



**CONOCE LA FAUNA Y LA FLORA URBANA.
ECONAUTAS CON UNA MISIÓN: LLENAR LAS CIUDADES DE VIDA.**

NORMAS DEL JUEGO

El planeta, bajo los efectos del cambio climático, está sufriendo grandes cambios. Las ciudades, cada vez menos saludables, languidecen acosadas por la polución y el ruido. La contaminación lumínica ha robado las estrellas y las zonas verdes son devoradas por el asfalto y el hormigón.

La fauna urbana se extingue sin posibilidades de adaptarse a tal deterioro o escapa al entorno natural que no es ajeno a la alteración global. Árboles que han sido testigo de la vida de muchas generaciones de ciudadanos se secan sin que pongamos remedio. Los vecinos se están quedando solos; bueno, más bien mal acompañados. Plagas y parásitos capaces de transmitir enfermedades y destruir monumentos y edificios campan a sus anchas en un lugar donde se ha roto el equilibrio.

Ha llegado tu momento. Conviértete en **Econauta** y recorre las calles con los poderes que te otorga la fauna y la flora urbanas. Tú y tus aliados tendrás que ponerlos a prueba en una serie de misiones destinadas a recuperar la ciudad como un lugar vivo y habitable. Pero no será un reto fácil. Los **Socavadores**, humanos mutantes sin conciencia creados por la contaminación, están al acecho para arruinar vuestros esfuerzos.

Entra en el “transmutador” y transfórmate en Econauta. Esperamos que vuestros bio-poderes os ayuden a conseguir el difícil propósito que tenéis por delante.



COMPONENTES DEL JUEGO

5 tableros de retos (10 misiones).

10 cartas de personaje (7 econautas y 3 socavadores).

8 cartas de enredo (preguntas que te pueden bloquear).

42 cartas de vida (14 de cada modalidad: agua, aire y suelo).

30 cartas de preguntas sobre flora y fauna urbanas.

40 cartas de identificación de aves urbanas.



Tableros



Cartas de Vida



Cartas de Enredo



Cartas de Personaje

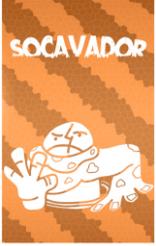


Cartas de Identificación



Cartas de Preguntas

PERSONAJES



EL SOCAVADOR

Los problemas ambientales de la ciudad los han deshumanizado. Se arrastran por las alcantarillas maquinando desgracias que provoquen el caos en todos los barrios.



FALCONAUTA

Posee la visión y la agilidad de rapaces urbanas como el cernícalo o el halcón.



TYTONAUTA

Domina los misterios de la noche como las lechuzas. Todo lo ve y no hay sonido, por leve que sea, que no lo perciba con su fino oído.



APISNAUTA

Tiene la capacidad de comunicación y trabajo en grupo de las abejas. La rapidez y su agudo aguijón nos puede sacar de muchos problemas.



TARANTONAUTA

Se desplaza con gran sigilo y es capaz de trepar por las paredes como las salamandras.



BUFONAUTA

Domina el agua y el suelo; se camufla a la perfección y es tranquilo y bonachón como el mejor de los sapos.



FELIXNAUTA

Su instinto felino, ingenio y curiosidad le proporcionan muchas vidas.



CHIROPNAUTA.

Su frenético e imprevisible vuelo nocturno lo hace indetectable; tiene una visión diferente de la realidad gracias a su poder de eco localización.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Es un juego de cartas y tableros de roles ocultos y dinámica cooperativa. Pueden participar entre 4 y 10 jugadores. La partida tendrá una duración que oscila entre los 20 y los 30 minutos.

El objetivo de los **Econautas** es completar los retos propuestos en los distintos tableros donde se describen las misiones. Si la baraja de cartas de vida se termina antes de completar todos los retos, la victoria será de los **Socavadores**.

COMO SE PREPARA LA PARTIDA. ECONAUTAS CONTRA SOCAVADORES.



En la mesa colocamos 4 tableros, en cada uno de los cuales se describe un reto. La dificultad de la partida dependerá del número y la variedad de cartas de vida que precisa cada tablero de reto para completarse.

Cada jugador toma al azar una carta de personaje. Podrás convertirte en un **Econauta** o en un **Socavador**. Si hay 4 jugadores se reparte un Socavador. A partir de 5 jugadores incluiremos 2 cartas de Socavador y en partidas de 8 o más participantes jugaremos con 3 Socavadores. Tu rol es secreto, por lo que a partir de este momento todos son en teoría Econautas; los escurridizos Socavadores permanecen escondidos.

Cuando se han establecido los roles, a cada jugador se le reparten 3 cartas de vida que representan los esfuerzos que debemos utilizar para completar los tableros de cada reto.

Al lado del mazo de cartas de vida dejamos un espacio para los descartes. Las cartas que desechamos no podrán volverse a jugar.



EL DESARROLLO DE LA PARTIDA. ¿CONSEGUIREMOS SER UNA BIOCITY?

Comenzamos el juego con un concurso de identificación de aves y de preguntas sobre flora y fauna urbanas. Organízalo como quieras. El ganador comienza el juego. El turno sigue el sentido de las agujas del reloj.

Cada **Econauta** puede hacer una de las siguientes tres acciones:

1. Poner una carta de vida boca abajo sobre el tablero de misión que elija.
2. Deshacerse de una carta de vida dejándola boca abajo en el lugar del mazo de descartes.
3. Jugar una carta de enredo.



Una vez realizada esa acción, para finalizar el turno, se coge una carta nueva de vida del mazo.

Durante el desarrollo de la partida, los **Econautas** pueden compartir la información que quieran, contar quienes supuestamente son o las cartas de vida que han colocado en los tableros de misión. Pero nunca se pueden mostrar las cartas y, evidentemente, se puede mentir. Está claro que los que en realidad son miserables **Socavadores** lo van a hacer.

Para superar el reto marcado en una misión, hace falta que, entre todos, se hayan colocado tantas cartas de vida como exija el tablero. El que ha puesto la última, baraja las cartas y las muestra a los demás. Si coinciden con las modalidades que se exigen en el tablero, la misión se ha cumplido. En ese caso, los auténticos **Econautas** están de enhorabuena, retirándose el tablero de la mesa.

Si las cartas no coinciden con los elementos vitales que se indican en el tablero, significa que los **Socavadores** nos han engañado y se han salido con la suya. Las cartas de vida se dejan en el mazo de descartes y el tablero de misión permanece sobre la mesa.

Mientras se desarrolla el juego, en tu turno puedes usar una carta de enredo. Se la muestras al jugador que quieras y bloqueas su turno, de manera que se queda sin jugar. Pero eso ocurre solamente si no es capaz de contestar una pregunta sobre flora o fauna o de identificación de aves. Estas últimas tienen un número; en las instrucciones hay una tabla donde lo relaciona con el nombre de la especie.

El jugador al que pretendemos bloquear elige el tipo de enredo, es decir de pregunta. Si la contesta adecuadamente o identifica el ave urbana mostrada en la carta, entonces el poder de la carta de enredo se anula y no se salta su turno de juego. Estas cartas de enredo una vez jugadas se descartan.



IDENTIFICACIÓN AVES. SOLUCIONES.

1. GARCILLA BUYERA (*Bubulcus ibis*)
2. ÁNADE AZULÓN (*Anas platyrhynchos*)
3. CERNÍCALO VULGAR (*Falco tinnunculus*)
4. HALCÓN PEREGRINO (*Falco peregrinus*)
5. LECHUZA COMÚN (*Tyto alba*)
6. AUTILLO (*Otus scops*)
7. MOCHUELO EUROPEO (*Athene noctua*)
8. COTORRA ARGENTINA (*Myiopsitta monachus*)
9. COTORRA DE KRAMER (*Psittacula krameri*)
10. GAVIOTA PATIAMARILLA (*Larus michahellis*)
11. CORMORÁN GRANDE (*Phalacrocorax carbo*)
12. VENCEJO COMÚN (*Apus apus*)
13. GOLONDRINA COMÚN (*Hirundo rustica*)

14. AVIÓN COMÚN (*Delichon urbicum*)
15. ABUBILLA (*Upupa epops*)
16. ABEJARUCO EUROPEO (*Merops apiaster*)
17. OROPÉNDOLA (*Oriolus oriolus*)
18. PALOMA BRAVÍA (*Columba livia*)
19. PALOMA TORCAZ (*Columba palumbus*)
20. TÓRTOLA TURCA (*Streptopelia decaocto*)
21. TÓRTOLA EUROPEA (*Streptopelia turtur*)
22. GRAJILLA (*Corvus monedula*)
23. ESTORNINO NEGRO (*Sturnus unicolor*)
24. MIRLO COMÚN (*Turdus merula*)
25. URRACA (*Pica pica*)
26. ARRENDAJO (*Garrulus glandarius*)
27. PETIRROJO (*Erithacus rubecula*)
28. RUISEÑOR COMÚN (*Luscinia megarhynchos*)
29. CURRUCA CABECINEGRA (*Sylvia melanocephala*)
30. CARBONERO COMÚN (*Parus major*)
31. HERRERILLO COMÚN (*Cyanistes caeruleus*)
32. PINZÓN VULGAR (*Fringilla coelebs*)
33. JILGERO (*Carduelis chloris*)
34. VERDERÓN (*Carduelis chloris*)
35. VERDECILLO (*Serinus serinus*)
36. PARDILLO (*Carduelis cannabina*)
37. GORRIÓN COMÚN (*Passer domesticus*)
38. LAVANDERA BLANCA (*Motacilla alba*)
39. COGUJADA COMÚN (*Galerida cristata*)
40. ZORZALES (*Turdus philomelos*)

FINAL DE LA PARTIDA. CIUDADES VIVAS O MORIBUNDAS.



Nuestra ciudad puede tener dos destinos posibles en función de cómo termine la partida. Si los auténticos **Econautas** son capaces de realizar todas las misiones, eliminando los tableros de la mesa antes de que se agote el mazo de las cartas de vida, habrán vencido. Humanos, animales y plantas convivirán en armonía en una saludable BioCity.

Cuando quedan misiones por finalizar y se ha acabado el mazo de cartas de vida y no hay cartas en las manos de los jugadores, entonces.... los **Socavadores** nos han saboteado, debilitado nuestros buenos propósitos. Han horadando el equilibrio biológico de la ciudad. Si no lo remediamos pronto, las zonas verdes desaparecerán, los animales se extinguirán y las plagas reinarán en una ciudad moribunda.

En este caso lo recomendable es echar de inmediato otra partida para que esos humanos mutantes y desalmados no consigan su sucio objetivo.

