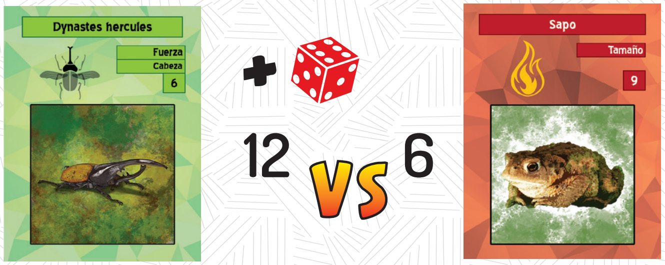
Mutaciones-Escaramuza

BENERICIOS DE LA BIODIVERSIDAD
MATERIAL DIGITAL / para imprimir

!UNA AMENAZA SALVAJE APARECE!

Al caer en la casilla Amenaza, tienes que buscar la forma de superar las adversidades, para esto tienes que escapar o enfrentarlas, todo dependerá de los atributos con los que cuente tu escarabajo.
Cuando aparezca una amenaza, tienes que buscar la manera de salir vivo. Por lo tanto, deberás enfrentarle o escapar de ella. Lo primero que debes hacer es observar la potencia de la amenaza y sus atributos de salvación. Luego deberás tirar un dado para sumarlo a los puntos de tus partes corporales (correspondientes a los atributos de salvación de la amenaza). Si superas la potencia de la amenaza podrás seguir tú camino.

¡Algunas de las amenazas tendrán más de una forma de librase de ellas!



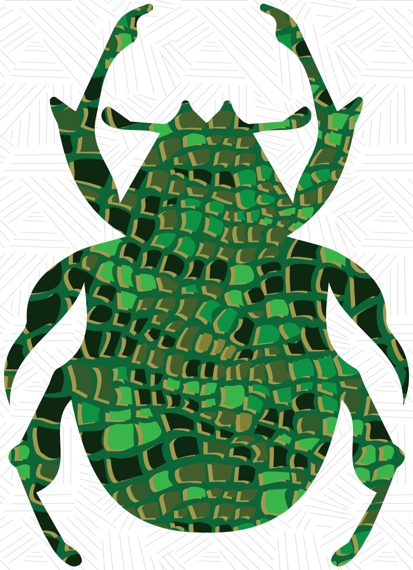
LAS BONIFICACIONES, PRUEBA TU SUERTE

Al caer en la casilla Bonificación, sacarás una carta. Algunas de ellas las tendrás que usar de manera inmediata, algunas otras las podrás guardar y usarlas cuando quieras (siempre y cuando sea tu turno) y otras especifican el momento en el que las debes usar.
Existen tres clases diferentes de bonificación (algunos ejemplos):
1.- Úsese de forma inmediata: Desplázate a la próxima trampa de caída, inter-cambia una parte con otro jugador.
2.- Úsese durante su turno: Avanza tres casillas, intercambia el sitio con otro jugador.
3.- Especifican en qué momento las debes usar: Elije tu mutación, evita un en-cuentro con alguna amenaza.

MUTACIONES, ARMAS DE DOS FILOS

Al caer en la casilla Mutación tendrás que tirar un dado, el resultado definirá que parte corporal que deberá ser cambia-da por una del montón, esto debe ser completamente aleatorio (a no ser que tengas la carta de bonificación que te per-mita elegir tu mutación).

ESCARAMUZA



BIODIVERSIDAD Y EVOLUCIÓN

MANUAL DE INSTRUCCIONES:

Demuestra que puedes superar todos los obstáculos que a ti, como escarabajo, la vida te pone y sé el superviviente en un ambiente lleno de peligros.

LUCHA POR SOBREVIVIR

1. Crea tu escarabajo. Elige un escarabajo y toma sus piezas correspondientes (cabeza, patas, élitros, alas, antenas y tamaño) todas deben tener un valor diferente, si tienes dos cartas con el mismo valor, deja una y toma otra. (Van del 1 al 6).

2. Desplázate por un mundo lleno de peligros. Colócate en la casilla "NACIMIENTO". Tira los dados y avanza el número de casillas igual al número que éstos marquen, pero cuidado, que el mundo puede ofrecer sorpresas no muy gratas, en ocasiones puede ser muy hostil o te puede ayudar de formas inesperadas.

3. Demuestra que eres la especie más apta de escarabajo. El primer jugador que llegue a la casilla "SUPERVIVENCIA" gana el juego.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO:

El tablero consta de diferentes casillas que aplicarán diversos efectos al caer sobre ellas.

Verde claro - Nacimiento:
El lugar donde inicia el juego, todos los escarabajos nacen aquí.

Verde. fuerte - Supervivencia:
Gana el primero en llegar. ¡Felicidades lograste sortear todos los obstáculos!

Rojo - Amenaza:
Al caer en esta casilla te encontrarás con una amenaza que debes sortear.

Azul - Bonificación:
Ésta casilla te otorga cartas con efectos de lo más diversos.

Amarillo - Mutación:
Tu escarabajo sufrirá un cambio aleatorio en alguna de sus partes.

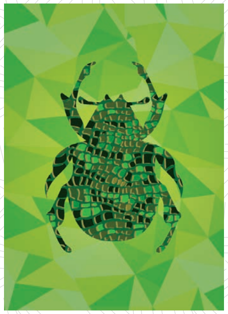
Gris - Trampa de caída:
Te quedas atrapado un momento, pero puedes salir. Pierdes un turno.

Negra - Colecta:
Un biólogo te mete en formol, vuelve a la salida de manera instantánea.

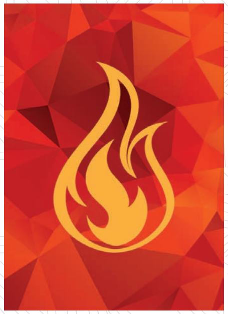
Morado - Atajo:
Si tienes la carta de bonificación, paso seguro, puedes utilizar el atajo y seguir con tu camino a través del atajo (las casillas de atajo cuentan como una casilla normal, puedes seguir caminando después de pasarlo.

CARTAS DEL JUEGO

Hay 4 tipos de cartas en el juego.

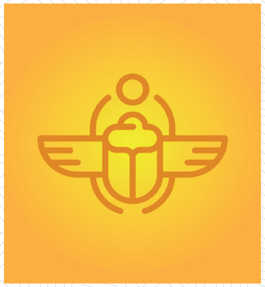


PARTE CORPORAL

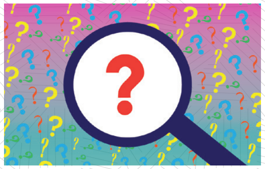


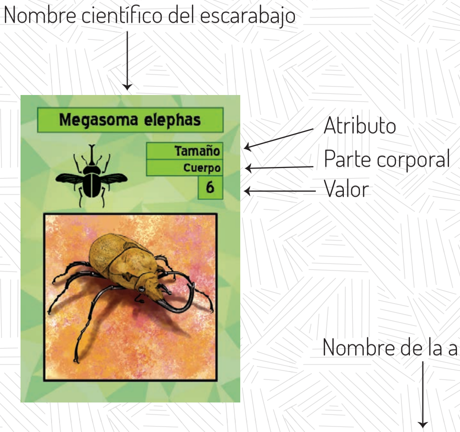
AMENAZA

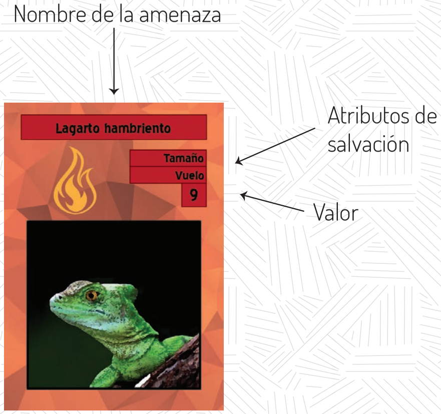
MUTACIÓN



BONIFICACIÓN

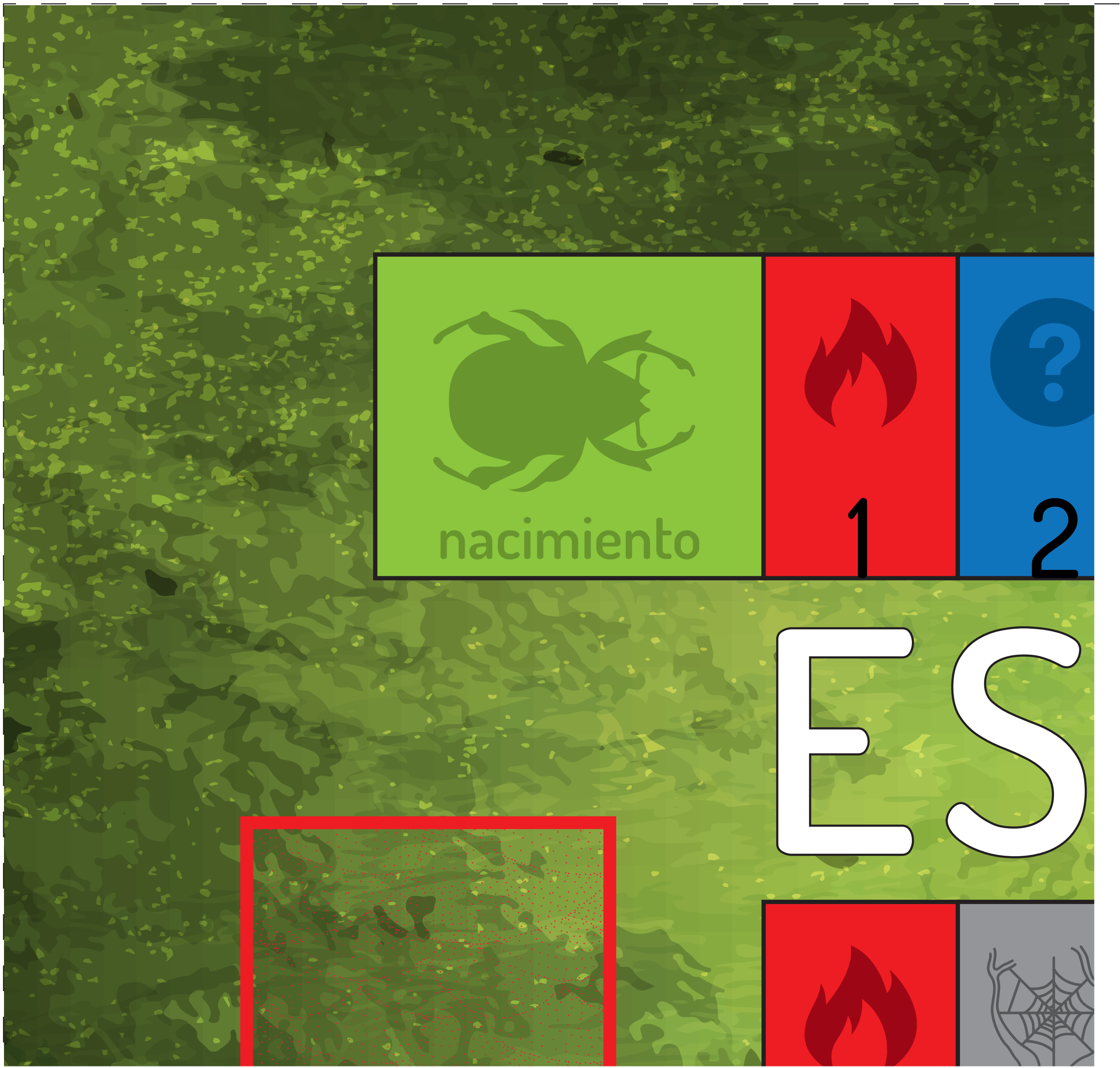






Tablero

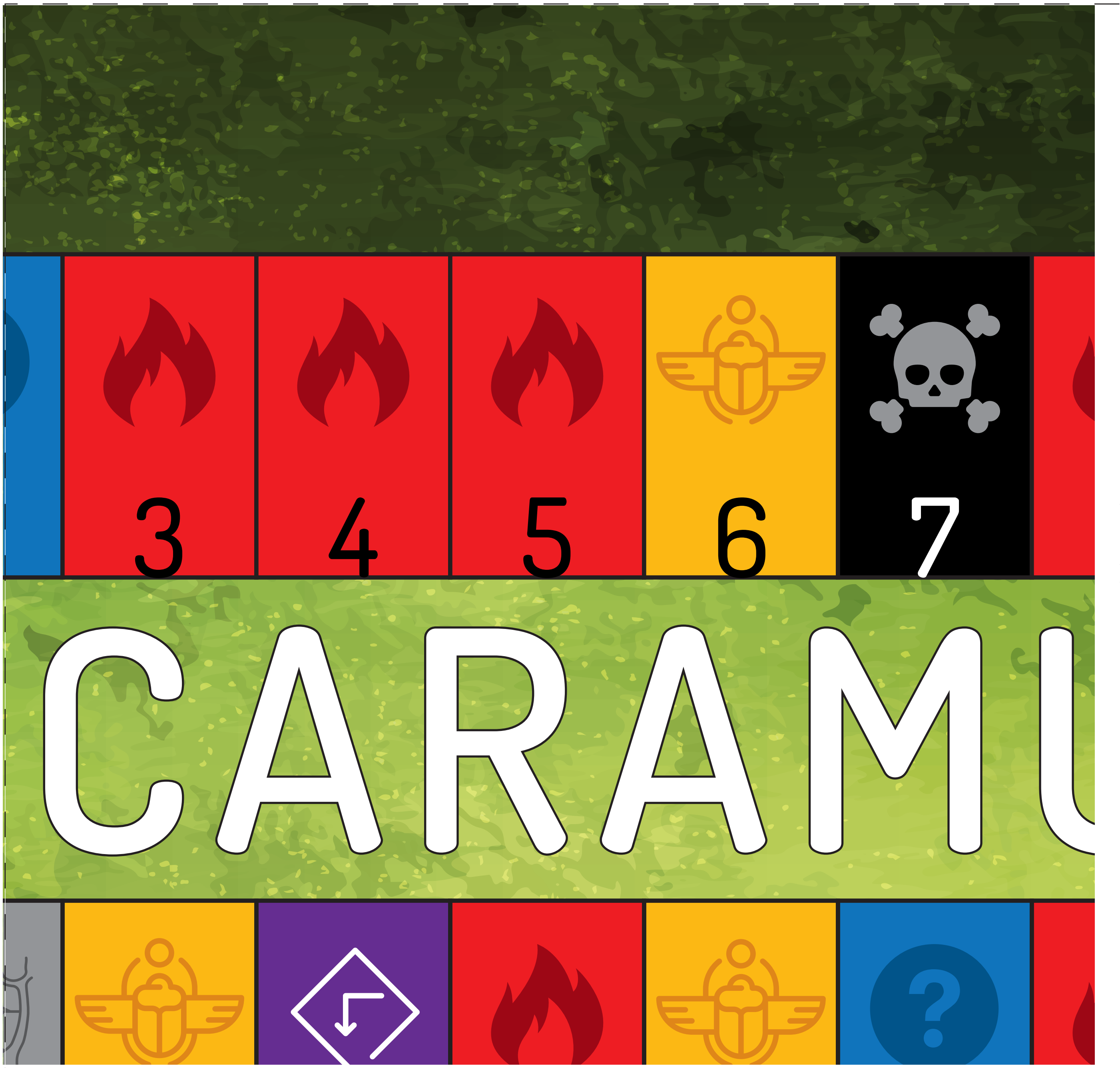
MUTACIONES-ESCARAMUZA


nacimiento
1
2
ES

PEGA AQUI PARTE 2

PEGA AQUI PARTE 5

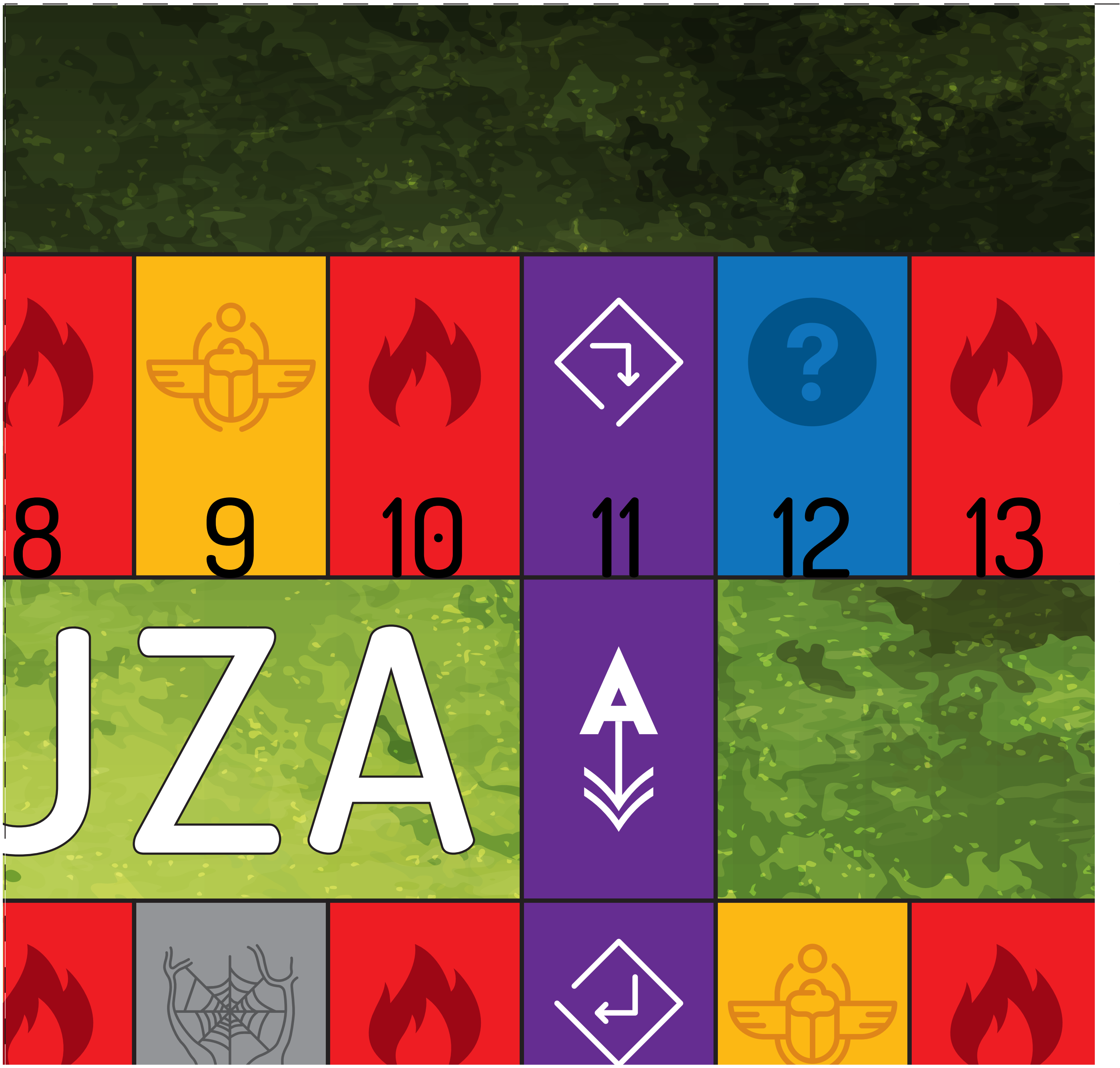
PARTE 1


3
4
5
6
7
CARAMU

PEGA AQUI PARTE 3

PEGA AQUI PARTE 6

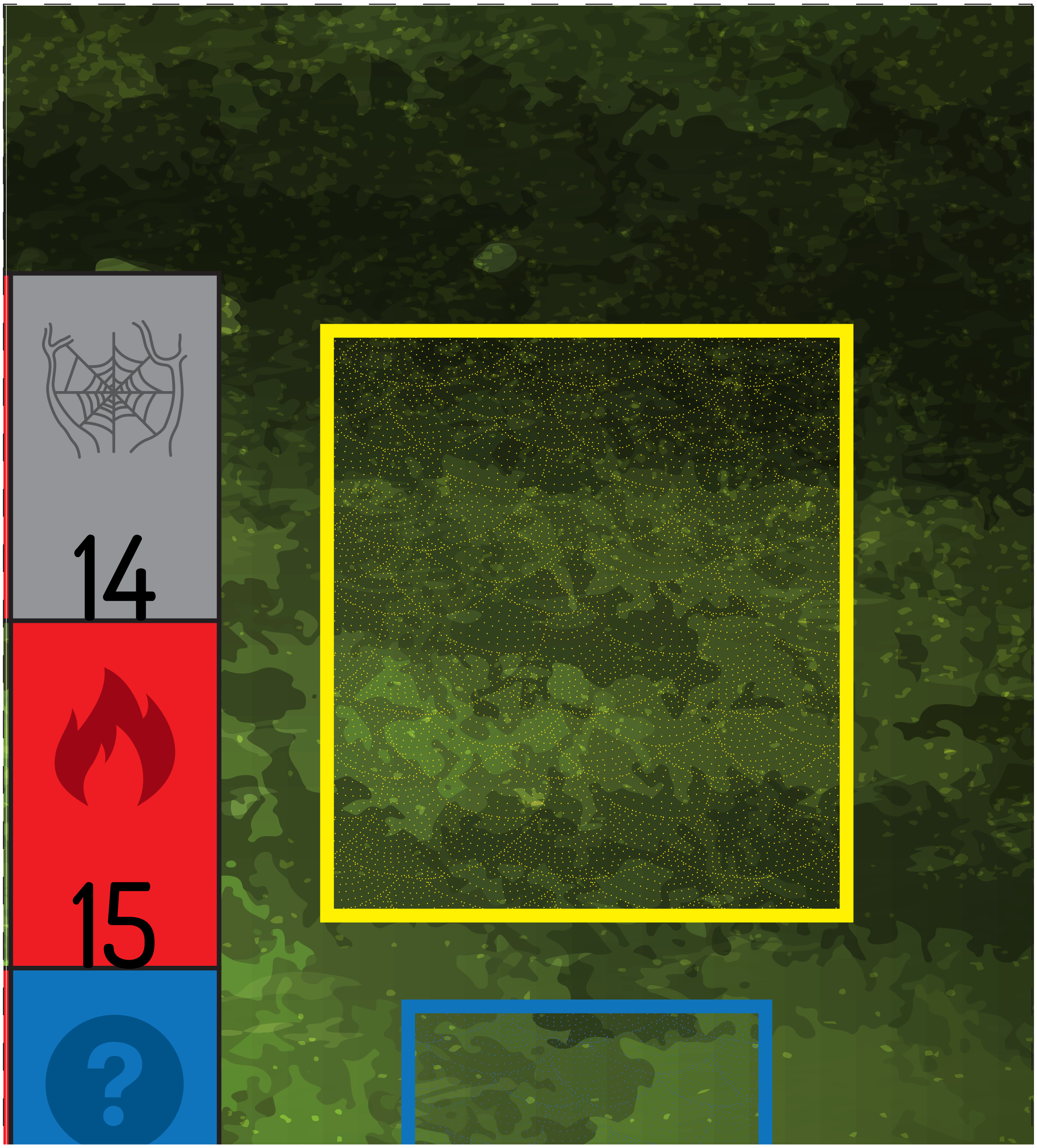
PARTE 2


8
9
10
11
12
13
UZA

PEGA AQUI PARTE 4

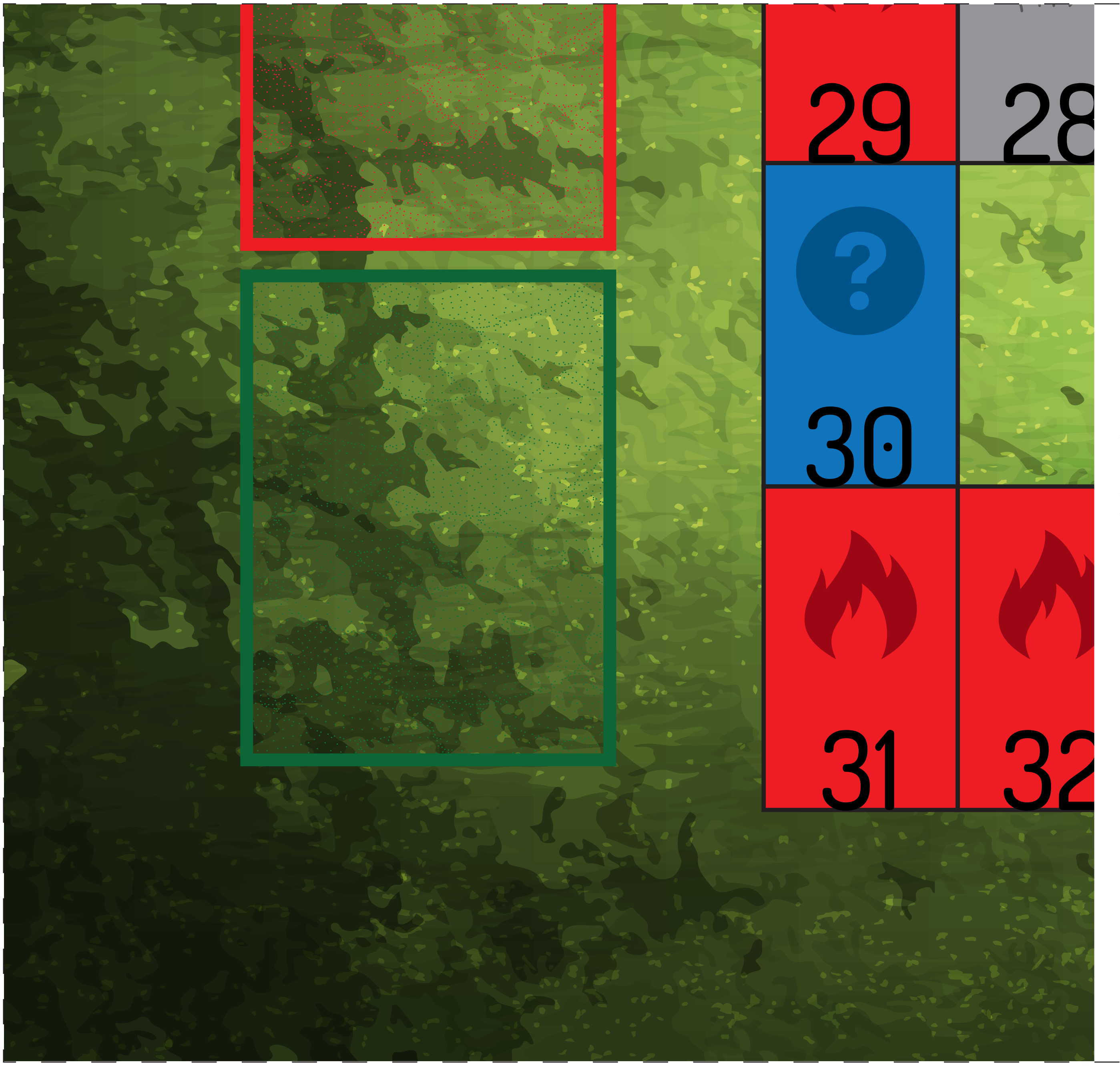
PEGA AQUI PARTE 7

PARTE 3



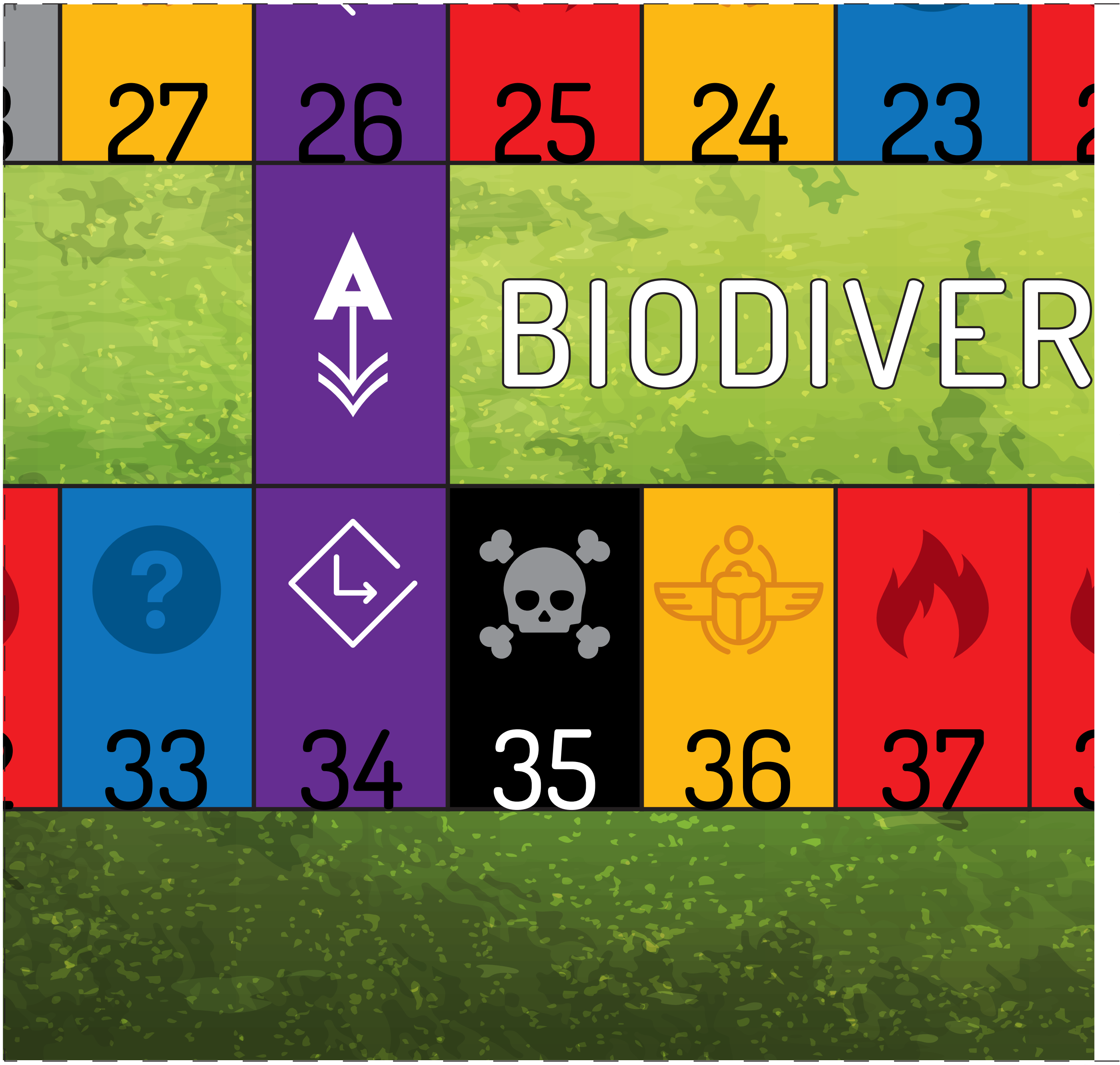
PEGA AQUI PARTE 8

PARTE 4


29
28
30
31
32

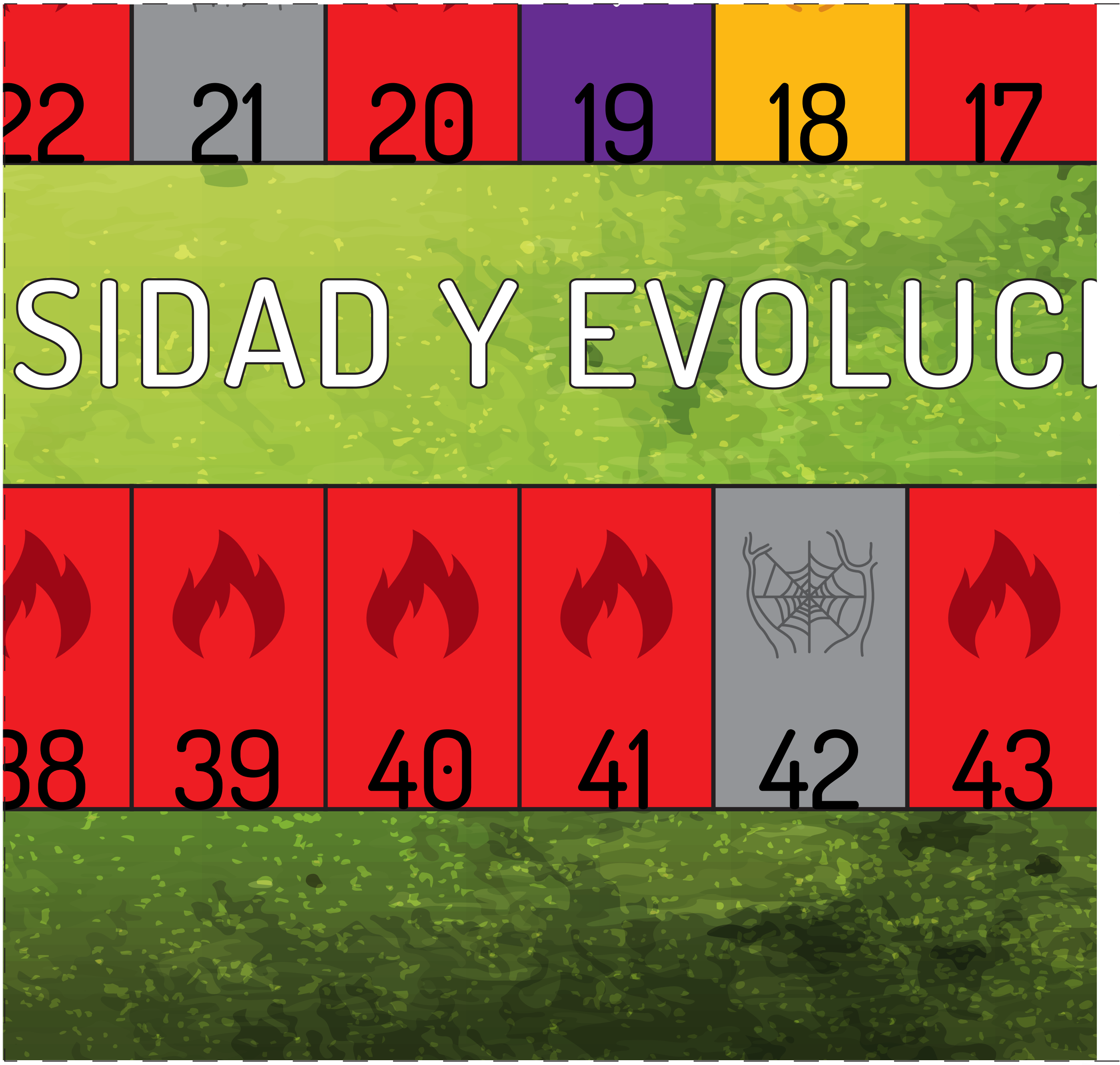
PEGA AQUI PARTE 6

PARTE 5


27
26
25
24
23
BIODIVER
33
34
35
36
37

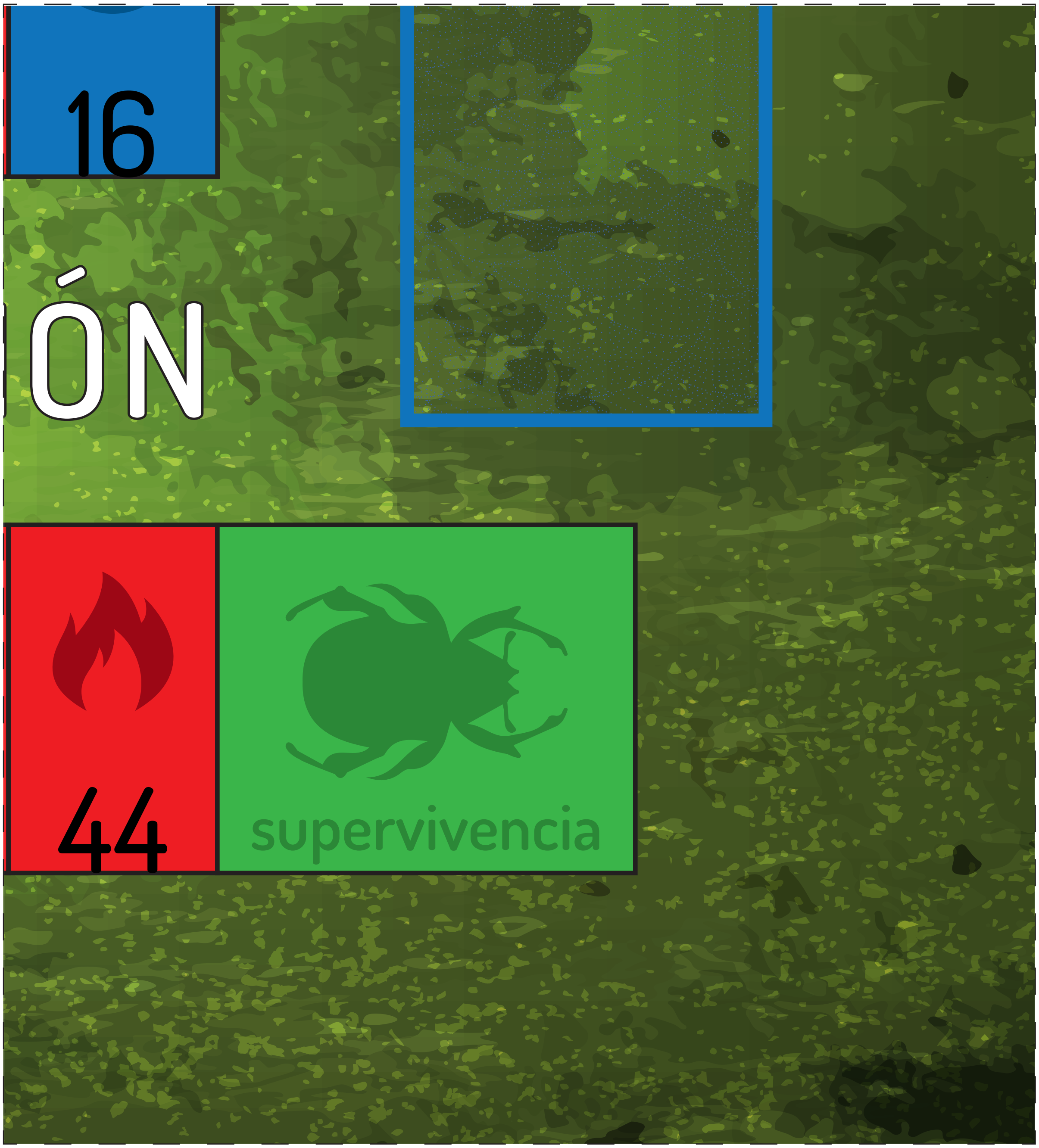
PEGA AQUI PARTE 7

PARTE 6


22
21
20
19
18
17
SIDAD Y EVOLUC
38
39
40
41
42
43

PEGA AQUI PARTE 8

PARTE 7


16
ÓN
44
supervivencia

PARTE 8

Cartas

AMENAZAS

Bloque arenozo

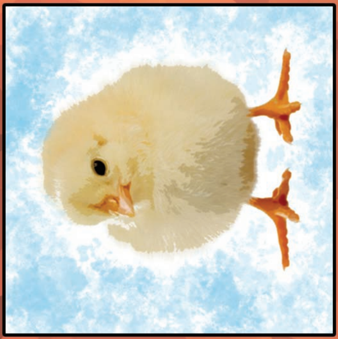
Fuerza

5

Pollito

Tamaño

5



Bloqueo con guijarro

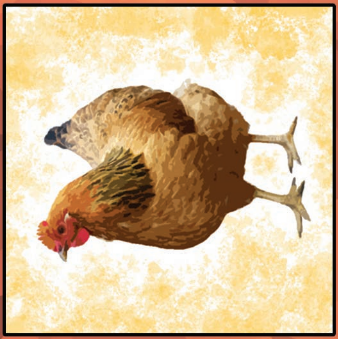
Fuerza

7

Gallina

Tamaño

7



Bloqueo con roca

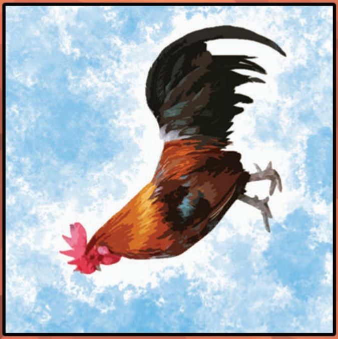
Fuerza

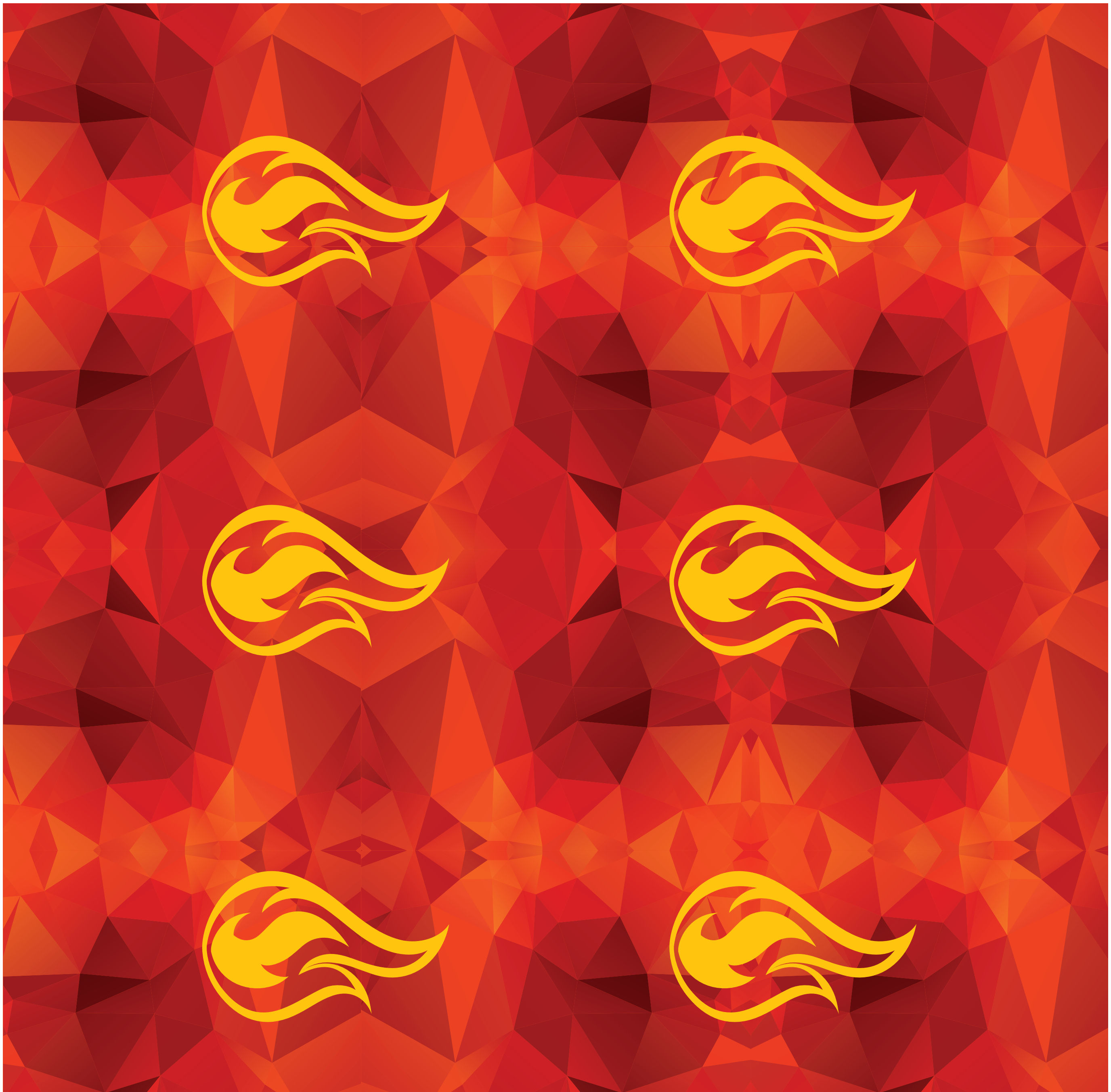
9

Gallo

Tamaño

9





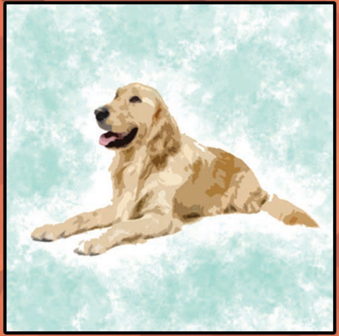
ATRÁS 1

FRENTE 2

Perro adulto juguetón

Resistencia

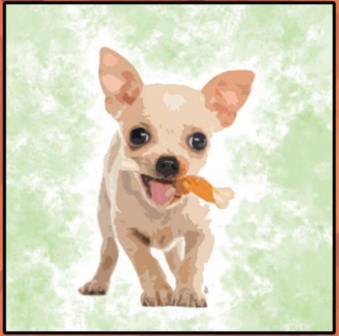
9



Perrito Juguetón

Resistencia

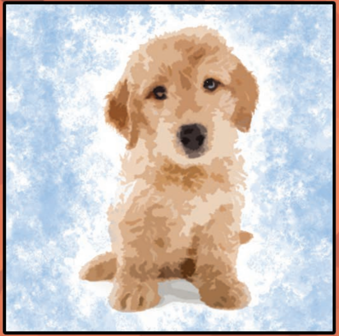
7



Perrito

Resistencia

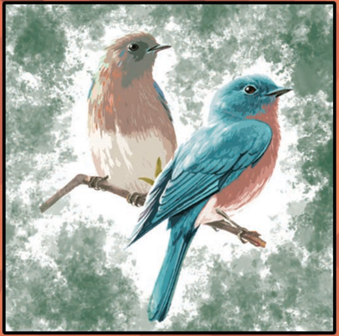
5



Pájaro hambriento

Velocidad

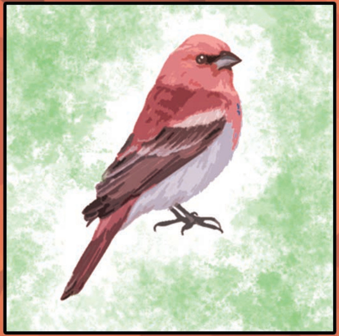
9



Pájaro

Velocidad

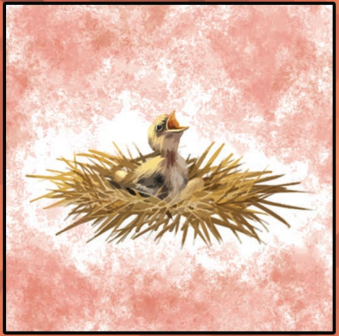
7



Pajarito

Velocidad

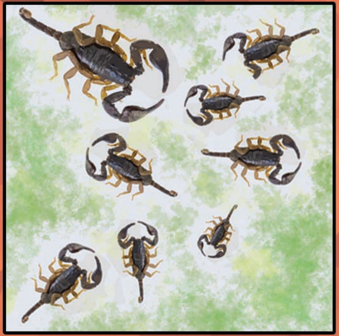
5



Nido de escorpiones

Vuelo

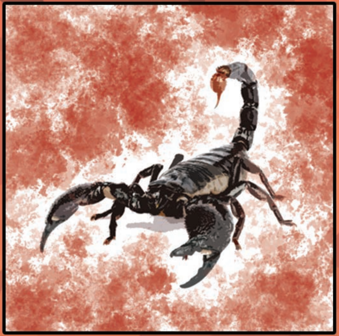
9

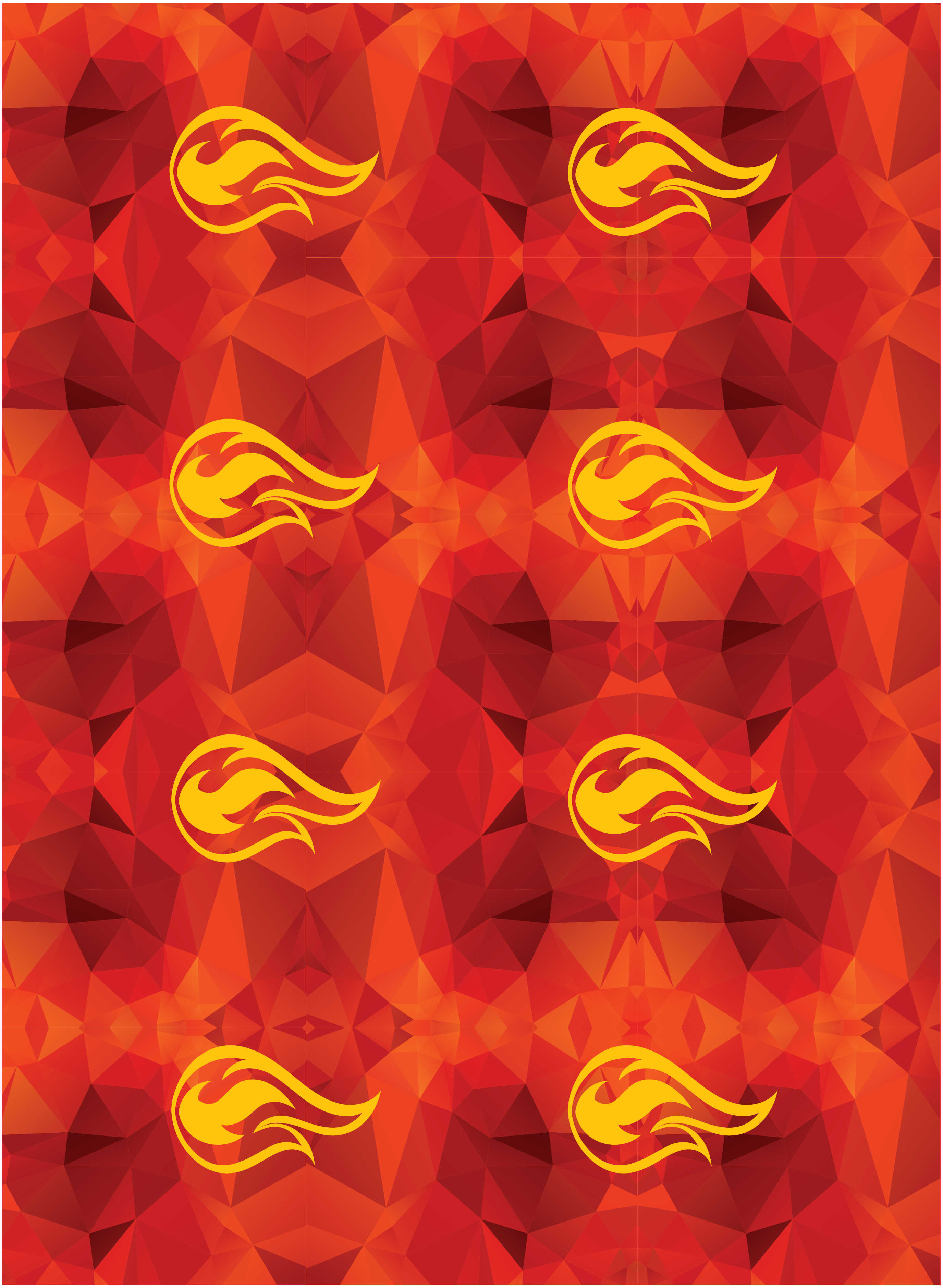


Escorpión adulto

Vuelo

7





ATRÁS 2

FRENTE 3

Escorpión joven

Vuelo

5

Mendrugo

Percepción

9

Trozo de pan

Percepción

7

Barra de pan

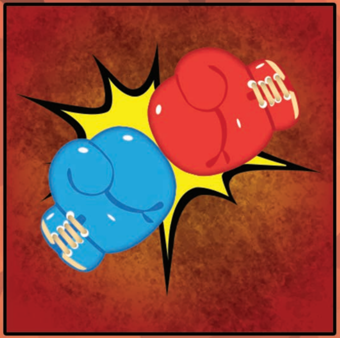
Percepción

5

Macho rival enfurecido

Fuerza

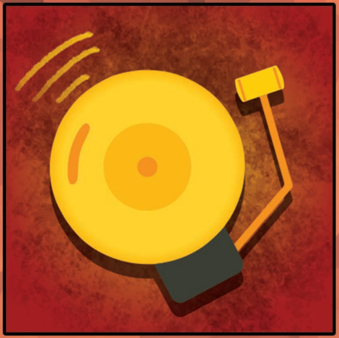
9



Macho rival en guardia

Fuerza

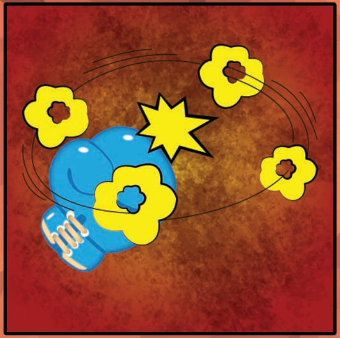
7



Macho rival distraído

Fuerza

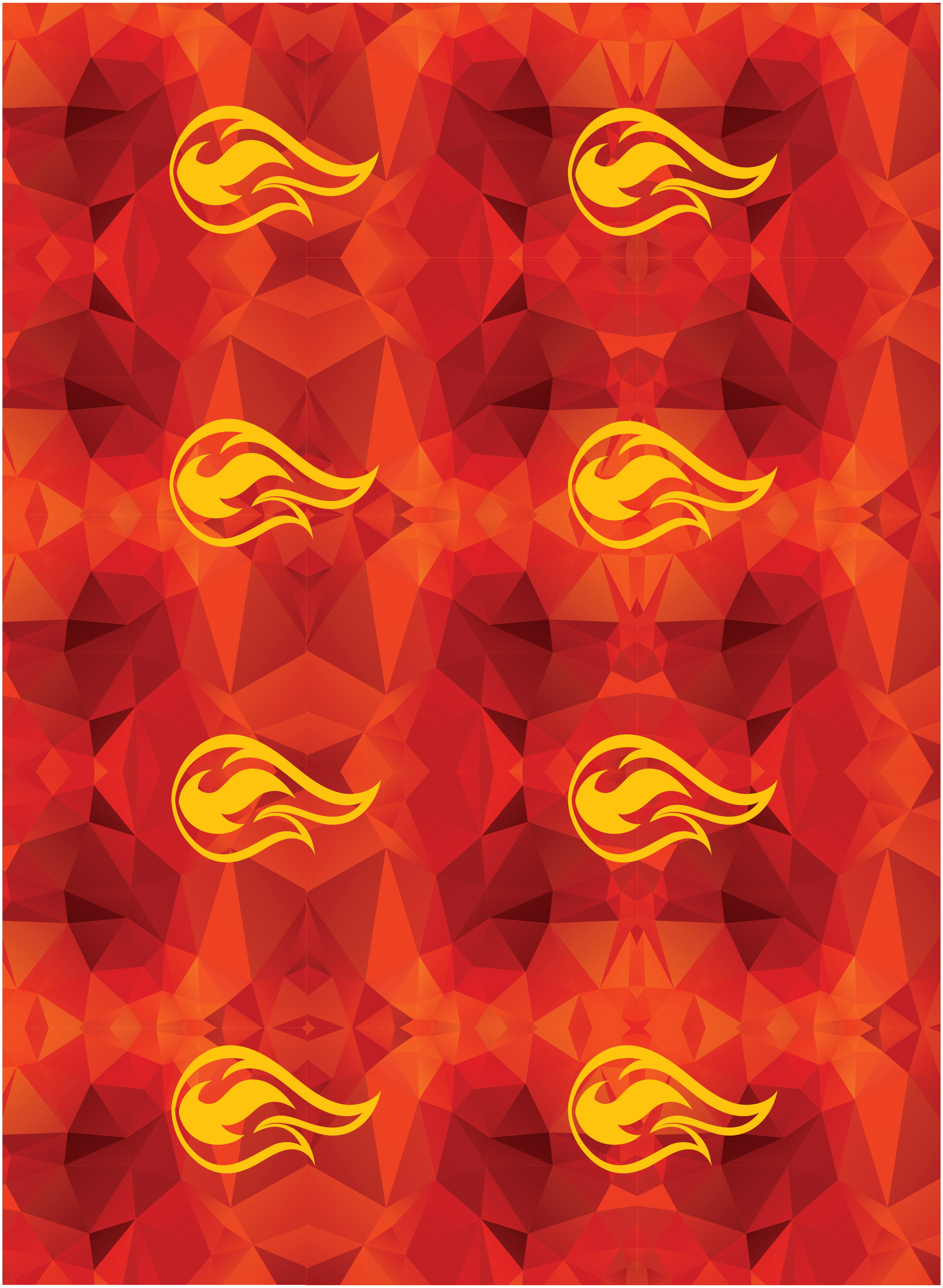
5



Sapo

Tamaño

9

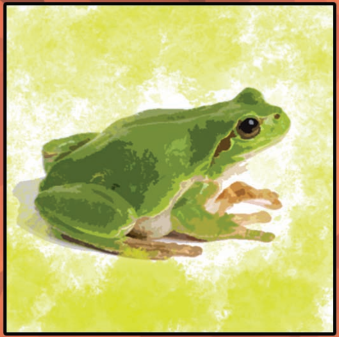


ATRÁS 3

Rana

Tamaño

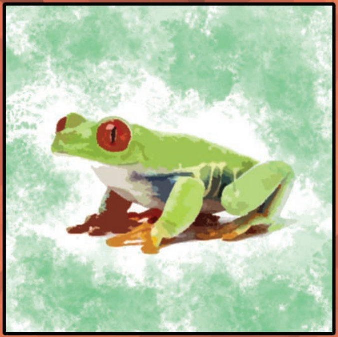
7



Ranita

Tamaño

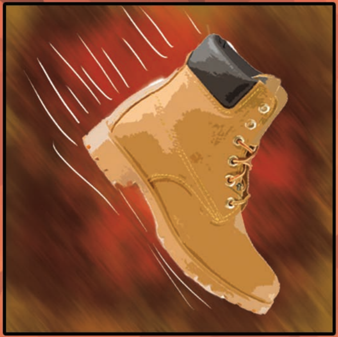
5



Bota

Resistencia

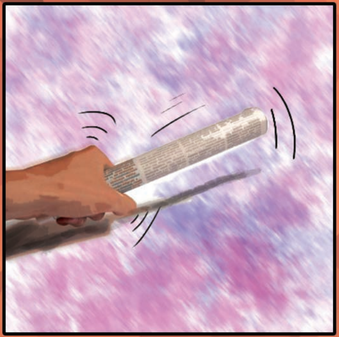
9



Periódico

Resistencia

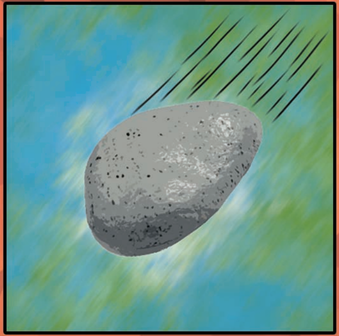
7



Guijarro

Resistencia

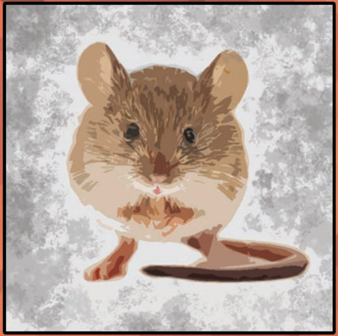
5



Ratón hambriento

Velocidad

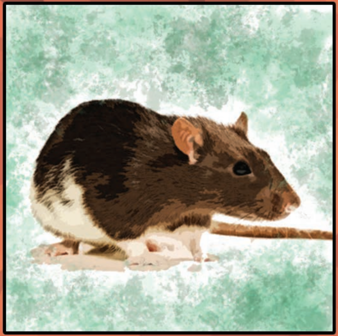
9



Ratón adulto

Velocidad

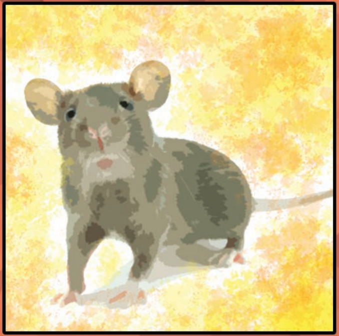
7

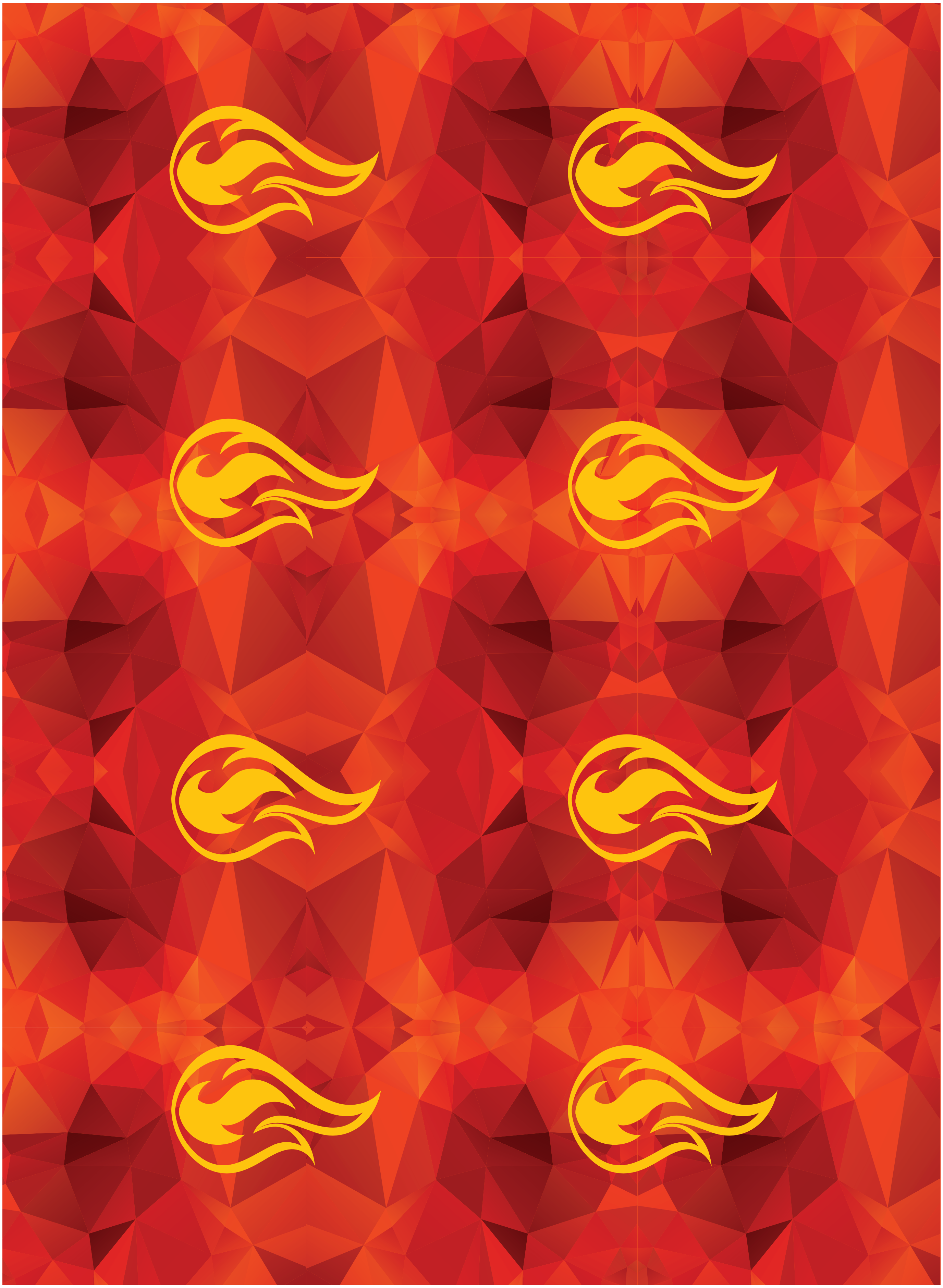


Ratón joven

Velocidad

5





ATRÁS 4

Tormenta

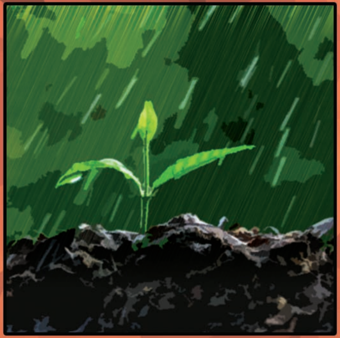
Vuelo

9

Lluvia

Vuelo

7



Llovisna

Vuelo

5

Escasez

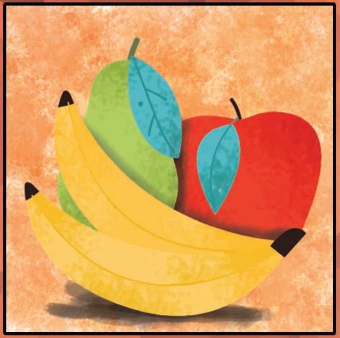
Percepción

9

Comida

Percepción

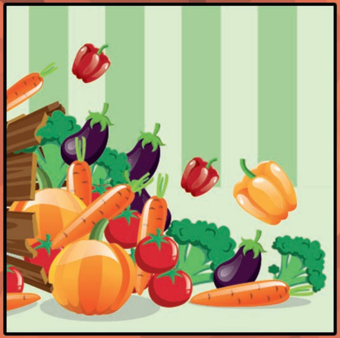
7



Banquete

Percepción

5



Hormiguero

Tamaño
Velocidad

9

Lagarto hambriento

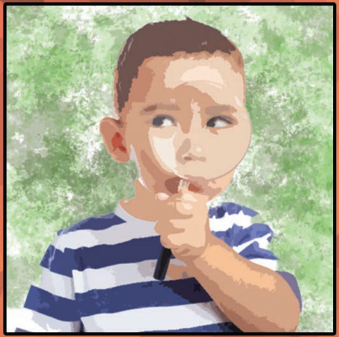
Tamaño
Vuelo

9

ATRÁS 5

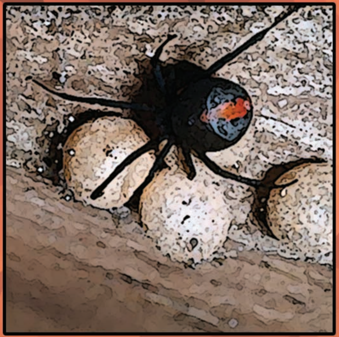
Niño curioso

Tamaño
Percepción
9



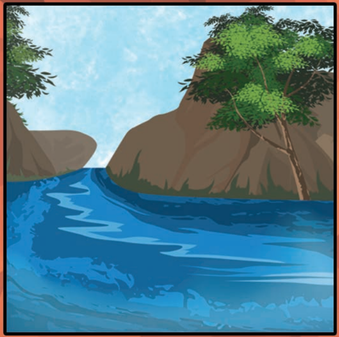
Nido de arañas

Resistencia
Velocidad
9



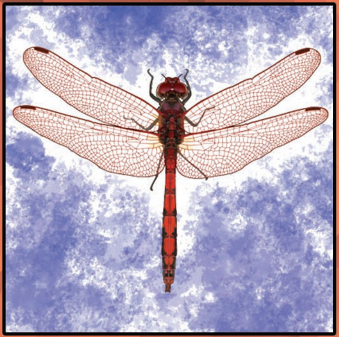
Cruzar el río

Resistencia
Vuelo
9



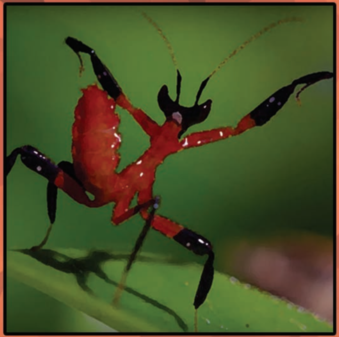
Gran libélula

Vuelo
Percepción
9



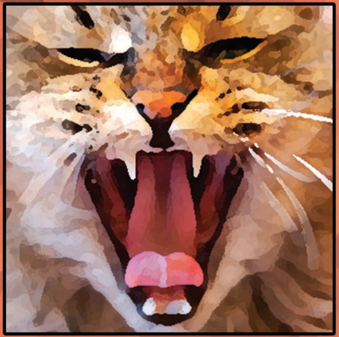
Mantiz hambrienta

Resistencia
Percepción
9



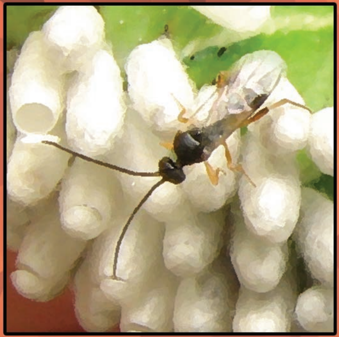
Gato feral

Velocidad
Vuelo
9



Enjambre parasitoide

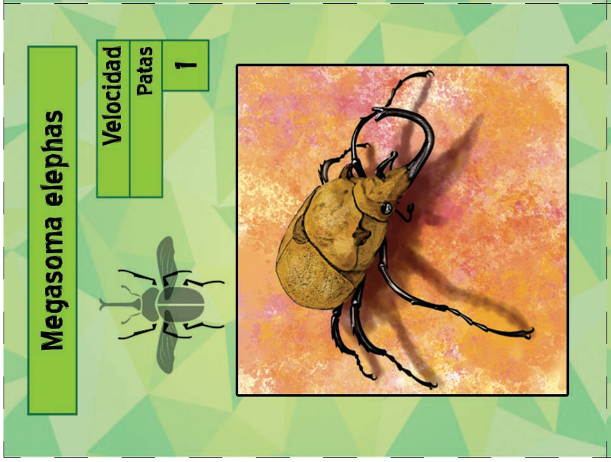
Velocidad
Percepción
9

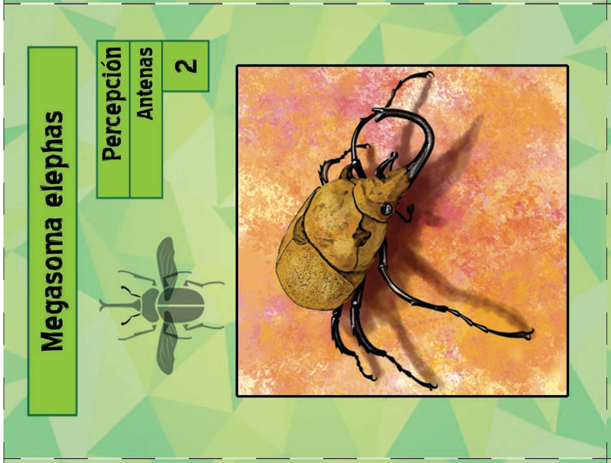


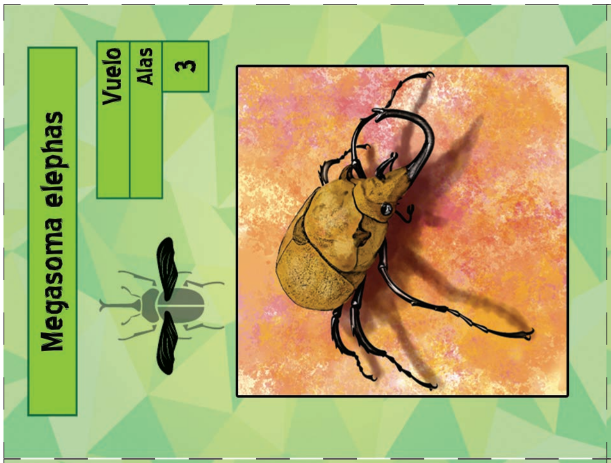
ATRÁS 6

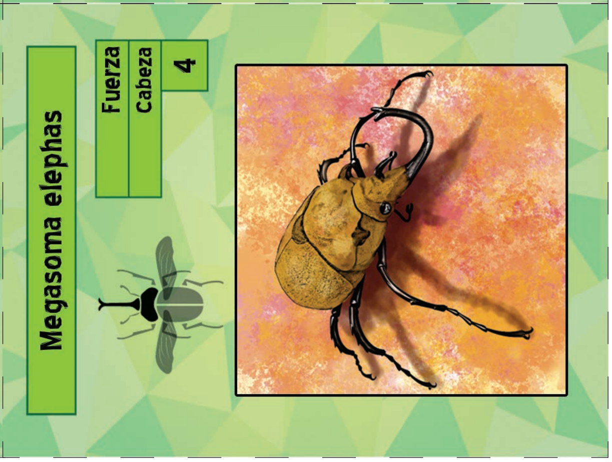
Cartas

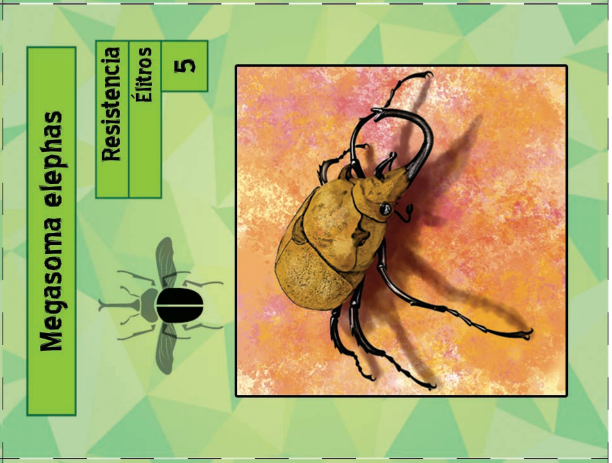
ESCARABAJOS

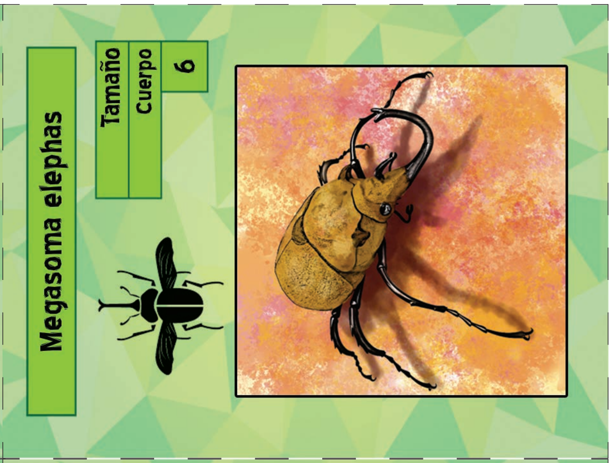

Megasoma elephas
Velocidad
Patas
1


Megasoma elephas
Percepción
Antenas
2

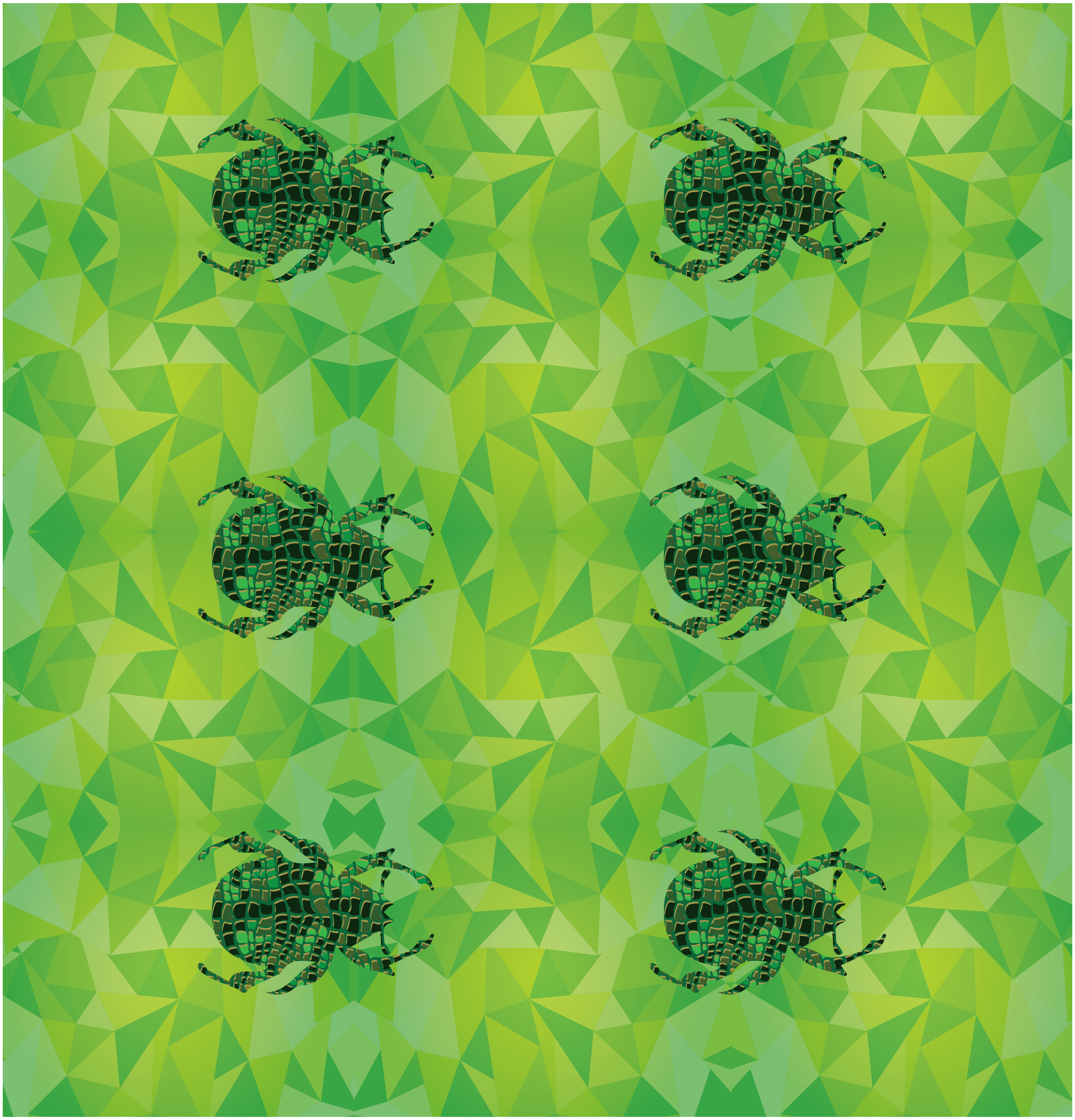

Megasoma elephas
Vuelo
Alas
3


Megasoma elephas
Fuerza
Cabeza
4


Megasoma elephas
Resistencia
Élitros
5


Megasoma elephas
Tamaño
Cuerpo
6

FRENTE 1

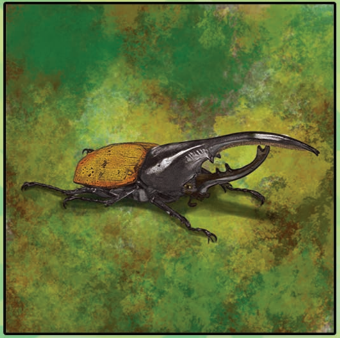


ATRÁS 1

FRENTE 2

Dynastes hercules

Percepción
Antenas
1



Dynastes hercules

Vuelo
Alas
2

Dynastes hercules

Velocidad
Patas
3

Dynastes hercules

Resistencia
Élitros
4

Dynastes hercules

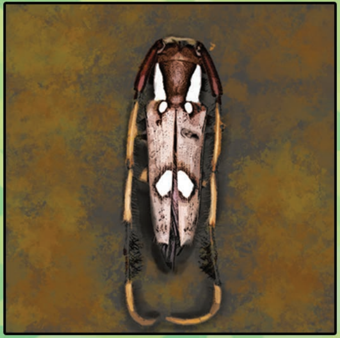
Tamaño
Cuerpo
5

Dynastes hercules

Fuerza
Cabeza
6

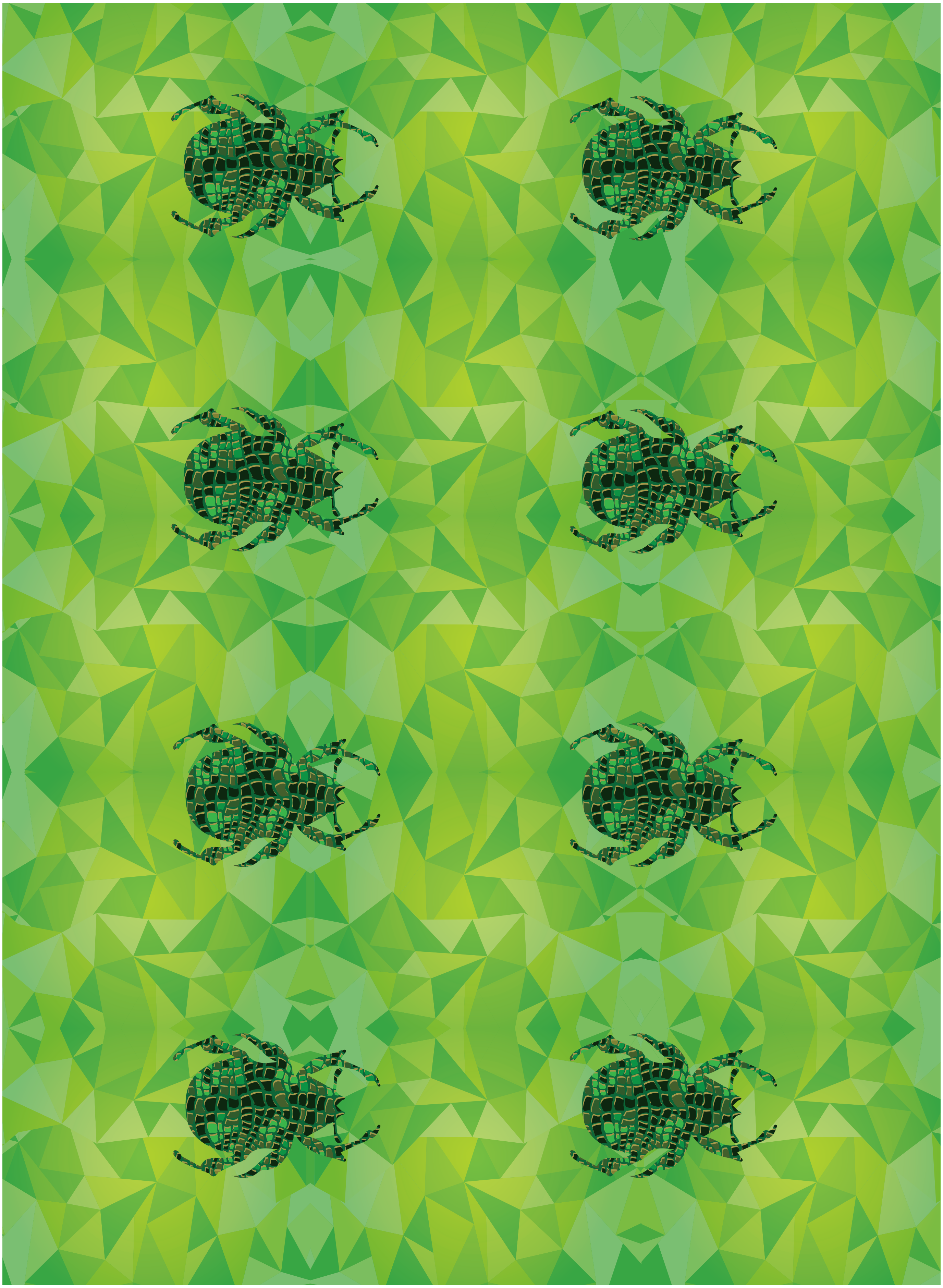
Cirricera basalis

Tamaño
Cuerpo
1



Cirricera basalis

Resistencia
Élitros
2



ATRÁS 2

FRENTE 3

Cirricera basalis

Fuerza
Cabeza
3

Cirricera basalis

Velocidad
Patas
4

Cirricera basalis

Vuelo
Alas
5

Cirricera basalis

Percepción
Antenas
6

Cotinis mutanilis

Fuerza
Cabeza
1

Cotinis mutanilis

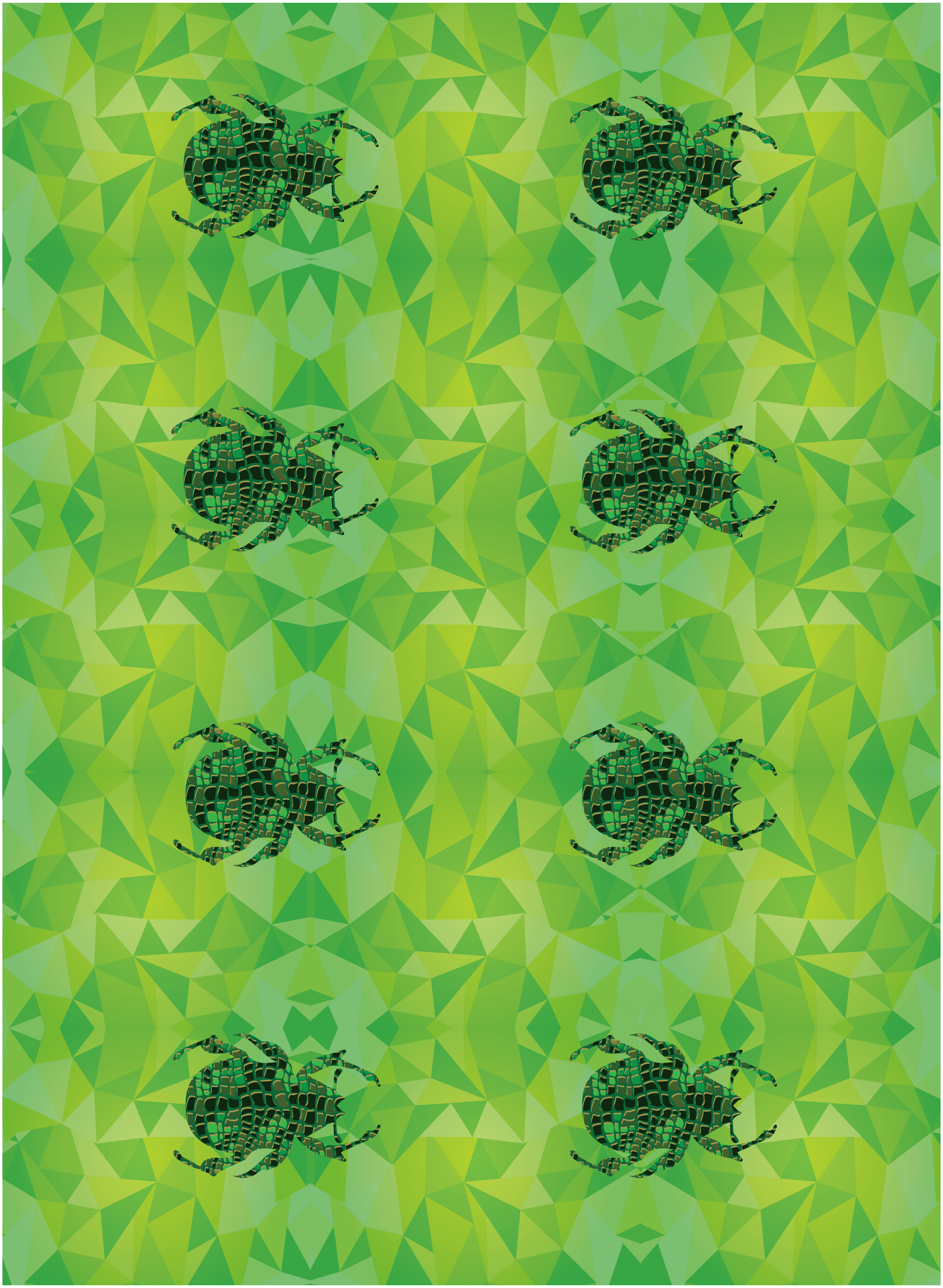
Tamaño
Cuerpo
2

Cotinis mutanilis

Resistencia
Élitros
3

Cotinis mutanilis

Percepción
Antenas
4

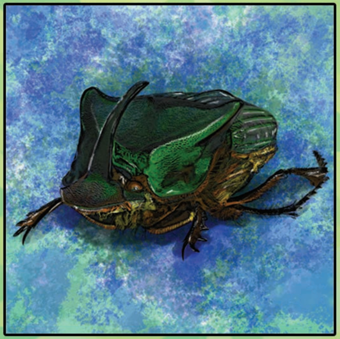


ATRÁS 3

FRENTE 4

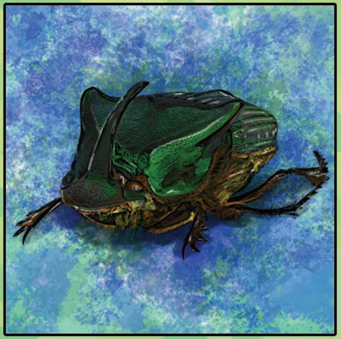
Cotinis mutanilis

Velocidad
Patas
5



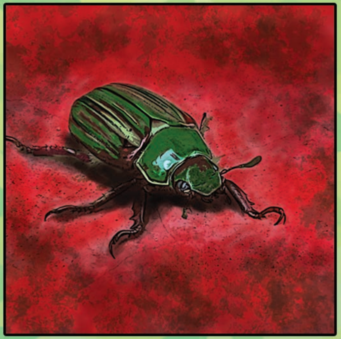
Cotinis mutanilis

Vuelo
Alas
6



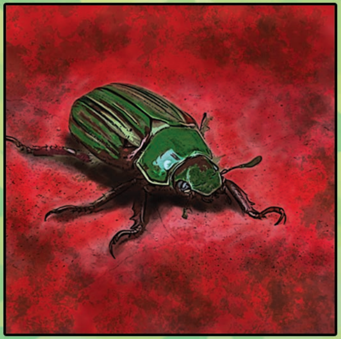
Plusiotis adelaida

Resistencia
Élitros
1



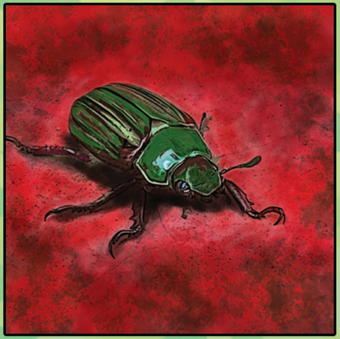
Plusiotis adelaida

Fuerza
Cabeza
2



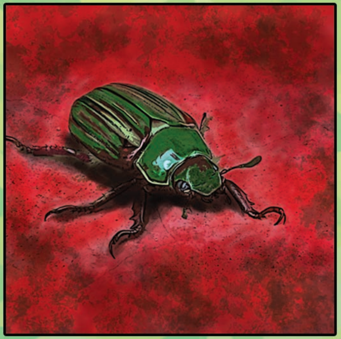
Plusiotis adelaida

Tamaño
Cuerpo
3



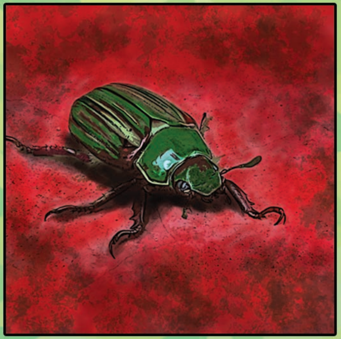
Plusiotis adelaida

Vuelo
Alas
4



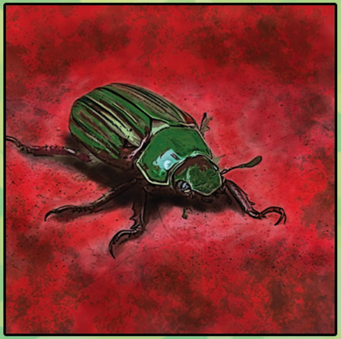
Plusiotis adelaida

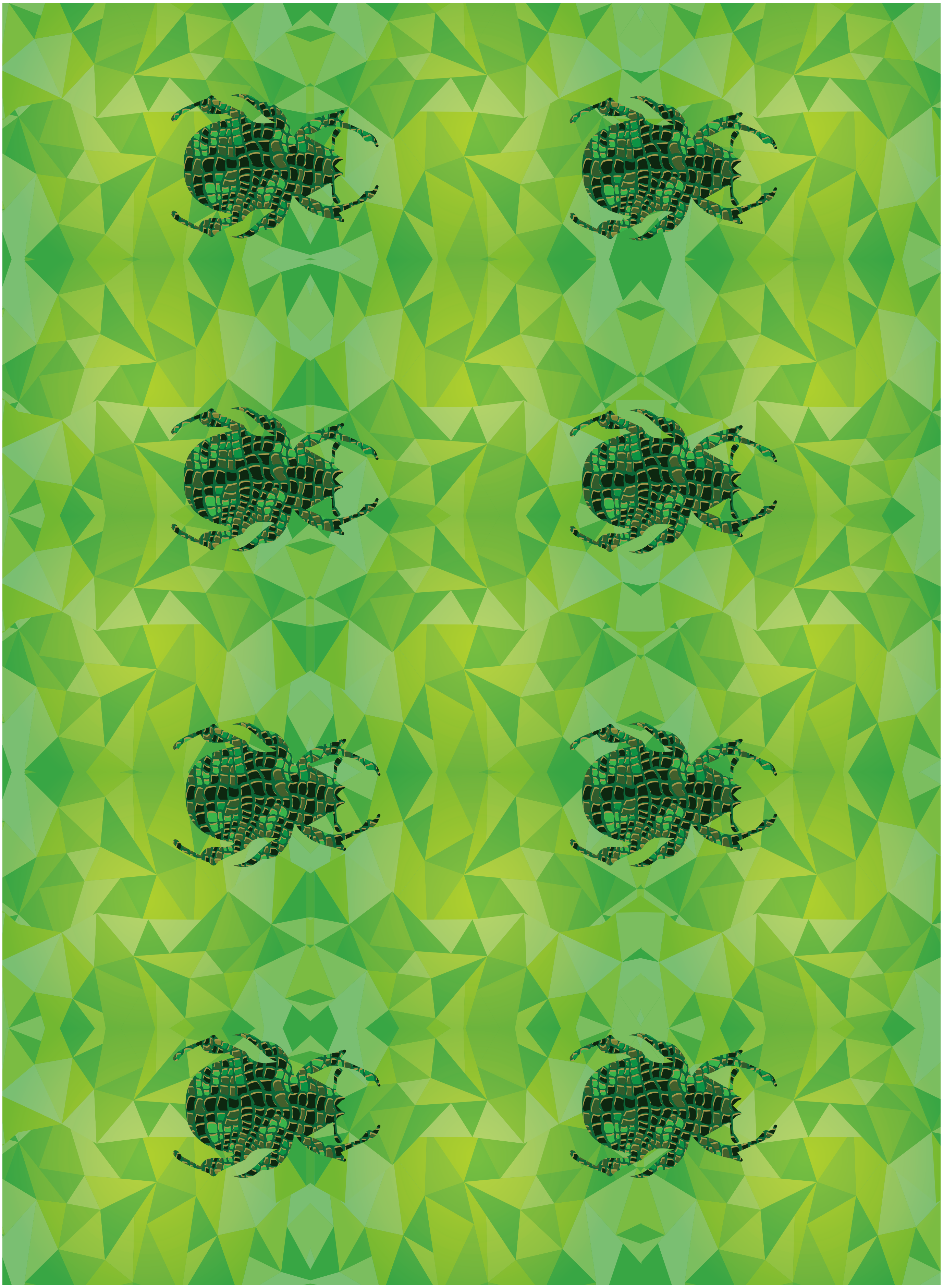
Percepción
Antenas
5



Plusiotis adelaida

Velocidad
Patas
6





ATRÁS 4

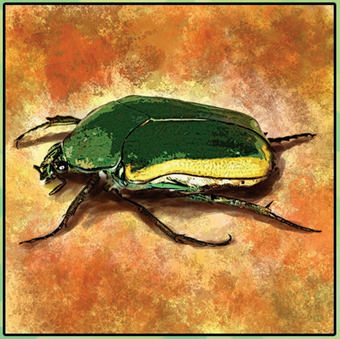
FRENTE 5

Phanaeus endymion

Vuelo

Alas

1



Phanaeus endymion

Velocidad

Patas

2

Phanaeus endymion

Percepción

Antenas

3

Phanaeus endymion

Tamaño

Cuerpo

4

Phanaeus endymion

Fuerza

Cabeza

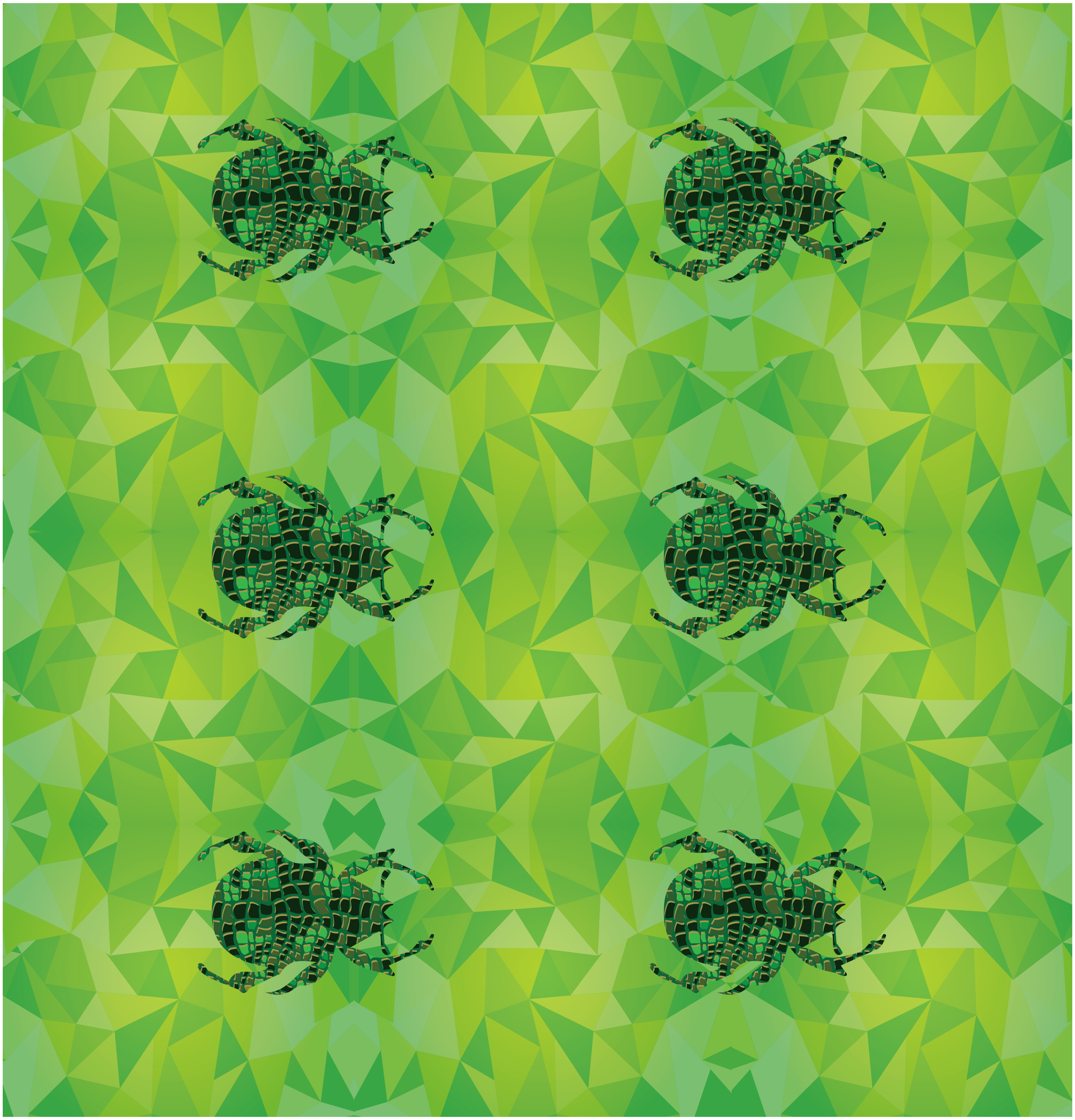
5

Phanaeus endymion

Resistencia

Élitros

6



ATRÁS 5

Cartas

BONIFICACIÓN

SENDERO EQUIVOCADO

Uso de forma inmediata

Desplácese a la próxima trampa de caída.

MUTACION TRAMPOSA

Uso de forma inmediata

Elige una parte corporal, intercámbiala por la de otro jugador.

RENACE

Uso de forma inmediata

Vuelve a la salida.

RAPIDEZ

Uso de forma inmediata

Avanza 3 casillas.

BOLIDO

Uso de forma inmediata

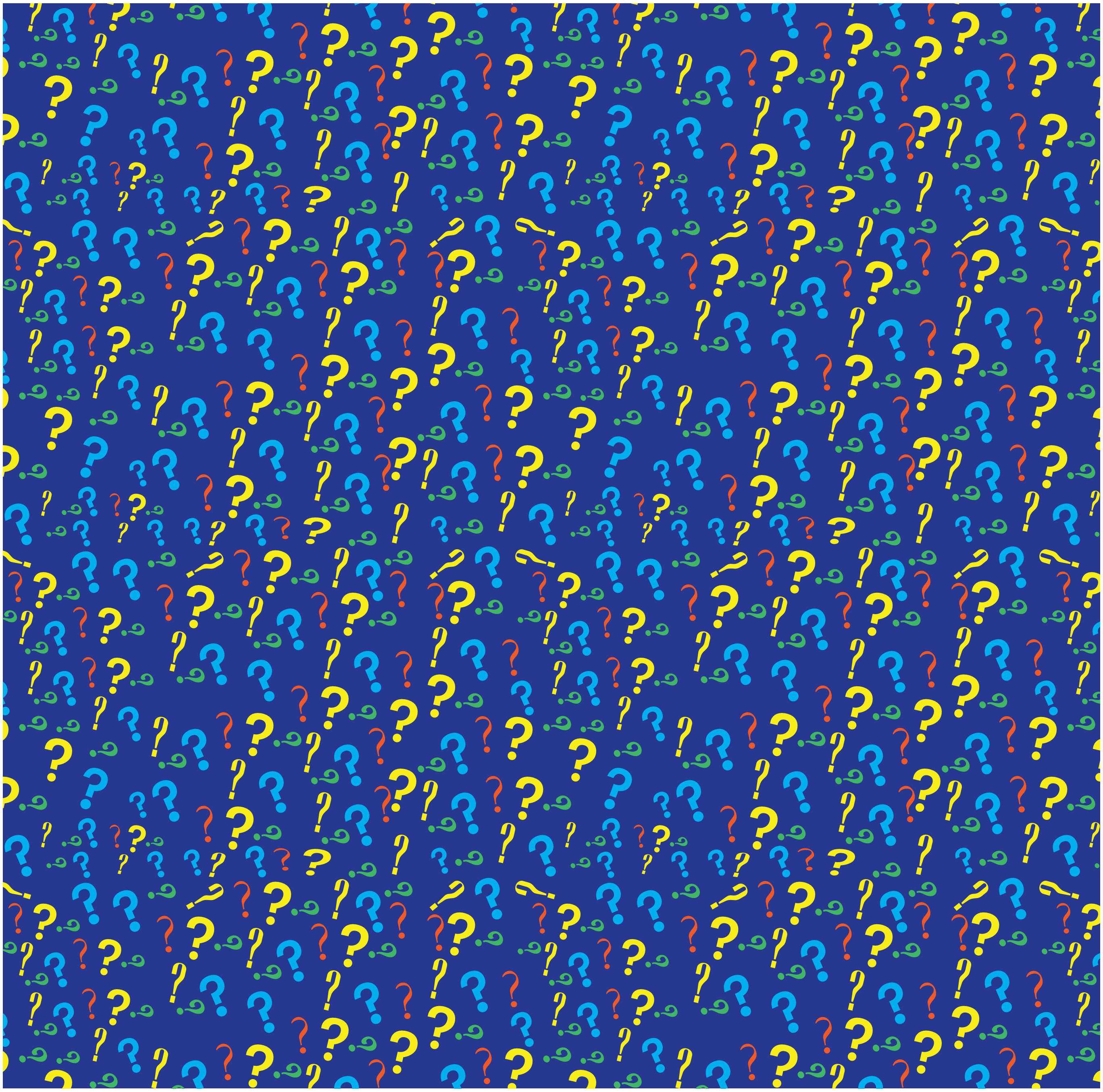
Avanza 5 casillas.

CONFUSION

Uso de forma inmediata

Retrocede 3 casillas.

FRENTE 1



ATRÁS 1

PLAGA

Uso de forma inmediata

Saca una carta de amenaza, todos los jugadores deben enfrentarse a ella.

TELETRANSPORTE

Uso de forma inmediata

Intercambia sitio con otro jugador.

MUTACION FORZADA

Uso de forma inmediata

Avanza a la siguiente casilla de mutación

GRILLETES

Uso de forma inmediata

Avanza la mitad de lo marcado en los dados en el siguiente turno.

BONANZA

Uso durante el turno

Tira los dados dos veces, elije la tirada que más te convenga.

ABUNDANCIA

Uso durante el turno

Tira los dados dos veces, avanza la suma de ambas tiradas.

INMUNIDAD

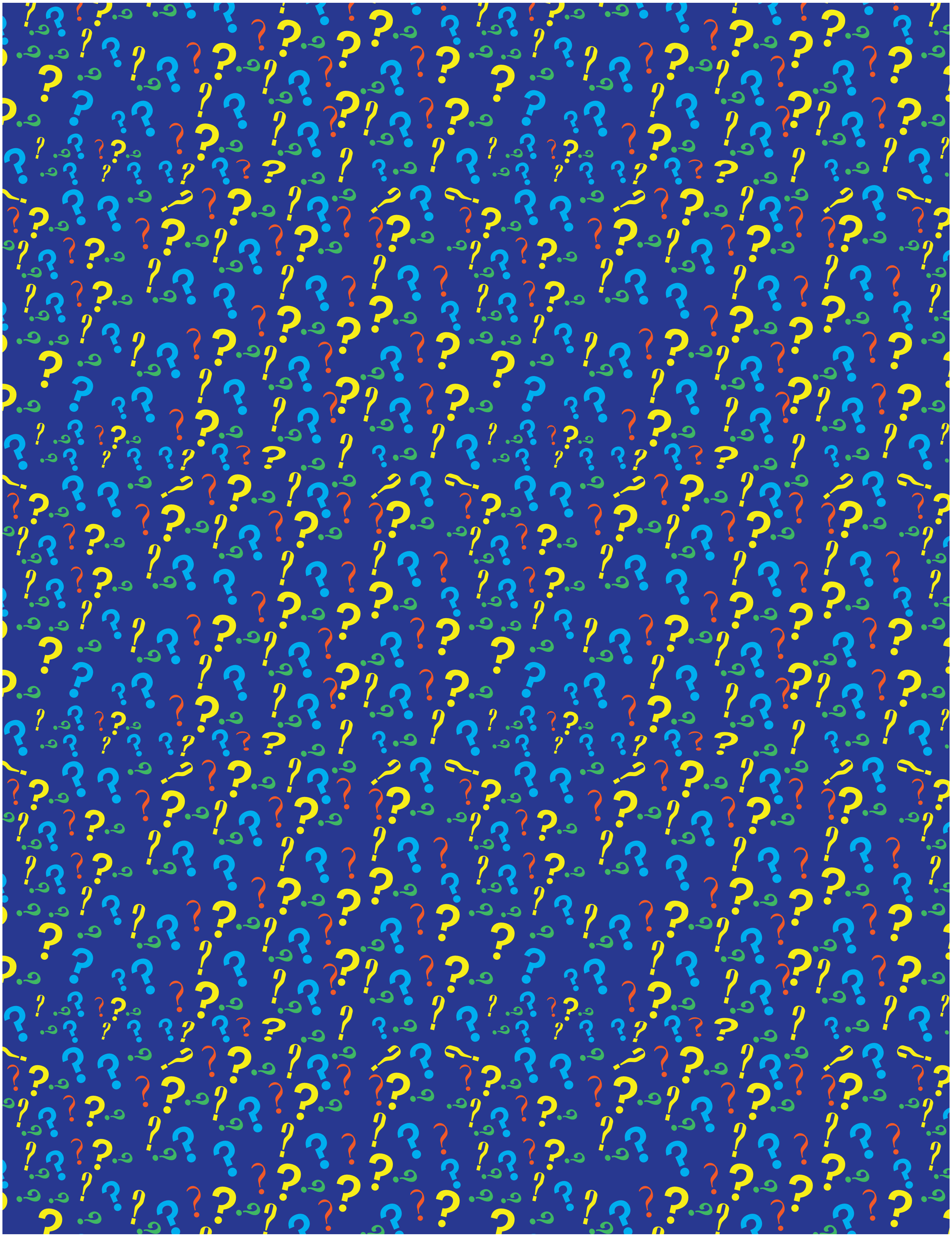
Uso durante el turno

Este turno no te afectarán las amenazas.

TRAMPOSO

Uso durante el turno

Si durante este turno te topas con otro jugador, regrésalo a la casilla desde la que tiraste los dados.



ATRÁS 2

VIOLENTO

Uso durante el turno

Cada jugador que pases durante este turno retrocede 3 casillas.

3+

Uso durante el turno

Suma 3 a las casillas que avances este turno.

5+

Uso durante el turno

Suma 5 a las casillas que avances este turno.

ARREPENTIMIENTO

Uso durante el turno

Regresa al lugar donde comenzaste el turno.

A LA TRAMPA

Uso durante el turno

Envía a los jugadores con que te cruces a la próxima trampa de caída.

PASO SEGURO

Uso durante el turno

Puedes tomar un atajo.

GOLPE DE SUERTE

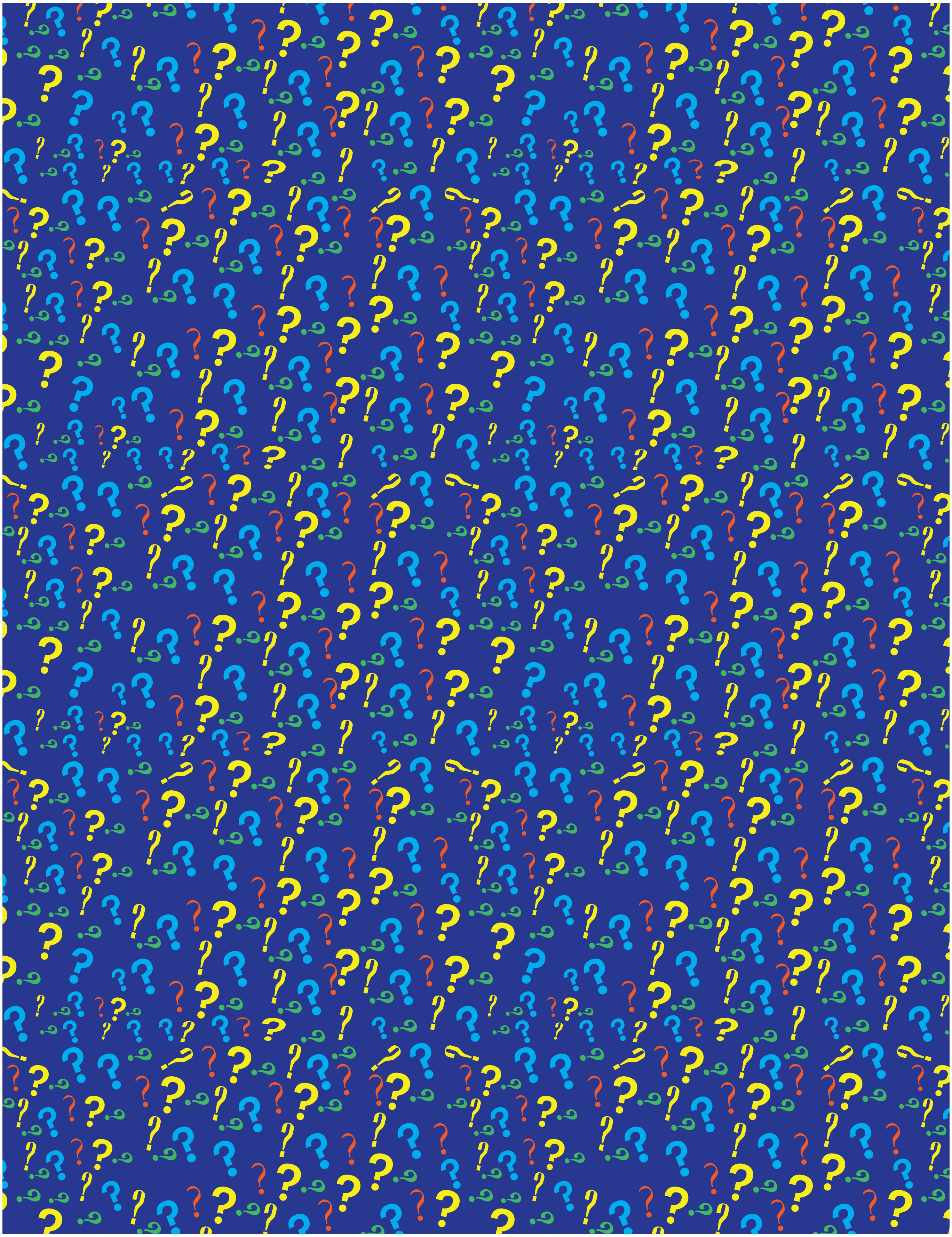
Al caer en casilla "Mutación"

Elije la parte corporal donde ocurrirá la mutación.

GOLPE CON MAS SUERTE

Al caer en casilla "Mutación"

Elije la carta corporal por la que cambiarás la tuya. No puedes elegir que parte será.



ATRÁS 3

777

Al caer en casilla "Mutación"

Elije tanto la parte corporal como el sitio en el que ocurrirá la mutación.

DISTRACCION

Al caer en casilla "Amenaza"

Evita un encuentro con una amenaza.

RAMITA DE ESCALADA

Al caer en casilla "Trampa de caída"

Sal rápidamente de la rampa de caída.

BIOLOGO DISTRAIDO

Al caer en casilla "Colecta"

Evita ser metido en formol, escapa del biólogo.

LATA DE ESPINACAS

Al inicio del encuentro con una amenaza. Antes de tirar el dado.

Suma 3 puntos extra a los tuyos en un encuentro con una amenaza.

KRIPTONITA

Al inicio del encuentro con una amenaza. Antes de tirar el dado.

Resta 3 puntos extra a los tuyos en un encuentro con una amenaza.

SUPER POTENCIA

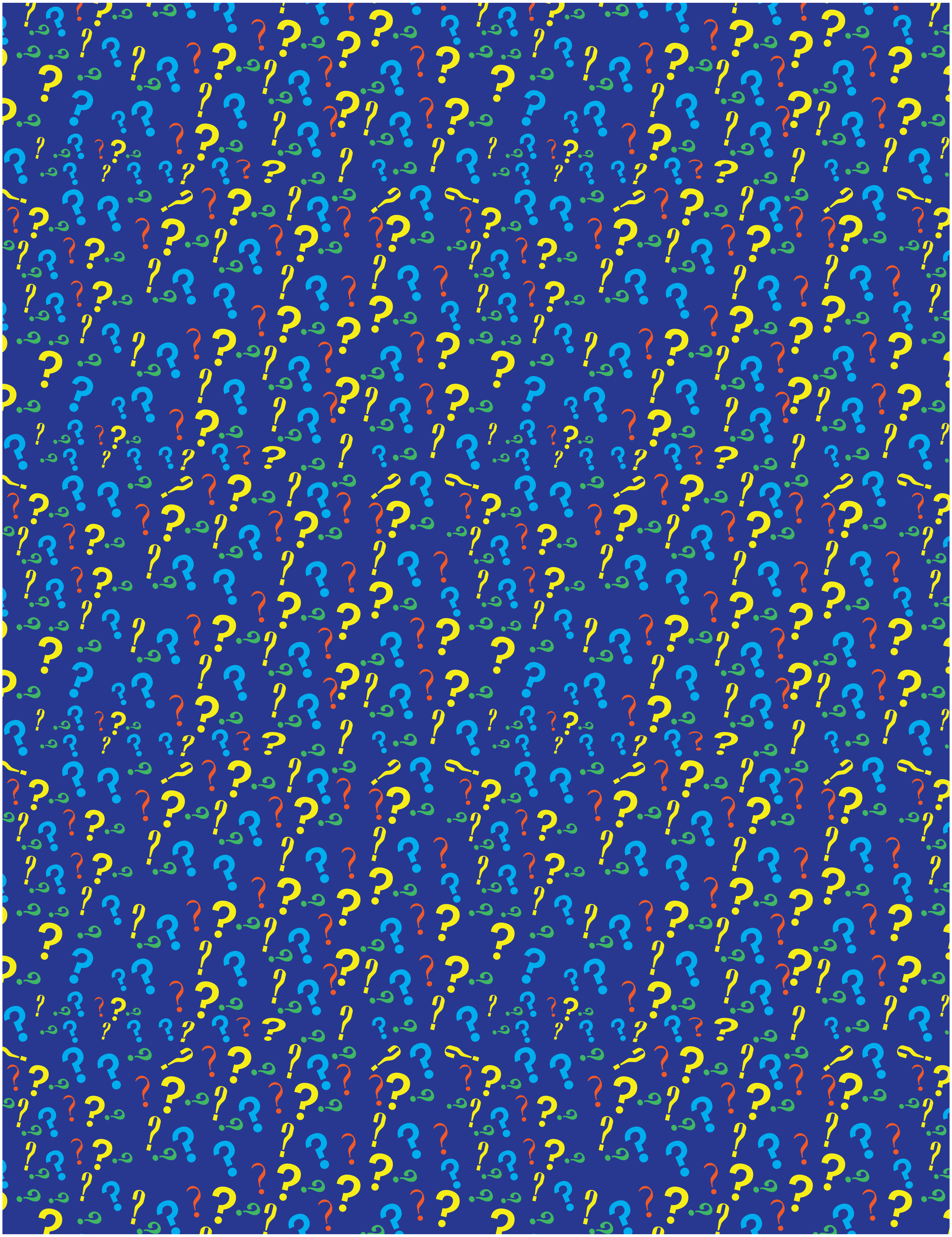
Al inicio del encuentro con una amenaza. Antes de tirar el dado.

Suma 6 puntos extra a los tuyos en un encuentro con una amenaza.

ULTIMO ESTERTOR

Al ser derrotado por una amenaza

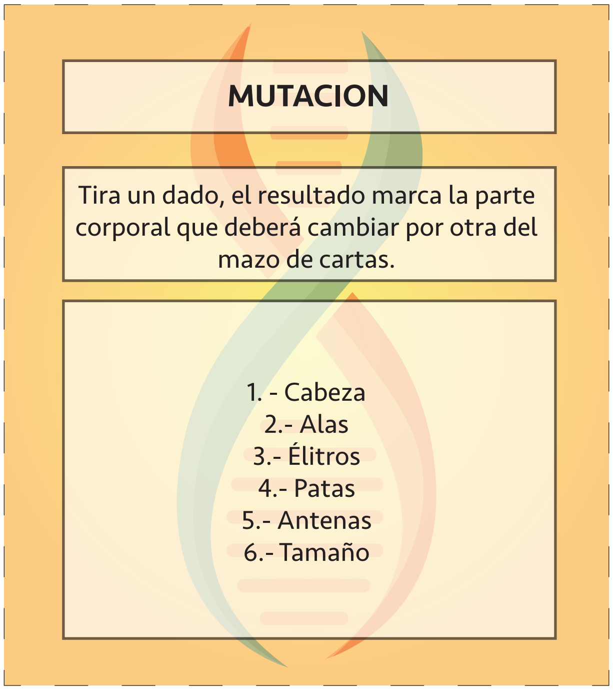
Si eres derrotado por una amenaza tira un dado, si el resultado es 6 continúa tu camino.



ATRÁS 4

Carta

MUTACION

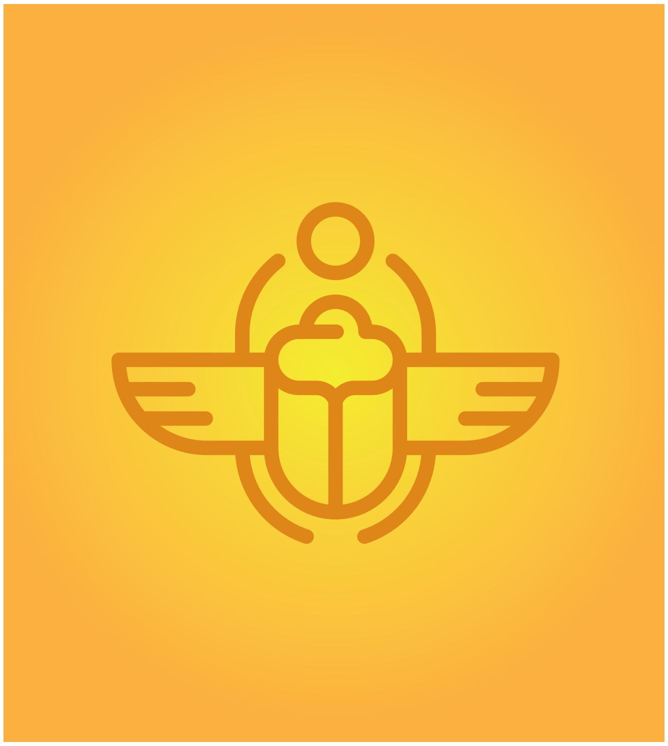


MUTACION

Tira un dado, el resultado marca la parte corporal que deberá cambiar por otra del mazo de cartas.

1. - Cabeza
2.- Alas
3.- Élitros
4.- Patas
5.- Antenas
6.- Tamaño

FRENTE



ATRÁS