

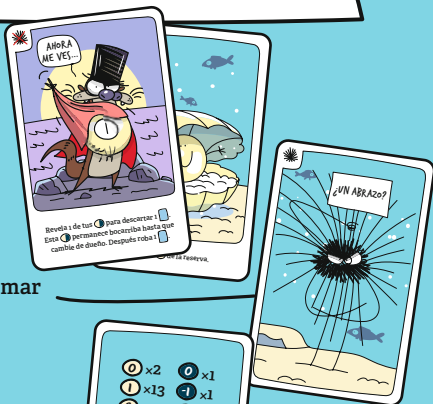
Las **nutrias** son unos animales muy monos que pasan sus días buceando en busca de perlas. Obviamente, siempre intentan conseguir las más valiosas, que van almacenando para tener la colección más grande posible. Pero esta no es tarea fácil, pues el mar está plagado de terribles y pinchudos erizos de mar, que clavan sus puntiagudas púas en las patitas y las naricitas de las nutrias, complicando sus labores de recolección. ¡¿Cómo pueden buscar perlas en semejantes condiciones?!

Durante la partida, te convertirás en una astuta e inteligente nutria. Para ganar, deberás ser quien recolecte más perlas preciosas. Fastidia al resto de nutrias y ten cuidado con los erizos de mar. ¡Recuerda que solo una nutria puede alzarse con el título de mejor buscadora de perlas!

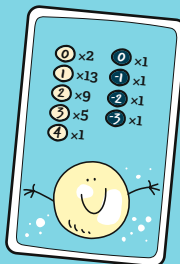


CONTENIDO

- 47 cartas de Acción



- 7 cartas de Erizo de mar



- 1 carta de Ayuda (con un recordatorio de cuántas perlas hay de cada valor)

- 30 perlas blancas con valores de 0, 1, 2, 3 y 4 puntos



- 4 perlas negras con valores de 0, -1, -2 y -3 puntos



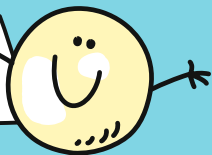
- 1 reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO

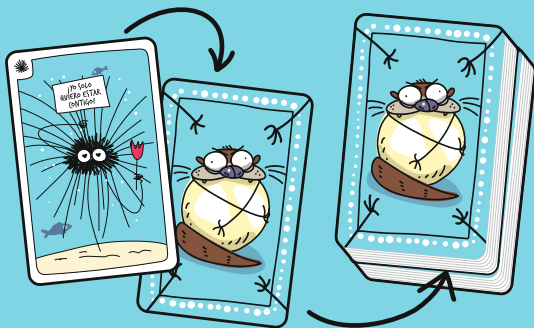
El objetivo es recolectar perlas con los valores más altos. Para ello, jugad cartas de Acción para robar perlas a otros participantes o cambiar sus valores. Gana quien acumule más puntos con sus perlas.

PREPARACIÓN*



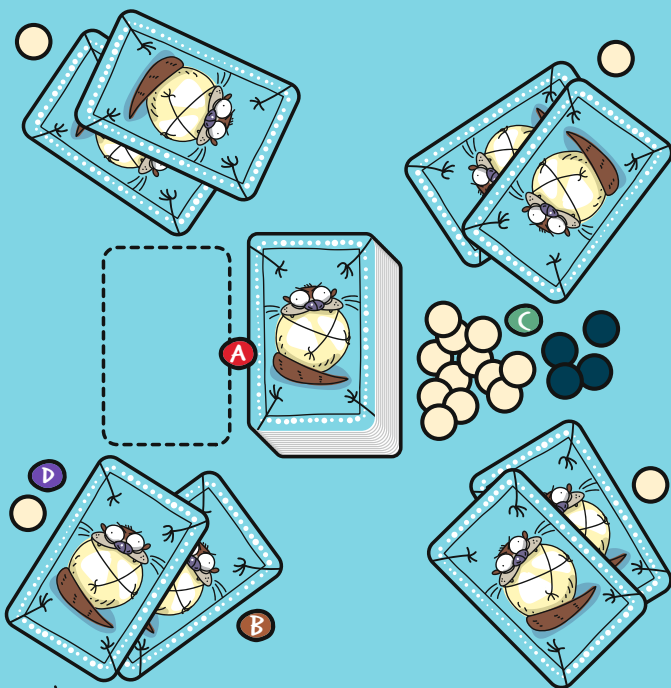
- A** Barajad las cartas de Acción y de Erizo de mar para crear un mazo de robo y colocadlo bocabajo en el centro de la mesa. Dejad espacio suficiente para una pila de descartes.
- B** Repartid, bocabajo, 2 cartas del mazo a cada participante.

¡Importante! Si os toca una carta de Erizo de mar durante la preparación de la partida, devolvedla al mazo de robo (introducidla más o menos en el medio) y robad una nueva carta. Repetid este proceso hasta que **no tengáis** ninguna carta de Erizo de mar en la mano.



C Cread una reserva de perlas. Separadlas por color, dadles la vuelta y mezcladlas.

D Cada uno de vosotros tomáis 1 perla blanca de la reserva, miráis su valor y la colocáis bocabajo delante de vosotros. ¡Ya tenéis vuestra primera perla!



Preparación para 4 participantes



¡Todo listo para jugar!

CÓMO SE JUEGA

La última persona que haya visto una nutria (y, sí, también vale la que aparece en la caja de *Río abajo*, la expansión de nuestro juego *Pradera*) juega en primer lugar o, en su defecto, la más joven.

Jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por la persona elegida.

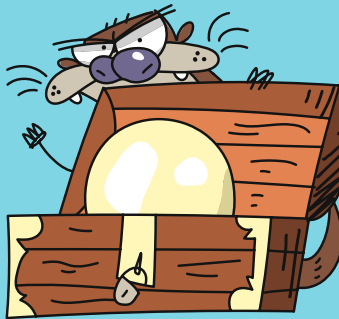
Cuando sea tu turno, debes llevar a cabo los siguientes pasos y en este mismo orden:

- 1 Roba 1 carta del mazo.
- 2 Juega 1 de las 3 cartas de tu mano y, si puedes, realiza la acción indicada en la carta.
- 3 Comprueba el número de cartas de Erizo de mar que tengas en la mano.

Si **tienes 2 cartas de Erizo de mar** en la mano al final de tu turno, quedas fuera de la partida. Devuelve tus cartas de Erizo de mar al mazo (introdúcelas más o menos en el medio). A partir de este momento, el resto de los participantes ya no pueden utilizar cartas de Acción contra ti, por lo tanto, tampoco pueden intercambiar sus perlas por las tuyas ni quitártelas. Eso sí, de igual forma, tampoco puedes recibir más perlas. Contarás tus puntos al final de la partida.

Si **no tienes 2 cartas de Erizo de mar** en la mano al final de tu turno, continúa en la partida. Sigue jugando tus turnos hasta el final de la partida o hasta que tengas 2 cartas de Erizo.

Ya has terminado tu turno, le toca al siguiente participante.



JUGAR LAS CARTAS

En tu turno, puedes jugar 1 carta de Acción o 1 carta de Erizo de mar. Cuando la juegues, ponla **bocarriba** delante de ti.

Cuando juegues una carta de Acción, **debes** realizar la acción descrita en la carta siempre que puedas. Una vez lo hayas hecho, la dejas bocarriba en la pila de descartes, al lado del mazo. Hay 2 excepciones a esta regla: las cartas ¡*Mi tesoro!* y *Abracadabra...*, que se quedan bocarriba delante de ti.

Cuando juegues una carta de Erizo de mar, **debes** tomar 1 perla negra de la reserva y colocarla bocabajo delante de ti. Después, devuelve la carta de Erizo de mar al mazo (de nuevo, más o menos en el medio).

¡Importante! Si **no** quedan perlas negras en la reserva, **no** puedes jugar una carta de Erizo de mar.

Algunas cartas tienen el símbolo de un erizo de mar tachado (☠) en la esquina superior izquierda. Estas cartas te permiten descartar o pasar una carta de Erizo de mar de tu mano al realizar la acción de la carta.

SÍMBOLOS

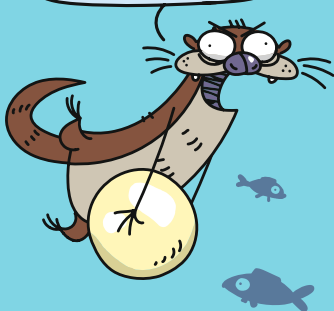
- perla blanca
- perla negra
- perla de cualquier color
- carta
- ☠ erizo de mar
- ☠ descartar/pasar un erizo de mar



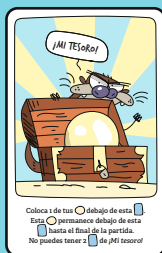
FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando solo quede 1 participante en juego. En ese momento, todos reveláis vuestras perlas blancas y negras y hacéis el recuento de puntos. Quien tenga más puntos gana la partida. Si hay un empate, quien tenga menos perlas gana. Si aun así el empate persiste, la victoria se comparte.

¡ASÍ DE FÁCIL!



DESCRIPCIÓN DE ALGUNAS DE LAS CARTAS



Coloca 1 de tus perlas blancas debajo de esta carta cuando la juegues. A partir de este momento, ningún participante, ni siquiera tú, puede tomar esta perla o reemplazarla por otra. Solo puedes tener **1 carta de ¡Mi tesoro!** en juego durante toda la partida. Si quieres jugar otra carta igual de nuevo, deberás dársela a otro participante, que la pondrá delante de él y colocará 1 de sus perlas blancas debajo. Si no tienes ninguna perla blanca cuando juegues la carta, no puedes poner ninguna debajo de ella, ni ahora ni más adelante en la partida.



Toma 3 perlas blancas de la reserva y mira sus valores. Distribúyelas en tus manos como quieras: por ejemplo, 3 perlas en la mano derecha y ninguna en la izquierda o 2 perlas en la mano izquierda y 1 en la derecha. Selecciona a otro participante para que elija 1 de tus manos. Dicho participante se lleva las perlas que tengas escondidas en esa mano, y tú te quedas las que tengas en la otra, que colocarás bocabajo delante de ti.



Roba 1 perla blanca al participante que tenga más perlas blancas. Si hay más de un participante con esa cantidad de perlas blancas, elige a quién quieres robársela.



Todos los participantes comprobáis los valores de vuestras perlas y pasáis 1 bocabajo a la persona que está a vuestra izquierda. Si un participante no tiene perlas, no pasa ninguna, pero sí recibe la perla que le pase la persona de su derecha.



Toma 3 perlas blancas de la reserva y mira sus valores. Elige 1 de ellas y colócala bocabajo delante de ti. Después, elige a 2 participantes y dales 1 de las 2 perlas restantes a cada uno. Si solo quedáis 2 participantes en la partida, distribuye las perlas de la siguiente forma: elige 1 perla para ti, dale 1 perla al otro participante y devuelve la restante a la reserva.

REGLAS IMPORTANTES

- Puedes comprobar el valor de tus perlas y cambiar su posición en cualquier momento durante la partida (incluso cuando juegues una carta de Acción).
- Cada vez que descartes 1 carta de Erizo de mar de tu mano, introdúcela de nuevo en el mazo, más o menos por la mitad.



Diseño del juego: Jon Biegalski,
Mar Bogdanis y Zofia Pilecka
Ilustraciones: Marcin Skoczek
Edición: Adam Strzelecki
Desarrollo del juego: Michał Szewczyk
y Przemek Wojtkowiak
Gestión del proyecto: Przemek Wojtkowiak
Traducción y revisión al inglés: Paulina
Gerding y Bryan Gerding
Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Rebel Studio quiere agradecer a todas las personas del grupo Roboty Planszowe por probar el juego: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał y Marcin Kowalski, así como a los estudiantes de Historia de tercero de la UMCS.

rebel
— STUDIO —
studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

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

NUTRIAS

⚙ Jon Biegalski
Mar Bogdanis
Zofia Pilecka
✂ Marcin Skoczek



8+ 3-5 30
MIN.

Reglamento