



AQUA

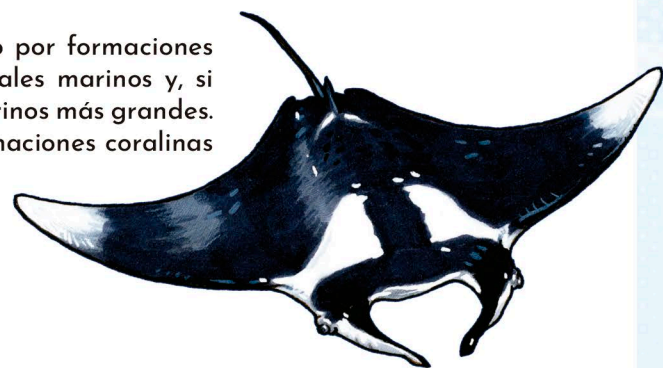
Biodiversidad en los océanos



DEVIR

INTRODUCCIÓN

En **AQUA**, tu punto de partida es un *hot spot** que poco a poco va quedando rodeado por formaciones coralinas que medran allí. Estos corales se convierten en el hábitat de pequeños animales marinos y, si favoreces la biodiversidad, puedes crear las condiciones ideales para atraer a animales marinos más grandes. Al final de la partida, el ganador es quien haya conseguido que crezcan las mejores formaciones coralinas y haya atraído la mayor cantidad de animales marinos, pequeños y grandes.



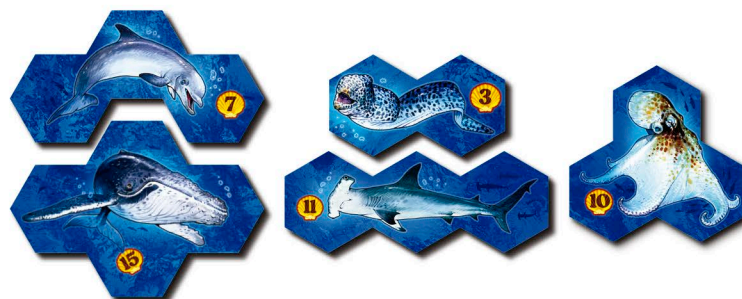
COMPONENTES



70 losetas de coral



72 animales pequeños



15 animales grandes



24 ecosistemas



1 ficha de caracol marino



4 hot spots



1 bloc de hojas

* En el campo de la ecología, el término *hot spot* se usa para referirse a una región biogeográfica con una importante concentración de biodiversidad amenazada por la destrucción de su hábitat.

CRÉDITOS

Autores: Dan Halstad y Tristan Halstad
Desarrollo: Asger Harding Granerud y Daniel Skjold Pedersen
Ilustraciones: Vincent Dutrait
Diseño gráfico: Yan Moussu y Arthur Jacques

CRÉDITOS DEVIR
Traducción: Marià Pitarque
Adaptación gráfica: CeciRC
Editor: Diego San Martín Pierron



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 - Barcelona



All rights reserved
© 2024, Sidekick Games K/S
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2
2200 Copenhagen N, Denmark
contact@sidekick.games

PREPARACIÓN

Seguid estos pasos para preparar una partida del juego básico.
Si queréis jugar a la variante avanzada o a la familiar, consultad la página 7.

1. Cada jugador toma una loseta de *hot spot* al azar y la coloca sobre la mesa, en su zona de juego. Esta loseta es tu punto de partida.
2. Colocad los 6 ecosistemas básicos (★1-6) en un lado de la mesa, alineados como se muestra en la imagen. Dejad los ecosistemas avanzados (7-18) en la caja (solo se usan en la variante avanzada).
3. Apilad los animales pequeños, cada uno en su pila. Al azar, dejad cada pila junto a un ecosistema distinto. A partir de ahora, considerad que el animal de una pila determinada es *autóctono* del correspondiente ecosistema, lo que afecta a la puntuación final (v. pág. 6).
4. Apilad los animales grandes, cada uno en su pila (de contorno idéntico) y en orden descendente de puntos (el más valioso va en la parte superior). Dejad estas pilas cerca de las de los animales pequeños. Si sois dos o tres jugadores, eliminad un animal grande de cada pila (el de la loseta con el icono 🚫) y devolvedlos a la caja.
5. Mezclad todas las losetas de coral, boca abajo, y formad unas cuantas pilas (colocadlas frente a los ecosistemas, dejando algo de espacio en el centro de la mesa). Al azar, eliminad una cierta cantidad de losetas de coral: si sois dos jugadores, eliminad 35 losetas; si sois tres, 18; si sois cuatro, solo 1 (y devolvedlas a la caja). A continuación, revelad tantas losetas como el número de jugadores más uno, y dejadlas boca arriba en el centro de la mesa (este es vuestro mercado inicial).
6. Al azar, entregad la ficha de caracol marino a un jugador. Ya podéis empezar a jugar.

Ejemplo de preparación de una partida de 3 jugadores



LA RONDA

Una partida de AQUA consta de 17 rondas. Al inicio de cada ronda, el jugador que tenga la ficha de caracol marino prepara el mercado y juega el primer turno de esa ronda, seguido por el resto de jugadores que van jugando sus turnos, de uno en uno, en sentido horario. En tu turno, juega las siguientes tres fases, en orden:

1. **CRECIMIENTO DEL CORAL.** Toma una loseta de coral del mercado y colócala en tu zona de juego.
2. **FORMACIÓN DE HÁBITATS Y ARRECIFES.** Si has creado un hábitat, este atrae a un animal pequeño de inmediato.
3. **CONSOLIDACIÓN DE LA BIODIVERSIDAD.** Si has propiciado las condiciones para que haya más biodiversidad, puedes atraer a un animal grande.

La partida termina cuando ya no queden suficientes losetas de coral para preparar un nuevo mercado.

PREPARACIÓN DEL MERCADO

Al inicio de cada ronda, al jugador que tenga la ficha de caracol marino le toca preparar el mercado. Para ello, revela tantas losetas de coral como el número de jugadores y las deja en el centro de la mesa (en la primera ronda, si habéis seguido las instrucciones de preparación, esto ya está hecho). Luego, devuelve la ficha de caracol marino al mercado.



EJEMPLO 1

En una partida de tres jugadores, al inicio de cada ronda hay cuatro fichas de coral disponibles en el mercado, más la ficha de caracol marino. Quien haya devuelto el caracol marino al mercado juega el primer turno.



EJEMPLO 2

La loseta de coral 2A no está bien colocada porque ninguno de sus lados está en contacto con un coral del mismo color. La loseta de coral 2B está bien colocada, puesto que al menos uno de sus lados está en contacto con un coral del mismo color.

1. CRECIMIENTO DEL CORAL

En tu turno, toma una ficha de coral del mercado y colócala de modo que al menos uno de sus lados esté en contacto con un coral del mismo color (la conexión a través de un vértice no es válida).

Si la ficha de caracol marino está disponible, en vez de proceder con tu turno de la manera habitual, puedes tomarla y colocarla en tu zona de juego. De este modo, pasa a ser el turno del jugador sentado a tu izquierda y tú jugarás tu turno una vez que todos los demás jugadores hayan completado el suyo.

Si nadie ha tomado la ficha de caracol marino, el último jugador de la ronda se la queda automáticamente.

Conceptos importantes

A modo de recordatorio, en estos márgenes os explicamos algunos conceptos importantes. Tenedlos en cuenta al aprender a jugar y, si es necesario, consultadlos durante vuestras partidas.

Mercado

Al final de cada ronda, en el mercado quedará una loseta de coral. Al inicio de cada ronda, siempre habrá tantas losetas disponibles como el número de jugadores más uno.

Coral

Una loseta de coral contiene tres corales.

Ficha de caracol marino

En el turno en que la tomas, esta ficha hace que juegues en último lugar, pero te concede el primer turno de la siguiente ronda.

2. FORMACIÓN DE HÁBITATS Y ARRECIFES

Al facilitar el crecimiento del coral, tu objetivo principal es la formación de **hábitats** y **arrecifes**.

- Un **hábitat** se forma al juntar tres corales de un mismo color que dibujan un hexágono (3A y 3B). Si has logrado formar uno o más hábitats, coloca encima un animal pequeño de ese mismo color.
- Un **arrecife** consiste en un grupo de cuatro o más corales del mismo color que están conectados entre ellos y no forman un hexágono (3D).

Los hábitats otorgan puntos por los animales pequeños que tengan encima; los arrecifes, en cambio, por los animales pequeños que estén adyacentes (v. «Puntuación» en la página 6).

3. CONSOLIDACIÓN DE LA BIODIVERSIDAD

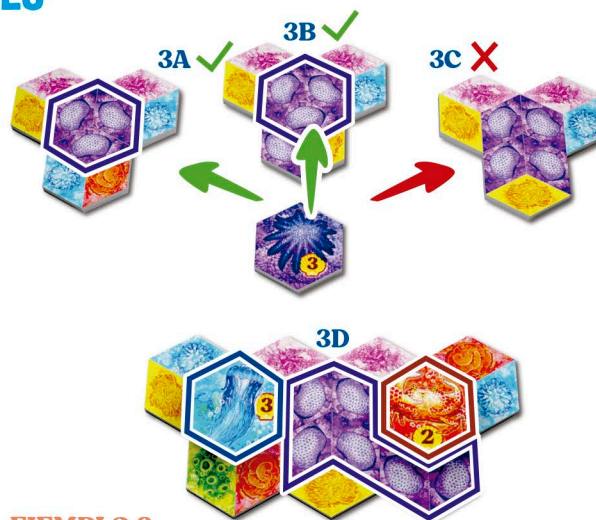
Para atraer a un animal grande debes cumplir tres requisitos de biodiversidad:

1. Debes colocar a los animales grandes al menos sobre un animal pequeño que hayas colocado durante ese mismo turno.
2. Cuando lo coloques, el animal grande debe descansar por completo sobre animales pequeños.
3. Para mantener la biodiversidad, todos los animales pequeños que estén debajo de un determinado animal grande deben ser de especies distintas (ninguna especie puede estar repetida).

No estás obligado a atraer a un animal grande. Si lo haces, toma el más valioso de la pila que hayas elegido. Cada loseta de animal grande muestra dos especies distintas (una en el anverso y, la otra, en el reverso); elige la que más te guste.

FINAL DE LA RONDA

La ronda se acaba cuando todos hayáis tomado y colocado una loseta de coral (y los posibles animales). En el mercado quedará una loseta de coral para la siguiente ronda.



EJEMPLO 3

En 3A y 3B se ha formado un hábitat y el jugador debe colocar encima el correspondiente animal pequeño. En 3C, las losetas de coral no forman ningún hábitat porque no dibujan un hexágono perfecto. En 3D, el arrecife otorgará puntos al final de la partida por todos los animales pequeños que estén adyacentes.



EJEMPLO 4

La jugadora acaba de colocar una tortuga (4A) y ahora puede elegir atraer a uno de los animales grandes (4B) que se muestran en la imagen. Uno de los requisitos de la biodiversidad establece que ambas tortugas no pueden estar bajo el mismo animal grande, por lo que la jugadora solo puede elegir un animal grande cuyo contorno sea como los indicados en 4C.

Hábitats

Un hábitat está formado por tres corales del mismo color que delimitan un hexágono. Encima de cada hábitat siempre debe haber un animal pequeño.

Arrecifes

Un arrecife es un grupo de cuatro o más corales del mismo color que están conectados y no forman un hexágono. Al final de la partida, los arrecifes otorgan puntos por los animales pequeños adyacentes a ellos. No otorgan puntos por los animales grandes.

Biodiversidad



Un animal grande no puede estar encima de dos o más animales de la misma especie.


Puntuación de los animales

Al final de la partida, todos los animales, pequeños y grandes, otorgan los puntos indicados con el icono 🐠. Los animales pequeños siempre dan puntos, incluso aunque estén tapados por un animal grande. A efectos de la puntuación, no importa si tal o cual animal grande está encima de unos u otros animales pequeños.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Tras 17 rondas, ya no será posible reponer el mercado, y la partida se acaba. Usad el bloc de hojas para calcular la puntuación de cada jugador. El jugador que obtenga más puntos es el ganador. En caso de empate, de entre los empatados, gana el jugador que en la última ronda haya jugado antes.

-  **ANIMALES GRANDES**
Suma los puntos de todos tus animales grandes. Luego, quítalos y apártalos de tu zona de juego.
-  **ANIMALES PEQUEÑOS**
Suma los puntos de todos tus animales pequeños.

-  **ARRECIFES**
Suma los puntos de todos tus arrecifes. Por cada arrecife que tengas, ganas los puntos indicados en todos los animales pequeños que estén adyacentes a dicho arrecife (no se consideran *adyacentes* si están conectados a través de un vértice). Un animal pequeño te puede dar puntos en varios arrecifes.

-  **ECOSISTEMAS**
Puntuad cada uno de los seis ecosistemas en juego.

ECOSISTEMAS

Durante la preparación, a cada ecosistema se le asigna un animal pequeño al azar (la pila del animal que se deja junto al ecosistema en cuestión), y consideramos que ese animal pequeño es **autóctono** de ese ecosistema.

Para obtener los puntos de un ecosistema, debes tener en cuenta un determinado criterio que se muestra en su loseta. El criterio siempre hace referencia al animal pequeño que es autóctono de ese ecosistema.

LOCALES O GLOBALES

Los ecosistemas pueden ser **locales** (☉) o **globales** (●). Los locales requieren que su animal pequeño autóctono esté adyacente al elemento indicado en el ecosistema. En cambio, el criterio de los globales no exige la adyacencia y, por tanto, la puntuación no depende de la ubicación de su animal pequeño autóctono.

ECOSISTEMAS BÁSICOS



Por cada animal pequeño autóctono que tengas, ganas 1 punto por cada animal pequeño adyacente a él (de cualquier color, incluido el suyo).



Por cada barracuda / morena que tengas, ganas 2 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada delfín mular / dugongo que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada manta / gran pulpo azul que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada tiburón martillo / tiburón punta negra que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada ballena jorobada / tiburón ballena que tengas, ganas 4 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.

REGLAS PARA UNA PARTIDA EN SOLITARIO

Seguid las reglas estándar con los siguientes cambios:

Preparación: usa los ecosistemas básicos y/o avanzados que más te gusten. No elimines ningún animal grande. Elimina de la partida la ficha de caracol marino y 19 losetas de coral. Para preparar el mercado inicial, revela tres losetas de coral.

La ronda: al preparar el mercado, revela tres losetas de coral. Toma una de estas y colócala en tu zona de juego.

Final de la ronda: una vez completado tu turno, la ronda se acaba. Retira del mercado las dos losetas de coral restantes.

Final de la partida: la partida se acaba después de jugar 17 rondas, cuando ya no te queden losetas de coral. Calcula tu puntuación de la manera habitual y, para saber si lo has hecho bien, consulta el baremo de puntos que te ofrecemos a continuación.

Para completar tu experiencia lúdica en solitario, considera la posibilidad de jugar con algunos logros (escenarios, retos y modificaciones). Los logros se explican en las páginas siguientes.

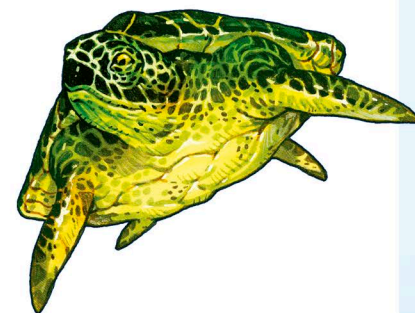
60+: ¡Un buen comienzo!

80+: ¡Impresionante!

100+: ¡Alucinante!

70+: ¡Bien hecho!

90+: ¡Experto/a!



LOGROS

ESCENARIOS, RETOS Y MODIFICACIONES

Disfrutad aún más de vuestras partidas AQUÁTICAS con los 50 logros que os proponemos: 15 escenarios (pág. 9), 40 retos (pág. 10) y 10 modificaciones (pág. 10). Podéis incorporar dichos logros en partidas con cualquier número de jugadores y, excepto en el caso de las modificaciones, no es necesario que todos los jugadores y jugadoras de tu grupo participen en esa partida. En esta página disponéis de

cuatro marcadores, para que hasta cuatro jugadores podáis registrar vuestro progreso.

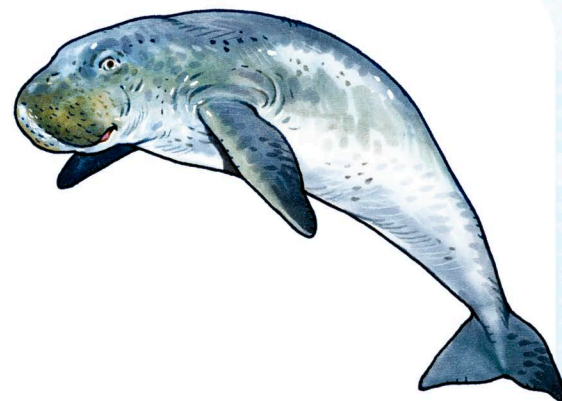
Cuando completes un escenario, reto o modificación, marca uno de tus corales (tanto en el marcador de progreso como en el correspondiente logro). Varios jugadores pueden completar un mismo logro de forma simultánea.



ESCENARIOS

Los escenarios os proponen un sistema prediseñado de puntuación con objetivos adicionales. Podéis jugarlos en cualquier orden y con cualquier número de jugadores.

Preparación: disponed los ecosistemas en el orden mostrado. Para completar un escenario, debes alcanzar la puntuación mínima y cumplir el objetivo (si lo hubiera). Si lo consigues, marca el logro, tanto en esta lista como en tu marcador de progreso (pág. 8).




| # | ECOSISTEMAS | PUNT. MÍNIMA | OBJETIVO | COMPLETADO |
|---|-------------------|--------------|--|---|
| A | 1 2 3 4 5 6 | 60 | |     |
| B | 7 8 9 10 11 12 | 60 | |     |
| C | 16 16 3 5 15 15 | 65 | |     |
| D | 3 4 5 6 17 17 | 65 | Mín. 20 puntos de animales pequeños |     |
| E | 13 13 18 18 4 6 | 70 | Mín. 20 puntos de animales grandes |     |
| F | 1 2 3 10 11 12 | 70 | Mín. 20 puntos de arrecifes |     |
| G | 7 14 8 14 9 16 | 75 | Mín. 1 de cada animal pequeño |     |
| H | 2 6 17 17 18 18 | 75 | Máx. 20 puntos de animales pequeños |     |
| I | 15 15 8 11 13 13 | 80 | Puntuar en al menos 4 ecosistemas |     |
| J | 7 8 11 4 5 6 | 80 | Todos tus animales pequeños están tapados por animales grandes |     |
| K | 10 13 14 14 13 9 | 85 | Máx. 20 puntos de animales grandes |     |
| L | 17 17 13 13 2 3 | 85 | Máx. 20 puntos de arrecifes |     |
| M | 16 14 16 15 14 15 | 90 | Mín. 25 puntos de animales pequeños |     |
| N | 18 12 10 9 7 17 | 95 | Máx. 2 de cada animal pequeño |     |
| O | 12 13 14 15 16 18 | 100 | Puntuar en al menos 5 ecosistemas |     |

RETOS

A diferencia de los escenarios y las modificaciones, en el caso de los retos, no los elegís antes de empezar a jugar la partida.









































Tras terminar una partida, comprueba si has completado alguno de los retos. Si logras completar varios retos en una misma partida, elige solo uno de ellos. Marca el logro, tanto en esta lista como en tu marcador de progreso (pág. 8). Podéis combinar los retos con escenarios y modificaciones, en partidas con cualquier número de jugadores.



- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Obtén 70 puntos o más |     | 13. Gana una partida por 20+ puntos (no «solo») |     |
| 2. Obtén 80 puntos o más |     | 14. Consigue 4+ animales grandes diferentes |     |
| 3. Obtén 90 puntos o más |     | 15. Consigue 2+ ballenas jorobadas/tiburón ballena |     |
| 4. Obtén 100 puntos o más |     | 16. Gana sin tener animales grandes (no «solo») |     |
| 5. Puntúa en los 6 ecosistemas |     | 17. Consigue 3+ anim. grandes (no adyac. entre ellos) |     |
| 6. Puntúa 30+ puntos de animales grandes |     | 18. Consigue 4+ de un mismo animal pequeño |     |
| 7. Puntúa 35+ puntos de animales grandes |     | 19. Consigue 2+ de cada animal pequeño |     |
| 8. Puntúa 25+ puntos de animales pequeños |     | 20. Gana con menor cantidad de anim. peq. (no «solo») |     |
| 9. Puntúa 30+ puntos de animales pequeños |     | 21. Consigue puntuar 5+ arrecifes |     |
| 10. Puntúa 25+ puntos de arrecifes |     | 22. Tienes un animal pequeño adyacente a 4+ arrecifes |     |
| 11. Puntúa 30+ puntos de arrecifes |     | 23. Tienes 6+ anim. peq. adyacentes al mismo arrecife |     |
| 12. Gana una partida por 10+ puntos (no «solo») |     | 24. Tienes todos los anim. peq. adyac. a un arrecife |     |
| | | 25. Tienes 3+ animales grandes adyacentes a un arrecife |     |

MODIFICACIONES

Las modificaciones cambian algunas de las reglas básicas de las partidas (en estas partidas deben participar todos los jugadores del grupo). Elegid una modificación antes de empezar a jugar. Todos los jugadores participantes marcan la modificación en esta lista y en su marcador de progreso (pág. 8). Podéis combinar las modificaciones con escenarios y retos, en partidas con cualquier número de jugadores.

- | | |
|---|---|
| 1. Cada ronda, el mercado tiene una loseta de coral menos (elimina 1 más en la preparación; 17 más si «solo»). |     |
| 2. Cada ronda, el mercado tiene una loseta de coral más (elimina 1 menos en la preparación; 17 menos si «solo»). |     |
| 3. Para poderlos puntuar, los arrecifes deben tener al menos 5 corales. |     |
| 4. Los arrecifes otorgan 2 puntos por cada coral que contengan (en vez de puntuar por los animales pequeños adyacentes). |     |
| 5. Los arrecifes otorgan puntos por los animales grandes adyacentes (en vez de por los animales pequeños adyacentes). |     |
| 6. Final de la partida: en cuanto a los arrecifes, cada jugador solo puede puntuar los del color que elija. |     |
| 7. Preparación: con 1/2/3/4 jugadores, elimina 10/8/6/4 de cada animal pequeño. |     |
| 8. De los 6 colores posibles, solo puedes usar 4 para formar hábitats. |     |
| 9. Los animales grandes deben tapar 2+ del mismo animal pequeño (esto reemplaza al tercer requisito de la biodiversidad). |     |
| 10. Solo puedes tener un animal grande de cada tipo de loseta (contorno). |     |

LA FAUNA DE AQUA



BALLENA JOROBADA

Una magnífica criatura que nos deleita con impresionantes exhibiciones acrobáticas, como cuando emerge a la superficie y da coletazos. Son famosas por sus complejos cantos que pueden propagarse a gran distancia bajo el agua y que se cree que son específicos de cada individuo, lo que las convierte en uno de los mamíferos marinos más ruidosos y expresivos.



MANTA

Las mantas son animales gráciles y majestuosos que se deslizan por el océano con su gran envergadura, que puede alcanzar los 7 metros. Son peces filtradores que usan placas branquiales especializadas, llamadas *lóbulos cefálicos*, para canalizar el plancton hacia la boca.



DUGONGO

Los dugongos son mamíferos marinos del orden de los sirenios (o «vacas marinas»), al que también pertenecen los manatíes. Son herbívoros y pasan la mayor parte del tiempo pastando en las praderas submarinas.



TIBURÓN PUNTA NEGRA

Esta especie de tiburón se halla con frecuencia en aguas tropicales poco profundas, especialmente en los arrecifes coralinos. Se distingue por su elegante estilo natatorio y la notoria punta negra de su primera aleta dorsal y el borde negro de la caudal.



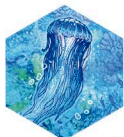
BARRACUDA

Las barracudas son peces depredadores muy voraces, de cuerpo alargado y dientes afilados. Nadan muy rápido y pueden alcanzar una velocidad de hasta 43 km/h.



CABALLITO DE MAR

Los caballitos de mar son unos peces peculiares, por su característica posición erguida y porque son capaces de cambiar de color. Destacan por su reproducción fuera de lo común, en la que los huevos son fertilizados e incubados en la bolsa ventral del macho, hasta que eclosionan.



AVISPA DE MAR

Las avispas de mar son invertebrados marinos con un cuerpo cúbico y largos tentáculos. Estas medusas son unos de los animales más venenosos del océano y sus picaduras pueden ser extremadamente dolorosas y, en algunos casos, letales.



PEZ PAYASO

Los peces payaso son peces pequeños, de colores vivos y contrastados, que establecen una relación mutualista con las anémonas de mar. Estas los protegen con las células urticantes de sus tentáculos y, a cambio, los peces les proporcionan alimento y eliminan los parásitos.



TIBURÓN BALLENA

El tiburón ballena es el pez más grande del océano, con una longitud que puede superar los 12 metros. A pesar de su enorme tamaño, es un gigante apacible que se alimenta sobre todo de plancton y peces pequeños.



GRAN PULPO AZUL

El gran pulpo azul es un animal muy inteligente que habita en los arrecifes coralinos. Tiene una gran capacidad de adaptación, con una notable habilidad para cambiar de color que le sirve para comunicarse, camuflarse y cazar.



DELFIN MULAR

Los delfines mulares son animales muy inteligentes y sociales, famosos por su naturaleza juguetona y su gusto por las acrobacias, como saltar olas y «surfear». Tienen un complejo sistema de comunicación a base de silbidos, chasquidos y movimientos corporales.



TIBURÓN MARTILLO

La cabeza del tiburón martillo tiene una forma característica, extendida hacia los lados y con un ojo en cada extremo. Se cree que mejora sus capacidades sensoriales, pues le proporciona una visión de 360 grados y le permite percibir los campos eléctricos, algo muy útil para detectar las presas de manera más eficaz.



MORENA

Las morenas son unos animales fascinantes, con cuerpos alargados y poderosas mandíbulas. Estos peces suelen ser nocturnos: se esconden en grietas durante el día y cazan activamente durante la noche.



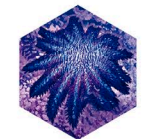
CANGREJOS TRAPEZIA

Los cangrejos del género *Trapezia* son pequeños y de colores brillantes. Algunas de estas especies establecen una relación mutualista con ciertas especies de corales: a cambio de alimento y refugio, los cangrejos protegen a los corales de las estrellas de mar coralívoras.



TORTUGA VERDE

La tortuga verde es un gran reptil marino que destaca por su característico caparazón verdoso y por su importancia para los ecosistemas marinos. Son herbívoras y se alimentan principalmente de pastos marinos y algas.



CORONA DE ESPINAS

La corona de espinas es una especie de estrella de mar, grande y con espinas, que puede tener un impacto negativo en los arrecifes coralinos. Se alimentan de pólipos de coral y, si están presentes en grandes cantidades, pueden causar daños importantes a estas colonias coralinas.

ECOSISTEMAS

BÁSICOS



Por cada animal pequeño autóctono que tengas, ganas 1 punto por cada animal pequeño adyacente a él (de cualquier color, incluido el suyo).



Por cada barracuda / morena que tengas, ganas 2 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada delfín mular / dugongo que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada manta / gran pulpo azul que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada tiburón martillo / tiburón punta negra que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.



Por cada ballena jorobada / tiburón ballena que tengas, ganas 4 puntos por cada animal pequeño autóctono que tengas.

AVANZADOS



Por cada cangrejo *Trapezia* que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a él.



Por cada pez payaso que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a él.



Por cada tortuga verde que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a ella.



Por cada avispa de mar que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a ella.



Por cada corona de espinas que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a ella.



Por cada caballito de mar que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a él.

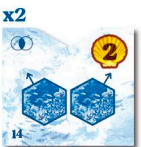


Por cada arrecife que tengas, ganas 3 puntos por cada animal pequeño autóctono adyacente a él.



El jugador/es que tenga más ejemplares de este animal pequeño autóctono, gana 7 puntos. El segundo gana 3 puntos (debes tener al menos uno para puntuar). Si hay empate en 1.º/2.º posición, todos los empatados ganan los puntos.

Solitario: ganas 7 puntos si, entre todos tus animales pequeños, este es el más numeroso (3 puntos si es el segundo más numeroso).



Por cada animal pequeño autóctono, ganas 2 puntos por cada animal pequeño adyacente a él (que sea autóctono del ecosistema situado justo a la izquierda o a la derecha de este ecosistema).



Por cada animal pequeño autóctono que tengas, ganas 4 puntos. Importante: no puedes colocar animales grandes encima de este animal pequeño autóctono.



Si tienes 3 o más ejemplares del animal pequeño autóctono, ganas 7 puntos.



Por cada animal pequeño autóctono que tengas, ganas 1 punto. Importante: puedes colocar animales grandes encima de varios ejemplares de este animal pequeño autóctono (ignorando el 3.º requisito de biodiversidad).

ANIMALES PEQUEÑOS Y CORALES

