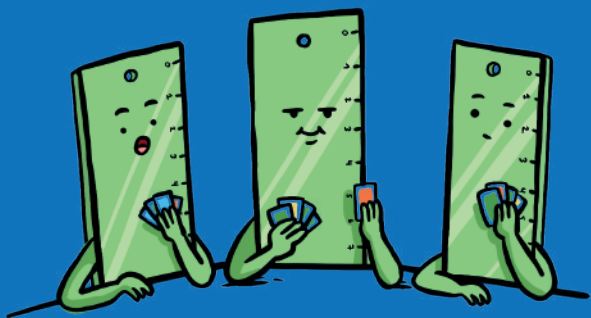


coleccionistas de  
**BICHOS RAROS**



LAS  
REGLAS DEL  
JUEGO

# INTRODUCCIÓN

En Coleccionistas de Bichos Raros eres un(a) excéntrico(a) coleccionista de las criaturas más raras del mundo mundial. Para capturarlas, debes enviar a tus sofisticados secuaces, quienes se han especializado en la captura de estos bichos según su hábitat natural.

**¿Podrás tener la colección más excéntrica?**



## AVISO

Ningún bicho fue herido o dañado durante la confección de este juego. Nuestros secuaces son profesionales experimentados en el cuidado bichístico. Las colecciones de bichos son espacios sostenibles, orgánicos, limpios y básicamente mejores que el mundo real. ¡Por favor inténtalo en casa!

# COMPONENTES

SIEMPRE EN TU MANO



20 SECUACES



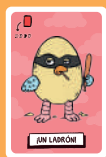
15 COLECCIÓN  
CERRADA



2 GATAPULTAS



2 TRUEQUES



8 LADRONES



5 CARTAS DE AYUDA

SIEMPRE EN LA MESA



52 BICHOS RAROS



8 TROLLS



8 TRAMPAS

- Las cartas con borde blanco **se descartan** luego de usarlas.
- Los secuaces **siempre vuelven a tu mano**.
- Los bichos raros y trolls **se coleccionan**, las trampas **se descartan**.

En la esquina superior se indica su Nivel de Rareza (ver pág. 13)

# REGLAS PARA 3 A 5 PERSONAS

## PREPARACIÓN

Existen cuatro hábitats:



AIRE



CAMPO



TIERRA



MAR

**1** **Reparte** a cada persona:

- Un secuaz por hábitat.
- Tres cartas de "Colección Cerrada".
- Y si te hace feliz, una carta de ayuda.



Mano inicial feliz.

**2** Separa las cartas en cuatro mazos según su hábitat (color), incluyendo los bichos raros, trolls, ladrones y trampas. Luego agrega al azar una "Gatapulta" o un "Trueque" a cada mazo.

COLECCIÓN JUGADOR 3

Agrega al azar una "Gatapulta" o un "Trueque" a cada mazo

COLECCIÓN JUGADOR 2

Hábitats



Pila de descarte

COLECCIÓN JUGADOR 1

**3** Revuelve cada mazo por separado y colócalos boca arriba al alcance de todas las personas

# DESARROLLO DEL JUEGO

En este juego competimos por tener la colección más excéntrica de bichos raros. Este juego no tiene turnos, **jugaremos simultáneamente** en rondas. Escogemos una de nuestras cartas para capturar, robar, lanzar o intercambiar bichos para mejorar nuestra colección.

En una ronda, cada persona juega en secreto una carta de su mano (un secuaz (pág. 6) o una carta especial (pág. 8)) y **la coloca boca abajo al frente suyo**.



Una vez que todas las personas hayan jugado, **revelan sus cartas simultáneamente**.

# JUGAR UN SECUAZ



Si tu secuaz fue el único en ir a un hábitat, entonces logras capturar al bicho visible en ese hábitat.

PERO...

Si otra persona eligió el mismo hábitat que tú, por el ruido que provocaron, el bicho escapó y nadie gana la carta. Luego el secuaz vuelve a tu mano.

¡Es más! Si tres o más personas eligen el mismo hábitat, el bicho se asusta y huye para siempre.  
**Descarta el bicho o carta especial de ese hábitat.**



Si capturaste un bicho, déjalo boca arriba en cualquier colección que no esté cerrada  
**¡NUNCA EN TU MANO!**  
Esto automáticamente revelará el siguiente bicho de ese mazo.





## JUGAR UNA CARTA ESPECIAL

Si jugaste una carta especial, **se aplica su efecto de inmediato**. Revisa los efectos de todas las cartas en la página 9.



El juego termina **cuando se hayan agotado al menos dos hábitats** y luego se calcula el puntaje de todas las personas.



# CARTAS

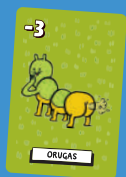


**Secuaces:** Juégalos para capturar bichos en los hábitats donde son especialistas. Los secuaces **siempre vuelven a la mano.**



**Bichos Raros:**

**Colecciónalos** para hacer más excéntrica tu colección.



**Trolls:** Son los bichos raros con puntaje negativo. Se pueden coleccionar igual que los bichos raros. Si logras ganar uno, colócalo en **cualquier colección que no esté cerrada, normalmente la colección de otra persona.**



**Trampas:** Funcionan igual que los bichos. Al capturarlas, inmediatamente **atrapas la siguiente carta de ese mazo**, como si el bicho hubiese estado atrapado en la trampa. Luego descarta la trampa.

## Cartas Especiales (tienen borde blanco).

Se obtienen igual que los bichos, pero se van a tu mano una vez que las consigues.

**SE DESCARTAN UNA VEZ USADAS.**



**Gatapulta:** Lanza al descarte cualquier bicho raro o troll desde cualquier colección que no esté cerrada.



**Trueque:** Intercambia dos bichos raros o trolls entre dos colecciones que no estén cerradas.



**Ladrones:** Contrata un ladrón para robar un bicho raro desde cualquier colección que no esté cerrada. Los ladrones, al igual que los secuaces, son especializados por hábitat.



**Colección Cerrada:** Cierra tu colección sólo por esta ronda. Nada entra ni sale, es decir, las cartas especiales no te afectan y no pueden entrar trolls.

# FIN DE LA PARTIDA

Cuando se hayan agotado dos hábitats calcula los puntos de todas las personas:

**Variedad + Especialidad + Rareza**

## 1 Variedad

Si capturaste al menos un bicho de los cuatro hábitats obtienes diez puntos (sólo una vez).



$$= 10 \text{ PTS. (una vez)}$$

Y obtienes un bono adicional, si además:

Hay **dos** del mismo número.


$$= +2 \text{ PTS.}$$

Hay **tres** del mismo número.


$$= +5 \text{ PTS.}$$

Los **cuatro** son del mismo número.


$$= +8 \text{ PTS.}$$

## 2 Especialidad

Obtienes treinta puntos si capturaste este conjunto de cartas **DE UN MISMO COLOR**:

Combo grande


$$0 \ 1 \ 2 \ 3 \ 10 = 30 \text{ PTS.}$$

ó diez puntos si solo capturaste este conjunto:

Combo chico


$$1 \ 2 \ 3 = 10 \text{ PTS.}$$

## 3 Rareza

Finalmente, todos los bichos que no hayas usado para hacer combos **sumarán su nivel de rareza** y se descuenta si es negativo.

**VICTORIA**

Quien obtenga la mayor cantidad de puntos ha logrado hacerse de la colección más excéntrica de bichos raros. ¡Gana el juego y se lo lleva para la casa!

# ACLARACIONES

## Prioridad de las cartas especiales

Resuelve las cartas especiales en el siguiente orden:

**Gatapulta ➤ Trueque ➤ Ladrón ➤ Secuaz**

Este orden también se indica en las cartas.  
En el raro caso que dos personas hayan jugado la misma carta especial, la última persona que haya visto un bicho real tiene prioridad.

## Si capturo un troll

**y todas las demás colecciones están cerradas,  
¿tengo que ponerlo en mi propia colección?**

¡Sí! No puede quedar abandonado. Pobrecito.



# REGLAS PARA 2 PERSONAS

## PREPARACIÓN

Se prepara igual que una partida de **3 a 5**, pero, en vez de repartir un secuaz, **reparte dos secuaces de cada hábitat.**

## DESARROLLO DEL JUEGO

En vez de jugar una carta por ronda, ambas personas **juegan dos cartas.**

Todas las combinaciones son posibles, y también podrías enviar dos secuaces a un hábitat. Los bichos no se escapan si hay más de un secuaz en su área, pero sí huye para siempre si hay cuatro secuaces

**Quien tenga más secuaces en un hábitat** captura el bicho. En caso de empate, nadie se lleva al bicho.

Podría ocurrir que un troll no pueda colocarse en ninguna colección (ambas están cerradas).

En ese caso, **descarta el troll.**

La carta Colección Cerrada no te inhabilita para poner o sacar criaturas de tu colección, pero sí te protege de las acciones de otra persona.

# coleccionistas de **BICHOS RAROS**



Esta es la edición en Español de  
**Hunters of the Lost Creatures.**

Diseño de Sonke Schmidt.

Edición Original: Laia Gonzalez.

Edición en Español y Traducción: Rodrigo López-Insinilla.

Arte: Inges Bizama.

Diseño: Sebastián Salgado.

Agradecimientos del autor: Gracias a todos los backers, playtesters, traductores, críticos, seguidores y otros bichos raros allá afuera, especialmente a Ava, Liam, Kai, Vici, Petra, Friedrich, Henning y Annie.

