

FINAL DE UNA RONDA

Solo se distribuyen las fichas de comida al final de una ronda.

Distribución de las fichas de comida

Ha sobrevivido solo 1 persona:

Si solo ha sobrevivido 1 persona (porque los demás han sido devorados), esta persona recibe **2 fichas de comida**. Los demás no reciben nada en esta ronda.

Han sobrevivido 2 o más personas:

Todas las personas que han sobrevivido a la cacería suman los valores numéricos de los animales que han revelado durante las 3 rondas.

Las fichas de comida se reparten de la siguiente manera:

- **1 ficha de comida** a cada persona que haya sobrevivido.
- **1 ficha de comida adicional** a la persona con la mayor suma de sus cartas reveladas. En caso de empate, cada persona con la puntuación más alta recibe 1 ficha de comida adicional.
- Las personas que hayan sido devoradas no reciben nada.

Si al final de una ronda una persona acumula 5 o más fichas de comida, el juego finaliza. Si no, se juega una nueva ronda. **Devuelve tus 5 cartas de animales a tu mano**. Las personas devoradas en la ronda anterior regresan al juego.

FINAL DE LA PARTIDA

La primera persona en conseguir 5 fichas de comida o más gana la partida.

Si varias personas alcanzan este objetivo con la misma cantidad de fichas de comida al mismo tiempo, se continuará jugando hasta que solo una persona tenga estrictamente el mayor número de fichas de comida.



Ejemplo de puntuación al final de una ronda:

Mar ha jugado un Lobo (2), un Búho (4) y un Ratón (5).

Sus cartas suman $2 + 4 + 5 = 11$ puntos.



Así que Mar gana 2 fichas de comida.



Vir ha jugado un Oso (1), un Búho (4) y un Ratón (5).

Así que obtiene $1 + 4 + 5 = 10$ puntos.



Vir recibe 1 ficha de comida.



Eloi ha jugado un Oso (1), un Lince (3) y un Lobo (2).

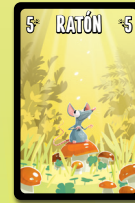
Eso suma $1 + 3 + 2 = 6$ puntos para él.



Eloi recibe 1 ficha de comida.



Ángel ha jugado un Ratón (5), pero lo han devorado...



Así que Ángel no recibe ninguna ficha de comida.

OTRO DÍA SERÁ

UN JUEGO DE FAROLEO Y SUPERVIVENCIA

por Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan ilustrado por Stéphane Escapa, de 2 a 5 jugadores a partir de 8 años.

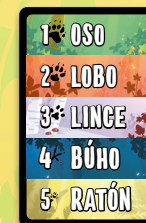
Los animales del bosque están de caza. Elige el momento adecuado para alimentarte. Pero ¡cuidado! Tus adversarios se esconden y podrías convertirte en su presa.

COMPONENTES

Este libro de reglas



25 cartas de animales* (5 grupos de 5 cartas: 1 Oso, 1 Lobo, 1 Lince, 1 Búho y 1 Ratón)



5 cartas de orden de llamada



25 fichas de comida

Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escríbenos a info@playsdgames.com o a través de nuestra web playsdgames.com.



EDITION SPIELWEISE
 Autores: Brett J. Gilbert y Matthew Dunstan
 Ilustraciones: Stéphane Escapa
 Maqueta e infografía: Cédric Michiels
 Director: Michael Schmitt
 Edición: Lars Frauenrath, Andreas Langkamp y Kerstin Fricke
 Apoyo: Cyrill Callenius y Anton Torres



© 2024 Ed. en español SD Games
 c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
 08130 Sta. Perpètua de Mogoda - Barcelona, España
info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

Traducción: Celia Serradesanferm y César Sánchez
Adaptación gráfica: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez
 Todos los derechos reservados. La reproducción o publicación de instrucciones, materiales o ilustraciones sólo es posible con autorización previa.

OBJETIVO DEL JUEGO

La primera persona que acumule 5 fichas de comida gana la partida.

PREPARACIÓN

- Coloca una carta de Orden de Llamada frente a ti (como recordatorio) y toma un set de 1 de cada de las 5 cartas de animales en tu mano: Oso, Lobo, Lince, Búho y Ratón.
- Coloca todas las fichas de comida en el centro de la mesa para formar la reserva.



RESUMEN

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas.

Durante una ronda, habrá un mínimo de 1 cacería y un máximo de 3.

Cada cacería consta de 3 etapas:

1. Elección de un animal

2. Cacería

3. Fin de la cacería

DESARROLLO DE UNA RONDA

1. Elección de un animal

Elige 1 carta de animal de tu mano y colócala **boca abajo** frente a ti.

Si te cazan durante una ronda (ver 2. Llamada), quedas eliminado/a de esa ronda.

No vas a elegir más cartas de animal durante esta ronda.

Ejemplo: Vir, Mar, Eloi y Ángel están jugando una ronda. Eloi es devorado durante la 2ª cacería. Por lo tanto, queda eliminado y no jugará la 3ª cacería.

Tras la 3ª cacería, la ronda termina y comienza una nueva, en la cual Eloi volverá a jugar.

2. Cacería

Una persona cualquiera lee su carta de Orden de Llamada y llama al animal con el número más bajo, es decir, al Oso al iniciar la ronda.

Quienes han elegido el animal llamado lo revelan dando la vuelta a su carta.

Importante: La persona que llama a los animales revela su propia carta también cuando llama al animal que ha jugado.

No se revela ningún animal:

No pasa nada.

Se revela exactamente 1 animal:

Eres el único depredador: comienza la caza!

La persona que ha revelado su animal puede cazar otro animal. Para cazar nombra un animal con un número más alto. Por ejemplo, el Oso puede cazar al Lobo, al Lince, al Búho o al Ratón. El Lince sólo puede elegir entre el Búho o el Ratón.

A continuación, las personas que han jugado el animal cazado deben revelarlo. Este animal ha sido devorado, lo que significa la eliminación para esta ronda. Para indicar tu eliminación de la ronda, coloca tus cartas restantes boca abajo frente a ti, junto a la carta que jugaste.

El animal que has jugado permanece visible frente a ti.

Ejemplo: Mar es la única que ha jugado un Oso. Decide cazar a los Búhos. Eloi y Vir han jugado su Búho y lo revelan. Su animal ha sido devorado y la ronda ha terminado para ellos. Mar deja la carta Oso que ha jugado boca arriba frente a ella.



Se revelan al menos 2 animales:

Han tardado demasiado en decidir quién podrá cazar primero, así que las presas se han escondido en su refugio.

Los animales se neutralizan mutuamente y no cazan nada. Pero al menos sobrevivieron a la caza! Deja la carta que has jugado visible frente a ti.



Luego se llama al animal con el siguiente número más bajo que aún no haya sido revelado: el Lobo después del Oso...

Seguid llamando a los animales en orden hasta que se hayan revelado todas las cartas de animal jugadas durante esa cacería.

Nota: El tercer animal llamado no podrá cazar a nadie porque no quedará ningún animal por revelar.

La persona que llama a los animales va cambiando cada cacería en el sentido de las agujas del reloj.

3. Fin de la cacería

Después de cada cacería, comprueba:

¿Otra cacería?

¿Sobrevivieron **varias personas** y no era la **3ª cacería** de la ronda? Las que han sobrevivido participan en una nueva cacería.

Importante: Las cartas de animales que se han revelado permanecen visibles en la mesa. Sólo tienes disponibles las cartas que han quedado en tu mano.

¿Fin de ronda?

- ¿Queda **exactamente 1 persona** que haya sobrevivido a la cacería? Entonces la ronda termina inmediatamente. Distribuye las fichas de comida.

0

- ¿Ha sido la **3ª cacería**? La ronda termina inmediatamente. Distribuye las fichas de comida.

