

Wild Cards

Ferdinand Schnitzler



Espera, ¿eso que veo andando de forma altanera por entre los abetos es un pavo real? ¿Y las de allí, que saltan ágilmente de rama en rama, son ardillas? ¿Has visto ese ibice que salta por rocas escarpadas bajo la atenta mirada de un águila gigantesca? ¿O la suricata escondiéndose en su madriguera al sentir que se acerca el león?

En **Wild Cards**, tu misión es atraer animales de diversas especies y ofrecerles hermosos hábitats en los que vivir. Gana pujas a tus oponentes, colecciona mayorías y obtén el poder del liderazgo animal en tu camino hacia la victoria.

COMPONENTES

- ▶ **25 fichas de puntuación**
(15× ①, 4× ②, 4× ④, 2× ⑧)
- ▶ **6 cartas de Líder – doble cara**
(1× pavo real, ardilla, águila, íbice, león, suricata)
- ▶ **42 cartas de Animal – reverso amarillo**
(7× pavo real, ardilla, águila, íbice, león, suricata)
- ▶ **46 cartas de Hábitat – reverso verde**
(valores 1–4 : 14× bosque, sabana, montaña y 4× comodines)
- ▶ **5 cartas de Reabastecimiento – reverso verde**

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganad pujas a vuestros oponentes y haceros con los animales disponibles para conseguir la colección más valiosa. Atraed líderes de especies para activar su poder. Ganará quien obtenga el mayor número de puntos al acabar la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ① Formad una reserva de fichas de puntuación al alcance de todo el grupo.
- ② Separad las cartas en varios montones según su tipo: cartas de Líder, cartas de Animal, cartas de Hábitat y cartas de Reabastecimiento.
- ③ Colocad las 6 cartas de Líder formando una reserva común al alcance de todo el grupo.
- ④ Barajad las cartas de Animal y formad con ellas un mazo boca abajo. Según el número de personas que jueguen (3/4/5) tendréis que eliminar 14/6/2* cartas respectivamente. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja.

El icono de efecto se mantiene boca arriba.

- ⑤ Revelad tantas cartas de Animal del mazo como el número de personas que jueguen menos 1. Disponedlas boca arriba en una fila tal como se muestra en la imagen.

Con 3/4/5 personas tendréis que formar una fila de 2/3/4 cartas de Animal en el centro de la mesa.

- ⑥ Barajad las cartas de Hábitat y disponedlas en un mazo accesible a todo el grupo. Dejad espacio para el descarte.



Ejemplo de preparación para una partida a 5.

- ⑦ Distribuid 7 cartas de Hábitat y 1 carta de Reabastecimiento boca abajo a cada participante. Devolved las cartas de Reabastecimiento sobrantes a la caja.

Cada participante mantiene sus cartas en secreto. La cantidad de cartas en mano debe permanecer siempre visible para el resto.

Límite de cartas en mano: está prohibido tener más de 10 cartas de Hábitat en mano. Cuando robéis cartas, dejad de robar al llegar a 10.

- ⑧ Cada participante debe dejar libre un espacio frente a sí; aquí se colocan las cartas de Animal que se coleccionen a lo largo de la partida.



CÓMO JUGAR

Una partida de *Wild Cards* dura varias rondas y finaliza en el momento en el que **no se pueda rellenar por completo** la fila de cartas visibles con cartas de Animal.

Una ronda se compone de **3 fases**, que cada participante juega consecutivamente como sigue:

1. Pujar
2. Resolver pujas
3. Preparar la siguiente ronda

1. Pujar

En esta fase, elige **1 carta de tu mano**, que debes colocar **boca abajo a modo de puja**. Esta carta puede ser una carta de Hábitat, para conseguir **1 carta de Animal** de entre las disponibles, o una **carta de Reabastecimiento**, que permite reabastecerse de cartas. ¡No pierdas la ocasión de tirarte un farol!

Cada participante coloca su puja boca abajo en su zona de la mesa y **se revelan todas al mismo tiempo**.

2. Resolver pujas

Realizad los siguientes pasos de forma consecutiva:

- A. Rellenar la mano
- B. Adquirir cartas de Animal

A. RELLENAR LA MANO

Si has pujado con una **carta de Reabastecimiento**, elige y **descarta tantas cartas de Hábitat como quieras** de tu mano (también puedes no descartar ninguna) y **roba cartas** hasta volver a tener 7 cartas de Hábitat en mano. Después, recupera la carta de Reabastecimiento. Esto acaba tu turno.

Cuando el mazo de cartas de Hábitat se agote, barajad el descarte para crear un nuevo mazo.

B. ADQUIRIR CARTAS DE ANIMAL

► Si has pujado con la carta de Hábitat de **mayor valor**, podrás **elegir primero 1 carta de Animal** de la fila de cartas visibles. *En caso de empate, consulta «Resolver empates».*

Para obtener una carta de Animal, realiza lo siguiente: Si tu puja es mayor que 1, paga tantas cartas de Hábitat de tu mano como tu puja menos 1. Coloca el pago boca arriba junto a tu puja. *Todas las pujas y los pagos permanecen sobre la mesa y se descartan en la fase 3.*

Añade a tu **colección** la carta de Animal que has elegido y después comprueba si cumples los requisitos para **recibir la carta de Líder** de la especie.

Si has obtenido **la primera carta de una especie** o tienes como mínimo **el mismo número de cartas de Animal** que el jugador con más cartas de esa especie, **recibes inmediatamente la carta de Líder correspondiente**.

Cada especie tiene un poder que su carta de Líder te permite usar. Estos poderes pueden interferir con las reglas básicas del juego y se explican detalladamente en las páginas 8-9. Es posible que debas entregar la carta de Líder a alguien diferente en la misma ronda en la que la has recibido. En ese caso, puedes utilizar el poder de la carta en esa misma ronda.

Organiza tu colección por especies. Acuérdate de mantener tus cartas bien separadas para que el resto del grupo pueda ver el número de animales que tienes de cada especie.

- A continuación le toca al jugador con **la segunda puja más alta**, y así sucesivamente. Repetid este proceso hasta que cada participante haya terminado su turno.
- Si **no puedes** (o no quieres) **adquirir una carta de Animal**, tienes la opción de **devolver a tu mano la carta que has pujado** y después **robar 2 cartas** del mazo de Hábitat. *¡Recuerda que el límite de cartas en mano es 10!*

Hábitats naturales

Cada animal tiene su **hábitat natural**. Si todas las cartas utilizadas para la puja y el pago de una carta de Animal pertenecen al hábitat natural de dicho animal, gana **2 puntos** inmediatamente. Toma las **fichas de puntuación** correspondientes de la reserva.

Los comodines siempre cuentan como cartas del hábitat natural del animal.

Si las fichas de puntuación se agotan, utilizad objetos equivalentes.

EJEMPLO



Matea quiere obtener un pavo real de la fila de cartas disponibles. Puesto que ha pujado con una carta de Hábitat de bosque 1 que tiene valor 3, debe pagar 2 cartas 2 de su mano. Matea elige una carta adicional de bosque y un comodín para obtener el pavo real por tres bosques (1 puja + 2 cartas adicionales), el hábitat natural del pavo real. Matea obtiene el pavo real únicamente con cartas de bosque, recibe las fichas de puntuación por valor de 2 puntos 2 y añade el pavo real a su colección.

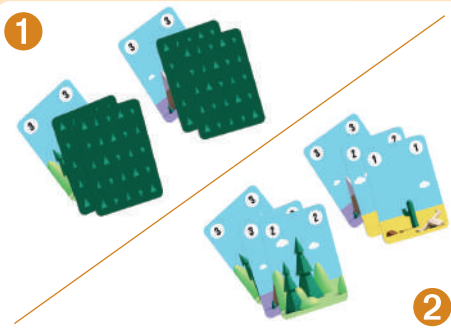
Resolver empates

En caso de que dos o más participantes pujéis con el mismo valor, decidid quién elige primero una carta de Animal de la siguiente forma:

- ▶ Elegid **el número de cartas de Hábitat** que queréis pagar y colocadlas boca abajo junto a vuestra puja.
- Revelad estas cartas de forma simultánea y **comparad el valor total** de las cartas elegidas por cada participante que haya empatado.
- Quien tenga el valor más alto gana el empate y **elige primero la carta de Animal**.
- ▶ En caso de nuevo empate, cada participante roba **1 carta de Hábitat al azar** del mazo o elige **1 carta de Hábitat de su mano** y se revelan y comparan los valores de dichas cartas. Repetid este proceso hasta que alguien obtenga **el valor más alto**. A continuación, **descartad** todas las cartas reveladas durante el desempate. La persona que haya ganado el empate **elige primero una carta de Animal** de la fila de cartas visibles.

Importante: ¡No añadís estas cartas a vuestras pujas o pagos!

EJEMPLO



Rasha y Matea pujan cada una un 3 **1**. Ambas colocan el pago de dos cartas adicionales boca abajo junto a su puja. Rasha revela un 3 y un 2, para un total de 5. Matea revela de forma simultánea un 2 y un 1, para un total de 3 **2**. Rasha gana el empate y elige antes que Matea qué carta de Animal quiere de la fila de cartas visibles.

3. Preparar la siguiente ronda

Después de resolver todas las pujas, colocad tanto las pujas como los pagos en el mazo de descartes. Las cartas de Animal de la fila de cartas que no se han adquirido se devuelven a la caja. A continuación, revelad 2/3/4 cartas de Animal nuevas (para 3/4/5 participantes).

EJEMPLO DE RONDA COMPLETA



1. Pujar

Rasha puja con una carta de Hábitat de valor 4, Matea con una de valor 2 y Josefina con una de valor 1. Las tres revelan sus cartas de forma simultánea **1**.

2. Resolver las pujas

Empieza Rasha. Su puja de valor 4 requiere el pago de tres cartas de Hábitat de su elección, que coloca junto a su puja. Rasha elige una carta de íbice de la fila de cartas visibles y la añade a su colección. Gracias a dicha carta, Rasha obtiene la mayoría de íbices y consigue la carta de Líder íbice **2**. A continuación, Matea resuelve su puja de la misma forma y adquiere la última carta de la fila. Tras elegir un íbice, obtiene el mismo número de íbices que Rasha y por lo tanto recibe la carta de Líder íbice que Rasha acaba de ganar durante esta ronda **3**. Como Josefina es la última y ya no quedan cartas disponibles en la fila, devuelve la carta de puja a su mano y roba dos cartas adicionales del mazo de Hábitat **4**.

3. Preparar la siguiente ronda

Todas las pujas y los pagos se descartan (mientras Matea utiliza el poder de su carta de Líder íbice). La fila se reabastece y comienza la fase 1 (Pujar) de la siguiente ronda.



PODERES DE CADA LÍDER

Las cartas de Líder otorgan prácticos poderes. Utilízalas sabiamente. En caso de conflicto con las reglas, la carta de Líder **prevalece**.

Si corresponde, puedes usar el poder de la carta de Líder en la misma ronda en la que la has recibido.



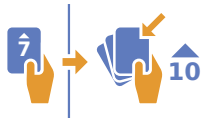
PAVO REAL



Esta carta de Líder otorga **3 puntos** al final de la partida (en vez de 1).



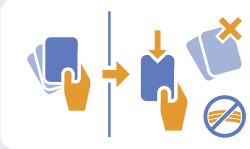
ARDILLA



Si para tu puja has empleado una **carta de Reabastecimiento**, **roba hasta tener 10 cartas de Hábitat en la mano** (en vez de 7).



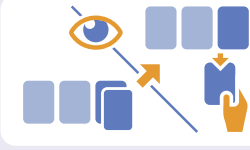
ÍBICE



Puedes **devolver tu carta de puja a tu mano** (salvo que fuese un comodín) cuando todas las pujas y los pagos se descarten en la fase 3.



ÁGUILA



Al pujar, puedes colocar **2 cartas de tu mano boca abajo** (en lugar de 1).

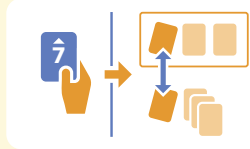
Espera a que el resto revelen sus pujas y después **elige 1** de las dos cartas como tu puja.

Tras revelarla, **devuelve** la otra carta **a tu mano**.

PODERES DE CADA LÍDER



SURICATA

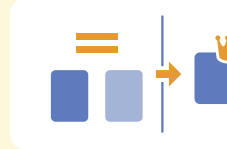


Si la carta de tu puja es una **carta de Reabastecimiento**, puedes **intercambiar 1 carta de Animal de tu colección con 1 carta de Animal de la fila** (aplica este efecto antes de utilizar cualquier poder de líder y antes de robar cartas).

En caso de que, tras el intercambio, tengas al menos el mismo número de cartas que el jugador con más cartas de la especie que has adquirido, recibe inmediatamente la carta de Líder correspondiente. Si dejas de tener cartas de dicha especie o tienes menos que cualquier otro jugador, perderás la carta de Líder inmediatamente. En ese caso, dásela al jugador con más cartas de dicha especie o, si nadie cumple el requisito, devuélvela a la reserva general.



LEÓN



Siempre **ganas los empates** durante las pujas.

EJEMPLO

Ida tiene la carta de Líder suricata. Durante la fase 1, coloca como puja la carta de Reabastecimiento, lo que activa el poder de su Líder suricata. Ida lo utiliza para intercambiar un íbice de su colección con una ardilla de la fila de cartas disponibles. Ahora tiene la mayoría de ardillas, por lo que recibe la carta de Líder ardilla y puede usar su poder de inmediato, ya que se activa al jugar la carta de Reabastecimiento. Entonces Ida decide utilizar el poder y roba hasta tener 10 cartas de Hábitat en la mano.



FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba en el momento en el que **la fila de cartas de Animal no se pueda reabastecer por completo** con cartas del mazo (en la fase 3). Descartad vuestras manos y proceded al recuento final de puntos.

RECUENTO FINAL DE PUNTOS

Sumad vuestras puntuaciones finales como sigue:

- ▶ La especie que predomine en tu colección (de la que tengas **más cartas de Animal**) vale **2 puntos** por carta.
- ▶ La **segunda especie más abundante** en tu colección vale **1 punto** por carta.

Importante: Solo se puede puntuar una especie por cada una de las categorías anteriores, incluso aunque tengas el mismo número de cartas de varias especies.

- ▶ Cada **carta de Líder** que poseas vale **1 punto**.
- ▶ Suma el valor total de tus **fichas de puntuación**.

La persona que tenga la **puntuación más alta** gana la partida. En caso de empate, la persona empatada con más cartas de Animal en su colección gana el empate. Si sigue habiendo empate, las personas empatadas comparten su posición.



EJEMPLO DE PuntuACIÓN



Rasha tiene la carta de Líder pavo real, 4 pavos reales, 3 íbices, 3 ardillas y fichas de puntuación por un valor de 8 puntos. Su puntuación total es **(22)**, y se calcula como sigue: los pavos reales son la especie predominante de su colección, por lo que puntúan $4 \times 2 = \text{(8)}$. Los íbices y las ardillas están empatados como segunda especie más numerosa de su colección con 3 cada una. No obstante, Rasha solo puede puntuar una de las dos. Por 3 íbices (o ardillas), consigue $3 \times 1 = \text{(3)}$ puntos. La carta de Líder pavo real le permite obtener otros **(3)** puntos (gracias a su poder). Por último, sus fichas de puntuación suman **(8)** puntos más.

Si Rasha hubiese coleccionado 4 pavos reales, 4 íbices y 3 ardillas, habría obtenido **(8)** puntos por los pavos reales, **(4)** puntos por los íbices, pero ningún punto por las ardillas.

CRÉDITOS

Autor: Ferdinand Schnitzler
Ilustraciones: Kristiaan der Nederlanden
Editor: Daniel Theuerkauffer
Traducción: Lis Díez Bourgoïn
Corrección: Antonio Recuenco Muñoz

Ferdinand quiere agradecer a **Spieleautoren Südschwarzwald** (Max Hoffmann, Holger Siefke, Bettina Brennecke, Laurin Schürer, Nina Resch, Marius Böhm), Martin Zeeb, Barbara Schmidlein, Lena Burkhardt, Wendelin Schnitzler, Rüdiger Kopf, Bianca B., Jonas Ladwig, Daniel Theuerkauffer, Jan Philip Sommerlade, Martin Werner, Konrad Endres, Jonathan Kopp, Maximilian Thiel, Stephan Schmidt y Jens Dengler), así como a Thomas Kron, Florian Högner y el equipo de FreiSpiel board game café por su apoyo incondicional a la comunidad local de diseñadores de juegos.

A Daniel le gustaría dar las gracias a Ferdinand Schnitzler, Kristiaan der Nederlanden, Lisa Prohaska, Jacob J. Coon, Jan Philip Sommerlade, Lis Díez Bourgoïn, Antonio Recuenco Muñoz, Dirk Huesmann, Maurizio Ameloot, Michiel de Wit y a todos los jugadores de pruebas.

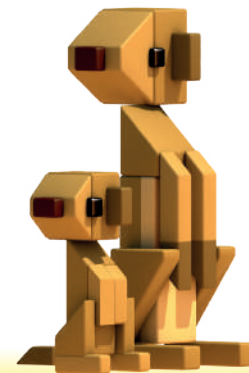
SERVICIO AL CLIENTE

Si tienes alguna pregunta o si necesitas repuesto de componentes, por favor ponte en contacto con nosotros escribiendo un correo electrónico en inglés a service@boardgamecircus.com. También puedes utilizar el formulario que encontrarás en www.boardgamecircus.com/service.

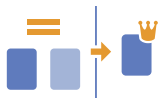
¡Eres bienvenide a nuestras partidas!



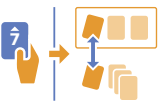
© 2020 Board Game Circus, Daniel Theuerkauffer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Alemania. Todos los derechos reservados. La publicación o reimpresión de este contenido requiere permiso explícito previo.



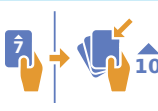
RESUMEN DE LOS PODERES DE CADA LÍDER



Siempre **ganas los empates** durante las pujas.



Si la carta de tu puja es una **carta de Reabastecimiento**, puedes **intercambiar 1 carta de Animal de tu colección con 1 carta de Animal de la fila**.



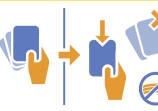
Si para tu puja has empleado una **carta de Reabastecimiento**, **roba hasta tener 10 cartas de Hábitat en la mano** (en vez de 7).



Esta carta de Líder otorga **3 puntos** al final de la partida (en vez de 1).



Al pujar, puedes colocar **2 cartas de tu mano boca abajo** (en lugar de 1). Espera a que el resto revelen sus pujas y después **elige 1** de las dos cartas como tu puja. Tras revelarla, **devuelve la otra carta a tu mano**.



Puedes **devolver tu carta de puja a tu mano** (salvo que fuese un comodín) cuando todas las pujas y los pagos se descarten en la fase 3.