

ÁRTICO



Un juego de Cédric Lefebvre
Ilustrado por Christine Alcouffe

OBJETIVO DEL JUEGO

Nieve, nieve y más nieve. Estás explorando la enorme extensión helada del Ártico con la esperanza de avistar a sus habitantes.

Divisa tantos animales como puedas en el paisaje ártico. Crea tu propia colección de cartas de animal, usando las habilidades que te otorgan e intentando mover tu tótem animal al hielo a la deriva.

Para obtener la mayor cantidad de puntos y ganar, tendrás que crear las secuencias de cartas consecutivas más largas posibles, pero, además, hacer secuencias de animales diferentes y avanzar tu tótem animal tan lejos como sea posible.

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

6 cartas de Paisaje

6 fichas de Animal

PAISAJE

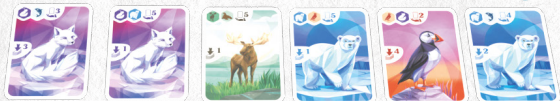
1



2



MAZO DE ROBO



120 cartas de Animal con 4 reversos diferentes

8

RESERVA

1 loseta de ayuda de jugador
Anverso: Reserva
Reverso: Puntuación

3



1 bloc de puntuación



4



6 cartas de Habilidad

5



6 losetas de Tótem Animal a doble cara

6



1 ficha de Huella

7

MANO DE UN JUGADOR



1

Coloca las 6 cartas de Paisaje en el centro de la mesa, formando un Paisaje completo *con los valores en orden ascendente*.

Coloca las 6 fichas de Animal en la carta de Paisaje con valor 3.

2

Separa las cartas de Animal en mazos según las marcas bajo la huella en sus reversos. Coge al azar tantos mazos como número de jugadores haya en la partida, forma 1 solo mazo y barájalo. Devuelve los mazos restantes a la caja.



Este es el mazo de robo de Animal. Colócalo con la cara con el Animal bocabajo en el centro de la mesa.

3

Según el número de jugadores, retira al azar un cierto número de cartas del mazo de robo de Animal:

Con 2 jugadores,
retira 5 cartas.

Con 3 jugadores,
retira 10 cartas.

Con 4 jugadores,
retira 15 cartas.

Importante: Estas cartas se usarán al final de la partida. Déjalas a un lado y coloca la loseta de ayuda de jugador encima, con la cara de Reserva bocarriba. Esta será la Reserva.

4

Cada carta de Habilidad tiene 2 Habilidades, 1 en cada cara. Coloca las 6 cartas de Habilidad junto al Paisaje. Por cada carta, determina al azar qué cara estará bocarriba. Solo se usarán las Habilidades bocarriba durante la partida.

5

Reparte al azar y en secreto 1 loseta de Tótem Animal a cada jugador. Devuelve las losetas restantes a la caja sin mirarlas.

6

Determina al azar el jugador inicial, que recibe la ficha de Huella. Esta ficha nunca cambiará de jugador, solo sirve para indicar el jugador que empezó la partida.

7

Cada jugador roba al azar **3 cartas de Animal** del mazo de robo. Estas cartas forman tu mano inicial.

8

Prepara el Río desplegando 6 cartas del mazo de robo.

¡Ya podéis empezar a jugar!



RESUMEN DE LA PARTIDA

Durante la partida, explorarás los paisajes y descubrirás animales. Tus avistamientos y el conocimiento que obtienes sobre ellos se representan en **una pila de cartas de Animal en tu área de jugador**. La carta visible superior de tu pila personal se llama carta de Animal «Visible».

Tu carta de Animal Visible cambiará en cada turno. Elegir esta carta es crucial, ya que determina cómo vas a realizar tus siguientes acciones: cuántas cartas vas a robar, qué fichas de Animal puedes mover y cuántas cartas colocarás en tu siguiente turno.

Cada carta de Animal tiene 4 iconos de información:



Ejemplo:

1. El Zorro Ártico (la carta superior de tu pila) tiene un valor de colocación de 5.
- 2a. Sin embargo, solo tienes 3 cartas en tu mano.
- 2b. Colocas estas cartas en tu pila personal en el orden que elijas.
3. Robas las 2 cartas que te faltan y las añades a tu pila de penalización.

CÓMO JUGAR

La partida se juega en turnos, comenzando por el jugador que tiene la ficha de Huella y continuando en sentido horario. Cada turno se divide en 3 pasos que tienes que resolver en el siguiente orden:



A. Añadir cartas de Animal a tu pila y coger la carta de Habilidad.



B. Mover las fichas de Animal.



C. Coger cartas.



A. Añadir cartas de Animal a tu pila y coger la carta de Habilidad.

Elige tantas cartas de tu mano como el valor de colocación de tu carta de Animal Visible y colócalas sobre tu pila en el orden que desees.

Nota: Durante tu primer turno no tienes ninguna carta de Animal Visible, por lo que tu valor de colocación es 1.

Si tienes **menos** cartas en tu mano que el valor de colocación en tu carta de Animal Visible, primero coloca en tu pila personal todas las cartas que tengas, en el orden que desees. Luego, por cada carta que te faltó por colocar, roba 1 carta del mazo de robo y colócala en tu **pila de penalización**.



Ahora, coge la carta de Habilidad que corresponde al Animal Principal de tu carta de Animal Visible. Esta carta de Habilidad puede estar en el centro de la mesa o delante de un jugador. La conservarás hasta que alguien te la quite.

Si el Animal tiene una Habilidad que se activa durante el paso B o C, puedes usarla **inmediatamente** (ver páginas 10 y 11). Si tiene una Habilidad que se activa durante el paso A, podrás usarla a partir de tu siguiente turno.

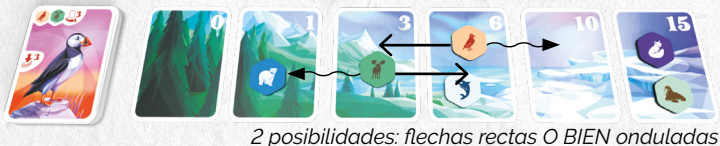
Si tienes otras cartas de Habilidad que hayas obtenido anteriormente, también puedes activar sus Habilidades durante el paso correspondiente.

● B. Mover fichas de Animal.

En el Paisaje, mueve las fichas de Animal que corresponden con el Animal Principal y el Animal Secundario en tu carta de Animal Visible.

Hay 3 situaciones diferentes:

- **Ninguna de las 2 fichas están en un límite del Paisaje** (cartas con valores 0 y 15). En ese caso, elige 1 y muévela 1 carta a la derecha. Luego, mueve la otra en dirección opuesta, 1 carta a la izquierda.



- **Si 1 de las 2 fichas está en uno de los límites del Paisaje**, muévela hacia el centro del Paisaje. Luego, mueve la otra en la dirección opuesta.



- **Si ambas fichas están en el/los límite(s) del Paisaje**, mueve ambas en dirección al centro del Paisaje.



📄 C. Coger cartas.

Coge tantas cartas del Río como el valor de robo en tu carta de Animal Visible.

Luego, rellena el Río con cartas del mazo de robo hasta que el Río tenga 6 cartas de Animal de nuevo.

Importante: Como máximo puedes tener **7 cartas en la mano al final de tu turno** (después del paso C). Si tienes más de 7, descarta el exceso de cartas de tu mano a tu elección, colocándolas en tu **pila de penalización**.



Nota: Puedes mirar las cartas de tu pila personal en cualquier momento.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando el mazo de robo se agote y no puedas rellenar el Río, crea un mazo de robo final usando las cartas de la Reserva que se apartaron debajo de la loseta de Reserva durante la preparación. Seguid como de costumbre hasta que vuelva a ser el turno del jugador con la ficha de Huella.

Entonces, cada jugador lleva a cabo 1 último turno, que consiste en jugar los pasos A y B, pero no el paso C (es decir, sin robar cartas).

Después de esto, la partida termina y se realiza la puntuación final.

PUNTUACIÓN FINAL

Coge tu pila personal de cartas de Animal. Despliega las cartas delante de ti sin cambiar su orden.

1 Por cada tipo de Animal, **cuenta las cartas de la secuencia de cartas consecutivas más larga** de tu pila personal. No cuentes las cartas que **no forman** parte de la secuencia más larga ni las cartas aisladas.

Dependiendo de la cantidad de cartas que haya en la secuencia más larga, obtén una cierta cantidad de puntos, según la tabla de abajo.

Ejemplo: Has formado 2 secuencias diferentes de Orcas, de 2 y 5 cartas respectivamente, obtienes 10 puntos.

2 Dependiendo del número de secuencias de Animales diferentes que tengas, obtén una cierta cantidad de puntos, según la tabla de abajo.

Ejemplo: Has formado 4 secuencias de Animales diferentes, obtienes 6 puntos adicionales.

Cantidad de cartas de la secuencia	2	3	4	5	6 o más
Cantidad de secuencias diferentes	1	3	6	10	15
Cantidad de puntos obtenidos	1	3	6	10	15

Importante: Una secuencia consiste en al menos 2 cartas de Animal iguales consecutivas.

3 Luego, revela **tu loseta de Tótem Animal** y obtén puntos según la carta de Paisaje en la que se encuentra la ficha (0, 1, 3, 6, 10 o 15).



4 Resta 1 punto a tu puntuación por cada carta en **tu pila de penalización**.



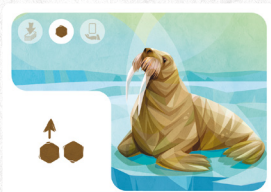
Tras la puntuación final, gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador empatado más cerca al jugador inicial en orden de turno.

Edición en español: Maldito Games
Traducción: María Aliaga Rodríguez
Revisión: Claudia González Pablos
y Álvaro Suárez Riobó



HABILIDADES DE ANIMAL

Morsa



Mueve la ficha de Animal que corresponde al **Animal Principal** **1 carta adicional** en la dirección que desees.

Frailecillo



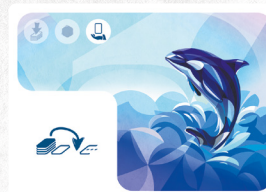
Antes de colocar tus cartas, **intercambia 1 carta de tu mano** por 1 carta del Río.

Oso polar



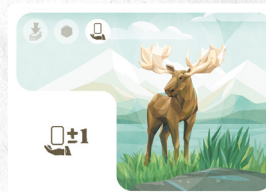
Al robar cartas, puedes colocar **1 carta de tu pila de penalización** en la pila de penalización de otro jugador.

Orca



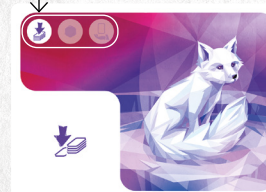
Al robar cartas, rellena inmediatamente el Río **después de cada carta que cojas**.

Alce

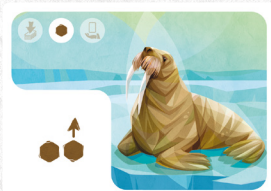


Al robar cartas, aumenta o disminuye tu **valor de robo en 1**.

Zorro ártico



Al colocar cartas, **puedes colocar 1 de ellas en la parte inferior de tu pila personal**.

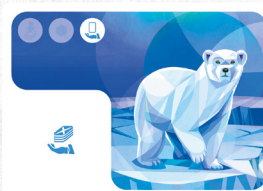


Mueve la ficha de Animal que corresponde al **Animal Secundario** **1 carta adicional** en la dirección que desees.

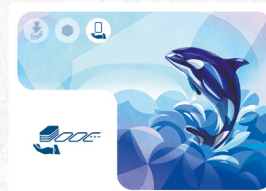


Antes de colocar tus cartas, **coge tu carta de Animal visible y añádela a tu mano**. ¡Cuidado! Ahora tienes un nuevo valor de colocación en este turno.

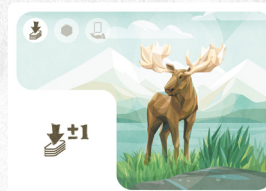
Si no tienes una carta de Animal Visible, tu valor de colocación es 1.



Al robar cartas, puedes cogerlas tanto del Río como **de tu pila de penalización (eligiéndolas)**.



Al robar cartas, **puedes robar algunas o todas bocabajo del mazo de robo**, si prefieres.



Al colocar cartas, aumenta o disminuye tu **valor de colocación en 1**.



Al colocar cartas, **puedes colocar 1 de ellas bocabajo, debajo de tu carta de Animal Visible**.

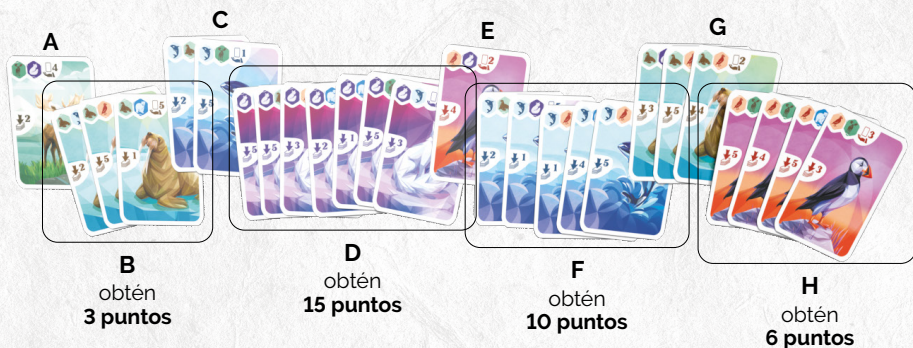
Durante la puntuación final, cuenta como 1 Animal del tipo que prefieras.

Indica el paso en el que puedes realizar la Habilidad

Nota: TODAS las Habilidades son opcionales.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

Tu pila personal está formada por las siguientes cartas, en orden:



- 1 Las cartas **A** y **E** no se tienen en cuenta porque la secuencia tiene que consistir en, al menos, 2 cartas de Animal idénticas consecutivas. Las secuencias **C** y **G** no se tienen en cuenta porque tu pila personal contiene ya una secuencia más larga de cada uno de estos Animales.
- 2 Tu pila personal también contiene 4 secuencias de diferentes tipos de Animales, que otorga **6 puntos** adicionales.



- 3 El Zorro es tu Tótem Animal y la ficha del Zorro está en la carta de Paisaje con un valor de 10. Obtienes **10 puntos**.
- 4 Finalmente, hay 4 cartas en tu pila de penalización, por lo que **pierdes 4 puntos**.



Tu puntuación final es:

$$3 + 15 + 10 + 6 + 6 + 10 - 4 = 46 \text{ puntos}$$