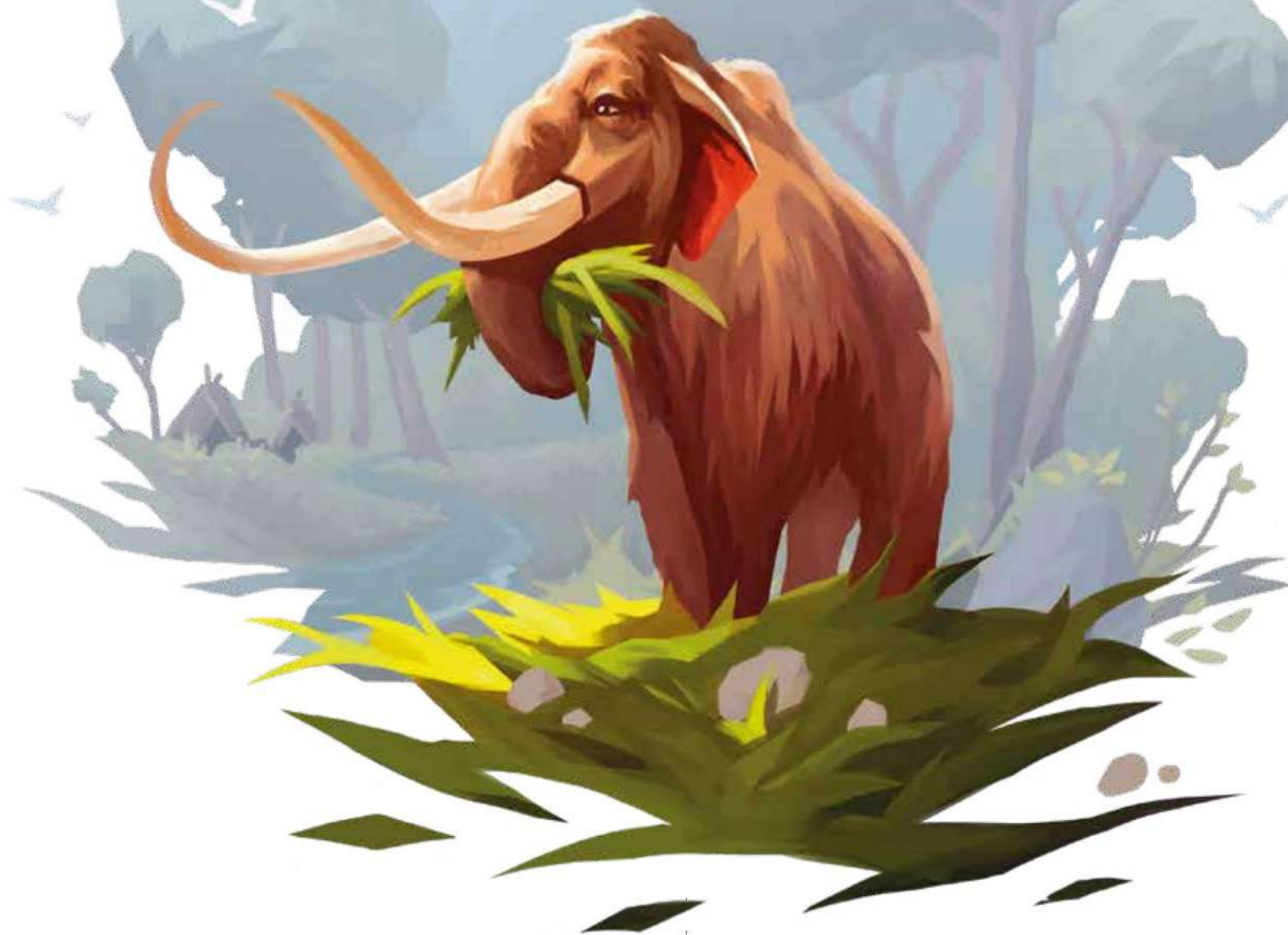


PALEO



Amanece un nuevo día en la Edad de Piedra. Tu tribu lucha por la supervivencia mientras desarrolla constantemente nuevos avances que sientan las bases de la experiencia humana. Pero abundan los peligros: animales, tormentas y tribus hostiles te esperan en la naturaleza. ¿Podrás sobrevivir?



Traducción realizada por Javier Manuel Herreros del podcast de juegos de mesa
"Después del Curro" <https://jugamosdespuesdelcurro.blogspot.com/>

CONTENIDO

3 Tableros

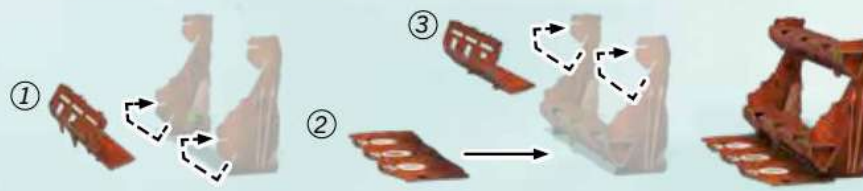


1 Cementerio (para "desechar" cartas)



1 Área de trabajo

Antes de su primera partida, monte el área de trabajo.



222 Cartas



40 Fichas de recursos



5 Fichas de herramientas



5 Fichas de herida



5 Fichas de calavera



5 Fichas de victoria



2 Dados



INTRODUCCIÓN

Cada jugador controla a un grupo de personas, incluyendo feroces guerreros, inteligentes inventores y exploradores. Juntos, los jugadores forman una tribu, trabajando para explorar sus alrededores. Encontrareis pruebas y aventuras en el desierto, trabajando juntos podréis triunfar y construir un legado humano!

¡IMPORTANTE!

¡No jueguéis la primera vez en un grupo de 4! Si jugáis 4 jugadores, 2 de los jugadores deben controlar un solo grupo de forma conjunta, de modo que haya un total de 3 grupos máximo. De todas formas, **Paleo** es un juego cooperativo, por lo que todos los jugadores están siempre en el mismo equipo. Deberíais jugar con 4 grupos solo cuando la mayoría de los jugadores estén familiarizado con el juego.

CONCEPTOS CLAVE

• **Paleo** es un juego cooperativo. Todos los jugadores trabajan juntos en el mismo equipo, y ganareis y perdereis juntos. Siempre podréis discutir la estrategia entre todos y compartir información libremente entre vosotros.

• El juego se juega en varias rondas. Cada ronda consta de una fase de **día** y una fase de **noche**. Durante el día, recolectaréis recursos, crearéis herramientas y superaréis varios desafíos. Por la noche, alimentaréis a vuestra tribu y os prepararéis para el día siguiente.

• Cada jugador controla su propio grupo de personas y tiene su propia baraja de cartas. Estas cartas representan el entorno que explorará, así como el tiempo del que dispone.

• El objetivo del juego es seguir descubriendo cosas nuevas. Por lo tanto, descubriréis con frecuencia nuevas tareas mientras jugáis. Para evitar estropear sorpresas, no miréis las cartas demasiado de cerca cuando las ordenéis. La manera para ordenar las cartas se describe a la derecha en "Preparación de cartas".

• Durante la mayoría de los juegos, utilizaréis solo 2 de los 10 módulos incluidos. Los módulos se clasifican en 7 niveles de dificultad que aumentan gradualmente, pero podéis mezclar y combinar como prefiráis. Podéis jugar los niveles en el orden que elijáis. ¡Hay siempre hay nuevas aventuras por descubrir en **Paleo**!

OBJETIVO Y FINAL DEL JUEGO

El juego termina de dos formas:

Ganar el juego: el objetivo del juego es completar la pintura rupestre en el tablero de noche. Para hacerlo, debéis recolectar como tribu, 5 fichas de victoria, agregando estas fichas al tablero de noche en el espacio correspondiente. Una vez que hayáis obtenido las 5 fichas de victoria, termináis la pintura rupestre que consolida el legado de la tribu y todos los jugadores **inmediatamente** ganan el juego!

Perder el juego: debéis evitar recolectar demasiadas fichas de calavera. Las fichas de calavera también se agregan al tablero nocturno en los espacios correspondientes. Si tu tribu recibe una quinta ficha de calavera, todos los jugadores pierden **inmediatamente** el juego. En el raro caso de que obtengáis la quinta ficha de calavera y la quinta ficha de victoria durante la misma acción, los jugadores ganáis el juego.



Ficha de victoria



Ficha de calavera

PREPARACIÓN DE CARTAS

Las cartas están clasificadas previamente en la caja. El set individual y los módulos se identifican con los símbolos (números y letras) impresos en el frente.

• Separar las cartas según sus símbolos.



Símbolo "1" en el frente de una carta.



Trasera de la carta.

Se proporcionan bolsas para separar cada juego de cartas. Para la primera vez, devolver los módulos "C" a "J" a la caja. Necesitaréis las cartas restantes para el nivel 1. También se incluyen 10 tarjetas en blanco, para permitir a los jugadores crear sus propios módulos.



Cartas base
(32 cartas)



Personas
(20 cartas)



Sueños
(16 cartas)



Ideas
(8 cartas)



Misterios
(22 cartas)



Módulos
(124 cartas)

MONTAJE

La mayoría de los aspectos de la configuración son los mismos en cada juego; los únicos cambios se basan en los módulos que se utilicen.
Las reglas específicas de cada módulo se detallan en "Módulos" en las páginas 2 y 3 de las reglas complementarias.

- 1** Coloca los 3 tableros en medio de la zona de juego.



Campamento base



Naturaleza Salvaje



Tablero de Noche

- 2** Coloca los recursos y las fichas de heridas, cerca de los tableros.



Coloca 5 alimentos en el área de almacenamiento del campo base.



- 3** Coloca el área de trabajo cerca del tablero de campamento base.



- 4** Ordena las fichas de herramientas por tipo. A continuación, coloca 5 antorchas, 5 lanzas y 5 hachas de piedra en los espacios correspondientes en el área de trabajo.



Coloca las fichas de herramientas restantes delante del área de trabajo.

- 5** Coloca el cementerio junto al área de trabajo.

- 9** Cada jugador extrae dos cartas de persona del mazo del tablero de campamento base y los coloca boca arriba frente a ellos. Estas 2 personas forman el grupo individual; a lo largo del juego se incluirán más.



Finalmente, cada jugador toma las fichas de herramientas que se muestran en su cartas de personas, colocandolas junto a la tribu.



Puede montar el juego como se muestra a continuación;



- 6** Toma los siguientes conjuntos de cartas: Personas (2), Sueños (3) e Ideas (4). Mezcla cada mazo por separado y colócalos en 3 mazos boca abajo en los 3 espacios correspondientes en el campamento base.



- 7** Toma el set de cartas base (1), agregua todas las cartas de los módulos usados para la partida y baraja todas las cartas juntas.

Recuerda quitar algunas cartas de cada módulo antes de barajar (consulta las páginas 2 y 3 de las reglas suplementarias para más detalles).

- Reparte todas las cartas de este mazo boca abajo, equitativamente a cada jugador. No se debe mirar la cara de la carta. Las cartas repartidas a cada jugador forman el mazo de ese jugador.
- Es posible que las cartas no se repartan equitativamente. Esto no afecta el equilibrio del juego.

- 8** Coloca las fichas de calavera y de victoria al tablero de noche.



FASE DE DÍA

La primera fase de cada ronda es la fase de día, donde los jugadores resuelven las cartas de su mazo y hacer nuevos descubrimientos.

FASE DE DÍA

Cada fase de día consta de varios turnos. Los jugadores se turnan **simultáneamente**.

ELEGIR UNA CARTA

• Mira el **reverso de las 3 primeras cartas** de tu mazo y elige 1 de ellas para colocar boca abajo frente a ti. Solo puede mirar el reverso de las cartas; no puedes mirar el frente de las cartas.

Se puede mirar el reverso de todas las cartas del mazo en cualquier momento. Sin embargo, **no se puede cambiar el orden**.

• Luego, devuelve las otras 2 cartas a la parte superior del mazo en el orden que elijas.

Ejemplo: elegir una carta



Reverso de cartas

Hay varios reversos diferentes en las cartas. El reverso de las cartas da una pista de lo que podría ser encontrado en esa carta, pero nunca se puede estar seguro: las sorpresas abundan en la Edad de Piedra.



Los recursos útiles a menudo se pueden encontrar en el bosque, el río y la montaña. Las **personas**, **sueños** e **ideas** siempre tendrán **algo bueno** para ayudar a trabajar hacia el objetivo. Algunos dorsales de cartas tienen símbolos adicionales, que dan pistas sobre lo que puede ser en la cara de la carta.

Ejemplo: símbolos adicionales

El dorso de esta carta muestra un río, pero también muestra un mamut. Estas pueden ser algunas pistas que se pueden encontrar en esta tarjeta, pero se debe investigar para descubrir exactamente lo que esconde.



INFORMACIÓN ADICIONAL

Debéis discutir qué cartas elegir como grupo, pero cada uno decide sobre la elección de sus propias cartas. En la mayoría de los casos, se encuentran madera y comida en **bosques**, comida y pieles en los **ríos**, y piedras y pieles en las **montañas**. De vuelta al campamento, se puede construir y ganar cartas de personas, sueños e ideas.

Mirar el diagrama en el tablero del campamento base para obtener un resumen de lo que a menudo se puede encontrar en cada tipo de carta.



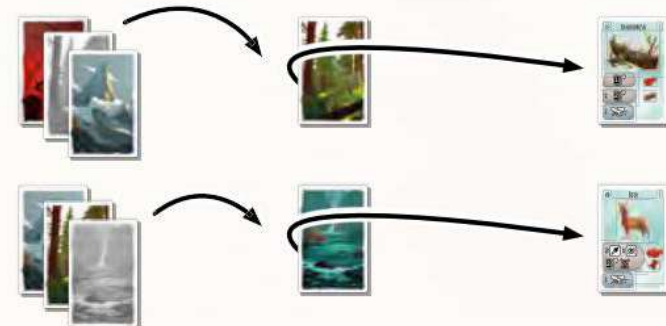
REVELAR CARTAS

Una vez que todos los jugadores hayáis elegido una carta, **se revelan todas las cartaselegidas simultáneamente**.

• Cada jugador elige 1 opción en su carta y luego la resuelve. Los jugadores deciden como grupo, el orden en que se resuelven las cartas.

Para obtener una explicación de las opciones de las cartas y descartar cartas, consulte "Cartas de acción" en página 6.

• Los jugadores **continúan eligiendo y resolviendo cartas** hasta que se **terminen los mazos de todos los jugadores**.



FINAL DE LA FASE DE DÍA

Una vez que se hayáis descartado todas vuestras cartas, termina el día y hay que dormir. Una vez que se duerme, no se puede resolver mas cartas o ayudar a otros jugadores. Los jugadores continúan en la fase de día hasta que todos los jugadores se vayan a dormir. Una vez que todos los jugadores se han ido a dormir, la fase de día termina y la comienza la fase de noche.

Consulte la página 9 para obtener detalles adicionales.

DORMIR TEMPRANO

En lugar de revelar y resolver una carta, podéis optar por descartar el resto del mazo sin efecto, e inmediatamente ir a dormir. Esto puede ser una buena idea si tenéis muchas cartas peligrosas con el dorso rojo restante en el mazo. Consulta la página 6 para obtener detalles adicionales sobre cómo desechar cartas.

A continuación, vemos ejemplos para obtener más información sobre lo que se espera.

CARTAS DE PERSONAS

Las personas se muestran en las cartas de reverso de fondo verde. Las personas se unen a la tribu de cada jugador y permitirán resolver una variedad de acciones.

HERRAMIENTA ÚNICA

 Algunas personas aportan una ficha de herramienta cuando se unen a la tribu. Cuando esta persona se une, toma una ficha de herramienta correspondiente y guárdala junto a tu tribu. Obtienes esta ficha **solo una vez**, cuando la persona se une al grupo. Incluso si la persona se elimina del grupo, se conserva la ficha de la herramienta.

Este cazador da una ficha de herramienta "Piel". Ver página 8 para obtener más información.

TÍTULO

HUNTER

SET DE CARTAS

Ignore los números establecidos mientras juega. Estos son relevantes solo para configurar el inicio de la partida y almacenar el juego.

TIPO DE CARTA

La mayoría de las personas tienen 1 de 3 habilidades posibles.


 Fuerza


 Conocimiento


 Destreza

Esta habilidad está disponible para apoyar a su tribu. Este cazador tiene 1 fuerza.

HABILIDADES

Cuando tu tribu sufre heridas, debes elegir **una persona** para recibir la herida. Por cada herida que sufra tu tribu, coloca 1 ficha de herida en un espacio de corazón en la carta de la persona elegida.

- Si no hay espacios vacíos de corazón y se deben colocar fichas de heridas, coloca 1 ficha de herida en el espacio de la calavera en la carta de esa persona. Esa persona **muere**. Ignora cualquier herida restante que se necesite poner.
- Cuando una persona **muere**, devuélve las fichas de herida de esa carta a la reserva. Retira a la persona del juego, colocándola en el cementerio. Finalmente, coloca 1 ficha de calavera en el tablero de noche. **Si la última persona de tu tribu muere**, coge una nueva carta de persona en el campamento base, después de colocar la ficha de calavera en el tablero de noche.

Ejemplo: heridas sufridas



- 1** Sufres 2 heridas y debes colocarlos en 1 persona de tu tribu.
- 2** Decides colocarlos en el cazador. Esta persona ya tiene 1 ficha de herida, lo que significa que se debe colocar 1 ficha de Herida en el espacio de calavera y él muere. No coloques la segunda ficha de herida.
- 3** Retira la tarjeta de cazador (colocándola en el cementerio). Devuelve las fichas de herida a la reserva.
- 4** Coloca 1 ficha de calavera en el tablero de noche.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción se muestran con un fondo azul.

Se debe elegir siempre solo 1 de las siguientes opciones:

- Resuelve 1 de las acciones y obtén las recompensas.
- Ayuda a otro jugador
- Ignorar la tarjeta

RESOLVER LAS ACCIONES



Muchas cartas ofrecen varias opciones, que dan diferentes recompensas. Siempre hay requisitos (se muestran a la izquierda) que se deben cumplir y costes que pagar para recibir la recompensa (que se muestra a la derecha).



HABILIDADES (REQUISITOS)

Tu grupo debe tener al menos el total de habilidades, uniendo juntas las habilidades de toda tu tribu.
Ejemplo: esta acción requiere 2 de destreza.



DESECHA LAS TARJETAS DE SU MAZO (COSTE)

• Debes descartar esta cantidad de cartas de la parte superior de tu propio mazo. Descarta las cartas boca abajo, sin mirar las cartas.

Ejemplo: esta acción requiere descartar 2 cartas.



• Si descartas tarjetas rojas para pagar este costo, sufre 1 herida por cada tarjeta roja que descartes.



RECOMPENSAS



Si cumples con todos los requisitos, y puedes asumir el coste, inmediatamente recibes las recompensas.
• Coloca recursos como madera, comida y piedra en el área de almacenamiento común en el tablero del campamento base. *Consulte la página 8 para obtener más información sobre lo que puede encontrar.*

AYUDAS



Una opción en las cartas de acción es ayudar a otra tribu (otro jugador). Cuando lo haces, entregas todas las habilidades de tu tribu a disposición de otra tribu de otro jugador para ayudarlo a resolver su carta.

• Cuando ayudas a otra tribu, puedes sufrir heridas en lugar de la tribu a la que ayudas.

• Cuando ayudas, tú y esa tribu dividís las recompensas de su acción.

• **No puedes descartar cartas** de tu mazo mientras ayudas a otro jugador.

Consulte la página 10 para ver un ejemplo detallado de cómo ayudar.

IGNORAR LA CARTA

Si no puedes o no quieres resolver una carta de acción, puedes ignorarla, **descartándola boca arriba**.

LIMPIAR

Una vez que termines de resolver una acción, **descarta la carta boca arriba**.

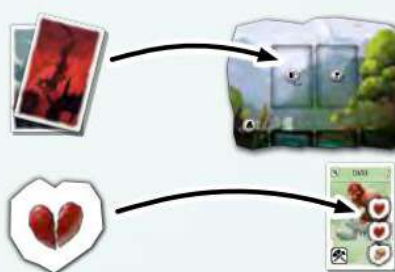
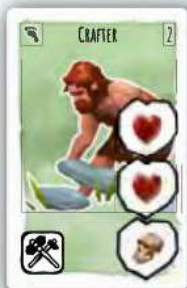
DESECHAR CARTAS

Cuando descartes cartas **boca abajo**, colócalas en el espacio **izquierdo del tablero de naturaleza salvaje**, formando una **pila de descartes boca abajo**. No puedes mirar las cartas (boca abajo).



Cuando descartes cartas **boca arriba**, colócalas en el espacio de la derecha del tablero de naturaleza salvaje, formando una pila de descartes boca arriba. Puedes mirar por la pila de la derecha (boca arriba) en cualquier momento.

Ejemplo: resolver carta de acción



1 Revelas esta carta y decides resolver la primera acción.



2 Para resolver la acción, debes tener al menos 2 de destreza. Tienes 2 artesanos y puedes cumplir con este requisito sin necesidad de la ayuda de otras tribus.



3 Para resolver la acción, también debes descartar las 2 cartas superiores de tu mazo. Las descartas boca abajo a la pila de descartes boca abajo a la izquierda espacio del tablero de naturaleza salvaje. Una de las cartas era roja, por lo que sufres 1 herida.



4 Toma las recompensas del suministro y colócalas en el almacenamiento del área del campamento base.



5 Descarta la carta resuelta boca arriba en la pila de descartes boca arriba en el espacio correcto del tablero de naturaleza.

CARTAS DE PELIGRO

Las tarjetas de peligro se muestran con fondo rojo y el símbolo (!)
Las cartas de peligro siempre tienen al menos una acción negativa, y **no se puede ignorar**. Se **debe resolver** una acción en una carta de peligro, incluso una negativa.

Si no puedes resolver completamente una acción negativa, debes resolverlo tanto como puedas.

ACCIÓN NEGATIVA



En la mayoría de acciones, normalmente no recibirás recompensas en las acciones negativas. En este ejemplo, sufres 1 herida. Otras cartas pueden obligarte a pagar algo, o incluso darte algo para compensar la pérdida.



DORSO ROJO

La mayoría de las cartas con dorso rojo son obstáculos. Sin embargo, nunca puedes estar seguro: a veces encontrarás peligros al acecho en otras cartas, y a veces incluso algo bueno en una tarjeta de dorso rojo.

SÍMBOLOS DE CARTAS DE ACCIÓN

Esta sección explica los distintos símbolos, acciones, requisitos y costes que pueden aparecer en las cartas. No es necesario que memorice estos símbolos: utilice esta sección como referencia cuando aparezca cada símbolo.

HABILIDADES (REQUISITOS)



La tribu debe cumplir al menos con los requisitos mostrados para resolver la acción. Todas las habilidades se resuelven de la misma manera: no es necesario pagar, solo necesitas tener las habilidades requeridas en la tribu.

PAGOS (COSTE)



• Esta flecha significa que debes pagar cartas, fichas de herramientas, o recursos. Si no puedes o no quieres pagar estos elementos, no podrás resolver la acción.



• Pagas recursos del área de almacenamiento, desechándolos en el suministro.



• Desecha la ficha de herramienta que se muestra. Debes tener la herramienta en la tribu para pagarla. **No puedes** utilizar el efecto de una ficha de herramienta a la misma vez que lo usas como pago.



• Descartas cartas de tu mazo y ponlas boca abajo en la pila de descartar del tablero de naturaleza. No puedes cambiar el orden de las cartas en el mazo: debes iniciar pagando por la(s) carta(s) superior(es). **Recuerda:** por cada tarjeta de dorso rojo que pagues, sufres 1 herida. *Otros jugadores no pueden ayudarte al descartar cartas: siempre debes descartarlas tú mismo (ver "Ayudar" en la página 6).*

SUPRIMIR (COSTE)



En lugar de colocar la carta en la pila de descartar como de costumbre, retira la carta, colocándola en el cementerio después resolviendo la acción. A diferencia de las cartas descartadas, que se barajan de nuevo para el comienzo de cada fase del día. Las cartas se eliminan del juego (a menos que un efecto especifique lo contrario).

Ejemplo: eliminar una carta



DADO



Algunas acciones tienen resultados impredecibles. El dado muestra el valor.

- Los dados aumentan los requisitos de habilidad para resolver la acción.
- Si los resultados del dado provocan que no puedas resolver la acción, **debes resolver una acción negativa** en carta, o ignorar la tarjeta si no hay acciones negativas.
- Si quieres pedir ayuda para resolver una acción, debes hacerlo **antes** de lanzar el dado. Otras tribus **no pueden ayudarte después de tirar el dado.**

Ejemplo: dado



Además de los requisitos conocidos, hay que hacer 2 tiradas de dados para conocer los requisitos desconocidos.



Con las dos tiradas del dado sale 1 de destreza y 2 de fuerza. Para resolver esta acción, debes tener un total de 3 de destreza y 2 fuerza. Debes también descartar 2 cartas. Después de resolver esta acción, retiras esta tarjeta, colocándola en el cementerio.

CREACIÓN



Tu tribu necesitará las herramientas adecuadas para sobrevivir en situaciones peligrosas. Para crear herramientas, primero debes tener la idea. Al comienzo del juego, tienes 3 ideas que puedes usar para crear: la antorcha, el hacha de piedra y la lanza. Encontrarás otras cartas de ideas durante el juego.



- Este icono le permite crear 1 artículo del área de trabajo. Debes cumplir con los requisitos y pagar los recursos necesarios de la misma manera que pagarías las acciones.
- Si consigues con todos los requisitos y costes, ganas la recompensa.

Ejemplo: creación



1

Revelas una carta con una acción de elaboración. Ahora puede crear hasta 2 ideas en el área de trabajo

2



2

Decides fabricar una antorcha y un hacha de piedra, desde el área de trabajo. Pagas un total de 1 madera y 1 piedra, y tomas 1 antorcha y 1 hacha de piedra.

RECOMPENSAS

Cuando resuelves con éxito una acción, recibes inmediatamente las recompensas que se muestran. Al igual que con los costes, no es necesario que memorices estos símbolos y puedes utilizar esta sección como referencia.

RECURSOS



Las recompensas más comunes son comida, madera y piedra. Debéis recolectar estos recursos para crear nuevas herramientas. Toma los recursos del suministro y colócalos en el área de almacenamiento en la base del tablero. Los recursos son componentes limitados: si no queda ninguno en el suministro, no puede tomar. Los recursos que ganes pueden ser utilizados por otro jugador durante el mismo turno.

FICHAS DE HERRAMIENTAS



Las fichas de herramientas representan objetos que podéis crear desde ideas, así como otros objetos como pieles y raíces. Coloca la ficha de herramienta junto a tu tribu. Puedes usar la habilidad en la herramienta en el momento de obtenerla.



- Una vez utilizada una ficha de herramienta se debe descartar. Por lo tanto, puede utilizar cada ficha de herramienta sólo una vez.



Talismán: cuando revelas una carta de peligro, puede descartar una ficha de talismán para ignorar la carta de peligro y descartarla sin efecto.



Tienda: no tienen un efecto, pero otras cartas pueden requerir que tengas una tienda.



Balsa: son necesarias solo cuando se usa el módulo H.
Consulte la página 3 de las reglas complementarias para detalles.

CARTAS



Personas: saca 1 persona boca abajo del mazo en el campamento base y agréguela, boca arriba, a tu tribu. Como siempre, si agrega una persona con una fichade herramienta, toma esa ficha también.



- Debes elegir 1 de tus personas para que muera, colocando su tarjeta en el cementerio. También debes colocar una ficha de calavera.



Sueños: roba 1 carta del sueño boca abajo en el campamento base y **colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo**. Los sueños te mostrarán el camino a los animales y ubicaciones, o da nuevas fuentes de coraje.



Ideas: roba 1 carta del mazo de ideas boca abajo en el campamento base y colócala, visible para todos los jugadores, en un espacio vacío en el área de trabajo. Si no hay más espacio, debes elegir una carta de idea para llevar al cementerio. Algunas ideas os permiten crear nuevas herramientas. En este caso, toma las fichas de herramientas correspondientes y colóquelas delante de la tarjeta de ideas, lo que indica que se están creando.



Secretos: busca en la baraja secreta en el tablero de noche la carta secreta con el número mostrado. Revela la carta secreta y léela en voz alta para los otros jugadores. Si la carta mostrada es previamente revelada y ya no está en el mazo secreto, no podrás revelarla de nuevo.

- Las cartas secretas tienen nuevas acciones, y el jugador que reveló la carta secreta ahora resuelve la carta secreta también.
- Otras tribus pueden ayudarlo con cartas secretas, incluso después de leer la tarjeta secreta.

HERIDAS



Una persona sufre algunas heridas. Consulte "Salud" en la página 5.



Prevenir heridas: puedes prevenir muchas heridas, normalmente pagando una herramienta simbólica. No puedes usar esto para eliminar heridas existentes, solo para prevenir heridas que estás sufriendo en el momento.



Curación: elimina carias fichas de heridas en las personas de tu tribu. Puedes repartir la curación entre varias personas. Puedes curar a personas de otras tribus solo si los ayudas, o ellos te están ayudando.

FICHAS DE CALAVERA



Coloca una ficha de calavera en el tablero de noche e inmediatamente pierdes si es la quinta calavera. A veces las fichas de calavera son inevitables.



- Quita una ficha de calavera del tablero, devolviéndola al suministro. Esto puede darte más tiempo para completar tu legado.

FICHAS DE VICTORIA



Coloca una ficha de victoria en el tablero de noche e inmediatamente ganáis si se trata de la quinta ficha de victoria.

FASE DE NOCHE

FASE DE NOCHE

Una vez que todos los jugadores están dormidos (a nadie le quedan cartas en sus mazos), la fase nocturna comienza. Consulta "Fase de fin del día" en la página 4.

ALIMENTACIÓN

Cada jugador debe alimentar a todas las personas de su tribu. Paga 1 comida, por cada persona de la tribu, del almacenamiento y colocala en el suministro. Si no hay suficiente comida para alimentar a todos, coloca 1 ficha de calavera en el tablero de noche para cada persona no alimentada. Las personas no alimentadas no mueren.

CARTAS DE MISION

Después de que las personas hayan sido alimentadas, debes lidiar con las cartas de misión boca arriba (cada módulo contiene 1 carta de misión). Durante la fase nocturna, solo importa el área debajo del símbolo de la "luna". Como grupo, debéis elegir y resolver 1 de las acciones mostradas. Al igual que con las cartas de peligro, siempre hay una opción negativa (a menudo una calavera). Debido a que estas acciones se resuelven entre todos, podéis elegir colectivamente quién pagará el coste necesario, como fichas de herramientas. No podéis ignorar las cartas de misión. Las cartas de misión permanecen en juego después de que se resuelva la acción, a menos que la carta indica lo contrario.

CARTAS DE ACCIÓN NOCTURNA

Las cartas de tu tribu con el símbolo , deben ser tratadas durante la fase nocturna, de la misma manera que cartas de misión (debes elegir y resolver 1 de las acciones mostradas).



Para esta carta, debes pagar 1 comida o tomar 1 ficha de calavera.

Ambas cartas deben tratarse durante la fase nocturna después de alimentar a las personas de la tribu.



Ejemplo: de misiones



Paga 3 alimentos y 1 piel, o coloca 1 ficha de calavera en el tablero nocturno. Estas cartas permanecen en juego, por lo que tendrás que lidiar con ellas de nuevo durante la siguiente fase nocturna.

Ejemplo: fase de noche (nivel 1)

Jugador 1



Jugador 2



Jugador 3



1

Hay 6 personas en total en todas las tribus, por lo que debéis pagar 6 alimentos. Solo tenéis 4 en el área de almacenamiento, pagáis esos 4 alimentos y recibís 2 calaveras para las 2 personas sin alimentación.

2

Para la carta de misión "Bountiful Prey", tenéis 1 piel, pero no podéis pagar la comida, entonces debéis tomar otra calavera y quedaros con la piel.

3

Para la carta de misión "A New World", decidís que el jugador 2 pagará su tienda. Al resolver esa acción, no es necesario resolver la otra acción, nadie recibe ficha de calavera.

UN NUEVO DÍA

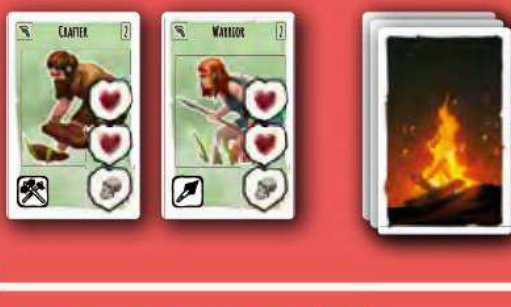
Mezcla todas las cartas en las pilas de descarte boca arriba y boca abajo en la zona de naturaleza salvaje, en un único mazo y repartirlas boca abajo. Como es normal, no puede mirar el frente de la tarjeta.

Una vez repartidas las cartas, la fase nocturna finaliza y comienza la fase del día siguiente. Continúa resolviendo las fases de día y noche hasta que los jugadores ganen o pierdan el juego.

EJEMPLO DE JUEGO

Mira este ejemplo para obtener un desglose completo de cómo se juega una ronda.
Este ejemplo asigna colores a los jugadores, para aclarar el juego normal.

- 1** Estáis jugando un juego de 3 jugadores. Cada uno de los tres jugadores mira el reverso de las 3 primeras cartas de su mazo y elige 1 carta para revelar.



- 2** Todos los jugadores revelan sus cartas.



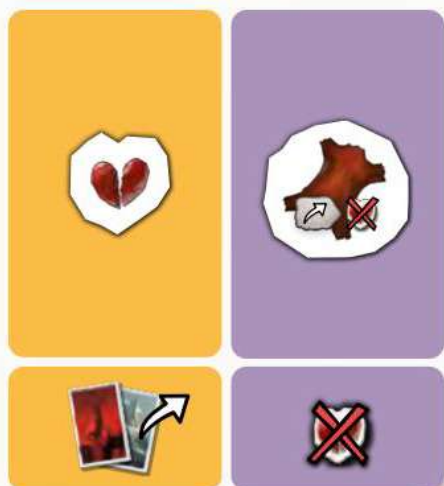
- 3** Jugador Naranja tiene mucho conocimiento, pero no fuerza. El Jugador Púrpura decide usar la acción "ayudar" con su carta y la descarta. Entre los dos, tienen los requisitos necesarios para resolver la acción superior en la carta.



- 4** Resolver una acción: El Jugador Naranja cumple con los requisitos para la acción, y descarta las 2 primeras cartas de su mazo para pagar el coste.



5 Sufrir heridas:
Una de las cartas que el **Jugador Naranja** ha descartado tenía el dorso rojo, lo que significa que debe sufrir una herida.
El **Jugador Púrpura** descarta una ficha de piel para prevenir la herida.



6 Recompensas:
El **Jugador Naranja** coloca 2 alimentos en el área de almacenamiento. Ambos jugadores deciden que el **Jugador Púrpura** reciba una ficha de piel.

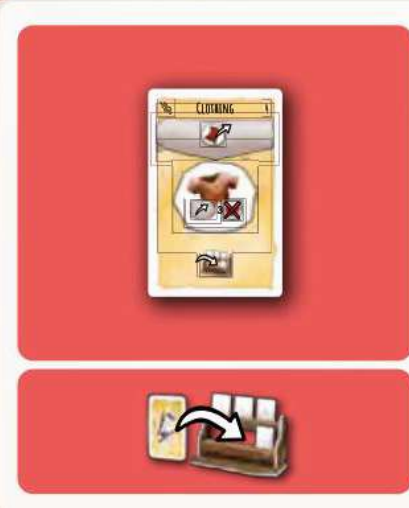
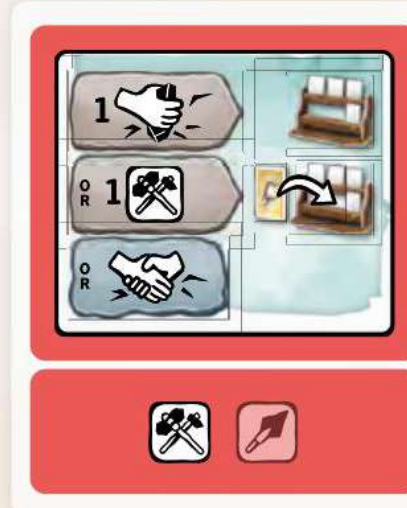


7 El Jugador Naranja elimina la carta de "Deer" colocandola en el cementerio.



8 Resolver una acción:
El **Jugador Rojo** ha esperado hasta que los otros jugadores han resuelto sus acciones, y ahora resuelve la acción sobre la carta. Elige agregar una nueva carta de idea para el banco de trabajo, y cumple con los requisitos para hacerlo.

9 El Jugador Rojo mira la carta de idea superior del mazo y la revela agregandola al banco de área de trabajo. La idea tiene una ficha de herramienta correspondiente, y también coloca la correspondiente ficha de herramientas delante de la idea en la carta del área de trabajo.



CARTAS ESPECIALES

Ahora sabes todo lo que necesita para comenzar a jugar. Puedes saltarte esta sección por ahora, y vuelve a consultarla cuando sea necesario.

COLOCACIÓN DE HERRAMIENTAS Y RECURSOS EN CARTAS



Algunas cartas requieren que coloques fichas de herramientas o recursos directamente sobre ellas. En el mismo momento que se obtiene una herramienta o recurso, debes decidir si lo toma con normalidad, o lo colocas en la carta.



Una vez que agregues una herramienta o recurso a una carta, **no puedes cambiar** de opinión y úsala para una acción diferente, o devuélvela a la tribu o al área de almacenamiento. Puedes usarla solo para la acción que se muestra en la carta en la que se encuentra.

USO DE TARJETAS DE ACCIÓN ALTERNATIVAS

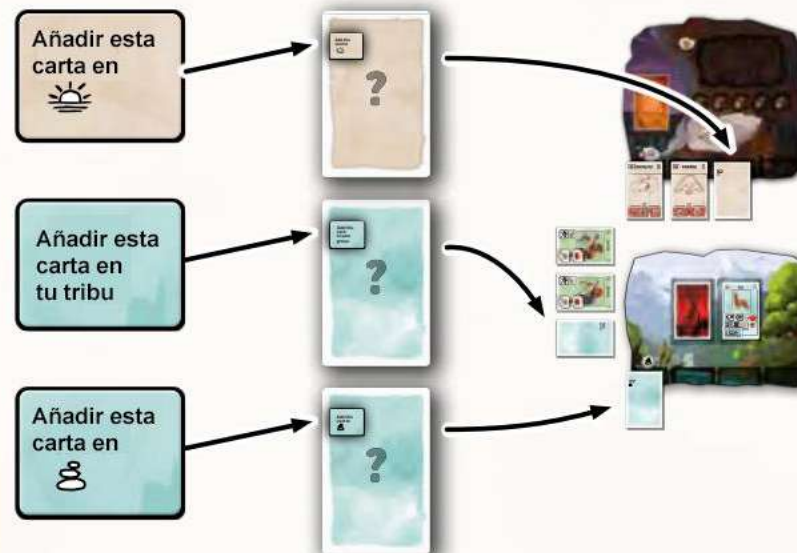


Para utilizar estas acciones, debes utilizar la acción de en una carta que hayas revelado. En lugar de ayudar a otro jugador, puedes usar esta acción alternativa, si está presente en **tu tribu** o añadida en . Como con otras acciones, aún debes pagar el coste adicional o cumplir con ciertos requisitos para recibir las recompensas. **No coloques** la carta en la pila de descarte después de realizar esta acción. Si desea utilizar este tipo de acción en la carta de otro jugador, ese jugador debe elegir ayudarte usando también .

NUEVAS CARTAS

Algunas cartas incluirán instrucciones sobre dónde debes colocarlas una vez reveladas y **como debes hacerlo**. Estas indican como resolver la carta y no se puede elegir ninguna otra acción.

Ejemplo: añadir nueva carta



Ejemplo: usar una acción alternativa

Jugador 1

Jugador 2

1 El Jugador 1 y Jugador 2 han revelado sus cartas. El jugador 1 reveló "Ciervo", mientras que el jugador 2 reveló "Árboles".

2 Los jugadores deciden colectivamente utilizar la carta "Darca" en la tribu del Jugador 1. El jugador 1 activa su uso acción mediante el uso de la "ayudar" en su carta "Ciervo".

3 El jugador 2 usa la acción de "ayuda" en su carta "Árboles" recién revelada para usar la acción de "Darca". Porque "Darca" está en la tribu del jugador 1, el jugador 1 debe descartar 1 carta para resolver la acción.

4 Ambos jugadores están de acuerdo en que el jugador 2 tomará una carta del mazo personas y la agrega a su tribu boca arriba.

ACCIONES DE CARTAS

Mientras juegas, se revelarán varias cartas con acciones adicionales y permanecerán en juego. Algunas de estas estarán en tu tribu, mientras que otros las añaden o . Estas acciones no cuentan como una opción durante tu turno. No las coloques en la pila de descarte después de resolverlas. Puedes resolver cualquier número de estas acciones adicionales en tu turno, cuando quieras durante tu turno.

Ejemplo: acción sobre la carta de misión "Aullidos en la noche":

