



Nuestro planeta es el hogar de innumerables especies de seres vivos incluyéndonos a nosotros mismos, los seres humanos. A lo largo de toda su superficie y bajo el mar, animales y plantas conviven formando ecosistemas que se han mantenido en equilibrio durante miles de años. Vamos a explorar algunos de ellos y a descubrir los seres vivos que los habitan.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero de juego con 8 ecosistemas: arrecife de coral, sabana, taiga, bosque, selva, río, desierto, tundra / 8 fichas de ecosistemas (1 de cada) / 64 cartas de seres vivos (8 de cada ecosistema) / 5 fichas de acción (exploradores y exploradoras).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir reunir todas las cartas de seres vivos que habitan en los ecosistemas que le ha tocado explorar.

¿CÓMO SE JUEGA?

PREPARACIÓN

Se coloca el tablero de juego en el centro de la mesa con las 5 fichas de acción (exploradores y exploradoras) repartidas por sus ecosistemas. No importa dónde se coloquen.

Cada jugador coge al azar **2 fichas de ecosistema**. Una vez recibidas las fichas, los jugadores las dejan boca arriba a su lado de forma que todos puedan verlas. Para ganar la partida, el jugador deberá intentar reunir **todos los seres vivos de los ecosistemas que le han correspondido** y ponerlos sobre la mesa. En partidas de dos jugadores pueden coger 3 o 4 fichas de ecosistema cada uno en vez de dos si lo desean. Una vez repartidas las fichas, se devuelven a la caja las que no son de ningún jugador junto con las cartas de seres vivos que los habitan.



A continuación, se mezclan **las cartas de seres vivos** de los ecosistemas en juego, se reparten 5 cartas a cada jugador y el resto se ponen boca abajo en el centro del tablero para formar el mazo de robo.

DINÁMICA DE JUEGO

Empieza el jugador que tenga más mascotas y luego el turno pasa en la dirección de las agujas del reloj. En su turno el jugador escoge qué **acción** quiere hacer de entre todas las disponibles sobre el tablero. **Cada acción está representada por un explorador o exploradora.** Para realizar una acción, el jugador debe coger el explorador o exploradora que la representa del tablero y ponerlo delante de él. Si el explorador no se encuentra sobre el tablero porque ya lo ha cogido antes otro jugador, no puede cogerlo para realizar su acción hasta que no se vuelva a dejar en él.

Las acciones posibles son:



Explorar:

Si escoge realizar esta acción, el jugador roba 2 cartas del mazo del centro del tablero y las pone en su mano. No hay límite de cartas para tener en la mano.



Estudiar:

El jugador puede mirar las cartas de la mano de otro jugador.



Compartir información:

Todos los jugadores escogen y pasan una de sus cartas al jugador de su derecha.



Catalogar:

El jugador que escoge esta acción pide al jugador que quiera una carta de uno de sus ecosistemas (p.e. "Dame una carta de tundra") y, si tiene alguna del ecosistema pedido, éste debe dársela. No puede pedir cartas que no sean de sus ecosistemas.



Repoblar:

El jugador puede poner en la mesa hasta cuatro cartas que tenga en la mano de seres vivos de sus ecosistemas. Las cartas pueden ser de ecosistemas distintos, pero no pueden jugarse seres vivos de los ecosistemas de otros jugadores. Los seres vivos que se encuentran en cada uno de los ecosistemas pueden verse en el tablero.

Una vez que el jugador ha cogido un explorador y realizado su acción, pasa el turno al jugador de su izquierda que deberá escoger entre las fichas de acción disponibles sobre el tablero cuál quiere jugar.

Cuando no queda ninguna acción en el tablero, todos los jugadores roban una carta del mazo y después devuelven al tablero todas las fichas de acción para jugar una nueva ronda de la misma manera.

FIN DE LA PARTIDA

Ganará la partida el jugador que antes consiga completar los **ecosistemas** que le hayan correspondido al inicio del juego. Para ello, deberá reunir sobre la mesa las 8 cartas de seres vivos que habitan en cada uno de ellos.

Si nadie lo consigue antes de que se acaben las cartas del mazo, cuando se robe la última carta se seguirá jugando hasta que no quede ninguna ficha acción sobre el tablero. Entonces, cada jugador podrá colocar en la mesa todas las cartas de sus ecosistemas que tenga en la mano. Los jugadores contarán un punto por cada ser vivo jugado en sus ecosistemas y 3 puntos por ecosistema completado. El jugador que tenga más puntos será el ganador de la partida.

8 Ecosistemas:



ARRECIFE



BOSQUE



DESIERTO



RÍO



SABANA





Variante para jóvenes jugadores

Esta variante se juega utilizando únicamente las cartas de seres vivos de los 8 ecosistemas y el tablero se deja a la vista de todos para poder ver cuáles viven en cada uno. Las fichas de acción se dejan en la caja.

Se barajan todas las cartas y se reparten 8 cartas a cada jugador. El resto de cartas se deja formando el mazo de robo.

En su turno, el jugador puede pedir una carta de ser vivo al jugador o jugadora que él quiera (p.e. "¿Tienes la comadreja?"). Solo puede pedir cartas de un ecosistema del que ya tenga alguna carta en la mano. En caso de que el jugador la tenga, se la dará y el jugador podrá pedir una nueva carta de ese ecosistema a ese jugador. Si no la tiene, el jugador que pidió la carta robará una de la pila y pasará el turno.

Cuando un jugador consigue reunir todas las cartas de un ecosistema, las baja a la mesa delante de él y roba una carta del mazo. Se juega hasta que todos los ecosistemas están en la mesa. El jugador que haya conseguido completar más ecosistemas será el ganador de la partida.



www.educaborras.com



¡ADVERTENCIA!



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · España



©HappyLearning

Ilustraciones: Diego Vaisberg Advocate Art S.L

NC899/04/19322