

JUGADORES: 2-4
EDAD: +8 AÑOS
DURACIÓN: 20 MIN.

NUEVOS MUNDOS

AUTOR:
PABLO JIMÉNEZ
ILUSTRADOR:
MIGUEL RAMOS

IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Nuestro antiguo planeta fue consumido por nuestros propios errores; calentamiento global, sobreexplotación de recursos, pandemias... Pero hemos aprendido y debemos crear un nuevo mundo. Como progenitores y arquitectos planetarios, tenemos la misión de crear un planeta habitable con sus paisajes, su fauna y su flora. ¿Quién será capaz de crear el mundo más equilibrado?

En **Nuevos Mundos** cada jugador deberá desplegar en su zona de juego las cartas de bioma que vaya consiguiendo para ir creando su mundo. Al final del juego, cada jugador recibirá puntos según la biodiversidad, equilibrio natural y selección de biomas. Quien consiga crear el mundo con mayor capacidad de albergar vida, será el ganador.

MATERIAL

64 cartas de bioma (8 tipos), con valores del 01 al 64



8 cartas de asentamientos humanos



1 tablero del universo
(numerado del 0 al 6)

Detalle de la carta de bioma:

valor iconos de naturaleza* icono de bioma



*ver Modo Avanzado



1 bloc de puntuación

	0	1	2	3	4	5	6
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

4 cartas de ayuda



PREPARACIÓN

Primero se coloca el tablero del universo en el centro, al alcance de todos los jugadores.

Las cartas de asentamientos humanos se dejan apartadas a un lado, solo se utilizan en el **modo avanzado**, explicado al final de estas reglas.

Se mezclan las 64 cartas de bioma y se **reparten 4 cartas a cada jugador**. Esa será su mano inicial. Los jugadores pueden mirar sus cartas, pero no se las pueden enseñar a los demás.

El resto de cartas se dejan en un montón boca abajo, en el espacio del tablero con el número 1. Este será el **montón de creación**.

Se coge la primera carta del montón de creación y se coloca boca arriba sobre el espacio con el número 0 del tablero. Este será el montón de descartes. Se sacan las siguientes 5 cartas del montón de creación y se rellenan los demás espacios del tablero (del 2 al 6).

Finalmente se reparte una **carta de ayuda** a cada jugador, con el resumen de las acciones del turno y la puntuación. El jugador que haya plantado algo más recientemente será el primero en jugar.

CÓMO SE JUEGA

Se juega por turnos, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno tiene que realizar **una acción, a elegir entre las tres siguientes**:

1. Jugar una carta de la mano para coger **todas las cartas a la vista** en el tablero del **mismo bioma** que la carta jugada. El jugador despliega estas cartas en su zona de juego, delante de él. Después, coloca la carta jugada en el montón de descartes (espacio 0) boca arriba.



Mano de Roberto



Ejemplo: Roberto juega una carta de océano y coge todas las cartas de océano a la vista en el tablero: las de los espacios 4 y 5 y también la del montón de descartes (espacio 0). Después coloca la carta que jugó en el espacio 0 boca arriba.

2. Jugar una carta de la mano para coger las cartas a la vista en el tablero **correspondientes a los dos dígitos de la carta jugada**. Esto incluye coger cartas del montón de descartes (espacio 0) o del montón de creación (espacio 1), si los números de la carta así lo indican.

En caso de que la carta muestre un número no existente en el tablero (7, 8 o 9) no se podrá coger carta por ese valor. Si la carta jugada tiene un número repetido solo se cogerá una carta (por ejemplo, con la carta 55, solo se cogerá la carta del espacio 5).

El jugador despliega estas cartas en su zona de juego. Después, coloca la carta jugada en el montón de descartes (espacio 0) boca arriba.



Mano de Alicia

Ejemplo: Alicia tiene en su mano una carta de alta montaña con el valor 42, la juega y coge las cartas del tablero correspondientes a los espacios 4 y 2. Si hubiese jugado la carta de selva 18, cogería la primera carta boca abajo del montón de creación, pero no podría coger una carta por el número 8, ya que no existe ningún espacio con ese número.

3. Jugar una carta de la mano y **desplegarla directamente en la zona de juego del jugador**.



Ejemplo: Noa saca la carta de océano 02 de su mano y la despliega directamente en su zona de juego, añadiendo un nuevo bioma a su mundo.

Nota: Recomendamos organizar la zona de juego de cada jugador (su mundo) colocando las cartas en columnas, por tipo de bioma, y en sentido ascendente: de menor a mayor y de izquierda a derecha. Esto facilitará que todos los jugadores puedan ver cómo es el mundo de cada jugador y qué cartas han salido ya en la partida.

Después de realizar la acción elegida, el jugador **rellena los espacios vacíos** en el tablero (si lo hay) con cartas del montón de creación **y roba una carta**, para volver a tener 4 cartas en la mano. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Nota: Si se agota el montón de cartas de creación, se cogen las cartas del montón de descartes, salvo la primera que se deja en el espacio 0, y se mezclan. Después se colocan boca abajo sobre el espacio 1, formando un nuevo montón de creación para rellenar el tablero del universo o robar carta.

FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador, al final de su turno, **no puede rellenar todos los espacios vacíos** en el tablero del universo, todos los jugadores, **salvo el que acaba de jugar**, pueden **desplegar una última carta de su mano** en su zona de juego, siguiendo el orden de turno. El resto de cartas en la mano se descartan. El juego termina y se comprueba la puntuación de cada mundo. El que reciba más puntos será el ganador. En caso de empate, se recuentan los iconos de naturaleza de cada mundo, empezando por el sol (ver orden en **Capacidad Vital**), hasta romper el empate.

PUNTUACIÓN

BIODIVERSIDAD:

Cada jugador gana **1 punto por cada tipo de bioma desplegado**. El jugador que tenga **máyor número de biomas diferentes consigue 3 puntos extra**. En caso de empate, cada jugador empatado gana la bonificación.

Ejemplo: 4 tipos de biomas diferentes darían 4 puntos.



BIOMAS DOMINANTES:

El jugador con el **mayor número de cartas de un tipo de bioma gana 2 puntos**. Se puntúa por cada tipo de bioma. En caso de empate, gana el jugador con la carta de valor más alto de ese bioma.

Ejemplo: Roberto tiene 3 cartas de océano y Noa solo tiene 2 cartas. Roberto gana 2 puntos.



Roberto



Noa

EQUILIBRIO NATURAL:

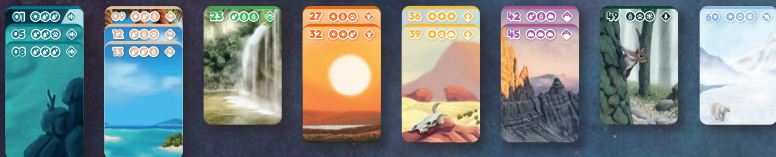
Cada jugador gana **1 punto por cada carta con valores consecutivos (mínimo 3 cartas) dentro de cada bioma**.

Ejemplo: 3 cartas de desierto con números consecutivos serían 3 puntos.



Ejemplo de puntuación:

Al final de la partida, el mundo de Roberto ha quedado así:



El mundo de Alicia ha quedado así:



Y el mundo de Noa así:



Biodiversidad:

Como se ve en la ilustración, Roberto tiene 8 biomas diferentes en su mundo, Alicia 7 y Noa 5. Roberto obtiene los 3 puntos extra por ser el que más biomas tiene, consiguiendo un total de 11 puntos.

Biomás Dominantes:

Roberto es el que tiene más cartas de océano, litoral y alta montaña. Gana 6 puntos. Alicia gana en el recuento de cartas de sabana y desierto y Noa en las de selva y tundra ártica. Hay empate en cartas de taiga, pero Alicia tiene el valor más alto en este bioma (55 frente a 52), por lo que se lleva los puntos por este bioma, quedando Alicia con 6 puntos y Noa con 4.

Roberto

$= 3 \times 2$ **6 pts.** Total:

Alicia

$= 3 \times 2$ **6 pts.** Total:

Noa

$= 2 \times 2$ **4 pts.** Total:

Equilibrio Natural:

Roberto no ha formado el mínimo de tres cartas con valores consecutivos, por lo que no gana puntos en este recuento. Alicia en cambio consigue 3 puntos por las tres cartas de taiga con valores consecutivos. Por su parte, Noa tiene seis cartas de selva con valores seguidos y otras tres de taiga, ganando 9 puntos.

Alicia

$= 3 \times 1$ **3 pts.** Total:

Noa



= 9 x 1

Total:
9 ptos.

Puntuación Final:

La puntuación final en este ejemplo queda de la siguiente manera:

Roberto: $11 + 6 + 0 = 16$ puntos

Alicia: $7 + 6 + 3 = 16$ puntos

Noa: $5 + 4 + 9 = 18$ puntos

**¡El mundo de Noa
es el más habitable!**

MODO AVANZADO

Los siguientes módulos de reglas avanzadas se pueden añadir de manera individual o conjunta. El juego mantiene las mismas reglas, salvo por las modificaciones que se indican.

ASENTAMIENTOS HUMANOS:

En la preparación, se añaden las 8 cartas de asentamientos humanos (una por cada tipo de bioma) al resto de cartas y se mezclan todas juntas.

Al jugar, como estas cartas no disponen de un valor numérico, solo pueden usarse para coger todas las cartas a la vista del mismo bioma que representan o para desplegar directamente en la zona de juego del jugador. Si se encuentran en el tablero del universo, podrán cogerse como cualquier otra carta.

Una vez en la zona de juego del jugador, funcionan como un comodín: **pueden representar el valor que se desee**, dentro de los valores de ese bioma (incluso si ese valor ya está en la zona de juego de otro jugador).

El asentamiento humano **puede cambiar su valor** dentro de su bioma, pero al final del juego el jugador debe decidir qué valor representa, porque al empezar la puntuación ya no se podrá modificar. **En caso de empate, gana la carta de bioma y no la del asentamiento humano.**



EQUILIBRIO NATURAL GLOBAL:

En el momento de puntuar el **Equilibrio Natural**, los **valores consecutivos** (siempre mínimo 3 cartas) pueden ser **entre biomas colindantes**.

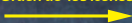
Ejemplo: 2 cartas de litoral y 1 de selva con números consecutivos = 3 puntos.



CAPACIDAD VITAL:

Se añade una nueva forma de puntuación a las tres existentes. Cada jugador cuenta los **iconos de naturaleza**, en la parte superior de sus cartas (ver ilustración a la derecha), y **quien tenga más de cada icono ganará 3 puntos**. En caso de empate, gana la carta de valor más alto con el icono correspondiente.

Orden de los iconos



Sol



Agua



Plantas



Animales



Minerales



Hielo

Ejemplo: esta carta de taiga tiene 1 icono de sol, 1 de plantas y 1 de minerales.



DISCORDANCIA:

Al final de la puntuación, el jugador con menos **Biodiversidad**, **Biomás Dominantes** y **Capacidad Vital** (si se juega con esta variante) **perderá 1 punto por cada minoría**. Es decir, pierde un punto el que tenga menos variedad de biomas, el que tenga menos cartas de cada uno de ellos y el que tenga la menor cantidad de cada uno de los iconos de naturaleza. En caso de empate, cada jugador pierde un punto. Si **todos los jugadores empatan** en una puntuación, el jugador con la **carta de valor más alto se libra de la penalización**.

Icono para la puntuación de la Discordancia en el bloc de puntuación.



Nota de la editorial: Este juego reproduce ejemplos de biomas existentes en nuestro planeta, pero tanto las especies en ellos como los asentamientos humanos propuestos pueden diferir de la realidad (por ejemplo, en nuestro planeta no conviven osos polares con pingüinos). Si utilizáis este juego en el aula podéis plantear actividades alrededor de él para descubrir más cosas sobre nuestro planeta.



Descubre cómo se juega en nuestro canal de YouTube: [mercuriodistribuciones](https://www.youtube.com/mercuriodistribuciones)

Si tienes algún comentario, pregunta o sugerencia, por favor, contáctanos en: comunicacion@mercurio.com.es

Editado por:
Mercurio Distribuciones
C/ Venus, 2 Nave 3I
28936 Móstoles (Madrid)
www.mercurio.com.es

