



## ***Leaping Lemmings*** REGLAS DEL JUEGO

### **Leaping Lemmings**

#### ***Los salta-acantilados originales***

*Leaping Lemmings* es un juego para 2-6 jugadores. Los jugadores representan a genetistas que trabajan en un laboratorio de investigación a 18.15 millas de Waterloo, Montana. Siendo creativo con tu cuenta, has sido capaz de apartar millones de tu beca federal para establecer una apuesta de 20.000 \$ entre tú y los otros cinco científicos. Aquel científico que pueda diseñar y clonar genéticamente un grupo de lemmings que de manera más consistente gane una carrera que culmina con los lemmings arrojándose por un acantilado, violando la ley natural pero manteniendo el mito urbano, ganará la apuesta.

Tus lemmings han sido entrenados para saltar al acantilado con estilo. Un lemming que salta con estilo y *élan* vale tanto como cinco de los saltadores más mundanos.

Un giro añadido se ha añadido a la carrera con la aparición diaria de dos pequeñas águilas adolescentes (*llamadas Stephen Jr. y Ruby por los científicos*) que vuelan en círculos sobre ella. Estas hambrientas rapaces se han convertido en grandes fans de la carrera diaria (*buffet*).

**Duración de la partida:** 20-90 minutos (*10-15 minutos por jugador*)

**Componentes:** Estas reglas, el tablero, dos dados de águila, 101 fichas de cartón troqueladas, seis tarjetas de ayuda para los jugadores, y 55 cartas de juego (32 de movimiento, 16 de Acción Especial, 1 de Fin de Partida (*Game Over*), y 6 cartas de ID de Clan).

**Objetivo:** El jugador con más Puntos de Victoria (PVs) gana la partida. Se obtienen PVs por las Acciones Especiales que queden sin usar, por los saltos de tus lemmings en el borde del acantilado, y a menudo por recopilar pelets\* de Comida para Lemmings.

\* (Aunque la palabra *pellet* tiene la traducción directa de “pella” en lengua castellana, está tan aceptada en nuestro país que la mantenemos en este reglamento en su versión castellanizada “pelet”. N. del T.)

## Despliegue

**Elige el Juego:** Las reglas de juego estándar funcionan mejor con 3-6 jugadores. Pueden encontrarse otras variantes a partir de la página 12.

**Selecciona tu Clan:** Los jugadores seleccionan su clan (*color*) y cogen su carta de ID de Clan, 10 lemmings, y el marcador de Puntos de Victoria (PV) del color de su clan. Cada jugador coloca su carta de ID de Clan boca arriba (*muestra la Acción Especial “It’s a 5”*) frente a él, coloca su marcador de PV en la casilla 0 del Contador de PV y coloca sus 10 lemmings en el área inicial.

**Prepara el Mazo de Movimiento:** Baraja las 32 cartas de movimiento, después *descarta seis cartas* de la parte superior del mazo, y baraja la carta de Fin de Partida con estas seis cartas. Coloca entonces estas siete cartas recién barajadas *en el fondo* del mazo. Finalmente, coloca el mazo completo (*el mazo de robo*) bocabajo en su lugar en el tablero.

**Reparte Acciones Especiales:** Baraja y reparte las 16 cartas de Acción Especial; la cantidad repartida a cada jugador depende del número de jugador de la partida, a saber:

<i>Número de Jugadores en la Partida</i>	<i>2-3</i>	<i>4-5</i>	<i>6</i>
Cartas Repartidas a Cada Jugador	4	3	2

Las cartas de Acción Especial que recibes permanecen en secreto y no se muestran a los otros jugadores hasta que se juegan, pero la cantidad de Acciones Especiales que le quedan a cada jugador es de público conocimiento.

**Coloca Comida para Lemmings:** Coloca los 32 marcadores de comida para lemmings bocabajo cerca del tablero y mézclalos. Coloca entonces al azar uno de estos marcadores bocabajo en cada uno de los 16 hexágonos de comida del mapa. Deja los otros 16 marcadores de comida que quedan bocabajo cerca del mapa para reponer hexágonos de comida (véase página 7).

**Termina el Despliegue:** Coloca las dos fichas de águila en la zona que está señalada ‘A’, dentro del círculo de caza que coincide con su color. El propietario del juego decide quién será el primer Jugador Águila (o selecciónalo al azar) y ese jugador recibe los dados de águila. ¡Ya estáis listos para empezar a jugar!

## ***El Jugador Águila***

Los jugadores se alternan para ser el Jugador Águila en cada turno, transfiriéndose el rol al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj al final de cada turno. El Jugador Águila lleva a cabo los pasos descritos en la Fase de las Águilas a continuación.

## ***Secuencia de Juego***

**Fase de las Águilas** – El Jugador Águila (únicamente) hace lo siguiente:

1. Tira los dos dados de águila.
2. Mueve cada águila el número de zonas indicado por su dado.
  - El orden en que se resuelven los dados queda a elección del Jugador Águila
  - Después de que cada águila haya movido, se lleva a cabo el banquete y después la dispersión (véanse páginas 7 y 8) dentro de la zona de destino
  - Repón un hexágono de comida por cada resultado de Planear (*Hover*) que saliera (véase página 7)
3. Roba y revela una nueva carta de movimiento.

**Fase de los Lemmings** – Todos los jugadores participan de la siguiente manera:

Todos los jugadores alternan turnos para realizar los tres pasos que se detallan a continuación, en el orden listado, primero el Jugador del Águila, después los demás en el sentido de las agujas del reloj:

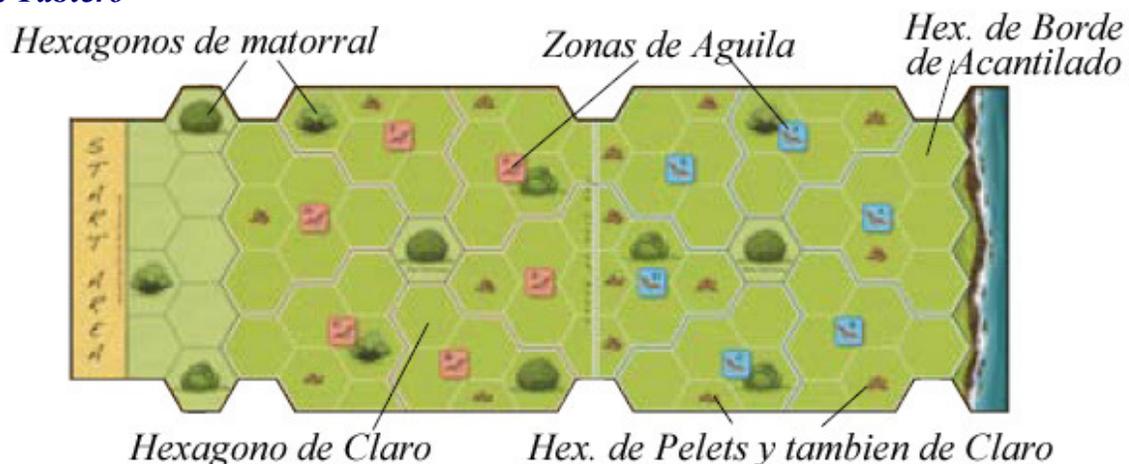
- Pueden cambiar uno o más pelets de favor (véase página 6)
- Pueden jugar y resolver de inmediato una de sus Acciones Especiales sin usar.
- Puede mover UNO de sus lemmings tanto como el valor de la carta de movimiento actual (véase página 5).

## ***Fase de Fin de Turno***

El Jugador Águila pasa los dados de águila al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj; entonces los jugadores repitan la secuencia de juego antes vista comenzando con la Fase de las Águilas.

*Pasar los dados antes de la Fase de Fin de Turno puede causar confusión. Recomendamos colocarlos en la Carta de ID de Clan del Jugador Águila hasta la Fase de Fin de Turno.*

## ***El Tablero***



Un lemming que esté en el tablero debe estar siempre dentro del área inicial o dentro de un hexágono del tablero hasta que o bien se convierte en comida para águila o salte por el acantilado. ***Los medios hexágonos se tratan igual que los hexágonos completos.***

**Área Inicial (Start Area):** Aquí es donde se coloca cada clan de 10 lemmings al comienzo de la partida. *Un lemming que sale del Área Inicial puede entrar a cualquiera de los cuatro hexágonos adyacentes.*

**Hexágonos de Borde del Acantilado:** Cuando un lemming activo que ha sido seleccionado para mover acaba su movimiento en uno de los cuatro hexágonos de borde de acantilado quedándole puntos de movimiento en la carta de movimiento actual, entonces debe saltar al acantilado (véase página 9).

**Círculos de Caza:** Cada águila tiene seis “zonas” de caza etiquetadas A – F rodeadas por líneas gruesas rojo claro o azul claro. Las zonas con borde rojo componen el círculo de caza del águila roja, y las zonas con borde azul las del águila azul. Cualquier hexágono que no contenga al menos una línea gruesa roja o azul está a salvo de un águila.

#### **Hexágonos de Claro:**

- Todos los hexágonos son de claro a menos que tengan un símbolo de matorral en ellos.
- Los hexágonos de claro tienen un límite de apilamiento de cinco lemmings.
- Cuesta un punto de movimiento entrar a un hexágono de claro.
- Los hexágonos de claro no protegen a los lemmings de convertirse en comida para águilas.

#### **Hexágonos de Matorral**

- Los hexágonos de matorral tienen un límite de apilamiento variable que es el siguiente:

<i>Número de Jugadores en la Partida</i>	<i>2-3</i>	<i>4-5</i>	<i>6</i>
Lemmings por hexágono de Matorral	1	2	3

- Cuesta dos puntos de movimiento entrar a un hexágono de matorral.
- Los hexágonos de claro protegen a los lemmings de convertirse en comida para águilas.

#### **Límites de Apilamiento y Movimiento:**

- Un lemming *no puede entrar a ni atravesar* un hexágono que ha alcanzado su límite de apilamiento.

### **Lemmings**

**Todo sobre los Lemmings:** Cada lemming tiene uno de los siguientes estatus:

- **Lemming Activo:** Todo lemming que está encima del apilamiento de su hexágono.
- **Lemming Cubierto:** Un lemming que está en un hexágono y que tiene uno o más lemmings encima de él. Los lemmings cubiertos no pueden mover excepto con una Acción Especial o debido a la dispersión.
- **Lemming Puntuado:** Un lemming que ha obtenido Puntos de Victoria (PVs) para su clan. Estos lemmings se colocan en las casillas de salto individuales que coinciden con su valor en PV.
- **Lemming Inicial:** Un lemming que aún está en el Área Inicial. Cuando se elige para que mueva, se convierte en un Lemming Activo a todos los efectos.
- **Comida para Águilas:** Un lemming que ha servido de banquete a una de las siempre hambrientas águilas.

**Cartas de Movimiento:** Cada turno, el Jugador Águila revela la carta de movimiento superior del mazo de robo y la coloca boca arriba en el mazo de descarte. Esto determina los puntos de movimiento que los jugadores pueden usar en ese turno.

*El mazo de robo de 33 cartas contiene 32 cartas de movimiento (ocho carta de cada uno de los valores 2, 3, 4 y 5 puntos de movimiento) y una carta de Fin de Partida.*

**Movimiento de los Lemmings:** Tras ser revelada la carta de movimiento, todo el mundo, comenzando por el Jugador Águila y siguiendo después en el orden de las agujas del reloj mueve (únicamente) uno de sus lemmings tantos puntos de movimiento como muestra la carta.

Todos los jugadores pueden cambiar pelets de favor y/o jugar una Acción Especial antes de mover su lemming cada turno. Cuando se revela la carta de Fin de Partida, el juego se acaba de inmediato y se determina el ganador.

Para que un lemming activo efectúe un movimiento normal (por medio de una carta de movimiento), debe mover el valor total de puntos de movimiento de la carta sin entrar a ni atravesar la zona de control de un águila, tanto si el águila está dándose un banquete como si está cazando. Los lemmings cubiertos nunca pueden hacer un movimiento normal.

**Abriéndose Camino a Toda Costa:** Si no tienes un lemming Activo o Inicial que puede realizar un movimiento normal, entonces debes hacer que uno de tus lemmings cubiertos se abra camino a toda costa hacia la parte superior de su apilamiento, sin modificar por otro lado el orden apilamiento de los lemmings que quedan ahora bajo tu lemming.

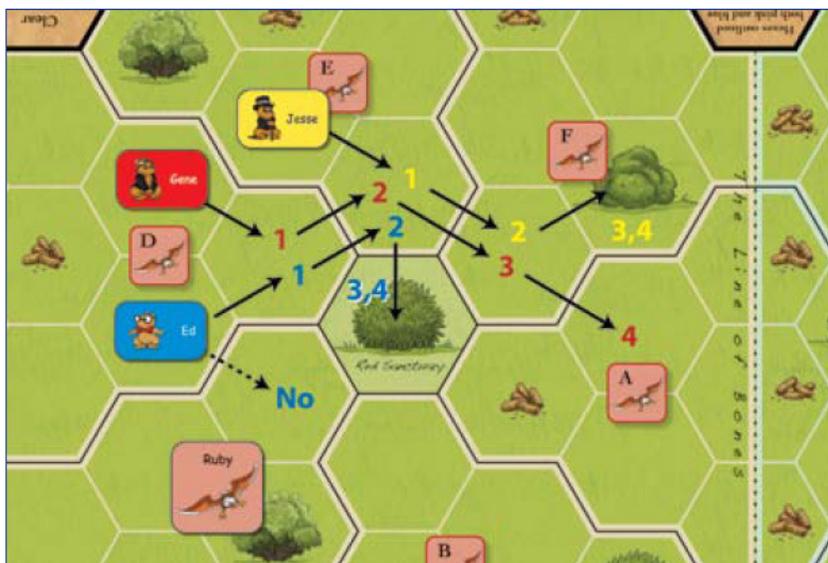
- Este es un movimiento especial que sólo está permitido cuando ninguno de tus otros lemmings puede hacer un movimiento normal.

Abrirse camino a toda costa utiliza todos los puntos de movimiento de la actual carta de movimiento.

**Pasar:** Si tampoco tienes lemmings Cubiertos que puedan abrirse camino, entonces debes pasar. Pasas tras decidir si cambiarás pelets de favor y/o jugarás una Acción Especial.

**Dirección del Movimiento:** Los lemmings mueven generalmente hacia delante (acercándose al borde del acantilado), pero un lemming que mueve tiene permitido mover un hexágono (en total) hacia un lado por turno en cualquier punto de su movimiento. Los lemmings *no* pueden mover hacia atrás (acercándose al Área Inicial) excepto cuando se dispersan o como resultado de una Acción Especial.

*EJEMPLO: El Jugador Águila (clan Ritz) revela una carta de movimiento 4. Decide mover a Jesse al hexágono de matorral que tiene delante, que está a tres zonas de distancia de la posición actual del águila roja, esperando ponerse a salvo allí. A continuación mueve el clan Biker y, puesto que será el Jugador Águila en el siguiente turno, decide mover a Gene a toda marcha hacia delante, despreciando el matorral para avanzar tanto como pueda. El clan I.Q. mueve el último; quiere que Ed acabe en el hexágono de santuario completamente a salvo y, puesto que puede mover a un lado una vez durante su movimiento, cumple la tarea tal y como se muestra. Observa que no podría entrar a la zona de control del águila roja.*



**Cubrir Lemmings:** Cada vez que un lemming acaba su movimiento en un hexágono que ya tiene otro(s) lemming(s), se coloca en la parte superior y cubre a estos lemmings. El lemming que está

más arriba es el único lemming Activo de cualquier apilamiento; los otros lemmings son lemmings Cubiertos. Los lemmings cubiertos tienen una ventaja y una desventaja.

- **Ventaja:** Cuando un águila ataca, agarra al lemming Activo, que se convierte entonces en Comida para Águilas.
- **Desventaja:** Los lemmings Cubiertos no pueden mover excepto Dispersándose o mediante una Acción Especial.

*¡Los lemmings en matorral aún lo tienen mejor! Los lemmings cubiertos siguen sin poder mover, pero el matorral evita que los lemmings que están en él se conviertan en Comida para Águilas.*

*Las reglas de cubrir no se aplican en el Área Inicial. Cualquier lemming que esté en el Área Inicial puede ser elegido para mover esté donde esté en un apilamiento.*

En el momento en que un lemming Cubierto queda descubierto (debido a que el lemming o lemmings que le cubrían han movido, se han abierto paso hasta arriba o por una Acción Especial) se convierte de nuevo en un lemming Activo.

### **Pelets de Comida para Lemmings**



Se coloca un marcador de Pelet de Comida bocabajo en cada uno de los hexágonos de pelet durante el despliegue, quedando 16 marcadores de pelet para reposición. Los lemmings que se escabullen con pelets obtienen posibles bonificadores para su clan.

*14 de los 32 marcadores de pelets valen un PV cada uno, 4 de ellos dos PVs, y 14 son pelets de favor que pueden cambiarse posteriormente por favores.*

**Reclamar Pelets:** Para que un lemming reclame un pelet, deben cumplirse las siguientes condiciones:

- No importa cómo llegó el lemming al hexágono del pelet (movimiento normal de un turno anterior, movimiento mediante Acción Especial o Dispersión).
- Debe comenzar un movimiento *normal* en el hexágono del pelet.
- *Debe* ser el primer lemming que usa movimiento *normal* (por medio de una carta de movimiento) para salir del hexágono del pelet.
- Los lemmings que se dispersan desde el hexágono del pelet o que salen de él mediante una Acción Especial no pueden reclamar el pelet.

Una vez reclamado, puedes mirar el valor del pelet y después colocarlo, bocabajo, en tu carta de ID de Clan.

*Los valores de tus pelets deben mantenerse ocultos hasta que se cambian o puntúan. Los PVs de los pelets no se puntúan hasta el final del juego.*

**Cambiar Pelets de Favor:** Como primera acción de un jugador durante su Fase de Lemmings en cada turno, puede cambiar uno o más pelets de favor por uno de los favores descritos a continuación revelando y colocando el número correcto de pelets en la Casilla de Cambio de Favores (*Exchanged Favor Pellets*). Sólo puedes hacer un cambio por *un* favor por cada oportunidad de la siguiente manera:

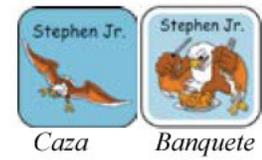
- **1 pelet de favor:** Aumenta el valor de la carta de movimiento actual en *uno* sólo para el jugador que hace el cambio. El valor de la carta nunca puede aumentar por encima de 5.
- **2 pelets de favor:** Soborna a los jueces para que aumenten la puntuación de salto de uno de tus lemmings puntuados en *uno*. El valor de un salto nunca puede aumentar por encima de 5.
- **3 pelets de favor:** Coge al azar una de las Acciones Especiales que no se han repartido (si quedan) que hay junto al tablero. Puedes jugar esta carta recién adquirida como tu Acción Especial permitida durante la misma Fase de Lemmings, o puedes optar por quedártela para su posterior uso.

**Reposición de los Hexágonos de Pelets:** Cada vez que tú, como Jugador Águila, saques uno o más resultados de **Planear** en el dado de águila, debes reabastecer un hexágono de pelet vacío (que no contenga ni pelets ni lemmings) con un marcador de pelet bocabajo según las siguientes reglas:

- Se elige un marcador de pelet al azar de entre los que quedan sin usar y se coloca en un hexágono de pelet vacío dentro del círculo de caza que coincide con el dado en el que salió el resultado de **Planear** (incluida la Línea de Huesos para ambos dados). Se coloca un marcador de pelet en cada círculo si sale Planear dos veces (**Planear + Planear**).
- Todas y cada una de las elecciones las hace el Jugador Águila.
- No se coloca pelet si no quedan marcadores de pelet sin usar o si no hay actualmente hexágonos de pelet vacíos dentro del círculo de caza indicado.

## Águilas

El jugador que tiene actualmente los dados de águila es el Jugador Águila. El Jugador Águila dirige las acciones de Caza, Banquete y Dispersión de las dos hambrientas águilas. Cada ficha de águila tiene una cara cazando y otra alimentándose (banquete) para reflejar su estatus.



Cada águila permanece dentro de su propio círculo de caza (el de su color). Cada círculo de caza consiste en cinco o seis hexágonos individuales. La zona que ocupa actualmente un águila (esté cazando o alimentándose) es la zona de control del águila.

*La Línea de Huesos es muy peligrosa en cuanto a que esos cuatro hexágonos están dentro de los círculos de caza de ambas águilas.*

**Caza:** El Jugador Águila tira los dados de águila (en los respectivos colores de las dos águilas y de sus círculos de caza) y mueve entonces las dos águilas, una cada vez (completa los procedimientos de banquete y dispersión de la primera águila antes de mover la segunda) usando las siguientes reglas:

- El número de cada cara del dado de águila es la cantidad de puntos de movimiento que el águila debe mover. Cada punto mueve al águila a una zona adyacente.
- Si el águila está actualmente dándose el banquete, debe gastar su primer punto en cambiar a su cara de caza, permaneciendo en su zona actual.
- Un resultado de **Planear** indica cero puntos de movimiento (si un águila que está alimentándose está planeando, se entiende que está disfrutando de un lemming particularmente sabroso y permanece con su cara de banquete).
- Cada águila que mueve debe hacerlo o en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario (a elección del Jugador Águila) tantas zonas necesarias como la tirada (no es posible volver hacia atrás en el mismo turno).
- Las Águilas que están cazando deben atacar a un hexágono de claro ocupado por un lemming que esté dentro de su zona de destino (véase Banquete a continuación).

**Banquete:** Si uno o más *lemmings activos están en hexágonos de claro* dentro de la zona de control de un águila, el águila se dará el banquete con uno de ellos (a elección del Jugador Águila); si no es así, salta directamente al procedimiento de dispersión en la siguiente página.

*Los lemmings en hexágonos de matorral y los lemmings Cubiertos están a salvo de convertirse en comida para águilas.*

- *Debes* seleccionar un lemming Activo en un hexágono de claro dentro de la zona de control del águila como comida para el águila –incluso si pertenece a tu propio clan– y colocarlo en la Casilla de Comida de Águilas (*Eagle Chow Pile*).
- Dale entonces la vuelta al águila a su cara de banquete.
- Finalmente, dispersa a todos los lemmings Activos y Cubiertos que queden en esa zona. (Véase dispersión a continuación).



*EJEMPLO: El Jugador Águila (clan Ritz) saca un 2 en el dado del águila azul. Puesto que el águila azul comenzó en la zona E, podría mover en el sentido contrario al de las agujas del reloj a la zona C, o en el sentido de las agujas del reloj a la zona A. Mueve el águila a la zona A, puesto que mover a la zona C ¡le hubiera obligado a comerse a Rick, su propio lemming! En la zona A decide enviar a Rita (clan Biker) a la Casilla de*

*Comida de Águilas (alternativamente, el águila podría haber elegido a Clint (clan Viking) o a June (su propio clan), pero no a la lemming Cubierta Jennifer (clan I.Q.). Ahora debe dispersar al resto. Dispersa a Clint (clan Viking) y a Jennifer (clan I.Q.) haciéndoles saltar al acantilado, lo que resulta en saltos de 1 punto para cada uno de esos clanes. Decide dispersar a June (su propio clan) moviéndola hacia un lado, cubriendo a Jonathan (clan Soldier), que ya estaba en la zona B.*

**Dispersión:** La dispersión tiene lugar cuando quedan lemmings Activos y/o Cubiertos en la zona de control de un águila después de que se complete el procedimiento de banquete, y también cuando hay lemmings Activos y/o Cubiertos en la zona de control de un águila y no hay banquete.

Los lemmings Activos y Cubiertos se dispersan uno cada vez, *en cualquier orden* que el Jugador Águila desee.

El Jugador Águila lleva a cabo la dispersión de todos los lemmings Activos y Cubiertos que están en la zona de control de un águila (incluso aquellos que están en matorrales) siguiendo estos pasos en orden:

- Elige al siguiente lemming que quieres dispersar.
- Elige el hexágono más cercano a ese lemming que esté dentro de los límites de apilamiento y que no esté a la vez en la zona de control de un águila (a elección del Jugador Águila cuando hay más de una opción; se puede hacer que un lemming en un hexágono de acantilado salte, otorgando un punto de salto a su clan).
- Mueve el lemming al hexágono elegido, cubriendo a cualquier lemming que ya estuviera en él, si lo había.

*Obsérvese que los lemmings dispersados pueden ser reapilados por un Jugador Águila astuto.*

## ***Acciones Especiales***

Las Acciones Especiales te permiten alterar las reglas del juego para tu ventaja y/o en detrimento de tus oponentes. Cada jugador recibe cartas de Acción Especial únicas durante el despliegue. Adicionalmente, todos los jugadores tienen la Acción Especial común “Es un 5” (*It's a 5*), representada por la cara frontal de la carta de ID de Clan. Cada carta de Acción Especial sólo puede ser usada una vez, tras lo cual se coloca en la pila de descartes (o se le da la vuelta a la carta de ID de Clan en el caso de la Acción Especial “Es un 5”).

*Las Cartas de Acción Especial muestran el título de la Acción Especial junto con una ilustración y un resumen de los efectos de las cartas. Los efectos completos de cada carta se detallan en las páginas 12 y 13 de este reglamento.*

**Cuándo Jugarlas:** Puedes jugar una de tus Acciones Especiales disponibles justo antes de mover a tu propio lemming cada turno (después de que todos los jugadores que te precedan hayan movido sus lemmings).

Sólo se puede jugar *una* Acción Especial por jugador y por turno.

El uso de las Acciones Especiales es *voluntario*; aquellas que no se usan valen 1 PV al final de la partida.

**Cómo Usar una Acción Especial:** Expón la carta elegida y sigue sus instrucciones, después colócala boca arriba en la pila de descartes de Acciones Especiales (o dale la vuelta a tu carta de ID de Clan si usas la Acción Especial “Es un 5”).

La pila de descartes *no* puede ser examinada. El estatus de la carta de ID de Clan de cada jugador y las Acciones Especiales que le quedan es de público conocimiento.

**Efectos en las Reglas:** *Si surge un conflicto entre las reglas normales y las reglas de una Acción Especial que se está jugando, las reglas de la Acción Especial tienen prioridad. Las instrucciones de cada Acción Especial (véanse páginas 12 y 13) indicarán explícitamente los estatus de los lemmings que se ven afectados por esa carta (Activos, Cubiertos, etc).*

**Zonas de Control de las Águilas:** *Cuando tu Acción Especial permite mover a los lemmings, puedes mover a un lemming (o dispersarlo debido a “Snap Crackle Pop” o “Pull My Paw”) a o a través de la zona de control de un águila.*

*Si un lemming acaba el movimiento de su Acción Especial en (o se dispersa a) la zona de control de un águila, realizarás de inmediato el banquete (si el águila está cazando y el lemming está en hexágono de claro) o el procedimiento para dispersión (en todos los demás casos) como si fueras el Jugador Águila.*

*Cuando varios lemmings entran en la zona de control de un águila, el águila se dará el banquete con el primero que permita lo visto anteriormente; después dale la vuelta a su cara de banquete y dispersa al resto.*

## ***Salto al Acantilado***

**Cómo Saltar al Acantilado:** *Si un lemming Activo desea saltar al acantilado, debe de estar en un hexágono de borde de acantilado y deben quedarle puntos de movimiento en la carta de movimiento actual. Los restantes puntos de movimiento son el valor en PV del salto. Cuando un lemming salta, colócalo en la casilla correspondiente de Puntos por Salto Individual (Individual*

*Dive Points Awarded) y modifica correspondientemente el marcador de PV del clan en el Contador de Puntos de Victoria en la parte inferior del tablero.*

*EJEMPLO: Con una carta de movimiento 5 revelada para este turno, a Rick (clan Ritz) le quedan 3 puntos de movimiento cuando llega al borde del acantilado, lo que proporciona 3 PV por el salto al clan Ritz. Wray (clan Biker) completa el mejor salto al acantilado posible al comenzar su movimiento en el borde del*



*acantilado y obtener 5 PV por el salto para el clan Biker (este es un magnífico salto aguantando un montón en el aire y posiblemente con elaborados giros y piruetas durante la caída).*

### **Final de la Partida**

**Puntuación Final:** La partida acaba inmediatamente cuando se revela la carta de Final de Partida. Todo el mundo suma un PV a su clan por cada carta de Acción Especial sin usar que todavía conserva (incluyendo la de “Es un 5” si aún no le ha dado la vuelta a la cara de ID de clan) y suma también el valor en PVs de todos los Pelets de Comida para Lemmings que su clan posee, sumando esta cantidad al total actual de PVs de su clan. También obtiene 1 PV por cada múltiplo de tres pelets de favor que coloca en la Casilla de Cambio de Favores en este momento. Cualquier número de pelets de favor que queden después de este cambio cuentan como tercera opción para romper el empate. El ganador es aquel clan con más puntos de victoria.

**Desempates:** En el caso de que se empate en puntuación, se desempata primero teniendo mayoría de lemmings Puntuados. En segundo lugar, se desempata teniendo menos lemmings en la Casilla de Comida para Águilas. En tercer lugar, se desempata siendo el clan con más pelets de favor sin cambiar. Si todavía quedan clanes empatados después de estas tres comprobaciones acaban empatados.

### **Variante para Partida Más Corta**

Retira dos de las cartas de movimiento de 2 y dos de las de 3 (cuatro cartas en total) y baraja la carta de Final de Partida con las últimas cinco cartas del fondo del mazo en lugar de con las últimas siete.

### **Variante para 2 Jugadores**

Para dos jugadores, hay muchas excepciones a las reglas principales, a saber:

- **Cambio en el Mazo de Acciones Especiales:** Retira la Acción Especial “Mine! All Mine!” del mazo de Acciones Especiales antes de barajar las cartas de Acción Especial.
- **Primer Jugador:** Tirad los dados por el privilegio de ser el Primer Jugador, dándole al ganador el dado del águila azul, que será el marcador de quién es actualmente el Primer Jugador. El otro jugador controla el dado del águila roja.
- **Orden de Juego:** Ambos jugadores tiran su propio dado durante la Fase de Águila y ambos jugadores son Jugador Águila todos los turnos. El Primer Jugador mueve y resuelve el banquete y la Dispersión de su águila primero y revela la carta de movimiento y mueve su lemming primero.
- **Cambio de Dados Cuando Sale Planear:** Si uno o ambos jugadores saca un **Planear**, los dos jugadores intercambian de inmediato los dados de águila, antes de que se resuelva el movimiento de

las águilas, y el otro jugador pasa a ser el Primer Jugador (observa que esto significa que el jugador que sacó el **Planear** moverá realmente la otra águila, mientras que el jugador que no sacó el **Planear** repondrá un hexágono de pelet vacío). Esto ocurre cada vez que salen uno o más resultados de **Planear**.

- **Zona de Protección:** Ningún jugador puede cubrir los lemmings del otro jugador en ninguno de los hexágonos anteriores al círculo de caza del águila roja. Sólo se puede cubrir a los lemmings oponentes a partir de la tercera fila de hexágonos después del área inicial.

### *Variante Caótica*

Esta variante es para ser usada cuando se juega con niños pequeños o cuando se desea una partida con más suerte y menos estrategia. No uses esta variante con sólo dos jugadores.

- **Mazo de Robo de Acciones Especiales:** No repartas cartas de Acción Especial durante el despliegue; en su lugar, retira las cartas de Acción Especial “Mine! All Mine!” y “Déjà Vu” y baraja las 14 cartas de Acción Especial restantes para formar un mazo de robo de Acción Especial. Dale también la vuelta a todas las Cartas de ID de Clan a su lado de Acción Especial usada.

- **Robo de Acción Especial cuando Sale Planear:** Además de reponer hexágonos de pelet, cada vez que el Jugador Águila saca al menos un **Planear** en los dados de águila coge la carta de Acción Especial del mazo de robo después de revelar la carta de movimiento para este turno pero antes de mover su lemming. El Jugador Águila puede elegir entre jugar esta Acción Especial o pasársela al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

- **Si se Juega la Carta:** El Jugador Águila muestra la carta y la resuelve; no puede conservarla para usarla posteriormente. Cuando la carta se resuelve, se deja boca arriba junto a su carta de ID de clan. Al final de la partida, los jugadores pierden un PV por cada carta que jugaran de este modo durante la partida (pero véase el último punto de esta variante).

- **Si la Carta se Pasa al Siguiente Jugador:** El jugador que la recibe tiene entonces la misma elección: jugarla, o pasarla, con las mismas consecuencias.

- **No Hay Más Acciones Hasta que se Resuelve el Destino de la Carta:** Si todos los jugadores pasan la carta de Acción Especial, se deja en la pila de descartes. El destino de la actual carta de Acción Especial (tanto si se juega como si se coloca en la pila de descartes) debe ser resuelto antes de que el Jugador Águila pueda mover. Observa que esto significa que un jugador que no sea el Jugador Águila puede jugar una Acción Especial antes de que sea su turno de mover a su lemming, y que esto es perfectamente válido.

- **Gestión del Mazo de Acciones Especiales:** Si el mazo se acaba, vuelve a barajar la pila descartes para crear uno nuevo. Cuando se han jugado todas las 14 cartas de Acción Especial, ya no hay ningún efecto especial cuando el Jugador Águila saca uno o más Planear.

- **Acciones Especiales Adicionales:** No está permitido cambiar pelets de favor por Acciones Especiales en esta variante. Se pueden cambiar pelets de favor por otros favores y siguen contando para desempatar en tercera instancia.

- **Modificación de PV al Final de la Partida:** Al final de la partida, cada jugador es recompensado (o penalizado) con tantos PVs como el número de cartas de Acción Especial que habría recibido según las reglas normales menos el número de cartas de Acción Especial que jugó durante la partida (Ejemplo: En una partida de 6 jugadores, el clan Biker jugó tres Acciones Especiales, así que pierde 1 PV en su puntuación final [2-3=-1]).

### *Efectos de las Acciones Especiales Detallados*

A continuación viene una descripción completa de las Acciones Especiales y sus efectos en orden alfabético. Los jugadores pueden fotocopiar las páginas 12 y 13 para que todos puedan tener una copia.

Muchas de las Acciones Especiales tienen condiciones que deben ser cumplidas para poder ser jugadas. Si una Acción Especial no puede ser jugada, quédatela: es posible que en un futuro turno

pueda ser jugada. Incluso si acaba la partida y no ha podido ser jugada, sigue proporcionándote un PV al final de la partida.

**BOO! (¡BU!)** – *Un lemming se sobresalta por un ruido detrás de él.*

**Para Resolverla:** Mueves un lemming Activo o Cubierto a tu elección dos puntos de movimiento hacia delante. Si esto mueve al lemming al precipicio, el jugador propietario de su clan recibe un punto, puesto que el lemming estaba demasiado sobresaltado para recibir puntos por la técnica.

**CAUTION (PRECAUCIÓN)** – *Una oleada de miedo y agitación se apodera de los clanes.*

**Para Resolverla:** Se restan dos puntos de movimiento de la actual carta de movimiento a todos los jugadores que muevan después de ti en este turno. Una carta de **2** sería modificada a cero, concluyendo el movimiento para todos los jugadores a menos que modifiquen el **2** con un favor o con su propia carta de Acción Especial (Observa que esta carta es más efectiva cuando juegas como Jugador Águila).

**DÉJÀ VU** – *Un evento reciente vuelve a ocurrir.*

**Para Resolverla:** La Acción Especial que está actualmente arriba en la pila de descartes (es decir, la última Acción Especial que se jugó) vuelve a ocurrir, resolviendo los efectos de la Acción Especial el jugador que usó Déjà Vu como si la hubiera jugado él mismo. La Acción Especial que estás reactivando debe haber sido jugada originalmente por un jugador que no fueras tú mismo.

**EAGLE EYE! (¡OJOS DE ÁGUILA!)** – *El águila de aguda vista detecta a una presa lejana.*

**Para Resolverla:** Elige a cualquiera de las dos Águilas (dale la vuelta a su cara de caza si estaba alimentándose) y muévela a una zona adyacente dentro de su círculo de caza. Lleva a cabo los procedimientos de Banquete y Dispersión como si fueses el Jugador Águila.

**HEROIC RETURN (REGRESO HERÓICO)** – *Un lemming ha conseguido de alguna manera, heroicamente y contra todo pronóstico, escapar del águila que lo atrapó.*

**Para Resolverla:** Coge a uno de tus lemmings de la Casilla de Comida para Águilas y colócalo en uno de los cuatro hexágonos de matorral dentro del círculo de caza del águila azul (pero no en su zona de control). El lemming no puede colocarse en un sitio en el que sobrepasaría el límite de apilamiento, y cubre a cualquier otro lemming que ya estuviese en ese hexágono de matorral.

**IT'S A 5 (ES UN 5)** – *Todos los jugadores pueden usar esta Acción Especial una vez.*

**Para Resolverla:** Puedes tratar la actual Carta de Movimiento como si fuera una Carta de Movimiento de **5** sólo para tu lemming y para el turno actual. Dale la vuelta a tu carta de ID de clan a su lado de Acción Especial usada. Tu lemming sigue todas las reglas normales de movimiento.

**KING OF THE HILL (REY DE LA COLINA)** – *Un lemming alfa reorganiza un apilamiento.*

**Para Resolverla:** Reordena a todos los lemmings Activos y Cubiertos de un apilamiento del tablero de la manera en que desees.

**LOST (PERDIDOS)** – *Algunos de los lemmings se quedan desorientados.*

**Para Resolverla:** Mueve un lemming Activo o Cubierto de tu elección y que pertenezca a cada uno de los demás jugadores un punto de movimiento hacia atrás, un lemming cada vez. Un águila que está cazando sólo se comerá al primer lemming que entre en un hexágono de claro en su zona de control.

**MINE! ALL MINE! (¡MÍOS! ¡TODOS MÍOS!)** – *Quédate los dados de águila en lugar de pasarlos y sé el Jugador Águila durante un turno más.*

**Para Resolverla:** Sólo puedes jugar esta carta cuando eres el Jugador Águila. Coloca la carta bajo los dados de águila hasta que llegue el momento en que los dados normalmente se pasarían; coloca entonces la carta en el descarte y quédate los dados de águila en lugar de pasarlos.

**MISTAKEN IDENTITY (IDENTIDAD CONFUNDIDA)** – *Un lemming atrapado que todo el mundo pensaba que era tuyo pertenecía a otro clan.*

**Para Resolverla:** Coge a uno de tus lemmings que esté en la Casilla de Comida para Águilas y cámbialo con el lemming Cubierto o Activo de otro clan que esté en cualquiera de los cinco hexágonos de matorral del círculo de caza del águila roja. El lemming cambiado llega en la misma posición en el apilamiento que el lemming al que reemplaza.

**NOBLE SACRIFICE (NOBLE SACRIFICIO)** – *Uno de tus lemmings pereció por el bien de la lemmingidad y tu clan debería de ser recompensado.*

**Para Resolverla:** Coge a uno de tus lemmings de la Casilla de Comida para Águilas y usa un dado de águila para saber su valor en PV de la siguiente manera:

**Planear** = vuelve a la casilla de comida para águilas

**1** = 1 PV

**2** = 2 PV

**3** = 3 PV

Mueve el lemming a la casilla apropiada y modifica el marcador de PV de tu clan si ya habías ganado PV.

**PULL MY PAW (TÍRAME DE LA PATA)** – *Un lemming tiene un episodio flatulento particularmente apestoso, y los otros lemmings se dispersan asqueados.*

**Para Resolverla:** Elige cualquier lemming Activo o Cubierto y dispersa entonces a todos los demás lemmings Activos o Cubiertos apilados con el lemming elegido (en cualquier orden deseado) a uno o más de los hexágonos adyacentes en cualquier dirección.

**QUICK START (COMIENZO RÁPIDO)** – *Un lemming abandona la prudencia.*

**Para Resolverla:** Dobra el valor de la carta de movimiento actual para un lemming de tu clan que abandone el Área Inicial en este turno.

**ROCK SLIDE (DESPRENDIMIENTO DE ROCAS)** – *El borde del acantilado se desprende.*

**Para Resolverla:** Todos los lemmings Cubiertos o Activos que estén en los cuatro hexágonos del borde del acantilado se vienen abajo con las rocas caídas y los propietarios de los clanes reciben sólo un Punto de Victoria por cada uno de estos lemmings.

**RUN LEMMING RUN! (;CORRE LEMMING CORRE!)** – *Una oleada de adrenalina le da a un lemming un estallido extra de velocidad.*

**Para Resolverla:** Mueve cualquier lemming Activo o Cubierto que aún no haya entrado en la Línea de Huesos tres puntos de movimiento hacia delante. Con este movimiento se puede entrar a la Línea de Huesos o traspasarla.

**SNAP CRACKLE POP (CHASQUIDO CRUJIDO RUIDO)\*** – *El viento provoca que una rama seca cruja sonoramente, asustando a los lemmings que estaban en el matorral y haciéndolos salir.*

**Para Resolverla:** Selecciona un hexágono de matorral y dispersa de inmediato a todos los lemmings Cubiertos o Activos que estuviesen en él a uno o más hexágonos adyacentes en cualquier dirección.

\* (Se trata de un guiño a los nombres de los tres duendecillos de los cereales *Krispies*)

**UH-OH! (;OH, OH!)** – *Un águila aparece de la nada.*

**Para Resolverla:** Mueve cualquier águila que esté cazando (no alimentándose) a cualquier zona dentro de su círculo de caza. Lleva a cabo los procedimientos de banquete y dispersión como si fueras el Jugador Águila.

## **Créditos del Juego**

**DISEÑO & REGLAMENTO:** Rick Young & John Poniske

**DESARROLLADOR:** John Foley

**CHARACTER ARTIST:** Rajim Harris y Leona Preston

**PLAYTESTING:** Bruce Allen, Louis Ayotte, Brian Bankler, Jack Beckman, Jim Budelman, Johnathan Byerly, Bill Cooper, Clint Eaker, Chris Farrell, Wray Ferrell, John Foley, Kevin Garber, Michael Gouker, George Harris, Chad Jensen, Kai Jensen, Rich Jenulis, Mark Kramer, Jason Markham, Steve Nicewarner, Carl Paradis, Jeff Paul, Jenny Poniske, John Poniske, Bruce Reiff, Martin Sample, Vicki Thomas, Janice Thorne, John Wyatt, Leonard Wyatt, Sue Wyatt, Jonathan Young, Liliane Young, Rick Young, y Michelle Zentis

**DIRECTOR ARTÍSTICO & DISEÑO DE LA CAJA:** Rodger MacGowan

**ILUSTRACIONES DE CUBIERTA Y CARTAS:** Leona Preston

**MAQUETACIÓN DEL MAPA Y DEL REGLAMENTO:** Mark Simonitch

**PRUEBAS DEL TABLERO:** Martin Scott

**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Tony Curtis

**PRODUCTORES:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

**TRADUCCIÓN AL CASTELLANO:** Luis H. Agüe

**AGRADECIMIENTO ESPECIAL:** por sus ideas, que fueron afiladas un poco y después añadidas al juego\_ Gene Billingsley (Mine! All Mine!), Wray Ferrell (Snap Crackle Pop), John Foley (Eagle Eye & Boo!), and Chad Jensen (Lemming Pellets).

### **Descargo de Responsabilidad**

Ningún lemming real (clonado o natural) resultó herido durante la realización de este juego.



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)