

Safari-Estrategia-Diversión

SERENGETI



Para que aprendas a jugar Serengeti te recomendamos primero leer este **reglamento** y luego empezar una partida. Si durante el juego surgen dudas puedes revisar el **Glosario de Cartas** para ver instrucciones detalladas de cada una.



60-120
minutos



+12 años



2-4
jugadores

Preparación del juego

- 1** **Cartas de animal:** se mezclan y se dejan en un mazo boca abajo. Las primeras tres cartas se dejan boca arriba al alcance de todos los jugadores. Si se repite una carta descártala y vuelve a robar hasta que las tres cartas sean diferentes.
- 2** **Cartas de acción:** se mezclan y se dejan en un mazo boca abajo.
- 3** **Trabajadores:** se dejan a un costado del tablero, al alcance de todos los jugadores.
- 4** **Vehículos:** al igual que los trabajadores, se dejan a un costado del tablero.
- 5** **Calendario:** empieza en enero (indicador negro para el mes) del año 1 (indicador gris para el año).
- 6** **Fichas de jugador:** cada jugador elige su color y deja su ficha en el centro del tablero.
- 7** **Fichas de puntaje:** cada jugador deja su ficha en el inicio antes del 1.
- 8** **Ficha de primer jugador:** le corresponde al jugador que haga la mejor imitación de alguno de los animales boca arriba.

Cada jugador empieza el juego con:

- A** 1 tablero personal que representa su parque.
- B** 1 ñu ubicado en el primer espacio de su parque.
- C** 1 árbol, 2 pastos, 2 aguas y 2 monedas.

En su mano (sin mostrar al resto de los jugadores):

- D** 5 cartas de Safari repartidas al azar.
- E** 3 cartas de acción repartidas al azar.
- F** 3 cartas de animal repartidas al azar.



Componentes

- 1 Tablero principal
- 4 Fichas de jugador
- 1 Ficha de Primer Jugador
- 4 Marcadores de puntaje
- 1 Marcador de años
- 1 Marcador de meses



4
Tableros Personales



162
Cartas de animales



24
Cartas de safari



42
Cartas de acción



En la imagen se muestra la disposición inicial de Serengeti, con el tablero al centro y los parques de cada jugador alrededor. Para jugar como experto lee las instrucciones de Tablero Variable incluidas al final de este Reglamento.



Objetivo del juego

En Serengeti tendrás cuatro años para crear el parque más popular y obtener la mayor cantidad de puntos posible. Para lograr este objetivo, debes tener en tu parque los animales que te permitan ganar puntos, ya sea al jugarlos, al hacer tus Safari o al final del juego.

Cada mes los jugadores, empezando por el que tiene la ficha de primer jugador y continuando en el sentido del reloj, tendrán que mover su ficha de jugador en el tablero y realizar una acción. De esta manera, cada ronda del juego corresponde a un mes del año, por lo que tendrás un máximo de 48 jugadas para ser el vencedor. Cuando el cuarto año llegue a su fin, los jugadores recibirán los puntos finales y quien tenga más puntos será el ganador!



Cinco Grandes de África

Para poder jugar Serengeti tienes que conocer a los cinco grandes: león, elefante, rinoceronte, leopardo y búfalo.

Las cartas de estos animales tienen un símbolo que te permitirá reconocerlos.

Al final del juego recibirás puntos extras por tener estos animales en tu parque, así que tienes que estar atento para conseguirlos y asegurarte de jugarlos!



León



Elefante



Rinoceronte



Búfalo



Leopardo



1
Tarjeta de
puntos finales



7
Cartas de
vehículos



8
Cartas de
trabajadores



Monedas



Recursos



18
Fichas para
tablero variable

Empieza a jugar!

Cada turno

El turno comienza con el jugador que tiene la ficha de primer jugador y avanza en el sentido del reloj. Cuando vuelve a ser el turno del primer jugador, este debe avanzar un mes del calendario.

Cuando sea tu turno debes realizar los siguientes pasos en orden:

- 1 Movimiento:** Mueve tu ficha de jugador en el tablero.
- 2 Acción:** Realiza la acción principal que corresponda al lugar donde terminaste tu movimiento o una acción básica. (Si hay otros jugadores en el mismo lugar tienes que pagar una moneda a cada uno para poder realizar la acción principal indicada en el tablero).
- 3 Reponer animales:** Si corresponde, tienes que reponer las cartas de animales que están boca arriba de manera que siempre haya 3 animales diferentes disponibles para robar.

Eventos de fin de año

Cuando todos los jugadores tuvieron su turno de Diciembre, el año termina y se hace lo siguiente:

- Se descartan las 3 cartas de animales boca arriba y se reemplazan por 3 cartas nuevas, si se repite una carta descártala y vuelve a robar hasta que las tres cartas sean diferentes.
- Mueve el marcador de año al siguiente año y el marcador de mes a enero.
- La ficha de primer jugador rota en sentido horario, de manera que ahora el jugador que está a la izquierda del anterior es quien comienza.
- Cuando se termina el cuarto año debes saltarte estos pasos e ir directamente a la sección Puntos Finales del Juego.

Movimiento

Hay 4 maneras de moverse en el tablero:



Movimiento normal

Te puedes mover a un lugar adyacente en el tablero.



Usando un vehículo

Si tienes la Moto o el Jeep Turbo en tu parque puedes moverte hasta dos espacios.



Vuelo

Te puedes mover desde un aeropuerto* a otro, para hacerlo tienes que pagar una moneda.



Jugando una carta de acción

Las cartas Helicóptero, Avioneta y Campamento pueden ser jugadas como movimiento. Sigue las instrucciones de la carta usada.

No se pueden combinar distintos tipos de movimiento en el mismo turno.

Ejemplo: si tienes un vehículo en tu parque que te permite moverte hasta dos lugares, no te puedes mover para llegar a un aeropuerto y, después de hacer ese movimiento, tomar un vuelo. Lo mismo al revés: si tomas un vuelo, después de aterrizar en el otro aeropuerto, no puedes volver a moverte.

En cada turno tienes que moverte. No puedes permanecer en el mismo lugar, a no ser que juegues la carta de acción "Campamento" que te permite hacerlo.



*Hay 3 aeropuertos en Serengeti marcados con una "X" y un avión

Acciones

En cada turno puedes hacer la acción indicada en el lugar del tablero donde terminaste tu movimiento, llamada acción principal, o una acción básica.

Si hay otros jugadores en el mismo lugar tienes que pagarle una moneda a cada uno para poder realizar la acción principal.

No es necesario pagarle a otros jugadores para hacer un Safari o si decides hacer la acción básica.

Acciones Principales



Sacar en total 2 monedas o recursos



Comprar vehículo



Contratar trabajador



Sacar 2 árboles



Sacar 2 monedas



Sacar 2/3 pastos



Sacar 2/3 aguas



Hacer un Safari

En este lugar no es necesario pagar si hay otros jugadores presente.



Robar 2 cartas de acción



Jugar carta de acción



Robar carta de animal



Jugar carta de animal



Robar y jugar carta de animal

Acción Básica

Saca un recurso o una moneda en cualquier lugar del tablero sin necesidad de pagarle a otros jugadores. Esto puede ser útil si no tienes monedas para pagarle a otros jugadores, o necesitas pasar por un lugar cuya acción principal no te sirve.

Recursos y monedas

En Serengeti necesitas recursos para construir tu parque.

Los recursos te sirven para jugar cartas de animal. Hay 3 tipos de recursos:



Pasto



Agua



Árbol

También necesitas monedas. Estas se usan para jugar cartas de acción, contratar trabajadores, comprar vehículos o pagarle a otros jugadores.



Cartas de animal

Los animales son lo más importante de Serengeti.

Cada animal tiene un costo y te da ciertos beneficios por tenerlo en tu parque. Te mostramos dos ejemplos, pero si tienes duda en alguno siempre puedes consultar el Glosario de Cartas.

Robar - jugar



Robar carta de animal

Robar carta de animal

Al robar una carta esta pasa a tu mano. Puedes elegir una de las tres que están boca arriba o sacar la carta de arriba del mazo.

Ej. el jugador podría robar la gacela, el león, la chita o sacar del mazo.



Ejemplo I

Jugar una cebra teniendo otra cebra y tres ñus en mi parque

1. Devuelvo dos pastos a la sección de recursos correspondientes al costo.
2. Bajo la carta y la pongo sobre la otra cebra.
3. Recibo 4 monedas, porque tengo 2 packs cebra-ñu (recibo 2 monedas por cada uno)



Jugar carta de animal

Jugar carta de animal

Jugar una carta de animal consiste en bajar una carta de tu mano para ponerla en tu parque y obtener sus beneficios. Para jugar una carta de animal debes primero pagar su costo indicado en la parte superior derecha:

En el caso de los recursos debes devolverlos a la sección de recursos.

En el caso de los animales carnívoros: debes descartar la cantidad y especie de animal que te indica la carta. Para descartar, quita las cartas de tu parque y déjalas a un costado, en tu propio descarte de animales.

Después de pagar su costo, baja la carta a tu parque. Los herbívoros deben ser puestos en la sección de herbívoros, y los carnívoros en la sección de carnívoros. Si ya tienes otro animal de la misma especie, deja la carta encima de manera de apilar los animales iguales.

Recibe los beneficios que te correspondan. La carta que acabas de bajar sí se cuenta para calcular los beneficios, pero los animales que fueron descartados para poder bajarla no se consideran porque ya no están en tu parque.



Uno de los cinco grandes

Costo: Cualquier herbívoro + cebra o ñu

Beneficio al jugarla: un punto por cada cebra, cada león y cada ñu en tu parque

Carnívoro



Costo: 2 pastos

Beneficio al jugarla: Dos monedas por cada pack cebra-ñu en tu parque

Herbívoro

Símbolos:

&

Necesitas tener todo lo indicado

/

Puedes elegir entre las opciones

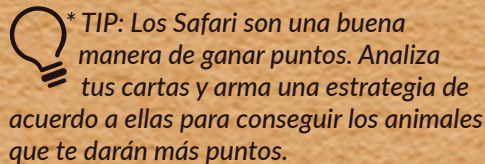


Cantidad de ese animal en particular que tienes en tu parque

Cartas de safari

Estas cartas se usan para hacer un Safari y son todas diferentes.

Al inicio del juego recibirás 5 cartas y no podrás obtener más durante el juego. Las cartas de Safari te muestran los diferentes beneficios que obtienes si haces un Safari en octubre, noviembre o diciembre.



Ganas un punto
por cada especie
de carnívoro en
tu parque.

Recibes una moneda por cada especie de herbívoro en tu parque.

Ganas un punto por cada especie de herbívoro en tu parque.



Recibes una moneda por cada ñu en tu parque.

Robas una carta de animal por cada impala en tu parque, y una carta de acción por cada gacela.

Ganas 4 puntos por cada pack ñu-impala que tengas en tu parque.

Jugar



Hacer un Safari

Solo se puede jugar una carta de Safari en el centro del tablero y durante los meses de octubre, noviembre o diciembre. Si hay otros jugadores no tienes que pagarles. Una vez que estés ahí, bajas la carta de tu mano e inmediatamente recibes los beneficios del mes actual y de los próximos que correspondan.

No es necesario hacer un Safari cada año. Una vez que haces un Safari tu turno se va al final del año siguiente, es decir, no tienes que volver al centro ni hacer otra acción hasta que sea tu turno el año siguiente.

Ejemplo

Si este fuera tu parque y:



Juegas Rumiantes en Octubre:

obtienes beneficios de octubre, noviembre y diciembre:

- Ganas 3 monedas (tienes 3 ñu en tu parque), robas 3 cartas de animal (tienes 3 impalas y 0 gacelas) y ganas 12 puntos (tienes 3 pack ñu-impala)

Juegos Rumiantes en Noviembre:

obtienes beneficios de noviembre y diciembre:

- Robas 3 cartas de animal (tienes 3 impalas y 0 gacelas) y ganas 12 puntos (tienes 3 pack ñu-impala)

Juegos Rumiantes en Diciembre:

obtienes solo los beneficios de diciembre:

- Ganas 12 puntos (tienes 3 pack ñu-impala)



Cantidad de
especies de
herbívoros



Cantidad de especies de carnívoros

En tu parque, los herbívoros pueden ir en cualquier lugar marcado con una  y los carnívoros en cualquier lugar marcado con un .

Ejemplo II

Jugar un león teniendo dos ñu y una gacela en mi parque

1. Elijo pagar un ñu y una gacela, quito esas cartas de mi parque y las dejo a un costado (mi propio descarte de animales).
2. Bajo la carta (león) y la pongo en un lugar vacío en la sección de carnívoros.
3. Recibo 2 puntos, 1 por el ñu y 1 por el león que ahora están en mi parque





Cartas de acción

Estas cartas representan acciones especiales que puedes realizar durante el juego para obtener un beneficio. Te mostramos dos ejemplos, pero si durante el juego te surgen dudas de una carta en particular, puedes revisar el Glosario de Cartas.



Tipo:
Regular

Tipo:
Movimiento

Costo

Acción

Robar – jugar



Robar dos cartas de acción

Robar Cartas de Acción

Para robar cartas de acción debes sacarlas de la parte de arriba del mazo y llevarlas a tu mano.

Jugar Cartas de Acción

Para jugar una carta de acción debes:

1. Pagar el costo indicado en la parte superior derecha
2. Realizar la acción descrita en la carta
3. Descartar la carta, dejándola en un descarte general de cartas de acción.



Vehículos

El vehículo va en el lugar marcado con

Movimientos permitidos



Costo

Habilidad

También puedes comprar vehículos para obtener diferentes habilidades. Solo puedes tener un vehículo a la vez.

Comprar y devolver



Comprar vehículo

Comprar un Vehículo

Los vehículos se compran en el lugar que corresponde del tablero. Para comprar uno debes:

Pagar su costo indicado en la parte superior. Ubicarlo en el espacio de vehículo disponible en tu parque.

Devolver un Vehículo

Puedes devolver un vehículo al inicio de cada turno, antes de moverte, o al obtener un nuevo vehículo. Quítalo de tu parque y devuélvelo a la sección de vehículos al costado del tablero. No recibes ni pagas nada al hacerlo.



Trabajadores

Los trabajadores van en cualquier lugar marcado con



Costo

Beneficio

En Serengeti puedes contratar trabajadores que te ayuden a construir un mejor parque. Puedes tener hasta 3 trabajadores.

Contratar – Despedir



Contratar trabajador

Contratar Trabajadores

Los trabajadores se contratan en el lugar que corresponde del tablero. Para contratarlos debes:

Pagar su costo indicado en la parte superior. Ubicar al nuevo trabajador en algún espacio de trabajador disponible en tu parque.

Despedir Trabajadores

Puedes despedir un trabajador cuando quieras en tu turno. Para hacerlo debes pagar una moneda y quitar al trabajador de tu parque. Debes devolverlo a la sección de trabajadores al costado del tablero.

Puntos finales del juego

El juego termina cuando todos los jugadores jugaron su turno de diciembre del cuarto año. Cada jugador se suma los siguientes puntos para poder determinar al ganador:

*En caso de que dos jugadores terminen con la misma cantidad de puntos, el ganador será quien tenga la mayor cantidad de animales en su parque.

Una bonificación extra de 5 puntos si: Tiene 10 especies de herbívoros diferentes en su parque, es decir, la sección completa.

Una bonificación extra de 5 puntos si: Tiene 5 especies de carnívoros diferentes en su parque, es decir, la sección completa.



1 punto por cada 5 recursos.

1 punto por cada 5 monedas.

1 punto por cada especie de herbívoro en su parque.

2 puntos por cada especie de carnívoro en su parque.

2 puntos por cada animal de los "Cinco Grandes" que tenga en su parque.

Puntos dependiendo de cuántas especies distintas de los "Cinco Grandes" tiene en su parque. De acuerdo a la tabla mostrada a la izquierda, la fila de arriba indica cantidad de especies, la de abajo los puntos obtenidos.

Ejemplo

Un jugador termina el juego de la siguiente manera:



Terminó con 7 recursos = 1 punto
 Terminó con 18 monedas = 3 puntos
 Tiene 5 especies distintas de herbívoro = 5 puntos
 Tiene 5 especies distintas de carnívoro = 10 puntos
 No alcanzó a completar la sección de herbívoros = 0 puntos
 Completó la sección de carnívoros = 5 puntos
 Cinco grandes: Tiene 2 búfalos, 1 rinoceronte y 2 leones = 10 puntos
 Tiene 3 especies de los cinco grandes (búfalo, rinoceronte y león) = 5 puntos

¡Al final del juego va a recibir
 1 + 3 + 5 + 10 + 0 + 5 + 10 + 5 = 39 puntos!

Tablero Variable: Jugar como experto

En Serengeti puedes cambiar el tablero para que cada partida te presente nuevos desafíos. Para hacerlo debes utilizar las fichas para tablero variable. Ubica las marcadas como interiores en un lugar al azar dentro del primer nivel ubicado más cerca del centro. Luego, debes asignar un lugar al azar a las exteriores.

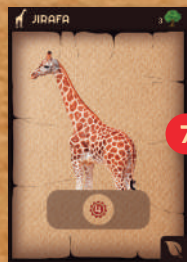
Si quieres arriesgarte aún más, puedes omitir la clasificación de fichas interiores y exteriores y distribuir todas las fichas al azar sobre el tablero.



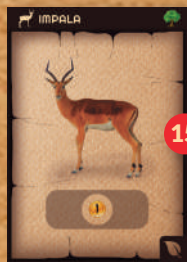
Animales herbívoros



Costo: 2 pastos.
Beneficio: 1 moneda por cada ñu en tu parque.



Costo: 3 árboles.
Beneficio: 4 puntos.



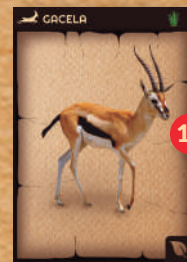
Costo: 1 árbol.
Beneficio: 1 moneda.



Costo: 5 pastos.
Beneficio: 1 punto y 1 moneda por cada búfalo en tu parque.
**Es uno de los cinco grandes.*



Costo: 10 pastos.
Beneficio: 5 puntos
**Es uno de los cinco grandes.*



Costo: 1 pasto.
Beneficio: nada, pero te pueden servir en tus safaris o como alimento para carnívoros.



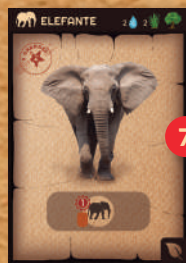
Costo: 2 árboles.
Beneficio: los dos jugadores de al lado tuyo eligen una carta de animal de su mano y te la pasan a tu mano. Si un jugador no tiene animales en su mano, no te da nada.



Costo: 1 árbol.
Beneficio: los dos jugadores de al lado tuyo te deben dar un recurso a su elección. Si un jugador no tiene ningún recurso, no te da nada.



Costo: 3 pastos y 3 aguas.
Beneficio: si no tienes cocodrilos en tu parque recibes 2 puntos y 5 monedas. Si tienes un cocodrilo recibes 3 monedas. Si tienes 2 o más recibes 1 moneda.



Costo: 2 pastos, 2 aguas y 1 árbol.
Beneficio: 1 punto y 1 carta de acción por cada elefante en tu parque.
**Es uno de los cinco grandes.*



Costo: 1 pasto y 1 agua.
Beneficio: el jabalí puede ser usado para reemplazar otro herbívoro como costo.
Ejemplo: podrías jugar la chita descartando un jabalí en vez de una gacela.



Costo: 2 pastos.
Beneficio: 2 monedas por cada pack cebra-ñu en tu parque.
Ejemplo: si tienes 3 ñu y 2 cebras recibes 4 monedas, porque completaste dos packs.

Animales carnívoros



Costo: 1 herbívoro cualquiera y 2 aguas.
Beneficio: si el herbívoro descartado fue una cebra o un ñu recibes 3 monedas. Si fue un hipopótamo recibes 3 puntos. Si fue otro herbívoro no recibes nada.



Costo: una gacela.
Beneficio: avanza un espacio inmediatamente después de jugar la chita, y realiza dos veces la acción principal de ese lugar sin pagar si hay otros jugadores presentes.



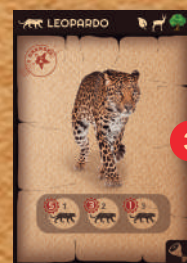
Costo: un herbívoro o carnívoro cualquiera.
Beneficio: ganas un punto por cada 3 animales en tu descarte. El animal descartado al jugar la hiena sí se considera.



Costo: 1 gacela o 1 impala.
Beneficio: 1 punto y 2 monedas por cada perro salvaje en tu parque.



Costo: 1 herbívoro cualquiera y 1 ñu o 1 cebra (2 herbívoros en total).
Beneficio: 1 punto por cada león, 1 punto por cada ñu y 1 punto por cada cebra en tu parque.
**Es uno de los cinco grandes.*



Costo: 1 árbol, 1 herbívoro cualquiera y 1 impala.
Beneficio: 5 puntos si es el primer leopardo en tu parque, 3 puntos si es tu segundo, 1 punto si es tu tercero.
**Es uno de los cinco grandes.*

*** Nota:** no se pueden utilizar habilidades de vehículos, vuelos o cartas para el movimiento, tiene que ser a un espacio adyacente. Se puede ir a hacer un Safari jugando la chita pero no puedes jugar dos cartas de safari (juegas solo una).

Acción Regulares



Costo: 0.

Beneficio: descarta las 3 cartas de animal boca arriba y reemplázalas. Luego, roba una carta de animal.

Notas: descartar hasta que las 3 cartas nuevas sean distintas. Al robar puedes escoger entre las 3 cartas boca arriba que salieron o del mazo.



Costo: 2 monedas.

Beneficio: recibe un recurso por cada elefante en algún parque, tuyo o de otros jugadores.

Ejemplo: si un jugador juega escarabajo, se deben contar los elefantes en todos los parques. Si en su parque hay 2 y en el de los otros jugadores hay 3, el jugador podrá elegir 5 recursos.



Costo: 6 monedas.

Beneficio: elige un jugador: Este tiene que darte el carnívoro de su parque que prefiera. Ponlo en tu parque, no recibes el beneficio del animal.



Costo: 4 monedas.

Beneficio: elige un jugador: Este tiene que darte el herbívoro de su parque que prefiera. Ponlo en tu parque, no recibes el beneficio del animal.



Costo: 4 monedas.

Beneficio: elige un animal de las cartas boca arriba que también tengas en tu parque: Juégalo sin pagar su costo.

Notas: el animal escogido debe ser una de las 3 cartas de animal boca arriba y ya estar jugado en tu parque. Si recibes el beneficio de jugar el animal.



Costo: 1 más que el valor del trabajador elegido.

Beneficio: elige un trabajador de otro jugador, ponlo en tu parque.

Nota: las monedas usadas van a la sección de recursos.



Costo: 2 monedas.

Beneficio: recibes 1 punto por cada elefante y 1 punto por cada jirafa en tu parque.



Costo: 3 monedas.

Beneficio: elige un recurso: Todos los jugadores tienen que regalarte dos del recurso elegido. Si un jugador tiene solo uno, te lo regala. Si un jugador no tiene ninguno, no te da nada.



Costo: 3 monedas.

Beneficio: elige un animal de tu descarte: Vuelve a ponerlo en tu parque sin pagar su costo, pero sin recibir sus beneficios.



Costo: 4 monedas.

Beneficio: elige un animal del descarte general: Juégalo en tu parque sin pagar su costo.

Nota: si recibes el beneficio al jugar el animal.



Costo: valor del vehículo robado.

Beneficio: elige un vehículo de otro jugador, ponlo en tu parque.

Nota: las monedas usadas van a la sección de recursos.



Costo: 3 monedas.

Beneficio: roba 5 cartas del mazo de animales, escoge 2 y quédatelas en tu mano. Descarta las otras 3 en el descarte general.



Costo: 0.

Beneficio: recibes 3 recursos a elección, pueden ser todos distintos.



Costo: 0.

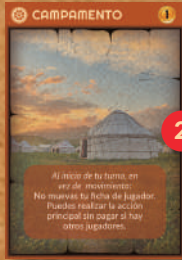
Beneficio: recibes 5 monedas.

Movimiento

Pueden ser jugadas en cualquier lugar del tablero, son consideradas tu movimiento.



Costo: 1 moneda.
Beneficio: al inicio de tu turno: Muévete a dónde quieras en el tablero.



Costo: 1 moneda.
Beneficio: al inicio de tu turno, en vez de movimiento: No muevas tu ficha de jugador. Puedes realizar la acción principal sin pagar si hay otros jugadores.
Nota: esta carta te permite estar dos turnos en el mismo lugar sin necesidad de pagarle a otros jugadores.



Costo: 1 moneda.
Beneficio: al inicio de tu turno: Muévete hasta 3 espacios en el tablero.

Reacción

Es jugada inmediatamente después de que otro jugador juegue una carta de acción regular o de recursos/monedas



Nota: la carta queda anulada para todos los jugadores, el jugador que jugó la carta de acción anulada no puede hacer nada más en ese turno.

Costo: 0.

Beneficio: cuando se juegue una carta de acción que no sea de movimiento u otro guardaparques: Su efecto queda anulado y ambas cartas se descartan. El otro jugador no pierde sus monedas.



Costo: 0.

Beneficio: cuando estés en un lugar que da recursos o monedas: recibes el doble de lo indicado en el tablero.

Ejemplo: si en tu turno vas al lugar para obtener 3 pastos, y estando ahí juegas la carta Duplicalo, obtienes 6 pastos en total.

Safari



Octubre: un árbol por cada elefante.
Noviembre: una carta de animal por cada hiena.
Diciembre: 3 puntos por cada hipopótamo y 3 puntos por cada búfalo.



Octubre: un agua por cada hipopótamo y un agua por cada cocodrilo.
Noviembre: un árbol por cada elefante y un pasto por cada jabalí.
Diciembre: 3 puntos por cada hipopótamo y 3 puntos por cada cocodrilo.



Octubre: una carta de animal por cada leopardo.
Noviembre: 3 monedas por cada perro salvaje.
Diciembre: 5 puntos por cada rinoceronte y 3 puntos por cada perro salvaje.

Ejemplo Agresivos



Si juego Agresivos en octubre:
- Robo una carta de animal (por tener una hiena.)
- Gano 12 puntos (3 por cada hipopótamo y 3 por cada búfalo.)
* Como no tengo elefantes para recibir los beneficios de octubre, este safari conviene jugarlo en noviembre.

Si juego Agresivos en noviembre:
- Robo una carta de animal (por tener una hiena).
- Gano 12 puntos (3 por cada hipopótamo y 3 por cada búfalo.)

Si juego Agresivos en diciembre:
- Gano 12 puntos (3 por cada hipopótamo y 3 por cada búfalo.)



Octubre: una carta de animal por cada gacela y una carta de acción por cada impala.

Noviembre: una carta de animal por cada impala.

Diciembre: 4 puntos por cada pack gacela-impala.



Octubre: una moneda por cada especie de carnívoro.

Noviembre: una carta de animal por cada especie de carnívoro.

Diciembre: 2 puntos por cada especie de carnívoro.



Octubre: 2 cartas de animal por cada perro salvaje.

Noviembre: 3 monedas por cada chita.

Diciembre: 3 puntos por cada chita y 3 puntos por cada perro salvaje.



Octubre: 3 monedas por cada león.

Noviembre: una carta de animal y una carta de acción por cada leopardo.

Diciembre: 3 puntos por cada león y 3 puntos por cada leopardo.



Octubre: 1 punto por cada especie de carnívoro

Noviembre: 1 moneda por cada especie de herbívoro

Diciembre: 1 punto por cada especie de herbívoro.



Octubre: 1 agua, 1 árbol y 1 pasto por cada elefante.

Noviembre: 2 monedas por cada elefante.

Diciembre: 4 puntos por cada elefante.



Octubre: 1 moneda por cada león.

Noviembre: 1 carta de animal por cada babuino y 1 carta de animal por cada jabalí.

Diciembre: 8 puntos por cada pack león-babuino-jabalí.



Octubre: una carta de animal y una carta de acción por cada chita.

Noviembre: una carta de animal por cada león y una carta de animal por cada leopardo.

Diciembre: 3 puntos por cada león, 3 puntos por cada leopardo y 3 puntos por cada chita.



Octubre: 1 moneda por cada especie de herbívoro.

Noviembre: 1 pasto por cada especie de herbívoro.

Diciembre: 1 punto por cada especie de herbívoro.

Ejemplo El Rey León



Si juego El Rey León en octubre ganaría:

- 1 moneda (una por cada león.)
- 2 cartas de animal (una por cada jabalí y una por cada babuino.)
- 8 puntos (tengo un pack león-babuino-jabalí.)

Si juego El Rey León en noviembre ganaría:

- 2 cartas de animal (una por cada jabalí y una por cada babuino.)
- 8 puntos (tengo un pack león-babuino-jabalí.)

Si juego El Rey León en diciembre ganaría:

- 8 puntos (tengo un pack león-babuino-jabalí.)

Ejemplo Herbívoros



Si juego Herbívoros en octubre ganaría:

- 5 monedas (una por cada especie distinta de herbívoro.)
- 5 pastos (uno por cada especie distinta de herbívoro.)
- 5 puntos (uno por cada especie distinta de herbívoro.)

Si juego Herbívoros en noviembre ganaría:

- 5 pastos (uno por cada especie distinta de herbívoro.)
- 5 puntos (uno por cada especie distinta de herbívoro.)

Si juego Herbívoros en diciembre ganaría:

- 5 puntos (uno por cada especie distinta de herbívoro.)



Octubre: 5 puntos por cada rinoceronte.
Noviembre: 1 carta de animal por cada hipopótamo y 1 carta de animal por cada búfalo.
Diciembre: 3 puntos por cada jirafa y 3 puntos por cada elefante.



Octubre: una carta de animal y una carta de acción por cada perro salvaje.
Noviembre: 3 monedas por cada hiena.
Diciembre: 3 puntos por cada hiena y 3 puntos por cada perro salvaje.



Octubre: 1 árbol por cada mono y 1 pasto por cada jabalí.
Noviembre: 1 carta de animal por cada mono y 1 carta de acción por cada jabalí.
Diciembre: 5 puntos por cada pack mono-jabalí.



Octubre: 1 moneda por cada cebrá y 1 moneda por cada león.
Noviembre: 1 carta de animal por cada hipopótamo y 1 carta de acción por cada jirafa.
Diciembre: 10 puntos por cada pack león-hipopótamo-cebrá-jirafa.



Octubre: 1 pasto por cada cebrá y 1 pasto por cada ñu.
Noviembre: 2 monedas por cada especie de herbívoro que tengas al menos 2 animales.
Diciembre: 4 puntos por cada especie de herbívoro que tengas al menos 3 animales.



Octubre: 3 monedas por cada jirafa.
Noviembre: 1 carta de animal por cada leopardo y 1 carta de animal por cada chita.
Diciembre: 3 puntos por cada chita, 3 puntos por cada jirafa y 3 puntos por cada leopardo.



Octubre: una carta de animal por cada ñu.
Noviembre: una carta de acción por cada cebrá.
Diciembre: 4 puntos por cada pack cebrá-ñu.



Octubre: 1 agua por cada cocodrilo.
Noviembre: 2 cartas de animal por cada hiena.
Diciembre: 3 puntos por cada hiena y 3 puntos por cada cocodrilo.



Octubre: 1 carta de animal por cada chita.
Noviembre: 1 carta de acción por cada gacela.
Diciembre: 5 puntos por cada pack chita-gacela.



Octubre: 1 carta de acción por cada babuino.
Noviembre: 2 recursos a elección por cada mono.
Diciembre: 3 puntos por cada babuino y 3 puntos por cada mono.



Octubre: 1 moneda por cada ñu.
Noviembre: 1 carta de animal por cada impala y 1 carta de acción por cada gacela.
Diciembre: 4 puntos por cada pack impala-ñu.



Octubre: 1 pasto por cada gacela.
Noviembre: 1 moneda por cada cebrá y 1 moneda por cada ñu.
Diciembre: 2 puntos por cada león y 2 puntos por cada búfalo.



Ejemplo Manadas

Si juego Manadas en octubre ganaría:

- 5 pastos, tengo 3 ñu y 2 cebras.
- 6 monedas, tengo 3 especies con al menos dos animales (ñu, cebrá e impala.)
- 8 puntos, tengo 2 especies con al menos 3 animales (ñu e impala.)

Si juego Manadas en noviembre ganaría:

- 6 monedas, tengo 3 especies con al menos dos animales (ñu, cebrá e impala.)
- 8 puntos, tengo 2 especies con al menos 3 animales (ñu e impala.)

Si juego Manadas en diciembre ganaría:

- 8 puntos, tengo 2 especies con al menos 3 animales (ñu e impala.)

Trabajadores

Hay solamente uno de cada uno, por lo tanto, si otro jugador contrata a un trabajador tú ya no lo puedes contratar.

Agricultores

Al principio de cada año recibes 3 del recurso indicado por el agricultor contratado.



Costo: 2 monedas.
Habilidad: al inicio de cada año recibes 3 pastos.



Costo: 3 monedas.
Habilidad: al inicio de cada año recibes 3 árboles.



Costo: 5 monedas.
Habilidad: al inicio de cada año recibes 3 recursos a tu elección. Puedes combinar recursos, por ejemplo, sacar un pasto, un agua y un árbol.

Científicos

Reducen el costo de tus animales restando un recurso de su costo.



Costo: 3 monedas.
Habilidad: el costo de jugar un animal es 1 agua menos.
Ejemplo: para jugar un cocodrilo solamente debes pagar 1 agua (normalmente cuesta 2.)



Costo: 4 monedas.
Habilidad: el costo de jugar un animal es 1 pasto menos.
Ejemplo: para jugar un búfalo solamente debes pagar 4 pastos (normalmente cuesta 5.)



Costo: 5 monedas.
Habilidad: el costo de jugar un animal es 1 árbol menos.
Ejemplo: para jugar un mono no pagas nada (normalmente cuesta 1 árbol.)

Guía de Safari

Cada vez que hagas un Safari te dan cartas adicionales a las recibidas con el Safari jugado.



Costo: 3 monedas.
Habilidad: cuando hagas un Safari puedes robar dos cartas de animal (de las boca arriba o del mazo) y llevarlas a tu mano.



Costo: 3 monedas.
Habilidad: cuando hagas un Safari puedes robar 1 carta de acción y 1 carta de animal (de las boca arriba o del mazo) y llevarlas a tu mano.

Vehículos

Hay solamente uno de cada uno, por lo tanto, si otro jugador compra un vehículo tú ya no lo puedes comprar.

Jeep Safari

cuando haces un Safari te dan puntos adicionales a los recibidos con el Safari jugado.



Costo: 5 monedas.
Movimiento: 1 espacio.
Habilidad: cuando haces un Safari recibes además 2 puntos por cada especie de herbívoro que consuma agua en tu parque.
Por ejemplo: si tienes un jabalí y 2 elefantes en tu parque, recibirás 4 puntos adicionales porque tienes 2 especies que en su costo aparece el agua, y cada una te da 2 puntos.



Costo: 6 monedas.
Movimiento: 1 espacio.
Habilidad: cuando haces un Safari recibes 1 punto por cada especie de herbívoro que consuma pasto en tu parque.
Por ejemplo: si en tu parque tienes 2 cebra, 3 ñu, un elefante, 2 hipopótamos y un búfalo, recibes 5 puntos adicionales, ya que cada especie que tiene pasto en su costo te da un punto.



Costo: 4 monedas.
Movimiento: 1 espacio.
Habilidad: Cuando haces un Safari recibes además 1 punto por cada especie de herbívoro que consuma árbol en tu parque.
Por ejemplo: si en tu parque tienes 2 impalas, una jirafa y 3 babuinos, recibes 3 puntos adicionales, ya que son tres especies distintas que tienen árbol en su costo.



Costo: 5 monedas.
Movimiento: 1 espacio.
Habilidad: cuando haces un Safari recibes 1 punto por cada especie de carnívoro en tu parque.
Por ejemplo: si haces un Safari y en tu parque tienes 2 leones, un perro salvaje y una hiena, recibes 3 puntos adicionales, uno por cada especie de carnívoro distinta.

Otros



Costo: 3 monedas.
Movimiento: 2 espacios.

Habilidad: te puedes mover hasta dos espacios al empezar cada turno, pero no puedes hacer safari con la moto, la tienes que devolver antes. Si en tu turno quieres hacer un Safari, debes devolver la moto antes de realizar tu movimiento (no puedes moverte dos espacios para llegar al centro del tablero).



Costo: 1 moneda.
Movimiento: 1 espacio.

Habilidad: si hay otros jugadores en el mismo lugar, no tienes que pagarles para hacer la acción principal.



Costo: 9 monedas.
Movimiento: 2 espacios.
Habilidad: te puedes mover hasta dos espacios al empezar cada turno.

Créditos:

Creador: Agustín
Gómez Campero.

Diseño Gráfico:
Carolina Correa
Sartori.

**Ilustraciones &
íconos juego:**
Carolina Correa
Sartori.

**Diseño Caja &
otros elementos:**
Gracia Covarrubias
Prieto.

Edición:
Teresita Irarrázaval
Bulnes.



www.juegaserengeti.com