



·FIRST·
GIANTS
APÉNDICE

FAMILIA DE LOS VOLADORES

Los pterosaurios aparecen con frecuencia en libros y películas sobre dinosaurios, y suelen estar estrechamente asociados a ellos por el público general, pero en realidad no son dinosaurios, sino reptiles voladores. A diferencia de los dinosaurios, que evolucionaron en las aves modernas, no hay supervivientes de este linaje.

1 ANUROGNATHUS

Anurognathus, del griego avoupa yvaboc «mandíbula de rana».





Cada vez que cualquier participante (incluido tú) tome 1 carta con el símbolo  (incluida esta carta), gana 1 fragmento de Ámbar. Cuando tomes esta carta, asegúrate de informar al resto de participantes para ayudarles a recordar sus propios efectos de .

1 NEMICOLOPTERUS

El pterosaurio «adulto» más pequeño conocido hasta la fecha; el fósil encontrado podría tratarse de un ejemplar joven.





Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 2 fragmentos de Ámbar.

3 PTERANODON

El Pteranodon es el espécimen de pterosaurio del que más fósiles se han encontrado, incluyendo ejemplares tanto masculinos como femeninos y de distintos grupos de edad y subespecies, lo que ha permitido realizar un análisis detallado de su anatomía y vida.





Cada vez que tomes una carta de **Volador** (incluida esta carta), gana 2 fragmentos de Ámbar.

3 THANATOSDRAKON

Se cree que el Thanatosdrakon tenía una envergadura aproximada de 9 metros.





Cada vez que tomes una carta de **Volador** (incluida esta carta), gana 1 punto.

2 DIMORPHODON

Probablemente, el Dimorphodon no fuera capaz de recorrer grandes distancias volando. Avanzaba trepando y mediante vuelos cortos, igual que algunas aves modernas como el tinamú y el pájaro carpintero.






Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 fragmento de Ámbar por cada carta de **Volador** (incluida esta carta) que tengas en el Laboratorio.

2 THALASSODROMEUS

Existen diversas teorías sobre las posibles funciones de la cresta del Thalassodromeus, entre las que se incluyen la termorregulación, el reconocimiento de especies o la exhibición sexual. Es más que probable que cumpliera más de una.






Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 3 fragmentos de Ámbar y 1 punto.

3 QUETZALCOATLUS

El Quetzalcoatlus era tan grande que, durante mucho tiempo, se creyó que no podía volar realmente.






Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pagar 3 fragmentos de Ámbar para ganar 2 puntos. Puedes llevar a cabo este intercambio tantas veces como cartas de **Volador** (incluida esta carta) tengas en el Laboratorio.

? HUEVO DE PTEROSAURIO



El huevo de pterosaurio es un comodín de la familia de los **Voladores**: funciona como una carta de **Volador** de cualquier tamaño en una colección. Para pasarlo a la Exposición, debes pagar 2 fragmentos de Ámbar.

FAMILIA DE LOS HERBÍVOROS

La guerra de los Huesos, también conocida como la Gran fiebre de los dinosaurios, fue una época de búsqueda de fósiles muy intensa y feroz durante la Edad Dorada en Estados Unidos. Este período estuvo marcado por una amarga rivalidad entre dos paleontólogos de gran renombre: Edward Drinker Cope (Academia de Ciencias Naturales de Filadelfia) y Othniel Charles Marsh

(Museo Peabody de Historia Natural de Yale). Ambos utilizaron tácticas muy poco éticas, llegando incluso a cometer sobornos, robos y a destruir fósiles con tal de superar al otro. También trataron de desacreditarse entre ellos y de obstaculizar sus financiaciones lanzando ataques personales en publicaciones científicas.

1 **MICROCERATUS**

Durante el Cretácico, las plantas con flor se encontraban de forma muy esporádica en el paisaje, por lo tanto, es muy probable que el Microceratus se alimentase principalmente de helechos, cicadas o coníferas, de las que arrancaba las hojas o agujas con su afilado pico ceratopsiano.



Cada vez que cualquier participante (incluido tú) tome 1 carta con el símbolo  (incluida esta carta), gana 1 punto.

Cuando tomes esta carta, asegúrate de informar al resto de participantes para ayudarles a recordar sus propios efectos de .

1 **PSITTACOSAURUS**

El Psittacosaurus es uno de los géneros de dinosaurio que mejor se conocen, gracias a los cientos de fósiles de ambos sexos y de prácticamente todas las edades que se han encontrado. Las teorías modernas sugieren que presentaba colores degradados (era más oscuro por arriba y más claro por la parte inferior del cuerpo), con una probable coloración disruptiva que formaba rayas y manchas en las extremidades.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 punto.

3 **DIPLODOCUS**

El Diplodocus habitó lo que hoy es el Medio Oeste de Norteamérica a finales del período jurásico, junto a otros gigantes dinosaurios saurópodos como el Apatosaurus, el Barosaurus, el Brontosaurus y el Camarasaurus.



Cada vez que tomes una carta de **Herbívoro** (incluida esta carta), gana 2 fragmentos de Ámbar.

3 **STEGOSAURUS**

En general, se cree que el Stegosaurus probablemente se valía de su cola con espinas (o thagomizer) para defenderse de los depredadores. El dibujante de cómics Gary Larson inventó el nombre «thagomizer» para uno de los chistes de su cómic The Far Side, en 1982. Poco a poco, este término fue adoptándose como nombre oficial de la distintiva colocación de las cuatro espinas de la cola del Stegosaurus.



Cada vez que tomes una carta de **Herbívoro** (incluida esta carta), gana 1 punto.

2 **PACHYCEPHALOSAURUS**

Durante mucho tiempo, se creyó que las diferentes formas de cráneo encontradas representaban 4 especies distintas, hasta que se comprendió que esas formas reflejaban en realidad la evolución del Pachycephalosaurus en sus diversas etapas vitales.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 punto por cada 2 cartas que tengas en el Laboratorio (incluida esta carta), independientemente de su familia y tamaño. Si tienes un número impar de cartas, redondea a la baja.

2 **CRICHTONSAURUS**

El Crichtonsaurus obtuvo su nombre de Michael Crichton, el autor de la novela de dinosaurios Parque jurásico.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 2 puntos y 1 fragmento de Ámbar.

3 **TRICERATOPS**

El primer fósil de Triceratops que se descubrió constaba únicamente de sus dos enormes cuernos. El paleontólogo que los analizó pensó que pertenecían a un tipo de bisonte del Plioceno.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 punto por cada carta de **Herbívoro** (incluida esta carta) que tengas en el Laboratorio.

? **HUEVO DE HERBÍVORO**



El huevo de herbívoro es un comodín de la familia de los **Herbívoros**: funciona como una carta de **Herbívoro** de cualquier tamaño en una colección. Para pasarlo a la Exposición, debes pagar 2 fragmentos de Ámbar.

FAMILIA DE LOS CARNÍVOROS

Algunos dinosaurios, como el Dakotaraptor, «desaparecen» debido a errores o a la falta de certeza en la identificación de los materiales paleontológicos que, en realidad, podrían no pertenecer a esa especie. Esto es lo que se denomina como nomen dubium.

1 **COMPSOGNATHUS**



Uno de los parientes del Compsognathus, el Sinosauropteryx, estaba cubierto de plumón; mientras que otro, el Juravenator, estaba cubierto de plumas y escamas. Esto sugiere que miembros de una misma familia podían presentar diferentes tipos de plumajes.



Cada vez que cualquier participante (incluido tú) tome 1 carta con el símbolo  (incluida esta carta), puedes pasar 1 fósil a la Exposición (pagando su coste). Puedes elegir esta misma carta como fósil para exhibirlo mediante este efecto. *Cuando tomes esta carta, asegúrate de informar al resto de participantes para ayudarles a recordar sus propios efectos de .*



1 **VELOCIRAPTOR**



En 2007, se encontraron unos bultos de plumas en el cúbito de un fósil, lo que demostró con certeza que el Velociraptor (y posiblemente otros raptores) tuviera alas hechas de plumas en vez de plumón.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 fragmento de Ámbar y decide si quieres pasar 1 fósil a la Exposición (pagando su coste). Puedes elegir esta misma carta como fósil para exhibirlo mediante este efecto.



3 **GIGANOTOSAURUS**



El Giganotosaurus fue uno de los carnívoros terrestres más grandes que se conocen. Sin embargo, su tamaño exacto ha sido difícil de determinar, ya que los fósiles de esta especie que se han encontrado hasta la fecha están incompletos. Según el espécimen más completo, se estima que tenía una longitud de entre 12 y 13 metros.



Cada vez que tomes una carta de **Carnívoro** (incluida esta carta), gana 2 fragmentos de Ámbar.



3 **SPINOSAURUS**



La evidencia indica que el Spinosaurus era semiacuático, y la mayoría de los científicos creen que cazaba presas tanto terrestres como marinas, de forma similar a como cazan las garzas y otras aves zancudas.



Cada vez que tomes una carta de **Carnívoro** (incluida esta carta), gana 1 punto.



2 **DILOPHOSAURUS**



El holotipo del Dilophosaurus es uno de los ejemplares con más paleopatologías identificados, lo que sugiere que pudo haber sido un animal especialmente resistente.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pasar hasta 2 fósiles a la Exposición (pagando el coste de cada uno). Si exhibes 2 fósiles, ambos deben pertenecer a la **misma familia**. Puedes elegir esta misma carta como uno de los fósiles para exhibirlo mediante este efecto.



2 **CARNOTAURUS**



El Carnotaurus es el único animal carnívoro bípedo que tiene un par de cuernos en el hueso frontal. Se piensa que los usaba de forma similar a los carneros.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pasar 1 fósil a la Exposición **sin pagar su coste**. Puedes elegir esta misma carta como fósil para exhibirlo mediante este efecto.



3 **TYRANNOSAURUS**



Antes del descubrimiento de Trix en 2013, Sue era el ejemplar de Tyrannosaurus de mayor edad jamás encontrado, tras haber muerto a la avanzada edad de 28 años. Trix tenía 35 cuando murió.



Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, por cada carta de **Carnívoro** (incluida esta carta) que tengas en el Laboratorio, gana 1 fragmento de Ámbar, y decide si quieres pasar 1 fósil a la Exposición (pagando su coste). Puedes elegir esta misma carta como fósil para exhibirlo mediante este efecto.



? **HUEVO DE CARNÍVORO**



El huevo de carnívoro es un comodín de la familia de los **Carnívoros**: funciona como una carta de **Carnívoro** de cualquier tamaño en una colección. Para pasarlo a la Exposición, debes pagar 2 fragmentos de Ámbar.



FAMILIA MARINA

La vida se originó en los océanos antes de salir a la superficie y, finalmente, colonizar la tierra, lo que fue un gran paso en la historia de la evolución. Sin embargo, en un irónico giro de los acontecimientos, algunos animales terrestres terminaron por volver al mar, adaptándose de

nuevo al entorno acuático durante millones de años. Pese a su estilo de vida oceánico, criaturas como el Ichthyosaurus, el Plesiosaurus y el Mosasaurus descienden de antepasados terrestres; lo que no se aleja mucho de la forma en que las ballenas evolucionaron a partir de mamíferos con pezuñas.

1 TRILOBITA

Alrededor de unas 20 000 especies de trilobites evolucionaron y ocuparon muchos nichos ecológicos: algunos se desplazaban por el lecho marino como depredadores, carroñeros o filtradores; y otros nadaban y se alimentaban de plancton.

Cada vez que cualquier participante (incluido tú) tome 1 carta con el símbolo  (incluida esta carta), puedes pagar 3 fragmentos de Ámbar para ganar 2 puntos. Cuando tomes esta carta, asegúrate de informar al resto de participantes para ayudarles a recordar sus propios efectos de .






1 AMMONOIDEA

Los ammonites son excelentes fósiles guía, ya que el relativamente corto período de tiempo de su existencia se corresponde con un período geológico bien definido. Esto permite una fácil datación de los estratos y las rocas, ya que la duración de las distintas especies de ammonites fue inferior a un millón de años.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 fragmento de Ámbar por cada familia diferente (incluida la de esta carta) que tengas en el Laboratorio.






3 ELASMOSAURUS

Las primeras reconstrucciones de este reptil ubicaron su cabeza en la punta de la cola; sin embargo, los paleontólogos corrigieron rápidamente este error.

Cada vez que tomes 1 carta de una familia que, en ese momento, no tengas en el Laboratorio, gana 2 fragmentos de Ámbar. Si no tienes ninguna carta de *Criatura marina* en el Laboratorio cuando tomes el Elasmosaurus, gana 2 fragmentos de Ámbar.










3 MOSASAURUS

Pese a su apariencia, el Mosasaurus no es un cocodrilo gigante, sino un pariente cercano de las serpientes modernas, con las que comparte características como tener dientes en el paladar.

Cada vez que tomes 1 carta de una familia que, en ese momento, no tengas en el Laboratorio, gana 1 punto. Si no tienes ninguna carta de *Criatura marina* en el Laboratorio cuando tomes el Mosasaurus, gana 1 punto.

2 ICHTHYOSAURUS

La forma corporal del Ichthyosaurus, muy parecida a la de un delfín o un tiburón, es el resultado de la evolución convergente, un mecanismo que favorece configuraciones corporales similares en respuesta a ambientes similares.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pasar hasta 2 fósiles a la Exposición (pagando el coste de cada uno). Si exhibes 2 fósiles, estos deben pertenecer a **familias diferentes**. Puedes elegir esta misma carta como uno de los fósiles para exhibirlo mediante este efecto.






2 ARCHELON

El Archelon tenía un caparazón de tejido blando en lugar de uno duro, una característica común entre las tortugas marinas gigantes como la actual tortuga laúd, lo que las hace más ligeras y rápidas en el agua.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 1 punto por cada familia diferente (incluida la de esta carta) que tengas en el Laboratorio.






3 MEGALODON

El nombre Megalodon no es poco común entre los animales; otros ejemplos incluyen una almeja y una serpiente, cuyos nombres contienen también esta palabra.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, por cada familia diferente (incluida la de esta carta) que tengas en el Laboratorio, puedes pasar 1 fósil a la Exposición (pagando su coste). Puedes elegir esta misma carta como uno de los fósiles para exhibirlo mediante este efecto.






? HUEVO MARINO

El huevo marino es un comodín de la familia *marina*: funciona como una carta de *Criatura marina* de cualquier tamaño en una colección. Para pasarlo a la Exposición, debes pagar 2 fragmentos de Ámbar.






FAMILIA DE LOS MAMÍFEROS

Hace aproximadamente 66 millones de años, tres cuartos de las especies de plantas y animales de la Tierra se extinguieron, incluidos todos los dinosaurios no aviares. Este suceso, conocido como la extinción masiva del Cretácico-Paleógeno, propició numerosas oportunidades evolutivas, especialmente para la diversificación de los mamíferos.

1 **BRASILODON**




Cada vez que cualquier participante (incluido tú) tome 1 carta con el símbolo  (incluida esta carta), puedes pasar 1 fósil a la Exposición (pagando su coste) o ganar 1 punto. Puedes elegir esta misma carta como fósil para exhibirlo mediante este efecto. Además, cada vez que ocurra esto, todos tus oponentes ganan 1 fragmento de Ámbar.

Cuando tomes esta carta, asegúrate de informar al resto de participantes para ayudarles a recordar sus propios efectos de .



1 **THYLACINUS**




Comúnmente denominado tigre de Tasmania o lobo de Tasmania. El fósil de Thylacine más antiguo registrado hasta la fecha data de hace unos 2 millones de años.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 3 fragmentos de Ámbar. Además, cada uno de tus oponentes gana 1 fragmento de Ámbar.



3 **ARSINOITHERIUM**




Cada vez que tomes una carta de **Mamífero** (incluida esta carta), gana 2 fragmentos de Ámbar.



3 **MEGATHERIUM**




Hay evidencia que sugiere que la caza humana pudo haber provocado la extinción del Megatherium.

Cada vez que tomes una carta de **Mamífero** (incluida esta carta), gana 1 punto.



2 **SMILODON**




Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pasar hasta 2 fósiles a la Exposición (pagando el coste de cada uno). Puedes elegir esta misma carta como uno de los fósiles para exhibirlo mediante este efecto. Además, cada uno de tus oponentes gana 2 puntos.



2 **GLYPTODON**




Probablemente, el Glyptodon usaba su cola flexible y acorazada como arma para pelear, especialmente contra otros ejemplares de Glyptodon para resolver disputas territoriales o de apareamiento.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, gana 3 puntos. Además, cada uno de tus oponentes gana 1 fragmento de Ámbar.



3 **MAMMUTHUS**




Los mamuts y los elefantes asiáticos están más estrechamente emparentados entre sí que cualquiera de los dos con los elefantes africanos.

Una vez durante el turno en el que tomes esta carta, puedes pagar 2 fragmentos de Ámbar para ganar 2 puntos. Puedes llevar a cabo este intercambio tantas veces como cartas de **Mamífero** (incluida esta carta) tengas en el Laboratorio. Además, cada uno de tus oponentes gana 1 fragmento de Ámbar por cada carta de **Mamífero** que tú tengas en el Laboratorio (independientemente del número de intercambios que realices).



? **HUEVO DE MAMÍFERO**




Ciertos mamíferos, como el ornitorrino y el equidna, son monotremas, es decir, mamíferos que ponen huevos. Los hallazgos fósiles, entre los que se encuentran especies como el Steropodon y el Teinolophos del Cretácico inferior, sugieren que la puesta de huevos era mucho más común entre los primeros mamíferos de la prehistoria.

El huevo de mamífero es un comodín de la familia de los **Mamíferos**: funciona como una carta de **Mamífero** de cualquier tamaño en una colección. Para pasarlo a la Exposición, debes pagar 2 fragmentos de Ámbar.



BRETT GILBERT

¿Que cómo acabé siendo diseñador de juegos? Nacido y criado en la campiña inglesa, y con una mente hecha para las matemáticas y los patrones, finalmente elegí una vida en la que no tenía que hacer cosas, sino crearlas. O al menos, darles un sentido. Eso es el diseño. Y el diseño de juegos es el reto autoimpuesto de hacer eso mientras te esfuerzas por crear algo que permita que otras personas se unan y, de alguna manera, disfruten de las respuestas a las preguntas que nunca se harán. Sin embargo, si has llegado hasta aquí, tengo una pregunta para ti: ¿has llegado al final de las reglas y has pensado... «¿Eso es todo? Yo quería leer más, ¡el reglamento es mi parte favorita!»? Deja estos papeles y ponte a jugar. Y si no te gusta el juego, adelante, cámbialo. Te reto. Responde tus propias preguntas; podría ser el comienzo de algo.



MATTHEW DUNSTAN

Soy diseñador de juegos, aunque antes fui científico, y vivo en Australia. He diseñado más de 50 juegos de diversos tipos, como juegos infantiles, juegos familiares de estrategia o juegos narrativos. Por otro lado, soy cofundador de Postmark Games, que se especializa en juegos para imprimir y jugar. También diseño experiencias de juego educativas, entre las que se incluyen juegos de mesa para sincrotrones, museos de cine o escape rooms efímeras para festivales. Mis diseños han sido reconocidos internacionalmente, por ejemplo con el As d'Or al mejor juego infantil en Francia en 2022, o con tres nominaciones al Spiel y Kennerspiel des Jahres.



JESSICA COGNARD

(Ilustraciones naturalistas)

Llevo dibujando desde que era pequeña, y nunca he dejado de hacerlo. Después de estudiar en la Escuela de Bellas Artes, exploré varios campos de la ilustración, siempre con una orientación hacia la ilustración naturalista. Mi obra está caracterizada por una mirada curiosa y un gran deseo por contar historias; normalmente mediante cuadernos de bocetos que lleno en el momento. Suelo utilizar acuarelas y grafito, que a veces combino con técnicas digitales.



MAUD CHALMEL

(Ilustraciones de la portada)

En 2005, después de empezar en una agencia de publicidad, pasé a trabajar en el mundo de la comunicación visual. «Un trabajo de verdad», como solían decir los adultos. Con paciencia, comencé a trabajar en la ilustración de juegos de mesa, concretamente en 2014 con Siggil de Henri Kermarrec. Como cofundadora de la Asociación de Ilustradores Lúdicos (La Charte des Illustrateur-ices Ludiques) en 2022, mi objetivo fue unir a la comunidad mediante la creación del pictograma «dibujado a mano», promoviendo la conservación de este elemento cultural para mantenerlo, ante todo, humano.

65 cartas



4 tableros de Yacimiento arqueológico



20 marcadores de madera



5 tableros de Museo



8 fichas de Periódico



33 fichas de Colección



80 fichas de Ámbar



84 fichas de Punto



1 marcador de Participante inicial



DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

ASMDEE SPAIN

Zurbano 76, Planta 3,
Puerta 1B, 28010 Madrid,
ESPAÑA

www.asmodee.es

Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: M^a José Barrios González

DISTRIBUIDO EN CHILE POR:

ASMDEE CHILE

Avenida Ricardo Lyon 222,
oficina 601, Providencia,
Santiago, CHILE

www.asmodee.cl

SPACE Cowboys / Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy - BP 40119,
78041 Guyancourt, Francia
© 2026 SPACE Cowboys.
Todos los derechos reservados.



www.spacecowboys.fr

