

REGLAMENTO DE JUEGO



Un juego cooperativo sobre la biodiversidad y su fauna



2 a 8 jugadores · 8+ · 45-90 min · cooperativo

Cada partida cuenta una historia distinta.
El equilibrio depende de todos.

MÉXICO SE RESPIRA, NO SE ANUNCIA

De qué se trata

Ustedes son los **Guardianes**: especies emblemáticas que cuidan su territorio. Frente a ustedes, los **Villanos** lo desgastan sin descanso. Recorran el tablero, **protejan** casillas, reúnan Brigadas y **construyan Refugios** antes de que el daño gane la partida.

No compiten entre ustedes: cada decisión afecta a todos. Hablen, arriesguen y construyan una respuesta común.

Su objetivo

Construir Refugios y llevar el emblema de los Guardianes hasta la meta del marcador antes de que el daño lleve allí al de los Villanos.

FAUNA es una familia de juegos

Cada edición cambia región, especies, mapa y número de Guardianes. Este reglamento sirve para todas: usen los personajes, mazos y tablero de la suya.

Lean esto y empiecen



La regla que explica todo

Dañar baja una casilla un nivel; **protegerla** (restaurarla) la sube uno. Al llegar a **+3** construyen un **Refugio**; al caer a **-3** queda una **Casilla muerta**.

Componentes y preparación

- **Tablero** · 37 casillas hexagonales. Todas pueden dañarse y protegerse.
- **Guardianes** · una figura por especie activa en la partida.
- **Villanos** · las cuatro amenazas que avanzan solas.
- **Mazos por categoría** · Trivia, Encuentro, Reto y Pulso.
- **Fichas** · Daño, Brigada, Refugio y Casilla muerta.
- **3 dados** · Villano, Rumbo y Categoría.
- **1 marcador** · una pista donde avanzan ambos equipos.



Daño Brigada Refugio Casilla muerta

LAS CARTAS DE LA PARTIDA

Incluyan solo las cartas de los Guardianes activos. Sepárenlas en **cuatro mazos por categoría** (Trivia, Encuentro, Reto y Pulso): un juego de mazos por Guardián, o cuatro mazos comunes para toda la mesa.

ANTES DE EMPEZAR

- 1 Despliegan el tablero al centro.
- 2 Cada Guardián inicia en **una esquina del tablero**. Si hay más de cuatro, los adicionales también salen desde las esquinas, sin poner más de **dos por esquina**.
- 3 Coloquen los cuatro Villanos en el **hexágono central**: todos parten de ahí.
- 4 La **reserva colectiva** son fichas de Brigada; colóquenlas sobre el título “Fauna Guardianes” del tablero.
- 5 Pongan el **emblema de cada equipo** (Guardianes y Villanos) en el cero del marcador.
- 6 Empieza el más joven; sigan en el sentido de las manecillas del reloj.

EL NIVEL DE TRIVIA LO ELIGES TÚ

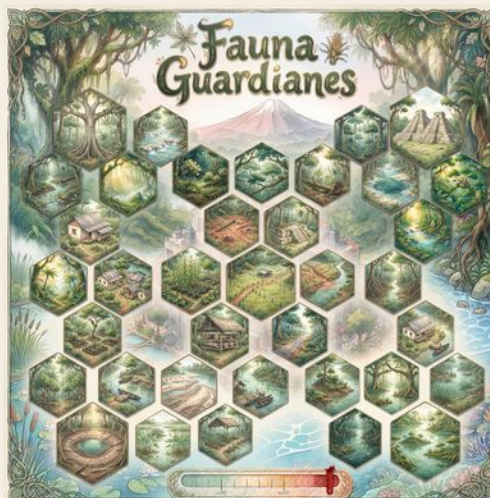
No se fija al inicio. En cada Trivia, quien responde elige el nivel — Principiante, Intermedio o Avanzado— y el Avanzado da más Brigadas (ver sección 09).

Un tablero, muchas versiones

El tablero siempre tiene **37 casillas hexagonales**. Lo demás cambia según la edición: esas casillas pueden repartirse en **uno, dos o cuatro ecosistemas**. Las reglas no cambian; cambia el paisaje. Los Villanos parten del **hexágono central**.



Cuatro ecosistemas alrededor de un centro.



Una sola gran región de río y manglar (edición Wanha').

Lo que siempre es cierto

Las 37 casillas se dañan y se protegen por igual. Los Villanos recorren todo el tablero: ningún ecosistema queda fuera de su alcance.

De Refugio a colapso



Muerta
-3

2 Daños
-2

1 Daño
-1

Sin ficha
0

1 Brigada
+1

2 Brigadas
+2

Refugio
+3

Así se ve cada casilla en la mesa: las fichas de Brigada suben; las de Daño bajan.

Cada casilla vive en una escala de siete niveles. **Dañar** baja un nivel: **+2 → +1 → 0 → -1 → -2 → -3**. La Brigada desaparece antes de que el suelo reciba daño. **Proteger** sube un nivel.

Proteger: un solo término, sin dudas

Proteger una casilla significa **subirla un nivel**. Si tiene Daño, se retira primero una ficha de Daño. Si ya no tiene Daño, se añade una ficha de Brigada. En las cartas, **restaurar** es otra forma de decir proteger.

-2 → -1 (quita 1 Daño) · -1 → 0 (quita 1 Daño) · 0 → +1 (pon 1 Brigada) · +1 → +2 (pon 1 Brigada) · +2 → +3 (se construye el Refugio).

Los extremos están sellados. Refugio (+3) y Casilla muerta (-3) son estados **permanentes durante esa partida**: no se tocan con efectos regulares y nadie termina su movimiento en ellos.

Cómo se gana y cuántos juegan

Hay **un solo marcador**: una pista de 0 a 11 donde avanzan los dos emblemas, como el tanteo de un partido. El de los **Guardianes** sube **+1** cada vez que se construye un **Refugio**; el de los **Villanos** sube **+1** cada vez que una casilla queda como **Casilla muerta**. Gana el primer equipo que llega a **11**.

UNA RONDA

- **Consejo.** Un momento breve para ver el mayor peligro, fijar prioridades y decidir si alguien usará Cooperar. Aquí se planea; nada se mueve todavía.
- **Turnos.** Por cada Guardián: primero se activa un Villano, luego ese Guardián.
- **Nueva ronda.** Cuando todos jugaron, vuelve el Consejo.

Cuántos juegan

De **2 a 8**, y en ocasiones más. Cada jugador lleva un Guardián. En cada turno de Guardián se activa **un** Villano, sin importar cuántos Guardianes haya. Con más jugadores hay más turnos por ronda, como en cualquier juego con más participantes.

CON CINCO O MÁS GUARDIANES

Nada cambia: cada Guardián tiene su turno y enfrenta una activación de Villano. Los cuatro Villanos siguen siendo el grupo del tablero y el dado decide cuál se activa en cada turno.

La amenaza se mueve primero

Los cuatro Villanos están siempre en el tablero, pero en cada turno de Guardián se activa **uno solo**: lo decide el dado de Villano. No planean; son presiones que avanzan mientras nadie las detenga.



Las seis caras del dado de Villano

- **Cuatro caras nombran a un Villano** (Devorax, Silentia, Caloris o Plastigma): ese Villano se activa.
- **Una cara de “Tú eliges”**: el Guardián en turno elige qué Villano se mueve.
- **Una cara de Pausa**: ningún Villano actúa ese turno.

- 1 **¿Actúa?** Miren el dado de Villano. En Pausa, nadie actúa; en otra cara, despierta el Villano indicado.
- 2 **Rumbo.** El dado de Rumbo mueve al Villano **una casilla** en esa dirección.
- 3 **Si hay algo sellado.** Si la casilla vecina está sellada (Refugio o Casilla muerta), el Villano **brinca sobre una o varias casillas selladas** en línea recta y cae en la primera casilla ocupable que siga en esa dirección. Si ese rumbo lo saca del tablero, gira como las manecillas del reloj hasta el primer rumbo con destino. **Siempre encuentra a dónde ir.**
- 4 **Daño.** Donde llega, baja un nivel: retira primero una Brigada si la hay; si no, coloca una ficha de Daño.
- 5 **Colapso.** Si llega a -3, coloca una Casilla muerta y **sube +1 el emblema de los Villanos.**

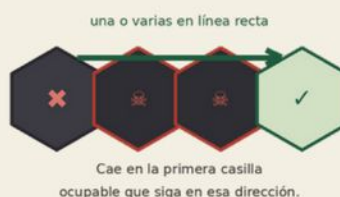
Cuando la amenaza encuentra sellado

El Villano nunca se queda atascado: si su vecino está sellado, brinca en línea recta hasta la primera casilla donde sí puede caer.

1 · Gira como las manecillas del reloj



2 · Brinca las casillas selladas



Puede brincar una o varias casillas selladas seguidas, siempre en línea recta.

LAS CUATRO AMENAZAS



Devorax

el consumo que arrasa



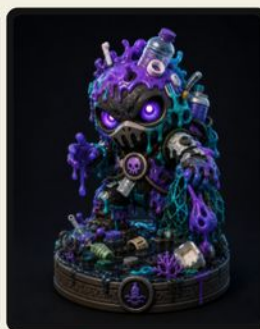
Silentia

la indiferencia que deja morir



Caloris

el calor que lo agobia todo



Plastigma

el plástico que todo lo invade

Muévete —o no—, y resuelve

Los dados caen en un orden fijo: primero los dos que activan al Villano (Villano + Rumbo), después te mueves o te quedas, y al final el dado de Categoría.

- 1 **Muévete... o quédate.** Puedes avanzar una casilla en cualquier dirección hacia una casilla válida, o no moverte este turno. También puedes usar el brinco descrito en la sección 11. Dos Guardianes pueden compartir casilla.
- 2 **Dado de Categoría.** Sus seis caras dan la carta del turno: Trivia, Encuentro, Reto, Pulso y **dos caras de elección** (tomas la categoría que el equipo más necesite).
- 3 Resuelve una carta del mazo indicado y descártala. Si el mazo se acaba, baraja sus descartes.

Si sale Pulso

El Pulso provoca un **movimiento adicional**, además del que ya hiciste —o no— en tu movimiento normal. **Primero** mueves hasta una casilla más (puedes usarla para brincar casillas selladas) y **después** aplicas el efecto de la carta.

Al proteger una casilla

Elige la que ocupas o una adyacente válida. Primero se retira Daño, luego se coloca Brigada. Si llega a +3, se construye un Refugio.

QUIÉN LEE CADA CARTA

La **Trivia** la lee el jugador de tu izquierda (el siguiente en jugar): la tarjeta trae marcada la respuesta y la consecuencia. **Encuentro, Reto y Pulso** las lee el Guardián en turno.

Cuatro maneras de cambiar el mundo



TRIVIA • Descubre

La lee tu vecino de la izquierda. Eliges nivel —Principiante, Intermedio o Avanzado—; el Avanzado da más Brigadas. Aciertas: obtienes el beneficio. Fallas: la casilla del Villano más cercano baja un nivel. Siempre te llevas el dato final.



ENCUENTRO • Decide

Una escena te pone frente a personas, oficios y conflictos del territorio. Algunas ofrecen rutas **A / B** que el equipo elige. Hay alianzas, costos inesperados y consecuencias inmediatas.



RETO • Conecta

La crisis también se juega fuera del tablero:



Ya lo hago • protege la casilla



Lo intentaré • gana 1 Brigada



Paso • sin efecto y sin culpa

En las tarjetas impresas aparecen únicamente estos tres círculos.



PULSO • Reacciona

El mundo responde: provoca un movimiento adicional y luego aplica su efecto. Cambios repentinos, señales del ecosistema, oportunidades y riesgos. No hay elección: mantiene viva la aventura.

UN TRUCO PARA LAS TRIVIAS

Escuchar o leer los **podcasts de FAUNA Guardianes** prepara para responder: cada episodio cuenta la vida de un Guardián y su ecosistema.

Cada carta se resuelve una vez y de inmediato; si un efecto no puede aplicarse por completo, **aplica lo posible y sigue**. Toda carta indica su consecuencia con claridad —sobre una casilla (tuya o adyacente) o sobre la reserva—; incluso “nada cambia” (+0) es un resultado válido.

Cuando el equipo convierte intención en Refugio

La reserva colectiva son fichas de **Brigada** que pertenecen a todos: se ganan con cartas y decisiones de Reto, y nunca son de un solo jugador. Se guardan sobre el título del tablero.

Cooperar — un Guardián por ronda

Durante el Consejo, el equipo puede designar a un Guardián para **dedicar su próximo turno a construir un Refugio**. Solo uno por ronda.

- En ese turno **no se activa ningún Villano**. El Guardián **no se mueve ni roba carta**.
- Elijan la casilla que **ocupa el Guardián o una casilla adyacente válida**. No puede construirse sobre una Casilla muerta.
- Paguen de la reserva la **distancia que falta** hasta +3, en fichas de Brigada (tabla abajo).
- Retiren de la casilla las fichas que tuviera y coloquen el **Refugio**.
- Sube **+1** el emblema de los Guardianes en el marcador.
- Si se construye en la casilla que ocupa el Guardián, este se queda ahí hasta su siguiente turno y entonces **sale**; después nadie vuelve a entrar.

CUÁNTO CUESTA (LA DISTANCIA HASTA +3)

Nivel actual	+2	+1	0	-1	-2
Brigadas	1	2	3	4	5

Desde **-3** (Casilla muerta) no se puede: es permanente.



Construir un Refugio hace avanzar +1 el marcador de Guardianes.

EL OTRO CAMINO A UN REFUGIO

No hace falta Cooperar: si una protección normal lleva una casilla de +2 a +3, también se construye el Refugio. Por cualquiera de los dos caminos sube el emblema de los Guardianes.

Guardianes y Villanos en movimiento

Las casillas en **+3 y -3 están selladas**: representan territorios en estado definitivo. Nadie termina su movimiento en ellas, pero se pueden brincar.

GUARDIANES

- Se mueven una casilla adyacente... o deciden quedarse.
- Entran en casillas sanas, dañadas o protegidas.
- Pueden **brincar una o varias casillas selladas** seguidas en línea recta y caer en la primera casilla ocupable que siga en esa dirección. El brinco **usa todo su movimiento** y no puede terminar sobre un Refugio ni una Casilla muerta.
- El movimiento adicional de **Pulso** también puede gastarse en un brinco.
- Varios Guardianes pueden compartir una casilla válida.

VILLANOS

- Avanzan una casilla en el rumbo del dado.
- Si el vecino está sellado, brincan una o varias casillas selladas **en ese mismo rumbo** hasta la primera ocupable.
- Si el rumbo los saca del tablero, giran como las manecillas del reloj hasta el primer rumbo con destino.
- Siempre encuentran a dónde ir.
- Varios Villanos pueden compartir una casilla válida.

El brinco, en una frase

Tanto Guardianes como Villanos saltan por encima de lo sellado —una o más casillas seguidas— y aterrizan en la primera casilla donde sí se puede estar.

Especies que se niegan a desaparecer

Cada Guardián es una especie real que enseña su mundo. Elijan para su partida los que trae su edición.

EDICIÓN ORIGINAL



Axo · ajolote
Ambystoma
mexicanum



Balam · jaguar
Panthera onca



Luma · guacamaya roja
Ara macao



Coral · pez loro
Familia Scaridae



Vita · vaquita marina
Phocoena sinus

EDICIÓN WANHA'



Mangle rojo
Rhizophora mangle



Espátula rosada
Platalea ajaja



Róbalo blanco
Centropomus undecimalis



Saraguato negro
Alouatta pigra



Abeja melipona
Melipona beecheii

Próximias expediciones

El elenco crece edición tras edición, cada especie con su historia y su ecosistema:

Nutria gigante · Pteronura brasiliensis · Delfín rosado · Inia geoffrensis ·
Manatí amazónico · Trichechus inunguis · Lobo mexicano · Canis lupus baileyi ·
Pingüino de Galápagos · Spheniscus mendiculus.

Una ronda en acción

Cuatro jugadores llevan un Guardián cada uno. Una zona está a un paso del colapso y la reserva tiene algunas Brigadas.

CONSEJO	El equipo decide proteger el corredor amenazado. Nadie usará Cooperar: aún no alcanza la reserva.
AMENAZA	El dado despierta a Devorax. El rumbo apunta a un Refugio, así que Devorax brinca la casilla sellada y cae en la primera ocupable, y la daña: pasa de 0 a -1 .
GUARDIÁN	La jugadora en turno decide moverse una casilla hacia el corredor.
CATEGORÍA	Sale Trivia. Su vecina de la izquierda lee la pregunta; responde en nivel Avanzado para ganar más.
RESULTADO	Acierta y, por ser Avanzado, protege dos niveles : la casilla pasa de -1 a +1 .
CONTINÚA	Se activa el Villano del siguiente turno y actúa el siguiente Guardián, hasta cerrar la ronda.

Orden del turno, siempre igual: Consejo → activación del Villano → movimiento del Guardián → Categoría → carta → efecto → siguiente turno.

La historia la escribe el tablero

Cada daño obliga a cambiar el plan. Cada carta abre una posibilidad. Cada Refugio demuestra que actuar juntos transforma el territorio.

Sin frenar la aventura

Filosofía: **aplica lo posible y sigue**. Cada caso tiene una sola respuesta.

Una protección sin casilla válida. Gana 1 Brigada para la reserva.

Un daño sin objetivo válido. El efecto se pierde, sin castigo adicional.

Un costo de reserva que no puede pagarse. Aplica el resto del efecto y continúa.

Un efecto solo aplicable a medias. Aplica la parte posible; la otra se pierde.

Una decisión A/B empatada. Decide el jugador activo.

Una duda no prevista. Elijan la interpretación menos poderosa, sigan jugando y revísenla al terminar.

¿Se pueden dañar o proteger todas las casillas? Sí, las 37 siguen la misma escala.

¿Puede una carta construir un Refugio? Sí, si una protección lleva una casilla de +2 a +3. No salta directo desde otro nivel, salvo que la carta lo diga.

¿Y una Casilla muerta? Solo si la carta lo indica; normalmente el colapso lo provoca el daño de los Villanos.

Ajustar la dificultad

- **Más accesible:** respondan Trivia en Principiante; empiecen con algunas Brigadas en la reserva.
- **Más desafiante:** si sale la cara de Pausa, vuelvan a lanzar; o adelanten el emblema de los Villanos al empezar.

La mejor explicación es una primera ronda

No lean todo antes de empezar. Enseñen jugando: en una ronda queda claro.

- 1 Cuenten la misión: “construimos Refugios antes de que los Villanos dejen once Casillas muertas”.
- 2 Muestren la escala: el daño baja; proteger sube.
- 3 Expliquen el ritmo: Consejo, Villano, movimiento, categoría y carta.
- 4 Jueguen. Presenten Cooperar y los brincos solo cuando aparezcan.

No hay espectadores

Quien sabe más no juega por los demás. El Consejo coordina; cada Guardián decide. Ganan o pierden juntos.



Aquí nadie da una lección. Se decide en equipo, se juega, y el sábado siguiente se quiere volver.

