

REGLAMENTO

ILAN

EXPLORANDO LA VIDA ANTÁRTICA



21

FUNDACION



CONTEXTO

¡Antártica es un continente único, distinto y enigmático! Posee récords que son increíbles: Por ejemplo, es el continente más alto en promedio y que registra los vientos más fuertes que han existido. A su vez, en él se han reportado las temperaturas más bajas jamás registradas por instrumentos de medición en nuestro planeta. A pesar de ser la reserva de agua dulce más grande del mundo, es el continente más árido de todos, ya que el 99% del agua dulce se encuentra congelada y muy poca de ella está disponible en estado líquido para la vida. Allí, gran parte de la vida se concentra en solo el 1% del territorio, donde habitan especies tan únicas y emblemáticas como los pingüinos o el krill, cuya biología está completamente adaptada a este entorno extremo.

La Antártica se separó del continente sudamericano hace unos 35 millones de años y con ello, se originó la corriente circumpolar antártica, la más poderosa del mundo. Esto tuvo consecuencias globales. Por ejemplo, en el caso de Chile, la formación de la corriente circumpolar originó la corriente de Humboldt que baña prácticamente todas las costas de Chile y Perú. Al tener influencia Antártica, esta corriente fría produce muy poca evaporación en la zona norte de Chile, lo que es reconocido como uno de los factores que determinaron la formación del desierto de Atacama.





Desde su descubrimiento hace más de 200 años, la Antártica ha despertado el interés de exploradores, científicos, artistas, filósofos, escritores, políticos, empresarios, entre otros. Actualmente, la comunidad científica mundial busca entender su rol en el sistema climático global, la fragilidad de sus ecosistemas, la evolución y adaptación de sus especies y la influencia de la actividad humana y el cambio global sobre el continente blanco. El comité científico mundial de ciencia Antártica, consensuó hace algunos años, las 80 preguntas prioritarias a responder sobre este continente, haciendo un llamado a la colaboración entre las naciones para hacer eficientes y sostenibles los esfuerzos por contestarlas. Por todo esto, se hace necesario generar “identidad Antártica” en los habitantes del mundo para hacer propio este continente cuya influencia sobre el planeta es inconmensurable. Para esto debemos aprender de él ya que es y siempre será necesario conocer para proteger.

*No existe registro de habitantes originarios del continente blanco, pero sí de la influencia directa de sus vientos sobre pueblos como los Yaganes al extremo sur de nuestro país y su conexión con este, para ellos, desconocido continente. **ILAN** que en lengua yagán significa “viento del sur” o “desde el sur”, es un juego que invita a explorar la vida Antártica.*

INTRODUCCIÓN

En **ILAN: Explorando la Vida Antártica** tomaremos el rol de una expedición científica cuya misión es estudiar a las diferentes formas de vida que habitan en el fascinante **Continente Antártico**, tanto en la superficie, como en el aire y bajo el mar.

Los jugadores serán testigos privilegiados de las interacciones entre las especies, el medio y su lucha por la supervivencia, investigando desde microscópicas algas que alimentan de oxígeno el planeta, hasta los impresionantes cetáceos que deslumbran con su gran tamaño. Además, podrán presenciar los factores naturales y humanos que condicionan los ecosistemas y modifican el comportamiento y la vida de las especies.

ILAN nos invita a conocer este poco conocido continente, para entender su importancia para el resto del planeta y cómo cada uno de nosotros puede aportar en la preservación de su patrimonio natural.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego, es registrar la mayor y más variada cantidad de especies y sus interacciones, así como factores humanos y naturales que afectan al ecosistema, para obtener así los 40 Puntos de Victoria (PV) necesarios para el éxito de la expedición.



LISTADO DE COMPONENTES

a) 90 Cartas de BIODIVERSIDAD

b) 30 Cartas de FACTORES: 15 naturales y 15 humanos

c) 5 Cartas de Jugador

d) 5 Pingüinos de madera

e) 1 Tablero de puntos

f) 1 Reglamento



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

CARTAS DE BIODIVERSIDAD

Son cartas que representan la flora y fauna presente en los ecosistemas antárticos y se clasifican por colores en:

1) **Verdes:** Son productores, es decir que producen su propio alimento mediante procesos químicos como la fotosíntesis. Pueden ser **Microalgas** ① o **Macroalgas** ①.

2) **Azules:** Representan a los invertebrados, es decir que no poseen columna vertebral. Si habitan en el fondo marino son **Bentónicos** ②, mientras que si habitan en aguas medias o cerca de la superficie, son **Pelágicos** ③.

3) **Amarillas:** Representan a los peces, los cuales también pueden ser **Bentónicos** ④ o **Pelágicos** ⑤.

4) **Naranjas:** Representan a un grupo de depredadores de tamaño mediano. Se clasifican en **Aves** ⑥ y **Pinípedos** ⑦.

5) **Rojas:** Representan a los grandes mamíferos marinos, clasificados en **Pinípedos Grandes y Cetáceos Menores** ⑧ y **Grandes Cetáceos** ⑨.




CARTAS DE FACTORES


Estas cartas representan tanto los factores **naturales** como **humanos** que afectan a los **ecosistemas Antárticos**. Cada carta tiene un título, una descripción de lo que representa, y una acción que debe realizarse al ponerla en juego.




PINGÜINOS DE MADERA


Cada jugador elige un pingüino que representa a una de las expediciones de científicos que está realizando observaciones en un ECOSISTEMA ANTÁRTICO en particular, según el color:

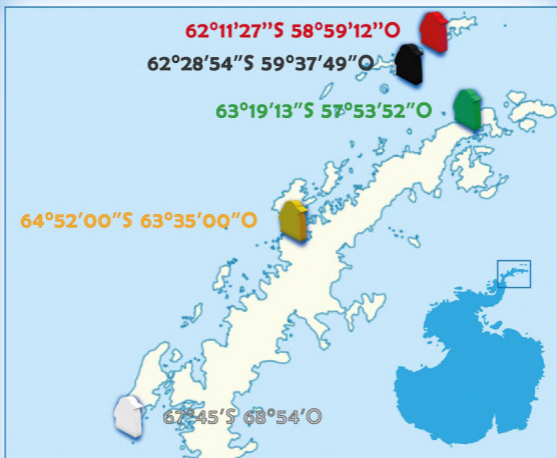
 **Bahía Sur, Isla Doumer:** *En la zona media de la península antártica se ubica la base Yelcho, administrada por el Instituto Antártico Chileno, la que posee acuarios y laboratorios para realizar estudios de la biología marina del lugar.*

 **Bahía Fildes, Isla Rey Jorge, Shetland del Sur:** *Es una de las zonas más pobladas de la Antártica, donde coexisten múltiples bases de distintos países como Chile, Rusia, Uruguay, Corea, China, Argentina, Polonia, Perú, Brasil y Estados Unidos. En particular, las bases chilenas presentes son la Profesor Julio Escudero, Eduardo Frei y la capitanía de puerto Fildes.*

 **Rada Covadonga, Península Antártica:** *Este ecosistema se encuentra al norte de la península antártica. Allí se encuentra la Base O'Higgins del Ejército de Chile, la que posee laboratorios para estudios de biología marina, geología y meteorología.*

 **Bahía Chile, Isla Greenwich, Shetland del Sur:** *Alberga la Base Arturo Prat de la Armada de Chile, la primera base que el Estado chileno estableció en la Antártica. Esta zona también es adecuada para realizar actividades científicas relacionadas con la geología, biología marina y sedimentología.*

 **Bahía Margarita, Isla Adelaida:** *La Bahía Margarita es uno de los mayores ecosistemas de la Antártica, donde se ubican bases científicas de distintos países como Teniente Carvajal de Chile, Rothera del Reino Unido y San Martín de Argentina. Es una de las zonas del planeta que más ha cambiado producto del cambio climático.*



TABLERO DE PUNTOS

Representa el avance de la expedición de científicos en sus ECOSISTEMAS. El **puntaje** representa el nivel del éxito de su investigación y los datos que han podido observar. Durante el juego, quienes ganen puntaje, deben avanzar, con el **pingüino** de su color, la cantidad total de casillas correspondiente al puntaje que ganaron (hasta llegar a 40) o que perdieron (hasta un mínimo negativo de -4).



Al final de un turno **pueden quedar más de 3 cartas de BIODIVERSIDAD** en LA CORRIENTE, sin un máximo de restricción.

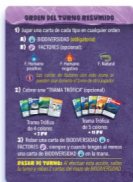
4) MAZOS:

A un costado del TABLERO, se colocan boca abajo y en montones separados, el resto de las cartas de **BIODIVERSIDAD** y **FACTORES**.



JUGADOR INICIAL

Se reparten las **CARTAS DE JUGADOR** de manera aleatoria, incluyendo la carta con el ícono del **jugador inicial**. El jugador que reciba la carta con el ícono será el primer jugador y los turnos seguirán en **sentido horario** (hacia la izquierda).



SECUENCIA DE TURNO

1) JUGAR CARTAS

En cada turno los jugadores deberán **poner cartas en juego**, es decir, bajar una carta de su mano a la mesa, de manera que todos los demás jugadores puedan verla. A continuación, se lee en voz alta a lo menos, el **nombre de la carta** y las **interacciones**, y se ejecutan las indicaciones descritas en la carta. Las cartas de **BIODIVERSIDAD** Y **FACTORES** se ponen en juego de la siguiente forma:

CARTAS DE BIODIVERSIDAD

En cada turno se debe jugar **obligatoriamente** una carta de BIODIVERSIDAD. Solo se puede jugar una carta de BIODIVERSIDAD por turno, a menos que alguna carta permita jugar otra adicional. El jugador que no tenga cartas de BIODIVERSIDAD o no quiera jugarlas, puede usar la opción "SALTAR EL TURNO".



SALTAR EL TURNO: Esta acción permite **robar dos cartas de BIODIVERSIDAD**, pero **sustituye todas las otras acciones dentro del turno**.

La suma de las cartas de BIODIVERSIDAD puestas en juego por un mismo jugador determinan el ECOSISTEMA del jugador. La suma de todos los ECOSISTEMAS y de la CORRIENTE, se denomina **CARTAS EN JUEGO**.



* CUADRO DE INTERACCIONES *

Todas las **habilidades** del cuadro de interacciones se pueden ejecutar siempre y cuando se cumplan las condiciones para su uso. Estas pueden ser de dos tipos:

a) **Habilidad activa:** Escrita en color azul. Se ejecuta solo cuando se pone en juego la carta, luego no podrá utilizarse a menos que la carta sea **REACTIVADA** por otra carta.

Cardumen I: Atrae una carta entre (6 y 9) de la CORRIENTE y activa.

• **Movimiento en cardumen:** Evitas perder puntos.

b) **Habilidad pasiva:** Escritas en color morado, este tipo de habilidad funciona permanentemente, una vez que se pone en juego la carta y se ejecuta cada vez que se cumpla la condición indicada, incluso durante el turno en que se pone en juego la carta.

Por defecto, las habilidades de las cartas de **BIODIVERSIDAD** pueden afectar tanto a especies de la **CORRIENTE** como a especies del **ECOSISTEMA** de otros jugadores, salvo que la carta indique que solo afecta a la **CORRIENTE**. **No pueden afectar a las cartas del ECOSISTEMA propio.**



¡Atención con los conectores!

-“Entre” incluye los extremos.

Ej.: “Atrae una carta entre 6 y 9”, se podría atraer una carta 6, 7, 8 o 9.

-“O” representa una opción.

Ej.: “Devora una carta 3 o 4” puede ser solo una de las dos.

Las cartas de **BIODIVERSIDAD** que **salen del juego**, van a un **montón de descarte común**, al lado del mazo de **BIODIVERSIDAD**.

CARTAS DE FACTORES

Opcionalmente, se puede jugar una carta de FACTORES por turno, antes o después de jugar una carta de BIODIVERSIDAD. Cada carta de FACTORES describe su propia interacción y se descarta en un montón común, al lado del mazo de FACTORES, una vez usada.



Existen cartas de factores que pueden usarse fuera del turno del jugador, bajo ciertas condiciones que se indican en la propia carta.

Si alguno de los mazos de BIODIVERSIDAD o FACTORES se acabara, se debe barajar el descarte y reponer los mazos.

2) COBRAR TRAMA TRÓFICA

Las TRAMAS TRÓFICAS se forman cuando un jugador logra reunir en su ECOSISTEMA cuatro o cinco cartas de BIODIVERSIDAD de colores distintos, al final de su turno. Siempre debe incluirse una carta verde (0 o 1). Estas cartas se pueden canjear por puntos.

Para cobrar una TRAMA TRÓFICA, las cartas deben enviarse al montón de descarte y el jugador debe avanzar la cantidad de puntos correspondiente en el Tablero de Puntos (ver sección Puntajes y Ganador). Las cartas utilizadas en una trama no se consideran muertas.



Trama Trófica de 4 colores
7 PV



Trama Trófica de 5 colores
11 PV

3) ROBAR CARTAS

Al final de cada turno se debe **robar** una carta del mazo de BIODIVERSIDAD o FACTORES. Con esta acción se da por finalizado el turno.

No se pueden robar cartas de FACTORES si no se tienen cartas de BIODIVERSIDAD en la **mano**.

4) DESCARTAR CARTAS SOBANTES

Un jugador al final de su turno no puede tener:

- Más de ocho cartas en su mano, sean de BIODIVERSIDAD o FACTORES.

- Más de **8 cartas** de BIODIVERSIDAD en su ECOSISTEMA.

En caso de exceder el límite, el jugador deberá descartar a su elección las cartas sobrantes hasta quedar con el límite permitido. Las cartas de BIODIVERSIDAD desechadas se entiende que cumplieron con su ciclo de vida, por lo tanto se consideran como **mueratas**.

PUNTAJES Y GANADOR

El juego acaba cuando un jugador obtiene **40 Puntos de Victoria (PV)**, siendo este el ganador del juego. Las formas de conseguir puntaje son las siguientes:

- **Formar tramas tróficas:** Las tramas tróficas otorgan 7 PV si tienen 4 colores y 11 PV si tienen 5.

 = 7 PV  = 11 PV



- **Interacciones de las cartas de biodiversidad:** Las habilidades de las cartas de biodiversidad pueden entregar puntaje, según las indicaciones de cada habilidad.

- **Cartas de Factores:** Las cartas de factores otorgan puntaje siempre y cuando la indicación de la carta lo especifique.

GLOSARIO

- **Animal:** Cualquier carta de BIODIVERSIDAD entre **2** y **9**.
- **Activar o Reactivar:** Ejecutar las habilidades activas de una carta de BIODIVERSIDAD.
- **Atraer:** El jugador que realiza esta acción puede tomar una carta del ECOSISTEMA de otro jugador o de la CORRIENTE y agregarla a su propio ECOSISTEMA. Las cartas atraídas **NO** se activan a menos que se indique lo contrario.
- **Barajar:** Devolver una o más cartas de BIODIVERSIDAD o FACTORES a su respectivo mazo y luego mezclar todas las cartas.
- **Cartas en juego:** Son todas las cartas reveladas que están en la mesa, tanto las cartas jugadas por todos, como las cartas de la CORRIENTE.
- **Cambiar de Ecosistema:** Cada vez que una carta pase desde el ECOSISTEMA de un jugador a otro, o a la CORRIENTE.
- **Cartas muertas:** Son todas las cartas que van al descarte, sin considerar aquellas que van por formación de alguna TRAMA TRÓFICA.
- **Corriente:** Son las cartas del centro, estas son cartas en juego con las cual se puede interactuar siempre a través de las interacciones de cartas de BIODIVERSIDAD o FACTORES.



- **Devorar:** El jugador puede tomar una carta del ECOSISTEMA de otro jugador o de la CORRIENTE y enviarla al descarte. Estas cartas se consideran muertas.
- **Ecosistema:** Corresponde a todas las cartas en juego de un jugador.
- **Ecosistemas:** Corresponde a la suma de las cartas en juego de todos los jugadores y no consideran las cartas de la CORRIENTE.
- **Entrar en juego / jugar / poner en juego:** Cuando un jugador agrega una carta de BIODIVERSIDAD desde su mano a su ecosistema o utiliza una carta de FACTORES.
- **Organismo:** Cualquier carta de BIODIVERSIDAD.
- **PV:** Son los Puntos de Victoria, que permiten avanzar por el Tablero de puntos.
- **Trama trófica:** Es una secuencia de 4 o 5 cartas de BIODIVERSIDAD de diferentes colores y que incluyen una carta verde (números  o ).
- **Robar:** Se refiere a sacar al azar una carta desde encima del mazo de BIODIVERSIDAD o FACTORES y dejarla en la mano del jugador que roba.



CRÉDITOS

DIRECCIÓN GENERAL

Dr. Edgardo Vega, Fundación Antártica21

Wanja Heimpell, Fundación Antártica21

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS

Dr. Renato Borrás-Chávez, Biólogo Marino, Centro de Ecología Aplicada y Sustentabilidad (CAPES)

COORDINACIÓN DE DISEÑO WEB

Patricio de la Rosa, Diseñador Web

COORDINACIÓN DE COMUNICACIONES

Sebastián Henríquez, Periodista

DISEÑO Y PRODUCCIÓN

Álvaro González, Director Within Play

Jorge "Chilo" Varela, Ilustrador y Biólogo Marino Within Play

Daniel Varela, Diseñador Within Play

Erick Arancibia, Ilustrador y Diseñador Within Play

Javiera Lara, Ilustradora

Victoria "Pitra" Cataldo, Ilustradora

Isabel R. Segalerva, Ilustradora

Yerko T. Cerenich, Ilustrador

Natán Darco Alfaro, Ilustrador

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Dr. Dirk Schories

Dra. Zambra López

Dr. Michael Goebel

Alan Maldonado, Asesor Educativo

Felipe Tabilo Ayala

Club de Juegos V Región, Viña del Mar



CONOCE MÁS JUEGOS DE NATURALEZA Y OTRAS TEMÁTICAS EN

WWW.WITHINPLAYGAMES.COM

**Within
Play**

KURRUF
Aventura en la selva Patagónica



Mycelium
Descubriendo el reino fungi



Toskasi
Aventura en el Pacífico Sur



**Rampe
Cráneos**

YUNCOS
El lado oscuro de la luz



**Moly
Alpeka**

**NUEVA LÍNEA:
¡NUEVOS JUEGOS!**



DESAMPARADOS
- STALINGRADO -

Diseño y Entretenimientos Within Play Limitada.

San Lucio 138, Los Andes, Chile.

ILAN, segunda edición, 2023.

FUNDACIÓN ANTÁRTICA21



FUNDACION



CONOCE Y APOYA LOS PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN EN

WWW.FUNDACIONA21.COM

Fundación Antártica21.

Libertador Bernardo O'Higgins 1170, Punta Arenas,

Magallanes y la Antártica Chilena

ORDEN DEL TURNO RESUMIDO

1. Jugar una carta de cada tipo en cualquier orden.
 - a) BIODIVERSIDAD (obligatorio)
 - b) FACTORES (opcional)
2. Cobrar una “TRAMA TRÓFICA” si es posible.
3. Robar una carta de BIODIVERSIDAD o FACTORES.
4. Descartar las cartas que sobrepasen el límite permitido.

ÍCONOS DE HABILIDADES PASIVAS

Estos íconos ayudan a identificar rápidamente las **Habilidades Pasivas** de las cartas de BIODIVERSIDAD.



Esta carta posee una **habilidad defensiva**.



Esta carta otorga PV en el turno del **jugador activo**.



Esta carta otorga PV y/O cartas si el organismo **cambia de ecosistema**.



Esta carta otorga PV si **muere** un tipo de carta específico.



Esta carta otorga **bonificaciones** si **entra en juego** un tipo de carta específico.



Esta carta otorga una **bonificación adicional** si se usa en una **Trama Trófica**.



Esta carta **disminuye los PV** de otros jugadores.