Birds of a Feather

REGLAS DE JUEGO

Birds of a Feather

Cada año, los más entusiastas observadores de aves (o quizás los más locos) se lanzan a la conquista del llamado “gran año”, un año durante el cual intentan observar la más diversa cantidad de pájaros como les sea posible. Este año has decidido que será tu gran año.

Explorarás maravillosos hábitats en la búsqueda de hermosas aves. Y cada que encuentres una, la voz se correrá. ¡Anticipa a la muchedumbre para observar más aves que ningún otro!

Resumen del Juego

Tú y los demás jugadores explorarán distintos hábitats en la búsqueda de diversos pájaros. En cada ronda, cada participante jugará una carta para determinar cual hábitat va a explorar. Las cartas jugadas también determinan cuales aves pueden ser vistas en dicho hábitat. Durante el curso del juego se lleva un registro de las aves vistas por cada jugador, a través de la aplicación “Birds of a Feather Score” o haciendo uso de las tarjetas de conteo.

El juego terminará al final de la ronda en el que todos los jugadores se queden con una sola carta en mano. ¡En ese momento gana quien observó la más amplia variedad de aves durante el juego!

Diseño de Juego: Teale Fristoe
Diseño Gráfico: Slim Mittens
Arte: Trevor Fristoe
Traducción: Jason Green-Lowe, Jessica Dell’Era y Pier Guillén

© 2015 Nothing Sacred Games
nothingsacredgames.com

NOTHING SACRED GAMES

Contenido

- **60 cartas de aves**
  Cada hábitat contiene:
  1 Ave As
  1 Ave de Rapiña
  1 Ave Rara
  2 Aves de cada tipo Inusual
  3 Aves Comunes
- **1 Un Bloc de Tarjetas de Conteo**

Arreglo inicial

1. Inicia la aplicación “Birds of a Feather Score” en el celular de cada jugador. Para descargarla, escanea el código QR o visita: nothingsacredgames.com/birdapp
   Los jugadores que no cuenten con la aplicación necesitan utilizar las tarjetas de conteo y una pluma.
2. Baraja el mazo de cartas de aves.
3. Reparte una mano a cada jugador, como se indica en la tabla de abajo. Pon las cartas sobrantes a un lado, boca abajo.

Nota: Para juegos de 2 o 3 jugadores, completa repartiendo manos simuladas, de forma que haya 4 manos en total.

Jugadores	Manos	Tamaño de la Mano
2	4 (2 Manos Simuladas)	15
3	4 (1 Mano Simulada)	15
4	4	15
5	5	12
6	6	10
7	7	8

Pasos de una Ronda

En cada ronda los jugadores viajan a distintos hábitats para observar aves.

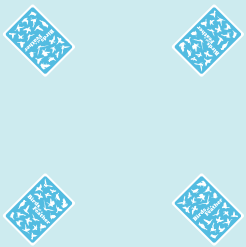
Paso 1. En secreto escoge una carta. De manera simultánea, cada jugador pone frente a él la carta que seleccionó, boca abajo de forma que sea secreta.

- La carta escogida determina el **hábitat que este jugador visita** en esta ronda.
- La carta escogida también ayuda a determinar **cuáles aves son visibles en el hábitat de la carta**.

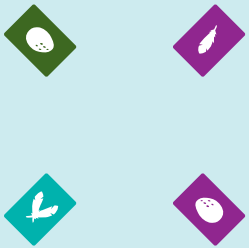
Nota: En juegos con 2 o 3 jugadores, cada mano simulada juega una carta al azar.

Paso 2. Revela las cartas. Cada jugador, incluyendo las manos simuladas, revela su carta elegida.

Para mayor claridad, las cartas reveladas se identifican por su Símbolo de Tipo de Ave.



Paso 1: Los jugadores juegan cartas bocas abajo.



Paso 2: Los jugadores revelan sus cartas escogidas.

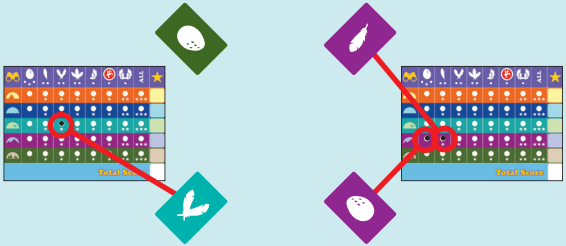
Paso 3. Marca las aves observadas. Cada jugador marca todas las aves en que se encuentran en su mismo hábitat usando su celular o tarjeta de conteo. Solamente debes marcar al ave la primera vez que la observes. No hay ningún beneficio de observar a la misma ave en distintas ocasiones.

- Cada jugador observa al ave en **la carta que jugó**.

  Ejemplo: Christie juega una carta Belted Kingfisher. Ahora puede rellenar el lugar en su tarjeta de conteo.

- Cada jugador observa las aves de **las cartas de otros jugadores** que se encuentren **en el mismo hábitat**.

  Ejemplo: Trevor juega una carta Steller's Jay y Carey juega una carta Mountain Chickadee en la misma ronda. Ambos pueden rellenar los lugares y en sus tarjetas de conteo.



Paso 3: Cada jugador marca su propia ave y también cualquier otra ave del mismo hábitat.

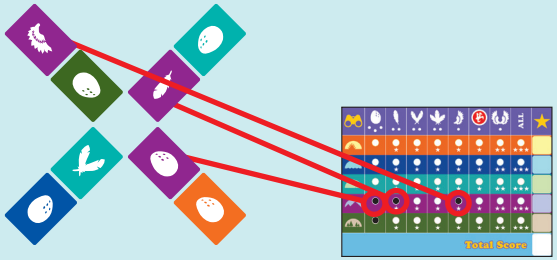
Pasos de una Ronda, Continuación

Paso 3, continuación. Después de la primera ronda, cada jugador también puede observar todas las aves de las **cartas que se jugaron durante la ronda anterior en el hábitat actual** sin importar quien las jugó. A estas cartas se les llama *aves persistentes* (ver Paso 5).

Ejemplo: Continuando con el ejemplo anterior, en la siguiente ronda Teale juega una carta Mountain Quail. Él puede rellenar el lugar de la carta que jugó, además de los lugares y (que corresponden a las aves que Trevor y Carey jugaron en la ronda anterior, ahora como aves persistentes).

Nota: Cada jugador observa sólo las aves del hábitat de su carta actual, sin contar el de su carta anterior (a menos que hayan sido del mismo hábitat).

Ejemplo: Si Trevor juega un Red-winged Blackbird en esta ronda, él no podrá observar el Mountain Quail de Teale, aun y cuando el ave persistente que jugó en la ronda anterior también era una carta de las montañas. Es decir, Trevor, al haberse trasladado al humedal, ya no puede ver las aves de las montañas.



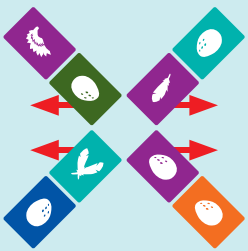
Paso 3, cont.: Después de la primera ronda, los jugadores pueden observar las aves tanto de la ronda actual como de la ronda anterior que estén en el hábitat actual.

Paso 4. Quita las aves persistentes de la ronda anterior. Con la excepción de la primera ronda, desecha todas las aves persistentes jugadas la ronda anterior.

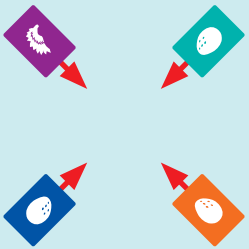
Paso 5. Guarda las aves de esta ronda. Coloca todas las aves jugadas en esta ronda (incluso las de manos simuladas) en el centro de la mesa. Estas aves se convierten en aves persistentes y los jugadores pueden continuar observándolas en la siguiente ronda.

Paso 6. Termina el juego o comienza una nueva ronda. Cuando a los jugadores les quede una sola carta en mano, ¡el juego termina! Los jugadores desechan la carta restante de su mano, la cual no es jugada. ¡Es hora de determinar al ganador!

En caso contrario, comienza una nueva ronda regresando al paso 1.



Paso 4: Quitar las aves persistentes.



Paso 5: Las cartas de esta ronda se convierten en aves persistentes.

Determinando al Ganador

Al terminar el juego cada jugador cuenta sus puntos:

- Cada ave observada vale 1 punto ★ (excepto ases y comunes, descritos abajo).

Nota: Observar a una misma ave en repetidas ocasiones no otorga puntos ★ extra.

- Cada as observado vale 2 puntos ★, en vez de 1 ★.
- Las cartas comunes no valen puntos ★, pero también deben ser observadas para completar el hábitat (ver 'ALL', descrito abajo). *'ALL' significa 'TODOS' en inglés.*
- Cada hábitat en el cual el jugador miró todas las 7 aves vale 3 puntos ★ adicionales (marcado 'ALL' en la tarjeta de conteo). Esto es, una fila completa vale 10 puntos ★.

Nota: Cada casilla en la tarjeta de conteo tiene un ★ por cada punto que vale.

¡Quien consiga la mayor cantidad de ★ es quien pudo apreciar más belleza, y se convierte en ganador!

Respecto a las tarjetas de conteo

Sabemos que utilizar tarjetas de conteo puede ser inconveniente. He aquí algunas sugerencias para sacarles mayor provecho.

1. Usa la aplicación gratuita 'Birds of a Feather Score App' en lugar de tarjetas de conteo de papel. Para descargarla, escanea el código QR o visita: nothingsacredgames.com/birdapp
2. Lamina algunas tarjetas de conteo y usa marcadores borrables en vez de escribir directamente en el papel.
3. Recicla tarjetas de conteo usando plumas de distintos colores, o distintos tipos de marcas.
4. Si se te acaban las tarjetas de conteo, puedes descargar gratis un documento PDF para imprimir más en tu casa. Visita: birdsofafeathergame.com

Regla Opcional: Aves de Rapiña

Para agregarle más competencia al juego, cuando un jugador revele un ave de rapiña, todas las aves persistentes del mismo hábitat huyen (son removidas). Ninguno de los jugadores, incluyendo a quien jugó la carta de ave de rapiña, podrán mirar ninguna de dichas aves persistentes en esta ronda.

- Solo se quitan las aves del hábitat del ave de rapiña; ninguna otra más.
- No se desechan las cartas que son jugadas en la misma ronda que la del ave de rapiña, ni las cartas que se jugarán en la siguiente ronda. Solamente las aves persistentes provenientes de la ronda anterior.
- Los jugadores que jugaron cartas con el mismo hábitat que el ave de rapiña observarán de forma normal el resto de las aves en este hábitat, incluyendo al ave de rapiña.

Regla Opcional: Migración

Una vez que los jugadores estén más familiarizados con el juego, se puede incrementar la estrategia al intercambiar cartas de las manos iniciales. Consulta la tabla de abajo para saber cuántas cartas se deben intercambiar. Después que se reparten las cartas a cada jugador, pasa el número especificado de cartas al jugador a tu izquierda. Agrega a tu mano las cartas que te pasó del jugador de tu derecha, y después juega de manera normal.

Nota: Si hay manos simuladas, simplemente omítelas al momento de estar pasando.

Jugadores	2	3	4	5	6	7
Cartas por Pasar	3	3	3	2	2	1

Regla Opcional: Alistar

Alistar es una manera alterna de determinar tu mano inicial. Permite que los jugadores con más experiencia disfruten de una versión de 'Birds of a Feather' mucho más compleja y estratégica. No se recomienda para jugadores que apenas estén iniciando. Las reglas de alistar y la de migración son mutuamente excluyentes (sólo puedes usar una de las dos).

PASOS PARA ALISTAR

Paso 1. Repartir un grupo de cartas a cada jugador. Cada jugador recibe un grupo de cartas. El número de cartas en dicho grupo depende del número de jugadores (consulta la página opuesta). Los jugadores pueden ver sus propios grupos, pero teniendo cuidado en ocultarlos de los adversarios.

Paso 2. Alistar. De forma simultánea, cada jugador escoge una carta del grupo para conservarla. Esta se añade a su mano de juego. Su mano está siempre oculta de los demás jugadores, pero cada jugador puede ver su propia mano en cualquier momento.

Paso 3. Pasar los grupos. Cada jugador ahora pasa las cartas que no eligió al jugador a su izquierda. (*Nota:* Si se va a alistar en más de en una ocasión, se tiene que alternar la dirección al pasar. Esto es, se empieza pasando a la izquierda, después a la derecha, después de nuevo a la izquierda y así sucesivamente.)

Paso 4. Alistar otra vez. Vuelve al Paso 2, alistando del grupo que recibiste del jugador de al lado. Continúa hasta que todas las cartas del grupo hayan sido alistadas.

Paso 5. Repartir otro grupo de cartas. En la mayoría de los casos, según la cantidad de jugadores, se va a requerir volver a alistar. Vuelve al Paso 1, alistando hasta tener en la mano la cantidad requerida de cartas, según la cantidad de jugadores. No te olvides de ir alternando la dirección al pasar.

Paso 6. Jugar normalmente. ¡Los jugadores ya están listos para un juego normal de 'Birds of a Feather' con las cartas que eligieron!

La cantidad de grupos de cartas y cuantas cartas contienen estos, está determinado por el número de jugadores.

7 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **un grupo** de **8 cartas**.

Nota: Para esta cantidad de jugadores algunas cartas del mazo no serán usadas. Separa estas cartas colocándolas boca abajo después de haber creado las manos.

6 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **dos grupos** de **5 cartas**.

5 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **dos grupos** de **6 cartas**.

4 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **tres grupos** de **5 cartas**.

3 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **dos grupos** de **10 cartas**.
Durante el segundo grupo de cartas, cuando un jugador escoge una carta para su mano, también deberá escoger una carta para la mano simulada. La mano simulada siempre estará oculta a todos los jugadores. La mano simulada se debe barajar antes de iniciar el juego.

2 Jugadores: Cada jugador alistará eligiendo de **tres grupos** de **10 cartas**.
Cada jugador estará a cargo de una mano simulada. Al escoger una carta para su mano, también deberá escoger una carta para la mano simulada. Las manos simuladas se deben barajar antes de iniciar el juego.

Observando en Solitario

¡Observar a las aves con amigos es maravilloso, pero también es divertido hacerlo por cuenta propia! Muchas gracias a Ricky Royal por las reglas de la versión de solitario.

Inicio: Baraja el mazo de cartas y repártete una mano de 13 cartas.

PASOS DE UNA RONDA

Paso 1. Escoge una carta a jugar. Esta carta determina tu hábitat y por consecuencia las aves que puedes observar, como de costumbre.

Paso 2. Revela las primeras tres cartas de encima del mazo. Puedes observar las aves que estén en tu hábitat. (Para la versión de solitario no es necesario usar ni la aplicación ni las tarjetas de conteo - ¡sólo tienes que ir guardando las aves que has observado!)

Paso 3. Desecha las aves persistentes de la ronda anterior, y convierte las aves de esta ronda a aves persistentes.

Paso 4. Desecha una carta de tu mano, y reemplázala por la carta que esté encima del mazo.

Repite los Pasos 1 a 4 hasta que el mazo se quede sin cartas. ¡Este será el fin del juego! ¡Cuenta tus puntos como de costumbre para saber cómo te fue!

¡Para un desafío aún más alto, puedes agregar la regla opcional de las aves de rapiña!

Conteo Final	Clasificación
25 o menos	Se te olvidaron los binoculares.
Entre 26 y 30	Observador de aves de patio.
Entre 31 y 35	Verdadero observador de aves.
Entre 36 y 40	¡Volando alto!
41 o más	¡Un Gran Año!