

FIRST GIANTS

◆ REGLAS ◆



En **FIRST GIANTS**, os convertiréis en paleontólogos y coleccionaréis los fósiles más bonitos para exhibirlos en vuestro museo.

Elegid qué especímenes vais a estudiar y utilizad sus habilidades exclusivas antes de añadirlos a vuestra exposición.

Decidid con cuidado cuándo vais a exhibir vuestros fósiles, ya que, una vez que estén en la exposición, no podréis beneficiaros de sus efectos. Pero tampoco esperéis demasiado: si lo hacéis, podéis perder la oportunidad de ganar puntos.

PREPARACIÓN

- 1 Barajad las cartas y colocadlas bocarriba en el centro de la mesa para conformar el mazo (A).
- 2 Colocad los 4 Yacimientos arqueológicos (B) en el centro de la mesa. Robad 8 cartas y, aleatoriamente, asignad 2 de ellas bocarriba a cada uno de los yacimientos.
- 3 Poned las fichas de Periódico (C), el ámbar (D) y los puntos (E) al lado de los Yacimientos arqueológicos para crear la reserva.
- 4 Cada participante elige un color y toma los 4 marcadores (F) de ese color, así como 1 tablero de Museo (G) y 2 fragmentos de Ámbar. Colocad los marcadores y los fragmentos de Ámbar en los espacios indicados de vuestros tableros de Museo.
- 5 Añadid tantas fichas de Colección (H) a la reserva (con la cara de las plantas hacia arriba) como corresponda al número de participantes que vayáis a jugar:
 - 2 personas : 14 fichas de Colección
 - 3 personas : 20 fichas de Colección
 - 4 personas : 24 fichas de Colección
 - 5 personas : 24 fichas de Colección
- 6 La persona que haya visto un dinosaurio más recientemente toma el marcador de Participante inicial (I) y empieza la partida.

Devolved a la caja las fichas de Colección restantes.

Acordaos de dejar el apéndice cerca.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

CARA DELANTERA

CARA TRASERA



EL LABORATORIO

El Laboratorio es la zona en la que estudiaréis vuestros fósiles y los prepararéis antes de exhibirlos.

LA EXPOSICIÓN

La Exposición es la exhibición del museo, la zona en la que mostraréis vuestras colecciones con orgullo.

Ejemplo de una partida para 3 participantes

UN TURNO DE JUEGO

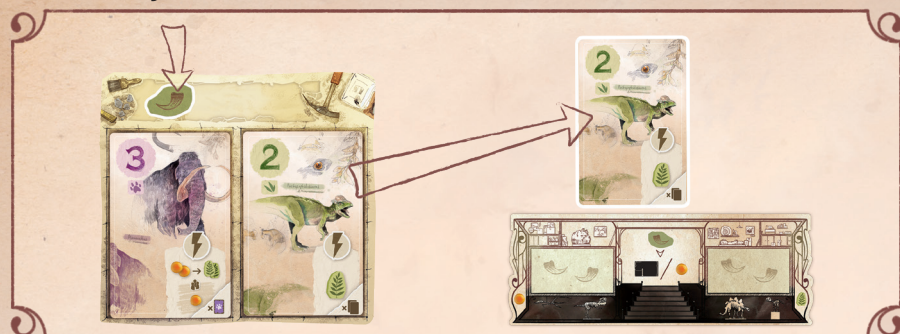
Empezando por el participante inicial, jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, debes llevar a cabo 1 de las siguientes 2 acciones:

COLOCAR 1 MARCADOR

Para realizar esta acción, debes tener al menos 1 marcador en tu tablero.

Si no tienes ningún marcador en tu tablero, entonces tendrás que optar por la acción «Recuperar marcadores».

- 1 Toma 1 de los marcadores de tu tablero y colócalo en un Yacimiento arqueológico **en el que aún no haya ningún marcador tuyo**.
- 2 Toma 1 de las 2 cartas de ese Yacimiento y colócala en tu Laboratorio (es decir, por encima de tu tablero).



- 3 Aplica el efecto de esa carta, así como cualquier efecto permanente que pueda activarse:



Algunas cartas tienen efectos **permanentes**.



Estos efectos se activan cada vez que se cumple la condición indicada, incluso en el momento en el que tomas la carta.



Por otro lado, la mayoría de las cartas tienen efectos de **un solo uso** que solo se activan una vez, en el turno en el que tomas la carta.

Si varios efectos de las cartas que tienes en el Laboratorio se desencadenan al mismo tiempo, resuélvelos en el orden que quieras. Si los efectos de las cartas de varios participantes se desencadenan al mismo tiempo, resuélvelos por orden de turno, empezando siempre por los del participante activo, y después en el sentido de las agujas del reloj.

- 4 Finalmente, rellena el espacio que se ha quedado libre en el Yacimiento con la carta superior del mazo.

(Podéis ver una lista de los efectos en la página 8, e información detallada sobre las cartas en el Apéndice.)

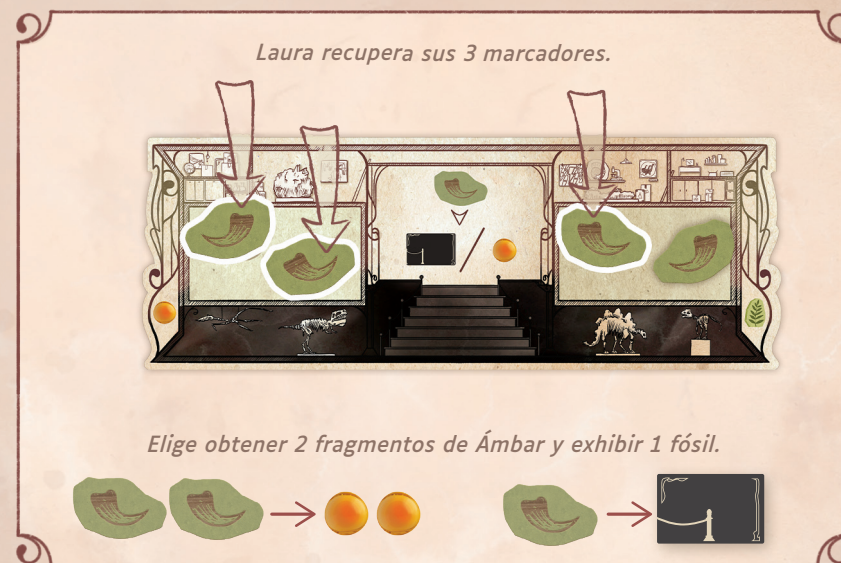
RECUPERAR MARCADORES

Para realizar esta acción, al menos 1 de tus marcadores debe estar en un Yacimiento arqueológico.

Si no tienes ningún marcador en ningún Yacimiento, entonces tendrás que optar por la acción «Colocar 1 marcador».

- 1 Recupera **todos** los marcadores que tengas en los Yacimientos arqueológicos y devuélvelos a tu tablero.
- 2 Por cada marcador que recuperes, elige 1 de los siguientes efectos:
Obtener 1 fragmento de Ámbar O **Exhibir 1 fósil** (ver página 6).

Puedes elegir un efecto diferente por cada marcador que recuperes, en el orden que quieras.



Laura recupera sus 3 marcadores.

Elige obtener 2 fragmentos de Ámbar y exhibir 1 fósil.

Una vez que termines de resolver la acción, es el turno del siguiente participante.

EXHIBIR 1 FÓSIL

Para exhibir un fósil, debes pagar la cantidad de ámbar equivalente a su tamaño (1, 2 o 3). Una vez que hayas pagado el ámbar, toma la carta de tu Laboratorio y colócala bocabajo por debajo de tu tablero. Exhibir los fósiles en la Exposición es la mejor forma de ganar puntos.

Si no puedes pagar el coste de un fósil, no puedes pasarlo a la Exposición.

En cuanto un fósil se exhibe en la Exposición, pierde todos sus efectos.

Cuando pasas un fósil a la Exposición, puedes empezar una nueva colección o ampliar una colección existente:

Para empezar una colección, coloca la carta en una nueva fila por debajo de tu tablero. Empezar una colección no te otorga puntos; si quieres ganarlos, **tendrás que ampliarla**.

Una vez que asignas un fósil a una colección, este debe permanecer en ella hasta el final; es decir, no puedes reasignarlo a otra colección más adelante.

Para ampliar una colección existente, añade la carta a esa colección. Las colecciones pueden ser de 2 tipos:

Colección completa de FAMILIA Misma Familia + Diferentes Tamaños



Colección completa de TAMAÑO Mismo Tamaño + Diferentes Familias



Ten en cuenta que la segunda carta que añades a una colección es la que determina de qué tipo es. Y que, una vez que lo has definido, este no puede cambiarse.

No puedes añadir cartas de una familia diferente a una colección de Familia, ni puedes añadir una carta a una colección de Familia si esta ya contiene una carta del mismo tamaño que la que quieres añadir.

No puedes añadir cartas de un tamaño diferente a una colección de Tamaño, ni puedes añadir una carta a una colección de Tamaño si esta ya contiene una carta de la misma familia que la carta que quieres añadir.

Laura **añade un herbívoro pequeño al carnívoro pequeño que ya tenía en la Exposición**. Como las dos cartas tienen el mismo tamaño (y son de familias diferentes), esta pasa a ser una colección de Tamaño.



GANAR PUNTOS

Cada vez que amplíes una colección, toma 1 ficha de Colección de la reserva y colócala con la cara de las hierbas hacia arriba, de tal forma que quede superpuesta sobre la nueva carta y la anterior (como se ve en el ejemplo).



Además, si eres el primer participante que amplía ese tipo de colección en particular, toma inmediatamente la ficha de Periódico correspondiente a esa colección de la reserva.

Si otro participante consigue el mismo tipo de colección con **más cartas**, ¡te roba la ficha de Periódico correspondiente!

Una colección completa de Familia no puede superar las 3 cartas, y una colección completa de Tamaño no puede superar las 5 cartas. Si eres el primer participante en completar un tipo de colección, ya nadie podrá robarte la ficha de Periódico correspondiente.



Ficha de Periódico de colección de Tamaño mediano



Cuando completes una colección, voltea cada una de las fichas de Colección que tengas en ella, dejando la cara hierbas hacia arriba.



FIN DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena cuando un participante toma **la última ficha de Colección de la reserva**, o cuando **el mazo se queda sin cartas** después de que un participante rellene un Yacimiento arqueológico. Tomad las fichas de Colección que queden en la caja y añadidlas a la reserva. La partida continúa hasta que todos los participantes hayáis jugado el mismo número de turnos. En ese momento, termina la partida y pasáis al recuento de puntos.



Las fichas de Periódico valen 3 o 5 puntos, según indique la propia ficha.



Cada ficha de Colección vale 2 puntos si la colección está incompleta (hierbas), y 3 puntos si la colección está completa (árboles).




Para terminar, añade todos los puntos que hayas ganado durante la partida.

Quien tenga más puntos gana la partida.
En caso de empate, la victoria se comparte.

SÍMBOLOS Y EFECTOS DE LAS CARTAS

Debes tomar el ámbar y los puntos que obtengas durante la partida de la reserva.
De igual manera, el ámbar que pagues debes devolverlo a la reserva.



Cada vez que **cualquier participante** tome una carta ...



Una vez durante este turno...



Cada vez que **tú** tomes una carta de **Carnívoro**...



... por cada carta de **Carnívoro** que tengas en el Laboratorio.



Cada vez que **tú** tomes una carta de una familia que no tengas en el Laboratorio...



... por cada familia diferente que tengas en el Laboratorio.



Cada uno de tus oponentes aplica este efecto...



... por cada par de cartas que tengas en el Laboratorio (independientemente de la familia y el tamaño).



Ganas 1 punto.



Ganas 1 fragmento de Ámbar.



Puedes exhibir 1 fósil.



Puedes exhibir 1 fósil sin coste alguno.



Puedes exhibir hasta 2 fósiles de familias diferentes.



Puedes exhibir hasta 2 fósiles de la misma familia.



Puedes pagar 3 fragmentos de Ámbar para ganar 2 puntos.



Puedes exhibir 1 fósil O ganar 1 punto.



Un huevo es un comodín: pertenece a una familia, pero puede servir como una carta de cualquier tamaño en una colección. Para pasar un huevo a la Exposición, paga 2 fragmentos de Ámbar.

Si necesitas información más detallada sobre los efectos de una carta, échale un vistazo al Apéndice.