

Ascidiæ

Pere J Cano

1 a 4 jugadores

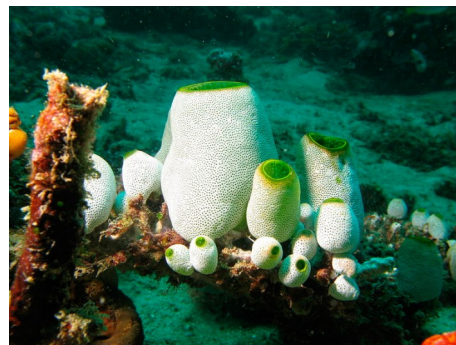
Un juego de logística marina

20 minutos por jugador

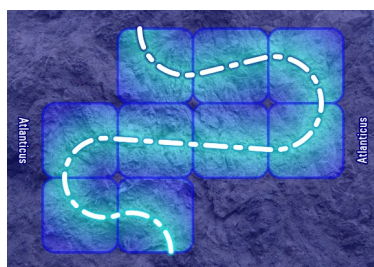
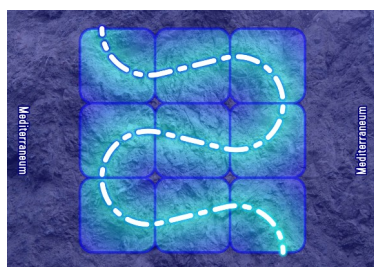
En **Ascidiæ** controlas una próspera colonia de ascidias, pequeños e inmóviles animales marinos, y tu objetivo es fundas nuevas colonias en las rocas colindantes.

En este juego de cadena de montaje, usarás tus ascidias para criar renacuajos, que maduran a nuevas ascidias. Consigue el grupo correcto de renacuajos para establecer una nueva colonia, y ¡consigue colonias para ganar!

Las cartas de ascidia se colocan en los tableros de los jugadores, mayormente inmóviles, y se activan siguiendo las corrientes marinas zigzagantes. Los renacuajos de madera se colocan sobre las cartas y mutan y viajan según las habilidades de cada ascidia.



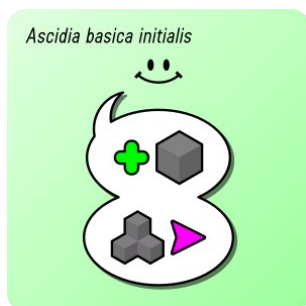
Contenido



4 corrientes de doble cara



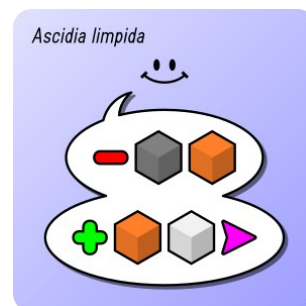
Un tablero central



2×4 **ascidias iniciales**



4×8 **ascidias comunes**



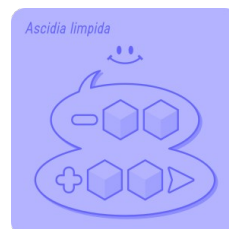
25×8 **ascidias especiales**



10×3 colonias en tres dificultades



80 fichas de renacuajo
y 10 de bloqueo



25 cartas de selección

Todos los componentes están limitados, excepto los renacuajos. Si se acabasen, usa fichas, botones o monedas.

Preparación

Coloca el tablero central y pon 2 de cada **Ascidia común** por jugador en pilas en las zonas rojas.

Elige 6 **Ascidias especiales** y coloca 2 cartas por cada jugador de cada una en pilas sobre las zonas azules. Encontrarás grupos de Ascidias especiales recomendados al final de esta manual.

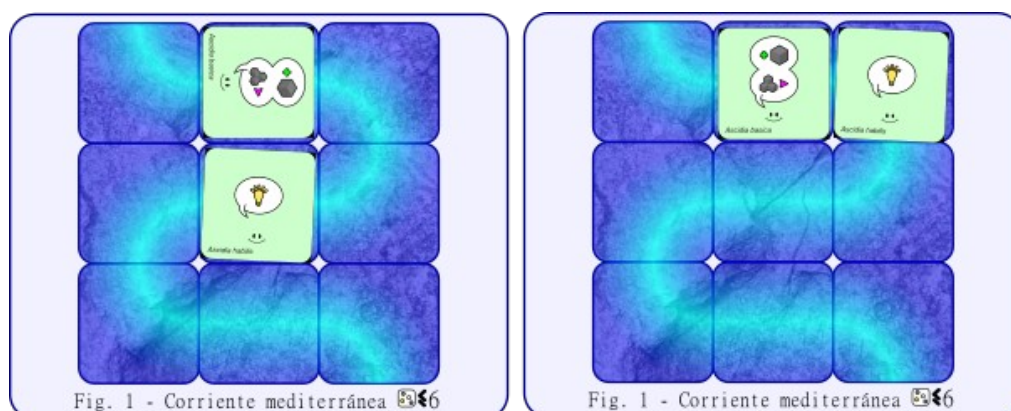
Escoge la dificultad de las **Colonias**, las colonias negras de 4 renacuajos son más relajadas, las naranja de 5 renacuajos son normales y las blancas de 6 renacuajos son desquiciantes.

Elige al azar 1 carta de Colonia por jugador y 1 adicional, y colócalas descubiertas en el lado verde de los tableros centrales. Añade otra colonia por jugador para una partida larga.



Cada jugador recibe un tablero de Corriente y una **Ascidia basica** y una **Ascidia habilis**. Elige qué corriente (lado del tablero) usarán todos los jugadores en esta partida.

Cada jugador coloca sus dos **Ascidias iniciales** sobre su corriente en la posición y orientación que quiera. Es recomendable dejar a jugadores noveles que recolquen sus **Ascidias iniciales** durante los primeros turnos, hasta que encuentren una configuración que les guste.



Cada jugador puede colocar sus Ascidias iniciales como quiera

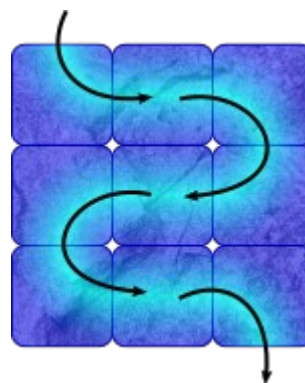
El jugador que haya hecho submarinismo más recientemente será el jugador inicial.

[illegible]

Cada jugador, por turnos, manipula y hace crecer su colonia de ascidias, intentando que sus renacuajos funden nuevas colonias.

Si siguiendo el orden indicado por la corriente, cada Ascidia se activa e intenta realizar sus acciones. Las casillas vacías simplemente se ignoran. Cuando se llega al final de la corriente, el turno pasa al siguiente jugador.



Cuando un jugador consiga su segunda carta de Colonia (su tercera colonia en una partida larga), es el ganador y la partida termina.

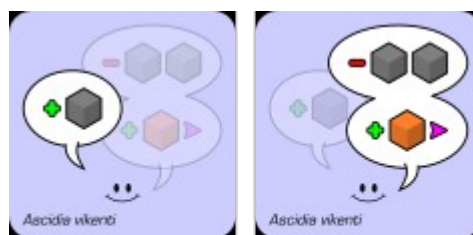


Activar una ascidia

Cuando una ascidia se activa realiza su habilidad, o una de ellas. Una habilidad puede estar formada por varias acciones ordenadas.

Una habilidad que comience con una acción

 Consumir o  Colaborar solo puede realizarse si la ascidia tiene los renacuajos necesarios.



Esta ascidia tiene 2 habilidades,
la segunda solo se puede realizar
si tiene al menos 2 renacuajos negros

Si una ascidia tiene varias habilidades, elige obligatoriamente una de las que pueda realizar. Si no puede realizar ninguna habilidad, *y solo en este caso*, no hace nada.

Algunas ascidias tienen las puntas de sus habilidades hacia afuera, son habilidades prestadas. No pueden usarlas ellas mismas, pero las prestan a las ascidias de su alrededor, manteniendo las direcciones impresas.

Purga

Cuando se activa una ascidia, si tiene demasiados renacuajos, se purgará. La capacidad máxima de cada ascidia es de 6 renacuajos; si, al activarse, tiene más, devuélvelos todos al suministro, y esta ascidia no activa ninguna habilidad, pasa a la siguiente casilla de la corriente.

¡Esto solo ocurre al activarse! Durante el resto del tiempo, incluso mientras está realizando acciones y habilidades, no hay límite a su cantidad de renacuajos.

Iconografía



un solo renacuajo de este color



un solo renacuajo de uno de estos colores



todos los renacuajos de este color



todos los renacuajos de cada uno de estos colores

Acciones con renacuajos



Criar – Coge estos renacuajos del suministro y ponlos sobre la ascidia.



Consumir – Quita exactamente estos renacuajos de la ascidia y devuélvelos al suministro. Si no hay suficientes renacuajos, no se puede realizar esta acción, no devuelvas ninguno ni continúes la habilidad.



Empujar – Mueve exactamente estos renacuajos desde esta ascidia a la siguiente casilla en esta dirección. Si esa casilla está vacía o no hay más casillas en esa dirección, los renacuajos se pierden, devuélvelos al suministro. Si no hay suficientes renacuajos, no muevas ninguno. La habilidad continúa aunque no se hayan movido renacuajos o se hayan perdido.



Colaborar – Si la ascidia tiene estos renacuajos, continúa la habilidad, si no los tiene, no se puede realizar esta acción, no continúes la habilidad. En cualquier caso, los renacuajos se quedan en la ascidia.



Atrapar – Mueve exactamente estos renacuajos desde la casilla en esa dirección a esta ascidia. Si no hay suficientes renacuajos, no muevas ninguno, si la casilla está vacía o no hay casilla en esa dirección, no hay movimiento. Continúa la habilidad aunque no se hayan atrapado renacuajos.

Acciones con el tablero central



Pensar – Haz cualquier acción del tablero central (verde, azul, roja o amarilla)



Colonizar – verde – Devuelve de esta ascidia al suministro la combinación de renacuajos indicados en una de las cartas de colonia para quedártela. Una vez la tengas, los demás jugadores ya no podrán obtenerla.



Arraigar – azul / roja – Elige una de las ascidias comunes o especiales disponibles. Devuelve desde esta ascidia al suministro los renacuajos indicados en la casilla del tablero central (su coste), y coloca la ascidia elegida en cualquier casilla de tu corriente, en cualquier dirección.

Si esa casilla estaba ocupada, todo lo que había allí se pierde (devuelve los renacuajos al suministro, y la ascidia perdida a la caja, ya no está disponible).

Si la ascidia está bloqueada, devuelve los renacuajos para quitar el bloqueo, pero no la consigues.



Ordenar – amarilla – Haz cualquier acción amarilla del tablero central.



Desplazar – amarilla – devuelve un renacuajo de esta ascidia para mover una de tus ascidias una casilla en cualquier dirección. No puede moverse fuera de la corriente.

Si la mueves a una casilla ocupada, todo lo que había allí se pierde (devuelve los renacuajos al suministro, y la ascidia perdida a la caja, ya no está disponible)



Girar – amarilla – devuelve un renacuajo de esta ascidia para girar una de tus ascidias a cualquier dirección (puede quedarse en la que ya tenía).



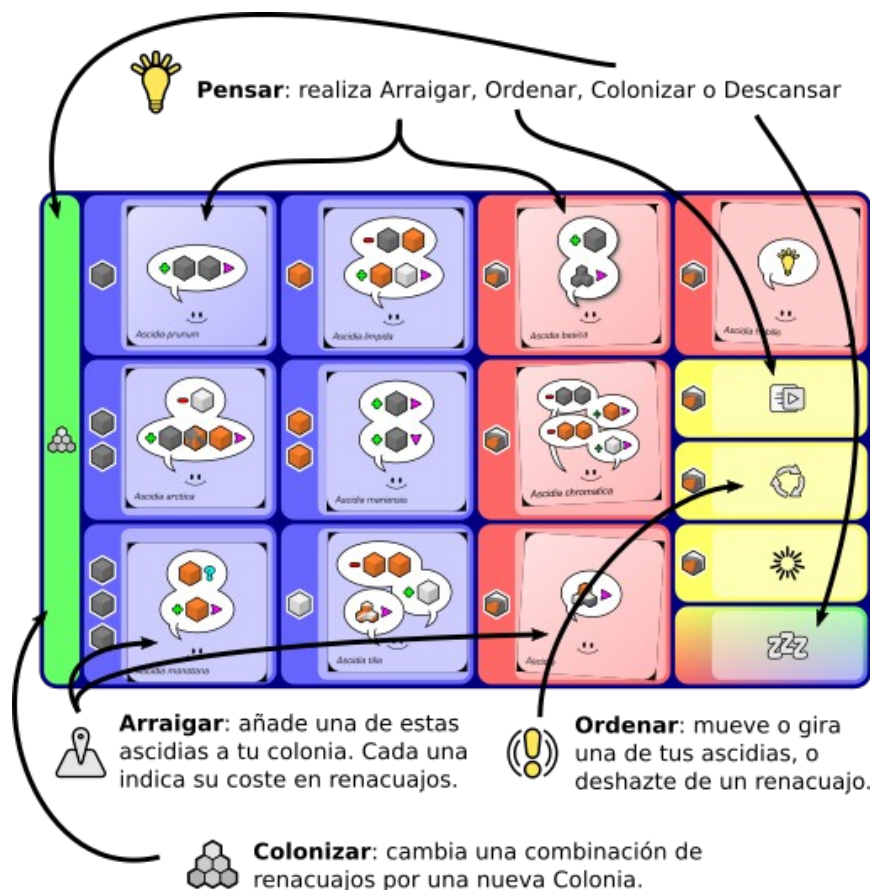
Bloquear – amarilla – devuelve los renacuajos indicados en la ascidia que quieras bloquear desde esta ascidia para poner una ficha de bloqueo sobre aquella. No puedes bloquear una que ya esté bloqueada.



Ahuecar – amarilla – devuelve un renacuajo de esta ascidia al suministro.



Descansar – verde / azul / roja / amarilla – Permite a la ascidia descansar y no hacer nada.



Bloque característico

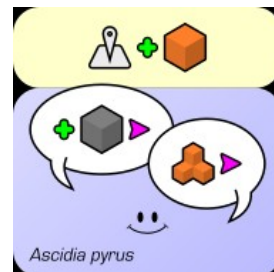
Algunas ascidias tienen un bloque amarillo que puede tener diversas habilidades



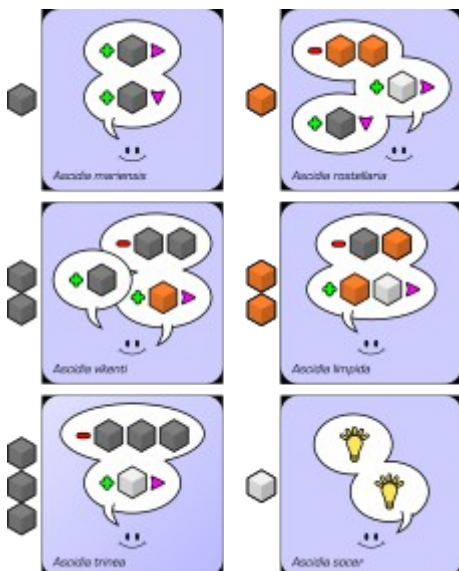
Arraigo – Al arraigar esta ascidia, realiza esta acción (normalmente criar renacuajos)



Capacidad – Modifica la capacidad máxima de la ascidia antes de purgarse.



Ascidias recomendadas para la primera partida



- Ascidia mariensis
- Ascidia vikenti
- Ascidia trinea
- Ascidia rostellaria
- Ascidia limpida
- Ascidia socer

Introduce las acciones de criar, empujar y consumir; con ascidias que empujan renacuajos en varias direcciones o con varias habilidades.

Notablemente, la Ascidia socer tiene la habilidad de Pensar dos veces, podría ser la clave del éxito.

Después de esta primera partida, recomendamos mantener las mismas ascidias especiales, pero cambiar su posición, y por tanto su coste, en el tablero central. La estrategia cambia, pero ya conocéis cómo funciona cada una.

Otros grupos de ascidias recomendados

No se incluyen posiciones (costes), colócalas al azar.

Segunda partida:

Ascidia arctica, *Ascidia colectiva*, *Ascidia cordata*, *Ascidia iota*, *Ascidia retinens* y *Ascidia turbida*.

Introduce iconos multicolor. *Asc colectiva* necesita al menos 3 renacuajos negros a la vez o los consume todos; *Asc cordata* y *Asc retinens* tienen habilidades que crían renacuajos, pero no los empujan.

Tercera partida:

Ascidia arlechi, *Ascidia monotona*, *Ascidia scalena*, *Ascidia serrata*, *Ascidia stator* y *Ascidia xerocephala*.

Introduce la acción de colaborar, que necesita renacuajos pero no los consume. *Asc stator* puede elegir cualquiera de sus habilidades una vez tenga un renacuajo blanco; *Asc scalena* sí consume renacuajos, pero poco a poco; *Asc xerocephala* cría un renacuajo blanco y los empuja todos sin importar el color.

Cuarta partida:

Ascidia caudalata, *Ascidia gemmata*, *Ascidia louisianeana*, *Ascidia mater*, *Ascidia prunum* y *Ascidia stereo*.

Introduce los bloques característicos y las habilidades prestadas. *Asc louisianeana* comienza con dos renacuajos negros, cría un tercero, y los empuja todos, tiene un primer turno fuerte. *Asc gemmata* empujará un renacuajo de cada color a lo largo de tres turnos, después hace bien poco; *Asc mater* es resistente a las purgas.

Las *Asc stereo* y *Asc caudalata* son diferentes: no pueden aprovechar sus propias habilidades, sino que las prestan a las ascidias de su alrededor.



Estas habilidades deben respetar la dirección de su ascidia original.

Puede criar y empujar un renacuajo hacia abajo.

Modo solitario

Monta la partida normalmente (recuerda, 2 copias de cada ascidia), pero coloca 3 Colonias.

Debes conseguir 2 colonias en un mismo turno para ganar, conseguir las 3 colonias en el mismo turno para una victoria apoteósica.

