

Hit the HABITAT Trail!



INSTRUCCIONES DE JUEGO

2 A 6 JUGADORES

PARA 8 AÑOS DE EDAD A ADULTOS

OBJETIVO:

Haga rodar los dados y mueva el animalito de un hábitat por el sendero de piedra en forma de espiral del tablero de juego. Recoja 2 de cada una de las cartas *Habitat* o tantas cartas *Habitat* como sea posible antes que un jugador llegue al final del sendero. ¡Moverse por el sendero da al jugador la oportunidad de obtener conocimiento y sabiduría para usar en el juego y en la “escuela de la vida”!

CONTENIDO:

Tablero de juego con 8 hábitats: ártico, pántano, desierto, bosque, océano, selva, montañas, praderas; animalitos; cartas *Habitat*; cartas *Knowledge* (Conocimiento); cartas *Wisdom & Consequence* (Sabiduría y Consecuencia); dados; portacartas *Land Trust* (Preservación).

PREPARACIÓN:

Cada jugador selecciona un animalito de su elección. Coloque los animalitos en el círculo START del tablero de juego. Coloque todas las cartas *Habitat* en el portacartas – un hábitat por casilla (ejemplo: todas las cartas “selva” en una casilla; todas las cartas “océano” en otra casilla, etc.) A esto se le llama el *Land Trust*. Coloque boca abajo las cartas *Knowledge* y el maso de cartas *Wisdom & Consequences*, separadas y de fácil acceso para los jugadores.

COMO JUGAR EL JUEGO:

Cada jugador toma una carta *Habitat* de su elección. Para determinar quien mueve primero, cada jugador hace rodar los dados. El que obtenga el número mayor empieza primero. El Jugador 1 hace rodar los dos dados y se mueve por el sendero en dirección contraria a las agujas del reloj, la cantidad de espacios que indiquen los dados. Si el Jugador 1 llega a un **espacio azul**, seguirá las instrucciones de ese espacio y termina su turno. Si el Jugador 1 llega a un espacio en blanco: el jugador a su derecha retira una carta *Knowledge* y se la lee al Jugador 1. Si el Jugador 1 responde la pregunta correctamente, el jugador gana la carta *Habitat* del hábitat que ocupe el Jugador 1. Si el Jugador 1 contesta incorrectamente, el jugador permanece en el espacio donde haya llegado del sendero y termina su turno. Si el jugador llega a un espacio donde se le pide devolver al portacartas *Land Trust* la carta *Habitat* que no tenga, el jugador hace rodar un dado y se mueve hacia atrás la cantidad que indique el dado, y sigue las instrucciones en ese espacio. Si el jugador llega al espacio de “*Wisdom & Consequences*”, ese jugador retira una carta del maso de cartas *Wisdom & Consequence* y hace lo siguiente:



CARTAS “CONSEQUENCE”

Una carta *Consequence* “positiva” brinda al jugador la oportunidad de tomar una carta *Habitat* del portacartas *Land Trust* que coincida con el hábitat que el jugador ocupaba en el sendero O hace rodar un dado para mover hacia delante o hacia atrás la cantidad indicada el dado y luego sigue las instrucciones en ese espacio.

Una carta *Consequence* “negativa” pide al jugador que devuelva una carta *Habitat* al portacartas *Land Trust* que coordine con el hábitat que ocupa el jugador. Si el jugador no tiene la carta *Habitat* que necesita, este hará rodar un dado y retrocede la cantidad indicada en el dado siguiendo las instrucciones en ese espacio.

TARJETAS WISDOM

Para retirar una carta *Wisdom*:

El jugador puede retirar una carta *Wisdom* del portacartas *Land Trust* que coordine con el hábitat que ocupe y devuelve la carta *Wisdom* al fondo del maso.

O:

El jugador puede guardar la carta para cambiarla en el turno que escoja. Cambiar una carta *Wisdom* debe hacerse al principio del turno del jugador antes que haga rodar los dados.

1) El jugador puede cambiar una carta *Wisdom* más una de sus cartas *Habitat* por un carta hábitat de su elección con otro jugador que escoja. El jugador escogido debe aceptar el cambio. La carta *Wisdom* vuelve al fondo del maso.

O:

2) El jugador puede cambiar una carta *Wisdom* del *Land Trust* por una carta *Habitat* del hábitat que ocupe. La carta *Wisdom* vuelve al fondo del maso.

COMO GANAR EL JUEGO:

El juego continúa como se describió anteriormente hasta que un jugador sea el primero en llegar con su animalito al final del sendero. En este momento se termina el juego. El primer jugador que termine recibe una carta *Habitat* de su elección. Todo jugador que haya recibido dos cartas *Habitat* de cada hábitat es un *Earth Steward* (Protector), y **ese jugador será el ganador del juego**. Puede haber más de un *Earth Steward* por juego. Si hubiera un empate (ej. 2 jugadores son *Earth Stewards*), el jugador con más cartas *Habitat* gana el juego. Si ningún jugador lograra ser un *Earth Steward*, el jugador con más cartas *Habitat* ganará el juego.

