

EMBOSCADOS



PREPARACIÓN

1. Baraja por separado las **cartas de identidad** de **presas** y **depredadores**.
Reparte una de cada a cada jugador.



2. Baraja las **cartas especiales** y reparte 3 a cada jugador.



3. Coloca las **5 cartas de depredador** formando una fila en el centro de la mesa.

4. Baraja las **cartas de presa** y revela las 3 primeras sobre las cartas de depredador. Coloca el resto de cartas boca abajo para formar la pila de robo.

5. Coloca los **tokens de cría** cerca de la zona de juego.



6. Comenzará la partida quien mejor imite a un animal peligroso.



OBJETIVO

Cada jugador se convierte en el **guardián secreto** de un depredador y de una especie de presa. Tu objetivo será proteger a las presas de tu especie para que sobrevivan y alimentar a tu depredador. Durante el juego, las puntuaciones cambian constantemente, pero tan pronto como un jugador consigue 9 puntos en su turno, habrá ganado la partida.

Cada presa o cría
cazada por tu
depredador: **1 punto**

Cada presa o cría
superviviente de tu
especie: **1 punto**

EL BOSQUE

El bosque se divide en **5 columnas verticales**. Durante la partida, las presas serán jugadas en la parte inferior de una de las columnas, formando **filas horizontales**. El depredador superior de cada columna tratará de cazar las presas que tiene debajo.

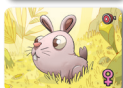
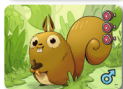
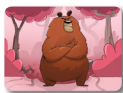


DEPREDADORES

Los depredadores siempre cazan tantas presas de su columna como su **hambre** les permita.

Cada depredador caza hasta **4**  de las presas que tiene debajo.

Si un depredador no está lo suficientemente **hambriento** como para cazar una **presa entera**, la presa sobrevive, al igual que todas las presas debajo de ella.



3 

2 

1 

Las presas nunca son realmente devoradas por el depredador, su estado cambia dependiendo de su posición: **cazadas** o **supervivientes** (dando puntos al guardián del depredador o al de la presa).

PRESAS

Los animales más indefensos y adorables del bosque se convierten en alimento de los depredadores. Las presas pueden ser de **5 especies diferentes**, dos géneros  o  y dar de **1 a 3** .



ESPECIALES



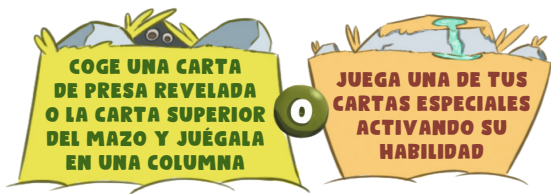
A diferencia de las presas, estas cartas se juegan desde la mano y tienen diversos efectos. Todas las cartas especiales se descartan una vez son jugadas, excepto:

- **Pájaro y alce.** Se juegan en la parte superior de una columna y **cuentan como una presa.**
- **Camaleón.** Se juega sobre una presa. Esta presa no interactuará con otras presas ni será cazada por depredadores, pero sí podrá ser objetivo de especiales.
- **Lobo.** Se juega sobre un depredador y añade dos a su hambre hasta el final de la partida.

TURNOS



Los turnos se juegan en sentido horario. Durante tu turno, puedes realizar una de las siguientes acciones:



Después de jugar una de las cartas de presa reveladas, rellena el espacio con una nueva carta del mazo.

INTERACCIÓN

Cuando una presa es jugada adyacente (ortogonal) a otra presa de la misma especie, estas interactúan. Cada posible interacción es obligatoria. El jugador en turno escoge el orden en que las interacciones ocurren. En el bosque, la carta de presa más a la derecha se considera adyacente a la carta de presa colocada más a la izquierda.

Hay 2 tipos de interacción: **Emparejamiento** y **Lucha**.

EMPAREJAMIENTO

Siempre que dos presas de la misma especie y diferente género están adyacentes, se emparejan. Coloca un token de cría sobre una de las 2 cartas.



Las crías tienen



LUCHA

Siempre que 2 presas de la misma especie y mismo género están adyacentes, luchan por el territorio. Cuando esto ocurre, la presa que estaba antes en juego se descarta con cualquier cría que tenga. **Siempre que una carta es descartada, la cartas inferiores se desplazan hacia arriba para llenar el espacio.**



REACCIÓN EN CADENA

Siempre que una interacción es posible, ocurre, incluso si es causada por una interacción anterior o por el efecto de una carta especial.

Ejemplo: En una lucha por el territorio se descarta una ardilla macho, dejando la nueva ardilla adyacente a una hembra de ardilla y activando un emparejamiento.

FINAL DE PARTIDA

Los jugadores revisan continuamente sus puntos, sumando los puntos de sus presas **supervivientes** y de las presas **cazadas** por su depredador.

Tan pronto como un jugador tiene **9 puntos** en su turno, ¡habrá ganado la partida!

Si el mazo se agota, la partida acaba inmediatamente y ganará el jugador con la **mayor puntuación**. En caso de empate, el jugador más cercano al jugador en turno gana.



LOGROS



Gana una partida con cada depredador.



Gana una partida con cada presa.



Juega todas las cartas especiales.



Gana una partida salvando 3 crías.



Gana una partida cazando 4 presas.



Regala una copia de Emboscados.

Diseño de juego: Rodrigo Rego

Ilustración: Guilherme Cavalcante

Traducción: Ana Marco

Dirección editorial: Jesús Guillén



©2020 Copyright TGM Editora
Todos los derechos reservados