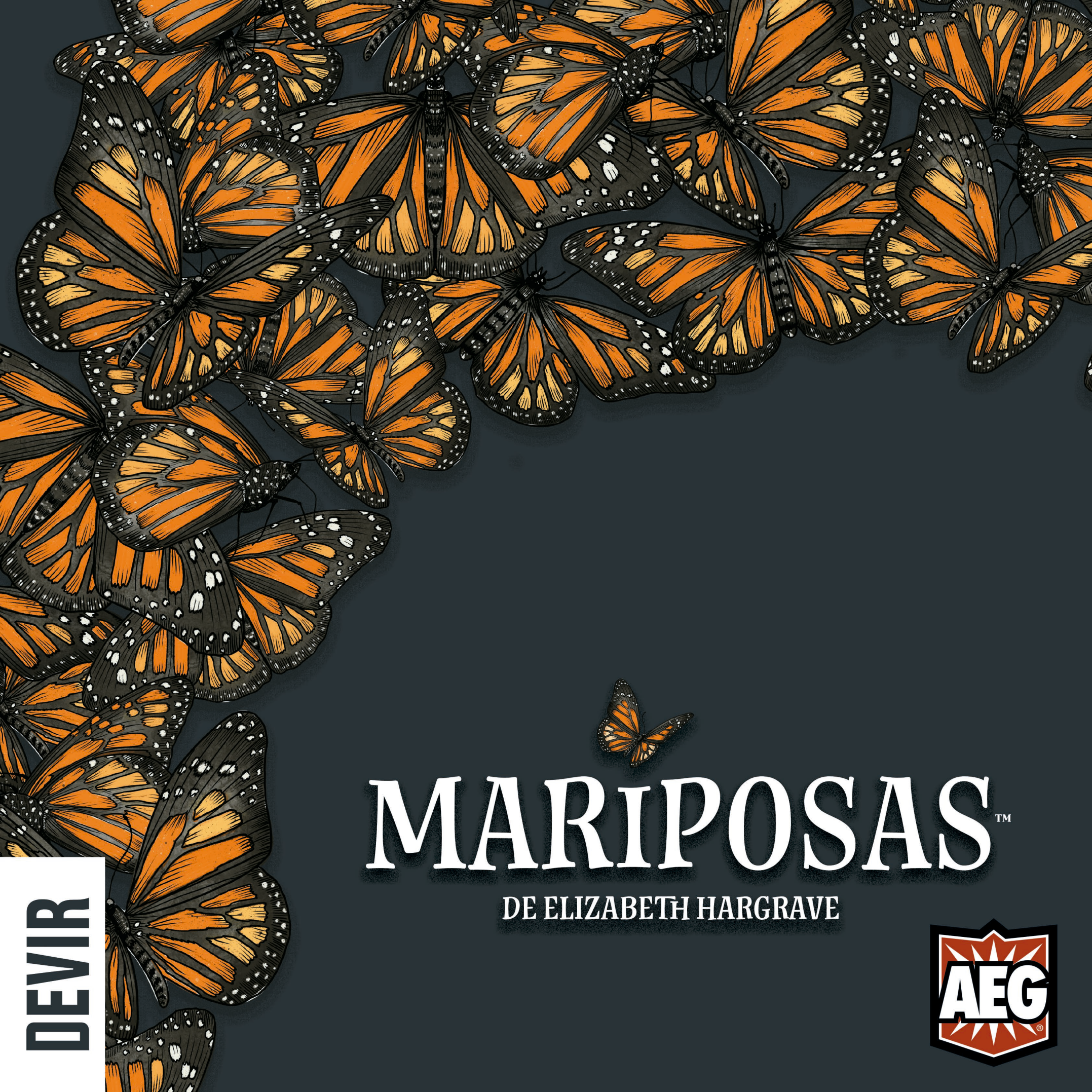




DEVIR

MARIPOSAS™

DE ELIZABETH HARGRAVE



MARIPOSAS™

Un juego de Elizabeth Hargrave
para 2-5 jugadores a partir de 14 años.

Cada primavera, millones de mariposas monarca salen de México y se dispersan por todo el este de América del Norte. Cada otoño, millones de ellas vuelan de regreso a México, pero nunca son las mismas.

Mariposas™ es un juego de movimiento y de recolección que permite a los jugadores formar parte de este viaje tan asombroso.

RESUMEN

Mariposas™ se juega en 3 estaciones. Por lo general, las mariposas intentarán dirigirse al norte en primavera, dispersarse en verano y volver al sur en otoño.

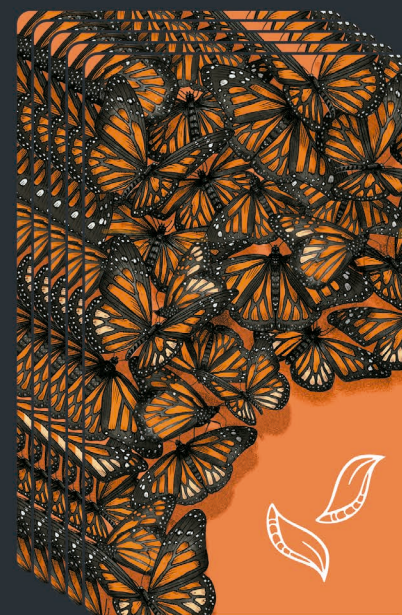
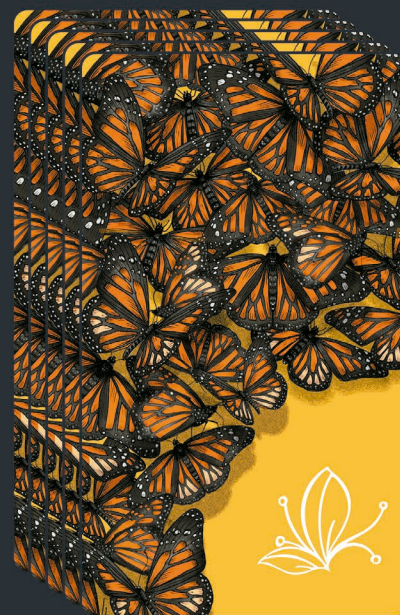
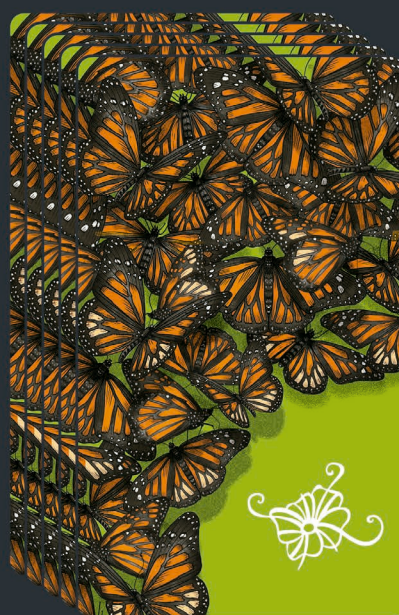
Cada estación, el número de turnos aumenta: hay 4 turnos por jugador en primavera, 5 en verano y 6 en otoño.

Cada estación termina con una puntuación. Gana la partida el jugador que tenga más puntos de victoria al terminar el otoño.

COMPONENTES



50 FICHAS DE MARIPOSAS DE MADERA
(10 DE CADA COLOR)



20 CARTAS DE OBJETIVOS DE LAS ESTACIONES
(5 DE PRIMAVERA, 10 DE VERANO Y 5 DE OTOÑO)



1 DADO
DE FLORES



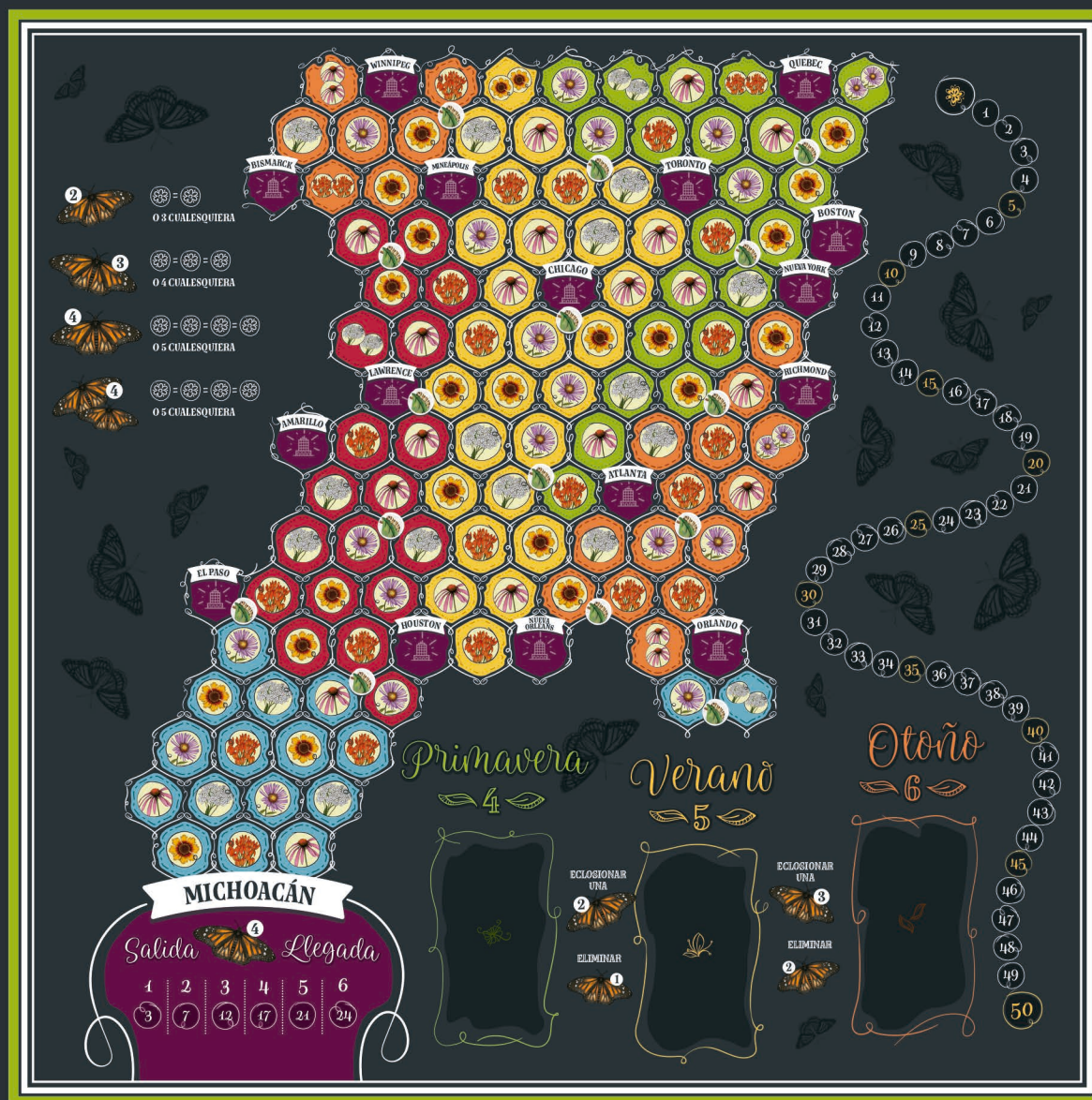
120 FICHAS
DE FLORES



5 INDICADORES DE PUNTUACIÓN
(1 DE CADA COLOR)



16 FICHAS
DE PARADAS



1 TABLERO DEL MAPA



1 TABLERO DE PARADAS



60 CARTAS DE CICLO VITAL DE PARADAS



6 FICHAS DE HABILIDAD DEL CICLO VITAL



36 CARTAS DE ACCIONES



15 CARTAS DE MOVIMIENTO EXTRA DE PARADAS

Preparación

1. Pon el tablero del mapa en el centro de la zona de juego.
2. Coloca 3 cartas de objetivos de las estaciones al azar, boca abajo y en la zona indicada del tablero del mapa. Elige una de cada serie: verde para la primavera, amarillo para el verano y naranja para el otoño. Las cartas de objetivos restantes pueden devolverse a la caja. Pon boca arriba la carta de primavera.
3. Baraja las cartas de acciones (en un mazo boca abajo) y las fichas de flores (en pilas) y disponlas donde todo el mundo pueda acceder a ellas.
4. Reparte a cada jugador una mano de 2 cartas de acciones.
5. Da a cada jugador las fichas de mariposa y el indicador de puntuación de su color. Las mariposas de las provisiones de los jugadores se clasifican por generación, del 1 al 4.
6. Los jugadores ponen la ficha de mariposa de generación 1 en la gran casilla de Michoacán, que se encuentra en la parte inferior del tablero del mapa.
7. Cada jugador pone una ficha de mariposa de generación 2 en la carta de objetivos del verano, que está boca abajo, y dos fichas de mariposas de generación 3 en la carta de objetivos del otoño, que también está boca abajo.
8. Coloca los indicadores de puntuación al inicio del marcador de puntuación, en el tablero del mapa.
9. Se elige a suertes al primer jugador.





10. Coloca el dado de flores al lado del tablero del mapa.
11. Baraja las 16 fichas de paradas y pon una boca abajo y al azar en cada una de las ciudades señaladas, excepto Michoacán.
12. Pon el tablero de paradas al lado del tablero del mapa.
13. Coloca las cartas de movimiento extra al lado del tablero de paradas.
14. Pon las cartas de ciclo vital en el tablero de paradas, en el lugar señalado para ellas.
15. Por último, elige 3 fichas de habilidad del ciclo vital y coloca 1 boca arriba a la derecha de cada serie de ciclo vital. Estas habilidades especiales se dan como premio a los jugadores cuando completan la serie de un ciclo vital (una fila horizontal de 4 cartas). Devuelve a la caja las fichas de habilidad del ciclo vital que se queden sin usar.



La partida avanza en el sentido de las agujas del reloj a partir del primer jugador.

LLEGADO TU TURNO

1. Juega 1 carta de tu mano y colócala boca arriba delante de ti. Realiza la acción o las acciones que indique.



2. Puedes reproducirte si **te posas** al lado de un símbolo de algodóncillo (mira las páginas 6 y 8).



3. Vuelve a robar hasta 2 cartas de acciones.

Nota: si tienes 2 cartas de acciones iguales o 2 que reutilicen otras cartas, puedes cambiar una o ambas por otras.



Cuando juegas una carta, la dejas delante de ti hasta el final de la estación, para que la vean todos los jugadores. Esto ayuda a llevar la cuenta de cuántos turnos se llevan y de cuándo termina la estación.

Al final de la estación, descarta las cartas que hayas jugado. Si alguna vez el mazo de cartas de acciones está vacío cuando un jugador necesita robar una, vuelve a barajar la pila de descartes para crear un mazo nuevo y ponlo boca abajo.

Cómo se juega

MOVIMIENTO

Cada carta de acción muestra 1 o más mariposas moviéndose y **posándose** en una casilla. Puedes usar cada grupo de flechas para mover la misma ficha de mariposa más de una vez o, si tienes más de una ficha de mariposa en el tablero, para mover distintas fichas de mariposas. Cuando **te posas** en una casilla, recoges la(s) ficha(s) de flor(es) o la ficha de parada que se indica ahí.



Mueve 1 casilla tres veces (lo puede usar 1 mariposa o puede dividirse entre varias).



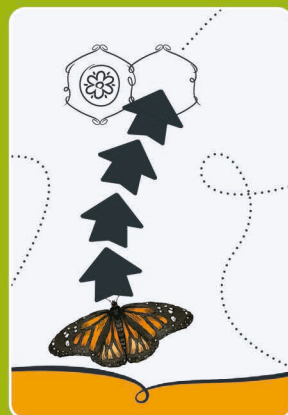
Mueve 2 casillas dos veces (lo puede usar 1 mariposa o puede dividirse entre varias).



Mueve 1 casilla y mueve 3 casillas (en cualquier orden, lo puede usar 1 mariposa o puede dividirse entre varias).



Mueve 5 casillas.



Mueve 4 casillas y coge la flor de una casilla adyacente, además de la flor de la casilla en la que te poses.



Reutiliza una carta de acción que hayas jugado durante la estación en curso.*



Reutiliza una carta de acción que otro haya jugado durante la estación en curso.*

*Estas cartas no se pueden usar para reutilizar cartas de movimiento extra de paradas.

POSARSE

En una misma casilla puede haber cualquier cantidad de fichas de mariposas de un mismo jugador o de distintos jugadores.

Cada casilla en la que te posas es una casilla de flor o una casilla de parada. Además, algunas casillas están al lado de un símbolo de algodóncillo que puedes utilizar para hacer eclosionar una nueva mariposa.



POSARSE EN FLORES

Cuando te poses en la casilla de una flor, coge una ficha de flor (o más) del mismo tipo que la(s) flor(es) que se muestre(n) ahí. No obstante:

- Un jugador nunca puede recoger flores de la misma casilla dos veces en un turno.
- Una mariposa nunca puede recoger flores de la casilla en la que ha empezado el turno.

POSARSE JUNTO A UN ALGODONCILLO

Si la casilla en la que te posas está al lado de un símbolo de algodóncillo, la mariposa que se ha posado ahí puede hacer eclosionar de inmediato una mariposa de la siguiente generación descartando fichas de flores (mira la página 8). Hacer eclosionar una mariposa es algo que se hace además de recoger una ficha de flor o una carta de parada (ya sea una carta de ciclo vital o de movimiento extra).

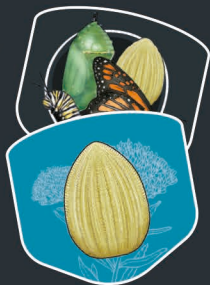


Si una carta de acción o de movimiento extra muestra diversos posamientos posibles (como mover 1 casilla 3 veces), puedes hacer eclosionar una mariposa nueva cada vez que te poses siempre y cuando aterrices junto a un símbolo de algodóncillo.

Antes de hacer eclosionar, puedes recoger una flor de la casilla en la que te hayas posado.

PARADAS

La pérdida de hábitats ha conllevado una disminución radical de la población de monarcas. Las personas pueden crear «paradas» que proporcionen plantas con néctar para las mariposas y algodoncillos para las orugas, que son las únicas plantas que estas pueden comer.



POSARSE EN UNA PARADA

- 1. Cuando te poses en una ficha de parada en la que no te hayas posado antes, recoge el elemento que se indique ahí.
- 2. Todas las fichas de paradas empiezan boca abajo. Si eres la primera persona en posarse en una ficha de parada, dale la vuelta, tira el dado de flores y coge la ficha de la flor que te haya salido. Deja la ficha de parada durante el resto de la partida. Las mariposas de otros jugadores no impiden que recolectes en una parada.
- 3. No es posible tener repetida una misma carta de parada (ya sea una carta de ciclo vital o de movimiento extra).



SERIES DEL CICLO VITAL

Casi todas las fichas de paradas te darán una carta de ciclo vital. Al final de la partida, cada carta de ciclo vital que hayas reunido te valdrá 1 punto.

Hay tres series de cartas del ciclo vital, cada una de un color diferente (verde, rosa y azul) y que muestran 3 variedades distintas de algodoncillo como imagen de fondo. Cada serie se compone de 4 cartas (huevo, oruga, crisálida y adulta).



HUEVO

ORUGA

CRISÁLIDA

ADULTA

LAS FICHAS DE HABILIDAD DEL CICLO VITAL

Cuando hayas reunido las 4 cartas de ciclo vital de un color, obtendrás el beneficio que se indica al lado de esa serie, en el tablero de paradas.



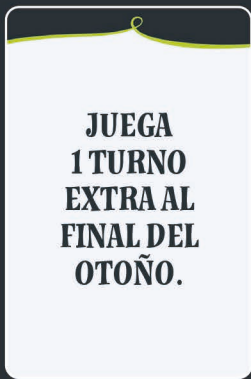
Anótate 1 punto al final de la partida.

Durante el resto del juego, cada vez que hagas eclosionar una mariposa, te anotas 1 punto de inmediato.



Anótate 1 punto al final de la partida.

Ganas de inmediato 1 ficha de cada flor.



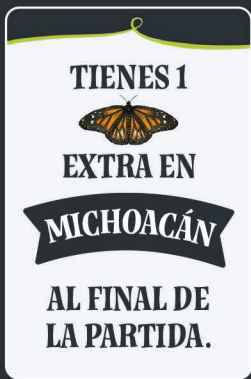
Después del sexto turno del otoño, todos los jugadores que hayan completado esta serie reponen su mano y juegan otro turno, por el orden acostumbrado.



Anótate 3 puntos más al final de la partida.



Ganas 2 cartas de ciclo vital o de movimiento extra que no tengas ya.



A la hora de contar puntos por mariposas en Michoacán, al final de la partida, cuéntalos como si tuvieras una mariposa más ahí.



LAS FLORES SILVESTRES

Una ficha de parada se convierte en una casilla de flor silvestre en el tablero del mapa. Cualquier jugador puede posarse aquí y recoger la flor que quiera.



Ten en cuenta que este símbolo aparece también en una cara del dado de flores. Cuando te sale en él, te permite elegir la flor que quieras.

LAS CARTAS DE MOVIMIENTO EXTRA DE PARADAS

Hay tres fichas de paradas que te darán una carta de movimiento extra.

Puedes conservar estas cartas hasta que las necesites (incluido de una estación a otra). No son cartas de acciones normales y las cartas que copian otras cartas de acciones no las pueden duplicar.

Estas cartas se suman a tu mano de cartas de acciones como cartas extras, pero no las sustituyes por otras una vez las juegas (vuelves a tener solo 2 cartas entre las que elegir cada turno). Después de jugarla, conserva la carta para recordar que no puedes volver a recoger la misma.



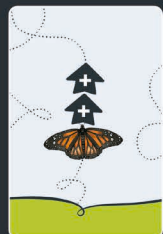
MUEVE 2, MUEVE 3

Esta carta la juegas en tu turno en vez de una carta de acción normal. Te da un movimiento de 3 casillas y uno de 2 casillas (en cualquier orden).



SUMA 1 AL MOVIMIENTO

Esta carta se juega a la vez que otra y añade una casilla de movimiento a dicha carta.



SUMA 2 AL MOVIMIENTO

Esta carta se juega a la vez que otra y añade 2 casillas de movimiento a una de las acciones de movimiento que contenga dicha carta. Las 2 casillas extras solo se pueden sumar a un movimiento, no constituyen un movimiento por sí mismas.



UN EJEMPLO DE PARADA

Vanessa quiere completar una de sus series del ciclo vital. Juega una carta de acción que le permite un movimiento de 1 casilla y otro de 3 casillas.

Su primer movimiento consiste en recorrer 3 casillas y revelar la ficha que hay en Boston. ¡Se trata de una rosa adulta! Coge la carta de ciclo vital correspondiente del tablero de paradas, tira el dado de flores y coge la ficha de flor correspondiente.



Con el segundo movimiento, mueve una casilla al sur, hacia Nueva York, y revela otra ficha de parada, esta vez una oruga azul. Vuelve a tirar el dado y coger la ficha de flor correspondiente.



CÓMO HACER ECLOSIONAR MARIPOSAS

Si la casilla **en la que te posas** está al lado de un símbolo de algodoncillo, la mariposa que se ha posado ahí puede reproducirse de inmediato y hacer eclosionar una mariposa de la generación siguiente.

Coge una ficha de mariposa de la generación siguiente y colócala en el mismo espacio que su madre. Para pagar por ella, descártate de las fichas de flores necesarias para la generación a la que has hecho eclosionar (mira la página 9).

Las dos fichas de mariposas pasan a moverse del todo por separado, pero empiezan en la misma casilla.

Hacer eclosionar una mariposa es un añadido a las demás acciones que realizas cuando te posas. Aún tendrás oportunidad de recoger una ficha de flor o usar una parada ante de reproducirte.

Cuando haces eclosionar una mariposa, siempre debes coger las fichas de mariposas que hay colocadas sobre las cartas de objetivos de las estaciones (consulta «Preparación», en la página 4) antes de coger una de tu provisión.

Si quitas la última mariposa de una carta de objetivos de las estaciones, gira la carta para revelar cuáles son los objetivos puntuables para la generación siguiente.

Si no tienes mariposas de la siguiente generación disponibles, esa mariposa no podrá reproducirse.

Las mariposas de generación 1 solo pueden hacer eclosionar mariposas de generación 2; las de generación 2 solo mariposas de generación 3 y así de manera sucesiva.

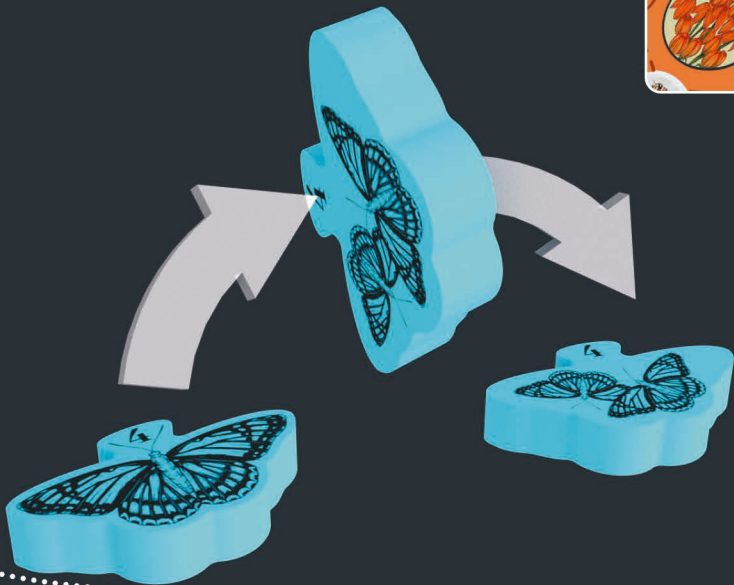


LOS COSTES DE LA ECLOSIÓN

Por lo general, cuantas más mariposas haya en el tablero del mapa, más puntos ganarás, pero solo si puedes llevarlas adonde deben estar. Antes de reproducirte, piensa dónde quieres hacer que eclosionen las nuevas mariposas.

El coste de una nueva mariposa sube con cada generación

- 1. Las mariposas de generación 1 hacen mariposas de generación 2. El coste es 2 fichas de flores iguales o 3 fichas de flores cualesquiera.
- 2. Las mariposas de generación 2 hacen mariposas de generación 3. El coste es 3 fichas de flores iguales o 4 fichas de flores cualesquiera.
- 3. Las mariposas de generación 3 hacen mariposas de generación 4. El coste es 4 fichas de flores iguales o 5 fichas de flores cualesquiera. Asegúrate de poner la mariposa de generación 4 de manera que la cara que tiene una sola mariposa esté mirando hacia arriba.
- 4. Es posible dar la vuelta a las mariposas de generación 4 para que se conviertan en mariposas dobles. El coste de ello es 4 fichas de flores iguales o 5 fichas de flores cualesquiera. Las mariposas dobles valen 2 en relación a los objetivos (pues son mariposas que vuelven a Michoacán), pero tienen la ventaja de moverse como una sola ficha (mira el diagrama de abajo). Pueden ser muy poderosas en la fase final del juego.

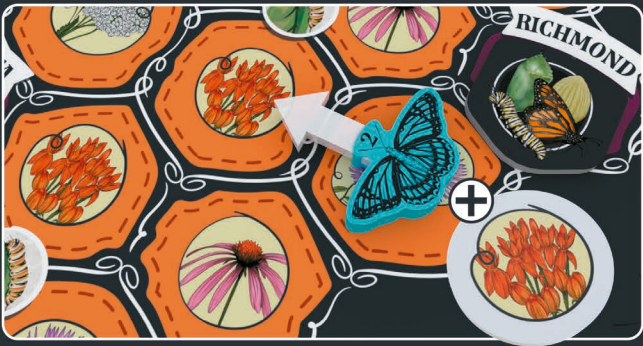


EJEMPLO DE RECOLECCIÓN DE FLORES Y REPRODUCCIÓN

Raúl empieza el turno jugando una carta de acción que le permite mover una casilla tres veces.



Raúl mueve su mariposa de generación 2. Ya tiene dos fichas de flor naranja. Necesita una tercera para criar una mariposa de generación 3.



Usa el primer movimiento para desplazarse 1 casilla y recoge la ficha de flor naranja que se indica ahí. Además, esta casilla está al lado de un símbolo de algodóncillo, por lo que Raúl invierte de inmediato sus 3 fichas de flor naranja para crear una mariposa de generación 3. La coloca con su madre.



A continuación, Raúl mueve 1 casilla la mariposa de generación 2 hasta la casilla de la flor rosa que hay al lado de Richmond y recoge una ficha de esta flor



A Raúl le gustaría recoger 2 fichas de flores moradas con el tercer movimiento, pero la mariposa de generación 2 no puede recoger flores en la casilla que tenga esos símbolos porque es la casilla donde ha empezado el turno. Tampoco puede recolectar una flor si la mariposa vuelve a la casilla de la flor naranja porque ya ha cogido una ficha de ahí este turno.



No obstante, como la mariposa de generación 3 acaba de eclosionar y no ha estado en ninguna casilla más, Raúl puede usar su tercer movimiento para hacer que esa mariposa vaya a la casilla que tiene 2 símbolos de flor morada y recoja 2 de esas flores.



Cómo se revelan las estaciones

Cada año, la migración de las monarcas se ve afectada por condiciones variables como son el viento, el clima, las temperaturas y los cambios en la utilización de las tierras.

En *Mariposas*, las cartas de objetivos de cada estación representan algunos de estos factores cambiantes. Usaréis una carta de objetivos por cada estación de la partida.

Obviamente, las mariposas no saben qué les va a deparar cada año. La carta de objetivos de una estación solo se revela cuando todas las mariposas que estaban preparadas encima de esa carta han eclosionado en el tablero del mapa. Si habéis llegado al final de una estación y no se ha revelado la carta de objetivos de la estación siguiente, hacedlo de inmediato y devolved las fichas de mariposa que había sobre ella a la provisión del dueño de estas.

Cuando, como resultado de las eclosiones, todas las mariposas se han quitado de encima de la carta de objetivos de una estación que está boca abajo, esta carta se revela para todos los jugadores. Las cartas de objetivo de las estaciones solo afectan a la estación correspondiente; por ejemplo, una carta de objetivos del verano que se revele en primavera no tiene efecto en primavera.

Primavera

La carta de objetivos de la primavera se revela al principio de la partida. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 4 turnos, habréis llegado al final de la primavera.

Al final de la primavera, se dan los pasos siguientes, por orden:

1. Poned todas las cartas de acciones que hayáis jugado durante la primavera en la pila de descartes.
2. Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos de la primavera.
3. Determinad quién será el primer jugador del verano. El jugador que tenga menos puntos en total al final de la primavera será el primer jugador del verano (si hay que desempatar será el primero de ellos que se encuentre en sentido de las agujas a partir del primer jugador de la primavera).
4. Si tenéis alguna mariposa de generación 2 que no esté en el tablero del mapa, podéis hacer eclosionar una gratis (sin coste en fichas de flores y sin necesidad de que esté al lado de un símbolo de algodoncillo). Ponedla encima de vuestra mariposa de generación 1.
5. Quitad todas las mariposas de generación 1 del tablero del mapa.
6. Revelad la carta de objetivos del verano si no lo habéis hecho ya.

Ya estáis listos para el verano.

Verano

Cuando se hayan quitado todas las mariposas de generación 2 de encima de la carta de objetivos del verano, revelad dicha carta. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 5 turnos de verano, habréis llegado al final del mismo.

Al final del verano, se dan los pasos siguientes, por orden:

1. Poned todas las cartas de acciones que hayáis jugado durante el verano en la pila de descartes.
2. Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos del verano.
3. Determinad quién será el primer jugador del otoño. El jugador que tenga menos puntos en total al final del verano será el primer jugador del otoño (si hay que desempatar será el primero de ellos que se encuentre en sentido de las agujas a partir del primer jugador del verano).
4. Si tenéis alguna mariposa de generación 3 que no esté en el tablero del mapa, podéis hacer eclosionar una gratis (sin coste en fichas de flores y sin necesidad de que esté al lado de un símbolo de algodoncillo). Ponedla encima de una de vuestras mariposas de generación 2.
5. Quitad todas las mariposas de generación 2 del tablero del mapa.
6. Revelad la carta de objetivos del otoño si no lo habéis hecho ya.

Ya estáis listos para el otoño.

Otoño

Cuando se hayan quitado todas las mariposas de generación 3 de encima de la carta de objetivos del otoño, revelad dicha carta. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 6 turnos de otoño, habréis llegado al final del mismo.

Al final del otoño, se dan los pasos siguientes, por orden:

1. Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos del otoño.
2. Anotad los puntos por el número de mariposas de generación 4 que estén en Michoacán:

Mariposas de generación 4

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Cada mariposa de generación 4 subsiguiente da 2 puntos adicionales.

3. Anotaos 1 punto por cada carta de ciclo vital de paradas que hayáis reunido.

El jugador que tenga más puntos después de las tres estaciones será el ganador.

Si 2 o más jugadores tienen la misma cantidad de puntos, se desempata de las formas siguientes (por orden):

1. Por número de mariposas en Michoacán.
2. Por número de fichas de flores.
3. Por número de cartas de ciclo vital.
4. Y si seguís empatados ¡ganáis todos!



Iconografía y aclaraciones de las cartas de las estaciones

En esta sección encontrarás ejemplos y explicaciones más detallados de las metas que aparecen en las cartas de objetivos de las estaciones. Es posible que no puedas completar todos los objetivos de cada estación. Elige con prudencia en función de las cartas de acciones que dispones.

OBJETIVOS GEOGRÁFICOS



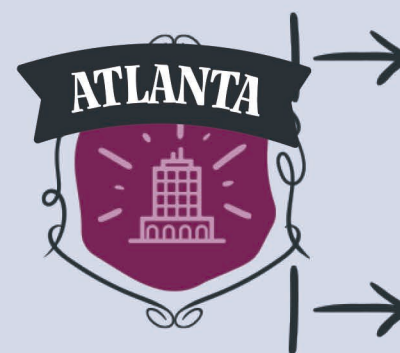
Traza una línea horizontal imaginaria desde las esquinas superior izquierda y superior derecha de la casilla.

Todas las casillas del mapa que se encuentren en las filas que estén **por encima** de esa línea (✓) se consideran válidas a efectos de esta carta.



Traza una línea horizontal imaginaria desde las esquinas inferior izquierda e inferior derecha de la casilla.

Todas las casillas del mapa que se encuentren en las filas que estén **por debajo** de esa línea (✓) se consideran válidas a efectos de esta carta.



Traza una línea vertical imaginaria desde las esquinas superior derecha e inferior derecha de la casilla.

Todas las casillas del mapa que se encuentren en las columnas que estén **a la derecha** de esa línea (✓) se consideran válidas a efectos de esta carta.



Traza una línea vertical imaginaria desde las esquinas superior izquierda e inferior izquierda de la casilla.

Todas las casillas del mapa que se encuentren en las columnas que estén **a la izquierda** de esa línea (✓) se consideran válidas a efectos de esta carta.



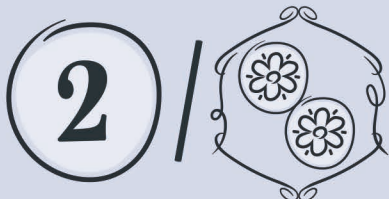
EJEMPLOS DE OBJETIVOS DE LAS ESTAGONES

OBJETIVOS REPETIBLES

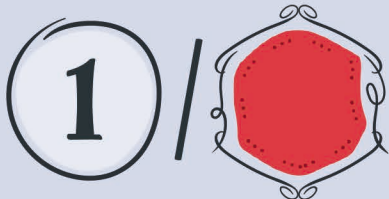
En ciertos casos, los objetivos de las estaciones te darán puntos por cada vez que los hayas cumplido al final de la estación. Estos se escriben en la carta como un número de puntos seguido por una “/”, seguida a su vez por el criterio para puntuar.



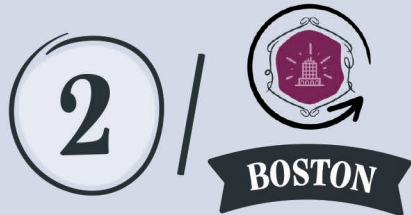
Al final de la estación, te anotas 1 punto por cada mariposa que tengas por encima de la fila donde está Atlanta.



Al final de la estación, te anotas 2 puntos por cada mariposa que se encuentre en una casilla de flor doble.



Al final de la estación, te anotas 1 punto por cada mariposa que se encuentre en una casilla roja.



Al final de la estación, te anotas 2 puntos por cada mariposa que se encuentre alrededor de Boston. «Alrededor de una ciudad» incluye también la casilla de dicha ciudad.



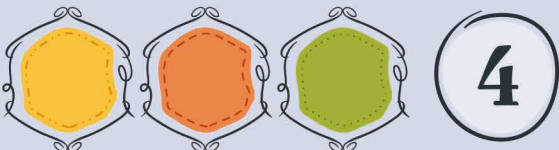
Al final de la estación, te anotas 2 puntos por cada mariposa que se encuentre en una casilla de la Costa Este. La Costa Este va desde la casilla azul con dos flores blancas que está justo debajo de Orlando hasta la casilla verde adyacente a Quebec que tiene dos flores moradas.

OBJETIVOS ÚNICOS

Si el objetivo de una estación te da unos criterios determinados que van seguidos por un número de puntos, tienes que cumplir esos criterios para anotarte dichos puntos. No obstante, solo te los anotas una vez. Conseguirlos varias veces no te da más puntos.



Al final de la estación, si tienes al menos 1 mariposa alrededor de las 3 ciudades referidas, te anotas 7 puntos.



Al final de la estación, si tienes al menos 1 mariposa en casillas amarillas, naranjas y verdes, te anotas 4 puntos.



Al final de la estación, si tienes al menos una ficha de cada tipo de flor, te anotas 3 puntos.



Al final de la estación, si tienes al menos 2 mariposas por encima de Atlanta con al menos 1 en una casilla roja y otra en una casilla amarilla, te anotas 6 puntos.

OBJETIVOS ÚNICOS COMPUESTOS

Si una carta tiene un número de mariposas con la palabra «Y», es que debes tener al menos esa cantidad de mariposas en el mapa al terminar la estación y cumplir otro de los criterios para poder llevarte los puntos. Si la carta tiene una mariposa tachada por una señal de prohibido, significa que **no debe haber** mariposas.



Si tienes al menos 3 mariposas en el mapa y ninguna por debajo de Atlanta, te anotas 5 puntos.



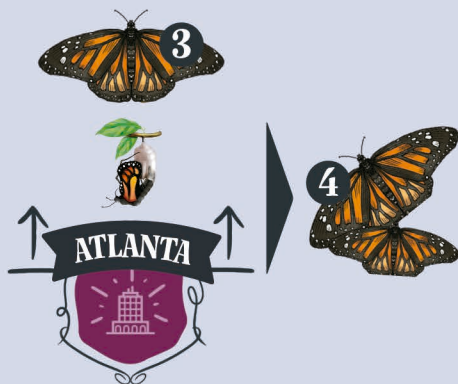
Si tienes al menos 3 mariposas en el mapa y ninguna a la izquierda de Atlanta, te anotas 5 puntos.

OBJETIVOS DE REPRODUCCIÓN

Si una carta tiene un símbolo de eclosión de una crisálida, significa que la recompensa se da por reproducirse en determinadas zonas.



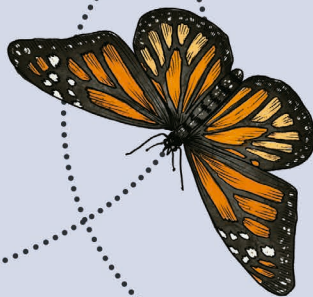
Cada vez que una mariposa engendra una mariposa de la generación siguiente en las columnas indicadas, a la derecha de Houston y a la izquierda de Atlanta, te anotas 2 puntos de inmediato.



Cuando una mariposa de la generación 3 se reproduce por encima de la fila en que se encuentra Atlanta, se convierte de inmediato en una mariposa doble de generación 4.

PUNTOS INMEDIATOS

Cada vez que un símbolo de anotación de puntos lleve una exclamación, los puntos se anotarán de inmediato, en vez de al final de la estación.



Nota de la autora

En el año 2003 visité una reserva de mariposas monarca en Michoacán, México, y sigue siendo una de las experiencias más impresionantes y memorables de mi vida. Pero la inspiración directa para este juego de tablero fue el libro *Conducta migratoria* de Barbara Kingsolver, que novela la asombrosa historia de la migración de las monarcas.

Gracias a todo el mundo que trabaja por ayudar a que esta especie siga realizando su épico viaje cada año, ya sea plantando algodóncillo, limitando el uso de pesticidas, conservando zonas naturales o luchando para incluir las monarcas en la lista de especies protegidas.

También debo dar muchísimas gracias a los chicos de AEG que me han ayudado a dar vida a esta historia en forma lúdica. Sobre todo a Mark Wootton, que en su cometido de desarrollador mejoró sustancialmente este juego. Supe que estábamos al mismo nivel en cuanto empezó a llamar a entomólogos del Smithsonian y de Monarch Watch para acribillarlos a preguntas. Y gracias a ellos también por las respuestas. Y a las decenas de personas que probaron el juego, cuya ayuda, como siempre, es la única manera que tenemos de que los juegos queden así de bien. Espero que disfrutéis de los resultados de este trabajo de grupo y compartáis un poquito de mi fascinación por estas criaturas tan bellas.



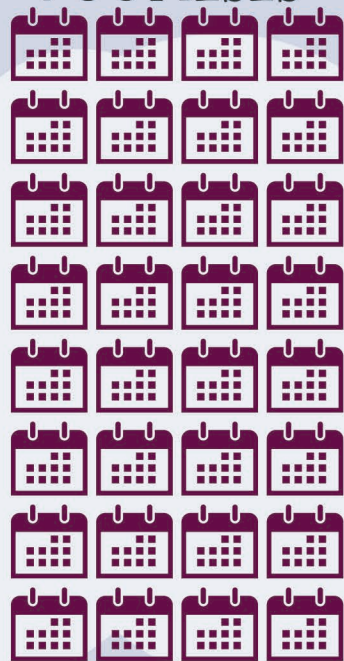
LA AUTORA DEL JUEGO

ELIZABETH HARGRAVE



UNA MONARCA QUE
EMIGRA PARA PASAR EL
INVIERNO PUEDE VIVIR

7 U 8 MESES



MIENTRAS QUE
SUS HIJAS SOLO VIVEN
UNAS SEMANAS



El vuelo de la Monarca

LAS MARIPOSAS MONARCA
DE NORTEAMÉRICA HACEN
UN ENORME VIAJE MIGRATORIO
QUE LLEGA A ALCANZAR LOS



5000
KILÓMETROS

LAS MONARCAS MIGRATORIAS PUEDEN
VOLAR 40 KM. AL DÍA APROVECHANDO
LAS CORRIENTES DE AIRE. LOS PILOTOS
DE PLANEADORES LAS HAN VISTO HASTA
A 3300 METROS DE ALTITUD.



PARADA
Y FONDA

1995



LA POBLACIÓN DE MONARCAS
DE AMÉRICA DEL NORTE QUE SE
REPRESENTA EN ESTE JUEGO, LA
MÁS GRANDE DE MARIPOSAS
QUE HAY AHÍ, DESCENDIÓ
UN 80 % ENTRE 1995 Y 2015.

2015



LA CREACIÓN DE JARDINES
PARA MARIPOSAS Y DE
«PARADAS PARA MONARCAS»
SE VUELVE CADA VEZ MÁS
IMPORTANTE PARA COMPENSAR
LA PÉRDIDA DE HÁBITATS
DEL AIGODONGILO (LA ÚNICA
FUENTE DE ALIMENTO DE LAS
ORUGAS MONARCAS).

Créditos

DISEÑO DEL JUEGO
**ELIZABETH
HARGRAVE**

PRODUCCIÓN
**DAVE
LEPORE**

DISEÑO
GRÁFICO
**MATT
PAQUETTE
CO.**

JEFE DE
DESARROLLO
**MARK
WOOTTON**

GRAFISMO
**INDI
MAVERICK**

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
**JOSH
WOOD**

REVISIÓN
**JOHN
GOODENOUGH**

DIRECTOR
DE VENTAS
KYLE NUNN

DIRECTOR DE
PROYECTOS
**NICOLAS
BONGIU**

REGLAS
**ELIZABETH
HARGRAVE
MARK
WOOTTON**

EDICIÓN
**MARK
O'CONNOR
ELIZABETH
HARGRAVE**

DIRECTOR DE
MARKETING
**TODD
ROWLAND**

PRUEBAS DE JUEGO

Paul Becker
Rich Bernhard
Brian Brubach
Andrew Buck
Matt Cohen
Dominic Crapuchettes
Mack Creel
Adam Godby
Andrew Godby
Taylor Gougeon
Ricky Hernández
Tim Herring
Kate Herring
Kyle Huibers
Luke Jessup
Franklin Kenter
Neil Kimball
Damon Mair
Mike McDonald
Chris McPherson
Matthew O'Malley

Jen Osborne
Vladimir Orellana
Daniel Palmer
Andrew Park
Bharat Ponnaluri
Ryan Powell
Alaina Renshaw
Andrew Rosenberg
Jonathon «Shanks»
Shanks
Taylor Shuss
Austin Smokowicz
Joel Sparks
Kimberly Stout
David Studley
Rouslan Sytnik
Josh Tempkin
Rob Watkins
Josh Wood
Matt Yeager
John Zinser

DESARROLLO
ADICIONAL
**JOSH WOOD
JOHN
ZINSER**

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Angie Babbitt, coordinadora de comunicaciones
de Monarch Watch

Dr. Floyd W. Shockley, director de colecciones
del Museo Nacional de Historia Natural,
Smithsonian Institution, Washington D.C.

Créditos de la presente edición

TRADUCCIÓN
**SALVADOR
TINTORÉ**

ADAPTACIÓN
GRÁFICA
BASCU

LIEGADO TU TURNO

- 1
- Juega 1 carta y colócala delante de ti. Realiza la acción o las acciones que indique.
- 2
- Puedes reproducirte si **te posas** al lado de un símbolo de algodoncillo (mira la página 8).
- 3
- Vuelve a robar hasta 2 cartas de acciones.
Nota: si tienes 2 cartas iguales o 2 que reutilicen otras cartas, puedes cambiar una o ambas por otras.

Quando juegas una carta, la dejas delante de ti hasta el final de la estación, para que la vean todos los jugadores. Esto ayuda a llevar la cuenta de cuántos turnos se llevan y de cuándo termina la estación.

ENLACES RÁPIDOS

Movimiento 6

Posarse..... 6

Paradas 7

Eclosión/Reproducción..... 8

Aclaraciones de los objetivos. 11

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Primavera

La carta de objetivos de la primavera se revela al principio de la partida. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 4 turnos, habréis llegado al final de la primavera.

Al final de la primavera, se dan los pasos siguientes, por orden:

1.
- Poned todas las cartas de acciones que hayáis jugado durante la primavera en la pila de descartes.
2.
- Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos de la primavera.
3.
- Determinad quién será el primer jugador del verano. El jugador que tenga menos puntos en total al final de la primavera será el primer jugador del verano (si hay que desempatar será el primero de ellos que se encuentre en sentido de las agujas a partir del primer jugador de la primavera).
4.
- Si tenéis alguna mariposa de generación 2 que no esté en el tablero del mapa, podéis hacer eclosionar una gratis (sin coste en fichas de flores y sin necesidad de que esté al lado de un símbolo de algodoncillo). Ponedla encima de vuestra mariposa de generación 1.
5.
- Quitad todas las mariposas de generación 1 del tablero del mapa.
6.
- Revelad la carta de objetivos del verano si no lo habéis hecho ya.

Ya estáis listos para el verano.

Verano

Quando se hayan quitado todas las mariposas de generación 2 de encima de la carta de objetivos del verano, revelad dicha carta. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 5 turnos de verano, habréis llegado al final del mismo.

Al final del verano, se dan los pasos siguientes, por orden:

1.
- Poned todas las cartas de acciones que hayáis jugado durante el verano en la pila de descartes.
2.
- Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos del verano.
3.
- Determinad quién será el primer jugador del otoño. El jugador que tenga menos puntos en total al final del verano será el primer jugador del otoño (si hay que desempatar será el primero de ellos que se encuentre en sentido de las agujas a partir del primer jugador del verano).
4.
- Si tenéis alguna mariposa de generación 3 que no esté en el tablero del mapa, podéis hacer eclosionar una gratis (sin coste en fichas de flores y sin necesidad de que esté al lado de un símbolo de algodoncillo). Ponedla encima de una de vuestras mariposas de generación 2.
5.
- Quitad todas las mariposas de generación 2 del tablero del mapa.
6.
- Revelad la carta de objetivos del otoño si no lo habéis hecho ya.

Ya estáis listos para el otoño.

Otoño

Quando se hayan quitado todas las mariposas de generación 3 de encima de la carta de objetivos del otoño, revelad dicha carta. Cuando todos los jugadores hayáis realizado 6 turnos de otoño, habréis llegado al final del mismo.

Al final del otoño, se dan los pasos siguientes, por orden:

1.
- Anotad los puntos por objetivos que se indiquen en la carta de objetivos del otoño.
2.
- Anotad los puntos por el número de mariposas de generación 4 que estén en Michoacán:

Mariposas de generación 4

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Cada mariposa de generación 4 subsiguiente da 2 puntos adicionales.

3.
- Anotaos 1 punto por cada carta de ciclo vital de paradas que hayáis reunido.

El jugador que tenga más puntos después de las tres estaciones será el ganador.

Si 2 o más jugadores tienen la misma cantidad de puntos, se desempata de las formas siguientes (por orden):

1.
- Por número de mariposas en Michoacán.
2.
- Por número de fichas de flores.
3.
- Por número de cartas de ciclo vital.
4.
- Y si seguís empatados ¡ganáis todos!

© 2020 de Alderac Entertainment Group.

Mariposas y todas las marcas relacionadas son ™ o ® y © según corresponda de Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052, EE UU. Reservados todos los derechos.

Impreso en China.

¡Atención! Riesgo de asfixia. No recomendado para niños menores de 3 años.

