

# ROBINSON CRUSOE

## ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

# REGLAS

## RESUMEN DEL JUEGO

Robinson Crusoe es un juego de mesa desde 1 hasta 4 jugadores en el cual los jugadores asumen el rol de náufragos, exorcistas o aventureros. Durante cada juego, los jugadores explorarán la isla, construirán un campamento, lucharán contra bestias y encontrarán muchas aventuras diferentes mientras tratan de sobrevivir y alcanzar su objetivo (el cual varía dependiendo del escenario que se está jugando).

## COMPONENTES

1 tablero  
11 losetas de isla



La loseta de isla número 8 tiene un volcán por la parte trasera (ese lado sólo se utiliza en uno de los Escenarios). En cualquier otro escenario, ese lado no tiene ningún efecto.

Marcador de primer jugador



Cartas de evento Cartas de restos de naufragio



Cartas de aventura:

Recolección de recursos

Construcción

Exploración



Cartas de misterio:

Tesoro



Trampa



Monstruo



Cartas de objetos iniciales



Cartas de bestias



Cartas de inventos

Lado de invento



Lado de objeto



Carta especial de organización del campamento (usada sólo con 4 jugadores)



Cartas de escenario



Carta de Viernes y peón



Carta de perro y peón



4 tarjetas de personaje



Peones de jugador:



Peones adicionales:



madera



Cubos de recursos:

piel



comida



comida no perecedera



Marcadores negros



Dados de acción



Dados de clima



Marcadores blancos (reemplazan los marcadores negros, a veces pueden usarse para efectos de escenario)



Marcadores azules (usados para marcar logros de escenarios o efectos de los mismos)

Marcadores de herida



Marcador de ronda



Fichas de aventura



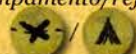
Fichas de descubrimiento



Fichas de clima



Ficha de campamento/refugio



Ficha de atajo



Fichas de determinación Fichas de volver a tirar



Fichas de heridas especiales



Fichas de efectos adicionales






Antes de cada partida, los jugadores eligen cuál de los escenarios quieren jugar (se recomienda comenzar con el Escenario 1).

Cada escenario viene con su propia Carta de Escenario que describe:

- Número de rondas de juego
- Condiciones climáticas
- Objetivo del escenario
- 4 Descubrimientos
- 2 inventos
- 1 Efecto de escenario (icono Libro)
- 3 ó 4 efectos de loseta (icono Tótem)

Esta es la preparación normal para el Escenario básico Naufragos. Si eliges para jugar un escenario diferente, revisa el capítulo Escenario para verificar si hay alguna modificación en la preparación.

### PREPARACIÓN

1. Poned el tablero en el centro de la mesa.
2. Cada jugador recibe al azar una carta de personaje y la coloca enfrente suyo (en una partida de 2 jugadores, la carta de personaje recibida debe ser una de las tres siguientes: Carpintero, Cocinero y Explorador). Los personajes no elegidos se devuelven a la caja. En cada carta de personaje aparece un invento específico. La carta correspondiente se saca del mazo de inventos y se coloca con la cara invento bocarriba sobre la carta de personaje. Cada jugador coge 2 peones de un color a su elección (azul, amarillo, negro o naranja) y 1 marcador de herida que debe poner en el espacio más a la izquierda de la escala de Vida de los Personajes.
3. Colocad un marcador blanco sobre el nivel 0 de la escala de Moral en el tablero.
4. Colocad un marcador negro en el espacio superior de la escala de Nivel de Armas (junto al icono de arma que se considera como nivel 0).
5. Coged las 9 cartas de invento marcadas con el símbolo  junto a sus nombres y otras 5 cartas de invento al azar y colocadlas con la cara invento bocarriba en el espacio apropiado del tablero principal. Barajad el resto de cartas de invento y colocadlas con la cara invento bocarriba junto al tablero, creando un nuevo mazo de inventos.
6. Barajad por separado los 3 grupos de cartas de aventura (separados por sus reversos) y colocadlos bocabajo junto a los campos de acción correspondientes en el tablero.
7. Barajad las cartas de bestias y colocadlas bocabajo junto al tablero, creando así el mazo de bestias (este mazo nada tiene que ver con el mazo de caza creado con las cartas de bestias durante el transcurso de la partida).
8. Barajad las cartas de misterio y colocadlas bocabajo junto al tablero, creando así el mazo de misterio.
9. Coged la loseta de isla marcada con el número 8 y colocadla bocarriba en el tablero en el espacio indicado de la isla. Colocad la ficha de campamento (con Campamento bocarriba) sobre esa loseta.

10. Colocad un marcador negro sobre la carta Pala, cubriendo el icono del tipo de terreno: playa. Este tipo de terreno está explorado al inicio de la partida al colocar la loseta de isla número 1.

11. Mezcla el resto de losetas de Isla y colócalas bocabajo en una pila cerca del tablero.

12. Barajad las 8 cartas de objeto inicial, robad 2 de ellas y colocadlas bocarriba junto al tablero. Estos objetos son compartidos por los jugadores. Cada objeto sólo puede usarse dos veces durante la partida, aunque los jugadores pueden usarlos en cualquier momento (salvo que la carta indique lo contrario). Colocad 2 marcadores negros en la parte inferior de cada carta de objeto (cubriendo los dibujos de cajas). El resto de cartas de objeto inicial se devuelven a la caja sin mirar.

13. Mezclad las fichas de descubrimiento y colocadlas bocabajo en una pila junto al tablero.

14. Colocad todos los cubos de recursos, marcadores, fichas restantes, el resto de peones y todos los dados (dados de acción y de clima) al alcance de todos los jugadores, junto al tablero principal.

15. Situa la carta del escenario elegido junto al tablero principal y poned el marcador de ronda en el espacio "Ronda 1" de esa carta de escenario.

16. Separad las cartas de evento en dos pilas bocabajo – una mostrando los iconos de Libro y la otra mostrando los iconos de Aventura (de cualquier color) – y mezclad cada uno. Dividid por 2 (redondeando hacia arriba) el número de rondas indicado en la carta de Escenario y coged ese número de cartas de cada pila, mezcladlos y colocadlos bocabajo en el espacio Eventos del tablero, creando así el mazo de eventos. El resto de cartas de evento son devueltas a la caja. Por ejemplo, el escenario básico Naufragos tiene 12 rondas, así que debéis coger al azar 6 cartas de evento con iconos de Libro y 6 con iconos de Aventura y mezclarlas.

17. Colocad la carta de restos de naufragio Cajas de Alimentos en el espacio más a la derecha del campo Acción de Amenaza.

18. El jugador más joven será el primer jugador y recibe la ficha de primer jugador. Durante el juego, el primer Jugador tiene dos funciones adicionales:

- Consigue/descarta fichas de determinación en la Fase de Moral.
- Resuelve cualquier desacuerdo entre jugadores.

19. Con 4 jugadores, coged la carta especial Organización del campamento y colocadla en el tablero en su lugar correspondiente.

20. Si hay sólo 2 jugadores, existe un personaje adicional – Viernes. Coged la carta de Viernes y el peón blanco y situadlo a disposición de los jugadores, junto al tablero. Coged un marcador de herida y ponedlo en el espacio más a la izquierda de la escala de vida de Viernes.

1.



9.



CAMPOS DE  
ACCIÓN DE  
AMENAZA



11.





15.

2.

12.

16.

3.

4.

5.

10.

17.

6.

13.

14.

7.

8.

3





## OBJETIVO DEL JUEGO

Robinson Crusoe es un juego cooperativo. Todos los jugadores comparten la victoria (si sobreviven y logran los objetivos del escenario) o la derrota (si uno de los personajes muere o si no se logran los objetivos del escenario en el número de rondas especificadas).

## ORDEN DE RONDA

La partida se juega en un número de rondas indicado en la carta de escenario elegida. Cada ronda se divide en fases que se ejecutan en el siguiente orden:

1. Fase de Eventos
2. Fase de Moral
3. Fase de Producción



4. Fase de Acción
5. Fase de Clima
6. Fase de Noche



**Nombre**

**Efecto de un solo uso.**

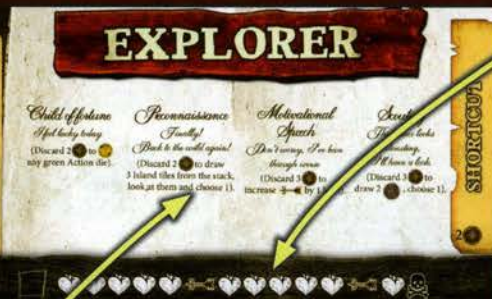
**Lugar** para colocar los marcadores que indican cuantas veces se ha usado el objeto (descarta uno tras cada uso).

### Cartas de objetos iniciales

Las cartas de objeto iniciales se comparten entre los jugadores. Cada objeto sólo puede usarse dos veces durante la partida. Para recordar el número de usos realizado, deben colocarse dos marcadores negros en la parte inferior de la carta (cubriendo los dibujos de cajas). Durante la partida, cuando un jugador use un objeto inicial debe descartar un marcador negro de la carta y cuando se descarte el segundo marcador, la carta de objeto inicial en cuestión también debe descartarse.

Los objetos iniciales pueden usarse en cualquier momento de la partida, incluso al comienzo de la partida (salvo que la carta diga algo en contra). Por ejemplo, los jugadores tienen una *Botella vacía* que les permite aumentar el nivel de armas en 1 cada vez que se usa. Pueden decidir usarla dos veces al comenzar la partida para tener nivel de armas 2 y descartan después la carta.

**Nombre**



### Escala de vida

Al inicio de la partida, coloca un marcador de herida en la parte más a la izquierda de la escala de vida de tu personaje. Representa el número de heridas que tu personaje puede sufrir antes de morir.

**Sufriendo heridas** – Cada vez que recibas una herida, mueve el marcador de heridas un espacio a la derecha en la escala de vida de tu personaje. Cada vez que pase un símbolo de reducción

### Habilidades de Determinación especiales

Cada personaje dispone de sus propias habilidades únicas. Para usar una habilidad concreta, el jugador debe gastar el número de fichas de determinación indicadas junto a tal habilidad. Una habilidad puede usarse en cualquier momento, pero sólo una vez por ronda. Para usar una habilidad concreta, coloca un marcador negro sobre la carta de personaje para recordar que tal habilidad se ha usado este turno. Elimina estos marcadores al final de la Fase de Noche. Las habilidades de los personajes se describen en el capítulo de *Símbolos y Efectos*.

Cada carta de personaje tiene dos caras: hombre y mujer (la única diferencia es el dibujo), así los jugadores pueden elegir el género de su personaje.

ción de moral, reduce en 1 el nivel de moral en el tablero, si es posible (representa las quejas del personaje y reduce la moral de todo el grupo). Cuando tu marcador de herida alcanza el último espacio en la escala de vida de tu personaje (☠) el personaje muere y todos los jugadores pierden la partida inmediatamente.

**Curación** – Al curar una herida, mueve el marcador de heridas un espacio a la izquierda en la escala de vida de tu personaje. Si pasa un símbolo de reducción de moral en esa dirección no se producen cambios en el nivel de moral del tablero. Excepto con la acción *Descansar* y con la habilidad especial del *Cocinero*, los jugadores sólo pueden curarse durante la fase de noche.

**Dibujo del personaje** – Con espacios indicando: cabeza, brazo, estómago y pierna. Estas partes del cuerpo son susceptibles de recibir heridas especiales que los personajes sufrirán como efecto de diversas aventuras.

**Avance de las inventos específicos del personaje** – Cada personaje dispone de un objeto específico situado en su hoja de personaje y que sólo él/ella puede construir. Una vez construido, estará disponible para todo el grupo y el jugador recibirá inmediatamente 2 fichas de determinación que puede guardar junto a sus suministros.



## 1. Fase de Eventos



Ignora esta fase en la primera ronda.

Comenzando en la segunda ronda (y en cada ronda a partir de entonces) roba la carta superior del mazo de eventos y resólvla inmediatamente.

Al inicio de la partida, sólo hay cartas de evento en el mazo de eventos. Pero durante el transcurso del juego algunas cartas de aventura y/o misterio se mezclarán con dicho mazo de eventos.

Si se roba una carta de aventura/misterio del mazo de eventos, resólv su efecto de evento, descartad la carta y robad otra carta (según indica la propia carta de aventura/misterio) del mazo de eventos. Así, podrían robarse y resolverse varios efectos de evento de cartas de aventura/misterio antes de robar finalmente una carta de evento.

**Ejemplo:** Los jugadores roban una carta de aventura del mazo de eventos y aparece el efecto de evento "Tormenta" que indica a los jugadores "Poner una ficha de Tormenta" en el espacio de clima y después robar otra carta. La siguiente carta es también una carta de aventura y al aplicar su efecto de evento "Colapso", los jugadores deben reducir el nivel de tejado a la mitad (redondeando hacia abajo) y robar otra carta. La siguiente carta es finalmente una carta de evento.



### Efecto de Evento

### Cuando robes una carta de evento:

1. Comprueba si la carta está marcada con un icono de aventura (signo de interrogación) o con un icono de libro. Si hay un icono de aventura, coge la ficha apropiada y ponla en el campo de acción correspondiente en el tablero. Si hay un icono de libro, comprueba su significado en la carta de escenario (variará en cada escenario).

2. Resuelve su efecto de evento y coloca la carta en el espacio más a la derecha del campo de acción de amenaza en el tablero. Si ya había una o más cartas de evento en dicha zona (acción de amenaza) desplaza un espacio a la izquierda de forma que la nueva carta se sitúe en el espacio más a la derecha. Si, como resultado de este desplazamiento, una carta sale del tablero, el efecto de amenaza de dicha carta se resuelve inmediatamente tras lo cual es descartada.



## 2. Fase de Moral



Comprobad el nivel de moral indicado por el marcador blanco en la escala de moral del tablero principal. Según el nivel de moral, el primer jugador:

- Debe descartar el número de fichas de determinación indicadas, o
- Ganar el número de fichas de determinación indicadas (en el nivel superior, el primer jugador puede elegir ganar 2 fichas de determinación o curar una herida);

Si el primer jugador debe descartar más fichas de determinación de las que tiene, deberá descartarlas todas y recibirá además 1 heridas por cada ficha que falte (según la regla general de *Demanda Insatisfecha*, ver: capítulo de *Reglas Avanzadas*).

**Por ejemplo:** Si la moral está en su nivel más bajo, el primer jugador debe descartar 3 fichas de determinación, pero sólo tiene 1. La descarta y recibe 2 heridas.

## 3. Fase de Producción



Los jugadores consiguen recursos durante la fase de producción según los recursos disponibles en la loseta de isla donde tienen su campamento. Cada recurso en la loseta de isla proporciona un cubo de recurso. Hay 2 tipos de recursos:

- Fuente de comida / que proporciona
- Fuente de madera que proporciona

Todos los recursos recibidos por los jugadores en la fase de producción (o en raros casos, en la fase de eventos) deben ponerse en el espacio de recursos disponibles. Quedan así a disposición de todos los jugadores para su uso.



**Por ejemplo:** Si los jugadores tienen su campamento en una loseta de isla con una fuente de alimentación y una fuente de madera, reciben 1 comida y 1 madera.

El número de recursos recibidos por los jugadores puede modificarse por efecto de algunos objetos, aventuras o eventos, etc.



## 4. Fase de Acción



Es la fase más importante del juego y consta de dos etapas: planificación de acciones y resolución de acciones.

### 4.1 Planificación de acciones

No hay turnos individuales de los jugadores, sino que deciden como grupo que acciones desean realizar. Los jugadores indican sus elecciones asignando sus peones a ciertas acciones.

Los peones representan la actividad de un personaje en la isla, así que con 2 peones, cada jugador puede realizar hasta 2 acciones. Sin embargo, la mayoría de acciones requieren asignar más de un peón para resolverse.

Las acciones disponibles (con una pequeña descripción de cada una) son:

**1. Acción de amenaza** - (al menos una estará disponible cada turno) - El número de peones necesarios para esta acción siempre aparece indicado en la carta específica de evento. Esta acción se realiza para evitar que se provoque el efecto de amenaza de la carta de evento situada en el campo de acción de amenaza. Una vez resuelta, la acción proporciona a los jugadores el beneficio descrito en la carta (normalmente fichas de determinación o recursos).



**2. Cazar** - (disponible sólo si hay un mazo de caza con al menos 1 carta de bestia) - Siempre requiere de 2 peones para resolverse. Cazar permite a los jugadores conseguir comida y/o pieles aunque el resultado más frecuente es que los jugadores reciban heridas.



**3. Construir** - Puede usarse con 1 ó 2 peones (ver más adelante para detalles). Permite a los jugadores construir un refugio, un tejado, una empalizada o armas, además de poder convertir inventos en objetos.



**4. Recolectar recursos** - Puede usarse con 1 ó 2 peones (ver más adelante para detalles). Recolectar recursos permite a los jugadores conseguir los recursos existentes en ciertas losetas de isla (madera o comida).



**5. Exploración** - Puede usarse con 1 ó 2 peones (ver más adelante para detalles). Permite a los jugadores explorar la isla (colocando nuevas losetas de isla en el tablero principal).



**6. Organización del campamento** - Puede usarse con 1 peón. Cada vez que un jugador haga esta acción, consigue 2 fichas de determinación e incrementa en 1 el nivel de moral en el tablero principal (en una partida a 4 jugadores, cada vez que un jugador haga esta acción consigue 2 fichas de determinación o incrementa en 1 el nivel de moral en el tablero principal).




**7. Descansar** - Puede usarse con 1 peón. Cada vez que un jugador hace esta acción se cura de 1 herida.

### ¡Recuerda!

Cada acción puede realizarse múltiples veces en la misma ronda, excepto la acción de amenaza que siempre es una acción única indicada en una carta que, tras resolverse, se descarta. Hay un máximo de dos acciones de amenaza pues sólo hay dos campos de acción de amenaza en el tablero. Sólo puede hacerse una acción por carta.

### ¡Importante!

Algunas acciones como *Construir*, *Recolectar Recursos* y *Exploración* pueden hacerse con 1 ó 2 peones.

Si asignas sólo 1 peón, al resolver la acción lanzarás los dados de acción  del respectivo color para comprobar si la acción tiene o no éxito, si recibes alguna herida o no, y si tienes alguna aventura o no.

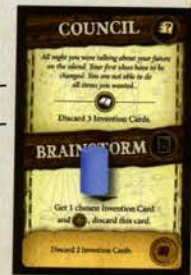
Si se asignan 2 peones, la acción tiene el éxito asegurado y no se debe tirar ningún dado.

Recordad: el segundo peón puede ser el de un jugador o un peón adicional (generado por objetos, etc. consulta la página siguiente).

### ¿Cómo asignar peones?

Para indicar las acciones elegidas durante esta fase, cada jugador debe poner sus peones (y si tiene, cualquier peón adicional) en los espacios apropiados del tablero tal como se indica a continuación:

- Para la **Acción de amenaza** colocad los peones sobre la respectiva carta de evento



- Para **Cazar**, colocad peones en el campo de acción de cazar.



- Para **Construir**, dependiendo de lo que se quiera construir, colocad los peones en *Refugio*, *Tejado*, *Empalizada* o *Escala de Armas*, o bien sobre la carta de invento seleccionada.





- Para **Recolectar Recursos**, colocad cada peón sobre el recurso específico de la(s) loseta(s) de la isla de la(s) que se obtienen tales recursos.



- Para **Exploración** colocad los peones en el/los espacio/s inexplorados de la isla que se quiera explorar.



- Para **Organización del Campamento** colocad los peones en el campo de acción de campamento.



- Para **Descansar** colocad los peones en el campo de acción de descansar.



### ¡Importante!

Cuando se realiza una acción con más de 1 peón, dichos peones pueden ser de más de un jugador o pueden ser peones adicionales ganados durante la partida. Si son de distintos jugadores, entre ellos deben decidir qué jugador realizará la acción y cuál(es) sólo apoyará(n) (su/s peón/es se considera/n como peones adicionales según se explica a continuación). Es importante porque los efectos de ciertas acciones (y las cartas de aventura resueltas durante esas acciones) sólo afectan al jugador que realiza la acción y no a todo el grupo (p.e. cazar).

**Por ejemplo:** Los jugadores quieren realizar la acción de amenaza "Canción marinera". Resolver esta acción permite a los jugadores descartar la carta de evento, ganar 2 fichas de determinación e incrementar en 1 el nivel de moral, aunque las fichas de determinación sólo las ganará el jugador que realice la acción. Así que si dos jugadores distintos deciden que cada uno de ellos va a asignar 1 de sus peones a esta acción, deberán decidir cuál hace la acción y cual la apoya.



### Peones adicionales



En el transcurso de la partida, los jugadores pueden conseguir peones adicionales mientras planifican sus acciones. Por ejemplo, el efecto de construir ciertos objetos (como un mapa o una linterna), el efecto de ciertas cartas de misterio (como *Velas*) o de ciertas cartas de descubrimiento, puede proporcionar a los jugadores peones adicionales. Estos peones adicionales se usan durante la fase de planificación de acciones de forma análoga a los peones de los jugadores pero con 2 excepciones:

- Siempre están restringidos a ciertos tipos de acción especificadas en la propia carta o ficha y
- No pueden usarse para hacer una acción por sí mismos – sólo pueden usarse como apoyo de otro jugador y sólo pueden asignarse a acciones si ya había el peón de un jugador asignado a dicha acción. Por ejemplo, si haces la acción *Exploración* no puedes asignar un peón adicional de la carta *Compás* con un peón adicional del objeto *Mapa* – debe asignarse al menos un peón de los jugadores.

### Más detalles sobre ciertas acciones

#### Acción de amenaza

Cada ronda, durante la fase de eventos, una nueva carta de evento se pondrá en el campo de acción de amenaza tras resolverse. Cada una de estas cartas (excepto cartas de restos de naufragio, ver más adelante) tendrá un efecto de amenaza en la acción de amenaza descrita en la carta. Si, como resultado de poner una nueva carta de evento en el campo de acción de amenaza, una carta de evento previa es desplazada fuera del tablero, el efecto de amenaza descrito deberá resolverse. Para prevenir esta situación, durante la fase de acción los jugadores pueden planificar resolver la acción de amenaza descrita en la carta asignando el número de peones (1 ó 2) especificado y cumpliendo los requisitos indicados (p.ej. perder comida o madera, tener cierto nivel de armas, etc.). Si los jugadores cumplen los requisitos, durante la resolución de la fase de acción recibirán los beneficios descritos en la carta (normalmente fichas de determinación) y descartarán la carta previniendo así que ocurra el efecto de amenaza posteriormente.

Aunque cada acción de amenaza sólo puede hacerse una vez por carta (pues la carta es descartada tras ser resuelta), se pueden hacer hasta dos acciones de amenaza durante una ronda si hay dos cartas situadas en el campo de acción de amenaza.

#### Ejemplo:

"Reloj" – los jugadores deben asignar 1 peón y tener al menos nivel de armas 2.

"Reforzando el campamento" – los jugadores deben asignar 1 peón y descartar 1 madera salvo que tengan el objeto "Pala".

Cartas de restos de naufragio situadas en el campo de acción de amenaza (que hayan entrado en juego sólo en la primera ronda) permiten asignar un peón y conseguir menos recursos (según la carta) o asignar 2 peones y conseguir más recursos (también en la carta).





Al resolver esta carta, los jugadores sólo pueden escoger una de las posibles opciones y después deben descartar la carta.



### Construir

Con cada acción de construir, los jugadores pueden crear un refugio, un tejado, una empalizada y armas o convertir un invento en objeto.

**Refugio** – Protege de recibir heridas por dormir al aire libre durante la fase de noche. Una vez construido, se mantendrá durante toda la partida. Para indicarlo, colocad un marcador negro en el espacio indicado para ello en el tablero principal. Algunas losetas de isla también contienen refugios que son diferentes del construido por los jugadores.

**Tejado** – Protege del mal tiempo durante la fase de clima. Para construir un tejado, la loseta de isla donde está el campamento de los jugadores debe tener previamente un refugio (construido o descubierto). Cada vez que se construye un tejado, incrementa su nivel en 1 ajustando el marcador apropiado en el tablero principal.

**Empalizada** – Protege normalmente de efectos de tormenta y algunos otros efectos durante la partida. Para construir una empalizada, la loseta de isla donde está el campamento de los jugadores debe tener previamente un refugio (construido o descubierto). Cada vez que se construye una empalizada, incrementa su nivel en 1 ajustando el marcador apropiado en el tablero principal.

**Armas** – Son necesarias para cazar. A mayor nivel de armas, menor posibilidad de que un jugador reciba heridas mientras lucha contra una bestia. Cada vez que se construyen armas, incrementa su nivel en 1 ajustando el marcador apropiado en el tablero principal.

**Objetos** – Construir ciertos objetos permite conseguir ciertos beneficios adicionales (bien inmediatamente o durante el transcurso del juego) que pueden ser de ayuda a los jugadores (p.ej. el Mapa otorga a los jugadores un peón adicional para explorar).

Refugio, tejado y empalizada tienen el mismo coste según el número de jugadores, como se indica en la tabla dibujada a tal efecto en el tablero principal. Se puede pagar el coste con madera o con pieles, pero no se pueden mezclar. Por ejemplo, en una partida a 3 jugadores, se deben descartar 3 maderas ó 2 pieles para construir un refugio pero no se pueden pagar 2 maderas y 1 piel.

Cada vez que se construyan armas, debe descartarse 1 madera.

Los requisitos para construir determinados objetos a partir de inventos aparecen dibujados en la parte superior de la carta de invento (campo de requisito). Pueden ser:

- Tipo de terreno explorado
- Otro objeto ya construido
- Recurso(s) que se descartan.



Una vez contruidos, los objetos proporcionan algunos beneficios adicionales que ayudarán a los jugadores durante la partida.

### Por ejemplo:

- “Fuego” incrementa el nivel de empalizada en 1 y permite construir un “Hogar”.
- “Cuchillo” incrementa el nivel de armas en 1 y permite construir un “Arco”.
- “Mapa” da a los jugadores un peón adicional para explorar y se requiere para construir el “Atajo”.

Los inventos que los jugadores convierten en objetos se sitúan en diversos lugares:

- En el tablero principal (disponibles para todos)
- En cada uno de los tableros de personaje (y sólo puede construirlos dicho personaje)
- En la carta de escenario elegido (también disponibles para todos).

## ¡MUY IMPORTANTE!

Todo aquello que los jugadores necesiten para realizar una determinada acción (recursos, construir objetos, nivel mínimo de armas, etc.), deben tenerlo ya disponible en el momento de planificar las acciones. Si no es así, no podrán realizar la acción.

Numerosas acciones (principalmente acciones de amenaza y construir) precisan de requisitos adicionales (descartar un recurso, tener un objeto específico o un mínimo nivel de armas, etc.).

Al resolver acciones, los jugadores sólo pueden usar los recursos que ya tenían cuando planearon las acciones (o sea los disponibles en el espacio de *Recursos Disponibles* del tablero principal). No pueden usar recursos conseguidos en la misma fase de acción (aunque las acciones se resuelven en determinado orden, se considera que lo hacen de forma simultánea), así que al planificar acciones, no sólo se deben asignar peones a ciertas acciones sino que es recomendable asignar los recursos requeridos del espacio de *Recursos Disponibles*.

**Por ejemplo:** En una partida a 3 jugadores, debes gastar 3 maderas (ó 2 pieles) para construir un refugio, así que mientras planeas esta acción debes disponer de esas 3 maderas (ó 2 pieles) y asignarlas junto a los peones designados para “Construir refugio”.

Idéntica regla se aplica a los objetos – durante esta fase, sólo pueden usarse objetos ya disponibles mientras se planeaban las acciones.

**Por ejemplo:** Para construir un “Arco” necesitas un “Cuchillo”, así que no se puede construir un “Cuchillo” y un “Arco” en el mismo turno. Si se quiere construir un “Arco” en una determinada ronda, se precisa haber construido un “Cuchillo” en algún turno previo.

Idéntica regla se aplica al nivel de armas. Algunas acciones de amenaza requieren un mínimo nivel de armas para poder realizarse. No se puede hacer dicha acción si no se disponía del nivel de armas requerido en el momento de planificar acciones.





## Recolectar Recursos

Sólo se puede hacer en las losetas de isla que:

- Estén adyacentes a la loseta de isla donde los jugadores tienen el campamento. O
- Estén a una loseta de distancia de la loseta donde los jugadores tienen el campamento (ver a continuación).

No puede hacerse directamente en la loseta donde está el campamento de los jugadores – de esa loseta se consiguen recursos durante la fase de producción.

Por cada recurso en la loseta de isla, sólo se puede recolectar 1 recurso (modificable por efectos de algunos objetos, aventuras o eventos, etc.).

Sólo puedes recolectar un recurso por turno por fuente de origen, así que si un jugador asigna su/s peón/peones para recolectar a una fuente, nadie podrá recolectar recursos de la misma fuente.



**Exploración:** Sólo puede realizarse sobre espacios inexplorados que:

- Estén adyacentes a la loseta de isla donde los jugadores tienen el campamento. O
- Estén a una loseta de distancia de la loseta de isla donde los jugadores tienen el campamento (debe haber una loseta de isla entre el espacio que los jugadores desean explorar y la loseta donde está su campamento, ver a continuación).

Cuando se elige la acción *Recolectar Recursos* o *Exploración* sobre una loseta o espacio situado a una loseta de distancia de la loseta donde los jugadores tienen su campamento debe asignarse un peón adicional para hacer la acción. Es decir: no se puede asignar sólo 1 peón; al asignar 2 peones se debe lanzar el dado de acción para resolver la acción, al asignar 3 peones se garantiza el éxito de la acción.



Cada peón de jugador asignado a las acciones de *Organización del campamento* o *Descansar* debe resolverse separadamente. Por ejemplo, si un jugador asigna sus dos peones para *Organizar el campamento* resuelve su acción dos veces y como resultado recibe 4 fichas de determinación e incrementa su moral en 2 niveles.



Antes de asignar cualquier peón a una determinada acción durante la planificación, los jugadores deben siempre revisar el tablero (especialmente los campos de acción y las losetas y espacios de isla) para ver si hay alguna de las fichas descritas a continuación que pueda afectar a la resolución de la acción.



Durante la siguiente acción del tipo indicado que requiera tirar los dados de acción, si aparece "Éxito" en la primera tirada, se debe volver a tirar los dados. Esta ficha se descarta tras resolver el efecto.



Durante la siguiente acción del tipo indicado, se debe robar y resolver una carta de aventura, independientemente del número de peones asignados a tal acción, se haya obtenido o no el resultado "aventura" al tirar dados de aventura. Esta ficha se descarta tras resolver su efecto.

Si al lanzar el dado de aventura y obtener el resultado "aventura" ya había una ficha de aventura en el mismo espacio de acción, sólo debe resolverse una carta de aventura y descartar la ficha.



Cuando esta ficha está junto al mazo de caza, indica que durante la próxima caza debe sumarse 1 a la fuerza de las bestias. Esta ficha se descarta tras resolver su efecto.

Si esta ficha está en el espacio/loseta de isla donde se ha planificado una acción, se debe tener al menos nivel 1 de armas durante todas las acciones en dicho espacio/loseta o el jugador que hace la acción recibirá 1 herida.



Si esta ficha está junto a un campo de acción, para la próxima acción de ese tipo, debe asignarse un peón más de lo normalmente requerido (2 peones en lugar de 1, 3 en lugar de 2, etc.). Esta ficha se descarta tras resolver su efecto.

Si esta ficha está junto a un espacio/loseta de isla donde se ha planificado una acción, para realizar tal acción debe asignarse un peón más de lo normalmente requerido (2 peones en lugar de 1, 3 en lugar de 2, etc.).



Si esta ficha está en un campo de acción de construcción, durante la próxima acción de construcción que requiera madera, se debe gastar una madera más de la requerida. Esta ficha se descarta tras resolver su efecto.

Si esta ficha está sobre uno de los campos *Refugio*, *Empalizada* o "Coste de armas", cada vez que quiera construirse el objeto correspondiente debe gastarse una madera más de la requerida (sólo si se usa madera para la construcción).

Si esta ficha está en una loseta de isla, dicha loseta proporciona 1 madera más de la producida normalmente (sea al "Recolectar recursos" o en la fase de producción).

Las fichas situadas en los campos de acción son descartadas tras resolver su efecto, mientras que las localizadas en otras zonas del tablero normalmente permanecen allí para el resto de la partida.

## 4.2. Resolución de acciones

Después de que los jugadores hayan asignado sus peones, se empiezan a resolver acciones en el orden descrito a continuación. Sólo se resuelven las acciones donde los jugadores tienen peones asignados:

**1. Acción de amenaza** – Descarta los recursos requeridos indicados (si hay) y sigue las instrucciones de la carta. Después descarta la carta y gana los recursos/fichas de determinación indicados.



Si un jugador gana recursos de una acción de amenaza, debe ponerlos en el espacio de "recursos futuros" (no estando disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones).

Si un jugador gana fichas de determinación, las pone en su suministro personal y puede usarlas inmediatamente.



## 2. Caza

Roba la carta superior del mazo de caza y lucha con la bestia que aparece dibujada como se describe a continuación:

### Luchando con las Bestias:

1. Comparad la fuerza de la bestia con el nivel de armas actual. Si el nivel de armas es menor que la fuerza de la bestia, el jugador que lucha con ella recibe 1 herida por cada nivel de armas de diferencia.
2. Reducid el nivel de armas en el número indicado en la carta.
3. Ganad el número de comidas indicado en la carta y sitúalas en el espacio de recursos futuros (no estando disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones).
4. Ganad el número de pieles indicado y sitúalas en el espacio de recursos futuros (no estando disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones).
5. Reducid el nivel de empalizada en el número indicado (sólo aparece en unas pocas cartas de aventura).
6. Aplicad cualquier otro efecto adicional y descartad la carta.

Algunas cartas (aventura, eventos, misterio) requieren luchar contra una bestia pero sólo con la fuerza de la bestia indicada. En este caso, debe compararse la fuerza de la bestia con el actual nivel de armas y si este es menor que la fuerza de la bestia, el jugador que lucha contra ella recibe 1 herida por cada nivel de armas de diferencia.

Fuerza de la bestia    Reducción del nivel de armas    Comida ganada    Pieles ganadas



Efecto adicional tras la lucha

### Lanzando dados de acción

Por cada una de las acciones indicadas existen 3 dados de acción respectivamente:



Cada set consiste en un dado de herida, un dado de éxito y un dado de aventura.

Los posibles resultados son:

#### Dado de herida:



Recibe 1 herida



No pasa nada

#### Dado de éxito:



La acción es exitosa, lo que indica que es resuelta (construcción, Recolectar recursos o exploración).



La acción se falla, pero ganas 2 fichas de determinación.

#### Dado de aventura:



Roba la carta superior del mazo de aventura del mazo respectivo y resuélvela.



No pasa nada

Los resultados obtenidos en cada dado son independientes de los demás, es decir que sea cual sea el resultado en el dado de éxito, se resuelven los resultados de los otros dados, así que se puede recibir 1 herida (o no) y tener una aventura (o no).

**Ejemplo:** mientras construyes, lanzas los dados así que tu persona je recibe 1 herida, no consigues el recurso que querías recolectar, pero logras 2 fichas de determinación en su lugar y robas una carta de aventura. Si la carta de aventura, por ejemplo, indica que consigues 1 cubo de recursos más de los que querías recolectar, aún recibes dicho cubo de recursos aún cuando hayas fallado la acción.

Es recomendable resolver las tiradas de dados en el siguiente orden: dado de herida, dado de éxito, dado de aventura.



## 3. Construir

Al construir un refugio, se descartan los recursos requeridos y se gira la ficha de campamento (hacia el lado de refugio). La loseta de isla donde se construye el refugio se convierte en vuestro campamento.

Una vez construido el campamento, no puede perderse, así que no puede construirse de nuevo.

Para indicar que el refugio se ha construido, se coloca un marcador negro en el espacio de refugio y marcadores negros adicionales en los espacios superiores de la escala de nivel de tejado y de la escala de nivel de empalizada en el tablero principal (junto al icono apropiado considerado como nivel 0).

Para construir un tejado o una empalizada, ya debe existir un refugio o bien tener el campamento situado en una loseta de isla con refugio (ver Exploración a continuación).

Cada vez que se construye un refugio, una empalizada o armas,





descarta los recursos requeridos e incrementa el nivel respectivo ajustando los marcadores apropiados en el tablero. Los niveles de refugio, empalizada y armas no están limitados.

Al construir objetos de las cartas de invento, descarta los recursos requeridos y coloca la carta de invento en el espacio de recursos futuros (no estando disponible hasta que se resuelvan todas las acciones).

Al final de la fase de acción, se cogen las cartas de invento del espacio de recursos futuros, aplicando los efectos indicados y se colocan en los espacios apropiados del tablero con la cara de objeto bocarriba.

Si un jugador construye un objeto de una carta de escenario, debe recordar aplicar el efecto adicional de dicho objeto al final de la fase de acción pues su invento sólo aparece en la carta de escenario y no debe colocarse en el tablero principal.



#### 4. Recolectar recursos

Al recolectar recursos, se cogen los recursos apropiados del suministro cercano al tablero principal y se colocan en el espacio de recursos futuros (no estando disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones).

Por cada recurso situado en una loseta de isla, se puede recolectar sólo 1 recurso respectivo, aunque puede modificarse por efectos de objetos, aventuras o eventos, etc.



#### 5. Exploración



Si una exploración tiene éxito, se roba la loseta superior de isla de la pila bocabajo y se coloca bocarriba en el espacio elegido para explorar mientras se planificaron acciones y:

Se sitúa un marcador negro en el campo de requerimiento de todas las cartas de invento que tengan el mismo tipo de terreno que la loseta recién explorada.

Si hay un icono de carta de bestia, se coge una bestia y se mezcla en el mazo de caza.

Si hay un icono de misterio, se comprueba su significado en la carta de escenario.

Se roban las fichas de descubrimiento indicadas. Colocadas en el espacio de recursos futuros bocarriba (no estando disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones).

Algunas losetas de isla tienen refugios en ellas. No significa que los jugadores han construido un refugio, así que no puede marcarse el espacio correspondiente en el tablero principal (ni puede girarse bocabajo la ficha de campamento hacia el lado refugio). Tener un refugio es importante durante la fase de noche.

**Por ejemplo:** Un jugador roba una loseta de isla y la coloca en el espacio de isla elegido. El tipo de terreno de la loseta es llanura, y es la primera loseta de este tipo de terreno descubierta, así que marca las cartas de invento "Cesta", "Cura" y "Cuerda" (estas inventos están ahora listos para convertirse en objetos). Hay un icono de carta de bestia, así que el jugador mezcla una carta de bestia en el mazo de caza. Finalmente, roba 2 fichas de descubrimiento (como indica la loseta) y las coloca bocarriba en el espacio de recursos futuros.



Tras resolver todas las acciones, se pueden guardar las fichas de descubrimiento para un uso posterior. Recordad que la comida se pudre durante la fase de noche (para más detalles ver: 6. Fase de noche), así que cualquier ficha representando comida se perderá. Las fichas de descubrimiento se descartan tras su uso.



#### 6. Organización del campamento.

El jugador que ha elegido esta acción gana 2 fichas de determinación, las coloca en el suministro propio y se incrementa en 1 el nivel de moral en el tablero principal (es algo diferente en partidas a 4 jugadores, consultad el capítulo *Ajustando la partida*).

Si el nivel de moral estaba ya en su nivel superior, el jugador sólo gana las fichas de determinación pero no ajusta el nivel de moral.



#### 7. Descansar

El jugador que descansa cura 1 herida a su personaje, moviendo su marcador de herida un espacio a la izquierda en la escala de vida del personaje.

#### 8. Tras completar todas las acciones:

- Los peones de los jugadores son devueltos a sus propietarios.
- Los peones adicionales son descartados o devueltos a las cartas de donde procedían.
- Se mueven todos los recursos y fichas del espacio de recursos futuros al espacio de recursos disponibles (ahora están al alcance de los jugadores).
- Coged todas las cartas de invento situadas en el espacio de recursos futuros, aplicad sus efectos y ponedlas en los espacios apropiados del tablero con el lado de objeto bocarriba.



## 5. Fase de Clima



Durante esta fase los jugadores se enfrentan a las condiciones climáticas de la isla. Para conocer dichas condiciones deben tirarse los dados de clima.

Revisad la carta de escenario para comprobar qué dados de clima deben lanzarse en el turno actual.

El número de dados a lanzar varía durante el juego y depende del escenario y del número de ronda.

**Por ejemplo, en el escenario 1:**

- En las rondas 1-3: No se lanzan dados de clima.
- En las rondas 4-6: Se lanza el dado de lluvia.
- En las rondas 7-12: Se lanzan los 3 dados de clima.

Hay 3 dados de clima diferentes:

Dado de lluvia, Dado de invierno, Dado de animales hambrientos



Además, revisad siempre el espacio de clima en el tablero principal para ver si hay fichas que modifiquen los resultados (como resultados de cartas de eventos y de aventura). Esas fichas deben añadirse al resultado de la tirada de dados. Tras aplicar el efecto de cualquier ficha en el espacio de clima, estas se descartan.

Si no hay que lanzar dados, se aplicará el clima indicado en las fichas (si hay).

Ficha de nube de lluvia



Ficha de nube de invierno



Ficha de tormenta



Tanto el dado de lluvia como el de invierno, incluyen 2 tipos de nubes (las mismas que aparecen en las fichas):



Nube de lluvia



Nube de invierno

### Enfrentándose al clima

En primer lugar, sumad el número total de nubes de invierno (y dados y/o fichas) que debéis superar y descartad 1 madera por cada nube de invierno sea cual sea el nivel actual nivel de tejado (representa que hace frío debéis usar más madera para calentar el campamento).

Luego comparad el número total de nubes (nubes de lluvia y nubes de invierno de dados y/o fichas) con el nivel actual de tejado. El nivel de tejado indica el número de nubes de las que os protege.

Si hay más nubes que el actual nivel de tejado, por cada nube de la que no estéis protegidos, descartad 1 comida y 1 madera (la usáis para manteneros calientes y sanos durante el mal tiempo).

Si no tenéis los recursos requeridos para descartar, cada jugador recibe 1 herida (según la regla general de Demanda Insatisfecha, ver capítulo de Reglas Adicionales).

**Por ejemplo:** Los jugadores han lanzado el dado de lluvia y el resultado es 2 nubes de lluvia. Hay además 1 ficha de nube de lluvia en el espacio de clima. Los jugadores tienen nivel de tejado 1 y los siguientes recursos: 3 maderas y 1 comida.

Primero, los jugadores descartan 1 madera pues hay 1 nube de lluvia (si no tuviesen madera, cada jugador recibiría 1 herida). El número total de nubes es 3 y el nivel de tejado es sólo 1, así que los jugadores pierden 2 niveles para protegerse del clima por lo que descartan 1 madera y 1 comida por la pérdida del nivel de tejado. Para la pérdida del segundo nivel, descartan la última madera que les queda y cada jugador recibe 1 herida pues no tienen más comida que descartar. Finalmente, descartan la ficha del espacio de clima.

El dado de animales hambrientos muestra otros efectos que los jugadores deben afrontar:



Descartar 1 comida



Reducir el nivel actual de empalizada en 1



Luchar contra una bestia de fuerza 3

Si no se puede resolver el efecto de un dado, cada jugador recibe 1 herida.

**Por ejemplo:**

- Si debéis reducir el nivel de empalizada, pero ya está en nivel 0 entonces cada jugador recibe 1 herida.
- Si los jugadores deben luchar contra una bestia (de fuerza 3) y el nivel de armas es inferior a 3, cada jugador recibe 1 herida por cada nivel perdido (según la regla de Demanda Insatisfecha, ver capítulo de Reglas Adicionales).

Si debéis lanzar el dado de animales hambrientos a causa de una carta de evento o aventura y la carta de escenario indica también que debéis lanzar el mismo dado, sólo se lanza el dado una vez.

### Ficha de tormenta

Resuelve la tormenta tras el resto de efectos.

La tormenta reduce el nivel de empalizada en 1. Si no puede hacerse, cada jugador recibe 1 herida.

Al final de la fase de clima, se descartan todas las fichas situadas en el espacio de clima.





## 6. Fase de Noche



1. La fase de noche es cuando cada jugador debe comer.

Descartad 1 comida por jugador.

Si no hay suficiente comida para todos, debe decidirse qué jugador (o jugadores) no se alimentan – recibiendo estos jugadores 2 heridas cada uno.

2. Durante la fase de noche, los jugadores deciden si quieren mantener su campamento en la loseta de isla actual o lo desplazan a una loseta adyacente. Debe recordarse que la localización del campamento incidirá en la fase de producción de las siguientes rondas y en qué losetas/espacios estarán adyacentes para Recolectar recursos, Exploración, etc.


### Moviendo el campamento.

Si los jugadores han construido un refugio y quieren desplazar su campamento a una loseta de isla adyacente, deberán reducir a la mitad (redondeando abajo) los niveles de tejado y de empalizada. Por ejemplo, los jugadores tienen un refugio a nivel 2 y una empalizada a nivel 1. Si mueven su campamento a una loseta adyacente y han construido un refugio, deben reducir el nivel de tejado en 1 aunque el nivel de empalizada se mantiene igual (la mitad de 1 redondeando abajo es 0).

Si los jugadores no han construido aún un refugio, pueden mover su campamento sin consecuencias. Si lo mueven a una loseta de isla con refugio, no significa que hayan construido un refugio así que no girarán la ficha de campamento a su lado de refugio.

Si los jugadores no han construido un refugio pero si un tejado o una empalizada (si la loseta de isla tiene refugio) cuando muevan su campamento a otra loseta, pierden sus niveles de tejado y empalizada, reduciendo ambos niveles a 0.

Al mover el campamento, descartad la ficha "Atajo" de la loseta de isla donde estaba y girad la carta "Atajo" hacia su lado de invento. Si se quiere usar en una ronda futura, deberá construirse nuevamente.

Si hay cualquier ficha de +1 recurso (como efecto de un objeto construido) en la loseta de isla donde está el campamento  se puede mover con el campamento aunque debe recordarse la regla de "Sólo una ficha" (ver Reglas Adicionales para más detalles)


3. Si los jugadores no han construido un refugio (y su campamento no está en una loseta de isla con refugio), cada jugador recibe 1 herida por dormir al aire libre.

4. Salvo que tengáis comida no perecedera o un objeto ("bodega") o tesoro que os permita almacenar comida ("cajas" o "barril"), toda la comida restante en el espacio de recursos disponibles se pudre, es decir descartarse.

El resto de recursos permanecen en el espacio de recursos disponibles para la próxima ronda.

5. Eliminad los marcadores negros de las cartas de personaje (aquellos usados para indicar una habilidad usada en el presente turno). Mover el marcador de ronda de la carta de escenario a la siguiente ronda y pasad la ficha de primer jugador al próximo jugador en sentido horario. Ahora estáis preparados para la siguiente ronda.

Si los jugadores pueden curarse (por efectos de fichas o cartas) sólo pueden hacerlo durante la fase de noche (salvo con la acción de Descansar y la habilidad especial Cocinar). Por ejemplo, si los jugadores tienen la carta de tesoro Botella de vino

o una ficha de  sólo pueden usarlas durante la fase de noche (en cualquier momento de esa fase).

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de 3 maneras:

1. Los jugadores ganan inmediatamente si logran los objetivos del escenario en el número de rondas de juego disponibles (salvo que las reglas del escenario determinen otra cosa);
2. Los jugadores pierden inmediatamente si uno de los personajes de un jugador muere;
3. Los jugadores pierden si finaliza la última ronda y no han logrado los objetivos del escenario.

## REGLAS ADICIONALES

### Prioridad

En caso de conflicto, las reglas del escenario tienen prioridad o modifican las reglas generales.

### Demanda insatisfecha

Cuando un jugador deba resolver un efecto cualquiera de carta (evento, aventura, misterio, etc.) y sea incapaz de cumplir los requisitos, recibe algunas heridas.

### Por ejemplo:

- Si un jugador debe descartar algo (comida, madera, fichas de determinación, etc.) y no puede hacerlo, recibe 1 herida por cada ficha/recurso que no pueda descartar.
- Si un jugador lucha contra una bestia y el nivel de armas es inferior a la fuerza de la bestia, recibe 1 herida por cada nivel de armas de diferencia.

Cuando el efecto de una carta o una tirada de dados afecta a todos los jugadores y no pueden superarlo, cada uno de ellos recibe 1 herida por cada nivel de la demanda que sean incapaces de satisfacer.

### Por ejemplo:

- Si los jugadores deben reducir el nivel de tejado, de empalizada o de armas en 1 pero ya está en nivel 0, cada jugador recibe 1 herida.
- Si los jugadores deben tapar una fuente determinada de recursos (p.ej. madera) con un marcador negro y no hay fuente de madera que tapar, cada jugador recibe 1 herida.

### Excepción:

- Algunas cartas tienen efectos que sólo pueden resolverse si son posibles. Así que si resulta imposible aplicar tal efecto, no ocurre nada.

**Por ejemplo:** La carta de evento "Insectos" obliga a los jugadores a descartar 1 madera pero sólo si es posible. Si los jugadores no disponen de madera, el evento es imposible de resolver y no ocurre nada, con lo que los jugadores no reciben heridas en este caso.



- Si debéis aumentar/reducir la moral y ya está en su nivel superior/inferior, no hay cambios.



### Sólo una ficha

En cada espacio/loseta de isla, campo de acción o espacio de clima o noche, etc. sólo puede haber una ficha de cada tipo.

#### Por ejemplo:

- Si ya hay una ficha de volver a tirar en el campo de acción "Construir" y otro efecto de carta indica que se ponga otra ficha igual sobre el mismo campo, este efecto debe ignorarse, pues no puede haber dos fichas idénticas en el mismo campo;
  - Si hay una ficha de +1 comida en una loseta de isla, no puede ponerse otra ficha idéntica en la misma loseta de isla, etc.
- En tales casos, no se produce demanda insatisfecha por parte de los jugadores – la demanda está cumplida y los jugadores no reciben herida alguna.

### Determinación personal

Los jugadores no pueden compartir fichas de determinación entre ellos.

## AJUSTANDO LA PARTIDA

### Partida a 4 jugadores

En una partida de 4 jugadores, se usa la carta especial Organización del campamento y se pone en el tablero en su espacio correspondiente.



Cada vez que un jugador elija la acción Organización del campamento, recibe 2 fichas de determinación o aumenta en 1 el nivel de moral en el tablero.

### Partida a 2 jugadores

Los jugadores roban al azar una carta de personaje, entre las tres siguientes: carpintero, cocinero y explorador.

Con sólo 2 jugadores, hay un personaje adicional – Viernes. Se coge la carta Viernes y el marcador blanco y se pone junto al tablero. Se coge un marcador de herida y se sitúa en el campo más a la izquierda de la escala de vida de Viernes.

### Viernes



Se representa a Viernes con un peón blanco y el primer jugador decide cómo usarlo. Puede asignarse a cada tipo de acción:

- como un simple peón
- como un peón que realiza una acción junto a otro peón adicional (por ejemplo Mapa)
- como un peón adicional junto al peón de un jugador.

### ¡Recordad!

Excepto con la regla especial de Viernes descrita anteriormente, si asignáis el peón de un jugador y el peón de Viernes a la misma acción, siempre será el jugador quien haga la acción y el peón de Viernes se considerará un peón adicional.

### Reglas especiales de Viernes:

Cuando Viernes realiza una acción, se resuelve como si fuera un jugador quien lo hace con la siguiente excepción: si asignáis a Viernes como único peón para Construir, Recolectar recursos o Exploración, uno de los jugadores lanzará los dados de acción para Viernes. Si el resultado del dado de aventura es aventura, no se roba una carta de aventura. Viernes no resuelve la carta de aventura pero recibe 1 herida.

Viernes no es un jugador en los siguientes aspectos:

- No puede ser primer jugador.
- Si muere, los jugadores aún pueden ganar.
- No resulta afectado por el clima.
- No debe alimentarse en la fase de noche.
- No necesita refugio en la fase de noche.
- Si un efecto de evento, aventura, amenaza, etc. produce como resultado que los jugadores deban descartarse de algo o recibir una herida, este resultado no afecta a Viernes.

Si Viernes consigue alguna ficha de determinación, puede usarse para volver a tirar cualquier dado una vez durante su acción.

### Partida más fácil

Si consideráis que el escenario es demasiado difícil, puede ajustarse la partida a vuestras necesidades de varias formas:

A) Podéis jugar con el Perro. Coged la carta Perro y el peón púrpura y ponedlo junto al tablero. El Perro es un peón adicional que sólo puede usarse para Cazar y Exploración. El Perro sólo puede usarse apoyar a los peones de los jugadores. Se recomienda especialmente en partidas a 3 jugadores.

### Perro



- B) Podéis jugar con Viernes (ver las reglas de Viernes descritas anteriormente).
- C) Podéis robar más objetos iniciales (por ejemplo, 3 ó 4 en lugar de sólo 2).
- D) Al preparar el mazo de eventos (paso 16 de la preparación),



podéis coger menos cartas de evento con icono de libro y más cartas con el icono de aventura en su lugar. Por ejemplo: si necesitáis 6 cartas con iconos de libro y 6 con icono de aventura, podéis elegir 4 cartas con icono de libro y 8 con icono de aventura.

### ¡Atención!

Si hacéis esto en el primer escenario podría crearse una partida más difícil.

### Partida más difícil

Si sois jugadores veteranos y pensáis que un escenario es demasiado fácil, podéis ajustar la partida para que sea un reto mayor:

- A) Jugando con sólo 1 objeto inicial o sin ninguno;
- B) Al preparar el mazo de eventos (paso 16 de la preparación) podéis elegir más cartas de evento con icono de libro y menos cartas con icono de aventura. Por ejemplo: si necesitáis 6 cartas con icono de libro y 6 con icono de aventura, podéis elegir 8 cartas con icono de libro y 4 con icono de aventura.

### ¡Atención!

Si hacéis esto en el primer escenario podría crearse una partida más fácil.

- C) Jugar sin el Perro (sólo en partidas a 2 jugadores).

### Cartas de restos de naufragio aleatorias

Durante la preparación (paso 17) podéis robar una carta de restos de naufragio aleatoria, no necesariamente *Cajas de alimentos*.

### Variante en solitario

Aplica todas las reglas con los siguientes cambios:

- Roba al azar una carta de personaje entre las siguientes: carpintero, cocinero y explorador.
- Coge a *Viernes* y al *Perro* (como se describe con anterioridad)
- Al construir un refugio, tejado o empalizada debes pagar el mismo coste que en una partida a 2 jugadores.
- Siempre eres el primer jugador
- Al inicio de la fase de moral, incrementa en 1 el nivel de moral (¡¡te sientes feliz de estar vivo!!) y aplica sus efectos.

## SÍMBOLOS Y SUS EFECTOS

Si el icono dibujado (sea recurso, ficha, herida o arma, etc.) no tiene ningún número, se considera normalmente 1.

**Por ejemplo:** Los jugadores deben asignar 1 peón y (descartar) 1 comida para descartar esta carta y así el jugador que hace la acción recibe 1 ficha de determinación.

El jugador puede decidir:

- a. Recibir 2 heridas, 2 comidas, 1 piel y descartar la carta O
- b. Descartar 1 comida, reducir en 1 el nivel de empalizada y mezclar esta carta de aventura en el mazo de eventos.



## Habilidades de los personajes:

### ¡Recordad!

Una habilidad puede usarse en cualquier momento, pero sólo una vez por ronda.

### Carpintero

#### Construcción económica

Descarta 2 fichas de determinación para gastar 1 madera menos en cualquier acción. Por ejemplo: si necesitas 3 maderas para construir un refugio, el carpintero puede construirlo con sólo 2 maderas. Si la acción de amenaza requiere 1 madera, puede hacerla sin descartar madera alguna.

#### Artesanía

Descarta 2 fichas de determinación para volver a tirar cualquier dado de acción marrón. ¡Recuerda! El carpintero no puede usar fichas de determinación conseguidas en una tirada fallada para relanzar el dado que le dio esas fichas.

#### Nueva Idea

Descarta 3 fichas de determinación para robar 5 cartas de invento del mazo de inventos y elegir 1 de ellas (ponla con la cara invento bocarriba en el espacio apropiado del tablero). Sitúa las 4 cartas restantes en una pila bocabajo, creando una pila de inventos descartados. Cuando ya no queden cartas en el mazo de invento, mezcla todos los inventos descartados para crear un nuevo mazo.

#### Manitas

Descarta 3 fichas de determinación para conseguir un peón (marrón) adicional que sólo puede usarse para la acción de Construir. Este peón debe descartarse una vez completada la acción.

### Cocinero

#### Receta de la abuela

Descarta 2 fichas de determinación para consumir 1 comida y curar 2 heridas (a cualquier jugador, incluso a tí mismo, o curar 1 herida a dos jugadores distintos).

#### Buscando talento

Descarta 2 fichas de determinación para volver a tirar cualquier dado gris de acción. ¡¡Recuerda!! No puedes usar las fichas de determinación ganadas de una tirada fallada para relanzar el dado que te dio esas fichas.

#### Sopa de piedras

Descarta 3 fichas de determinación para conseguir 1 comida (y ponerla en el espacio de recursos disponibles).

#### Bebida alcohólica

Durante la fase de clima, descarta 3 fichas de determinación para ignorar 1 nube de lluvia o para cambiar 1 nube de invierno a nube de lluvia.

### Explorador

#### Explorador

Descarta 2 fichas de determinación para volver a tirar cualquier dado verde de acción.



¡Recuerda! El explorador no puede usar fichas de determinación conseguidas en una tirada fallada para relanzar el dado que le dio esas fichas.

#### Reconocimiento

Descarta 2 fichas de determinación para robar 3 losetas de isla de la pila, mirarlas y elegir 1. Mezcla las otras dos en la pila y pon la elegida en la parte superior.

#### Discurso inspirador

Descarta 3 fichas de determinación para incrementar en 1 el nivel de moral.

#### Exploración

Descarta 3 fichas de determinación para robar dos fichas de descubrimiento, elige 1 (y ponla en el espacio de recursos disponibles) y descarta la otra (no la devuelvas a la pila).

### Soldado

#### Rastrear

Descarta 2 fichas de determinación para mirar la carta superior del mazo de caza y déjala en la parte superior o ponla en la parte inferior del mazo.

#### La caza

Descarta 3 fichas de determinación para aumentar en 1 el nivel de empalizada o de armas.

#### Frenesí

Descarta 3 fichas de determinación para sumar temporalmente +3 al nivel de armas para la acción elegida.

#### Plan de defensa

Descarta 4 fichas de determinación para coger sin mirar la carta superior del mazo de bestias y ponerla en la parte superior del mazo de caza.

## CARTAS Y SUS EFECTOS:

Algunas cartas usan palabras clave para describir ciertas acciones:

**DECIDE** (normalmente en cartas de aventura) – los jugadores siempre tienen la opción descrita en la carta. Normalmente se trata de elegir entre descartar la carta de aventura sin efecto o recibir algún beneficio pero con consecuencias posteriores (p.ej. mezclando las cartas de aventura en el mazo de eventos y resolviendo algún efecto negativo si reaparece en una ronda futura).

**SI ES POSIBLE** – Se resuelve el efecto descrito sólo si es posible. Si no lo es (p.ej. debes descartar algunos recursos pero no los tienes), no pasa nada. La regla de Demanda Insatisfecha no se aplica en este caso.

#### Efectos introducidos por las cartas:

**Fase de noche fuera del campamento** – Cuando un jugador pasa la noche fuera del campamento, debe conservar todo lo conseguido mediante sus acciones (recursos, fichas, cartas, etc.) en su propio suministro y sólo pondrá dichos objetos en el espa-

cio de recursos disponibles al inicio del próximo turno (así, el resto de jugadores no podrán usarlos durante las fases de clima y de noche de este turno). Aunque este jugador no quedará afectado por el clima, recibirá una herida por dormir al aire libre (salvo que explore una loseta de isla con refugio durante su acción) y deberá comer en la fase de noche descartando 1 comida si la ha conseguido durante su acción. Si no lo hace, recibe 2 heridas más.

**Robar cartas de misterio** – El mazo de misterio consta de varios tipos diferentes de misterio. Cuando se debe resolver un tipo determinado de misterio, se roban cartas del mazo descartándolas hasta que aparezca una con el tipo de misterio indicado. Una vez resuelto, puede decidir parar y no robar más cartas o, si se quiere o se puede, continuar robando y descartando hasta que consiga resolverse otra carta de misterio del tipo especificado.

*Por ejemplo: debes robar 3 cartas de misterio y sólo se resuelven 1 monstruo y 2 tesoros. Robas la primera carta de misterio – es una trampa, así que ignórala. La segunda carta – es un tesoro, la resuelves y ya tienes 1 carta de misterio resuelta, ahora decides entre: a) dejar de robar cartas o b) continuar hasta que robes y resuelvas 1 monstruo. Decides continuar. La tercera carta – una trampa otra vez, ignórala. La cuarta carta es un monstruo así que debes resolverla. Después, puedes decidir dejar de robar pero queda por resolver una carta de tesoro, así que puedes robar más cartas de misterio hasta que encuentres un tesoro, ignorando todo lo demás. Finalmente devuelve y mezcla todas las cartas de misterio ignoradas en el mazo de misterio y descarta aquellas que has resuelto (salvo que se indique otra cosa).*

**Fuente agotada** – Una fuente agotada no proporciona recursos durante la fase de producción o en la acción de Recolectar recursos. Sin embargo, si hay una ficha de +1 recurso (👤, 🏠) en la fuente agotada, aún se puede conseguir 1 recurso.

**Loseta de isla inaccesible** – Cuando una loseta de isla resulta inaccesible (debido a un evento u otro factor) y se gira bocabajo, eliminad todas las fichas y marcadores de dicha loseta. No se puede mover el campamento a esa loseta y no se puede realizar ninguna acción situada en tal loseta, incluyendo la acción de Exploración. Considera el tipo de terreno de esta loseta como inexplorado (ver a continuación).

**Tipo de terreno inexplorado** – Si una loseta de isla contiene un tipo de terreno que es el único existente de ese tipo en el tablero y queda inexplorado, se pierde el acceso a dicho tipo de terreno y no se podrán construir objetos que lo requieran. Eliminad los marcadores aplicables según los necesarios en cualquier carta de invento hasta que dicho tipo de terreno se reencuentre en una nueva loseta de isla (o cuando una determinada acción de amenaza permita volver a acceder a él). No se pierden ninguno de los objetos previamente construidos que requerían ese tipo de terreno. Por ejemplo, si se ha descubierto sólo una loseta de isla con montañas y queda inexplorada, no se puede construir Cuchillo ni Fuego (si no los tenías aún) hasta que no se descubra una nueva loseta de isla con montañas.

**Girar objetos bocarriba** (a su lado de invento) – Girar un objeto devolviéndolo a su lado de invento indica que ese objeto se ha perdido. Debe construirse nuevamente, caso de ser necesario. Si dicho objeto fuera necesario para construir otro objeto o para elegir una acción de amenaza, no podrá hacerse. Por ejemplo, si se pierde el Mapa no se puede construir Atajo (pues



requiere Mapa), si se pierde la Pala y una acción de amenaza la requiere, no se podrá elegir tal acción.

Si el objeto incluía un efecto adicional, debe cancelarse si es posible.

#### Por ejemplo:

- construir "Ladrillos" otorga +1 al nivel de empalizada, así que si se pierde dicha carta el nivel de empalizada debe reducirse en 1, salvo que ya esté en nivel 0 y entonces no pasa nada,

- si se tiene "Atajo" y se pierde, retira la ficha de atajo de la loseta de isla,

- si se tiene "Mapa" y se pierde, no puede usarse un peón adicional para exploración este turno (salvo que ya se haya usado, en cuyo caso, no podrá usarse al inicio de la próxima ronda).

**Luchar contra bestias** (como efecto de evento) – Si se roba una carta del mazo de eventos y se debe luchar contra una bestia, será el primer jugador quien luche contra ella y quien reciba las potenciales heridas producidas por esta lucha.

**Resolviendo nuevamente los efectos de un evento** – Algunos efectos de evento tienen una descripción muy extensa que no cabe en el espacio de efecto de amenaza, así que indican "resuélvelo otra vez". Dicho efecto sólo se aplicará una vez más y deberá descartarse la carta sin ponerla en el campo de acción de amenaza.

**Incremento temporal del nivel de armas** – Si algún efecto de carta, ficha, etc. incrementa temporalmente el nivel de armas, no se ajusta el marcador en la escala de nivel de armas. Este incremento temporal sólo se mantiene durante la acción que el jugador realiza. Si un jugador debe reducir el nivel de armas durante la misma acción, debe marcarse en la escala de nivel de armas y puede provocar heridas si el nivel de armas es inferior al número a reducir.

**Mezclar en el mazo de eventos** – Siempre se refiere a lo escrito en la propia carta.

## Cartas de objeto/invento

Efectos de convertir inventos determinados en objetos:

**Atajo** – Proporciona una ficha de atajo para colocar en una loseta de isla adyacente a donde está el campamento. Durante la fase de producción de las siguientes rondas, se gana 1 recurso que queda disponible en la loseta junto a la ficha de atajo.

**Cesta** – Si se tiene éxito durante la acción de Recolectar recursos, se gana 1 cubo de recursos adicional de lo que se quería recolectar. La cesta puede usarse para 1 acción por ronda. Puede usarse con Saco.

**Cama** – Cada vez que un jugador hace la acción de Descansar recibe 1 ficha de determinación y cura 2 heridas en lugar de sólo 1.

**Cintas** – Da a los jugadores 1 peón gris adicional para la acción de Recolectar recursos. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.


**Arco** – Incrementa en 3 el nivel de armas.

**Ladrillos** – Proporciona Ladrillos, requeridos para construir otros objetos, e incrementa en 1 el nivel de empalizada.

**Bodega** – Permite almacenar toda la comida para que así no se pudra durante la fase de noche.

**Corral** – Cuando se construye, puede cubrirse la fuente de 1 comida en una loseta de isla adyacente a la loseta donde está el campamento y poner 1 ficha +1 de



comida  en la loseta donde está el campamento.

**Cura** – Proporciona una Cura.

**Embalse** – Proporciona a los jugadores 2 comidas que no se pudren.

**Diario** – Durante la fase de moral, el primer jugador recibe 1 ficha de determinación más (o pierde 1 menos).

**Fuego** – Proporciona Fuego (requerido para construir otros objetos) e incrementa en 1 el nivel de empalizada.

**Hoguera** – Permite a los personajes curarse: durante la fase de noche pueden descartarse 1 comida para curar 2 heridas (un jugador puede curar 2 heridas de cualquier jugador o 1 herida de 2 jugadores diferentes).

**Horno** – Permite ignorar 1 nube de invierno durante la fase de clima.

**Tambores** – Durante la fase de moral el primer jugador recibe 2 fichas de determinación más (o pierde 2 menos).

**Cuchillo** – Proporciona un Cuchillo (requerido para construir otros objetos) e incrementa en 1 el nivel de armas.

**Linterna** – Proporciona a los jugadores 1 peón marrón adicional para la acción de Construir. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.

**Mapa** – Proporciona un Mapa (requerido para construir otros objetos) y un peón verde adicional para la acción de Exploración. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.

**Valla** – Incrementa en 2 el nivel de empalizada.

**Foso** – Lanza el dado marrón de herida durante la fase de producción. Si el resultado es herida, se gana 1 comida adicional.

**Vasija** – Proporciona una vasija (requerida para usar algunas fichas de descubrimiento) y permite curar: durante la fase de noche se puede descartar 1 comida para curar 1 herida.

**Balsa** – Proporciona a los jugadores 1 peón adicional para la acción de Recolectar recursos o de Exploración. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.


**Cuerda** – Proporciona una Cuerda (requerida para construir otros objetos).

**Saco** – Al tener éxito en una acción de Recolectar recursos, se recibe 1 cubo de recurso adicional de lo que se quería recolectar. El Saco sólo puede usarse para 1 acción por ronda. Puede usarse con Cesta.

**Escudo** – Proporciona a los jugadores 1 peón rojo adicional para la acción de Cazar. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.

**Pala** – Proporciona una Pala (requerida para construir otros objetos).

**Tirachinas** – Incrementa en 2 el nivel de armas.

**Trampa** – Cuando se construye, se coloca una ficha de +1 comida  en la loseta de isla donde está el campamento.

**Lanza** – Incrementa en 3 el nivel de armas.

**Muro** – Incrementa en 2 el nivel de empalizada.




### Ejemplo de carta de escenario

Cada subsiguiente escenario es más difícil e incorpora reglas más complejas que el anterior, así que es recomendable iniciar vuestra aventura con el primero y jugarlos en orden.

1. Nombre del escenario
2. Trama
3. Número de rondas de juego
4. Condiciones climáticas (lanzar dados de clima) en las rondas correspondientes.
5. Objetivo del escenario que los jugadores deben lograr para ganar la partida.
6. Descripción de descubrimientos especiales. Salvo que lo especifique la carta de escenario, se descartan tras su uso como el resto de las fichas de descubrimiento.
7. Significado del icono de libro. Cada vez que se roba una carta de evento con un icono de libro, se aplica el efecto aquí descrito.
8. Significado del icono de tótem. Cada vez que se explora una loseta de isla con este icono, debe recordarse su significado aquí descrito. A veces se trata de efectos instantáneos mientras que en otros escenarios permite a los jugadores oportunidad de realizar cierta acción en la loseta de isla con este tótem.
9. Cambios en la preparación.
10. Todas las demás reglas especiales que deben considerarse mientras se juega este escenario.
11. 2 Inventos (todos los inventos de los escenarios especiales se describen aquí).
12. Algunas cartas de escenario tienen elementos especiales (como el que muestra la escala de vida de *Jenny*) o acciones especiales elegibles por los jugadores.
13. Tabla de puntos de victoria
14. Diario de resultados

### Objetos/inventos de escenario

**Hacha de mano** – Tras construirse puede colocarse una ficha de +1 madera  en la loseta de isla donde está el campamento.

**Mástil** – Proporciona 3 maderas pero sólo para la pila.

**Cruz** – Puede construirse muchas veces. Cada vez que se construye, se coloca un marcador azul en una loseta de isla diferente. Si se quiere poner dicho marcador en una loseta con un marcador de niebla, debe asignarse 1 peón más para construir la Cruz.

**Campana sagrada** - Puede construirse muchas veces. Cada vez que se construye, se quitan 3 marcadores de niebla de espacios/losetas de isla.

**Balsa** – Tras ser construida, en una ronda posterior, se puede escoger la acción de *Exploración* sobre este objeto para rescatar a Jenny. Al resolver la acción considera ? como 1 ♡ para el jugador que realizó la acción en lugar de resolver la carta de aventura.

**Bote salvavidas** – Si se cumplen el resto de condiciones de victoria y se construye el bote salvavidas, ganáis la partida.

**Escalera de cuerda** – Proporciona un peón adicional sólo para acciones de Exploración de tótem. Se recomienda mantener este peón en su carta cuando no se usa.

**Esquife** - Si se cumplen el resto de condiciones de victoria y se construye el esquife, ganáis la partida.

**Ballesta** – Tras construirse se aumenta en 2 el nivel de empalizada y en 1 el nivel de armas.

**Canoa** – Tras construirse, durante cada acción de Exploración exitosa, se cogen 2 losetas de isla y se elige 1 para colocar en el tablero, devolviendo la otra a la pila para mezclarse.

**Cultivo** – Tras construirse, se consiguen 4 comidas.

**Cercado** – Tras construirse, se aumenta en 1 el nivel de empalizada.



## Puntos de victoria

Cada vez que acabéis la partida, incluso sin lograr los objetivos del escenario, podéis contar los puntos de vuestras hazañas y escribirlas en el diario de resultados. Durante las próximas partidas intentad superad vuestra marca. Los puntos de victoria se describen en una tabla en la carta de escenario.



AUTOR DEL JUEGO: Ignacy Trzewiczek  
MANUAL DEL JUEGO: Łukasz Piechaczek  
GRAFICOS DE LA CAJA: Mateusz Lenart  
DISEÑO DE LA CAJA: Michał Oracz  
DISEÑO DEL TABLERO: Piotr Słaby  
DISEÑO DE ICONOS Y GRÁFICOS: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz  
DISEÑO DE CARTAS: Maciej Mutwil  
DISEÑO DEL MANUAL DE JUEGO: Maciej Mutwil  
TRADUCCIÓN DEL MANUAL DE JUEGO A INGLÉS: Łukasz Piechaczek, Kent Neumann  
TRADUCCIÓN DEL MANUAL DE JUEGO A CASTELLANO: Miguel Estefanía (hiruma)  
MAQUETACIÓN DE REGLAS EN CASTELLANO: Fernando Murillo (alfalfasecas)

EDITOR: Portal Publishing  
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice  
tel./fax. (032) 334 85 38  
www.portalpublishing.eu, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

**AGRADECIMIENTOS:**

Recibí enorme ayuda y apoyo de mis amigos y compañeros testers:  
Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu,  
Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátill, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widlak, Zachy, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst...  
Numerosos testers durante convenciones... Y por último pero no menos importante...  
¡Merry y todos mis hijos!

**Para conseguir contenidos relacionados con Robinson Crusoe (vídeos, escenarios adicionales), visita el perfil del juego en BoardGameGeek.com y www.portalpublishing.eu**

**Síguenos en Facebook  
www.facebook.com/portalpublishing**

**Síguenos en Twitter  
www.twitter.com/trzewik**

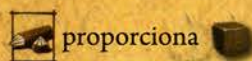
**Visita nuestra página web  
www.portalpublishing.eu**

**Échale un vistazo a otros juegos y expansiones de Portal**





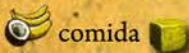
# ICONOS



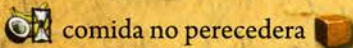
proporciona



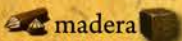
proporciona



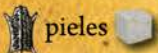
comida



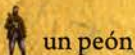
comida no perecedera



madera



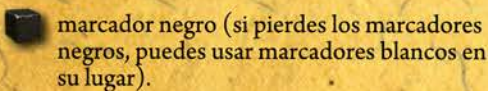
pieles



un peón



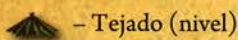
peones adicionales para  
Cazar, Construir, Recolectar  
recursos y Exploración.



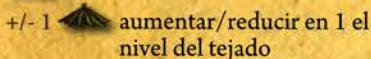
marcador negro (si pierdes los marcadores  
negros, puedes usar marcadores blancos en  
su lugar).



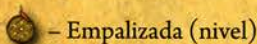
Refugio



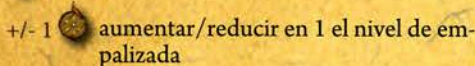
- Tejado (nivel)



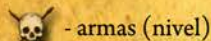
+/- 1 aumentar/reducir en 1 el  
nivel del tejado



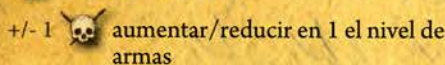
- Empalizada (nivel)



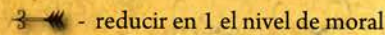
+/- 1 aumentar/reducir en 1 el nivel de em-  
palizada



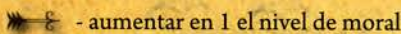
- armas (nivel)



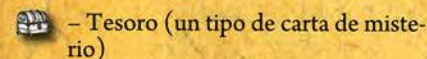
+/- 1 aumentar/reducir en 1 el nivel de  
armas



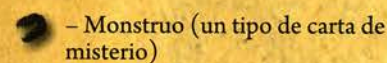
- reducir en 1 el nivel de moral



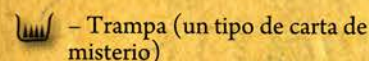
- aumentar en 1 el nivel de moral



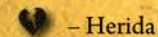
- Tesoro (un tipo de carta de miste-  
rio)



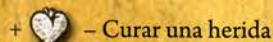
- Monstruo (un tipo de carta de  
misterio)



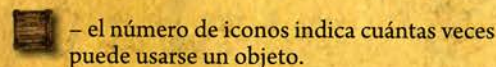
- Trampa (un tipo de carta de  
misterio)



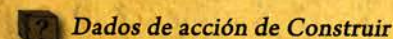
- Herida



+ Curar una herida



- el número de iconos indica cuántas veces  
puede usarse un objeto.



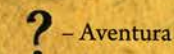
Dados de acción de Construir



Dados de Recolectar recursos



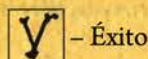
Dados de exploración



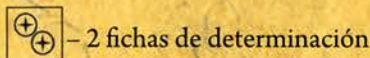
- Aventura



- Herida



- Éxito



- 2 fichas de determinación

Dados de clima

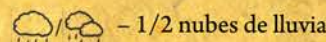
Dado de lluvia



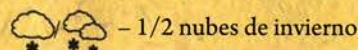
Dado de invierno



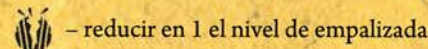
Dado de animales  
hambrientos



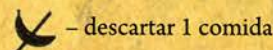
- 1/2 nubes de lluvia



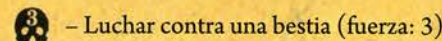
- 1/2 nubes de invierno



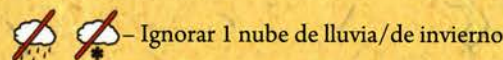
- reducir en 1 el nivel de empalizada



- descartar 1 comida



- Luchar contra una bestia (fuerza: 3)



- Ignorar 1 nube de lluvia/de invierno

Cazar



Exploración



Construir



Organización del  
campamento



Recolectar recursos



Descansar



Tipos de terreno:

Playa



Colinas



Montañas



Río



Llanuras



Mapa



Cuchillo



Cuerda



Ladrillos



Pala



Cura



Fuego



Vasija



## FICHAS

Fichas de aventura



Ficha de nube lluviosa



Ficha de nube invernal



Ficha de tormenta



Ficha de éxito al re-  
lanzar un dado



Ficha de fuerza de bestia



Fichas de efectos adicionales



Menos  
un peón



Más una  
madera



Más una  
comida



Atajo



Ficha de  
refugio/campamento



Ficha de herida especial



Ficha de  
determinación

Fichas de número

Fichas de descubrimiento:



- Aumentar en 1 el nivel de  
empalizada



- Aumentar en 1 el nivel de armas



- Ignorar una nube de lluvia



- Robar un tesoro del mazo de misterio.



- Aumentar en 1 el nivel de moral



- Conseguir 1 madera



- 1 peón adicional marrón para la acción  
de Construir. Sólo puede usarse para una  
acción, tras lo cual se descarta.



- Conseguir 2 comidas (salvo que se dis-  
ponga de un objeto o un tesoro que per-  
mita almacenar comida, se pudre al final de la  
fase de noche).



- Si el nivel de armas es de al menos 1, se  
puede cambiar esta ficha por 1 piel y 1  
comida (ponedlas en el espacio de recursos  
disponibles).



- Si disponéis de una vasija, se puede des-  
cartar esta ficha para curar 2 heridas  
(pueden curarse 2 heridas de un jugador o 1  
herida de dos jugadores distintos).



- Si disponéis de una vasija, se puede des-  
cartar esta ficha para aumentar en 2 el  
nivel de armas.



- Si disponéis de una vasija, se puede des-  
cartar esta ficha para construir una cura  
sin coste alguno y sin gasto de acción.



- Si disponéis de una vasija, se puede des-  
cartar esta ficha para aumentar en 1 el  
nivel de moral.