de aventuras.

Además, los jugadores obtienen puntos por las fichas de globo a las que hayan dado la vuelta.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

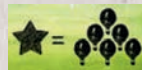
Modo excursionismo



Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que haya llegado a la última casilla de cualquiera de los marcadores (marca este logro durante la partida).



Una ★ para cada jugador que haya dado la vuelta a sus 6 fichas de globo.

Excursión 5. Torre de observación

La torre de observación te permite otear los alrededores, pero también contiene varias curiosidades de la naturaleza. Vale la pena entretenerse un poco aquí y recorrer todos sus niveles para aprender más acerca de la fauna y la flora autóctonas. Los prismáticos que obtendrás durante la partida te permitirán observar especies nuevas, cumplir objetivos o realizar acciones adicionales. Al jugar cartas en tu prado, lo harás crecer para alcanzar pisos más altos de la torre.

Componentes



6 fichas de ruta especiales



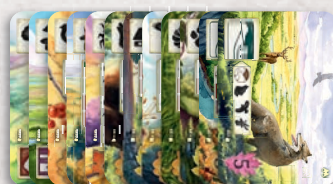
16 fichas de horizonte
(6 fichas de valor 1, 5 fichas de valor 3
y 5 fichas de valor 5)



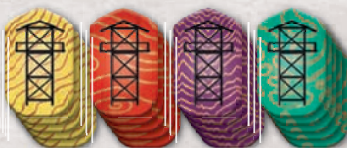
20 fichas de torre (5 de cada color)



En esta excursión se utilizan los indicadores de jugador de los componentes comunes.



12 cartas de excursión
adicionales con el símbolo



Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).

2

Coloca 2 fichas de horizonte de valor 5 en las casillas señaladas.

3

Coloca 2 fichas de horizonte de valor 3 en las casillas señaladas.

4

Deja el resto de fichas de horizonte de valores 3 y 5 al lado del libro de aventuras, bocarriba y en pilas separadas.

5

Coloca todas las fichas de horizonte de valor 1 en la casilla señalada, bocarriba.

6

Mezcla las fichas de objetivo del juego básico y coloca 6 fichas al azar en las casillas señaladas. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes.



7

Coloca el indicador de ronda en el primer piso del marcador de rondas (la torre en miniatura).

8

Baraja y coloca las 12 cartas de excursión adicionales al lado del libro de aventuras, formando un mazo bocabajo. A continuación, revela 4 cartas y déjalas bocarriba.



9

Deja las 6 fichas de ruta especiales al lado del libro de aventuras.

10

Entrega a cada jugador sus componentes del juego básico (descritos en el paso 7 de la página 5 del reglamento del juego básico) y su indicador de jugador, además de un conjunto de 5 fichas de torre de su color.



11

El último jugador que haya mirado por unos prismáticos toma la ficha de jugador inicial y empieza la partida.



Reglas de la excursión

La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Inicio de la ronda

¡Importante! Sáltate este paso en la **primera** ronda de la partida.

Al empezar la segunda ronda de la partida y todas las posteriores, cada jugador (por orden de turno) debe hacer lo siguiente:

Colocar una ficha de torre

Cada jugador coloca una ficha de torre debajo de 1 columna de cartas de su zona de prado, a su elección. Una columna está compuesta por una carta de terreno y todas las cartas de observación jugadas sobre ella. La ficha de torre colocada permanecerá debajo de esa columna hasta el final de la partida. La siguiente ficha de torre **no puede** colocarse debajo de una columna que ya tenga una ficha de torre.

A continuación, cada jugador coloca su indicador de jugador en el piso de la torre que coincida con el número de cartas que contiene la columna elegida (incluida la carta de terreno).



Los indicadores de jugador deben colocarse en la casilla que se muestra a la izquierda (la terraza de cada piso).



Ejemplo 13. Al principio de la tercera ronda, Guillermo decide colocar la ficha de torre debajo de una columna que contiene 2 cartas. No puede colocar la ficha debajo de su columna más alta (de 3 cartas) porque ya tiene una ficha ahí. Por lo tanto, coloca su indicador de jugador en el piso 2 de la torre de observación.

● *Sustituir fichas de ruta*

Mezcla las fichas de ruta especiales y roba tantas fichas como jugadores haya en la partida. Deja las fichas bocarriba, al alcance de todos los jugadores.

Empezando por el jugador inicial, cada jugador elige 1 de sus fichas de ruta, la deja aparte (con las fichas de ruta especiales que no se usan) y la sustituye por 1 de las fichas de ruta especiales.

Las fichas de ruta especiales se pueden usar igual que cualquier otra ficha de ruta de tu color. Las acciones indicadas en las fichas de ruta deben realizarse en orden.

Símbolos de las fichas de ruta especiales

Puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores.

Puedes jugar hasta 2 cartas en tu zona de prado y/o de alrededores.

Roba cualquier carta de la fila o columna indicada.

Roba 2 cartas diferentes de la fila o columna indicada (rellena los huecos vacíos después de robar la segunda carta).

Roba la carta superior del mazo N.

Roba cualquier carta bocarriba del tablero principal y rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente.

Roba 1 ficha de sendero.

Realiza una acción de prismáticos.

¡Importante! Cada ficha de ruta especial te permite realizar 2 acciones de prismáticos diferentes.

■ Prismáticos

A la hora de realizar acciones de prismáticos, puedes elegir una opción del piso en el que te encuentras o de cualquiera de los pisos inferiores.

¡Importante! Si realizas 2 acciones de prismáticos, deben ser 2 acciones diferentes.

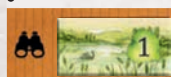
● *Acciones de prismáticos*



Acciones de prismáticos del piso 1:

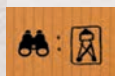
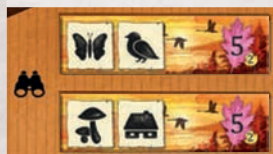
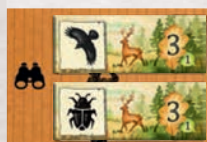
Elige 1 acción:

- juega hasta 2 cartas;
- roba 2 fichas de sendero;
- mira las 3 cartas superiores de cualquier mazo del tablero, añade 1 a tu mano y coloca las otras 2 en la parte inferior del mazo;
- roba cualquier carta del tablero principal (y rellena el hueco vacío).



Acción de prismáticos de los pisos 1, 3 y 6:

Roba 1 ficha de horizonte del valor correspondiente (1 punto en el piso 1, 3 puntos en el piso 3 y 5 puntos en el piso 6).



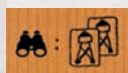
Acción de prismáticos del piso 2:

Añade a tu mano 1 de las cartas de excursión reveladas. Rellena el hueco vacío con una carta del mazo de excursión.



Acción de los pisos 2, 3 y 4:

Si cumples los requisitos del objetivo (2 símbolos a la vista en tu zona de prado), coloca una ficha de bonificación del valor que corresponda al piso.

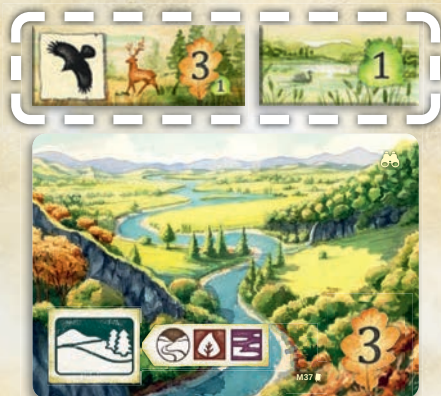


Acción del piso 5:

Añade a tu mano 2 de las cartas de excursión reveladas. Rellena el hueco vacío con cartas del mazo de excursión.

Fichas de horizonte

Coloca estas fichas en tu zona de alrededores:



Las fichas de valor 1 otorgan 1 punto de victoria al final de la partida.



Las fichas de valores 3 y 5 otorgan esos mismos puntos (3 y 5, respectivamente) si al final de la partida tienes en tu zona de prado los símbolos indicados. De lo contrario, otorgan menos puntos (1 y 2, respectivamente).



Colocar una ficha de ruta en el espacio común



Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores. No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio.

Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta (incluidas las que dejaron aparte al principio de la ronda). Después, reúne todas las fichas de ruta especiales, mézclalas con las que no se han usado antes y deja bocarriba tantas fichas como jugadores haya en la partida, para la próxima ronda.

La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo S por el portacartas del mazo N, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión



La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores). Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que han jugado en su zona de prado y zona de alrededores, y también los puntos de sus fichas de bonificación colocadas en el libro de aventuras.

Además, los jugadores obtienen puntos de victoria por:



cada carta a partir de la sexta que se haya jugado en una misma columna otorga 1 punto (por ejemplo, una columna de 9 cartas vale 3 puntos);



haber colocado las tres fichas de bonificación otorga 3 puntos.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

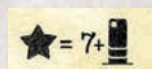
Modo excursionismo



Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que haya colocado todas sus fichas de bonificación en el libro de aventuras.



Una ★ para cada jugador que tenga una columna de 7 cartas o más en su prado.



Excursión 6. Cueva

El viaje ha sido largo, pero por fin hemos llegado a la entrada de la cueva. ¿Lo que hemos aprendido por el camino nos ayudará a explorarla? ¿Encontraremos las famosas pinturas rupestres? Abróchate la linterna frontal, ponte la mochila, mira el cielo una vez más... ¡y adentro! No está tan oscuro como creíamos. Avanzamos despacio, con ganas de descubrir muchas especies nuevas de plantas y animales que nunca veríamos en la superficie.

Componentes



20 fichas de pintura
(4 de cada uno de los 5 diseños)



32 cartas de excursión adicionales con el símbolo 
(8 cartas de cada uno de los mazos N, W, S y E)



En esta excursión se utilizan los indicadores de jugador de los componentes comunes.



4 cartas de descubrimiento de cueva



Preparación de la excursión

Sigue los pasos 1-4 de la preparación del juego básico (páginas 4-5).

1

Coloca el libro de aventuras al lado del tablero principal y ábrelo como indica la imagen inferior. Recuerda colocar las piezas de espacio que correspondan al número de jugadores (ver pág. 3 de este reglamento).

Coloca el indicador de ronda en el primer mineral del marcador de rondas.

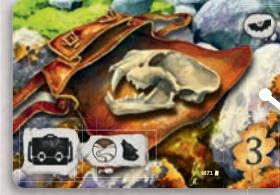
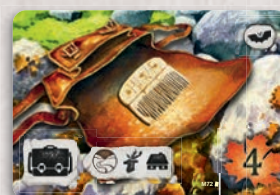
Mezcla las fichas de objetivo del juego básico y coloca 8 fichas al azar en las casillas señaladas. Devuelve a la caja del juego las fichas de objetivo restantes.

Coloca los indicadores de jugador en la entrada de la cueva.

2

3

4



5

Coloca las 4 cartas de descubrimiento de cueva al lado del libro de aventuras.



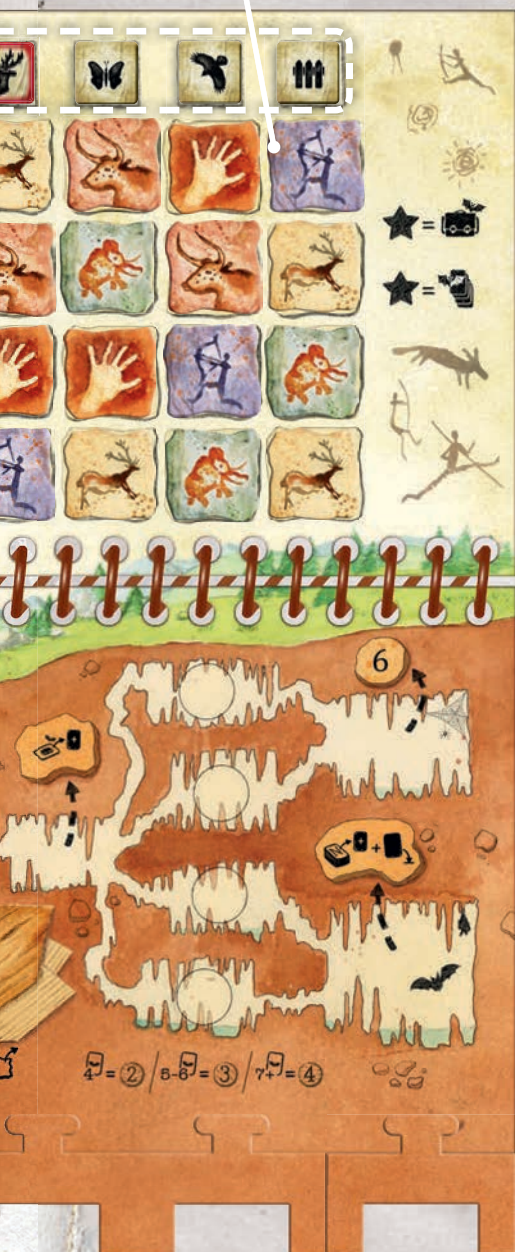
6

Forma una pila de fichas de pintura.

En partidas de 1-2 jugadores, toma 2 conjuntos de fichas de 5 diseños distintos (10 fichas en total).

En partidas de 3 jugadores, toma 3 conjuntos de fichas de 5 diseños distintos (15 fichas en total).

En partidas de 4 jugadores, toma todas las fichas de pintura (20 fichas).



Mezcla las fichas y colócalas bocarriba y al azar en el libro de aventuras, en las casillas correspondientes al número de jugadores (como indica la imagen inferior).

1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+

En partidas de 4 jugadores, coloca las fichas en todas las casillas.

En partidas de 3 jugadores, coloca las fichas en las casillas con los símbolos "1+" y "3+".

En partidas de 1-2 jugadores, coloca las fichas en las casillas con el símbolo "1+".

Devuelve a la caja del juego las fichas que no se vayan a usar.



7

Deja las cartas de excursión  adicionales bocabajo, separadas en 4 pilas (N, W, S y E). Toma los mazos del juego básico y divide cada uno en dos mitades iguales. Después, añade cada pila de cartas de excursión  a la primera mitad del mazo correspondiente. Baraja la primera mitad del mazo y colócala encima de la segunda mitad. Finalmente, deja cada mazo en su portacartas.

Ahora los mazos tienen todas las cartas de excursión  adicionales mezcladas con su primera mitad. De este modo se garantiza que haya suficientes cartas  para jugar esta excursión.

8

El último jugador que haya utilizado una pala toma la ficha de jugador inicial y empieza la partida.



Reglas de la excursión



La partida utiliza las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

Acciones del libro de aventuras



Realizar acciones especiales y adquirir pinturas opcionales

Si encajas tu ficha de ruta en uno de los espacios del libro de aventuras, realizarás la acción que muestra en su parte inferior (igual que en el juego básico).

Además, puedes robar 1 ficha de pintura si tienes los símbolos requeridos en tu zona de prado.

Cada ficha de pintura tiene un requisito: los símbolos de la columna y de la fila donde se encuentra.

Coloca las fichas de pintura que adquieras en tu zona de alrededores.

¡Importante!

No puedes tener más de 1 pintura con el mismo diseño.



Ejemplo 14. Para poder robar la ficha de pintura señalada, debes tener los símbolos y en tu zona de prado.

Después de robar la ficha de pintura, avanza tu indicador de jugador hasta la siguiente casilla de la cueva. El indicador de jugador solo puede moverse hacia la derecha y nunca puede retroceder.

■ Colocar una ficha de ruta en el espacio común



Los jugadores pueden colocar cualquiera de sus fichas de ruta en el espacio que se muestra en la imagen de la izquierda. Al colocar una ficha de ruta aquí, puedes jugar una carta en tu zona de prado o de alrededores y robar una ficha de pintura (solo si tienes los dos símbolos requeridos en tu zona de prado y todavía no tienes ninguna ficha con ese diseño). No hay límite al número de fichas que pueden colocarse en este espacio.

■ La cueva y sus acciones

Cada vez que robes una ficha de pintura y avances tu indicador de jugador a la siguiente casilla de la cueva, activas su efecto o su acción.

● Acciones de las casillas de cueva



Roba la carta superior del mazo N.



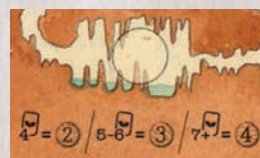
Roba la carta superior del mazo E y, a continuación, juega 1 carta de tu mano.



Roba una carta de descubrimiento de cueva.

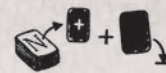


Las casillas con un valor numérico otorgan esos mismos puntos de victoria al final de la partida. Al contar los puntos, ten en cuenta únicamente la casilla de mayor valor por la que haya pasado o en la que se encuentre tu indicador de jugador.



Coloca la ficha de bonificación del valor correspondiente al número de cartas de excursión adicionales que hayas jugado en tu zona de prado. Si has jugado 4 cartas o menos, coloca la ficha de valor 2. Si tienes 5-6 cartas, coloca la ficha de valor 3. Si has jugado 7 cartas o más, coloca la ficha de valor 4.

¡Importante! En cada casilla solo puede haber 1 ficha de bonificación. Tu indicador de jugador no puede entrar en una casilla donde ya haya una ficha de bonificación.



Roba la carta superior del mazo N y, a continuación, juega 1 carta de tu mano.

■ Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de ruta. La ficha de jugador inicial se pasa al siguiente jugador y el indicador de ronda avanza a la siguiente casilla (igual que en el juego básico). Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, sustituye el portacartas del mazo S por el portacartas del mazo N, descarta todas las cartas del tablero principal y rellénalo con cartas nuevas.

Fin de la excursión



La partida termina al final de la sexta ronda (independientemente del número de jugadores).

Los jugadores cuentan los puntos de victoria de las cartas que han jugado en su zona de prado y zona de alrededores, además de los puntos de sus fichas de bonificación colocadas en la cueva y los puntos de la casilla de mayor valor por la que haya pasado o en la que se encuentre su indicador de jugador. Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Modo excursionismo



Aparte de las ★ obtenidas por quedar en primer o en segundo lugar, también obtienes ★ por los siguientes logros:



Una ★ para cada jugador que haya jugado una carta de descubrimiento de cueva.



Una ★ para quien haya jugado más cartas de excursión adicionales. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen una ★.

Modo solitario



Esta variante se basa en las reglas de las páginas 14-15 del reglamento del juego básico. En el libro de aventuras, te enfrentarás a un jugador ficticio apodado el Trotamundos. Esta variante te permite jugar tanto un escenario concreto como el modo excursionismo.

Puntos y ★



Las reglas para adquirir ★ en el modo excursionismo en solitario no son las mismas que en las partidas para varios jugadores. Por lo tanto, ignora la descripción del modo excursionismo que aparece al final de cada excursión.

Al final de una excursión, obtienes ★ tal y como se describe en este capítulo. Cuando termines todas las excursiones, compara el total de ★ obtenidas con la siguiente tabla para ver qué tal te ha ido contra el Trotamundos.

Tabla de puntuación del modo solitario

<14	La excursión no ha estado mal, pero tu cuaderno de bocetos deja bastante que desear.
15-18	Has alcanzado tu objetivo, pero tienes la sensación de haber pasado por alto muchos especímenes importantes.
19-22	Has dibujado bocetos preciosos y has hecho numerosos y notables avistamientos. Enhorabuena.
23-24	¡Quién tuviera un cuaderno de bocetos tan maravilloso como el tuyo!

Si decides jugar una sola excursión, tu resultado será el número total de ★ (obtenidas según las reglas de este capítulo). Si obtienes 3 o más ★, has derrotado al Trotamundos.

Cambios en la preparación

■ Preparación

Prepara la excursión tal y como se describe en la sección Preparación de la excursión.

Deja la ficha de juego en solitario al lado del tablero principal.

Mezcla las fichas de ruta (incluyendo las fichas "?") de todos los demás colores y forma una pila bocabajo. Colócalas junto a la ficha de juego en solitario.

Toma 1 indicador de color de cada uno de los demás colores y colócalos bocarriba al azar alrededor de la ficha de juego en solitario.

El Trotamundos no tiene una zona de prado ni una zona de alrededores propia, y las cartas que obtiene durante la partida se colocan en un mazo bocarriba, cerca de la ficha de juego en solitario.

¡Importante! En algunas excursiones habrá que tener en cuenta el símbolo de la carta superior del mazo; se explica más detalladamente en cada escenario.

Al empezar una excursión, toma tus cartas iniciales y rellena los huecos en el tablero con cartas de los mazos correspondientes. A continuación, toma todas las cartas de la primera fila que hay bajo los portacartas y 1 carta del mazo N. Colócalas en el mazo del Trotamundos y vuelve a rellenar el tablero.

■ Cambios en el juego, el final de la partida y la puntuación

Durante la partida, sigue todos los cambios descritos en la página 15 del reglamento del juego básico. Las reglas del juego básico hacen referencia a los espacios del tablero de hoguera. En partidas de la expansión *Libro de aventuras*, considera que los espacios del libro de aventuras están en el tablero de hoguera.

Las siguientes páginas describen los cambios adicionales de cada excursión.

Excursión 1. Inicio

En esta excursión, el Trotamundos utiliza un conjunto de fichas de bonificación y de tiempo de uno de los demás colores. Deja las fichas de tiempo en el tablero, al lado de las fichas del jugador; deja sus fichas de bonificación al lado de la ficha de juego en solitario.

Al final de cada ronda, comprueba si la carta superior del mazo del Trotamundos coincide con alguno de los símbolos de objetivo. Si coincide, coloca una ficha de bonificación del Trotamundos (empezando por la de menor valor) en la primera casilla vacía de dicho objetivo. Ten en cuenta que para que el Trotamundos cumpla un objetivo solo es necesario que 1 de los 2 símbolos requeridos esté a la vista en su mazo. Si lo consigue, el Trotamundos se te adelantará y ocupará el primer puesto en dicho objetivo (uno de los requisitos para obtener 1 ★).

Si el Trotamundos roba una carta señalada por un indicador de tiempo, avanza la ficha de tiempo correspondiente 1 casilla en su marcador. Si roba una carta señalada por los dos indicadores, avanza las dos fichas de tiempo 1 casilla en sus respectivos marcadores. Si alguna ficha de tiempo del Trotamundos llega a la última casilla de su marcador, coloca una de las cartas de tiempo bocabajo junto a su mazo. El Trotamundos siempre roba la carta del libro de aventuras situada en la posición más baja.

Independientemente de su valor, una carta de tiempo siempre otorga 2 puntos de victoria al Trotamundos al final de la partida.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 65 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si has cumplido al menos 2 objetivos antes que el Trotamundos (si tienes al menos 2 fichas de bonificación en la primera columna).
- Obtienes 1 ★ si has conseguido jugar al menos 1 carta de tiempo soleado y 1 carta de tiempo lluvioso.

Excursión 2. Puentes

Robas la carta de excursión  cada vez que das la vuelta a una ficha de puente. Al final de la partida, todas las cartas que no hayas conseguido pasan al mazo del Trotamundos.

El Trotamundos no cumple objetivos durante esta excursión.

Al final de la partida, cuenta todos los puntos del mazo del Trotamundos y divídelo por dos, redondeando hacia abajo.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 35 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si has colocado al menos 2 fichas en el libro de aventuras al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes los siguientes símbolos a la vista en tu zona de prado al final de la excursión:   .

Excursión 3. Molinos

El Trotamundos no se mueve por un itinerario ni tiene un molino propio.

Cada vez que el Trotamundos robe una carta  del tablero, juega otro turno inmediatamente (sin embargo, si durante este turno adicional roba otra carta , no juega otro turno adicional).

Al final de la partida, cuenta todos los puntos que ha obtenido el Trotamundos y comprueba cuántas cartas de terreno  tiene. Cada uno de esos símbolos otorga 1 punto de victoria adicional al Trotamundos.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 60 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si en algún momento de la partida tienes 2 símbolos  a la vista (marca este logro durante la partida).
- Obtienes 1 ★ si has jugado una carta de excursión adicional durante la partida.

Excursión 4. Globos



En esta excursión, el Trotamundos utiliza un indicador de jugador y las fichas de bonificación de uno de los demás colores. Coloca el indicador en la primera casilla del marcador **derecho**.

Cada vez que el Trotamundos juegue la ficha de ruta "?", su indicador de jugador avanza 2 casillas. Cuando el Trotamundos llegue a una casilla que contenga espacios para fichas de bonificación, coloca su ficha de bonificación. Al final de la partida, cuenta todos los puntos del mazo del Trotamundos y añade los puntos de sus fichas de bonificación.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 65 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si has llegado a la última casilla de cualquiera de los marcadores (marca este logro durante la partida).
- Obtienes 1 ★ si has conseguido dar la vuelta a tus 6 fichas de globo.

Excursión 5. Torre de observación



En esta excursión, el Trotamundos utiliza las fichas de bonificación de uno de los demás colores.

Deja las cartas de excursión adicionales en fila para saber qué carta se ha colocado primero. Después de robar cartas de excursión de esta fila, desliza las cartas restantes hacia la izquierda y rellena únicamente los huecos vacíos de la derecha.

Al final de cada ronda, comprueba si la carta superior del mazo del Trotamundos coincide con alguno de los símbolos de objetivo. Si coincide, coloca la ficha de bonificación correspondiente al número de piso de la torre en la casilla designada de dicho piso.

Después de comprobar si el Trotamundos ha cumplido su objetivo, coloca la carta situada más a la izquierda en la parte superior de su mazo y rellena la fila.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 65 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes una columna de 7 cartas o más en tu zona de prado.
- Obtienes 1 ★ si has conseguido colocar tus 3 fichas de bonificación en el libro de aventuras.

Excursión 6. Cueva



En esta excursión, el Trotamundos no adquiere fichas de pintura.

Cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena, y antes de sustituir las cartas del tablero, coloca todas las cartas de excursión  reveladas en el mazo del Trotamundos.

Al final de la partida, añade todas las cartas de descubrimiento de cueva restantes al mazo del Trotamundos.

Cada carta de excursión  del mazo del Trotamundos vale 1 punto de victoria adicional.

- Obtienes 1 ★ si tienes más puntos de victoria que el Trotamundos al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si tienes al menos 65 puntos de victoria al final de la excursión.
- Obtienes 1 ★ si has conseguido jugar una carta de descubrimiento de cueva.
- Obtienes 1 ★ si has jugado más cartas de excursión  de las que el Trotamundos tiene en su mazo.



Índice de cartas

	nombre común	nombre científico	dato interesante	lugar y fecha de observación
M01-M08	Nube de tormenta		En la Tierra se producen decenas de miles de tormentas cada hora, particularmente en islas y zonas tropicales.	
M09-M16	Nube en día soleado		Aunque a primera vista los arcoíris parecen tener forma de arco, en realidad son circulares. A veces se puede advertir cuando se ven desde un avión.	
M17	Comadreja común	<i>Mustela nivalis</i>	En invierno, el pelaje de algunas comadrejas se vuelve blanco para camuflarse mejor en entornos nevados; sin embargo, eso también las convierte en presas fáciles cuando no hay nieve.	
M18	Manzano europeo	<i>Malus pumila</i>	El manzano común es perfecto para decorar un jardín. Conviene tenerlos de varias especies para que las flores y los frutos duren más tiempo gracias a la polinización cruzada.	
M19	Orquídea nido de pájaro	<i>Neottia nidus-avis</i>	La orquídea nido de pájaro no hace la fotosíntesis, sino que utiliza hongos micorrizos para obtener los nutrientes que necesita para sobrevivir.	
M20	Hormiguero		Las hormigas forman comunidades jerarquizadas en las que cada individuo desempeña un papel concreto. Las obreras llevan a cabo casi todas las tareas, mientras que la reina pone los huevos.	
M21	Hidno azulado	<i>Hydnellum caeruleum</i>	Un hongo saprófito que obtiene todos sus nutrientes a partir de materia orgánica muerta.	
M22	Esclusa		Hoy en día, la recuperación de tierra se planifica teniendo en cuenta no solo la eficiencia económica del terreno, sino también el entorno natural.	
M23	Seto		Ya desde la Edad del Bronce se utilizaban líneas de plantas para delimitar ciertas áreas.	
M24	Tulipán silvestre	<i>Tulipa sylvestris</i>	El cultivo del tulipán probablemente se originó en Persia, en el siglo X, y llegó a Europa en el siglo XVI desde Turquía.	
M25	Paisaje con molino holandés		Los molinos holandeses surgieron en el siglo XVII. Se distinguen por su estructura fija y su casquete giratorio.	
M26	Zuecos (descubrimiento)		Los zuecos protegen los pies de las lesiones de origen mecánico, así que eran muy comunes entre los hombres y los obreros de la Europa medieval.	
M27	Píceas común	<i>Picea abies</i>	Uno de los árboles más antiguos que se conocen en el mundo es una píceas común de Suecia. Tiene 9 550 años y se llama Old Tjikko.	
M28	Senderuela	<i>Marasmius oreades</i>	La senderuela es una seta higrófana: cambia de color a medida que pierde o absorbe agua.	
M29	Ampelis europeo	<i>Bombycilla garrulus</i>	El ampelis europeo es capaz de comer el doble de su peso corporal en un solo día.	
M30	Corzo común	<i>Capreolus capreolus</i>	El corzo emite un sonido similar al ladrido de un perro.	
M31	Abejorro carpintero europeo	<i>Xylocopa violacea</i>	Al igual que las abejas, los abejorros carpinteros son esenciales para el ecosistema debido a que polinizan las plantas. Las abejas son las responsables de la reproducción del 80 % de las plantas del mundo, y estas, a su vez, resultan vitales para la supervivencia de los animales.	
M32	Glotón	<i>Gulo gulo</i>	Los glotones se comportan de manera muy parecida a las comadrejas a la hora de cazar. Suelen cazar presas más grandes y matar varios animales en poco tiempo para reunir provisiones.	
M33	Cabaña en el bosque		Construir la planta baja con ladrillos y la superior con madera tiene muchas ventajas: la planta baja de ladrillo ofrece mayor estabilidad y protege contra el frío y la humedad, mientras que la mayor ligereza de la planta superior permite construir grandes aleros, balcones o ventanas en voladizo.	
M34	Abejero europeo	<i>Pernis apivorus</i>	“Apivorus” significa “que come abejas”. El alimento principal de esta ave son las larvas de avispas, avispones y abejas, pero también puede comer otros insectos y pequeños vertebrados.	

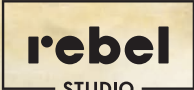
M35	Lasiocampa del pino (larva)	<i>Dendrolimus pini</i>	Tras la eclosión, las orugas se comen la cáscara del huevo. Después se alimentan de agujas de pino: empiezan dándoles pequeños bocados hasta que son capaces de comérselas enteras.
M36	Perro mapache	<i>Nyctereutes procyonoides</i>	Los perros mapache son originarios del este de Asia. Se trajeron a Europa para utilizarlos en la industria peletera, pero actualmente se consideran una especie invasora en la Unión Europea.
M37	Paisaje con río		Todas las civilizaciones antiguas del mundo surgieron cerca de los ríos.
M38	Paisaje con ciervo, halcón y lobo		Los depredadores desempeñan un papel importante en la cadena alimentaria: controlar las poblaciones de herbívoros. Cuando los herbívoros carecen de enemigos naturales, el equilibrio puede romperse y se produce escasez de alimento.
M39	Venus de Oblazowa		Se calcula que esta figura de mujer hallada en Oblazowa tiene unos 15 000 años de antigüedad. En la cueva también se encontraron otras señales de presencia humana, como varias herramientas que los neandertales usaban hace 100 000 años.
M40	Bifaz de sílex		Los bifaces eran de piedra tallada, normalmente de sílex, y se empleaban como herramienta de corte.
M41	Paisaje con cueva de arenisca		La arenisca es una piedra compuesta principalmente de sílice. En función de su formación, puede tener toda clase de colores: desde blanco o amarillo, pasando por rojo y gris verdoso, hasta casi negro.
M42	Paisaje con cueva		La cueva más larga del mundo es la Mammoth Cave de Estados Unidos. Mide 686 kilómetros de longitud.
M43	Paisaje con casas en una cueva		Ubicada en Jordania, la ciudad nabatea labrada en piedra que hoy se conoce como Petra (del griego “piedra”) recibió originalmente el nombre de Raqmu (“multicolor”) por parte de sus habitantes, ya que la piedra parece cambiar de color dependiendo de la hora del día.
M44	Hoguera delante de una cueva		El dominio del fuego por parte del <i>Homo erectus</i> fue uno de los momentos más cruciales de la prehistoria de la humanidad. A lo largo de miles de años, numerosas culturas han otorgado al fuego un significado místico, relacionándolo con la seguridad y la energía vital, pero también con la destrucción. La importancia del dominio del fuego también se refleja en el mito griego de Prometeo.
M45	Casa construida sobre piedra		Taung Kalat, en Birmania, y la iglesia del pilar de Katsji, en Georgia, son dos ejemplos de edificios religiosos contruidos sobre piedra que emplean la soledad y el aislamiento del mundo para favorecer la meditación.
M46	Casa excavada en piedra		Pueden verse edificios residenciales excavados en piedra en la ciudad turca de Uçhisar.
M47	Seudoescorpión	<i>Chelifer cancroides</i>	En realidad, los pseudoescorpiones son muy beneficiosos para el ser humano. Se alimentan de insectos peligrosos para las colmenas de abejas y también de las polillas que devoran libros y destruyen bibliotecas.
M48	Plectogona sanfilippoi	<i>Plectogona sanfilippoi</i>	Los miriápodos de esta especie viven a 525-836 metros por encima del nivel del mar. A las especies exclusivas de un hábitat se les llama especies endémicas.
M49	Marmota alpina	<i>Marmota marmota</i>	Cuando hiberna, la temperatura corporal de la marmota baja de 36 °C a 8-10 °C, su consumo de oxígeno se reduce a una trigésima parte y su corazón pasa de 220 a 30 latidos por minuto.
M50	Culantrillo menudo	<i>Asplenium trichomanes</i>	La medicina popular lo utilizaba como expectorante (para eliminar las mucosas de las vías respiratorias).
M51	Estalactitas		El crecimiento anual máximo de las estalactitas es de entre 0,25 y 3 mm de longitud.
M52	Estalagmitas		Una de las estalagmitas más altas que se conocen en la Tierra se encuentra en la gruta de Son Doong de Vietnam y mide más de 70 metros de altura.
M53	Tritón alpino	<i>Ichthyosaura alpestris</i>	Después de poner huevos, la hembra los envuelve con hojas de plantas acuáticas.
M54	Proteo	<i>Proteus anguinus</i>	Los proteos viven en las cuevas de los Alpes dináricos. Se los puede hallar incluso a 300 metros bajo tierra.
M55	Heraldo	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Pasan el invierno en cuevas. Si no encuentran ninguna, buscan sótanos y otras estructuras artificiales en las que la temperatura es menos fría.
M56	Espeleotemas		Los espeleotemas surgen cuando el agua gotea por las grietas de una cueva de piedra. El agua disuelve la piedra y la precipitación del carbonato cálcico deja un sedimento por el que discurre el agua.

M57	Columnas geológicas		Las estalagmitas se forman bajo las estalactitas, acercándose poco a poco hasta que, si nada lo impide, se convierten en columnas.
M58	Rosalia alpina	Rosalia alpina	El mayor peligro para la población de Rosalia alpina es la tala y la destrucción de los árboles en los que ponen sus huevos.
M59	Murciélago de cueva	Miniopterus schreibersii	En muchas especies de murciélago, la madre transporta a las crías. Sin embargo, ciertas especies, como el murciélago de cueva, forman colonias donde las crías esperan juntas a que las madres vuelvan de cazar.
M60	Murciélago de herradura	Rhinolophus hipposideros	Las fosas nasales del murciélago de herradura están rodeadas por una excrecencia de piel con la que concentra las ondas sónicas de su ecolocalización.
M61	Speleomantes strinatti	Speleomantes strinatti	Esta especie corre peligro de extinguirse dentro de cinco generaciones por la infección del hongo Batrachochytrium salamandrivorans del este de Asia, seguramente traído a Europa a través del comercio de salamandras.
M62	Flauta de Hohle Fels		Esta flauta hallada en Alemania tiene al menos 35 000 años de antigüedad. Demuestra que los primeros europeos ya tenían tradiciones musicales.
M63	Araña cavernícola europea	Meta menardi	Habita en entornos oscuros y húmedos y no soporta el terreno seco. Debido a sus preferencias ambientales, caza caracoles entre otras presas.
M64	Porrhomma egeria	Porrhomma egeria	Esta especie pertenece a la familia de los linífidos, caracterizada por sus telarañas laminares. Es la segunda familia de arañas más numerosa después de los saltícidos.
M65	Travunijana djokovici	Travunijana djokovici	Esta especie de caracol acuático se bautizó en honor al famoso tenista serbio Novak Djokovic.
M66	Heraldo (larva)	Scoliopteryx libatrix	Las larvas de heraldo se alimentan de hojas de sauce y álamo.
M67	Entrada de cueva de arenisca		La cueva de arenisca más larga del mundo es la cueva Krem Puri de la India. Mide 24,5 kilómetros de longitud y contiene fósiles de dinosaurios de hace más de 70 millones de años.
M68	Entrada de cueva en prado		Actualmente, la cueva más profunda que se conoce en la Tierra es la cueva Veriówkina de Georgia, de 2 223 metros de profundidad.
M69	Coprino diseminado	Coprinellus disseminatus	Suelen crecer sobre árboles muertos y en descomposición, pero a veces sus esporocarpos también se pueden encontrar en árboles vivos. Pueden crecer bajo tierra.
M70	Rampión de cabeza redonda	Phyteuma orbiculare	Crece en las montañas europeas. Uno de los peligros para la especie son los daños accidentales que los turistas provocan en las plantas que crecen en la piedra.
M71	Cráneo de león de las cavernas		Los leones de las cavernas se extinguieron hace unos 13 000 años. Aparecen representados en pinturas rupestres en las cuevas de Chauvet y Lascaux.
M72	Peine de Vimose		Este peine, hallado en la ciénaga danesa de Vimose, data del siglo II. Se sospecha que la inscripción rúnica “Harja” hace referencia al nombre de su propietario.
M73	Fragmento de plato de cerámica del Neolítico		Debido a su increíble resistencia al paso del tiempo, la cerámica es un material muy importante para la arqueología. Su análisis nos permite obtener información acerca de la migración y de las costumbres antiguas relativas a la preparación de alimentos, la decoración y los ritos funerarios.
M74	Cristalito de pirita sobre piedra		Encender fuego con pirita o pedernal es una de las técnicas más antiguas que existen. Estos materiales se emplearon en el siglo XVI para fabricar las armas de fuego conocidas como armas de chispa.

Créditos

Diseño del juego: Klemens Kalicki
Ilustración: Karolina Kijak
Diseño gráfico: Karolina Kijak, Rebel Studio
Desarrollo: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak
Reglamento: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak

Traducción y edición al inglés: Paulina Wierzbińska
Traducción al español: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó
Coordinación de producción: Sławomir Gacal
Maquetación: Wydawnictwo Rebel



FB: Rebel Studio
IG: @rebelstudio.eu
YT: Rebel Studio
www.rebelstudio.eu



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

