

CÓMO JUGAR

- Gana el primer jugador que coloque bien su última carta.
- En su turno, cada jugador intenta colocar una de sus cartas correctamente en la fila de cartas.
- Si el jugador se equivoca al hacerlo, descarta esa carta y roba una nueva.



Lugares posibles:

En este ejemplo, hay 5 lugares posibles donde se puede colocar «Ajolote», **pero solo uno es el correcto.**



CONTENIDO

110 cartas de animales: la parte frontal de cada carta muestra el nombre del animal y su ilustración, mientras que la parte posterior muestra la misma información y, además, las características del animal.

1 FAMILIA

2 NOMBRE COMÚN

3 ILUSTRACIÓN

4 CARACTERÍSTICAS



Parte frontal



Parte de las características

Familias de animales



Anfibios



Arácnidos



Crustáceos



Insectos



Mamíferos



Mamíferos marinos



Moluscos



Aves



Peces



Reptiles



Anélidos

Explicación de las características



Tamaño promedio: indica el tamaño medio del animal, pero sin incluir la cola. Para los reptiles, la longitud de la cola sí que se tiene en cuenta.

Las aves se miden desde las patas hasta lo alto de la cabeza, no por la envergadura de las alas. El tamaño se expresa en milímetros (mm), centímetros (cm) y metros (m).



Peso promedio: indica el peso medio del animal y se expresa en gramos (g), kilos (kg) y toneladas (t).



Esperanza de vida: indica el tiempo de vida medio del animal y se expresa en días, meses y años.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el único jugador sin cartas al final de una ronda.

PREPARACIÓN

1 - Los jugadores se sientan alrededor de la mesa.

2 - A continuación, escogen entre todos quién será el primer jugador y deciden qué característica usarán para jugar la partida: el tamaño, el peso o la esperanza de vida.

3 - Se barajan las cartas.

4 - Se reparten 4 cartas a cada jugador con la parte de las características bocabajo, ya que nadie puede mirar esa parte. A medida que los jugadores estén más familiarizados con el juego, se pueden repartir más de 4 cartas por jugador.

5 - El resto de las cartas se colocan sobre la mesa formando un mazo con la parte de las características bocabajo.

6 - Se coloca la primera carta del mazo en el centro de la mesa y, a continuación, se le da la vuelta para que muestre la parte de las características. Esta será la carta inicial, lo que significa que la fila donde los jugadores deben colocar sus cartas siempre empieza en esta carta.

¡Empieza la partida!



1 Primer jugador

3 Carta inicial

5 Cartas del jugador

2 Área de juego

4 Mazo de cartas

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores juegan por turnos y en sentido horario. El primer jugador debe colocar 1 de sus cartas junto a la carta inicial siguiendo estas reglas:

- Si el jugador cree que la característica del animal de su carta es menor que la del animal de la carta inicial, coloca su carta a la izquierda de la carta inicial.
- Si el jugador cree que la característica del animal de su carta es mayor que la del animal de la carta inicial, coloca su carta a la derecha de la carta inicial.

Después de colocar la carta, le da la vuelta para revelar su parte de las características y comprobar si el valor de la característica se corresponde con la posición que ocupa en la fila.

- Si la carta está bien colocada, se queda donde está con la parte de las características bocarriba.
- Si la carta no está bien colocada, el jugador la devuelve a la caja del juego. Después, debe robar la primera carta del mazo y colocarla frente a sí, con la parte frontal bocarriba, junto a sus otras cartas.

Turno del primer jugador



A continuación, el segundo jugador, que es quien está a la izquierda del primero, empieza su turno.

- Si el primer jugador ha colocado bien su carta, el segundo jugador puede colocar su carta en uno de estos tres lugares: a la izquierda de las 2 cartas ya jugadas, a la derecha o entre ellas.
- Si el primer jugador no ha colocado bien su carta, el segundo jugador puede colocar su carta en uno de estos dos lugares: a la izquierda o a la derecha de la carta inicial.
- Si la carta del segundo jugador está bien colocada, se queda donde está con la parte de las características bocarriba. Después, la fila de cartas se reajusta de manera que todas queden espaciadas.

Turno del segundo jugador



A continuación, el tercer jugador empieza su turno.

- Si los dos jugadores anteriores han colocado bien sus respectivas cartas, el tercer jugador puede colocar su carta en uno de cuatro posibles lugares.
- Y así sucesivamente.

Turno del tercer jugador



GANAR LA PARTIDA

Si un jugador es el único que ha colocado bien su **última** carta en una ronda, gana inmediatamente la partida.

Por el contrario, si varios jugadores han colocado bien su última carta en una misma ronda, estos continúan la partida y el resto queda eliminado. Después, los jugadores que continúan la partida reciben 1 carta del mazo cada uno con la que siguen jugando. Este proceso se repite hasta que solo un jugador coloque bien su última carta en una ronda.

CASO ESPECIAL

Puede ocurrir que un jugador tenga que colocar una carta cuyo valor de la característica sea el mismo que el de una carta ya colocada. En tal caso, ambas cartas deben colocarse una junto a la otra sin tener en cuenta el orden en que se queden.

Créditos

Autor: Frédéric Henry | **Ilustraciones:** Gaël Lannurien

Investigación enciclopédica: Guillaume Blossier

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

©Monolith 2023. Todos los derechos reservados.



monolith