

Por:  
Leo Córdoba,  
Mich Camacho  
y  
Adrián Álamo

# Wild Life

The Card Game

PRINT  
&  
PLAY



Parte 1

# Reglas

# Wild Life

The Card Game

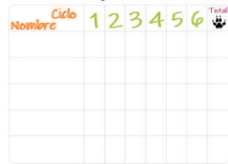
## COMPONENTES DEL JUEGO

102 Cartas

1 indicador de jugador inicial



1 contador de puntos



Vidas:

- 12 Vida pequeña
- 12 Vida grande
- 12 Vida voladora
- 12 Vida acuática

16 Potenciadores



5 Lluvias



5 Protectores



AGRESORES



- 14 Depredadores
- 3 Cazadores

CATÁSTROFES



- 2 Incendios
- 1 Contaminación Acuática
- 1 Incendio/Contaminación Acuática

## COMPONENTES DE LAS CARTAS

Borde de color según la tarjeta

icono representativo

Ilustración



Numero de huellas que puntúa

## ICONOGRAFÍA



Vida Pequeña



Vida Grande



Vida Voladora



Vida Acuática

2x Multiplica por dos

3x Multiplica por tres



Puntos



Te protege de un cazador



Descarta 1 carta de vida



Descarta 1 columna de 1 tipo de vida



# Wild Life

The Card Game



Descarta todas las cartas de vida acuática que estén en la mesa



Descarta todas las cartas de vida pequeña, vida grande y vida voladora que estén en la mesa

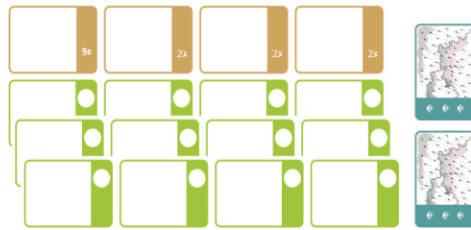


Descarta todas las cartas de vida pequeña, vida grande, vida voladora y vida acuática que estén en la mesa

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraja todas las cartas y distribuye 6 a cada jugador, el resto se coloca en el centro formando el MONTE, al lado de esto habrá un espacio para DESCARTAR. Además, cada jugador tendrá una zona HÁBITAT.

Ejemplo de hábitat:



Wild Life se juega en varias rondas o ciclos. Cada ciclo depende del número de jugadores:

Jugadores:	2	3	4	5
Ciclos:	8	6	4	5

Cada turno puedes jugar cualquiera de los tipos de cartas según las siguientes especificaciones:

Cuando juegas una carta "Vidas" (cartas con el borde de color verde) obtienes huellas al final del ciclo, de acuerdo con el número de huellas indicado en cada carta.

Los tipos de vida pequeña y grande tienen un número fijo huellas, mientras que el tipo de vida acuática aumenta mientras haya más en su hábitat y la vida voladora varía según el ave.

Las cartas de "Vidas" permanecen en el hábitat durante todos los ciclos, a menos que sea descartado por algún efecto de otra carta.

### POTENCIADORES

Hay 4 tipos de potenciadores, estos duplican el número de puntos de un tipo de "Vidas": Primavera: para vida pequeña; Invierno: para vida grande; Anidación: para vida voladora; Desove: para vida acuática.



Primavera



Invierno



Anidación



Desove





# Wild Life

The Card Game

## NOTA:

- Sólo puede haber uno de estos potenciadores después de jugar al menos una carta del tipo "Vida" correspondiente.
- Sólo puede haber 1 potenciador para cada tipo de "Vida". Si un tipo de "Vida" es exterminado y tiene potenciador, también se descarta.

## LLUVIA

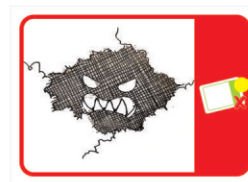
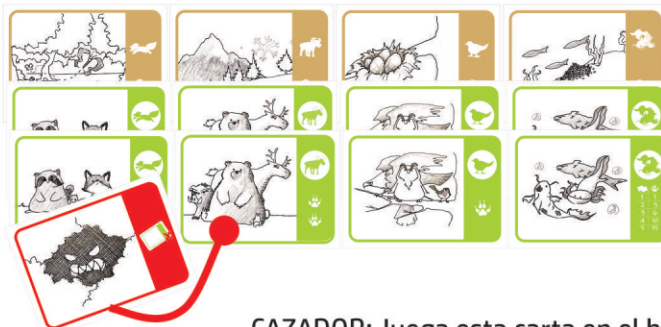
La lluvia te da 3 huellas al final del ciclo y no necesitas ningún tipo de "Vida" para jugarlo.

- La lluvia no se ve afectada por ninguna carta, pero sólo permanece durante el ciclo en el que se jugó, al final se descarta.

Los agresores y Catástrofes no te darán puntos, pero te permitirán reducir las "Vidas" del hábitat de algún jugador o de todos los jugadores. Hay 5 tipos:

## AGRESORES

DEPREDADOR: Juega esta carta en el hábitat de otro jugador. Elige una carta de "Vidas" de su hábitat y descártala.



icono representativo

CAZADOR: Juega esta carta en el hábitat de otro jugador. Elige todas las cartas de un tipo "Vidas" y se descartan (incluido el potenciador si tiene uno).



icono representativo

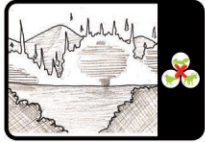


# Wild Life

The Card Game



## CATÁSTROFES



**FUEGO:** Todas las cartas de Vida pequeña, Vida grande y Vida voladora, así como los potenciadores correspondientes, se descartan de todos los hábitats (incluido el jugador que la usó).



**CONTAMINACIÓN:** Todas las cartas de vida acuática se descartan de todos los hábitats, así como los potenciadores correspondientes (incluido el jugador que lo usó).

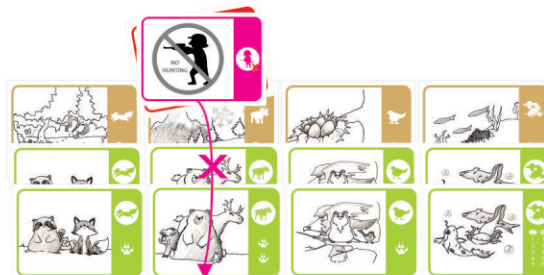


**FUEGO/ CONTAMINACIÓN ACUÁTICA.** Se descartan todas las cartas de Vida pequeña, Vida grande, Vida voladora y Vida acuática, así como los potenciadores correspondientes de todos los hábitats (incluido el jugador que lo usó).

## PROTECTORES

Los protectores tienen la función de proteger la "Vida(s)" del ataque de los cazadores.

Puedes usar una carta protectora cuando alguien más juega un CAZADOR en tu hábitat durante su turno. El protector evitará que se lleve a cabo el efecto del CAZADOR, manteniendo el tipo de "Vida" que elijas proteger.



icono representativo





# Wild Life

The Card Game

## DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador inicial del primer ciclo será el que haya visto una ardilla real o ficticia más recientemente y obtendrá la carta de jugador inicial. Posteriormente, el jugador inicial del segundo ciclo será el siguiente jugador a la izquierda y recibirá la carta de jugador inicial (y así sucesivamente durante todos los ciclos).

Cada ciclo tiene 3 fases:

### FASE DE ROBO

Cada jugador (comenzando con el primer jugador y luego a la izquierda) roba cartas del monte hasta tener 6 en su mano.

### FASE DE HÁBITAT

Cada jugador (comenzando con el jugador inicial y luego a la izquierda) debe jugar 3 de las 6 cartas que tiene en su hábitat (si son "Vidas" o potenciadores o lluvias) o en el hábitat de otro jugador (si son agresores). Las catástrofes afectan a todos los jugadores incluyéndose así mismo.

Los protectores se juegan en respuesta a la utilización de algún CAZADOR en esta fase y no cuentan dentro de las 3 cartas que cada jugador debe jugar. Por lo que si el jugador afectado por el cazador no ha tenido su turno y juega al protector, aún puede usar sus 3 cartas y al final tomar del MONTE las cartas necesarias hasta llegar a 6. (Se puede jugar más de un protector por ciclo).

Si no puedes jugar 3 cartas, debes descartar hasta que tengas 3 cartas en la mano.

### FASE DE PUNTUACIÓN

Cada jugador (comenzando con el jugador inicial y luego a la izquierda) cuenta los puntos obtenidos, por "Vidas" y potenciadores, en su hábitat.

Después de esta fase comienza un nuevo ciclo.

## FIN DEL JUEGO

Los puntos de todos los ciclos se suman y el jugador con más puntos es el ganador.

Si hay un empate, el jugador que haya tenido más puntos en cualquiera de los ciclos es el ganador, comenzando con el último ciclo hacia atrás.



# Wild Life

The Card Game

## ESPECIFICACIONES PARA IMPRIMIR

Cada hoja contiene 9 cartas, (excepto la última), haciendo un total de 102 cartas con las que podrás jugar Wild Life The Card Game para 2 personas o hasta 5.

Te recomendamos hacer lo siguiente:

- Para ahorrar papel y cuidar el medio ambiente, podrías dejar el reglamento en formato digital.
- De preferencia en papel grueso o de 200g a 300g.
- Recorta las cartas.
- Enmica la tarjeta de contador para poder usarla con plumones para pizarrón para que ésta sea reutilizable.

- Y por último ¡A DISFRUTAR de Wild Life The Card Game!

*Estamos muy animados porque pruebes nuestro Print & Play. Esperamos que lo disfrutes. No olvides que ésta no es la versión completa, y que estará a la venta en poco tiempo por lo que te recomendamos estar al pendiente de su lanzamiento en nuestras redes sociales.*



Wild Life The Card Game



@wildlifetcg

wildlifethecardgame@gmail.com

