

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

Fauna Guardianes

Cartas, consola de juego y documentos

betafaunaguardianes.pages.dev

Explora las 720 cartas de los nueve Guardianes, juega con la consola de mesa y descarga el tablero para imprimir. Los podcasts de cada Guardián preparan para las Trivias.

REGLAMENTO DE JUEGO

Fauna Guardianes

Un juego cooperativo sobre la biodiversidad y su fauna



2 a 8 jugadores · 8+ · 45–75 min · cooperativo

Cada partida cuenta una historia distinta.
Ganan o pierden juntos.

MÉXICO SE RESPIRA, NO SE ANUNCIA

01 · LA MISIÓN

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.

Un motor para todos

Todos los Guardianes juegan con las mismas reglas, y los cuatro Villanos también. Cambia la especie, su ecosistema y sus cartas; no cambia la forma de jugar.

Su objetivo

Llevar el emblema de los Guardianes a la casilla 11 del termómetro antes de que llegue el de los Villanos. Los Guardianes avanzan construyendo Refugios; los Villanos avanzan dejando Casillas muertas. Los Villanos empiezan con ventaja: su emblema parte del 2.



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.

02 · LA PARTIDA EN 90 SEGUNDOS

Lean esto y empiecen

Cada turno sigue siempre el mismo orden. El Consejo abre cada ronda.

1. Consejo
2. ¿Cooperar?
3. Villano
4. Rumbo
5. Categoría
6. Movimiento
7. Carta
8. Consecuencia
9. Siguiente turno

La regla que explica el tablero

Cada casilla vive en una escala de -2 a +2. Dañar la baja un nivel; proteger la sube uno. En +2 se construye un Refugio; en -2 queda una Casilla muerta. Cada Refugio sube +1 a los Guardianes en el termómetro; cada Casilla muerta sube +1 a los Villanos. Gana el primero que llega a 11.

La regla que explica las cartas

Toda carta termina en una de tres cosas: proteger (+1 o +2), dañar (-1 o -2) o mover Brigadas de la reserva (Reserva +N o -N). Proteger y dañar se aplican a la casilla que ocupa el Guardián en turno o a una adyacente; el jugador elige cuál.

17 · EMPEZAR A JUGAR

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; ellos empiezan con dos".
2. Muestren la escala: el daño baja; proteger sube; a dos pasos está el Refugio y a dos pasos la Casilla muerta.
3. Expliquen el ritmo: Villano, Categoría, movimiento, carta, consecuencia.
4. Jueguen. Presenten Cooperar y los brincos solo cuando aparezcan.

Lo que saben las mesas que ganan

Se gana construyendo Refugios, no persiguiendo Villanos. Reparen solo la casilla que está a un golpe de morir; el resto de las protecciones, apílenlas donde ya hay Brigada. Y cada daño de carta, déjenlo caer donde menos duela.

No hay espectadores

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

PARA LA SEGUNDA PARTIDA

Suban los Villanos a 2, la ventaja estándar. A partir de ahí, el dial se mueve solo: dos derrotas seguidas lo bajan, dos victorias seguidas lo suben. Cuando la mesa ya se sabe los podcasts, 3 o 4 es donde la partida vuelve a doler.

CONSEJO, COOPERAR Y LECTOR

Las tres reglas que más conversación producen. No las expliquen antes: aparecerán solas en la primera ronda, y ahí se entienden en una frase.



Sin frenar la aventura

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

Una protección sin casilla válida.
Reserva +1.

Un daño sin casilla válida.
Se pierde, sin castigo adicional.

La primera protección de un +2 sella la casilla.
La segunda va a otra casilla válida; si no hay, **Reserva +1**.

Reserva -N con menos fichas.
Se quitan las que haya; el resto del efecto sigue.

La reserva no alcanza para Cooperar.
No se puede Cooperar en esa casilla. Elige otra o juega el turno normal.

¿Puede Cooperar el mismo Guardián en dos turnos suyos seguidos?
Sí, si el turno de en medio se jugó completo. Con dos jugadores basta con que el otro no haya cooperado.

La casilla de un Guardián se sella.
Sale de inmediato a una válida adyacente; si no hay, brinca.

La casilla de un Villano se sella.
No pasa nada; se va con su próximo rumbo.

Alguien sin ningún destino posible (ni paso ni brinco).
Colóquenlo en la casilla válida más cercana; si hay varias, elige el Guardián en turno.

¿Puede una carta construir un Refugio?
Sí: una protección de +1 a +2, o un +2 desde 0.

¿Puede una carta sellar una Casilla muerta?
Sí: un daño de -1 a -2, o un -2 desde 0. Quien aplica el daño elige dónde cae, así que casi siempre puede evitarlo.

Una decisión de Encuentro discutida.
Decide el Guardián en turno.

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

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

El dial de dificultad: la ventaja de los Villanos

- **Estándar:** los Villanos empiezan en 2.
- Si pierden dos partidas seguidas, en la siguiente bájenla un punto. Si ganan dos seguidas, súbanla un punto. **Mínimo 0; no hay máximo.**
- **Primera partida:** empiecen con los Villanos en 0. Usen los cuatro mazos desde el principio: sin Encuentro y Reto no hay Brigadas, y sin Brigadas no hay Refugios.



Componentes y preparación

- **Tablero** · 37 casillas hexagonales y el termómetro (0 a 11) impreso al pie.
- **Guardianes** · una figura por especie activa en la partida.
- **Villanos** · las cuatro amenazas: Devorax, Silentia, Caloris y Plastigma.
- **Mazos por categoría** · Trivia, Encuentro, Reto y Pulso.
- **Fichas** · Daño, Brigada, Refugio y Casilla muerta. Una casilla nunca lleva más de una ficha.
- **3 dados** · Villano, Rumbo y Categoría.
- **2 emblemas** · Guardianes y Villanos, para el termómetro.



LOS TRES DADOS



ANTES DE EMPEZAR

1. Desplieguen el tablero al centro.
2. Cada Guardián inicia en **una esquina del tablero**, sin más de **dos por esquina**.
3. Coloquen los cuatro Villanos en el **hexágono central**: todos parten de ahí.
4. La **reserva colectiva** empieza vacía. Su lugar es el título "Fauna Guardianes" del tablero. Las demás fichas se quedan en la caja: son el suministro.
5. Pongan el emblema de los **Guardianes en el 0** del termómetro y el de los **Villanos en el 2**. Ese 2 es la ventaja estándar; la mesa la ajusta partida a partida (sección 16).
6. Barajen los cuatro mazos.
7. 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— antes de oír la pregunta (sección 11).

LAS CARTAS DE LA PARTIDA
Incluyan solo las cartas de los Guardianes activos, separadas en **cuatro mazos por categoría** (Trivia, Encuentro, Reto y Pulso): un juego de mazos por Guardián, o cuatro mazos comunes para toda la mesa. Si un mazo se acaba, barajen sus descartes. **Los cuatro mazos se usan siempre, también en la primera partida.**

04 · EL TERRITORIO

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**.

Tres palabras que usa todo el reglamento. Casilla propia: la que ocupa el Guardián en turno. **Casilla adyacente**: cualquiera de las que tocan la propia (hasta seis). **Casilla válida**: cualquiera que no esté sellada. Las selladas son el Refugio (+2) y la Casilla muerta (-2).





Cuatro ecosistemas alrededor de un centro, o una sola gran región (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.

05 · UN TERMÓMETRO, DOS EQUIPOS

Cómo se gana

Hay **un solo termómetro**: una pista de 0 a 11 donde avanzan los dos emblemas, como el tanteo de un partido.



- G El de los **Guardianes** sube +1 cada vez que se construye un Refugio, por cualquier camino.
- V El de los **Villanos** sube +1 cada vez que una casilla queda como Casilla muerta, por cualquier camino.
- 11 **Gana el primer emblema que llega a 11.** La partida termina en ese instante, aunque el turno no haya acabado.

Los Villanos parten del 2. Es la ventaja que hace que la partida se decida por dos o tres puntos, y es el único dial de dificultad del juego (sección 16). La partida siempre termina: cada casilla sellada acerca a alguien a 11.

> **Cuántos juegan**
> De **2 a 8**. Cada jugador lleva un Guardián. En cada turno de Guardián se activa **un** Villano, sin importar cuántos Guardianes haya. La partida dura más o menos lo mismo con dos que con ocho; lo que cambia es cuántos turnos toca a cada quien. Con cinco o más Guardianes nada cambia en las reglas.

15 · EJEMPLO

Una ronda en acción

Cuatro jugadores. El termómetro marca **Guardianes 0, Villanos 2**. Es el turno de quien lleva a Balam: junto a él hay una casilla con Daño (-1) y otra con Brigada (+1). La reserva tiene **1 Brigada**.

G Guardianes 0 · V Villanos 2 · 1 Brigada

CONSEJO	La mesa acuerda: cerrar la casilla en +1 en cuanto se pueda, y no dejar que la de -1 reciba otro golpe.
¿COOPERAR?	Balam dice que no: prefiere tirar.
VILLANO	Sale Plastigma. 
RUMBO	Sale hacia el este. La vecina en esa dirección es un Refugio: Plastigma la brinca y cae en la siguiente casilla válida, que está en 0. Recibe un Daño: pasa a -1. 
CATEGORÍA	Sale Trivia. 
MOVIMIENTO	Balam se mueve un paso para quedar entre la casilla en -1 y la casilla en +1. 
CARTA	Balam elige Intermedio antes de oír nada. Su Lector lee la pregunta y las tres opciones; esta pregunta marca +2. Balam acierta. 
CONSECUENCIA	Dos protecciones. La primera va a la casilla en -1: se retira el Daño y queda en 0. La segunda va a la casilla en +1: se retira la Brigada, se coloca el Refugio y el emblema de los Guardianes sube a 1. El Lector lee el dato de cierre.  −1 → 0 · +1 → Refugio G 1
SIGUIENTE TURNO	Luma. Está junto a otra casilla en +1 y la reserva tiene 1 Brigada: declara Cooperar. Sin dados. Paga la Brigada, retira la ficha de la casilla y coloca el Refugio. Guardianes 2, Villanos 2. El turno que sigue (Axo) se juega completo: no puede Cooperar.  

Orden del turno, siempre igual: ¿Cooperar? → Villano → Rumbo → Categoría → Movimiento → Carta → Consecuencia → siguiente turno.

> **La historia la escribe el tablero**
> Cada carta abre una posibilidad. Cada Refugio demuestra lo que puede un equipo que decide junto.

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. Todos juegan con las mismas reglas.

EDICIÓN ORIGINAL



Axo · ajolote
Ambystoma mexicanum



Balam · jaguar
Panthera onca



Luma · guacamaya roja
Ara macao



Coral · pez loro
Familia Scaridae

EDICIÓN WANHA'



Mangle rojo
Rhizophora mangle



Espátula rosada
Platalea ajaja



Róbalo blanco
Centropomus undecimalis



Saraguato negro
Alouatta pigra



Abeja melipona
Melipona beecheii

Próximas expediciones

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



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

De Refugio a colapso



Así se ve cada casilla en la mesa: la Brigada sube; el Daño baja. Está a dos pasos del Refugio y a dos pasos del colapso.

Dañar baja un nivel: si la casilla tiene Brigada, retírala; si no, coloca la ficha de Daño. Si pasa de -1 a -2: retira el Daño, coloca la **Casilla muerta** y sube +1 el emblema de los Villanos.

Proteger sube un nivel: si la casilla tiene Daño, retíralo; si no, coloca la Brigada. Si pasa de +1 a +2: retira la Brigada, coloca el **Refugio** y sube +1 el emblema de los Guardianes. En las cartas, *restaurar* es otra forma de decir proteger.

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

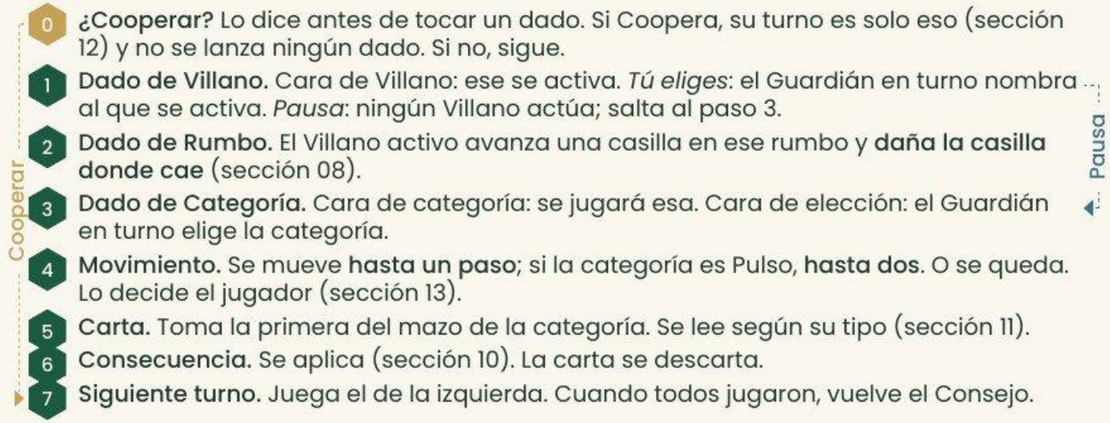
Los extremos están sellados

Refugio (+2) y Casilla muerta (-2) son estados **permanentes durante esa partida**: no reciben protección ni daño, y nadie termina su movimiento en ellos. Las fichas que entran o salen del tablero vienen de la caja y vuelven a la caja; la reserva colectiva es otra pila (sección 12).

Siempre el mismo orden

Una **ronda** es una vuelta completa: un turno por Guardián. **Consejo.** Al inicio de cada ronda, antes del primer dado, la mesa habla un momento: qué casilla conviene cerrar, quién podría Cooperar, dónde conviene dejar caer un daño. Aquí se planea; nada se mueve. Puede durar diez segundos.

EL TURNO, PASO A PASO · EL GUARDIÁN EN TURNO:



La amenaza se mueve primero

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



Devorax



Silentia



Caloris



Plastigma



Tú eliges
el Guardián decide



Pausa
nadie actúa

Las seis caras del dado de Villano

- **Cuatro caras nombran a un Villano** (Devorax, Silentia, Caloris o Plastigma): ese se activa.
- Una cara de **"Tú eliges"**: el Guardián en turno elige qué Villano se activa.
- Una cara de **Pausa**: ningún Villano actúa y no se lanza el Rumbo.

La Pausa es Pausa: no se relanza.

CUANDO UN VILLANO SE ACTIVA

1. **Rumbo.** El dado de Rumbo marca uno de los seis lados del hexágono. El Villano avanza **una casilla** en esa dirección.
2. **Si hay algo sellado.** Si la casilla vecina en ese rumbo está sellada, **brinca sobre una o varias selladas seguidas** en línea recta y cae en la primera casilla válida.
3. **Si se sale del tablero.** Si en ese rumbo no hay casilla válida, gira el rumbo como las manecillas del reloj hasta el primero con destino. **Siempre encuentra a dónde ir.**
4. **Daño.** Baja un nivel la casilla donde cae: retira la Brigada si la hay; si no, coloca el Daño.
5. **Colapso.** Si la casilla llega a -2, coloca la Casilla muerta y **sube +1 el emblema de los Villanos**.

Varios Villanos pueden compartir casilla, y pueden compartirla con Guardianes. Nada pasa por compartir casilla.

Guardianes y Villanos en movimiento

Las casillas en **+2 y -2 están selladas**: representan territorios en estado definitivo. Nadie termina su movimiento en ellas, pero se pueden brincar.

GUARDIANES

- En un turno normal tienen **hasta un paso; con Pulso, hasta dos**. Pueden no moverse.
- Un paso lleva a una casilla válida adyacente: sana, dañada o protegida.
- Un paso también puede ser un **brinco**: si la vecina en una dirección está sellada, salta todas las selladas seguidas en línea recta y cae en la primera casilla válida. Un brinco es un paso completo.
- Varios Guardianes pueden compartir casilla.
- **Si la casilla que ocupa un Guardián queda sellada** (Refugio o Casilla muerta), sale de inmediato a una casilla válida adyacente que elija; si no hay, brinca en línea recta. Ese movimiento no cuenta como paso.

VILLANOS

- Avanzan una casilla en el rumbo del dado.
- Si el vecino está sellado, brincan una o varias selladas **en ese mismo rumbo** hasta la primera válida.
- 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 casilla.
- Si la casilla de un Villano queda sellada, no pasa nada: se irá con su próximo rumbo.

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.







DÓNDE CONVIENE ESTAR

Como la casilla de cada consecuencia se elige entre la propia y las adyacentes, la posición decide qué puede hacer una carta. Junto a una casilla con Brigada, un +1 construye un Refugio; junto a una casilla sana, un -1 se deja caer sin dolor. El movimiento se decide después de conocer la categoría: úsenlo para llegar a donde la carta rinda más.

Cuando el equipo convierte intención en Refugio

La reserva colectiva son fichas de **Brigada** que pertenecen a todos: se ganan con cartas y con "Lo intentaré", y se pierden con las cartas que la restan. Nunca son de un solo jugador. Se guardan sobre el título del tablero. **Empieza vacía.**



Cooperar — un turno completo, sin dados

Un Guardián puede dedicar su turno completo a construir un Refugio con la reserva.

- Se declara **al inicio del turno, antes de cualquier dado**. En ese turno **no se activa ningún Villano**, el Guardián **no se mueve** y **no roba carta**.
- Elige la casilla: **la propia o una adyacente válida**. No puede ser Refugio ni Casilla muerta.
- Paga de la reserva la **distancia que falta hasta +2** (tabla abajo). **Si la reserva no alcanza, no se puede Cooperar en esa casilla.**
- Retira la ficha de la casilla si la hay, coloca el **Refugio** y sube **+1** el emblema de los Guardianes. Las Brigadas pagadas vuelven a la caja.
- Si el Guardián estaba sobre esa casilla, sale de inmediato (sección 13).

CUÁNTO CUESTA (LA DISTANCIA HASTA +2)

desde +1	desde 0	desde -1
1 Brigada	**2** Brigadas	**3** Brigadas

Desde -2 (Casilla muerta) no se puede: es permanente.



Construir un Refugio hace avanzar +1 el emblema de los Guardianes.

+1

No se puede Cooperar dos turnos seguidos

Después de un turno de Cooperar, el turno siguiente se juega completo, con dados y carta. El turno que viene después de ese ya puede volver a Cooperar. No importa quién coopere ni cuántas veces por ronda: la única condición es el turno completo de por medio.

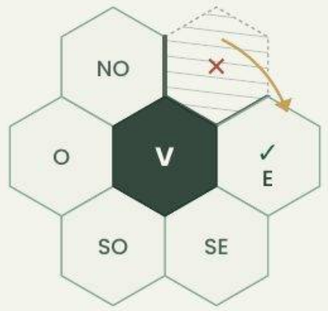
Cooperar ▶ turno completo ▶ Cooperar

EL OTRO CAMINO A UN REFUGIO

No hace falta Cooperar: si una protección lleva una casilla de +1 a +2, también se construye el Refugio. Por cualquiera de los dos caminos sube el emblema de los Guardianes.

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; si el rumbo lo saca del tablero, **gira en sentido horario**.



· Si el rumbo no tiene destino, gira en sentido horario



2 · Brinca las selladas en línea recta y cae en la primera válida

Puede brincar una o varias casillas selladas seguidas, siempre en línea recta. Si su propia casilla queda sellada, no pasa nada: se irá con su próximo rumbo.

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

Sin intención y sin favoritos

Los Villanos no persiguen a nadie ni prefieren ninguna casilla: el dado decide. Por eso el daño se reparte por todo el tablero y, con el tiempo, alcanza cualquier rincón. Lo que sí controla la mesa es dónde cae el daño de las cartas y dónde se construye.

09 · TURNO DEL GUARDIÁN

Categoría, movimiento —o no—, y carta

Después del Villano, el Guardián en turno lanza el dado de Categoría, se mueve y resuelve una carta. En ese orden.

- **Dado de Categoría.** Seis caras: Trivia, Encuentro, Reto, Pulso y dos caras de elección. Con una cara de elección, el Guardián en turno toma la categoría que quiera.
- **Movimiento.** Sabiendo ya la categoría, decide si se mueve. Hasta un paso; con Pulso, hasta dos. Cada paso lleva a una casilla válida adyacente, o es un brinco (sección 13). Puede quedarse.
- **Carta.** Se toma del mazo indicado. Quién la lee y cómo se decide depende de su tipo (sección 11).
- **Consecuencia.** Se aplica como dice la sección 10. Se descarta la carta. Termina el turno.

EL LECTOR

El jugador de tu izquierda (el siguiente en jugar) es tu Lector. Trivia y Encuentro las lee el Lector. Reto y Pulso las lee el Guardián en turno.

10 · LAS CONSECUENCIAS

Un solo lenguaje

Toda carta termina en una o más de estas tres consecuencias, siempre con cifras de 1 o 2:



+1 / +2
Proteger

Cada +1 es una protección: sube un nivel una casilla. El Guardián en turno elige la casilla: la propia o una adyacente válida. Un +2 son dos protecciones, y cada una elige su casilla: pueden ir a la misma o a dos distintas.



-1 / -2
Dañar

Cada -1 es un daño: baja un nivel una casilla. También aquí elige el Guardián en turno: la propia o una adyacente válida. Un -2 son dos daños, cada uno con su casilla.



Reserva ±N
Brigadas de todos

Suma o resta fichas de Brigada a la reserva colectiva (sección 12). Si la reserva tiene menos de las que hay que quitar, se quitan las que haya.

REGLAS DE APLICACIÓN

- Si una carta trae varias consecuencias, se aplican en el orden impreso.
- Una protección puede construir un Refugio (+1 → +2) y un daño puede sellar una Casilla muerta (-1 → -2). Un +2 aplicado a una casilla en 0 construye un Refugio; un -2 aplicado a una casilla en 0 la mata. Por eso elegir dónde cae cada ficha es **la decisión más importante del turno.**
- Si la primera protección de un +2 sella la casilla, la segunda va a otra casilla válida.
- Una protección sin casilla válida se convierte en **Reserva +1.** Un daño sin casilla válida se pierde.
- Todo se resuelve una vez y de inmediato. Si algo no puede aplicarse por completo, aplica lo posible y sigue. **"Nada cambia" (0)** es un resultado válido.

11 · CUATRO MAZOS

Cuatro maneras de cambiar el mundo

TRIVIA · Descubre
la lee el Lector

1. Antes de que el Lector lea nada, el Guardián en turno **elige el nivel**: Principiante, Intermedio o Avanzado.
2. El Lector lee la pregunta y sus tres opciones. **Responde solo el Guardián en turno**; la mesa no ayuda.
3. **Acierto:** Principiante +1 · Intermedio +1 o +2 (la carta lo marca) · Avanzado +2. **Fallo, en cualquier nivel: -1.**
4. El Lector lee la explicación y el dato de cierre. **Siempre**: el dato se lleva aunque se falle.

ENCUENTRO · Decide
la lee el Lector

1. El Lector lee la escena y, si las hay, las rutas (A / B). **No lee las consecuencias.**
2. El Guardián en turno dice **qué cree que debe pasar**. Si hay rutas, esa es su elección. Es su opinión: la mesa no vota.
3. Solo entonces el Lector lee la consecuencia —la de la ruta elegida, si había rutas— y se aplica.

RETO · Conecta
la lee el Guardián en turno

La crisis también se juega fuera del tablero. Lee la consigna en voz alta y responde con uno de los tres círculos:

- ◯ **Ya lo hago** · protege **+1**, o **+2** cuando el hábito cuesta más (la carta lo marca).
- ◯ **Lo intentaré** · **Reserva +1.**
- ◯ **Paso** · sin efecto y sin culpa.

Nadie discute la respuesta. En las tarjetas impresas aparecen únicamente estos tres círculos.

PULSO · Reacciona
la lee el Guardián en turno

El mundo responde. Con Pulso, el movimiento del turno fue de **hasta dos pasos** (paso 4). Después de moverse, lee la carta y aplica su consecuencia.

No hay elección sobre la carta; sí sobre la casilla, como en cualquier consecuencia. Cambios repentinos, señales del ecosistema, oportunidades y riesgos: 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. Toda carta indica su consecuencia con claridad —sobre una casilla (propia o adyacente) o sobre la reserva—; incluso "nada cambia" (0) es un resultado válido.