IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

AVENTURAS EN LA ISLA MALDITA

LIBRO DE REGLAS

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Robinson Crusoe es un juego de tablero para 1–4 jugadores en el que éstos asumen el papel de náufragos, exorcistas o aventureros. Durante cada partida, los jugadores explorarán la isla, levantarán un campamento, combatirán animales y afrontarán muchas aventuras distintas mientras intentan sobrevivir y lograr su objetivo, que cambiará según el escenario que jueguen.

SUMARIO

Descripción del juego 2
Sumario 2
Contenido 2
Preparación 4
Objetivo del juego 7
Orden de las rondas 7
1. Fase de Eventos 7
2. Fase de Moral 8
3. Fase de Producción 8
4. Fase de Acción 9
4.1 Planificación de acciones 9
Recursos disponibles y recursos futuros 14
4.2 Resolución de acciones 15
Después de que se hayan completado todas las acciones: 19
5. Fase de Tiempo 19
Afrontar el tiempo 19
6. Fase de Noche 20
Curarse 21
Fin de la partida 21
Reglas adicionales 21
Cómo ajustar la partida 22
Partida de 2 jugadores 22
Partida de 4 jugadores 22
Partida más fácil 22
Partida más difícil 22
Cartas de Restos aleatorias 22
Variante en solitario 22
Perro 22
Viernes 22
Habilidades de los personajes 23
Cartas y efectos de cartas 24
Cartas de Invento/Objeto 26
Objetos iniciales 27
Escenarios 28
Ejemplo de hoja de Escenario 28
Fichas de Descubrimiento 28
Información detallada acerca de los escenarios 29

CONTENIDO

1 tablero

11 piezas de Isla

anverso

dorso

La pieza de Isla número 8 tiene un volcán en el dorso, y ese lado sólo se usa en uno de los escenarios. En cualquier otro escenario, ese lado no tiene ningún efecto.

Ficha de jugador inicial

30 Cartas de Invento

Lado de invento

Lado de objeto

Carta especial Organizar el campamento

(se usa sólo en partidas de 4 jugadores)

30 pegatinas

Dados de acción

3 x

3 x

3 x

Dados de tiempo

1 x

1 x

1 x

73 Cartas de Evento

3 Cartas de Restos

Cartas de Aventura

30 Obtener recursos

30 Crear

30 Exploración

52 Cartas de Misterio

13 Trampa | 13 Monstruo | 26 Tesoro | Dorso

8 Cartas de Objeto inicial

16 Cartas de Animal

Indicador de ronda

5 Indicadores de Herida

2 Fichas de Tiempo

1 x 1 x

3 Fichas de Aventura

22 Fichas de Descubrimiento

Ficha de Campamento

22 Fichas de efecto adicional

5x 4x 5x

4x 4x

12 Fichas de Herida especial

4x 4x 4x

Fichas de recursos

Madera (min. 18)

Piel (min. 7)

Comida (min. 12)

Comida no perecedera (min. 5)

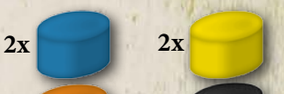
7 Hojas de Escenario

4 Hojas de Personaje

Carta y peón de Viernes

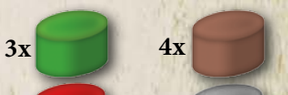
Carta y peón de Perro

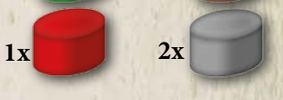
8 Peones de jugador

2x 2x 

2x 2x

10 Peones adicionales

3x 4x 

1x 2x 

Ficha de Cesta

Ficha de Saco

6 contadores

Indicadores azules (min. 5)

Se usan para indicar logros o efectos de escenario.

Indicadores negros (min. 14)

Se utilizan para seleccionar diferentes efectos.

Indicadores blancos (min. 14)

Sustituyen a los indicadores negros y a veces se usan para algunos efectos de escenario.

Fichas de Determinación

Ficha de Atajo

Ficha de Tormenta

PREPARACIÓN

Antes de cada partida, los jugadores eligen el escenario que van a jugar cogiendo la hoja de Escenario correspondiente, en la que se describe lo siguiente:

- La cantidad de rondas jugadas
- Las condiciones atmosféricas
- El objetivo del escenario
- 4 descubrimientos
- 2 inventos
- 1 efecto de escenario (icono de libro)
- 3 o 4 efectos de pieza (icono de tótem)

La siguiente preparación y reglas son para una partida de 3 jugadores. Todos los ajustes necesarios para una partida de 2 o 4 jugadores, así como una variante en solitario, se describen en el capítulo *Cómo ajustar la partida*.

A continuación se presenta la preparación estándar para una partida de 3 jugadores con el escenario básico, "Náufragos". Cuando elijas un escenario distinto para jugar, consulta en su hoja si hay alguna modificación a la preparación descrita a continuación.

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Cada jugador roba una hoja de Personaje aleatoria y la coloca frente a sí. Las hojas de Personaje que no se usen deberían devolverse a la caja. En cada hoja de Personaje aparece un invento concreto. Cada jugador coge la carta correspondiente del mazo de Inventos y la coloca boca arriba (mostrando el lado de invento) sobre su hoja de Personaje. Además, cada jugador debe coger 2 peones de jugador del color de su elección (azul, amarillo, negro o naranja) y poner 1 indicador de Herida en la primera casilla empezando por la izquierda del medidor de Vida de su personaje.
3. Pon un indicador blanco en el nivel 0 del medidor de Moral del tablero.
4. Pon un indicador negro en la casilla superior del medidor de Armas, junto al icono de arma que puedes considerar como nivel 0.
5. Coge las 9 cartas de Invento indicadas con los símbolos junto a su nombre y otras 5 cartas de Invento aleatorias y colócalas boca arriba (mostrando el lado de invento) en las casillas apropiadas del tablero. Baraja el resto de cartas de Invento y colócalas boca arriba (mostrando el lado de invento) junto al tablero, creando el mazo de Inventos.
6. Baraja por separado los 3 conjuntos de cartas de Aventura (separados por dorsos) y colócalos boca abajo junto a los espacios de acción apropiados del tablero.
7. Baraja las cartas de Animal y colócalas boca abajo junto al tablero, creando el mazo de Animales. Ten en cuenta que este mazo no es el mismo que el mazo de Caza, que se crea con las cartas de Animal a lo largo de la partida.
8. Baraja las cartas de Misterio y colócalas boca abajo junto al tablero, creando el mazo de Misterios.
9. Coge la pieza de Isla que tiene el número 8 y colócala boca arriba en la casilla de isla indicada del tablero. Coloca la ficha de Campamento (con el lado de campamento boca arriba) sobre esa pieza.

10. Pon un indicador negro sobre la carta Pala, tapando el icono del tipo de terreno necesario: playa. Este tipo de terreno queda explorado al comienzo de la partida al colocar la pieza de Isla número 1.
11. Baraja el resto de piezas de Isla y colócalas boca abajo formando un montón junto al tablero.
12. Baraja las 8 cartas de Objeto inicial, roba 2 y colócalas boca arriba junto al tablero. Los jugadores comparten estos objetos. Cada objeto sólo puede usarse dos veces durante la partida, y los jugadores pueden usarlos en cualquier momento a menos que la carta indique algo distinto. Coloca dos indicadores negros en la parte inferior de cada carta de Objeto, tapando los iconos de caja. Las cartas de Objeto inicial restantes deben devolverse a la caja sin mirarlas.
13. Baraja las fichas de Descubrimiento y colócalas boca abajo formando un montón junto al tablero.
14. Coloca todas las fichas de recursos, las fichas e indicadores restantes, los peones adicionales y todos los dados (de acción y de tiempo) junto al tablero, al alcance de todos los jugadores.
15. Coloca la hoja de Escenario elegida junto al tablero y pon el indicador de ronda en la casilla "Ronda 1" de la hoja de Escenario.
16. Separa las cartas de Evento boca abajo en dos montones, uno que muestre iconos de libro ( ) y otro que muestre iconos de aventura (/ /), y barájalos. A continuación, divide entre 2 la cantidad de rondas que aparezcan en la hoja de Escenario elegida (redondeando hacia arriba) y coge esa cantidad de cartas de cada montón, barájalas y colócalas boca abajo en la casilla de eventos del tablero, creando el mazo de Eventos. Las cartas de Evento restantes deben devolverse a la caja.

Por ejemplo, *el escenario básico "Náufragos" tiene 12 rondas, por lo que deberías coger 6 cartas de Evento aleatorias con iconos de libro y 6 con iconos de aventura y barajarlas.*

17. Coloca la carta de Restos Cajas de comida en la casilla de la derecha del espacio de acción de amenaza.
18. El jugador más joven se convierte en el jugador inicial y coge la ficha de jugador inicial. El jugador inicial tiene dos funciones adicionales durante la partida:
    - Es el jugador que coge y descarta fichas de Determinación en la fase de Moral.
    - Resuelve cualquier disputa entre los jugadores.

La carta especial Organizar el campamento se usa sólo en partidas de 4 jugadores (consulta el capítulo *Cómo ajustar la partida*, pág. 22).

Las reglas para hacer que el juego sea más fácil o difícil se encuentran en *Cómo ajustar la partida* en la página 22.

Las reglas para jugar con la *Variante en solitario* se encuentran en la página 22.

HOJAS DE PERSONAJE

Profesión

Imagen del personaje
Indica: cabeza, brazo, estómago y pierna. Estas partes del cuerpo de los personajes pueden recibir Heridas especiales como efectos de distintas aventuras.

Medidor de Vida
Al comienzo de la partida, coloca un indicador de Herida en la primera casilla empezando por la izquierda del medidor de Vida. Representa la cantidad de heridas que puede sufrir el personaje antes de morir.

Los jugadores reciben un objeto específico de su personaje y lo colocan a un lado de su hoja de Personaje. Sólo ese personaje puede crear ese objeto. Una vez creado, el objeto estará disponible para todo el grupo y el jugador recibirá inmediatamente 2 fichas de Determinación ( ), que guardará en su propia reserva.

Recibir heridas ( )
Cada vez que recibas una herida, mueve tu indicador de Herida una casilla a la derecha ( ) por el medidor de Vida de tu personaje. **Cada vez** que pase por un símbolo de reducir moral ( ), reduce el nivel de moral del tablero en 1 si es posible, lo que representa a tu personaje quejándose y reduciendo la moral de todo el grupo. Cuando tu indicador de Herida se mueva a la última casilla del medidor de Vida de tu personaje ( ), el personaje muere y todos los jugadores pierden la partida inmediatamente.

Curarse (+)
Cuando te cures una herida, mueve tu indicador de Herida una casilla ( )a la izquierda por el medidor de Vida de tu personaje. Si pasa por un símbolo de reducir moral ( ) al moverse en esta dirección, no se produce ningún cambio en el medidor de Moral del tablero. Exceptuando la acción de descansar y la habilidad especial del cocinero, los jugadores sólo pueden curarse durante la fase de Noche.

Habilidades especiales de personaje
Cada personaje tiene sus propias habilidades únicas. Para usar una habilidad concreta, el jugador tiene que gastar la cantidad de fichas de Determinación indicada junto a la habilidad. Cada habilidad puede usarse en cualquier momento, pero sólo una vez por ronda. Cuando uses una habilidad, pon un indicador negro sobre la hoja de Personaje para indicar que la habilidad se ha usado durante esta ronda. Retira todos estos indicadores al final de la fase de Noche. Las habilidades especiales de personaje se describen a partir de la página 23.

Género
Cada hoja de Personaje tiene dos lados: masculino y femenino. La única diferencia entre ellos es la imagen, y los jugadores pueden elegir el género de su personaje.

PEGATINAS

Antes de jugar la primera partida coloca las pegatinas en las fichas correspondientes de acuerdo con su color, por ejemplo, las pegatinas verdes se deben pegar en las fichas verdes, etc.

Las pegatinas de los personajes de los jugadores deberán pegarse en las siguientes fichas: azul, amarilla, naranja y negra.

¡Atención! Es importante que pegues las pegatinas de los personajes femeninos en un lado de la ficha y su contrapartida masculina en el otro lado.

CARTAS DE OBJETO INICIAL

Los jugadores comparten las cartas de Objeto inicial. Cada objeto sólo puede usarse dos veces durante la partida. Para recordar las veces que se ha usado un objeto, los jugadores deben colocar dos indicadores negros en la parte inferior de la carta, tapando los iconos de caja. Durante la partida, en cualquier momento en que un jugador use un Objeto inicial, debe descartar un indicador negro de la carta correspondiente. Después de retirar el segundo indicador, debe descartarse la carta de Objeto inicial.

Los Objetos iniciales pueden usarse en cualquier momento de la partida, incluso al comienzo de ésta, a menos que la carta indique algo distinto. Por ejemplo, los jugadores tienen una Botella vacía que les permite aumentar el nivel de armas en 1 cada vez que se usa. Los jugadores pueden decidir usarla dos veces al comienzo de la partida para empezar con un nivel de armas 2 y luego descartar la carta.

Nombre

Efecto de un solo uso. Los efectos de todos los Objetos iniciales se describen en la página 27.

Iconos de caja para poner indicadores para recordar cuántas veces puedes usar el objeto. Descarta un indicador después de cada uso.

OBJETIVO DEL JUEGO

Robinson Crusoe es un juego cooperativo. Los jugadores comparten la victoria si todos sobreviven y completan el objetivo del escenario o bien pierden si uno de los personajes muere o si no completan el objetivo del escenario en el número de rondas designado.

ORDEN DE LAS RONDAS

El juego se desarrolla a lo largo de un número de rondas indicado en la hoja de Escenario elegida. Cada ronda se divide en fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

1. **Fase de Eventos –** Durante esta fase los jugadores deben robar y resolver una carta de Evento.
2. **Fase de Moral –** Durante esta fase únicamente el jugador inicial resolverá esta fase recibiendo o entregando fichas de Determinación de acuerdo con el valor actual del medidor de Moral del tablero.
3. **Fase de Producción –** Los jugadores reciben recursos de la pieza de Isla en la que se encuentra su campamento.
4. **Fase de Acción –** Esta es la fase más importante de la ronda. Los jugadores primero deciden qué acciones realizarán para luego pasar a resolverlas.
5. **Fase de Tiempo –** Los jugadores se enfrentan al tiempo que determine una tirada de dados y/o las fichas de Tiempo.
6. **Fase de Noche –** En esta fase los personajes de los jugadores deberán alimentarse y reciben heridas en el caso de que no tengan refugio.

1. FASE DE EVENTOS

En la primera ronda de la partida, coloca la carta de Restos de Cajas de comida en la casilla derecha del espacio de acción de amenaza en lugar de robar una carta de Evento. Para más detalles acerca de las cartas de Restos consulta la página 10.

A partir de la segunda ronda, y en cada ronda posterior, roba la primera carta del mazo de Eventos y resuelve inmediatamente sus efectos siguiendo estos pasos:

1. Comprueba si la carta tiene un icono de aventura (/ /) o un icono de libro ( ).

   Si hay un icono de aventura, coge la ficha apropiada y ponla en el espacio de acción correspondiente del tablero. Por ejemplo, un corresponde a una acción de exploración . Las fichas se describen en la página 14.

   Si hay un icono de libro, comprueba su significado en la hoja de Escenario, ya que los significados cambian con cada escenario.

2. Resuelve su efecto de evento y luego coloca la carta en la casilla derecha del espacio de acción de amenaza del tablero.

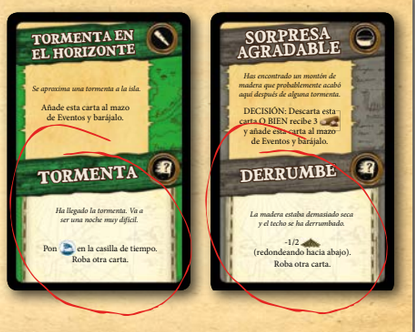
   Si ya hay alguna carta de Evento en el espacio de acción de amenaza, debe desplazarse una casilla hacia la izquierda para poder colocar la carta nueva en la casilla derecha.

   Si al desplazar cartas de Evento una sale del tablero, el efecto de amenaza de la carta se resuelve y la carta es descartada. Para evitar que la amenaza se resuelva los jugadores deberán realizar acciones de amenaza sobre las cartas de Evento, sólo así se podrán deshacer de esas cartas (para más información consulta la página 9).

Por ejemplo: *los jugadores roban la carta de Aventura Llega una intensa lluvia que contiene un ?, por lo que ponen una ficha ? en la acción de obtener recursos, y resuelven el efecto de la carta colocando una ficha en la casilla de tiempo. Después deberían colocar la carta en la casilla derecha del espacio de acción de amenaza. Las dos casillas del espacio de acción de amenaza están ocupadas por las cartas Tiempo terrible en la casilla izquierda, y Precipicio en la casilla derecha. Al mover las cartas una casilla a la izquierda, la carta Tiempo terrible sale del tablero y su efecto de amenaza se resuelve colocando una ficha en la casilla de tiempo. Si los jugadores hubieran realizado la acción Construyendo un puente de la carta Precipicio, la casilla derecha del espacio de acción de amenaza del tablero estaría libre y la carta Llega una intensa lluvia podría haberse puesto en esa casilla sin tener que desplazar las cartas.*

¡Atención! Al comienzo de la partida, en el mazo de Eventos sólo hay cartas de Evento. Sin embargo, a lo largo de la partida añadirás cartas de Aventura o de Misterio a este mazo de Eventos. Si robas una carta de Aventura o Misterio del mazo de Eventos, resuelve su efecto de evento (la parte inferior de la carta con el icono de evento), descarta la carta y roba otra carta del mazo de Eventos como se indica en la propia carta de Aventura o Misterio. Como resultado, probablemente puedas robar y resolver varios efectos de evento de cartas de Aventura o Misterio antes de robar por fin una carta de Evento.

Por ejemplo: *los jugadores roban una carta de Aventura del mazo de Eventos y hay un efecto de evento Tormenta que obliga a los jugadores a poner una ficha de Tormenta en la casilla de tiempo y robar otra carta. La siguiente carta también es una carta de Aventura, cuyo efecto de evento Derrumbe obliga a los jugadores a reducir el nivel de tejado a la mitad, redondeando hacia abajo, y robar otra carta. La siguiente carta es por fin una carta de Evento.*



¡Atención! En el raro caso de que los jugadores reciban recursos, cartas, fichas, etc., deberían colocarlos en la casilla de recursos disponibles.

2. Fase de Moral

Comprueba el nivel de moral indicado por el indicador blanco del medidor de Moral del tablero.

Según el nivel de moral, el jugador inicial:

debe descartar la cantidad indicada de fichas de Determinación,

no descartar ni obtener nada (nivel 0),

obtener la cantidad indicada de fichas de Determinación,

elegir entre obtener 2 fichas de Determinación o curar 1 herida.

Si el jugador inicial tiene que descartar más fichas de Determinación de las que tiene, deberá descartarse de todas las que tenga y recibir 1 herida por cada ficha que no pueda descartar, siguiendo la regla general de requisitos no cumplidos detallada en la página 21.

Por ejemplo: *si la moral está en el nivel más bajo y el jugador inicial debe descartar 3 fichas de Determinación, pero sólo tiene 1, la descarta y recibe 2 heridas.*

3. Fase de Producción

Durante la fase de Producción, los jugadores obtienen recursos según las fuentes que haya en la pieza de Isla donde esté el campamento de los jugadores. Cada fuente de dicha pieza de Isla proporciona una ficha de recurso. Hay 2 tipos de fuentes:

- fuente de comida / que proporciona
- fuente de madera que proporciona .

Todos los recursos que reciban los jugadores en la fase de Producción deben colocarse en la casilla de recursos disponibles. Estos recursos están disponibles para que los jugadores los usen inmediatamente.

Por ejemplo: *si los jugadores tienen su campamento en una pieza de Isla con una fuente de comida y una de madera, reciben 1 ficha de comida y 1 ficha de madera.*

La cantidad de recursos que reciben los jugadores puede verse modificada por los efectos de algunos objetos, aventuras, eventos, etc.

¡Atención! En los raros casos en los que los jugadores tengan el campamento en una pieza de Isla con una ficha , además de recibir los recursos, todos los jugadores recibirán 1 herida.

4. Fase de Acción

Ésta es la fase más importante del juego y está compuesta por dos etapas: Planificación y Resolución de acciones.

4.1 Planificación de acciones

No hay turnos individuales de los jugadores, sino que todos los jugadores deciden como grupo qué acciones quieren 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 al tener 2 peones, cada jugador puede realizar un máximo de 2 acciones. Sin embargo, muchas acciones requieren tener asignadas más de un peón para poder resolverlas.

A excepción de la acción de amenaza, cada acción puede llevarse a cabo múltiples veces en una ronda y por diferentes jugadores.

1. **Acción de amenaza:**
   Esta acción se realiza para evitar que se produzca el efecto de amenaza de la carta de Evento específica que esté en el espacio de acción de amenaza. Una vez resuelta, esta acción proporciona un beneficio a los jugadores que se describe en la carta, como fichas de Determinación o recursos.

2. **Cazar:**
   Cazar permite a un jugador obtener comida y/o pieles, pero suele infligir heridas a los jugadores.

3. **Crear:**
   Crear permite a los jugadores construir un refugio, tejado, empalizada o crear armas, y puede convertir inventos en objetos.

4. **Obtener recursos:**
   Permite a los jugadores obtener recursos disponibles en algunas piezas de Isla exploradas (madera o comida).

5. **Exploración:**
   La exploración permite a los jugadores explorar la isla colocando más piezas de Isla en el tablero.

6. **Organizar el campamento:**
   Cada vez que un jugador realice esta acción, obtiene 2 fichas de Determinación y aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero. En una partida de 4 jugadores, cada vez que un jugador realice la acción de organizar el campamento, obtiene 2 fichas de Determinación o bien aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero.

7. **Descansar:**
   Descansar permite a un jugador curarse de 1 herida.

A continuación podrás encontrar una explicación detallada de las acciones, y de las reglas acerca de cómo indicar qué acciones desean realizar los jugadores.

4.1.1 Acción de amenaza

- En cada ronda, durante la fase de Eventos, se colocará una nueva carta de Evento en el espacio de acción de amenaza. Los jugadores pueden realizar la acción de amenaza para evitar que se resuelva cuando esa carta salga del tablero.

  Para evitar que se resuelvan las amenazas, durante la fase de Acción, los jugadores pueden planear resolver la acción de amenaza específica de las cartas de Evento.

- Cada acción de amenaza sólo puede llevarse a cabo una vez por carta, descartando esa carta si la acción se resuelve con éxito.

- Los jugadores pueden llevar a cabo un máximo de dos acciones de amenaza durante una ronda, ya que, como máximo, habrán dos cartas en el espacio de acción de amenaza.

- Para completar la acción los jugadores necesitan asignar el número específico de peones (1 o 2) indicados en la carta y cumplir con cualquier requisito adicional como por ejemplo tener que descartar comida o madera, tener un nivel determinado de armas, etc. Durante la resolución de acciones, si los jugadores cumplen estos requisitos, recibirán los beneficios descritos en la carta (generalmente fichas de Determinación) y luego deberán descartar la carta, evitando así que el efecto de amenaza pueda tener lugar en un momento posterior de la partida.

Los posibles requisitos para llevar a cabo una acción de amenaza son:

- asignar 1 peón.
- que los jugadores tengan al menos un nivel de armas de 1 o superior. El nivel de armas no se reducirá al resolver la acción. Si los jugadores no tienen el nivel de armas indicado no podrán realizar la acción.
- que los jugadores tengan, y descarten cuando la acción se resuelva, los recursos indicados.
- que los jugadores tengan un objeto determinado. El objeto no se descarta.

- Para la acción de amenaza, coloca el peón o peones sobre la carta de Evento correspondiente.

- Consulta la página 15 para ver cómo se resuelve la acción de amenaza.

Cartas de Restos

Las cartas de Restos entran en juego únicamente en la primera ronda de juego. Estas cartas proporcionan a los jugadores la elección de asignar 1 peón y recibir una cantidad menor de recursos, tal y como se indica en la carta, o bien asignar 2 peones y recibir una cantidad mayor de recursos, también indicados en la carta. Los jugadores sólo podrán elegir una de las posibles opciones al resolver esta acción, tras lo que deberán descartar la carta. Por ejemplo, la carta Expedición en busca de comida permite a los jugadores recibir 1 ficha de comida si asignan 1 peón, o bien recibir 2 fichas de comida, que incluye una no perecedera, si asignan 2 peones.

4.1.2 CAZAR

- Siempre requiere 2 peones para poder llevarse a cabo.
- La acción de cazar sólo está disponible si hay un mazo de Caza en el tablero. El mazo de Caza debería estar formado por al menos una carta de Animal. Una carta de Animal permite una acción de cazar.
- Los jugadores pueden realizar una acción de cazar incluso si su nivel de armas es de 0.
- Para realizar una acción de cazar, asigna 2 peones en el espacio de acción de cazar.

- Consulta la página 16 para saber cómo resolver una acción de cazar.

4.1.3 CREAR

- Puede realizarse con 1 o 2 peones.
- Si sólo se asigna 1 peón, al resolver la acción tendrás que lanzar los dados de acción del color correspondiente ( ) para comprobar si la acción ha tenido éxito o no, si quedas herido o no y si emprendes una aventura o no.
- Si se asignan 2 peones, la acción siempre tiene éxito y no tendrás que tirar ningún dado.
- La acción de crear permite a los jugadores crear un refugio, un tejado, una empalizada, mejorar el nivel de armas, y puede convertir inventos en objetos.
- Para realizar la acción de crear, deberás asignar 1 o 2 peones, y dependiendo de lo que quieras crear, en el medidor de refugio, tejado, empalizada, Armas, o bien en la carta de Invento elegida.

- Consulta la página 16 para saber cómo resolver una acción de crear.

Refugio

Te protege de recibir heridas por dormir al aire libre durante la fase de Noche. Tener un refugio permite a los jugadores crear el tejado y la empalizada.

Una vez construido, el refugio no puede perderse durante el resto de la partida a no ser que las reglas del escenario indiquen lo contrario.

Ten en cuenta que algunas piezas de Isla también contienen refugios, que son distintos a un refugio creado por los jugadores. Para más información acerca de los dos tipos de refugio consulta la página 18.

Tejado

Te protege de las condiciones atmosféricas durante la fase de Tiempo.

Para crear un tejado, la pieza de Isla en la que se encuentre tu campamento ya debe tener un refugio (creado o descubierto).

Empalizada

Generalmente te protege de efectos de Tormenta y de otros efectos durante la partida como, por ejemplo, los ataques de los animales.

Para crear una empalizada, la pieza de Isla en la que se encuentre tu campamento ya debe tener un refugio (creado o descubierto).

El refugio, el tejado y la empalizada tienen el mismo coste según el número de jugadores, como se muestra en la tabla correspondiente del tablero. Puedes cubrir el coste de creación con madera o con pieles. No puedes mezclar madera y pieles para cubrir el coste de creación.

Por ejemplo, *en una partida de 3 jugadores debes descartar 3 fichas de madera o 2 de piel para crear un refugio, pero no puedes pagar 2 de madera y 1 de piel.*

El número de tejados, empalizadas, y nivel de armas no están limitados.

Armas

Las armas se requieren para cazar. Cuanto mayor sea el nivel de armas, menos probable es que un jugador reciba heridas al combatir a un animal.

Cada vez que crees armas debes descartar 1 ficha de madera.

Objetos

Crear ciertos objetos suele proporcionarte beneficios adicionales, inmediatamente o durante la partida, que pueden ser útiles a los jugadores. Por ejemplo, el objeto Mapa proporciona a los jugadores un peón adicional para la exploración.

Los requisitos para crear un invento concreto y convertirlo en un objeto siempre se muestran en la parte superior de la carta de Invento (el espacio de requisito). Pueden ser:

- Un tipo de terreno explorado. Por ejemplo, el Fuego requiere Montañas.
- Otro objeto ya creado. Por ejemplo, la Hoguera requiere Fuego.
- Recursos que descartar. Por ejemplo, el Diario requiere que los jugadores descarten 1 ficha de piel.

Algunos objetos pueden necesitar diferentes requisitos a la vez. Por ejemplo, el Arco requiere que los jugadores tengan la Cuerda, el Cuchillo, y que además se descarten de 1 ficha de madera.

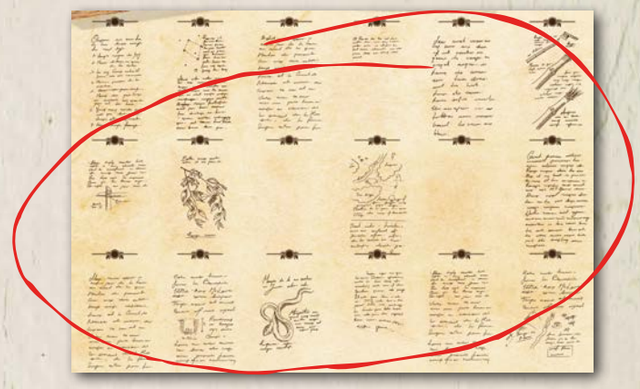
Una vez creados, los objetos suelen proporcionar beneficios adicionales que pueden ayudarte durante la partida. Para más información consulta la página 26.

Por ejemplo:

- *El Fuego aumenta el nivel de empalizada en 1 y te permite crear la Hoguera.*
- *El Cuchillo aumenta el nivel de armas en 1 y te permite crear el Arco.*
- *El Mapa da a los jugadores un peón adicional para la exploración y es necesario para crear el Atajo.*

Los inventos que puedes convertir en objetos se encuentran en varios lugares:

- En el tablero, disponibles para todos



- En cada una de las hojas de Personaje, y sólo disponibles para que los cree ese jugador , aunque sus efectos pueden ser aprovechados por todos los jugadores.

- En la hoja de Escenario elegida, disponibles para todos

4.1.4 OBTENER RECURSOS

- Puede realizarse con 1 o 2 peones.
- Si sólo se asigna 1 peón, al resolver la acción tendrás que lanzar los dados de acción del color correspondiente ( ) para comprobar si la acción ha tenido éxito o no, si quedas herido o no y si emprendes una aventura o no.
- Si se asignan 2 peones, la acción siempre tiene éxito y no tendrás que tirar ningún dado.
- Obtener recursos suele realizarse en las piezas de Isla adyacentes a la pieza de Isla en la que los jugadores tienen su campamento. Si un jugador desea obtener recursos de piezas de Isla más lejanas deberá tener en cuenta las reglas de *Distancia en la Isla*, descritas en el diagrama en la página siguiente.
- Esta acción no puede realizarse directamente en la pieza de Isla donde está el campamento de los jugadores, pues éstos obtienen recursos de esa pieza durante la fase de Producción. Esta misma regla se debe aplicar con el Atajo.

Si los jugadores han creado el Atajo, no podrán obtener recursos adicionales del Atajo, puesto que durante la fase de Producción ya los obtuvieron.

- Una única acción te permite obtener recursos de la fuente que elijas. Sólo puedes obtener 1 recurso de cada fuente que haya en la pieza de Isla, aunque esto puede ser modificado por los efectos de algunos objetos, aventuras, eventos, etc.
- Sólo se puede obtener recursos de cada fuente una vez por ronda, así que si un jugador asigna algún peón para obtener recursos de una fuente, ningún otro jugador podrá obtener recursos de esa misma fuente.
- Si hay dos fuentes en la pieza de Isla, los jugadores pueden realizar una acción por cada una de las fuentes.
- Para indicar que quieres obtener recursos, asigna el peón o peones bajo la fuente elegida de la pieza de Isla de la que quieres obtener recursos.
- Consulta la página 17 para saber cómo resolver una acción de obtener recursos.

4.1.5 EXPLORACIÓN

- Puede realizarse con 1 o 2 peones.
- Si sólo se asigna 1 peón, al resolver la acción tendrás que lanzar los dados de acción del color correspondiente ( ) para comprobar si la acción ha tenido éxito o no, si quedas herido o no y si emprendes una aventura o no.
- Si se asignan 2 peones, la acción siempre tiene éxito y no tendrás que tirar ningún dado.
- La exploración suele realizarse en las piezas de Isla adyacentes a la pieza de Isla en la que los jugadores tienen su campamento. Si un jugador desea explorar piezas de Isla más lejanas deberá tener en cuenta las reglas de *Distancia en la Isla*, descritas en el diagrama de esta página.
- En algunos escenarios, un jugador puede necesitar explorar, por ejemplo, los iconos de tótem que se encuentran en piezas de Isla ya exploradas. Este tipo de acción se lleva a cabo siguiendo las mismas reglas de *Exploración*, y también teniendo en cuenta las reglas de *Distancia en la Isla* descritas en el diagrama de esta página.
- Para indicar que deseas realizar una exploración, asigna el peón, o peones, en el espacio de Isla inexplorada.
- Consulta la página 17 para saber cómo resolver una acción de exploración.

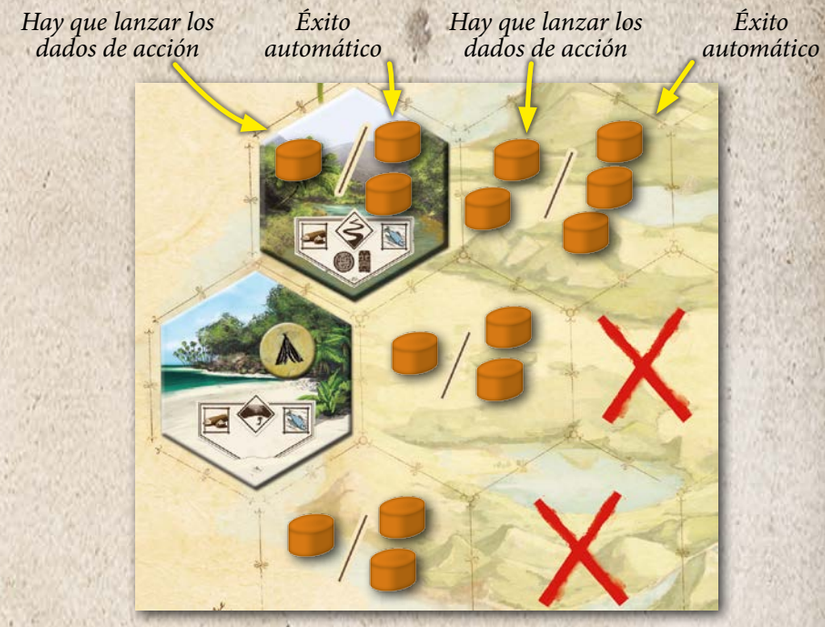
DISTANCIA EN LA ISLA

Siempre que un jugador realice una acción en una pieza de Isla, en un espacio de acción, o bien en el efecto de una acción (como por ejemplo crear un refugio), puede asignar el número mínimo de peones requeridos para esa acción, por ejemplo, 1 o 2 peones para la acción de crear, obtener recursos, y exploración. Esto también se aplica para las acciones que se lleven a cabo en la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento, o bien en las piezas de Isla o los espacios de Isla adyacentes. Por ejemplo:

- los jugadores pueden realizar una acción de crear (un refugio o una Cruz en el escenario 2) en una pieza de Isla con el campamento o bien en una pieza de Isla adyacente,
- los jugadores pueden realizar una acción de obtener recursos en una pieza de Isla adyacente a la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento,
- los jugadores pueden realizar una acción de exploración en los espacios de Isla adyacentes a la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento. Pero si los jugadores realizan una acción de exploración en piezas de Isla de un tipo determinado como, por ejemplo, piezas de Isla con icono de tótem o con un tipo determinado de ficha, esa acción se lleva a cabo en esa pieza de isla, e incluso en la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento.

Cuando los jugadores quieran realizar una acción en piezas de Isla más lejanas, o en espacios más lejanos, necesitarán asignar 1 peón adicional por cada pieza de Isla explorada más allá de la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento.

Ten en cuenta que siempre debe existir una serie continua de piezas de Isla exploradas desde la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento hasta la pieza de Isla, o espacio, donde se quiere llevar a cabo la acción.



Leyenda:

- X — los jugadores no pueden realizar la acción en el espacio señalado ya que no hay piezas de Isla exploradas que conecten con ese espacio
- los jugadores pueden realizar una acción con 1 o 2 peones
- los jugadores pueden realizar la acción con 2 o 3 peones

4.1.6 ORGANIZAR EL CAMPAMENTO

- Puede realizarse con 1 peón.
- Esta acción hace que el jugador obtenga 2 fichas de Determinación y aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero. En una partida de 4 jugadores, cada vez que un jugador realice la acción de organizar el campamento, obtiene 2 fichas de Determinación o bien aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero.
- Cada peón asignado a organizar el campamento se resuelve por separado, esto significa que si un jugador ha asignado 2 de sus peones para realizar esta acción, resolverá la misma dos veces, por lo que recibirá 4 fichas de Determinación e incrementará el nivel de moral en 2 niveles.
- Para realizar esta acción asigna el peón en el espacio de acción de organizar el campamento.

- Consulta la página 18 para saber cómo resolver una acción de organizar el campamento.

4.1.7 DESCANSAR

- Puede realizarse con 1 peón.
- Esta acción permite al jugador curarse de 1 herida.
- Cada peón asignado a descansar se resuelve por separado, esto significa que si un jugador ha asignado 2 de sus peones para realizar esta acción, resolverá la misma dos veces, por lo que se curará de 2 heridas.
- Para realizar esta acción asigna el peón en el espacio de acción de descansar.

- Consulta la página 18 para saber cómo resolver una acción de descansar.

¡Importante! Cuando se realice una acción con más de 1 peón, dichos peones pueden ser de más de un jugador o ser peones adicionales obtenidos durante la partida. Si son de distintos jugadores, dichos jugadores deben decidir qué jugador va a realizar la acción y cuál se limita a prestar su apoyo, por lo que su peón se considerará como un peón adicional, como se describe a continuación. Esto es importante, ya que los efectos de algunas acciones y de cartas de Aventura resueltas durante las acciones afectan solamente al jugador que realice la acción.

Por ejemplo, *los jugadores quieren realizar la acción de amenaza Saloma. Resolver esta acción permite a los jugadores descartar la carta de Evento, obtener 2 fichas de Determinación y aumentar en 1 el nivel de moral, pero las fichas de Determinación sólo las recibe el jugador que realiza la acción. Por lo tanto, si dos jugadores distintos deciden que cada uno va a asignar 1 de sus peones a esta acción, también deben decidir cuál de ellos la realizará y cuál prestará su apoyo.*

Peones adicionales

Durante la partida, los jugadores pueden obtener peones adicionales que pueden usar durante la planificación de acciones.

Por ejemplo, *el efecto de crear algunos objetos como Mapa o Farol, el efecto de algunas cartas de Misterio como Velas, o algunas fichas de Descubrimiento pueden proporcionar peones adicionales a los jugadores.*

Estos peones adicionales se usan durante la planificación de acciones de la misma forma que los peones de los jugadores, con las dos siguientes excepciones:

a. los tipos de acciones a los que pueden ser asignados están limitados a como se describa en su carta o ficha y

b. no pueden usarse para realizar acciones por sí solos.

Siempre se usan para prestar apoyo a un jugador y sólo pueden asignarse a una acción si ya hay un peón de jugador asignado a esa acción.

Por ejemplo, *al realizar la acción de exploración, no puedes asignar solamente un peón adicional de la carta Brújula con un peón adicional del objeto Mapa; debe asignarse al menos un peón de jugador.*

Un peón adicional sólo puede usarse en una acción si va acompañado con, al menos, 1 peón de jugador.

Durante la partida, los jugadores pueden obtener peones adicionales que pueden usar varias veces o peones adicionales que pueden utilizar una única vez.

Peones que pueden usarse más de una vez:

- Perro (consulta la página 22),
- Brújula (un tesoro del mazo de Misterio)
- los peones obtenidos como efecto de convertir inventos en objetos.

Cualquier otro peón adicional sólo puede usarse una vez, luego debe descartarse.

RECURSOS DISPONIBLES Y RECURSOS FUTUROS

Al resolver acciones, los jugadores sólo pueden usar recursos que ya tuvieran al planificarlas; es decir, aquellos recursos que estén en la casilla de recursos disponibles. Esto significa que cuando una acción requiera, por ejemplo, que los jugadores descarten un recurso, este recurso debería de estar disponible para los jugadores en el momento de planificar la acción. De lo contrario no podrán realizar la acción escogida, ya que cuando se deba resolver la acción, sólo pueden utilizar aquello que tenían en el momento de su planificación.

Los posibles requisitos a la hora de realizar determinadas acciones son los siguientes:

- Nivel de armas - Las acciones de amenaza pueden requerir que los jugadores tengan un nivel de armas mínimo para poder realizar la acción.

- Refugio - Para construir un tejado o una empalizada necesitas primero tener un refugio.

- Crear objetos - Las acciones de amenaza o los inventos pueden necesitar que ya tengas ciertos objetos, sin esos objetos la acción no puede llevarse a cabo.

Por ejemplo: *para crear un Arco necesitas un Cuchillo, por lo que no puedes crear un Arco y un Cuchillo en la misma ronda. Para crear un Arco en una ronda en particular, ya deberías haber creado el Cuchillo en una ronda anterior.*

- Recursos a descartar - Las acciones de amenaza o la acción crear pueden requerir que los jugadores descarten determinados recursos. Sólo puedes utilizar los recursos que se encuentren en el espacio de recursos disponibles. Es recomendable que se asignen los requisitos necesarios junto con los peones en la acción que los jugadores deseen realizar.

Por ejemplo: *en una partida de 3 jugadores necesitarás descartar 3 fichas de madera, o bien 2 fichas de piel, para crear un refugio, así pues en el momento de planificar esta acción ya deberías tener las 3 fichas de madera, o bien las 2 fichas de piel, y asignarlas junto con el peón, o peones, en el espacio de acción de crear refugio.*

- Tipos de terrenos ya explorados - algunos inventos, como por ejemplo Cura, requiere de los jugadores que puedan acceder a ciertos tipos de terrenos ya explorados cuando planifiquen la acción.

- Fichas de Determinación - cuando para resolver una acción se precisen descartar algunas fichas de Determinación, el jugador debería tener suficientes fichas de Determinación en el momento de planificar esa acción.

Por ejemplo: *si los jugadores no tienen madera, y el Carpintero desea utilizar su habilidad de Construcción económica para realizar una acción que requiere de 1 ficha de madera, podrá realizar Construcción económica sólo si ya tiene la cantidad necesaria de fichas de Determinación en el momento de su planificación.*

Por otro lado, todo aquello que los jugadores consigan como resultado de sus acciones, por ejemplo los objetos, los recursos ganados, las fichas de Descubrimiento, las cartas de Misterio, etc., se dejan en el espacio de recursos futuros y pasarán a estar disponibles para los jugadores después de que termine la fase de Acción.

FICHAS QUE PUEDAN AFECTAR A

Antes de asignar peones a una acción elegida durante la planificación, los jugadores siempre deben comprobar el tablero (especialmente los espacios de acción y las casillas y piezas de Isla) para ver si hay alguna de las fichas descritas a continuación que puedan afectar a la resolución de la acción.

Cuando esta ficha está en el espacio de acción de crear, significa que durante la siguiente acción de crear que requiera madera, sin importar si la acción se lleva a cabo en la ronda actual o en una futura, tendrás que gastar una ficha de madera adicional de lo que normalmente es necesario. Descarta la ficha después de aplicar este efecto.

Ejemplo: *En una partida de 3 jugadores, éstos quieren construir el refugio utilizando madera. Necesitarán descartar 4 fichas de madera en lugar de las 3 fichas de madera habituales. Después de la acción, se descarta la ficha.*

Cuando esta ficha está en el medidor de nivel de refugio, tejado, empalizada o armas, **cada vez** que quieras crear el objeto correspondiente, tendrás que gastar una ficha de madera adicional de lo que normalmente es necesario, pero sólo si usas madera para crear.

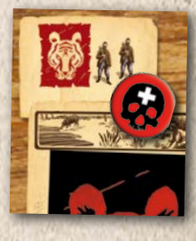
Cuando esta ficha está en una pieza de Isla, la pieza proporciona 1 ficha de madera adicional de lo que normalmente haría, ya sea con una acción de obtener recursos o durante la fase de Producción.

Durante la siguiente acción del tipo indicado, sin importar si la acción se lleva a cabo en la ronda actual o en una ronda futura, debes robar y resolver una carta de Aventura, independientemente de cuántos peones asignes a la acción o de si sacaste un resultado de aventura en el dado de aventura. Descarta la ficha después de resolver su efecto.

¡ATENCIÓN! Si sacas un resultado de aventura en el dado de aventura y también hay una ficha de Aventura en el mismo espacio de acción, sólo se resuelve una carta de Aventura y la ficha es descartada.

Los efectos más comunes y más difíciles de las cartas de Aventura se describen en la página 24.

LA RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN



Cuando esta ficha está junto al mazo de Caza, significa que durante la siguiente acción de cazar, sin importar si la acción se lleva a cabo en la ronda actual o en una ronda futura, debes añadir 1 a la fuerza del animal. Descarta la ficha después de resolver la acción.

Cuando esta ficha está en la casilla o pieza de Isla donde vayas a realizar una acción, significa que debes tener al menos un nivel de armas de 1 **durante todas las acciones** de esa casilla o pieza o si no el jugador que realice la acción recibirá 1 herida.

Cuando esta ficha está junto a un espacio de acción, significa que durante la siguiente acción de ese tipo, sin importar si la acción se lleva a cabo en la ronda actual o en una ronda futura, debes asignar un peón más de lo que normalmente es necesario; es decir, 2 peones en lugar de 1, 3 peones en lugar de 2, etc. Descarta la ficha después de resolver la acción.

Cuando esta ficha está en la casilla o pieza de Isla donde hayas planeado realizar una acción, significa que para realizar la acción en esa casilla o pieza, tendrás que asignar un peón más de lo que normalmente es necesario; es decir, 2 peones en lugar de 1, 3 peones en lugar de 2, etc.

Por ejemplo: *Si un jugador quiere obtener recursos de una pieza de Isla, no podrá utilizar 1 único peón, deberá utilizar un mínimo de 2 peones y aun así precisará de una tirada de dados. Si utiliza 3 peones, la acción se llevará a cabo con éxito automáticamente.*

Después de resolver la acción, la ficha permanecerá en la pieza de Isla y afectará a futuras acciones.

Durante la siguiente acción del tipo indicado que requiera lanzar los dados de acción, sin importar si la acción se lleva a cabo en la ronda actual o en una ronda futura, debes volver a tirar el dado de éxito una vez si el resultado de la primera tirada es un éxito. Descarta la ficha después de resolver su efecto.

4.2 RESOLUCIÓN DE ACCIONES

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

4.2.1 ACCIÓN DE AMENAZA

- Descarta los recursos necesarios que indique la carta si los hay y sigue las instrucciones de ésta. A continuación, descarta la carta y obtén los recursos o fichas de Determinación indicados.

- Si un jugador obtiene recursos de una acción de amenaza, debe colocarlos en la casilla de recursos futuros, y no estarán disponibles hasta que se resuelvan todas las acciones.

- Si un jugador obtiene fichas de Determinación, las coloca en su propia reserva y puede usarlas de inmediato.

4.2.2 CAZAR

Roba la primera carta del mazo de Caza y combate con el animal indicado en la carta.

COMBATIR ANIMALES

1. Compara la fuerza del animal con el nivel de armas actual. Si el nivel de armas es menor que la fuerza del animal, el jugador que lo está combatiendo recibe 1 herida por cada nivel de armas que le falte.
2. Reduce el nivel de armas en tantos puntos como el número mostrado en la carta. Si no puedes reducir el nivel de armas, únicamente el jugador que lleva a cabo la acción se verá expuesto a recibir posibles heridas, tal y como indica la regla Requisitos no cumplidos de la página 21.
3. Obtén la cantidad de comida mostrada en la carta y colócala en la casilla de recursos futuros. No estará disponible hasta que se hayan resuelto todas las acciones.
4. Obtén la cantidad de piel mostrada en la carta y colócala en la casilla de recursos futuros. No estará disponible hasta que se hayan resuelto todas las acciones.
5. Reduce el nivel de empalizada en tantos puntos como el número mostrado en la carta. Este efecto sólo aparece en algunas cartas de Aventura.
6. Aplica cualquier otro efecto adicional y descarta la carta.

Algunas cartas (de Aventura, de Evento o de Misterio) requieren que combatas un animal, pero sólo se indica la fuerza de éste. En ese caso, sólo debes comparar la fuerza del animal con el nivel de armas actual, y si el nivel de armas es menor que la fuerza del animal, el jugador que lo combate recibe 1 herida por cada nivel de armas que le falte.

4.2.3 CREAR

Dependiendo del número de peones asignados para crear, el jugador deberá lanzar los dados de acción (cuando se utiliza 1 único peón) y aplicar los efectos de la tirada (consulta más adelante para más información), o bien la acción se llevará a cabo con éxito automáticamente (cuando se utilizan 2 peones).

Si el jugador no logra tener éxito con la tirada de dados de acción, no podrá llevar a cabo la acción planificada y, en caso de que la acción requiera de algún recurso, los recursos utilizados para realizar la acción no se perderán.

Si la acción se lleva a cabo con éxito, el jugador deberá seguir las reglas descritas a continuación.

Refugio

- Cuando crees un refugio, descarta los recursos necesarios y dale la vuelta a la ficha de Campamento para que muestre el lado de refugio, después elige la pieza de Isla donde quieres crear el refugio. Puedes crear el refugio en la pieza de Isla donde los jugadores tienen su campamento, o bien en una pieza de Isla adyacente.
- Puedes crear el refugio en piezas de Isla distantes, pero entonces deberás asignar más peones cuando planifiques la acción. Consulta las reglas de *Distancia en la Isla* en la página 12.
- La pieza de Isla en la que quieres crear el refugio es muy importante, ya que en rondas posteriores los jugadores recibirán recursos de las fuentes que se encuentren en la pieza del campamento, y en la mayoría de los casos podrán explorar y obtener recursos de los espacios adyacentes.
- Una vez creado el refugio, no puedes perderlo, por lo que no deberás crearlo de nuevo, a no ser que las reglas de escenario indiquen lo contrario.
- Una vez creado el refugio, puedes trasladarlo. Consulta *Trasladar el campamento* en la página 20.
- Para indicar que has creado el refugio, coloca una ficha negra en la casilla de refugio que se encuentra en la parte superior del tablero, y sendas fichas negras en la parte superior del medidor de tejado y del medidor de empalizada. Coloca esas fichas justo al lado de sus iconos correspondientes, que puedes considerar como nivel 0 de cada medidor.

Tejado , empalizada , armas

- Para crear un tejado o una empalizada debes tener ya un refugio o bien tu campamento debe encontrarse en una pieza de Isla con refugio natural. Puedes consultar las *Diferencias entre un refugio creado y un refugio natural* en la página 18.
- Cada vez que crees un tejado, empalizada o armas, descarta los recursos necesarios y aumenta el nivel correspondiente moviendo el indicador apropiado en el tablero.
- Los niveles de tejado, empalizada y armas no están limitados.

Objetos

- Al crear objetos a partir de cartas de Invento, descarta los recursos necesarios (si es necesario) y coloca la carta de Invento en la casilla de recursos futuros, ya que no estará disponible para los jugadores hasta que la fase de Acción llegue a su fin.
- Si un jugador crea un objeto a partir de una carta de Invento de su hoja de Personaje, obtiene además 2 fichas de Determinación y las pone en su propia reserva. Luego coloca la carta de Invento en la casilla de recursos futuros, ya que no estará disponible para los jugadores hasta que la fase de Acción llegue a su fin. Todos los objetos creados no están disponibles para los jugadores hasta que la fase de Acción llegue a su fin.
- Al final de la fase de Acción, coge las cartas de objeto de la casilla de recursos futuros, aplica cualquier efecto adicional y luego coloca las cartas en las casillas apropiadas del tablero, con el lado de objeto boca arriba.
- El número de objetos que los jugadores pueden crear no está limitado, no así las casillas que para tal efecto se encuentran en el tablero.

- Los objetos sólo se crean una vez, a no ser que las reglas del escenario indiquen lo contrario o que el objeto se pierda como efecto de un evento, una aventura, etc. Los objetos están disponibles para todos los jugadores sin ningún tipo de restricción, a no ser que se indique de otro modo, tal y como se puede ver con la Cesta. Puedes encontrar una descripción más detallada de los objetos a partir de la página 26.
- Si un jugador crea un objeto de una hoja de Escenario, los jugadores deberán recordar aplicar cualquier efecto adicional de ese objeto al final de la fase de Acción ya que el invento aparece únicamente en la hoja de Escenario y no debería moverse al tablero. Después de crear el objeto, puedes colocar una ficha negra en el objeto para indicar que se ha creado.

4.2.4 OBTENER RECURSOS

Dependiendo del número de peones asignados para obtener recursos, el jugador deberá lanzar los dados de acción (cuando se utiliza 1 único peón) y aplicar los efectos de la tirada, o bien la acción se llevará a cabo con éxito automáticamente (cuando se utilizan 2 peones).

Si el jugador no logra tener éxito con la tirada de dados de acción, no podrá llevar a cabo la acción planificada.

Si la acción se lleva a cabo con éxito, el jugador deberá seguir las reglas descritas a continuación.

Al obtener recursos, coge los recursos necesarios de la reserva que hay junto al tablero y, después de resolver la acción por completo, ponlos en la casilla de recursos futuros, ya que no estarán disponibles hasta que se haya finalizado la fase de Acción.

Sólo puedes obtener 1 recurso de cada fuente que haya en una pieza de Isla, pero esta cantidad puede ser modificada por los efectos de algunos objetos, aventuras, eventos, etc.

4.2.5 EXPLORACIÓN

Dependiendo del número de peones asignados para la exploración, el jugador deberá lanzar los dados de acción (cuando se utiliza 1 único peón) y aplicar los efectos de la tirada, o bien la acción se llevará a cabo con éxito automáticamente (cuando se utilizan 2 peones).

Si el jugador no logra tener éxito con la tirada de dados de acción, no podrá llevar a cabo la acción planificada.

Si la acción se lleva a cabo con éxito, el jugador deberá coger la pieza de Isla de la parte superior de la pila de piezas de Isla y colocarla boca arriba en la casilla de Isla seleccionada en el momento de planificar la acción de exploración. A continuación, sigue los siguientes pasos:

- Pon un indicador negro en todas las cartas de Invento en cuyo espacio de requisitos aparezca el mismo tipo de terreno que la pieza recién explorada.
- Si hay un icono de carta de Animal, añade una carta de Animal al mazo de Caza, después baraja el mazo.
- Si hay un icono de tótem, comprueba su significado en la hoja de Escenario.
- Roba tantas fichas de Descubrimiento como se indique y colócalas boca arriba en la casilla de recursos futuros, ya que no estarán disponibles hasta que se hayan resuelto todas las acciones.

LANZAR DADOS DE ACCIÓN

Hay 3 dados de acción para cada una de las siguientes acciones:

Crear **Obtener recursos** **Exploración**

Cada conjunto tiene un dado de herida, un dado de éxito y un dado de aventura.

Los posibles resultados que puedes obtener son:

Dado de herida:

Recibe 1 herida. No ocurre nada.

Dado de éxito:

La acción tiene éxito, lo que significa que resuelves la acción (crear, obtener recursos o exploración).

La acción no tiene éxito, pero obtienes 2 fichas de Determinación.

Dado de aventura:

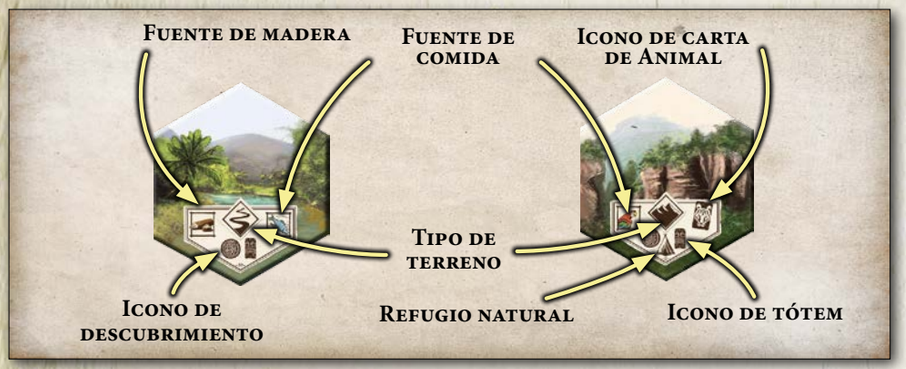
Roba la primera carta de Aventura del mazo correspondiente y resuelve sus efectos. Los efectos más comunes y más difíciles de las cartas de Aventura se describen en la página 24.

No ocurre nada.

El resultado obtenido en cada dado es independiente de los demás, lo que significa que independientemente de lo que obtengas en el dado de éxito, seguirás teniendo que resolver los resultados de los demás dados, por lo que podrías recibir o no una herida y emprender o no una aventura.

Por ejemplo: *al realizar una acción de crear, obtienes estos resultados* , *así que tu personaje recibe 1 herida, no obtienes el recurso que querías obtener pero recibes 2 fichas de Determinación y robas una carta de Aventura. Si por ejemplo la carta de Aventura dice que obtienes 1 ficha de recurso más del tipo que querías obtener, obtendrías esta ficha de recurso aunque la acción no tuviera éxito.*

Se recomienda que resuelvas las tiradas de dados en el siguiente orden: dado de herida, dado de éxito y dado de aventura.



Por ejemplo: *el jugador roba una pieza de Isla y la coloca en la casilla elegida de la isla. El tipo de terreno de la pieza es llanura, y es la primera pieza de este tipo de terreno en ser descubierta, así que el jugador pone indicadores en las cartas de Invento Cesta, Cura y Cuerda, ya que ahora pueden convertirse en objetos. La pieza tiene un icono de animal, así que el jugador añade una carta de Animal al mazo de Caza y lo baraja. Por último, roba 2 fichas de Descubrimiento como indica la pieza y las pone boca arriba en la casilla de recursos futuros.*

Algunas piezas de Isla tienen un icono de refugio natural. Eso no significa que los jugadores hayan creado el refugio, por lo que no señales este efecto en el tablero, ni gires la ficha de campamento para mostrar el lado de refugio, hasta que crees el refugio utilizando una acción de crear. Tener un refugio es importante durante la fase de Noche. La diferencia entre un refugio creado y un refugio natural se explica a continuación.

DIFERENCIAS ENTRE UN REFUGIO CREADO Y UN REFUGIO NATURAL

Independientemente de que los jugadores hayan creado el refugio o bien su campamento se encuentre en una pieza de Isla con un refugio natural, podrán crear el tejado y la empalizada y, además, durante la fase de Noche no recibirán una herida por dormir al aire libre.

La principal diferencia entre estos dos tipos de refugio se ve claramente a la hora de trasladar el campamento. Cuando los jugadores quieran trasladar un campamento que se encuentre en un refugio natural, perderán el tejado y/o la empalizada que hubiesen creado, poniendo ambos elementos al nivel 0. En cambio si quieren trasladar el campamento con un refugio creado, sólo perderán la mitad de los niveles de tejado y de empalizada. Para más información acerca de *Trasladar el campamento*, consulta la página 20.

¡Atención! En los raros casos en el que los jugadores estén utilizando un refugio natural y hayan creado el tejado y/o la empalizada, y deseen crear un refugio en esa misma pieza de Isla, los niveles de tejado y de empalizada deberán reducirse a 0, no se transfieren al nuevo refugio.

FICHAS DE DESCUBRIMIENTO

Las fichas de Descubrimiento que se encuentren en el espacio de recursos disponibles se pueden utilizar en cualquier momento, a no ser que se indique de otra manera. Puedes encontrar una descripción detallada de estas fichas en la página 28. Estas fichas no se pierden hasta que no se utilicen, con la excepción de las Larvas nutritivas que se descartan en la fase de Noche. Las fichas de Descubrimiento son de un único uso, a no ser que las reglas del escenario indiquen lo contrario, y se descartan tras su uso. Estas fichas no vuelven a su reserva de fichas de Descubrimiento tras su uso, si no que se devuelven a la caja del juego. En el caso de que no queden más fichas de Descubrimiento por robar, no podrás robar más fichas de Descubrimiento en lo que queda de partida.

¡Atención! Todo lo que un jugador obtenga durante su acción, como por ejemplo, objetos creados, recursos obtenidos, fichas de Descubrimiento, cartas de Misterio, etc. está a su disposición hasta que su acción se resuelva completamente. Sólo después de resolver la acción se deberán poner en el espacio de recursos futuros, a no ser que el jugador pase la noche fuera del campamento (consulta la página 24).

Por ejemplo:

- *durante una acción de exploración un jugador encuentra una ficha de Descubrimiento con comida (Larvas nutritivas) y roba una carta de Aventura (Gripe). Puede utilizar la ficha de comida para resolver la carta.*
- *roba cartas de Misterio y encuentra en primer lugar el Fusil antiguo y después el Tigre furioso, en ese momento podrá utilizar el Fusil antiguo para combatir al Tigre furioso.*

4.1.6 ORGANIZAR EL CAMPAMENTO

El jugador que realice esta acción obtiene 2 fichas de Determinación, las coloca en su propia reserva y aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero.

Esto es distinto en una partida de 4 jugadores, en cuyo caso tendrás que consultar el capítulo *Cómo ajustar la partida*.

- Si el nivel de moral ya está en su nivel más alto, el jugador sólo obtiene las fichas de Determinación y no ajusta el nivel de moral.

4.1.7 DESCANSAR

El jugador que descanse cura 1 herida a su personaje moviendo el indicador de Herida una casilla hacia la izquierda en el medidor de Vida de su personaje. Para más información acerca de Curarse, consulta la página 6.

DESPUÉS DE QUE SE HAYAN COMPLETADO TODAS LAS ACCIONES

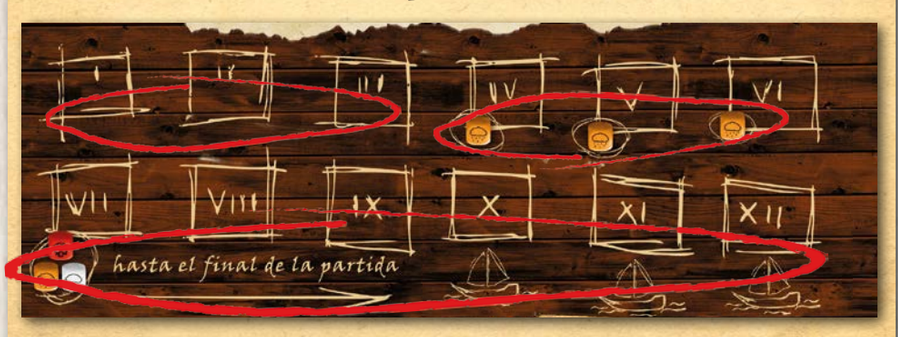
- Se devuelven los peones de jugador a su propietario.
- Dependiendo del origen de los peones, se descartan los peones adicionales o se devuelven a las cartas de las que procedían.
- Se mueven todos los recursos y fichas de la casilla de recursos futuros a la casilla de recursos disponibles. Ya están disponibles para los jugadores.
- Se cogen todas las cartas de Invento que haya en la casilla de recursos futuros, se aplica cualquier efecto adicional y se colocan esas cartas en las casillas apropiadas del tablero, con el lado de objeto boca arriba.
- Si los jugadores han conseguido algún tesoro (un tipo especial de cartas de Misterio), ahora están disponibles para todos los jugadores y deberías aplicar sus efectos (dependiendo de las reglas de la carta).

5. FASE DE TIEMPO

- Durante esta fase, los jugadores tienen que afrontar las condiciones atmosféricas de la isla. Para saber cuáles son estas condiciones, tienen que lanzar los dados de tiempo.
- Mira la hoja de Escenario para saber qué dados de tiempo debes lanzar en la ronda actual. Al lado del número de la ronda encontrarás el dado de tiempo que has de lanzar en esa ronda.
- Si los jugadores no deben lanzar ningún dado de tiempo, deberán aplicar las fichas de Tiempo, si hay alguna.
- La cantidad de dados que se lanzan cambia durante la partida y depende del escenario y del número de ronda.

Por ejemplo, *en el escenario 1:*

- *No se lanzan dados de tiempo en las rondas 1–3.*
- *Se lanza el dado de lluvia en las rondas 4–6.*
- *Se lanzan los 3 dados de tiempo en las rondas 7–12.*



DADOS DE TIEMPO

Hay 3 dados de tiempo distintos:

Dado de lluvia | **Dado de invierno** | **Dado de animales hambrientos**

FICHAS DE TIEMPO

Ficha de Nube lluviosa | **Ficha de Nube invernal** | **Ficha de Tormenta**

TIPOS DE NUBES

En el dado de lluvia y en el dado de invierno hay dos tipos de Nubes:

Nube lluviosa | **Nube invernal**

Además, siempre debes comprobar la casilla de tiempo del tablero para ver si hay fichas que modifiquen los resultados debido a cartas de Evento o de Aventura. Estas fichas se añaden al resultado de la tirada de los dados de tiempo. Las fichas que haya en la casilla de tiempo se descartan tras aplicar su efecto. Si no tienes que lanzar ningún dado de tiempo, se aplicaría solamente el tiempo que muestran las fichas, si las hay.

Afrontar el tiempo

- En primer lugar, suma la cantidad total de Nubes invernales (en dados y fichas) que tienes que afrontar y descarta 1 ficha de madera por cada Nube invernal, independientemente del nivel de tejado actual. Esto quiere decir que el tiempo ha sido frío y habéis tenido que usar más madera para calentar el campamento.
- Luego compara la cantidad total de Nubes (tanto lluviosas como invernales de dados y fichas) con el nivel de tejado actual. El nivel de tejado indica la cantidad de Nubes de las que te protege.
- Si hay más Nubes que tu nivel de tejado actual, descarta 1 ficha de comida y 1 de madera por cada Nube de la que no estés protegido. Habéis tenido que usar esos recursos para calentaros y alimentaros durante el mal tiempo.
- Si no tenéis suficientes recursos que descartar, descarta todos los que tengas y cada jugador recibe 1 herida por cada recurso que no se haya logrado entregar, como se explica en la regla general de requisitos no cumplidos del apartado *Reglas adicionales* de la página 21. Si los jugadores tienen todos los recursos que se les pide deberán descartarlos, no pueden decidir recibir heridas en su lugar.
- Después de resolver todas las Nubes, descarta sus fichas si hay alguna.

Por ejemplo: *los jugadores han lanzado el dado de lluvia y el resultado es 2 Nubes lluviosas. También hay 1 ficha de Nube invernal en la casilla de tiempo. Los jugadores tienen un nivel de tejado de 1 y los siguientes recursos: 3 fichas de madera y 1 de comida.*

En primer lugar, los jugadores descartan 1 ficha de madera puesto que hay 1 Nube invernal. Si no pudieran hacerlo por no tener madera, cada uno recibiría 1 herida. La cantidad total de Nubes es 3, y el nivel de tejado es sólo 1, así que a los jugadores les faltan 2 niveles para protegerse del tiempo. Por lo tanto, descartan 1 ficha de madera y 1 de comida por uno de los niveles de tejado que les faltan. Por el segundo nivel que les falta, descartan la última ficha de madera que les queda y cada jugador recibe 1 herida puesto que no tienen más comida que puedan descartar. Por último, descartan la ficha de la casilla de tiempo.

LOS ANIMALES HAMBRIENTOS

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

descartan 1 ficha de comida.

reducen el nivel de empalizada actual en 1.

deben combatir un animal que tiene una fuerza de 3.

Si no puedes resolver el efecto de una tirada, cada jugador recibe 1 herida.

Por ejemplo:

- *Si los jugadores no tienen la comida para descartar, cada jugador recibe 1 herida.*
- *Si los jugadores tienen que reducir el nivel de empalizada pero ya se encuentra a 0, cada jugador recibe 1 herida.*
- *Si los jugadores tienen que combatir un animal (con una fuerza de 3) y el nivel de armas es menor que 3, cada jugador recibe 1 herida por cada nivel que les falte.*

En el caso de combatir con un animal hambriento no debes reducir el nivel de armas.

Si tienes que lanzar el dado de animales hambrientos debido a una carta de Evento o de Aventura durante la fase de Tiempo, y la hoja de Escenario también indica que tienes que lanzar el mismo dado, lánzalo una sola vez.

TORMENTA

- Resuelve la Tormenta después de los demás efectos.
- La Tormenta reduce el nivel de empalizada en 1. Si no puedes resolverlo, cada jugador recibe 1 herida.
- Después de resolver la Tormenta, descarta su ficha.

6. FASE DE NOCHE

1. La fase de Noche es el momento en el que los jugadores necesitan comer. Descarta 1 ficha de comida por cada jugador. Si no tienes suficiente comida para todos, decide qué jugador, o jugadores, no comerá y cada uno de ellos recibe 2 heridas.
2. Durante la fase de Noche, los jugadores pueden decidir si quieren que su campamento permanezca en la pieza de Isla donde se encuentre en ese momento o si quieren trasladarlo a una pieza adyacente. Recuerda que la ubicación del campamento tendrá un efecto en la fase de Producción de la siguiente ronda y en las piezas y casillas que están adyacentes a efectos de obtener recursos y exploración.

TRASLADAR EL CAMPAMENTO

- Si los jugadores han creado un refugio y quieren trasladar su campamento a una pieza de Isla adyacente, deben reducir los niveles de tejado y empalizada a la mitad, redondeando hacia arriba.

Por ejemplo, *si los jugadores han creado un refugio y quieren trasladar su campamento cuando su nivel de tejado es 2 y su nivel de empalizada es 1, tendrán que reducir el nivel de tejado en 1, pero el nivel de empalizada permanece igual, ya que la mitad de 1 redondeando hacia arriba es 1.*

- Si los jugadores aún no han creado un refugio, pueden trasladar su campamento sin consecuencias. Si lo trasladan a una pieza de Isla con refugio natural, esto no significa que hayan creado un refugio, así que no des la vuelta a la ficha de campamento para mostrar el lado de refugio.
- Si los jugadores aún no han creado un refugio, pero sí han creado un tejado o una empalizada (si la pieza de Isla tenía un refugio natural), entonces perderán tanto el tejado como la empalizada si trasladan su campamento a otra pieza. Reduce ambos niveles a 0.

Además:

- Al trasladar el campamento, descarta la ficha de Atajo de la pieza de Isla en la que se encontrara y devuelve la carta de Atajo a su lado de invento. Si quieres usarlo en una ronda posterior, tendrás que volver a crearlo.
- Si hay alguna ficha de recurso +1 (como efecto de un objeto creado) en la pieza de Isla donde estuviera el campamento, puedes trasladarla con el campamento, pero recuerda siempre la regla de *Sólo una ficha de efecto adicional* (consulta la siguiente página para más detalles).

3. Si los jugadores no han creado un refugio y su campamento no está en una pieza de Isla con refugio natural, cada jugador recibe 1 herida por dormir al aire libre.
4. A menos que tengas comida no perecedera o un objeto (Despensa) o un tesoro que te permita guardar comida (Cajas o Barril), toda la comida restante en la casilla de recursos disponibles se echa a perder y deberás descartarla. El resto de recursos permanecen en la casilla de recursos disponibles para la siguiente ronda.

5. Retira los indicadores negros de las hojas de Personaje que hayan sido colocados para indicar habilidades de personaje usadas en la ronda actual. Mueve el indicador de ronda de la hoja de Escenario a la siguiente ronda y pasa la ficha de jugador inicial al siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Ya puede empezar la siguiente ronda.

Curarse

Si los jugadores tienen la oportunidad de curarse (gracias a efectos de fichas o cartas), sólo pueden hacerlo durante la fase de Noche y en cualquier momento de la misma. Si los jugadores necesitan comida para curarse, deberían utilizarla antes de que se pudra, como es lógico.

Por ejemplo: *si los jugadores tienen la carta de tesoro de Botella de vino o de Brotes comestibles, la pueden utilizar durante la fase de Noche.*

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de 3 formas:

- Los jugadores ganan inmediatamente si completan el objetivo del escenario antes de que se acabe la cantidad de rondas disponibles, a menos que se indique algo distinto en las reglas del escenario.
- Los jugadores pierden inmediatamente cuando muere uno de los personajes de los jugadores.
- Los jugadores pierden cuando termina la última ronda sin que hayan completado el objetivo del escenario.

REGLAS ADICIONALES

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

Determinación personal
Los jugadores no pueden compartir fichas de Determinación entre sí.

Requisitos no cumplidos
Cuando los jugadores tienen que resolver un efecto de cualquier tipo de carta (Evento, Aventura, Misterio, etc.) y no pueden cumplir los requisitos, todos los jugadores reciben 1 herida por cada requisito que no puedan cumplir.

Si los requisitos a cumplir sólo afectan a un jugador en concreto (por ejemplo, el jugador que está llevando a cabo la acción), sólo ese jugador recibirá la herida o heridas.

Por ejemplo:

- *Si un jugador tiene que descartar algo (madera, comida, fichas de Determinación, etc.) y no lo tiene, recibe 1 herida por cada ficha o recurso que no pudiera descartar.*
- *Si un jugador combate un animal y el nivel de armas es menor que la fuerza del animal, el jugador recibe 1 herida por cada nivel de armas que le falte. Cuando tenga que reducir el nivel de armas durante el combate con el animal, entonces sólo ese jugador recibirá la herida o heridas.*

Por ejemplo:

- *Si durante un evento o la fase de Tiempo los jugadores tienen que reducir el nivel de tejado, empalizada o armas en 2, pero ya está en nivel 0, cada jugador recibe 2 heridas.*
- *Si los jugadores tienen que tapar una fuente concreta (como madera) con un indicador negro y no hay ninguna fuente de ese tipo que tapar, cada jugador recibe 1 herida.*
- *Si los jugadores deben perder un objeto (volviendo a su estado de invento) o tienen que descartar un invento pero no pueden hacerlo, cada jugador recibe 1 herida.*

Existen algunas excepciones de la anterior regla:

- Algunas cartas tienen efectos que sólo puedes aplicar si es posible hacerlo. Por lo que si es imposible aplicar ese efecto, no sucede nada y los jugadores no reciben heridas.

Por ejemplo: *la carta de Evento Insectos requiere que los jugadores descarten 1 ficha de madera, pero sólo si es posible. Si los jugadores no tienen madera, el evento no se puede resolver y por lo tanto no ocurre nada y los jugadores no reciben heridas en este caso.*

- Si tienes que incrementar o reducir la moral y ya se encuentra en su nivel más alto o en su nivel más bajo, no sucede nada.
- La falta de comida durante la fase de Noche implica que los jugadores reciben 2 heridas en lugar de 1.

Sólo una ficha de efecto adicional
Sólo puede haber una ficha de efecto adicional de cada tipo en cada casilla o pieza de Isla, espacio de acción, casilla de tiempo o noche, etc.

Por ejemplo:

- *Si ya hay una ficha de Repetir éxito en el espacio de acción de crear y otro efecto de carta te pide que pongas una ficha de Repetir éxito en el espacio de acción de crear, puedes ignorarlo, ya que no puede haber dos fichas iguales en el mismo espacio.*
- *Si hay una ficha de comida +1 en una pieza de Isla, no puedes colocar otra ficha del mismo tipo en la misma pieza de Isla.*

¡Atención! En casos así, esto no significa que los jugadores no estén cumpliendo un requisito del juego. El requisito ya está cumplido, por lo que los jugadores no reciben heridas.

Cómo ajustar la partida

Partida de 2 jugadores

- Usa sólo una de estas tres hojas de Personaje al azar: Carpintero, Cocinero y Explorador.
- Cuando sólo haya 2 jugadores, tienen un personaje adicional, Viernes. Coge la carta de Viernes y el peón blanco y colócalos junto al tablero de juego. Coge un indicador de Herida y ponlo en la casilla más a la izquierda del medidor de Vida de Viernes.

Partida de 4 jugadores

- Cuando haya 4 jugadores, coge la carta especial Organizar el campamento y colócala en el tablero, tapando la casilla correspondiente.
- En una partida de 4 jugadores, cada vez que un jugador realice la acción de organizar el campamento, obtiene 2 fichas de Determinación o bien aumenta el nivel de moral en 1 en el tablero.

Partida más fácil

Si crees que un escenario es demasiado difícil para superarlo, puedes ajustar la partida de distintas formas:

- Puedes jugar con el Perro (consulta la columna derecha). Jugar con el Perro es muy recomendable para partidas a 3 jugadores.
- Puedes robar más Objetos iniciales (por ejemplo 3 o 4 en lugar de 2).
- Al preparar el mazo de Eventos (paso 16 de la preparación), puedes coger menos cartas de Evento con icono de libro y más cartas con iconos de aventura en su lugar. Por ejemplo: si debes coger 6 cartas con icono de libro y 6 con icono de aventura, en lugar de eso puedes elegir 4 cartas con icono de libro y 8 con icono de aventura. **¡Atención!** En el primer escenario, esto haría que la partida fuese más difícil.

Partida más difícil

Si los jugadores son experimentados y consideran que un escenario es demasiado fácil, puedes ajustar la partida para que tenga mayor dificultad de varias formas:

- Jugando con 1 sólo Objeto inicial o ninguno.
- Al preparar el mazo de Eventos (paso 16 de la preparación), cogiendo más cartas de Evento con icono de libro y menos cartas con iconos de aventura en su lugar. Por ejemplo: si debes coger 6 cartas con icono de libro y 6 con icono de aventura, en lugar de eso puedes elegir 8 cartas con icono de libro y 4 con icono de aventura. **¡Atención!** En el primer escenario, esto haría que la partida fuese más fácil.
- Jugar sin Viernes (sólo en partidas de 2 jugadores).
- Jugar sin el Perro (sólo en la variante en solitario).

Cartas de Restos aleatorias

Durante la preparación (paso 17), puedes robar una carta de Restos al azar que no sea, necesariamente, Cajas de comida.

Variante en solitario

Aplica todas las reglas estándar con los siguientes cambios:

- Usa sólo una de estas tres hojas de Personaje al azar: Carpintero, Cocinero y Explorador.
- Coge a Viernes y al Perro (consulta la columna derecha).
- Al crear un refugio, tejado o empalizada, debes pagar el mismo coste que en una partida de 2 jugadores.
- Siempre eres el jugador inicial.
- Al comienzo de la fase de Moral, aumenta el nivel de moral en 1 (porque te alegra seguir con vida) y luego resuelve sus efectos.

Perro

El Perro es un peón adicional que puede utilizarse en partidas en solitario o para hacer la partida más fácil.

Coge la carta de Perro y el peón rosa y colócalos junto al tablero de juego. El Perro sólo funciona como peón adicional que los jugadores pueden usar únicamente para cazar o explorar. Para más información acerca de *Peones adicionales* consulta la página 13. El Perro sólo puede usarse para prestar apoyo a los peones de los jugadores. Se recomienda mantener el peón del Perro en su carta cuando no se esté utilizando.

Viernes

Viernes es un personaje especial representado por un peón blanco, y todos los jugadores deciden juntos cómo utilizarlo.

Viernes y las Acciones

Viernes, como cualquier otro jugador, puede asignarse para llevar a cabo cualquier tipo de acción:

- Como peón por sí sólo.
- Como peón que realiza la acción con otro peón adicional (por ejemplo, puede enviarse a una acción de exploración con el Mapa o bien puede cazar con el Perro o un Escudo).
- Como peón adicional junto al peón de un jugador.

¡Atención! Si asignas el peón de un jugador y el peón de Viernes a la misma acción, siempre será el jugador quien lleve a cabo la acción y a quien se le apliquen sus posibles consecuencias. Viernes será tratado como un peón adicional en ese caso.

Cuando Viernes realice una acción, se resuelve de la misma forma que si fuese un jugador el que la realizara, con la siguiente excepción: si asignas a Viernes como un peón por sí solo para crear, obtener recursos o explorar, uno de los jugadores tendrá que lanzar los dados por Viernes.

Si Viernes muere durante una acción, pero la acción tuvo éxito, deberás resolver la acción. La única excepción a esta regla es con la acción de cazar, en ese caso si Viernes muere, la acción no tiene éxito de ninguna manera.

Viernes y las aventuras

Si sacas una aventura en el dado de aventura, no robes la carta de Aventura. Viernes no resuelve cartas de Aventura, sino que recibe 1 herida en su lugar.

Viernes y los objetos o las cartas de Misterio

Viernes puede utilizar los objetos y los Objetos iniciales de manera normal.

Ten en cuenta que Viernes es un personaje, por lo que sólo se verá afectado por aquellas cartas de Misterio que afecten a personajes. Esto se aplica tanto a cartas positivas (Casco) como a cartas negativas (Araña). Esto es así a no ser que la carta indique que sólo afecta a los jugadores o bien que no afecta a Viernes.

Viernes y fichas de Determinación

Si Viernes recibe fichas de Determinación (por ejemplo debido a una tirada sin éxito o a una acción de amenaza), puede usar 2 fichas de Determinación para volver a tirar cualquier dado una vez durante la resolución de su acción.

¡Atención! Viernes no puede usar las fichas de Determinación obtenidas por una tirada sin éxito para repetir el dado que le ha dado esas fichas.

Viernes y curarse

Viernes puede curarse de manera normal.

Reglas adicionales de Viernes

Viernes no es un jugador por lo que:

- No puede ser el jugador inicial.
- Los jugadores pueden ganar aunque Viernes muera.
- No se ve afectado por el tiempo.
- No tiene que comer en la fase de Noche.
- No necesita refugio en la fase de Noche, así pues no recibe heridas por dormir al aire libre.
- No afecta los costes de crear un refugio, tejado y empalizada.
- Si un evento, aventura, efecto de amenaza, etc., afecta a los jugadores, como por ejemplo que los jugadores se vean obligados a descartar algo para cumplir un requisito y estos reciban heridas por no poder hacerlo, Viernes no se ve afectado.

Habilidades de los personajes

¡Recuerda!

Todas las habilidades se pueden usar en cualquier momento, pero sólo una vez por ronda.

Para recordar que una habilidad ya fue usada en la ronda actual, se recomienda poner una ficha negra sobre la hoja de Personaje. Al terminar la ronda, retira el marcador de la hoja de Personaje.

Carpintero

Construcción económica

Descarta 2 fichas de Determinación para gastar 1 ficha de madera menos durante una acción de cualquier tipo.

Por ejemplo: *si necesitas 3 fichas de madera para crear un refugio, el carpintero puede crearlo sólo con 2 fichas de madera. Si una acción de amenaza requiere 1 ficha de madera, puede realizarla sin descartar madera.*

Artesanía

Descarta 2 fichas de Determinación para volver a tirar cualquier dado de acción marrón. **¡Atención!** No puede usar las fichas de Determinación obtenidas por una tirada sin éxito para repetir el dado que le ha dado esas fichas.

Una nueva idea

Descarta 3 fichas de Determinación para robar 5 cartas de Invento del mazo de Inventos y elegir 1 de ellas para colocarla con el lado de invento boca arriba en la casilla correspondiente del tablero. Pon las 4 cartas restantes aparte, en una pila boca abajo, para crear una pila de inventos descartados. Cuando no queden cartas en el mazo de Inventos, baraja las cartas de Invento descartadas para crear un nuevo mazo.

Manitas

Descarta 3 fichas de Determinación para recibir un peón marrón adicional que sólo puede usarse para tu propia acción de crear. El peón debe ser descartado después de completar la acción.

Cocinero

Receta de la abuela

Descarta 2 fichas de Determinación para gastar 1 ficha de comida y curar 2 heridas a cualquier jugador, incluyéndose a sí mismo, o 1 herida a 2 jugadores distintos.

Talento de búsqueda

Descarta 2 fichas de Determinación para volver a lanzar cualquier dado de acción gris durante tu propia acción de obtener recursos. **¡Atención!** El Cocinero no puede usar las fichas de Determinación obtenidas por una tirada sin éxito para repetir el dado que le ha dado esas fichas.

Sopa de piedra

Descarta 3 fichas de Determinación para obtener 1 ficha de comida y colocarlo en la casilla de recursos disponibles.

Aguardiente

Descarta 3 fichas de Determinación para ignorar 1 Nube lluviosa o para cambiar 1 Nube invernal por 1 Nube lluviosa durante la fase de Tiempo.

Explorador

Suerte de cara

Descarta 2 fichas de Determinación para repetir cualquier dado de acción verde durante tu propia acción de exploración. **¡Atención!** No puede usar las fichas de Determinación obtenidas por una tirada sin éxito para repetir el dado que le ha dado esas fichas.

Reconocimiento

Descarta 2 fichas de Determinación para robar 3 piezas de Isla del montón, mirarlas y elegir 1. Devuelve las otras dos al montón, mezcla el montón y coloca la pieza elegida encima. Puedes mostrar las piezas a los demás jugadores antes de decidir.

Discurso motivador

Descarta 3 fichas de Determinación para aumentar el nivel de moral en 1.

Batida

Descarta 3 fichas de Determinación para robar 2 fichas de Descubrimiento, elegir 1 para colocarla en la casilla de recursos disponibles y descartar la otra sin devolverla al montón. Puedes mostrar las fichas a los demás jugadores antes de decidir.

Soldado

Rastreo

Descarta 2 fichas de Determinación para mirar la primera carta del mazo de Caza y devolverla a la parte superior o bien colocarla en la parte inferior del mazo.

La caza

Descarta 4 fichas de Determinación para coger la primera carta de Animal del mazo de Animales y ponerla en la parte superior del mazo de Caza sin mirarla.

Frenesí

Descarta 3 fichas de Determinación para sumar un +3 temporal al nivel de armas para la acción que realice.

Plan de defensa

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

Cartas y efectos de cartas

Símbolos

Si un icono de un recurso, ficha, herida, arma, etc. no tiene ningún número delante, por lo general se considera como si fuera 1.

Por ejemplo: *Los jugadores tienen que asignar 1 peón y descartar 1 ficha de comida para descartar esta carta, y que el jugador reciba 1 ficha de Determinación.*

Los jugadores deciden si reciben 2 heridas, 2 fichas de comida, 1 ficha de piel y descartan la carta de Aventura o bien descartan 1 ficha de comida, reducen el nivel de empalizada en 1 y barajan la carta en el mazo de Eventos.

Palabras clave

Algunas cartas usan palabras clave que describen ciertas acciones:

Decisión (aparece sobre todo en cartas de Aventura): Los jugadores siempre tienen la elección descrita en la carta. Suele ser una elección entre descartar la carta de Aventura sin ningún efecto u obtener algunos beneficios pero afrontar consecuencias más adelante; por ejemplo, añadir la carta de Aventura al mazo de Eventos y resolver algún efecto negativo si se roba en una ronda posterior.

Si es posible: Resuelve los efectos descritos sólo si es posible. Si no puedes hacerlo, por ejemplo si debes descartar un recurso pero no lo tienes, no ocurre nada. La regla de requisitos no cumplidos no se aplica en este caso.

Efectos introducidos por cartas

Fase de Noche fuera del campamento: Cuando un jugador pasa la noche fuera del campamento, deja en su propia reserva todo lo que haya adquirido durante sus acciones (recursos, fichas, cartas, etc.) y sólo pone esos elementos en la casilla de recursos disponibles al comienzo de la siguiente ronda; por lo tanto, los demás jugadores no pueden usarlos durante las fases de Tiempo y Noche durante esta ronda. Aunque este jugador no se verá afectado por el tiempo, recibirá una herida por dormir al aire libre a menos que hubiera explorado una pieza de Isla con refugio natural durante su acción y tendrá que comer durante la fase de Noche descartando una ficha de comida si obtuvo alguna durante su acción. Si no come, recibirá 2 heridas adicionales.

Resolviendo cartas de Misterio: El mazo de Misterio contiene 3 tipos diferentes de cartas: tesoros (), trampas (), y monstruos (). Cuando tienes que resolver un tipo de carta de Misterio específica y el número de misterios, significa que debes resolver al menos uno de los tipos de Misterio indicados. Continúa robando cartas del mazo de Misterio hasta que robes una del tipo de carta de Misterio indicado, descarta las que no sean del tipo de carta de Misterio indicado. Una vez resuelta la carta, puedes decidir dejar de robar cartas de Misterio o seguir robando cartas, descartando aquellas que no sean del tipo indicado, hasta que robes otra carta de Misterio del tipo indicado para resolver. Si todavía necesitas resolver más cartas, vuelves a tener la misma opción, dejar de robar o continuar robando.

En el caso de que se termine el mazo de Misterio, baraja las cartas de la pila de descartes de misterio para crear un nuevo mazo de Misterio.

Por ejemplo: *Tienes que robar 3 cartas de Misterio y resolver sólo 1 monstruo y 2 tesoros. Robas la primera carta de Misterio y es una trampa, así que la ignoras. La segunda carta es un tesoro, así que la resuelves. Tras haber resuelto 1 carta de Misterio, ahora puedes decidir a) dejar de robar cartas o b) seguir hasta que robes y resuelvas un monstruo o bien un tesoro… Decides continuar. La tercera carta vuelve a ser una trampa, así que la ignoras. La cuarta carta es un monstruo, por lo que debes resolverla. Después de eso, puedes decidir dejar de robar, pero la única carta que queda por resolver es un tesoro, por lo que puedes robar cartas de Misterio hasta encontrar un tesoro, ignorando todas las demás. Cuando termines, devuelve todas las cartas de Misterio ignoradas al mazo de Misterio, baraja ese mazo y descarta las cartas resueltas a menos que se indique algo distinto.*

Fuente agotada: mientras una fuente de recursos agotada este cubierta, no proporciona recursos durante la fase de Producción o durante la acción de obtener recursos. Sin embargo, si hay una ficha de recurso +1 (/) en la fuente agotada, sigues pudiendo obtener 1 recurso.

Por ejemplo: *Una fuente de comida está agotada pero hay una ficha* *en esa pieza de Isla, por lo que la fuente aún provee 1 recurso.*

Pieza de Isla inaccesible: Cuando una pieza de Isla se vuelva inaccesible (debido a un evento u otra causa), debes ponerla boca abajo y retirar todas las fichas e indicadores de esa pieza, incluyendo los elementos únicos del escenario como, por ejemplo, las Cruces del escenario 2. No puedes trasladar tu campamento a una pieza inaccesible, tampoco puedes crear nada en esa pieza. Si da la casualidad que debes girar la ficha de Campamento, todos los personajes mueren y perdéis la partida. Tampoco puedes realizar acciones en esa ficha, incluyendo la acción de exploración. Considera el tipo de terreno de esta pieza como inexplorado (ver a continuación). Puedes poner fichas de efectos especiales del escenario en piezas de Isla inaccesibles como, por ejemplo, la Niebla o la Neblina.

Tipo de terreno inexplorado: Si una pieza de Isla contiene un tipo de terreno que sea el único de su tipo en el tablero y queda inexplorada, pierdes el acceso a ese tipo de terreno y no puedes crear objetos que lo requieran. Retira los indicadores pertinentes según sea necesario de cualquier carta de Invento hasta que vuelva a encontrarse ese tipo de terreno en una nueva pieza de Isla o hasta que se realice una acción de amenaza que te permita volver a acceder a la pieza inaccesible. No pierdes ningún objeto ya creado que requiriera ese tipo de terreno.

Por ejemplo: *si sólo has descubierto una pieza de Isla con Montañas y queda inexplorada, no podrás crear ni un Cuchillo ni el Fuego (si no lo has hecho ya) hasta que descubras una nueva pieza de Isla con Montañas.*

Poner objetos boca arriba (lado de invento): Cuando des la vuelta a un objeto para que muestre su lado de invento, esto significa que pierdes el objeto. Tendrás que crearlo de nuevo si aún lo necesitas. Si se requería ese objeto para crear otro objeto o para realizar una acción de amenaza, dejas de poder hacerlo. Por ejemplo, si pierdes el Mapa, no podrás crear el Atajo puesto que requiere del Mapa. Si pierdes la Pala y hay una acción de amenaza que la requiera, no podrás realizar la acción.

Si el objeto tenía un efecto adicional, debes cancelarlo si es posible.

Por ejemplo: *Si los jugadores pierden los Ladrillos deberán reducir el nivel de empalizada en 1, a no ser que ya estuviera a 0, en ese caso no sucede nada.*

En las páginas siguientes encontrarás la descripción de todos los objetos y qué hacer cuando los pierdes.

Descartar inventos: Cuando los jugadores se vean forzados a descartar un invento, recuerda que un invento es algo que aún no ha sido transformado en objeto. Puede ser un invento específico de un personaje o uno del tablero. El invento descartado debería colocarse en la parte superior del mazo de Inventos cerca del tablero (consulta el punto 5 de la página 4).

Combatir un animal (como efecto de un evento): Cuando robes una carta del mazo de Eventos y tengas que combatir el animal, quien lo combate es el jugador inicial, y es sólo él quien recibe cualquier herida como resultado del combate.

Resolver de nuevo los efectos de un evento: Algunos efectos de evento tienen una descripción muy larga que no cabe en el espacio del efecto de amenaza, así que puede decir que lo resuelvas de nuevo. Recuerda que sólo puedes aplicar el efecto una vez más, y que después debes descartar la carta y no volverla a colocar en el espacio de acción de amenaza.

Nivel de armas aumentado temporalmente: Si hay cualquier efecto de carta o ficha que aumente temporalmente tu nivel de armas, no muevas el indicador del medidor de armas. La duración de estos efectos temporales es la acción que realiza el jugador. Si un jugador debe reducir el nivel de armas durante la misma acción, lo indica de forma normal en el medidor de Armas y podría recibir heridas si el nivel de armas es menor que la cantidad que debe reducir.

Fuente cercana al campamento: Cuando un efecto de carta indica una fuente cercana al campamento, deberías buscar en primer lugar una fuente que se encuentre en la pieza de Isla donde está el campamento. Si no encuentras el tipo de fuente apropiada, busca esa fuente en las piezas de Isla adyacentes al campamento, alejándote de esas piezas en el caso de que debas seguir buscando.

Heridas especiales: Algunas aventuras hacen que un personaje reciba una Herida especial ( ). Cuando un personaje recibe una Herida especial, su jugador no la señala en su medidor de Vida, en cambio deberá colocar la ficha apropiada en el lugar indicado de la hoja de Personaje. El jugador no podrá deshacerse de esa ficha. La parte inferior de la carta de Aventura indica qué le sucede a un personaje herido cuando la carta se roba del mazo de Eventos. Sólo después de que el jugador resuelva el efecto de la carta podrá descartar la ficha.

Devolver al mazo de Eventos: Siempre se refiere a la carta donde aparece.

CARTAS DE INVENTO/OBJETO

Efectos de convertir ciertos inventos en objetos:

Arco: Aumenta el nivel de armas en 3.

Si los jugadores pierden el Arco deberán reducir el nivel de armas tanto como sea posible, pero no más de 3 niveles.

Atajo: Proporciona una ficha de Atajo que colocas en una pieza de Isla adyacente a la pieza donde esté tu campamento. Durante la fase de Producción de las siguientes rondas, obtienes 1 recurso que esté disponible en la pieza que tenga el Atajo. Los jugadores no pueden obtener el mismo recurso de una pieza con el Atajo mediante una acción de obtener recursos.

Si los jugadores pierden el Atajo retirarán la ficha de la pieza de Isla en la que se encontraba

Balsa: Proporciona a los jugadores 1 peón adicional verde o 1 peón adicional gris para la acción de obtener recursos o para la acción de exploración. Ese peón puede usarse varias veces. Los jugadores deciden qué peón utilizar durante la planificación de Acciones. Se recomienda dejar el peón sobre esta carta cuando no se use.

Si los jugadores pierden la Balsa, ya no podrán utilizar el peón. Si el peón ya se estaba utilizando cuando se pierde la Balsa, los jugadores dejarán de poder utilizarlo a partir de la siguiente ronda.

Despensa: Permite a los jugadores almacenar toda la comida que tengan, de esa manera no se echará a perder durante la fase de Noche.

Si los jugadores pierden la Despensa, toda comida perecedera se echará a perder durante la siguiente fase de Noche.

Cama: Cada vez que un jugador realice la acción de descansar, recibe 1 ficha de Determinación ( ) y se cura 2 heridas en lugar de sólo 1.

Cesta: Si un jugador tiene éxito durante una acción de obtener recursos, recibirá 1 recurso adicional del mismo tipo que estaba obteniendo. La Cesta sólo puede utilizarse una vez por ronda. Al planificar las acciones los jugadores deberán llegar a un acuerdo acerca de quién utiliza la Cesta y para qué Acción. Utiliza la ficha de Cesta para indicarlo. La Cesta puede usarse junto con el Saco.

Cinturones: Proporcionan a los jugadores 1 peón adicional gris para la acción de obtener recursos. Ese peón puede usarse varias veces. Se recomienda dejar el peón sobre esta carta cuando no se use.

Si los jugadores pierden los Cinturones, ya no podrán utilizar el peón. Si el peón ya se estaba utilizando cuando se pierden los Cinturones, los jugadores dejarán de poder utilizarlo a partir de la siguiente ronda.

Corral: Cuando lo crees, puedes tapar 1 fuente de comida de la pieza de Isla adyacente a la pieza donde esté tu campamento para poner una ficha de comida ( ) en la pieza donde esté tu campamento. Durante la fase de Producción los jugadores recibirán 1 ficha de comida adicional incluso si no hay una fuente de comida en la pieza.

Si los jugadores pierden el Corral deberán invertir el efecto retirando la ficha de comida +1 ( ) de la pieza de Isla con el campamento y destapando la fuente de comida de la pieza de Isla adyacente a la pieza de Isla donde esté tú campamento.

Cuchillo: Proporciona a los jugadores un Cuchillo (necesario para crear otros objetos) y aumenta en 1 el nivel de armas.

Si los jugadores pierden el Cuchillo deberán reducir el nivel de armas en 1 si es posible.

Cuerda: Proporciona a los jugadores una Cuerda (necesaria para crear otros objetos).

Cura: Proporciona a los jugadores la Cura. Protege de efectos negativos en algunas aventuras.

Diario: Durante la fase de Moral, el jugador inicial recibe 1 ficha de Determinación) adicional (o bien pierde 1 ficha de Determinación menos).

Dique: Da a los jugadores 2 fichas de comida no perecedera ( ).

Si los jugadores pierden el Dique deberán descartar 2 fichas de comida no perecedera de la casilla de recursos disponibles, si es posible.

Escudo: Da a los jugadores 1 peón adicional rojo ( ) para la acción de cazar. Ese peón puede usarse varias veces. Se recomienda dejar el peón sobre esta carta cuando no se use.

Si los jugadores pierden el Escudo, ya no podrán utilizar el peón. Si el peón ya se estaba utilizando cuando se pierde el Escudo, los jugadores dejarán de poder utilizarlo a partir de la siguiente ronda.

Farol: Da a los jugadores 1 peón adicional marrón ( ) para la acción de crear. Se recomienda dejar el peón sobre esta carta cuando no se use.

Si los jugadores pierden el Farol ya no podrán utilizar el peón. Si el peón ya se estaba utilizando cuando se pierde el Farol, los jugadores dejarán de poder utilizarlo a partir de la siguiente ronda.

Fuego: Te da el Fuego (necesario para crear otros objetos) y aumenta el nivel de empalizada en 1, siempre y cuando los jugadores tengan un refugio.

Si los jugadores pierden el Fuego deberán reducir el nivel de empalizada en 1, si es posible.

Hoguera: Permite curarse. Durante la fase de Noche, puedes descartar 1 ficha de comida ( ) para curar 2 heridas. Puedes curar 2 heridas a un personaje o bien 1 herida a 2 personajes diferentes.

Honda: Aumenta el nivel de armas en 2.

Si los jugadores pierden la Honda deberán reducir el nivel de armas tanto como sea posible, pero no más de 2 niveles.

Horno: Permite que los jugadores ignoren una Nube invernal ( ) durante la fase de Tiempo.

Hoyo: Los jugadores lanzan el dado marrón de herida durante la fase de Producción y, si sacan una herida, obtienen 2 fichas de comida adicionales.

Ladrillos: Proporciona Ladrillos a los personajes (necesarios para crear otros objetos) y aumenta el nivel de empalizada en 1.

Si los jugadores pierden los Ladrillos deberán reducir el nivel de empalizada en 1, si es posible.

Lanza: Aumenta el nivel de armas en 3.

Si los jugadores pierden la Lanza deberán reducir el nivel de armas tanto cómo sea posible, pero no más de 3 niveles.

Lazo: Cuando los jugadores lo crean, pueden colocar 1 ficha de comida +1 ( ) en la pieza de Isla del campamento.

Si los jugadores pierden el Lazo descarta esa ficha.

Mapa: Proporciona a los jugadores un Mapa (necesario para crear otros objetos) y 1 peón adicional verde ( ) para la acción de exploración. Ese peón puede usarse varias veces. Se recomienda dejar el peón sobre esta carta cuando no se use.

Si los jugadores pierden el Mapa, ya no podrán utilizar el peón. Si el peón ya se estaba utilizando cuando se pierde el Mapa, los jugadores dejarán de poder utilizarlo a partir de la siguiente ronda.

Muro: Aumenta el nivel de empalizada en 2, siempre y cuando los jugadores tengan un refugio.

Si los jugadores pierden el Muro deberán reducir el nivel de empalizada tanto como sea posible, pero no más de 2 niveles.

Pala: Proporciona a los jugadores una Pala (necesaria para crear otros objetos).

Saco: Si un jugador tiene éxito durante una acción de obtener recursos, obtiene 1 ficha de recurso adicional del tipo que quisiera obtener. El Saco sólo puede usarse para 1 acción por ronda. Al planificar las acciones los jugadores deberán llegar a un acuerdo acerca de quién utiliza el Saco y para qué Acción. Utiliza la ficha de Saco para indicarlo. Puede usarse con la Cesta.

Tambores: Durante la fase de Moral, el jugador inicial recibe 2 fichas de Determinación ( ) adicionales (o pierde 2 fichas de Determinación menos).

Foso: Aumenta el nivel de empalizada en 2, siempre y cuando los jugadores tengan un refugio.

Si los jugadores pierden la Valla deberán reducir el nivel de empalizada tanto como sea posible, pero no más de 2 niveles.

Vasija: Proporciona a los jugadores una Vasija (necesaria para usar algunas fichas de Descubrimiento) y permite curarse. Durante la fase de Noche, puedes descartar 1 ficha de comida para curar 1 herida a cualquier personaje. Puede utilizarse cada ronda, pero sólo una vez por fase de Noche.

OBJETOS INICIALES

Los Objetos iniciales se comparten entre todos los jugadores y todos los jugadores pueden utilizarlos en cualquier momento, a no ser que se indique lo contrario.

Cada Objeto inicial sólo puede utilizarse 2 veces. A continuación podrás encontrar la descripción de su uso.

Barómetro de cristal: Permite a los jugadores tirar los dados de tiempo, de la ronda actual, incluso antes de la fase de Acción. De esta manera los jugadores pueden saber con antelación qué tiempo atmosférico va a haber en la fase de Tiempo. La tirada de dados se resolverá en la fase de Tiempo.

Biblia: Durante la acción de organizar el campamento un jugador puede decidir utilizar la Biblia para curar 1 herida y ganar 3 fichas de Determinación en lugar de 2 fichas de Determinación. El jugador aumentará, o reducirá, el nivel de moral siguiendo las reglas de organizar el campamento.

En una partida de 4 jugadores el jugador sólo obtiene los beneficios de la Biblia si decide recibir las fichas de Determinación por la acción.

Botella vacía: Utilizar la Botella vacía aumenta el nivel de armas en 1.

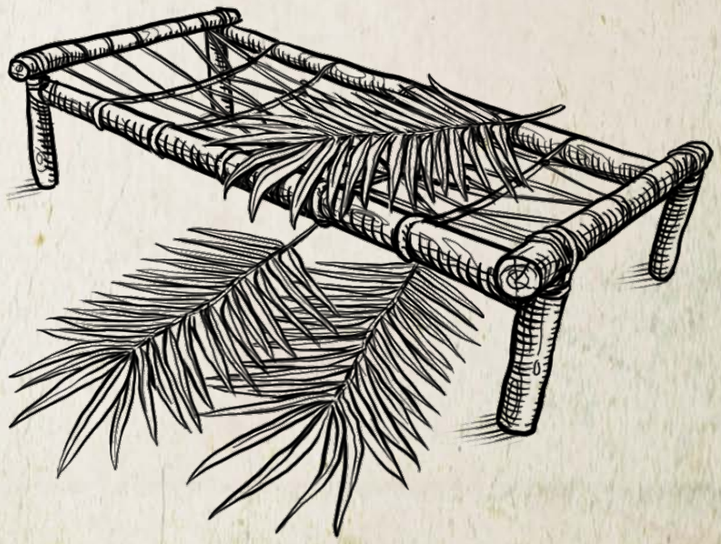
Galletas: Utilizar las Galletas proporciona a los jugadores 1 ficha de comida que deberá dejarse en la casilla de recursos sisponibles.

Martillo: El jugador que utilice el Martillo dispondrá de 1 peón marrón adicional para apoyar una acción de crear (consulta la página 10). El peón es de un único uso.

Petaca de ron: Sólo puede utilizarse en la fase de Noche para curar 1 herida a un personaje o a Viernes.

Pipa y tabaco: Al utilizarlo, el jugador recibe 2 fichas de Determinación que podrá utilizar de inmediato.

Pistola: Al combatir un animal, el jugador puede utilizar la Pistola para aumentar temporalmente el nivel de armas en 3 (para más información acerca de *Nivel de armas aumentado temporalmente* consulta la página 25).



FICHAS DE DESCUBRIMIENTO

Todas las fichas de Descubrimiento se utilizan una única vez, a no ser que se indique lo contrario, y se descartan tras su uso.

Árbol roto: Proporciona 1 de madera.

Arbusto espinoso: Aumenta el nivel de empalizada en 1.

Brotes comestibles: Si los jugadores tienen una Vasija, puedes descartar esta ficha para curar 2 heridas; puedes curar 2 heridas de un personaje o 1 herida de 2 personajes distintos.

Cabra: Si el nivel de armas es al menos de 1, puedes cambiar esta ficha por 1 de piel y 1 de comida y ponerlos en la casilla de recursos disponibles. A pesar de que las fichas muestran comida, no se descartan en la fase de Noche hasta que no se cambie esta ficha por las fichas de recursos correspondientes.

Especias: Si los jugadores tienen una Vasija, pueden descartar esta ficha para aumentar el nivel de moral en 1.

Hallazgo: Roba 1 tesoro del mazo de Misterio.

Hierbas: Si los jugadores tienen una Vasija, pueden descartar esta ficha para crear la Cura gratis y sin necesidad de realizar una Acción. Dale la vuelta a la carta de invención de Cura a su lado de objeto.

Hojas grandes: Ignora 1 Nube lluviosa.

Larvas nutritivas: Obtén 2 fichas de comida. A menos que tengas un objeto o tesoro que te permita almacenar comida, se echan a perder al final de la fase de Noche.

Machete viejo: Aumenta el nivel de armas en 1.

Tabaco: Aumenta el nivel de moral en 1.

Velas: Proporciona 1 peón adicional marrón para la acción de crear. Sólo puedes usarlo para una acción. Descarta el peón tras su uso.

Veneno: Si los jugadores tienen una Vasija, pueden descartar esta ficha para aumentar el nivel de armas en 2.

Descubrimientos especiales: Comprueba su efecto en la hoja de Escenario.

ESCENARIOS

Cada escenario es más difícil y tiene reglas más complejas que el anterior, así que se recomienda empezar la aventura con el primero y jugarlos en orden.

Ejemplo de hoja de Escenario

1. Nombre del escenario.
2. Argumento.
3. Número de rondas jugadas.
4. Condiciones atmosféricas (dados de tiempo que se lanzan) en las rondas correspondientes.
5. Objetivo del escenario que deben completar los jugadores para ganar.
6. Descripción de descubrimientos especiales. A menos que se indique algo distinto en la hoja de Escenario, todos se descartan después de usarlos, igual que cualquier otra ficha de Descubrimiento.
7. Significado del icono de libro. Cada vez que robes una carta de Evento con un icono de Libro, aplica el efecto descrito aquí.
8. Significado del icono de tótem. Cada vez que explores una pieza de Isla que tenga este icono, comprueba aquí su significado. A veces es un efecto instantáneo, mientras que en algunos escenarios da a los jugadores la oportunidad de realizar una acción en la pieza de Isla que tenga este tótem. Utiliza las fichas de tótem con número para indicar el orden de los tótem descubiertos.
9. Cambios en la preparación,
10. Otras reglas especiales que deberías tener en cuenta al jugar el escenario.

11. Dos inventos. Todos los inventos especiales de los escenarios se describen a continuación.
12. Algunas hojas de Escenario pueden tener elementos especiales, como el medidor de Vida de Jenny de la imagen, o acciones especiales que pueden realizar los jugadores.

Información detallada acerca de los escenarios

Escenario 1: Náufragos

Fichas de Descubrimiento
Si los jugadores quieren utilizar la ficha de Descubrimiento de Aceite, debes recordar que sólo puedes completar una columna de la pila por ronda.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Hachuela: Al crear la Hachuela los jugadores colocan una ficha +1 en la pieza de Isla en la que se encuentra el campamento. Gracias a esto, durante la fase de Producción, los jugadores recibirán 1 madera más incluso si no hay una fuente de madera en la pieza de Isla.

Mástil: Los jugadores reciben 3 maderas pero sólo pueden utilizarse para completar la pila al final de la fase de Acción. De todas maneras deberías recordar que en una ronda no puedes completar más de una columna de la pila, en el caso de que sobre madera al utilizar el Mástil, el exceso se pierde.

Escenario 2: Isla maldita

Fichas de Descubrimiento
Una de las fichas de Descubrimiento, la Daga de sacrificio tiene múltiples usos, eso significa que no se descarta nunca de la casilla de recursos disponibles y que puede utilizarse en cualquier momento pero no más de una vez por fase.

Niebla misteriosa
Cuando los jugadores roban una carta de Evento con el icono de libro deberán colocar 2 fichas de Neblina en 2 piezas diferentes de Isla o en 2 espacios diferentes de pieza de Isla inexploradas, en cualquier combinación.

Sólo puede haber 1 ficha de Neblina en cada pieza de Isla o espacio de pieza de Isla inexplorada.

Depende de los jugadores dónde colocan las fichas de Neblina. Pueden ponerlas incluso en un espacio de pieza de Isla inexplorada al otro lado del tablero o incluso en una pieza de Isla inaccesible.

Si no se puede poner una ficha de Neblina, porque todas las piezas de Isla o espacios de pieza de Isla inexplorada ya contienen una ficha de Neblina, todos los personajes reciben 1 herida.

Una ficha de Neblina tiene los mismos efectos que , por lo que cada Acción que se deba llevar a cabo allí precisará de un peón adicional.

Los efectos de una ficha de Neblina y de son acumulativos, por lo que ambos efectos tienen lugar y se precisará de 2 peones adicionales para cada Acción que se deba llevar a cabo en esa pieza de Isla o espacio de pieza de Isla inexplorada.

Además, debes tratar el tipo de terreno en esa pieza de Isla como terreno inexplorado (para más información consulta *Tipo de terreno inexplorado* en la página 25).

Si la ficha de Neblina se encuentra en la pieza de Isla dónde está el campamento o en la pieza de Isla dónde se encuentra el Atajo, los jugadores no recibirán recurso alguno de esa pieza.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Cruz: Los jugadores deben crearla 5 veces para poder ganar. Cada vez que se cree, deberá colocarse una ficha azul en una pieza de Isla diferente.

Si una pieza de Isla con una Cruz se vuelve inaccesible, porque se ponga boca abajo, la Cruz se pierde y no cuenta para las condiciones de victoria.

Campana sagrada: Puede crearse todas las veces que se quiera. Cada vez que los jugadores la creen, pueden retirar 3 fichas de Neblina de las piezas de Isla o de los espacios de pieza de Isla inexplorada, en cualquier combinación.

Escenario 3: ¡Jenny necesita ayuda!

Inventos/objetos únicos para este escenario

Balsa: Después de que los jugadores la creen, y en una de las rondas posteriores a su creación, podrán realizar una acción de exploración en este objeto para rescatar a Jenny. Mientras resuelven esta acción, los jugadores deberán tratar los ?, ya se obtenga como resultado de una tirada de dados o por efectos de fichas, como 1 herida para el jugador que esté llevando a cabo la acción en lugar de resolver una carta de Aventura.

Lancha: Si se cumple cualquier otra condición de victoria y los jugadores rescatan a Jenny, deberán crear la Lancha. Al hacerlo, los jugadores ganan inmediatamente.

Escenario 4: La isla del volcán

Erupción de polvo
El efecto de Polvo y la ficha son acumulativas, por lo que ambos efectos tienen lugar y se precisará de 2 peones adicionales para cada Acción que se deba llevar a cabo en esa pieza de Isla.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Escala de Cuerda: Al crearla proporciona a los jugadores un peón adicional de color verde sólo para utilizar con la acción de exploración de tótem. Puede utilizarse todas las veces que se quiera pero no más de una vez por ronda. Se recomienda dejar el peón en esta carta cuando no se utilice.

Chalupa: Sólo cuando se cumpla cualquier otra condición de victoria (el número de piezas de Isla descubiertas y los tótem explorados), los jugadores podrán crear la Chalupa. Al hacerlo, los jugadores ganan inmediatamente.

Escenario 5: Isla caníbal

Luchar contra los caníbales
Si los jugadores quieren enviar a Viernes con el Perro, o con el Escudo, a atacar una aldea o la Ciudad de los caníbales, deberá sobrevivir a ese ataque. Si Viernes muere, la acción no tendrá éxito.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Balista: Cuando los jugadores la creen, aumenta el nivel de empalizada en 2, siempre y cuando los jugadores tengan un refugio, y el nivel de armas en 1.

Canoa: Una vez creada, el jugador que realice una acción de exploración con éxito roba 2 piezas de Isla y elige 1 que colocará en el tablero. La pieza restante deberá mezclarse en la pila de piezas de Isla.

Escenario 6: La familia Robinson

Cosecha
Cosecha es una acción especial que únicamente podrá ser llevada a cabo por un jugador. No puedes utilizar un peón adicional para llevarla a cabo.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Cultivo: Al crearlo, los jugadores reciben 4 fichas de comida.

Foso: Cuando los jugadores la creen, incrementan el nivel de empalizada en 1 si tienen un refugio.

Escenario 7: King Kong

Fase de Tiempo
En la fase de Tiempo los jugadores deberán tirar el dado de animales hambrientos tantas veces como piezas de Isla descubiertas con el icono de tótem existan. Por ejemplo, si hay 2 tótems, los jugadores tiran dos veces el dado. Cada tirada de dado se resuelve por separado.

Inventos/objetos únicos para este escenario

Trampa: Los jugadores deben crearla 3 veces para ganar la partida. Ha de crearse en diferentes piezas de Isla con el icono de tótem. Si una pieza de Isla con una trampa se vuelve inaccesible, porque se ponga boca abajo, la trampa se pierde y no cuenta para las condiciones de victoria.

Tranquilizante: Sólo funciona durante una acción de Caza que se lleve a cabo para capturar a King Kong. Si los jugadores tienen el Tranquilizante, su nivel de armas se reduce en 1 en lugar de 5 después de capturar a King Kong. Por lo tanto, en el caso de tener un nivel de armas bajo, el jugador que lleve la acción a cabo no recibirá herida alguna por no poder reducir el nivel de armas.

Este escenario no contempla el uso de puntos de victoria.

PUNTOS DE VICTORIA

Cada vez que termines una partida en uno de los seis primeros escenarios, incluso si no has logrado la meta del escenario, puedes contar los puntos de tus logros y anotarlos en el Diario de supervivencia. Los puntos de victoria que puedes obtener en los escenarios se indican a continuación. El Diario de supervivencia se puede descargar en el sitio web edgeent.com.

1. Náufragos

1 PV por cada

2 PV por cada por cada nivel de

2 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

4 PV por cada columna de la pila completada

2. Isla maldita

1 PV por cada

2 PV por cada por cada nivel de

2 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada uno en el tablero

-1 PV por cada una en el tablero

3. ¡Jenny necesita ayuda!

1 PV por cada

2 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

4 PV por cada por cada nivel de

5 PV por crear la Lancha

5 PV por rescatar a Jenny

4. La isla del volcán

1 PV por cada

1 PV por cada ficha boca arriba

2 PV por cada nivel de

3 PV por cada exploración de

5 PV por crear la Chalupa

5. Isla caníbal

1 PV por cada

3 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada aldea arrasada

5 PV por arrasar la Ciudad de los caníbales

6. La familia Robinson

1 PV por cada

2 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

3 PV por cada por cada nivel de

2 PV por cada objeto creado

ÍNDICE

Acción de amenaza. 9, 15
Acción, Fase de 9
Acciones, Planificación de 9
Afrontar el tiempo 19
Aguardiente. 24
Ajustar la partida 22
Armas. 16
Artesanía 23
Batida 24
Campamento, moral y heridas 32
Campamento, Organizar el 18
Campamento, Trasladar el 20
Carpintero 23
Cartas de Invento/Objeto 26
Cartas de Misterio 32
Cartas de Restos 10
Cartas de Restos aleatorias 22
Cartas y efectos de cartas. 24
Cazar 10, 16
Cocinero 23
Construcción económica 23
Cosecha 30
Crear. 10, 16
Curarse. 6, 21
Dados y fichas. 32
Descansar 13
Determinación personal 21
Discurso motivador 24
Efectos introducidos por cartas 24
Empalizada 16
Erupción de polvo 29
Escenario, Ejemplo de hoja 28
Escenarios 28, 29, 30
Eventos, Fase de 7
Exploración 12, 17
Explorador. 24
Fase de Acción 9
Fase de Eventos. 7
Fase de Moral 8
Fase de Noche. 20
Fase de Producción 8
Fase de Tiempo. 19, 30
Fichas de Descubrimiento. 28, 29
Fin de la partida 21
Frenesí 24
Habilidades de los personajes. 6, 23
La caza 24
Luchar contra los caníbales. 29
Manitas 23
Medidor de Vida. 6
Moral, Fase de. 8
Niebla misteriosa 29
Objetivo del juego 7
Objetos. 16
Objetos iniciales 27
Obtener recursos 11, 17
Orden de las rondas 7
Organizar el campamento. 13
Palabras clave 24
Peones adicionales 13
Perro. 22
Personaje, Habilidades. 6
Plan de defensa 24
Planificación de acciones. 9
Preparación 4
Prioridad 21
Producción, Fase de 8
Puntos de victoria. 30
Rastreo 24
Receta de la abuela 23
Recibir heridas 6
Reconocimiento 24
Recursos disponibles 14
Recursos futuros. 14
Refugio. 16
Reglas adicionales. 21
Requisitos no cumplidos. 21
Resolución de acciones 15
Símbolos 24
Soldado 24
Sopa de piedra. 24
Suerte de cara 24
Talento de búsqueda 23
Tejado, empalizada, armas 16
Tiempo, Afrontar 19
Tiempo, Fase de 19
Trasladar el campamento 20
Una nueva idea 23
Variante en solitario. 22
Vida, Medidor de 6
Viernes. 22, 23

CRÉDITOS

Autor del juego: Ignacy Trzewiczek
Manual del juego: Łukasz Piechaczek
Ilustraciones de la caja: Mateusz Lenart
Diseño de la caja: Michał Oracz
Diseño del tablero: Piotr Słaby
Ilustraciones y diseño de iconos: 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
Maquetación: Edge Studio
Traducción del manual de juego al inglés: Łukasz Piechaczek, Kent Neumann
Traducción al castellano: Sergio Hernández
Edición y traducción adicional: Moisés Busanya
Editor: Jose M. Rey

Agradecimientos

Mis amigos y compañeros de pruebas de juego proporcionaron una gran ayuda y apoyo:

Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvatil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst... Muchos jugadores que probaron el juego en convenciones... Y por último, pero no por ello menos importante... ¡Merry y todos mis niños!

Más información en
EDGEENT.COM

© 2014 Portal Games. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Polonia. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

ICONOS

RECURSOS

- Proporciona
- Proporciona
- Comida
- Comida no perecedera
- Madera
- Piel
- Indicadores adicionales

ACCIONES

- Un peón
- Peón adicional para cazar, crear, obtener recursos, exploración
- Cazar
- Crear
- Obtener recursos
- Exploración
- Organizar el campamento
- Descansar

TIPOS DE TERRENO

- Playa
- Colinas
- Montañas
- Río
- Llanura

CAMPAMENTO, MORAL Y HERIDAS

- Refugio
- Tejado (nivel) +/- 1 aumenta/reduce el nivel de tejado en 1
- Empalizada (nivel) +/- 1 aumenta/reduce el nivel de empalizada en 1
- Armas (nivel) +/- 1 aumenta/reduce el nivel de armas en 1
- Reduce el nivel de moral en 1
- Aumenta el nivel de moral en 1
- Herida
- Cura una herida

DADOS Y FICHAS

- Dado de acción de crear
- Dado de obtener recursos
- Dado de exploración
- Aventura
- Herida
- Éxito
- 2 fichas de Determinación
- Dado de lluvia
- Dado de invierno
- Dado de animales hambrientos
- 1 / 2 Nubes lluviosas
- 1 / 2 Nubes invernales
- Reduce el nivel de empalizada en 1
- Descarta 1 ficha de comida
- Combate el animal (fuerza: 3)

CARTAS DE MISTERIO

- Tesoro
- Monstruo
- Trampa

FICHAS

- Ficha de Herida especial
- Ficha de Determinación
- Más una ficha de comida
- Más una ficha de madera
- Menos un peón
- Ficha de fuerza de animal
- Ficha de Repetir éxito
- Atajo
- Ficha de Tormenta
- Contadores numerados
- Ficha de Nube invernal
- Ficha de Nube lluviosa
- Ficha de Refugio/Campamento
- Tótem
- Cartas de Animal
- Fichas de Aventura
- Fichas de Descubrimiento
- Ignora 1 Nube lluviosa o invernal
- La cantidad de estos iconos muestra cuántas veces puedes usar un objeto

CARTAS DE INVENTO

- Mapa
- Pala
- Cuchillo
- Cura
- Cuerda
- Fuego
- Ladrillos
- Vasija