BIENVENIDO AL JUEGO DE CARTAS *DEVORAR: PRESA* de Brainstorm Games
Un juego de cartas de ritmo rápido para 2-4 jugadores.

OBJETIVO DE JUEGO
Juega cartas de tu mano para comerte la carta de tu oponente y recoger la Pila de Comida más grande.
PRESA se puede jugar en tres niveles de dificultad: Fácil, Estándar y Avanzado. Todas las versiones pueden ser jugadas por 2 a 4 jugadores.

INTRODUCCIÓN
En la naturaleza, o devoras o te devoran.

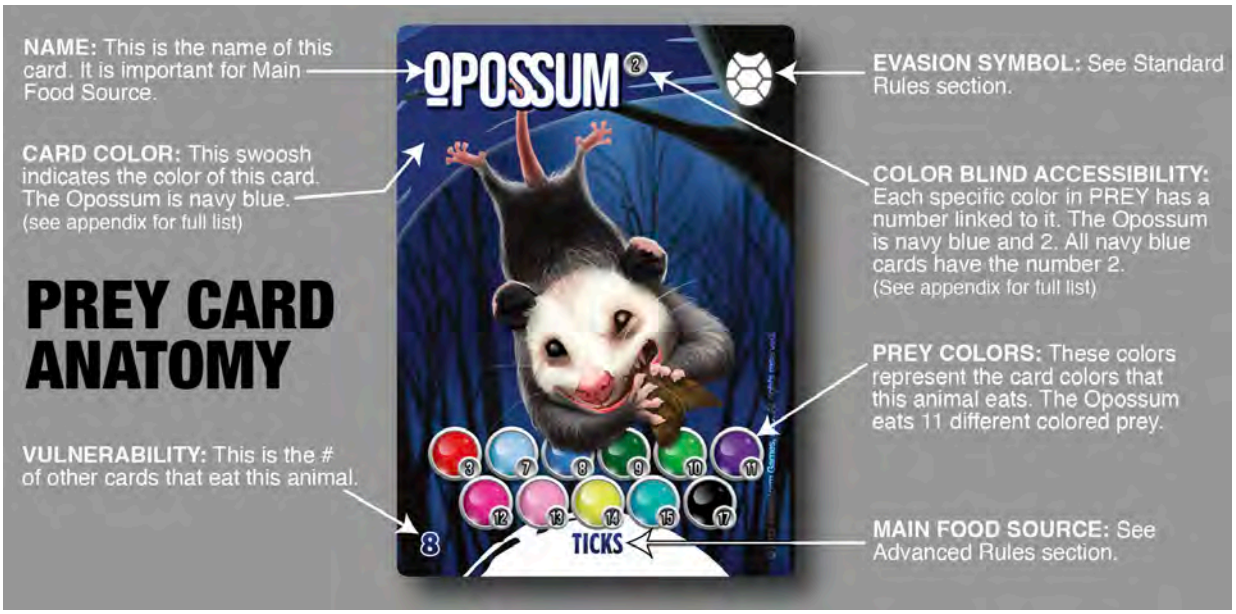
Asume el papel de una de las siete criaturas que habitan en el bosque en un intento de alimentarte del mayor número posible de cartas de tus oponentes. ¡Llega a la cima de la cadena alimentaria y conviértete en un verdadero superdepredador!

La vida en el suelo del bosque es difícil. ¡Debes comer siempre que puedas para sobrevivir y ser lo bastante astuto para eludir a los depredadores que quieren comerte! ¿Usarás a Puercoespín para evadir fácilmente a tu oponente? ¿Usarás Oso Negro para comer. . . casi todo? ¿O morirás de hambre y te convertirás en Carroña?

¡Hagas lo que hagas, no caigas como presa en este juego de mesa! y ¡Quédate en la *casa* si no estás puesto para la *caza*!

CONTENIDO DEL JUEGO 82 cartas (con logo *DEVORAR*):

- Baraja principal de 68 cartas
- 10 Cartas de Evento (para 6 eventos en total)
- 8 cartas de Avatar Animal (con reverso gris)
- 1 carta de referencia de doble cara
- 1 figura de Superdepredador (León de Montaña)
  o 1 ficha de Superdepredador (versión educativa PRESA independiente)
- 1 ficha de Carroña (con Guarida de Zorro en la otra cara)
- 1 ficha de Carroña (con Sol/Luna en la otra cara)
- 1 dado de Evasión de madera de seis caras
- 1 bolsa con cordón



PREY CARD ANATOMY
NAME: This is the name of this card. It is important for Main Food Source.
CARD COLOR: This swoosh indicates the color of this card. The Opossum is navy blue. (see appendix for full list)
VULNERABILITY: This is the # of other cards that eat this animal.
EVASION SYMBOL: See Standard Rules section.
COLOR BLIND ACCESSIBILITY: Each specific color in PREY has a number linked to it. The Opossum is navy blue and 2. All navy blue cards have the number 2. (See appendix for full list)
PREY COLORS: These colors represent the card colors that this animal eats. The Opossum eats 11 different colored prey.
MAIN FOOD SOURCE: See Advanced Rules section.

ANATOMÍA DE LA CARTA DE PRESA
NOMBRE: Esto es el nombre de la carta. Es importante para la Fuente de Comida Principal.
COLOR DE LA CARTA: Este swoosh indica el color de la carta. La Zarigüeya es azul marino (mira el apéndice para la lista completa).
VULNERABILIDAD: Es el nº de otras cartas que se comen a este animal.
SÍMBOLO DE EVASIÓN: Ver la sección Reglas Estándares.
ACCESIBILIDAD PARA CIEGOS AL COLOR: Cada color específico en PRESA tiene un número vinculado a él. La Zarigüeya es azul marino y 2. Todas las cartas azul marino tienen el número 2. (Mira el apéndice para la lista completa)
COLORES DE LAS PRESAS: Estos colores representan los colores de las cartas que come este animal. La zarigüeya come presas de 11 colores diferentes.
FUENTE DE COMIDA PRINCIPAL: Ver sección Reglas Avanzadas.

¿QUÉ SE COME QUÉ?
Intentarás darte un festín con las cartas de tu oponente durante toda la partida. Entonces, ¿cómo saber qué come qué? Es muy sencillo. En el ejemplo de abajo, el Búho Real se come al Castor porque tiene el color de carta del Castor (Naranja 5) listado abajo en su sección de Colores de Presa. El color de la carta del Castor se indica mediante el gran swoosh de color (naranja claro) en la parte superior de la carta y el número que aparece junto a su nombre, en este caso el número 5.
REGLA GENERAL: La carta que juegas siempre intenta comerse cualquier carta que tu

oponente tenga delante en ese momento en la Zona de Presa.

Búho Real Castor; Vegetación

<u>CONFIGURACIÓN DE *PRESA*</u>

1. Cada jugador tira el dado de evasión. El primer jugador que saque un o se convierte en el Jugador 1 y toma la figura del Superdepredador, colocándola frente a él.

2. **SÓLO REGLAS AVANZADAS** Luego los jugadores determinan qué evento estará activo durante esta partida eligiendo uno de los 5 eventos.

3. **SÓLO REGLAS AVANZADAS** El jugador 1 baraja las 7 cartas de Avatar de Animal y reparte un Avatar de Animal boca abajo a cada jugador. Coloca las cartas de Avatar de Animal restantes fuera del juego; no se utilizarán en esta partida. Puedes mirar tu carta de Avatar Animal. Mantenlo boca abajo delante de ti, no en la mano.

4. El jugador 2 baraja el mazo de 68 cartas y reparte 5 cartas a cada jugador. Los jugadores pueden mirar sus cartas. Coloca la baraja boca abajo en la *Zona de Presas* al alcance de todos los jugadores. **SÓLO LAS REGLAS AVANZADAS** Deja fuera la(s) Carta(s) de Evento.

5. **SÓLO REGLAS ESTÁNDARES Y AVANZADAS** Después de que todos los jugadores hayan resuelto las Fuentes Principales de Comida (si las hay), robado cartas adicionales () o activado cualquier habilidad de carta especial, el Jugador 2 toma el mazo, le añade la(s) carta(s) de Evento seleccionada(s), baraja el mazo y lo coloca boca abajo en la *Zona de Presa* al alcance de todos los jugadores. ¡La primera ronda ya está lista para empezar!

Juego *PRESA* (juego para 2 jugadores, ver página siguiente para instrucciones para 3-4

jugadores)
Una ronda consiste en:
1. Resolver cualquier Fuente Principal de Comida en la mano.

2. El jugador actual 1 (con Superdepredador) elige deliberadamente una carta de su mano y la juega boca arriba. El área de juego se llama *Zona de Presa*.

3. El jugador 2 juega una carta de su mano boca arriba. Esto establece una Relación de Alimentación.

4. Si se ha resuelto una Relación de Alimentación, el jugador ganador toma todas las cartas de la *Zona de Presa* y las añade boca arriba a su Pila de Comida en cualquier orden.

5. Los jugadores rellenan sus manos hasta 5 cartas robando cartas de la baraja. El jugador ganador que haya añadido cartas a su Pila de Comida esta ronda va primero, y los jugadores se alternan robando cartas de la baraja de una en una.

6. (Si se juega con las Reglas Estándares o Avanzadas) Puede que los jugadores necesiten resolver una Carta de Evento o una carta especial (León de Montaña, Viuda Negra) antes de continuar rellenando sus manos.

7. Pasa el Superdepredador al siguiente jugador.
PRESA ofrece distintos niveles de accesibilidad para adaptarse a jugadores de todos niveles.

VERSIÓN FÁCIL
RECOMENDADA PARA SU PRIMERA PARTIDA

Para la versión fácil, deja lo siguiente a un lado. No se utilizarán en esta versión:
- Cartas de León de Montaña y Viuda Negra
- Dado de evasión
- Cartas de Avatar de Animal (con reverso gris)
- Cartas de eventos

Para la Versión Fácil, ignora la siguiente información de la carta:
- Fuente Principal de Comida
- Símbolos de evasión
- Símbolos de modificadores de puntuación

CARTAS HORIZONTALES: Algunas cartas de *DEVORAR* están orientadas horizontalmente (es decir Heces, Vegetación, Carroña y Frutas & Semillas) para indicar que son cartas que no se comen a otras cartas. Sin embargo, son excelentes para usar como Fuente Principal de Comida y se pueden jugar normalmente en la *Zona de Presa* como cualquier otra carta.

Símbolo INMEDIATO. Juega la habilidad de esta carta antes de que cualquier jugador realice cualquier otra acción.

Símbolo de ROBAR CARTA: Tan pronto como esta carta llegue a tu mano, roba una carta adicional, permitiéndote superar el límite de mano de 5 cartas.

JUEGO (juego de 3-4 jugadores)

Toma la ficha extra de Carroña de la caja (con el Sol/Luna en la otra cara).
Los jugadores juegan contra el jugador situado inmediatamente a su izquierda y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
EJEMPLO: RONDA 1: El Jugador 1 juega contra el Jugador 2. **RONDA 2:** El Jugador 2 juega contra el Jugador 3. **RONDA 3:** El Jugador 3 juega contra el Jugador 1. Y así sucesivamente.

FIN DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente, después de resolver todas las Relaciones de Alimentación, cuando a un jugador no le quedan cartas. Las cartas que queden en las manos de los jugadores que no se hayan podido jugar (porque un oponente haya jugado todas sus cartas) y las cartas que queden en la *Zona* de Presa (que no se hayan resuelto) simplemente se dejan en la *Zona de Presa*, sin puntuar. Luego los jugadores suman sus puntuaciones contando las cartas de su propio mazo de alimentación y comparándolas con los puntajes de sus oponentes.

RELACIONES DE ALIMENTACIÓN

Hay 6 tipos diferentes de Relaciones de Alimentación: simple, evasión fallida, evasión exitosa-estándar, evasión exitosa-hambre, empate y voro. Para la Versión Fácil, sólo utilizarás simple, empate y voro.
IMPORTANTE: Siempre que ganes una relación de alimentación, te llevas **TODAS** las cartas de la *Zona de Presa*.

SIMPLE
Player 1 plays their River Otter

Player 2 plays their Bullfrog.

The River Otter eats the Bullfrog because (A) the Bullfrog is a light green (10) card and (B) light green (10) is listed in the River Otter's Prey Color section.

This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.

Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.

SIMPLE
Player 1 plays their River Otter
Player 2 plays their Bullfrog.
The River Otter eats the Bullfrog because the Bullfrog is a light green (10) card and light green (10) is listed in the River Otter's Prey Color section.
This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.
Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.
SIMPLE
Jugador 1 juega su Nutria de Río
Jugador 2 juega su Rana Toro.
Nutria de Río se come a Rana Toro porque Rana Toro es una carta de color verde claro (10) y el verde claro (10) aparece en la sección de Colores de Presa de Nutria de Río.
Esta Relación de Alimentación es resuelta. El Jugador 1 toma ambas cartas y las añade boca arriba a su Pila de Comida.
El Jugador 1 pasa el Superdepredador, ambos jugadores vuelven a robar hasta 5 cartas y entonces comienza la siguiente ronda con el jugador 2 jugando ahora una carta primero.

TIE

Player 1 plays Large Mouth Bass.

Player 2 plays Bullfrog.

(A) Player 1's Large Mouth Bass eats cards with the color light green (10).
(B) Player 2's Bullfrog eats cards with the color blue (8).
Therefore, both animals eat one another.

Player 1 wins this Feeding Relationship because they currently have the Apex Predator (C). The Player in possession of the Apex Predator wins ties.

This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.

Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.

TIE
Player 1 plays Large Mouth Bass.
Player 2 plays Bullfrog.
(A) Player 1 's Large Mouth Bass eats cards with the color light green (10). (B) Player 2's Bullfrog eats cards with the color blue (8). Therefore, both animals eat one another.
Player 1 wins this Feeding Relationship because they currently have the Apex Predator (C). The Player in possession of the Apex Predator wins ties.
This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.
Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.
EMPATE
Jugador 1 juega Lubina Negra.
Jugador 2 juega Rana Toro.
(A) La Lubina Negra del Jugador 1 come cartas de color verde claro (10). (B) La Rana Toro del Jugador 2 come cartas de color azul (8). Por lo tanto, ambos animales se comen uno al otro.
El Jugador 1 gana esta Relación de Alimentación porque actualmente tiene el Superdepredador (C). El jugador en posesión del Superdepredador gana los empates.
Esta Relación de Alimentación es resuelta se resuelve cuando el Jugador 1 toma ambas cartas y las añade boca arriba a su Pila de Comida.
El Jugador 1 pasa el Superdepredador, ambos jugadores vuelven a robar hasta 5 cartas y entonces comienza la siguiente ronda con el jugador 2 jugando ahora una carta primero.

VORE

Simply put, a vore is when two cards do not eat one another and players keep playing cards until one card eats another. But, let's see how that happens.

Player 1 plays their River Otter

Player 2 plays Fruit & Seeds.

The River Otter does not eat Fruit & Seeds because (A) the River Otter does not have the color yellow (14) listed in its Prey Color section.

This is a vore.

Since this Feeding Relationship cannot be resolved, Player 1 will now play another card.

VORE
Simply put, a vore is when two cards do not eat one another and players keep playing cards until one card eats another. But, let's see how that happens.
Player 1 plays their River Otter
Player 2 plays Fruit & Seeds.
The River Otter does not eat Fruit & Seeds because the River Otter does not have the color yellow (14) listed in its Prey Color section.
This is a vore.
Since this Feeding Relationship cannot be resolved, Player 1 will now play another card.
VORO
En pocas palabras, un voro es cuando dos cartas no se comen la una a la otra y los jugadores siguen jugando cartas hasta que una carta se come a otra. Pero, veamos cómo sucede.
Jugador 1 juega su Nutria de Río
Jugador 2 juega Frutas y semillas.
La Nutria de Río no come Frutas y Semillas porque la Nutria de Río no tiene el color amarillo (14) listado en su sección de Color de Presa.
Esto es un voro.
Como esta Relación de Alimentación no puede resolverse, el Jugador 1 jugará ahora otra carta.

Player 1 plays Bullfrog directly on top of the previously played River Otter card, covering it completely.

Player 1 is trying to eat the card that Player 2 currently has in play, Fruit & Seeds.

Player 1 checks to see if Bullfrog eats cards with the color yellow (14). (B) It does not.

The vore continues.

Since this Feeding Relationship also cannot be resolved, Player 2 will now play another card.

Player 1 plays Bullfrog directly on top of the previously played River Otter card, covering it completely.
Player 1 is trying to eat the card that Player 2 currently has in play, Fruit & Seeds.
Player 1 checks to see if Bullfrog eats cards with the color yellow (14). It does not.
The vore continues.
Since this Feeding Relationship also cannot be resolved, Player 2 will now play another card.
El Jugador 1 juega Rana Toro directamente encima de la carta Nuria de Río jugada anteriormente, cubriéndola por completo.
El Jugador 1 intenta comerse la carta que el Jugador 2 tiene actualmente en juego, Frutas y Semillas.
El Jugador 1 comprueba si Rana Toro come cartas con el color amarillo (14). No es así.
El voro sigue.
Como esta Relación de Alimentación tampoco puede resolverse, el Jugador 2 jugará ahora otra carta.

Player 2 plays Bobcat directly on top of the previously played Fruit & Seeds card, covering it completely.

Player 2 is trying to eat the current card that Player 1 has in play, Bullfrog.

Because Player 1 possesses the Apex Predator, they first check to see if Bullfrog eats cards with the color silver (1). (C) It does not.

Player 2 now checks to see if Bobcat eats Bullfrog's card color, light green (10). (D) It does!

This Feeding Relationship is resolved as Player 2 takes ALL cards in the Prey Zone (which includes River Otter, Fruit & Seeds, Bullfrog, and Bobcat) and adds them face-up to their Feed Pile.

Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.

Player 2 plays Bobcat directly on top of the previously played Fruit & Seeds card, covering it completely.
Player 2 is trying to eat the current card that Player 1 has in play, Bullfrog.
Because Player 1 possesses the Apex Predator, they first check to see if Bullfrog eats cards with the color silver (1). It does not.
Player 2 now checks to see if Bobcat eats Bullfrog's card color, light green (10). It does!
This Feeding Relationship is resolved as Player 2 takes ALL cards in the Prey Zone (which includes River Otter, Fruit & Seeds, Bullfrog, and Bobcat) and adds them face-up to their Feed Pile.
Player 1 passes the Apex Predator, both players draw back up to 5 cards and then the next round begins with Player 2 now playing a card first.
El Jugador 2 juega Lince Rojo directamente encima de la carta Frutas & Semillas jugada anteriormente, cubriéndola por completo.
El Jugador 2 intenta comerse la carta actual que el Jugador 1 tiene en juego, Rana Toro.
Como el Jugador 1 posee el Superdepredador, primero comprueba si Rana Toro come cartas con el color plata (1). No es así.
El jugador 2 chequea ahora si Lince Rojo se come el color de la carta de Rana Toro, verde claro (10). ¡Sí que lo come!
Esta Relación de Alimentación es resuelta. El Jugador 2 toma TODAS las cartas de la Zona de Presa (que incluye Nutria del Río, Frutas y Semillas, Rana Toro y Lince Rojo) y las añade boca arriba a su Pila de Comida.
El Jugador 1 pasa el Superdepredador, ambos jugadores vuelven a robar hasta 5 cartas y entonces comienza la siguiente ronda con el jugador 2 jugando ahora una carta primero.

VERSIÓN ESTÁNDAR
RECOMENDADA PARA SU SEGUNDA PARTIDA

El Modo Estándar de *PRESA* introduce tres nuevos elementos: Fuente Principal de Comida, Evasión y dos cartas especiales, el León de Montaña y la Viuda Negra.

Para la Versión Estándar, deja lo siguiente a un lado. No se utilizarán en esta versión:
- Cartas de Avatar Animal (con reverso gris)
- Cartas de evento

Para la Versión Estándar, ignora lo siguiente:
- Símbolo de hambre en el dado de evasión
- Símbolos de modificadores de puntuación

Añadir cartas a tu Pila de Comida es lo que necesitas hacer para sobrevivir y prosperar en *DEVORAR*. Fuente de Comida Principal añade una forma sencilla pero eficaz de hacerlo. No todas las cartas tienen una Fuente de Comida Principal, así que, ¡aprovecha al máximo las que sí la tienen!

Fuente de Comida Principal: La Fuente de Comida Principal de un animal se indica mediante el texto que aparece en la parte inferior de la carta, dentro del swoosh blanco:

Vegetación

AL COMIENZO DE CADA TURNO Y SÓLO UNA VEZ POR TURNO, antes de que cualquier jugador haya jugado una carta a la Zona de Presa, cuando tengas una carta de animal en tu mano con una Fuente de Comida Principal y la carta que coincida con esa Fuente de Comida Principal, **PUEDES** retirar ambas cartas de tu mano, añadirlas a tu Pila de Comida y luego volver a robar hasta 5 cartas.

For example: At the start of a turn, a player has both Star-Nosed Mole and Earthworm in their hand.

Star-Nosed Mole has “Earthworm” listed as its Main Food Source (A).

This player MAY remove both cards from their hand, announce they are doing so, reveal them to their opponent, then place them atop their Feed Pile (B). Then the player replenishes their hand back up to 5 cards.

For example: At the start of a turn, a player has both Star-Nosed Mole and Earthworm in their hand.
Star-Nosed Mole has "Earthworm' listed as its Main Food Source.
This player MAY remove both cards from their hand, announce they are doing so, reveal them to their opponent, then place them atop their Feed Pile. Then the player replenishes their hand back up to 5 cards.
Por ejemplo: Al comienzo de un turno, un jugador tiene Topo Nariz de Estrella y Lombriz de Tierra en su mano.
El Topo Nariz de Estrella tiene "Lombriz de Tierra" como Fuente de Comida Principal.
Este jugador PUEDE retirar ambas cartas de su mano, anunciar que lo está haciendo, revelarlas a su oponente y luego colocarlas sobre su Pila de Comida. Luego el jugador repone su mano hasta 5 cartas.

CARTAS ESPECIALES
La Viuda Negra y el León de Montaña no juegan como cartas normales durante la partida. Tanto si se roba del mazo como si se reparte, su habilidad especial, ya sea **CAZADO** o **MORDISCO VENENOSO**, se activa inmediatamente.

MORDISCO VENENOSO: Coloca inmediatamente esta carta y otra carta de animal (cualquier carta orientada verticalmente) de tu mano en la Pila de Comida de un oponente. Entonces rellena tu mano.

CAZADO: Coloca inmediatamente esta carta y otra carta de animal (cualquier carta orientada verticalmente) de tu mano en tu Pila de Comida. Entonces rellena tu mano.

La Versión Estándar introduce el dado de Evasión, ¡dando a todos los jugadores la habilidad de evadir a un depredador *cazador*! El dado de Evasión tiene 4 símbolos, tres de los cuales se utilizarán en la Versión Estándar.

SÍMBOLOS DE EVASIÓN:

Vuelo **Velocidad** **Único**

Durante el juego, si tu carta tiene un símbolo de Evasión en la esquina superior derecha de la carta y tu oponente va a ganar la Relación de Alimentación (¡comiéndose tu carta!), tira el dado de Evasión. Con una tirada exitosa, evades y añades tu carta y las que estén debajo a tu propia Pila de Comida. Tu oponente toma su carta y cualquier carta debajo de ella de vuelta a su mano.

Algunos animales tienen la suerte de tener varios símbolos de Evasión. Si una carta contiene más de un símbolo de Evasión, tira para cada uno de ellos por separado, de uno en uno, empezando por el símbolo de Evasión de la izquierda. Resuelve cada tirada de Evasión antes de tirar para la siguiente. Si ocurre una Evasión con éxito antes de que hayas terminado de tirar todas las Evasiones, detente, ¡porque has escapado con éxito de las fauces de una muerte inminente!

Cualquier animal que se alimente y muestre un símbolo de Evasión de Vuelo o Velocidad en su carta anula TODOS los símbolos de Vuelo y Velocidad de la presa contraria. Por ejemplo, un Petirrojo Americano que sólo tenga no puede tirar para esquivar a un Búho Real que también tenga .

Sin embargo, esto no es así para . Los jugadores con siempre pueden intentar evadir.

Mira el Apéndice para obtener una lista detallada de las capacidades específicas de evasión de cada animal.

RELACIONES DE ALIMENTACIÓN (CONTINUACIÓN):
El nivel de dificultad Estándar añade dos nuevas Relaciones de Alimentación a PRESA: Evasión Fallida y Evasión Exitosa.

FAILED EVASION

Player 1 plays Bobcat.

Player 2 plays Eastern Painted Turtle.

Bobcat eats Eastern Painted Turtle, because Bobcat has (A) dark green (9) listed in its Prey Colors and Eastern Painted Turtle is a dark green (9) card.

However, Eastern Painted Turtle has (B) three evasion symbols which means Player 2 can roll the evasion die up to three times, each time attempting to roll either or evasion symbols.

(C) Roll 1 results in a . This is not a successful evasion. Player 2 rolls again.

(D) Roll 2 results in a . This is also not a successful evasion. Player 2 rolls one last time.

(E) Roll 3 results in another . Therefore, Eastern Painted Turtle does not evade the Bobcat and gets eaten.

This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.

Play continues to the next round.

FAILED EVASION
Player 1 plays Bobcat.
Player 2 plays Eastern Painted Turtle.
Bobcat eats Eastern Painted Turtle, because Bobcat has (A) dark green (9) listed in its Prey Colors and Eastern Painted Turtle is a dark green (9) card.
However, Eastern Painted Turtle has (B) three x evasion symbols which means Player 2 can roll the evasion die up to three times, each time attempting to roll either x or x evasion symbols. (C) Roll 1 results in a x. This is not a successful evasion. Player 2 rolls again. (D) Roll 2 results in a x. This is also not a successful evasion. Player 2 rolls one last time.
(E) Roll 3 results in another x. Therefore, Eastern Painted Turtle does not evade the Bobcat and gets eaten.
This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes both cards and adds them face-up to their Feed Pile.
Play continues to the next round.
EVASIÓN FALLIDA
El Jugador 1 juega Lince Rojo.
El jugador 2 juega Tortuga Pintada Oriental.
Lince Rojo se come a Tortuga Pintada Oriental, porque Lince Rojo tiene (A) verde oscuro (9) en la lista de Colores de Presas y Tortuga Pintada Oriental es una carta verde oscuro (9).

Sin embargo, la Tortuga Pintada Oriental tiene (B) tres símbolos de evasión , lo que significa que el Jugador 2 puede tirar el dado de evasión hasta tres veces, cada vez intentando sacar símbolos de evasión o ?. (C) La tirada 1 resulta en . Esto no es una evasión exitosa. El Jugador 2 tira de nuevo. (D) La tirada 2 resulta en . Esto tampoco es una evasión exitosa. El Jugador 2 tira una última vez.

(E) La tirada 3 resulta en otro . Por lo tanto, Tortuga Pintada Oriental no esquiva a Lince Rojo y es devorada.

Esta Relación de Alimentación es resuelta. El Jugador 1 toma ambas cartas y las añade boca arriba a su Pila de Comida.

El juego continúa con la siguiente ronda.

SUCCESSFUL EVASION

Player 1 plays Bobcat.

Player 2 plays Eastern Painted Turtle.

Bobcat eats Eastern Painted Turtle, because Bobcat has (A) dark green (9) listed in its Prey Colors and Eastern Painted Turtle is a dark green (9) card.

However, Eastern Painted Turtle has (B) three evasion symbols which means Player 2 can roll the evasion die up to three times, each time attempting to roll either or evasion symbols.

(C) Roll 1 results in a . This is not a successful evasion. Player 2 rolls again.

(D) Roll 2 results in a . This is a successful evasion! Eastern Painted Turtle has escaped the deadly clutches of Bobcat and does not need to roll a third time.

This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes Bobcat back into their hand and Player 2 adds Eastern Painted Turtle to their own Feed Pile.

Play continues to the next round.

SUCCESSFUL EVASION
Player 1 plays Bobcat.
Player 2 plays Eastern Painted Turtle.
Bobcat eats Eastern Painted Turtle, because Bobcat has (A) dark green (9) listed in its Prey Colors and Eastern Painted Turtle is a dark green (9) card.
However, Eastern Painted Turtle has (B) three x evasion symbols which means Player 2 can roll the evasion die up to three times, each time attempting to roll either x or x evasion symbols. (C) Roll 1 results in a x. This is not a successful evasion. Player 2 rolls again. (D) Roll 2 results in a x. This is a successful evasion! Eastern Painted Turtle has escaped the deadly clutches of Bobcat and does not need to roll a third time.
This Feeding Relationship is resolved as Player 1 takes Bobcat back into their hand and Player 2 adds Eastern Painted Turtle to their own Feed Pile.
Play continues to the next round.
EVASIÓN EXITOSA
El Jugador 1 juega Lince Rojo.

El jugador 2 juega Tortuga Pintada Oriental.
Lince Rojo se come a Tortuga Pintada Oriental, porque Lince Rojo tiene (A) verde oscuro (9) en la lista de Colores de Presas y Tortuga Pintada Oriental es una carta verde oscuro (9).
Sin embargo, la Tortuga Pintada Oriental tiene (B) tres símbolos de evasión, lo que significa que el Jugador 2 puede tirar el dado de evasión hasta tres veces, cada vez intentando sacar símbolos de evasión o ?. (C) La tirada 1 resulta en . Esto no es una evasión exitosa. El Jugador 2 tira de nuevo. (D) La tirada 2 resulta en . ¡Esto es una evasión exitosa! Tortuga Pintada Oriental ha escapado de las mortales garras de Lince Rojo y no necesita tirar una tercera vez.
Esta Relación de Alimentación es resuelta. El Jugador 1 devuelve a Lince Rojo a su mano y el Jugador 2 añade Tortuga Pintada Oriental a su propia Pila de Comida.
El juego continúa con la siguiente ronda.

VERSIÓN AVANZADA

RECOMENDADA PARA CUANDO ANHELAS MÁS EMOCIÓN Y ESTRATEGIA

Para la Versión Avanzada, no apartes ninguna carta ni ignores ningún símbolo de las cartas o del dado.

Para añadir más peligro y temática a tu partida de *PRESA, ¡*añade un Evento, Avatares de Animales y Hambre al juego!

CARTAS DE EVENTOS

Durante la preparación, elige al azar un Evento para jugar en esta partida y lee la carta. Si requiere que añadas más de una de esta carta de Evento en específico a la baraja, hazlo. Luego baraja la(s) carta(s) de Evento en el mazo después de que todos los jugadores hayan recibido su mano de cartas y hayan resuelto cualquier Fuente de Comida Principal o habilidad de carta especial (paso 5 de la Preparación del Juego). Durante el juego, cuando se roba una carta de Evento de la baraja, lee las instrucciones escritas en la carta. Algunas cartas permanecerán en tu mano, mientras que otras deben ser reveladas, leídas en voz alta y activadas inmediatamente. Para la lista completa de Eventos, mira el apéndice.*
Nota: Si decides atreverte y jugar varios Eventos, no uses Nieve y/o Hojas con Niebla.

AVATARES ANIMAL

Un Avatar Animal es el animal con el que jugarás a lo largo del juego. Las cartas de Avatar Animal se indican por su reverso gris. Durante el paso 3 de la Preparación del Juego, baraja y reparte un Avatar Animal a cada jugador. Los jugadores pueden mirar su carta de Avatar Animal en cualquier momento y mantenerla boca abajo delante de ellos. No reveles tu Avatar Animal a tu(s) oponente(s) hasta que estés listo para jugarlo. Cartas de Avatar Animal:

- nunca cuentan para tu límite de mano de 5 cartas
- sólo puede jugarse una vez por partida
- se añaden a tu propia Pila de Comida cuando se juegan
- no se puede retirar de tu Pila de Comida ni de delante de ti por ningún motivo

Cada carta de Avatar Animal tiene una habilidad especial. Estas habilidades se enumeran en la carta de referencia *PRESA*, con una descripción más detallada en el Apéndice.

HAMBRE Si un jugador consigue evadir a su depredador tirando el dado de Evasión, y el símbolo de Evasión también contiene un símbolo de Hambre , el jugador evasor, como es

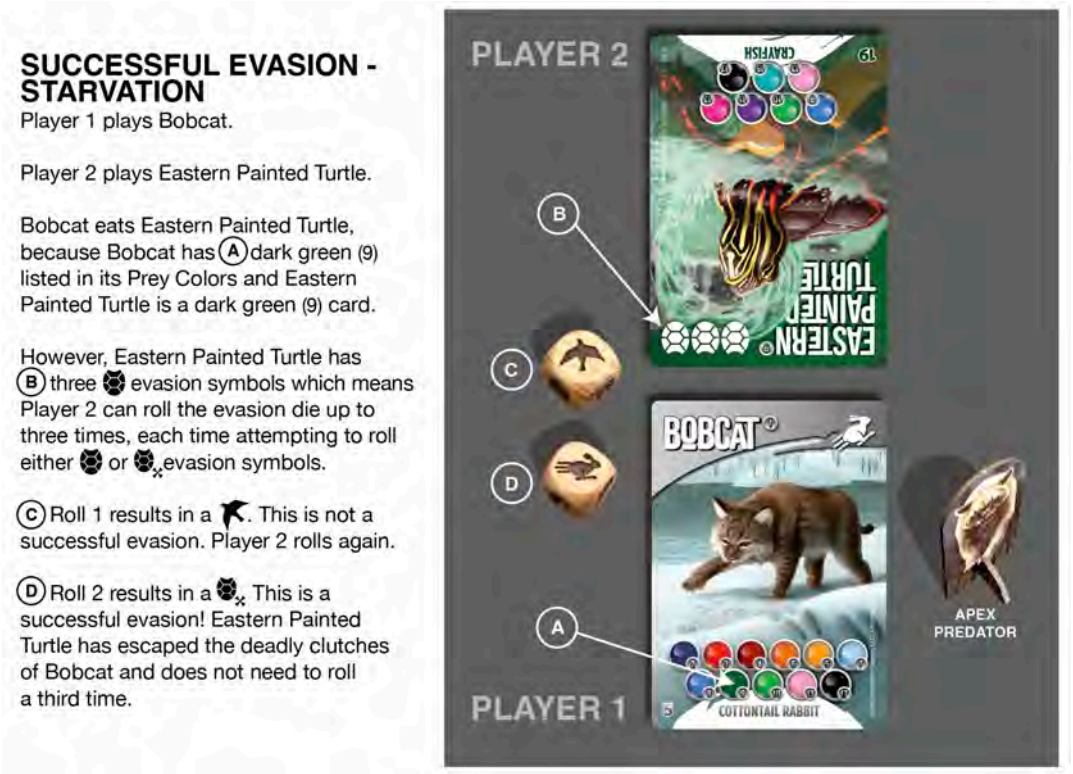
normal, añadirá su carta y las cartas que estén debajo a su propia Pila de Comida.

Carroña

Sin embargo, tu oponente que acaba de ser evadido no añade, como es normal, su carta de nuevo a su mano. En su lugar, dejan su carta en la *Zona de Presa*, dan la vuelta a su carta y a las cartas que haya debajo de ella para que la otra cara de la carta quede visible, la giran 90° y colocan la ficha de Carroña encima de la(s) carta(s). Esto indica que esta carta es ahora una carta Carroña (17) de color negro:
Deja todas las demás cartas debajo de ella (si las hay) en la *Zona de Presa* cubiertas por la ficha de Carroña. El juego continúa a la siguiente ronda con la Carroña todavía en juego. Carroña se considera ahora la siguiente carta que jugará ese jugador, lo que significa que no juega una nueva primera carta en la siguiente ronda, aunque se convierta en el primer jugador. Ver Evasión con Éxito - Hambre más abajo.

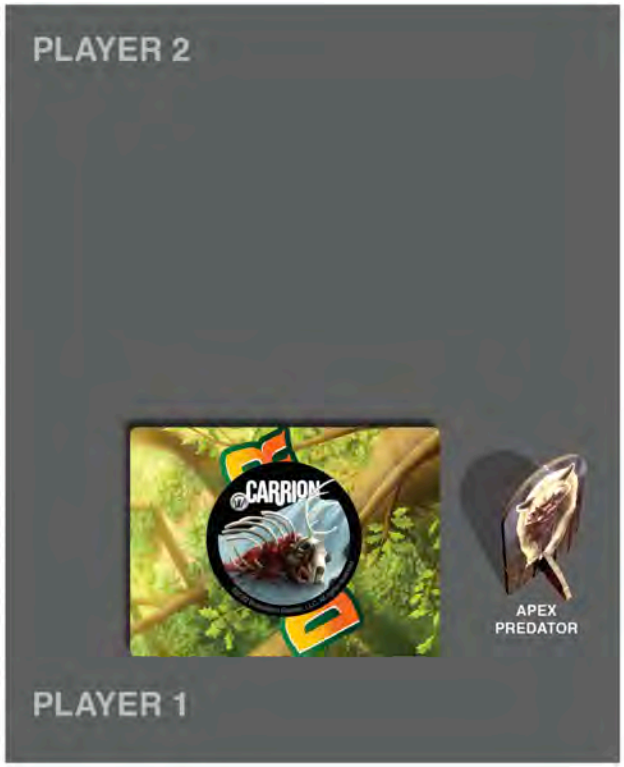
INMUNIDAD AL HAMBRE *Sólo las cartas plateadas tienen esta habilidad.* Ignora; esta carta no puede convertirse en Carroña cuando ha sido evadida con éxito. Si la tirada de evasión por hambre tiene éxito, utiliza las reglas de evasión normales.

RELACIONES DE ALIMENTACIÓN (CONTINUACIÓN):
El nivel de dificultad Avanzado añade la Relación de Alimentación final a *PRESA*:



SUCCESSFUL EVASION -STARVATION
Player 1 plays Bobcat.
Player 2 plays Eastern Painted Turtle.

Bobcat eats Eastern Painted Turtle, because Bobcat has (A) dark green (9) listed in its Prey Colors and Eastern Painted Turtle is a dark green (9) card.
However, Eastern Painted Turtle has (B) three x evasion symbols which means Player 2 can roll the evasion die up to three times, each time attempting to roll either x or x evasion symbols. (C) Roll 1 results in a x. This is not a successful evasion. Player 2 rolls again. (D) Roll 2 results in a x. This is a successful evasion! Eastern Painted Turtle has escaped the deadly clutches of Bobcat and does not need to roll a third time.
EVASIÓN EXITOSA -HAMBRE
El Jugador 1 juega Lince Rojo.
El Jugador 2 juega Tortuga Pintada Oriental.
Lince Rojo se come a Tortuga Pintada Oriental, porque Lince Rojo tiene (A) verde oscuro (9) en la lista de Colores de Presas y Tortuga Pintada Oriental es una carta verde oscuro (9).
Sin embargo, la Tortuga Pintada Oriental tiene (B) tres símbolos de evasión x, lo que significa que el Jugador 2 puede tirar el dado de evasión hasta tres veces, cada vez intentando sacar símbolos de evasión x o x. (C) La tirada 1 resulta en x. Esto no es una evasión exitosa. El Jugador 2 tira de nuevo. (D) La tirada 2 resulta en x. ¡Esto es una evasión exitosa! Tortuga Pintada Oriental ha escapado de las mortales garras de Lince Rojo y no necesita tirar una tercera vez.



This Feeding Relationship is resolved as Player 2 adds Eastern Painted Turtle to their own Feed Pile.

Bobcat now starves and Player 1 must flip the Bobcat card over, rotate it 90°, and place the Carrion (17) token on top of it.

This card stays in the Prey Zone and will count as the first card this player will play next round.

Play continues to the next round in which Player 2 will first attempt to play a card to eat Player 1's Carrion.

This Feeding Relationship is resolved as Player 2 adds Eastern Painted Turtle to their own Feed Pile.
Bobcat now starves and Player 1 must flip the Bobcat card over rotate it 90°, and place the Carrion (17) token on top of it.
This card stays in the Prey Zone and will count as the first card this player will play next round.
Play continues to the next round in which Player 2 will first attempt to play a card to eat Player 1's Carrion.
Esta Relación de Alimentación es resuelta. El Jugador 2 añade Tortuga Pintada Oriental a su propia Pila de Comida.
Ahora Bobcat muere de hambre y el Jugador 1 debe dar la vuelta a la carta Bobcat, girarla 90° y colocar encima la ficha Carroña (17).

Esta carta se queda en la Zona de Presa y contará como la primera carta que este jugador jugará en la siguiente ronda.
El juego continúa con la siguiente ronda en la que el Jugador 2 intentará primero jugar una carta para comerse la Carroña del Jugador 1.

PUNTUACIÓN

Cada jugador cuenta las cartas de su Pila de Comida. Después de contar las cartas, los jugadores aplicarán los modificadores de puntuación a ese total. ¡El jugador con la puntuación más alta se convierte en el verdadero Superdepredador y gana la partida!

MODIFICADORES DE PUNTUACIÓN

Los modificadores de puntuación se indican en las cartas con los siguientes símbolos:

+1 / +3: cuenta como 1 o 3 cartas más a la hora de puntuar.

Retirar Carta: retira esta carta de tu Pila de Comida antes de puntuar.

Retirar Carta -1: retira esta carta y una carta adicional de tu Pila de Comida antes de puntuar. La carta adicional retirada de tu Pila de Comida no puede tener también este símbolo.

APÉNDICE
INFORMACIÓN ÚTIL PARA LA SUPERVIVENCIA

Preguntas frecuentes (P: / R:)

P: Cuando evado con éxito a mi oponente, ¿me llevo TODAS las cartas que he jugado esta ronda?
R: Sí. La(s) única(s) carta(s) que queda(n) en la *Zona de Presa* cuando termina una ronda es una carta que se ha transformado en Carroña (y las cartas que están debajo de ella).
P: ¿Puedo revisar una Pila de Comida?
R: ¡Sí! En cualquier momento, cualquier jugador puede buscar en la Pila de Comida de cualquier otro jugador.
P: ¿Qué ocurre si cada jugador juega todas las cartas de su mano durante una ronda y no se ha establecido ninguna relación de alimentación?
R: En el raro caso de que juegues todas las cartas de tu mano y no se haya establecido una relación de alimentación, cada jugador roba 5 cartas más de la baraja, alternándose empezando por el jugador con la figura del Superdepredador, y los jugadores siguen jugando cartas hasta que se resuelve una relación de alimentación, ¡con un jugador que potencialmente consigue un montón de cartas para añadir a su Pila de Comida!
P: Si utilizo el Avatar Animal Mapache, ¿puedo robar una carta de Avatar Animal usada de la Pila de Comida de mi oponente?
R: No. Las cartas de Avatar Animal nunca pueden ser retiradas de la Pila de Comida de un oponente.
P: Cuando mi carta se convierte en Carroña, ¿todas las cartas que están debajo de ella también se convierten en Carroña?
R: Sí. Todas se convierten en una pila de Carroña.
P: Si las dos cartas jugadas se comen la una a la otra (es decir, Búho Real y Garrapata de Venado), ¿quién se come a quién?
R: El jugador que tenga la figura de Superdepredador gana un empate.
P: ¿Puedo activar la habilidad Cazado del León de Montaña y la Fuente Principal de Comida en el mismo turno?
R: Sí. Luego volverás a robar hasta 5 cartas, como de costumbre.
P: ¿Por qué mi carta de animal tiene dos o tres símbolos de evasión iguales?
R: En algunos casos, esto se debe a que este animal tiene una evasión muy poderosa. Por lo tanto, puedes tirar dos o tres veces. En otros casos, un animal puede tener múltiples habilidades de evasión únicas. Consulta el apéndice para más detalles.
P: En la versión para 3-4 jugadores, si mi carta se acaba de convertir en carroña, ¿se queda en la *Zona de Presa* y cuenta como la siguiente carta que juego?
R: Desgraciadamente, sí. Por ejemplo, eres el Jugador 2. En tu turno, el Jugador 3 evadió con éxito tu carta y te convirtió en Carroña. Después de que el Jugador 3 juegue contra el Jugador 1, el Jugador 1 juega contra ti y se comerá tu Carroña si puede hacerlo.

CONSEJO

- Ganar un voro es una buena manera de aumentar el tamaño de tu Pila de Comida.
- ¿Tiene tu oponente el Oso Negro en su Pila de Comida? Si tienes el Avatar Animal de Mapache, úsalo para robar el Oso Negro de su Pila de Comida y añadirlo a la tuya. Recuerda que el Oso Negro vale tres cartas adicionales al final de la partida.
- Busca las Fuentes Principales de Comida en tu mano. ¡Esta estrategia gana partidas!

TABLA DE COLORES

SILVER: Black Bear, Bobcat, Great Horned Owl, Mountain Lion
NAVY BLUE: River Otter, North American Badger, Striped Skunk, Fisher, Opossum, Eastern Screech Owl, Great Blue Heron, Red-Tailed Hawk
RED: Gray Squirrel, Eastern Chipmunk x2, Star-Nosed Mole, Baby Eastern Cottontail Rabbit x3, White-Footed Mouse
MAROON: Little Brown Bat
LIGHT ORANGE: Beaver, Porcupine
ORANGE: White-Tailed Deer x2
LIGHT BLUE: Black-Capped Chickadee, Red-Bellied Woodpecker, American Robin
BLUE: Large Mouth Bass x2, American Eel, Catfish
DARK GREEN: Eastern Painted Turtle, Ground Skunk, Eastern Hognose Snake, Young Timber Rattlesnake
LIGHT GREEN: Bullfrog x2, Fowler's Toad, Spotted Salamander x2
PURPLE: Deer Tick x2, Harvestman, Black Widow Spider
FUCHSIA: Cricket, Dung Beetle, Yellow Jacket, Fly Mosquito x2, Dragonfly
PINK: Earthworm x2, Crayfish x2

YELLOW: Fruit & Seeds x2
TURQUOISE: Vegetation x2
BROWN: Scat x2
BLACK: Carrion
PLATA: Oso Negro, Lince Rojo, Búho Real, León de Montaña
AZUL MARINO: Nutria de Río, Tejón Norteamericano, Mofeta Rayada, Marta Pescadora, Zarigüeya, Autillo Yanqui, Garza Azul, Halcón de Cola Roja.
ROJO: Ardilla Gris, Ardilla Rayada Oriental x2, Topo de Nariz Estrellada, Cría de Conejo de Cola de Algodón oriental x3, Ratón de Patas Blancas.
ROJO OSCURO: Murciélago Café
NARANJA CLARO: Castor, Puercoespín
NARANJA: Venado de Cola Blanca x2
AZUL CLARO: Carbonero Cabecinegro, Carpintero de Carolina, Petirrojo Americano
AZUL: Lubina Negra x2, Anguila Americana, Bagre
VERDE OSCURO: Tortuga Pintada Oriental, Mofeta, Serpiente de Hocico de Cerdo, Cascabel del Bosque.
VERDE CLARO: Rana Toro x2, Sapo de Caña, Salamandra Moteada x2
VIOLETA: Garrapata del Venado x2, Murgaño, Araña Viuda Negra
FUCHSIA: Grillo, Escarabajo Pelotero, Avispa, Mosquito x2, Libélula
ROSA: Lombriz x2, Cangrejo de Río x2
AMARILLO: Frutas y semillas x2
TURQUESA: Vegetación x2
BROWN: Heces x2
NEGRO: Carroña

REFERENCIA DE EVASIÓN ÚNICA:

Anguila Americana = excavador
Castor = nadador
Cangrejo de río = ataque colazo
Grillo de la cueva = saltador
Escarabajo Pelotero = chorro de líquido hirviente
Ardilla Rayada Oriental = excavadora y trepadora
Culebra Nariz de Cerdo Oriental = inflación del cuello & hacerse el muerto
Tortuga Pintada Oriental = caparazón/cáscara
Lombriz de tierra = producción de olores y excavación
Eslizón = autoamputación (cola)
Mosca = ojos omnidireccionales
Sapo de Caña = camuflaje y secreciones de piel tóxica
Ardilla Gris = trepadora y autoamputación (cola)
Murgaño = autonomía (pata separadora), secreción de olores, balanceo (vibración rápida)
Tejón Norteamericano = almizcle oloroso, pelo grueso y piel suelta, y vocalizaciones (siseos, gruñidos, rugidos)
Zarigüeya = hacerse la muerta
Marta = trepadora
Puercoespín = púas
Cuervo = inteligencia
Topo de Nariz Estrellada = excavador
Mofeta Rayada = chorro de fluido apestoso
Salamandra Moteada = manchas de advertencia & secreciones tóxicas lechosas de la piel
Cascabel del Bosque = mordisco venenoso
Avispa = picadura venenosa

HABILIDADES DEL AVATAR ANIMAL:

INTELIGENCIA: Una vez por partida, en cualquier momento, puedes cambiar una carta de tu Pila de Comida por una carta de la Pila de Comida de un oponente.

INGENIO: Una vez por partida, cuando fallas una tirada de evasión, evades con éxito en su lugar. Esta evasión exitosa no es Hambre.

HIBERNAR: Una vez por partida, en cualquier momento, puedes robar las dos cartas inferiores de la baraja y añadirlas a tu mano. Puedes superar el límite de mano de 5 cartas para esta acción.

ACECHAR: Una vez por partida, al comienzo de una ronda, toma esta carta, una carta de **INSECTO** de tu mano, una carta de **INSECTO** de la Pila de Comida de un oponente, y añádelas todas a tu Pila de Comida. Luego rellena tu mano hasta 5 cartas.

ROBAR: Una vez por partida, en cualquier momento, toma 1 carta cualquiera de la Pila de Comida de un oponente y ponla en tu Pila de Comida.

SUPERVIVENCIA: Una vez por partida, al comienzo de una ronda, toma esta carta y una carta de tu mano y añade ambas a tu Pila de Comida o a la Pila de Comida de un oponente. Luego rellena tu mano hasta 5 cartas.

ZAMBULLIDA: Una vez por partida, cuando un jugador esté tomando cartas de la *Zona de Presa* y añadiéndolas a su Pila de Comida, tú puedes tomar todas esas cartas y añadirlas a tu Pila de Comida en su lugar.

TENACIDAD: Una vez por partida, puedes ignorar la evasión exitosa de un oponente.

REFERENCIA DE LAS CARTAS DE EVENTO:

Niebla: "Oscurecido". Durante la preparación del juego, baraja ambas Cartas de Evento de Niebla en la baraja PRESA. Coloca inmediatamente esta carta boca arriba para que la vean todos los jugadores. En esta ronda, todos los jugadores barajan las cartas de sus manos y juegan cartas al azar de su mano, en lugar de una carta de su elección, hasta el final de la ronda. Cuando termine la ronda, descarta esta carta fuera del juego.

Huracán: "Desplazados". Recoge inmediatamente todas las cartas de las manos de todos los jugadores *(no los Avatares Animales)*, barájalas todas juntas y vuelve a repartirlas todas empezando por el jugador que robó esta carta. Todos los jugadores pueden entonces continuar rellenando sus manos hasta 5 cartas, empezando por el jugador que robó esta carta Huracán.

Hojas: "Montones de hojas". Durante la preparación del juego, baraja las 3 Cartas de Evento de Hojas en la baraja *PRESA*. Esta carta permanece en tu mano y cuenta para tu límite de mano de 5 cartas. Esta carta no se puede jugar como las cartas normales. Sólo puedes descartar esta carta al principio de una ronda colocándola en la Pila de Comida de un oponente junto con otra carta de tu mano *(donde se puntúa al final de la partida)* **O** puedes usarla como Fuente Principal de Comida como Vegetación (15). En cualquier caso, rellena tu mano hasta 5 cartas.

Tormenta Eléctrica: "Asustado". Inmediatamente, todos los jugadores descartan una carta al azar de su mano y la colocan fuera del juego. *Estas cartas no se puntúan.* En esta ronda, los jugadores no rellenan su mano hasta 5 cartas a menos que no tengan cartas en la mano.

Tornado: "Caos". Inmediatamente, todos los jugadores pasan su mano entera de *cartas (no de Avatar Animal)* al jugador de la izquierda. Todos los jugadores pueden entonces continuar rellenando sus manos hasta 5 cartas, empezando por el jugador que robó esta carta de Tornado.

Nieve: "Ventisquero". Durante la preparación del juego, baraja ambas cartas de Evento de Nieve en la baraja *PRESA*. Esta carta permanece en tu mano y cuenta para tu límite de mano de 5 cartas. Esta carta no se puede jugar como las cartas normales. Sólo puedes descartar esta carta al principio de una ronda colocándola en la Pila de Comida de un oponente junto con otras dos cartas de tu mano donde se puntúan al final de la partida. Luego rellena tu mano hasta 5 cartas.