



Otter

Otter



*¡A las nutrias les encanta abrazar almejas,
peces, estrellas de mar, cangrejos y ranas!
¡Dales muchos amigos a las nutrias
y te regalarán sus Piedras de la Suerte!*



En Otter los jugadores intentan ser los primeros en quedarse sin cartas en la mano. Para hacerlo, deben jugarlas respetando los requisitos de alguna de las nutrias en la mesa.

Componentes

- 4 cartas de resumen de reglas para 2-4 jugadores (frente) y de corazón para modo solitario (dorso).
- 65 cartas de cuerpo de nutria (del 1 al 13 con 5 criaturas diferentes).
- 5 cartas de cabeza de nutria.
- 3 cartas de patas de nutria.
- 4 cartas de Piedra de la Suerte.
- 1 token de jugador inicial.

¿Cómo Ganar?

1 jugador: Juega todas tus cartas.

2 jugadores: Juega todas tus cartas 3 veces.

3-4 jugadores: Juega todas tus cartas 2 veces.

Preparación

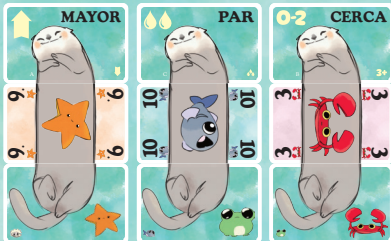
- Mezcla las *cartas de cuerpo* para formar el mazo. Reparte 10 *cartas de cuerpo* a cada jugador.
- Coloca el mazo de *cartas de cuerpo* cerca del centro de la mesa.
- Coloca las *cabezas* “Mayor”, “Par” y “Cerca” en el centro de la mesa. Vuelve a colocar las *cartas de cabeza* no utilizadas en la caja.
- Coloca 1 *carta de cuerpo* boca arriba al azar debajo de *cada carta de cabeza*. Coloca 1 *carta de patas* al azar debajo de *cada carta de cuerpo*.
- Coloca las 4 *Piedras de la Suerte* cerca del mazo.
- Cada jugador toma 1 *carta de resumen* de reglas.
- Quien haya ido último a la playa, toma el *token de jugador inicial* (será quien comience). Luego los turnos se juegan hacia la izquierda.
- El último jugador en orden de turno debe darle al primer jugador 1 *carta de cuerpo* de su mano.

Puedes usar cabezas aleatorias en partidas futuras



Las **cabezas** tienen reglas para los números en las *cartas de cuerpo*.

Cabezas
Cuerpos
Patas



Piedras de la Suerte



Mazo



Las **patas** tienen reglas para las criaturas en las *cartas de cuerpo*.



Desarrollo del Juego

El jugador con el *token de jugador inicial* comienza la partida. Luego, los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj (hacia la izquierda).

Tu turno se divide en dos pasos: **Marea Alta** y **Marea Baja**, y debes realizarlos en orden:

1. Durante la **Marea Alta** roba *cartas de cuerpo* y cambia *cartas de cabeza y patas*.
2. Durante la **Marea Baja** juega 1 o más *cartas de cuerpo* sobre una nutria.



Marea Alta (opcional)

¡Los animales acuden a las pozas de marea!

¿Quieres robar cartas? Antes de jugar tus cartas, puedes robar 0, 1, 2 o 3 cartas del mazo. Por cada carta que robes debes **voltear** 1 carta de cabeza o 1 de patas, o **intercambiar** las posiciones de 2 cabezas o 2 patas.

¡Roba 1 carta para voltear o intercambiar!



Puedes voltear 1 carta de cabeza o 1 de patas para mostrar su lado opuesto.

Puedes intercambiar la posición de 2 cabezas o 2 patas.

2

Marea Baja (obligatoria)

Las nutrias buscan a sus amigos en las pozas de marea.

¡Juega una carta! Debes jugar 1 carta sobre el montón de cartas de cuerpo de una nutria. Debes cumplir la o las reglas que aparecen en la cabeza, las patas o ambas de esa nutria.

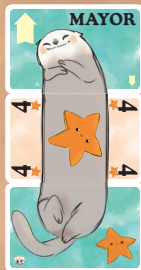
¿Quieres jugar de nuevo? Puedes seguir jugando sobre la misma nutria siempre que sigas ambas reglas (*cabeza y patas*).

Al final del reglamento puedes encontrar detalles de las reglas de las *cabezas* y *patas*.

¡Voltea e intercambia cartas durante la marea alta para preparar un gran turno durante la marea baja!



Ejemplo: Esta nutria requiere cartas con números mayores, estrellas de mar o ambas. Puedes jugar estrellas de mar con números cada vez más altos, pero tu turno termina si juegas una estrella de mar con un número menor o una carta con un número mayor que no sea una estrella de mar.



NUNCA puedes jugar una carta sobre una nutria si no cumple **al menos una** de sus reglas.



Tu turno termina cuando:



Juegas una carta que sigue una sola regla.
Decides no jugar otra carta.
No puedes jugar otra carta.

¡Siguiente! Ahora es el turno del jugador a tu izquierda.

Si no tienes cartas en la mano:

2 jugadores: Si ya tenías 2 *Piedras de la Suerte* y te quedaste sin cartas por tercera vez, ¡ganas la partida!

3-4 jugadores: Si ya tenías 1 *Piedra de la Suerte* y te quedaste sin cartas por segunda vez, ¡ganas la partida!

De lo contrario, toma una ***Piedra de la Suerte*** y se pasa a la **Siguiente Ronda**. Todos deben reponer su mano de cartas.

Siguiente Ronda

Los jugadores con MÁS de 10 cartas: Descartan cartas al azar al fondo del mazo hasta que solo les queden 10 cartas.

Los jugadores con MENOS de 10 cartas: Toman cartas del mazo hasta tener 10.

Los jugadores con 10 cartas: Conservan su mano como está.

Nutrias: No cambies las *cabezas*, las *patas* ni la *carta de cuerpo* visible de las nutrias. Deben permanecer como estén.

Siguiente jugador: La siguiente ronda comienza con el jugador que se encuentra a la izquierda del jugador inicial anterior. Debe recibir el *token de jugador inicial*.

Equilibrio: El último jugador en el orden de turno le da al nuevo primer jugador 1 carta de su mano.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja todas las cartas de cuerpo en las nutrias excepto las superiores para formar un nuevo mazo.



¡Ir muy rápido no significa que vayas a ganar!
¡A veces es mejor guardar combos grandes para la siguiente ronda!



Recuerda

- ♥ **No puedes** jugar sobre más de una pila de cuerpo de nutria en tu turno.
- ♥ **No puedes** jugar una carta sobre una nutria si no cumple al menos 1 de sus reglas.
- ♥ **No puedes** cambiar las reglas de una nutria durante la fase de marea baja.
- ♥ **No puedes** pasar el turno. Debes jugar al menos 1 carta en cada turno.
- ♥ Siempre hay una forma de jugar al menos 1 carta robando para voltear o intercambiar *cabeza y/o patas*.
- ♥ ¡No es necesario robar 1 carta en cada turno! Solo roba si quieres cambiar las reglas.

Básicamente, juega sobre una sola nutria en cada turno y sigue sus reglas.



Consejos de Estrategia

- ♥ La decisión más importante en cada turno es la última carta que juegas. Solo necesita cumplir una regla, así que puedes deshacerte del tipo de *cartas de cuerpo* que no tengas en abundancia en tu mano.
- ♥ Decidir cuándo jugar tus combinaciones fuertes (varias cartas de la misma criatura) es la decisión más importante en cada ronda. Juégalas lo más tarde posible. Si alguien más juega todas sus cartas antes de que tú juegues tus combinaciones, al menos comenzarás la siguiente ronda con ellas aún en la mano.

¿Penalización?

Regla opcional (solicitada por muchos niños): Si juegas 1 carta que no cumple ninguna de las reglas de la nutria, cualquiera puede gritar “¡falta!” y debes robar 1 carta y deshacer tu movimiento.

Modo Solitario

Preparación

- Coloca 3 *cabezas* de nutria al azar.
- Baraja las *cartas de cuerpo*. Pon 1 *carta de cuerpo* al azar debajo de cada *cabeza*.
- Forma 4 pilas con 15, 15, 16 y 16 *cartas de cuerpo* boca abajo. Siempre puedes ver la carta superior de cada pila.
- Forma una pila con las 4 *Piedras de la Suerte*.
- No uses *cartas de patas*. Estas se devuelven a la caja.
- Toma 2 *cartas de corazón* y consérvalas cerca de las pilas de *cartas de cuerpo*.

Desarrollo del Juego

En cada turno, toma 1 carta de la parte superior de una pila y júégala debajo de una *cabeza* siguiendo la regla de la nutria. La carta debe ser siempre de una **pila diferente** y debes jugarla sobre una **nutria distinta** a la del turno anterior. Utiliza las *cartas de corazón* para marcar la última pila de la que tomaste cartas y la última nutria sobre la que jugaste.

Piedras de la Suerte

En cualquier momento, puedes gastar 1 *Piedra de la Suerte* devolviéndola a la caja para intercambiar 2 *cabezas* o voltear 1.

Fin del Juego

Ganas si juegas todas las cartas de tus 4 pilas de *cartas de cuerpo*.

Pierdes si no puedes jugar 1 carta. Esto puede ocurrir de 3 maneras:



Si ninguna de las cartas superiores de tus pilas cumple con ninguna regla, pierdes.



Si tienes cartas superiores en tus pilas que coinciden con solo una regla de nutria, pero acabas de jugar sobre esa pila, pierdes.



Si la carta superior de solo una de tus pilas coincide con las reglas de nutria, pero acabas de jugar desde esa pila, pierdes. (¡Esto suele ocurrir si solo te queda una pila de cartas!)

NOTA: En muchos de estos casos, puedes usar *Piedras de la Suerte* para cambiar las reglas y así poder volver a jugar sin perder.

**Hay 10 combinaciones de cabezas de nutria.
¿Puedes superarlos a todos? ¡Táchalos cuando ganes!**

ABC

ABD BCE ACD

BCD ACE ABE

ADE BDE CDE

Fácil

Medio

Difícil

**Derretimiento
cerebral**

Modo Carrera

¡Para 2 a 8 jugadores!

¡Los grupos de 5 a 8 jugadores deben usar 2 barajas!

Si quieres una partida casual más rápida, utiliza estas reglas alternativas.

Preparación para 2-4 jugadores: La configuración es la habitual para 2-4 jugadores.

Preparación para 5-8 jugadores: Baraja los 2 mazos juntos. Baraja las 10 *cabezas* y usa 3 *cabezas* al azar, que pueden incluir duplicados.

Desarrollo del juego

Se juega siguiendo las reglas normales, con la siguiente excepción:

Cuando juegas tu última carta y no tienes Piedra de la Suerte: Solo tú robas 10 cartas. Toma 1 *Piedra de la Suerte* y tu turno termina.

Cuando juegas tu última carta y ya tenías 1 Piedra de la Suerte: Se activa el final de la partida. Los jugadores continúan jugando hasta que el jugador a la derecha del primer jugador termine su turno (todos deben jugar la misma cantidad de turnos).

Puede haber varios ganadores.

Detalles Sobre las Reglas de las Nutrias

Las *patas* y las *cabezas* simples de las nutrias tiene reglas que se refieren a su propio cuerpo. Las *cabezas* de nutria avanzadas tienen reglas que se refieren a las *cartas de cuerpo* de las otras nutrias.

Un pequeño icono muestra la regla del otro lado de la carta.

Patas de Nutria

Juega 1 carta que coincida con el icono grande de criatura.

El icono pequeño recuerda la criatura grande en el otro lado.



Sheldon



Finstin



Stardon



Clawson



Todd

Cabezas de Nutria Simples (A, B y C)



Mayor: Juega 1 carta con un número mayor que la *carta de cuerpo* visible en la nutria.



Menor: Juega 1 carta con un número menor que la *carta de cuerpo* visible en la nutria.

0-2

Cerca: Juega 1 carta con una diferencia de 2 o menos del número de la *carta de cuerpo* visible en la nutria. 5, 6, 7, 8, 9 están cerca del 7.

3+

Lejos: Juega 1 carta con una diferencia de 3 o más del número de la *carta de cuerpo* visible en la nutria. 1, 2, 3, 4, 10, 11, 12, 13 están lejos de 7.



Impar: Juega 1 carta con número impar. Puedes jugar 1, 3, 5, 7, 9, 11 o 13.



Par: Juega 1 carta con número par. Puedes jugar 2, 4, 6, 8, 10 o 12.

Cabezas de Nutria Avanzadas (D y E)



Adentro: Juega 1 carta cuyo valor se encuentre entre los números que aparecen en las *cartas de cuerpo* de las otras nutrias. El 5, el 6 y el 7 están dentro del 4 y el 8.



Afuera: Juega 1 carta cuyo valor se encuentre fuera de los números que aparecen en las *cartas de cuerpo* de las otras nutrias. 1, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13 están fuera del 4 y del 8.



Superficial: Juega 1 carta que, sumada a los números de cuerpo de las otras dos nutrias, de un resultado menor que 20. $3+5+11$ es menor que 20.



Profundo: Juega 1 carta que, sumada a los números de cuerpo de las otras dos nutrias, de un resultado mayor que 20.



Diseño de juego: **Dylan Coyle**

Arte: **Lailamon y Dylan Coyle**

Diseño gráfico: **Noa Vassalli**

Copyright © 2025 Dylan Coyle. Todos los derechos reservados.

Créditos de la edición argentina

Traducción: **Martín Oddino**

Maquetación: **Maria Luz Cantisani Rovasio**

Edición: **Pablo y Micaela Koncurat**



Editado por:

Coloridojuegos (2026)

Coloridojuegos es una marca registrada.

Todos los derechos reservados.

www.coloridojuegos.com.ar

