

CERCA Y LEJOS



DEVIR

Reglamento

LOS ERIALES DE ARZIUM



Al otro lado de los eriales de Arzium, en lo más profundo de las tierras ocultas, se encuentra la Última Ruina, una ciudad que, según las leyendas, contiene un artefacto que concede los mayores deseos del corazón.

Un amor perdido, la redención, la aceptación, la gloria, una familia reunida... estas son las razones que impulsan a aquellos que buscan la ciudad oculta. Ocho trotamundos se han puesto en camino, viajando cerca y lejos, buscando pistas sobre la ubicación de las antiguas ruinas. Durante el viaje, ¿lograrán vencer a su propia codicia y a los demonios que llevan dentro?



En esta frontera repleta de ruinas de una civilización muerta, los viajeros deben confiar en aquellos que establecieron aquí su hogar y que aprendieron a sobrevivir. Los nómadas comercian y conocen los caminos más seguros. Los forajidos buscan tesoros perdidos y emplean su fuerza letal cuando es necesario. Los místicos recopilan montañas de sabiduría antigua y curan las heridas más profundas. Finalmente, los lacertos construyen máquinas y las reparan si se rompen, además de ser los moradores más antiguos del lugar.

BIENVENIDOS A *CERCA Y LEJOS*

¡Viajad por un mundo de ruinas antiguas, tesoros ocultos y maravillas olvidadas!



***Cerca y lejos* es un juego de narración de cuentos** y una secuela del juego *Arriba y Abajo*. Aunque ambos tienen lugar en el mismo mundo, no es necesario haber jugado a *Arriba y Abajo* para empezar vuestro viaje a través de *Cerca y lejos*. Como hacíais con su predecesor, durante vuestras partidas leeréis las aventuras escritas en el libro de gestas. En cada una de estas historias se os plantearán decisiones y retos específicos que os harán amos de vuestro propio destino.

***Cerca y lejos* te ofrece una colección de mapas lúdicos.** Así, en lugar de un único tablero, el juego incluye un libro de mapas, al que denominaremos el *Atlas*. En cada partida usaréis un mapa distinto, con nuevos desafíos y gestas, nada más y nada menos que un mundo entero a vuestra disposición, para que lo exploréis a lo largo de incontables partidas.

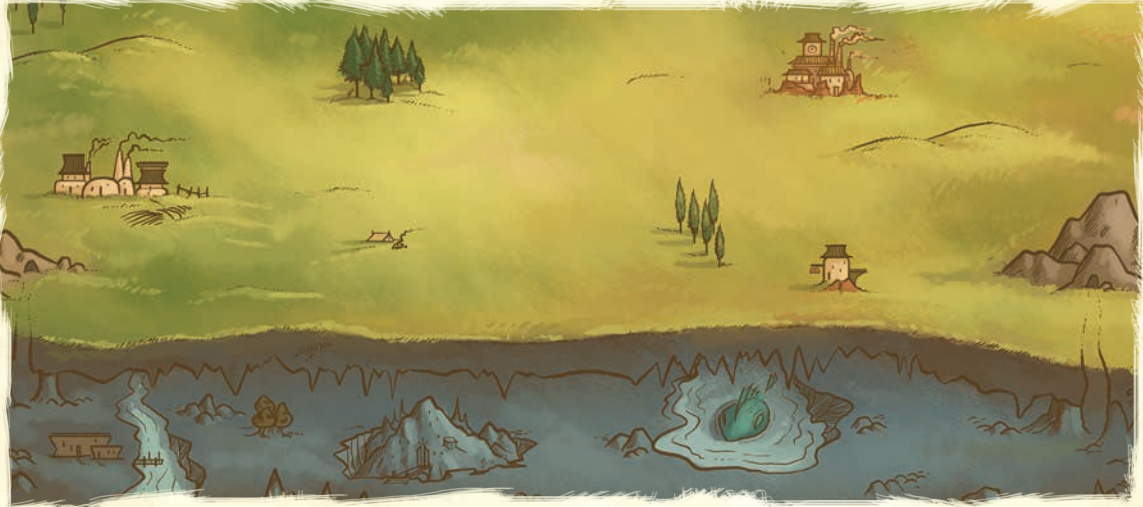


***Cerca y lejos* se juega a lo largo de una campaña.** Cuando os sintáis cómodos con el juego, podréis crear vuestros personajes y empezar una campaña que se prolongará a lo largo de muchas partidas. Cada personaje tiene una historia única, con sus propias peripecias, gestas que se diversifican en paralelo y varios finales posibles, todo ello decidido por los jugadores. Deberéis anotar el resultado de vuestras gestas y la experiencia acumulada, y también podréis adquirir talentos, esas habilidades especiales que podréis usar en las partidas venideras de la campaña.

Vuestra experiencia lúdica será infinita mientras exploráis este mundo y sus personajes, en un amplia colección de mapas.

CÓMO JUGAR A CERCA Y LEJOS

Cerca y lejos se puede jugar en cuatro modalidades diferentes, lo que os permite adaptar la duración, la intensidad, el enfoque y el objetivo de vuestras aventuras.



LA PRIMERA AVENTURA

Recomendada para aquellos grupos que debutan en Cerca y lejos.

- La primera aventura presenta las mecánicas básicas y las historias del juego y es la mejor manera de familiarizarse con las reglas.
- Se juega en el mapa 1 del Atlas: *Las cuevas de los glogos*.
- Leed las gestas del mapa 1 en el libro de gestas.
- En el reglamento, leed únicamente las **reglas básicas** e ignorad aquellas que se presentan dentro de **recuadros de fondo marrón** (estas últimas se aplican en las otras modalidades).



LA CAMPAÑA

Una amplia historia que se extiende por todos los mapas del Atlas de Cerca y lejos.

- La campaña os dará a conocer el mundo entero de *Cerca y lejos*.
- Se juega en cada uno de los mapas, de manera consecutiva, empezando por el mapa 2: *Las llanuras quebradas*, y terminando en el mapa 11: *La Última Ruina*.
- En el libro de gestas, leed las gestas relativas a cada mapa.
- Anotad los puntos de experiencia, los talentos, las palabras clave y las gestas secundarias en las cartas de personaje.
- Usad las **reglas básicas** Y todas aquellas que se presentan dentro de **recuadros de fondo marrón** con el encabezamiento «Campaña».

PARTIDA EXPRÉS

*Una partida breve con decisiones trepidantes
y sin elementos de la campaña.*

- La partida exprés es una aventura breve e intensa, con la acción a flor de piel.
- Se juega en un mapa cualquiera (1-11), a vuestra elección.
- Usad las cartas exprés, en lugar de leer las gestas del libro de gestas.
- Esta modalidad os va de perlas si no os apetece leer las gestas o si ya las habéis leído tantas veces que preferís ir al grano y jugar con un ritmo más vivo.
- Usad las **reglas básicas** Y todas aquellas que se presentan dentro de **recuadros de fondo marrón** con el encabezamiento «Partida exprés».



PARTIDA VIVENCIAL

*Vive la historia de tu personaje, perfecciona sus
habilidades y acompáñale en su búsqueda de la
Última Ruina.*



- En las partidas vivenciales, cada jugador lleva uno de los ocho personajes que partieron en un viaje épico para encontrar la misteriosa Última Ruina.
- Se juega en una selección de tres o más mapas (2-10).
- La última partida se juega en el mapa 11: *La Última Ruina*, justo después de que todos los personajes hayan completado sus primeras ocho gestas.
- Leed las gestas específicas de cada personaje que hallaréis en el libro de gestas.
- Anotad las gestas, los puntos de experiencia, los talentos y las palabras clave en las cartas de personaje.
- Usad las **reglas básicas** Y todas aquellas que se presentan dentro de **recuadros de fondo marrón** con el encabezamiento «Partida vivencial».

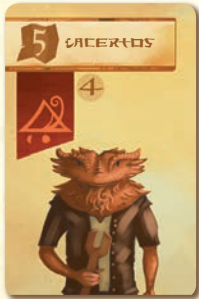
COMPONENTES



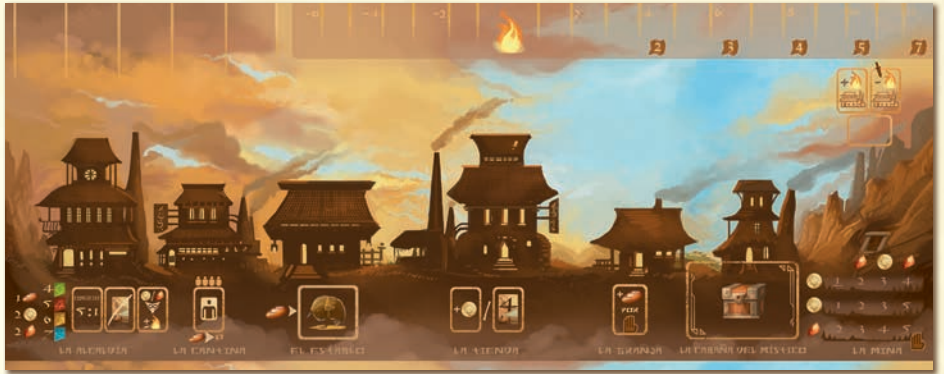
4 dados



4 fichas
de corazón



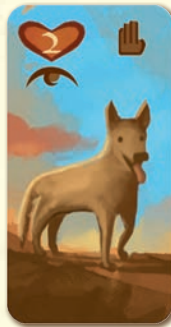
4 cartas de jefe



1 tablero de aldea
(a doble cara)



4 tableros de jugador



5 fichas
de mascota
(4 perros/gatos y
1 ornitorrinco)



36 fichas de aventurero
(a doble cara)



30
gemas
(+30 gemas de
plástico valiosísimo)



30
monedas
(24 de «1 maravedí»
y 6 de «5 maravedís»)



18
fichas
de gesta



21
fichas
de comida
(12 de pan,
6 de pescado y
3 de panceta)



33
fichas
de facción
(8 de cada color
y 1 en blanco)



40 cartas exprés



12 avepacas
(a doble cara)



8 fichas de
reputación

No se muestran aquí:
Bolsa de tela (para los aventureros)
Reglamento
Lápiz
Bloc de hojas de personaje
Carta de símbolos



Campamentos (20 de cada color)



31 cartas de mundo



4 cartas de villano

(para la campaña, mapa I I, v. pág. 39)



4 cartas de ayuda



8 personajes
(figuras de cartón y peanas de plástico)



55 cartas de artefacto

(38 básicos y 17 avanzados)



32 cartas de personaje

(8 personajes, 4 de cada uno)



36 cartas de tesoro



12 cartas de peligro



I Atlas



I libro de gestas



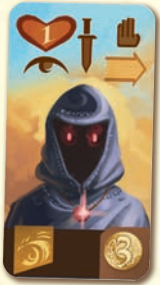
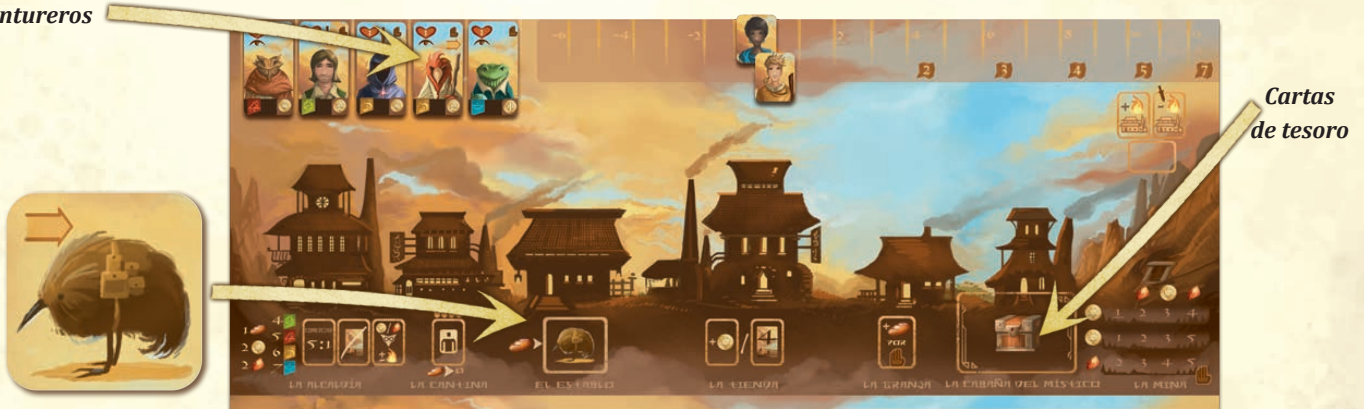
Ficha de jugador inicial

PREPARACIÓN

1a. Colocad el tablero de aldea sobre la mesa, mostrando su cara de atardecer. Colocad tres avepacas por jugador en el establo. Barajad las cartas de tesoro y dejad el mazo, boca abajo, en la cabaña del místico.

1b. Separad las fichas de mascota de las de aventurero. Introducid los aventureros en la bolsa de tela y dejadla junto a la aldea. Robad cinco aventureros y ponedlos boca arriba en la fila de espacios destinados a alojarlos, en la parte superior izquierda del tablero de aldea. Dejad las cuatro cartas de jefe al lado de la aldea, boca arriba.

Aventureros



Fichas de aventurero, a doble cara

Estas fichas muestran varios símbolos en cada cara. Una de las caras se usa en *Cerca y lejos*; la otra, en *Arriba y Abajo* (v. pág. 37). Aquí os mostramos una ficha por su cara *Cerca y lejos*, que es la que debéis usar con el juego que tenéis entre manos.



2. Abrid el Atlas por el mapa 1: *Las cavernas de los glogos*; dejadlo junto al margen inferior del tablero de aldea.

Partida exprés

Seleccionad cualquier mapa (1-11). *Para saber más de las reglas especiales del mapa, v. pág. 39.*

Partida vivencial

Seleccionad cualquier mapa (2-10), hasta que todos los personajes de los jugadores hayan completado sus primeras ocho gestas. Luego, jugad la última partida en el mapa 11: *La Última Ruina*. *Para saber más de las reglas especiales del mapa, v. pág. 39.*

La campaña

Jugad consecutivamente en diez mapas, del 2 al 11. Cada vez que juguéis una nueva partida, hacedlo en el siguiente mapa, en orden ascendente.

Para saber más de las reglas especiales del mapa, v. pág. 39.



3. Colocad las fichas de gesta sobre el mapa, concretamente tres fichas por jugador más una ficha adicional. Así, en partidas de 2, 3 o 4 jugadores, usad **7, 10 o 13 fichas de gesta**, respectivamente.

Colocadlas **solamente** en aquellos espacios del mapa identificados con un símbolo de libro abierto, repartiéndolas al azar entre tales espacios. *Debéis tener presente que ningún espacio puede contener más de una ficha de gesta y que no todos los espacios con símbolo de libro abierto recibirán una de estas fichas.* Ponedlas justo por encima del círculo que delimita el espacio, de modo que no cubran el símbolo situado en su interior (en otras palabras, cubrid con la ficha el número o letra identificativos de ese espacio).

Sugerencia: es mejor si repartís uniformemente las fichas de gesta por todo el mapa, de manera que haya unas cuantas cerca del espacio de la aldea y algunas que estén más lejos.

La campaña

Si esta es la primera vez que jugáis la campaña, aseguraos de colocar una ficha de gesta en todos los espacios con símbolo de libro abierto que estén identificados con un topónimo (los que tienen un nombre propio debajo del espacio).



Cada jugador coloca a su mascota en cualquiera de los espacios situados en la parte superior izquierda de su tablero. Estos espacios están reservados para los miembros del equipo actual del jugador.

Usad la ficha de corazón para indicar la cantidad de corazones disponibles.

Colocad las 14 fichas de campamento en el tablero, una sobre cada símbolo.

4. Cada jugador toma un tablero, una ficha de corazón, una carta de ayuda, una mascota (perro o gato), 3 maravedís y 14 campamentos de un mismo color. Estos últimos se colocan en la parte inferior derecha del tablero del jugador, uno sobre cada símbolo (las restantes fichas de campamento se dejan, de momento, en la caja del juego). Colocad vuestra ficha de corazón en casilla del corazón «0». Cada uno de vosotros elige a un personaje y monta su figura de cartón sobre una peana de plástico, colocando la correspondiente ficha de reputación en la casilla «0» del marcador de reputación en el tablero de aldea (dicha casilla se identifica con una llama). *Para saber más de las reglas del ornitorrinco, v. pág. 37.*



Partida vivencial y la campaña

Cada jugador toma la carta del personaje que ha elegido o una hoja del bloc de personajes. Si usas una de estas hojas en una **partida vivencial**, escribe en ella el nombre del personaje que has elegido.

(En las pág. 31 y 32 hallaréis descripciones detalladas de las cartas de personaje según la modalidad de juego.)

¿Queréis introducir un nuevo personaje en una campaña ya empezada? V. pág. 37.

Recomendación para la partida vivencial

Esquirlón y Rin: la historia personal de estos personajes es mucho más larga y elaborada que la de los demás. Si jugáis una partida vivencial, estos personajes son más adecuados para las partidas de dos jugadores, ya que conllevan un tiempo de lectura considerable.

Eyim y Rin: a causa de las conexiones entre sus historias, estos personajes no deberían usarse en una misma partida vivencial.

Presentación del personaje: si empezas una partida vivencial con un nuevo personaje, lee en voz alta su texto de presentación, que encontrarás en el libro de gestas, al principio del apartado dedicado a ese personaje.

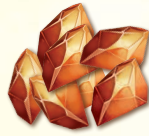
5. Determinad al azar quién es el jugador inicial y entregadle la ficha correspondiente.

6. Dejad las cartas de mundo, las fichas de facción, las fichas de comida, los maravedís, las gemas y los dados junto a la aldea. Tened a mano el libro de gestas. *(No es necesario que mezcléis las cartas de mundo, ni que las ordenéis de ninguna manera especial.)*

Si se agotasen los maravedís, las gemas, las fichas de comida, las cartas de personaje, las fichas de facción o los campamentos (de estos últimos es posible que necesitéis algunos más al final de la partida), usad cualquier otra cosa como sustituto. El resto de componentes del juego se proporcionan adrede en cantidad limitada.



Cartas de mundo



Gemas



Maravedís



Fichas de facción



Fichas de comida



Libro de gestas

Partida exprés

Dejad el libro de gestas en la caja. Barajad las cartas exprés y dejad el mazo al lado del Atlas.



Cartas exprés

6a. Apilad las cartas de peligro en orden ascendente (de la número 4 a la 15, atendiendo al valor de espadas indicado) y dejadlas boca arriba en el mapa, en el recuadro reservado a tal efecto. Ahora, la primera carta visible es la de 4 espadas.

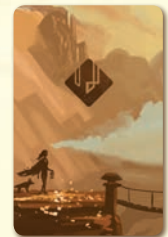


7. Barajad por separado los dos mazos de cartas de artefacto (básico y avanzado) y repartid, boca abajo, 2 cartas de artefacto avanzado y 5 de básico a cada jugador. Dejad las cartas restantes boca abajo, formando dos mazos junto a la aldea. Cada jugador inspecciona su mano de cartas y, a continuación, todos se disponen a redistribuir sus cartas entre ellos, tal como se explica en la pág. 12.

Devolved a la caja todas las fichas y cartas no usadas; no las necesitaréis, a menos que se os indique lo contrario.



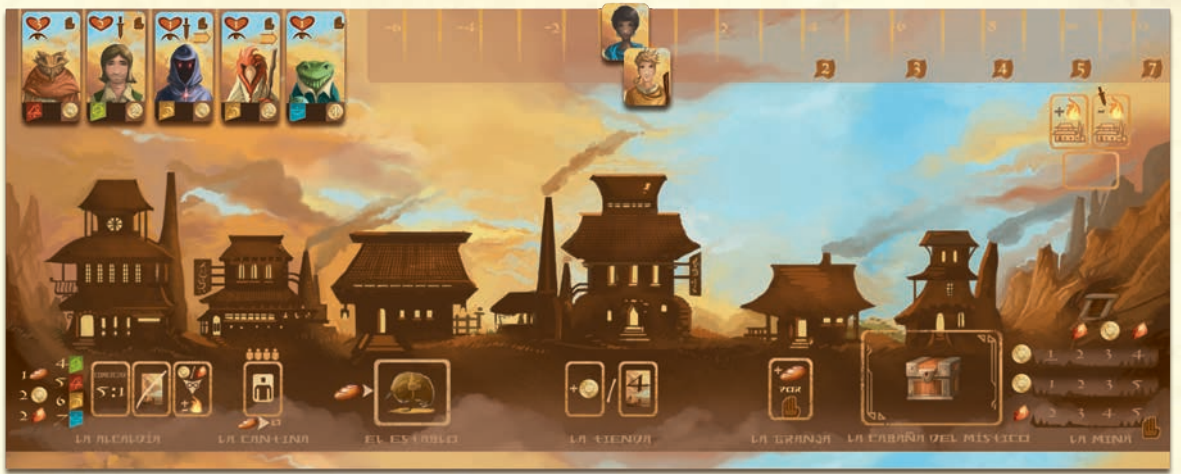
Básico



Avanzado

8. Si sois dos jugadores, colocad un personaje adicional en la alcaldía. Así, durante la partida, si queréis visitar la alcaldía, siempre tendréis que batiros en duelo con algún personaje, tal como se explica en la pág. 17.

Dejad aquí
la bolsa de los
aventureros.



Peligros



Ficha
de jugador
inicial

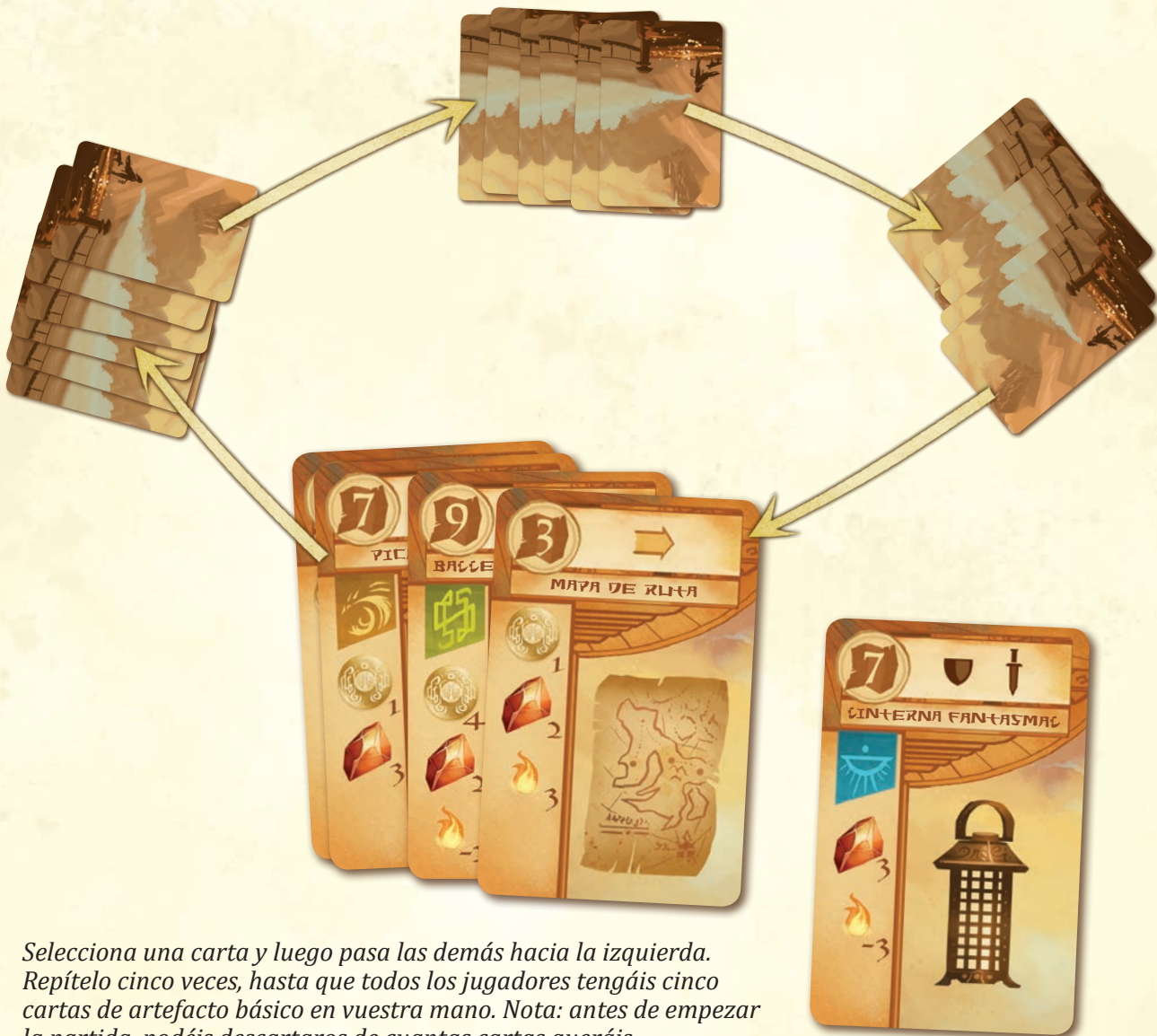


Redistribución de cartas de artefacto

Cada jugador toma sus 5 cartas de artefacto básico y deja aparte las 2 de artefacto avanzado. De estas cinco, cada jugador selecciona una y pasa las cuatro restantes al jugador situado a su izquierda, quien a su vez selecciona una y pasa las tres restantes al siguiente jugador. De esta manera, el proceso se repite, con todas las manos de los jugadores que van circulando simultáneamente, hasta que cada jugador haya seleccionado cinco cartas de artefacto básico. A continuación, los jugadores pueden descartar alguna o todas ellas, o pueden quedarse con todas en su mano. Finalmente, por lo que respecta a sus dos cartas de artefacto avanzado,

cada jugador *debe* descartarse de al menos una (si lo desea, puede descartar las dos).

Nota: las cartas de artefacto permanecen en la mano del jugador hasta que este pague su coste y cumpla todos los requisitos necesarios para poder comprarla (indicados en el margen izquierdo de la carta). Al final de la partida, las cartas de artefacto compradas otorgan puntos de viaje (PV) al jugador; por el contrario, aquellas cartas de artefacto que permanezcan en su mano al final de la partida le comportan una penalización de -1 PV.



Selecciona una carta y luego pasa las demás hacia la izquierda. Repítelo cinco veces, hasta que todos los jugadores tengáis cinco cartas de artefacto básico en vuestra mano. Nota: antes de empezar la partida, podéis descartaros de cuantas cartas queráis.

LA CAMPAÑA Y PARTIDA VIVENCIAL

Talentos de los personajes

Tras acabar una partida, y antes de empezar el primer turno de la siguiente, los jugadores pueden adquirir talentos gastando puntos de experiencia. Estos talentos son habilidades permanentes que se pueden usar durante las futuras partidas de la campaña. **En las partidas vivenciales, los jugadores empiezan con 1 punto de experiencia y ganan 1 punto por cada gesta de personaje completada. En la campaña, los jugadores empiezan con 1 punto de experiencia y ganan 1 punto por cada tres gestas completadas.** Los puntos de experiencia que se gastan se pierden definitivamente. Los jugadores usan el lápiz para marcar, en sus cartas u hojas de personaje, los puntos de experiencia conseguidos y los talentos adquiridos.

Cuando un jugador gana un punto de experiencia, lo indica pintando con lápiz el interior del símbolo de estrella en su carta u hoja de personaje. En cambio, cuando gasta ese punto de experiencia, lo que hace es pintar con lápiz todo el círculo exterior que rodea a la estrella. **Resumiendo: un punto de experiencia aparece como una estrella sombreada; un punto de experiencia gastado se indica con un círculo sombreado (que hace desaparecer a la estrella en su interior).**

Los jugadores anotan los talentos adquiridos en el reverso de su carta de personaje. Además del nombre del talento adquirido, es recomendable escribir un breve recordatorio de su efecto.

El efecto de un talento se aplica al jugador desde el momento en que lo adquiere y durante las partidas venideras.



Símbolo de punto de experiencia



Aquí anotáis los talentos.

Talentos disponibles *(y coste en puntos de experiencia)*

- **Acervo (3):** al final de la partida, puedes ignorar la penalización de hasta tres artefactos de tu mano que no hayas podido comprar.
- **Artes marciales (2):** +1 en las tiradas de duelo (acumulable con otros talentos y aptitudes).
- **Burla (2):** +1 en las tiradas de duelo (acumulable con otros talentos y aptitudes).
- **Cazarrecompensas (3):** cuando pasas por un símbolo de peligro, puedes enfrentarte a cualquiera de las cartas presentes en el mazo de peligros (en lugar de enfrentarte a la carta superior).
- **Cocina (3):** empiezas cada partida con +2 de comida.
- **Comercio de gemas (2):** puedes gastar gemas como si fueran maravedís (pero no al revés).
- **Crianza de avepacas (3):** si tienes al menos dos avepacas, ganas un maravedí cuando visitas el establo. Además, en tu turno y desde cualquier lugar, puedes devolver a la reserva cualquier cantidad de tus avepacas para ganar dos corazones por cada una.
- **Espeleología (4):** al visitar la mina, tira un dado; con un resultado de 4-6, ganas una gema adicional.
- **Gorronería (3):** puedes guardar una carta de tesoro sin tener la correspondiente avepaca (o tortupaca). Deja la carta al lado de tu tablero de jugador. Si está ahí al final de la partida, la carta no cuenta para la bonificación de 5 PV que se concede por tener tres cartas de tesoro.
- **Meditación (4):** puedes gastar comida como si fueran corazones (una comida equivale a un corazón).
- **Narración de historias (3):** 2 PV adicionales si tienes la reputación más alta al final de la partida.
- **Persuasión (2):** robas una carta adicional de artefacto cuando visitas la tienda; puedes quedártela o descartarla.
- **Pesca (1):** empiezas cada partida con +1 de comida.
- **Pianista (4):** ganas una comida cuando visitas la cantina.
- **Politiqueo (3):** puedes adquirir talentos durante la partida, cuando visitas la alcaldía. Puedes visitar siempre la alcaldía, sin tener que batirte en duelo aunque esté ocupada.
- **Preparación de pociones (2):** ganas una comida cuando visitas la cabaña del místico.
- **Quincallero (3):** robas dos cartas de artefacto adicionales al principio de cada partida. Las robas después de haber robado las cartas que normalmente te corresponderían para formar tu mano. Puedes quedártelas o descartarlas.
- **Soborno (2):** puedes pagar un maravedí para visitar un edificio ocupado de la aldea sin tener que batirte en duelo.

CÓMO SE JUEGA

OBJETIVO

Los jugadores buscan la Última Ruina, una ciudad reducida a escombros y de la que se cuenta que cobija el mayor deseo del corazón. Los jugadores deben viajar a través de tierras peligrosas y olvidadas, reclutando la ayuda de cuatro facciones: los forajidos (estandarte verde), los místicos (estandarte azul), los lacertos (estandarte rojo) y los nómadas (estandarte amarillo). Como era de esperar, los jugadores solo encontrarán la Última Ruina en el mapa 11, pero cada mapa del Atlas representa un fragmento de su épico viaje.

El empeño de cada jugador en la búsqueda de esta ciudad, así como sus actuaciones en las aventuras paralelas y la influencia sobre las cuatro facciones se miden en puntos de viaje (PV). Al final de la partida, el ganador es aquel jugador con más PV.



Símbolo de punto de viaje

GROSSO MODO

En su turno, cada jugador elige realizar una de las dos acciones posibles: **visitar la aldea** o **irse de aventuras**.

Durante la partida, los jugadores vivirán aventuras a o largo y ancho del mapa; esto incluye desplazarse, intentar gestas y construir campamentos para obtener maravedís y gemas.

Los jugadores también se enfrentarán a peligros, reunirán tesoros y completarán rutas comerciales.

En la aldea, los jugadores harán acopio de provisiones, buscarán ayuda para el viaje y se batirán en duelo con los demás jugadores (por aquello de la reputación...).

Durante la partida, los jugadores también tendrán la posibilidad de comprar cartas de artefacto.

Corazones



Cada jugador tiene un marcador de corazones en su tablero. Estos corazones representan la moral, el valor, la resistencia y la salud general del equipo actual de aventureros de ese jugador. La cantidad de corazones disponibles para el equipo se indica con la ficha correspondiente y se actualiza en todo momento: tanto si el jugador «gana» corazones, como si los «gasta» o «pierde», debe mover la ficha en el marcador para ajustarse al nuevo total.

Los corazones se pueden gastar para aumentar el resultado de las tiradas de dado durante la partida, incluyendo las tiradas que tienen lugar en la aldea (excepción: en un duelo, el defensor no puede gastar corazones). Así, por cada corazón gastado, el resultado del dado aumenta en uno. Los corazones se gastan después de que el jugador haya tirado el dado. No hay límite alguno al número de corazones que se pueden gastar para aumentar el resultado del dado. *Ejemplo: Gabriela tira un dado y saca un 4; gasta 8 corazones y obtiene un resultado final de 12.*

Los jugadores solamente pueden gastar corazones para modificar sus tiradas de dado, pero nunca para modificar las de los demás jugadores.

También se gastan corazones para *construir campamentos* en espacios y para pasar por espacios inexplorados que estén vacíos (espacios sin campamento). El coste de pasar por un espacio inexplorado sin campamento es de 1 corazón y cuesta 3 corazones construir un campamento en un espacio. Nota: el jugador no sufre ninguna penalización ni hay efectos especiales por quedarse sin corazones.

Reputación



Cada jugador tiene una ficha en el marcador de reputación, que usa para indicar y actualizar su valor de reputación: así, la mueve hacia la derecha o la izquierda que cada vez que gana o pierde reputación, respectivamente. Un jugador no puede ganar reputación por encima de 12 ni perder reputación por debajo de -6.

EL TURNO DE UN JUGADOR

Un jugador puede realizar **una** de las dos acciones posibles: **visitar la aldea** o **irse de aventuras**.

VISITAR LA ALDEA



Los jugadores pueden visitar la aldea moviendo a su personaje a uno de los edificios del tablero de aldea y realizando la acción propia de ese edificio. *Los personajes se colocan sobre la **ilustración** del edificio, para que el panel donde se describe la acción siempre esté bien visible.*

- *En principio, si no deseas batirte en duelo, el edificio no debe estar ocupado por el personaje de ningún otro jugador, a menos que se trate de la cantina. **No obstante**, un jugador puede visitar un **edificio ocupado** e intentar realizar la acción de ese edificio **si se bate en duelo** (v. pág. 17).*
- *Los jugadores pueden permanecer en la aldea varios turnos consecutivos, pero nunca pueden permanecer en el mismo edificio. Por tanto, si un jugador ya está en la aldea al principio de su turno, debe irse de aventuras o bien moverse a otro edificio y realizar ahí la acción.*
- **Importante: los jugadores pueden regresar a la aldea desde cualquier espacio del mapa, independientemente de la distancia hasta la aldea.**
- **Nota: todos los jugadores deben visitar la aldea durante la primera ronda de la partida.**

A continuación se explican las acciones de los diferentes edificios:

Alcaldía

Puedes realizar todas o alguna de las tres acciones que se muestran en la ilustración (pero solo una vez cada acción), en cualquier orden. De izquierda a derecha, las acciones son:



- **Comerciar:** paga con hasta cinco productos la compra de un producto o paga con un producto la compra de hasta cinco productos. Al comerciar, el valor de los distintos productos es el que se indica en la lista del panel. El valor total del producto/s comprado/s no debe exceder el valor del producto/s gastado/s. Los jugadores solo pueden comerciar con los productos incluidos en la lista. Los estandartes son los de las fichas de facción. Ni los aventureros ni los jefes pueden ser parte de ninguna transacción. **Ejemplo 1:** Pablo paga 1 gema, 1 maravedí y 1 comida (para un valor total de 5) y compra una ficha de facción roja. **Ejemplo 2:** Irene paga 1 ficha de facción azul (valor 7) y compra 3 maravedís y 1 comida.

- Puedes **descartarte** de uno de los artefactos de tu mano que no hayas comprado.
- Puedes **ganar o perder reputación**, pagando un maravedí o una gema por cada punto de reputación que quieras ganar o perder. Actualiza tu reputación en el marcador, moviendo tu ficha a la casilla adecuada.

Cantina

Puedes reclutar a un nuevo aventurero de entre los presentes en la fila de aventureros del tablero de aldea. Para ello, debes pagar el coste en maravedís que se muestra en la esquina inferior derecha de la ficha de ese aventurero. Tras haber pagado dicho coste, toma la ficha de aventurero y colócala si quieres en uno de los espacios que conforman tu equipo actual. Inmediatamente, extrae un nuevo aventurero de la bolsa para ocupar el lugar que ha quedado vacante en la fila.



En tu equipo solo puede haber un aventurero de cada facción, con un máximo de cuatro aventureros (incluyendo a tu mascota). Si ya tienes a un aventurero de esa misma facción en el equipo, debes decidir cuál de los dos permanece en el equipo actual. Asimismo, deja al lado de tu tablero a todos aquellos aventureros inactivos que en este momento no formen parte de tu equipo actual. Más adelante podrás hacer cambios entre tus aventureros y reorganizar tu equipo, pero únicamente cuando hagas los preparativos para ir de aventuras (v. pág. 19).

Descuento en los aventureros: cada estandarte de facción que poseas reduce el coste de un aventurero de ese mismo color en 1 maravedí. Debes tener en cuenta los estandartes de los aventureros que hayas reclutado previamente (estén o no en tu equipo actual) y también los estandartes de las fichas de facción. Cada jefe cuenta como 1 estandarte (aunque hayas necesitado reunir 4 para reclamarlo). **Importante: ¡los estandartes en el margen izquierdo de las cartas de artefacto que hayas comprado no cuentan para este descuento!**

Aforo ilimitado: siempre puedes visitar la cantina, incluso si está ocupada por otros jugadores (a modo de recordatorio, hay cuatro pequeñas siluetas humanas en el panel). También puedes batirte en duelo en la cantina, para ganar o perder reputación.

Reponer aventureros en la fila: cuando visites la cantina, puedes pagar 1 maravedí para reponer los aventureros presentes en la fila. Retira a los actuales aventureros del tablero de aldea y sustitúyelos por otros cinco extraídos de la bolsa. Solo puedes hacer esto una vez por turno. No devuelvas los aventureros que acabas de retirar a la bolsa; de momento, descártalos a un lado del tablero. Una vez hayas repuesto la fila de aventureros, puedes reclutar a uno (si no lo has hecho antes durante tu turno).

¿La bolsa de aventureros está vacía? En tal caso, introduce en ella todos los aventureros descartados y mézclalos bien en su interior.

Para saber más del equipo actual, v. pág. 18.

Establo

Puedes gastar 1 comida para comprar un avepaca, que colocas en uno de los espacios correspondientes en tu tablero de jugador. Tal como se indica en tu tablero, en ningún momento puedes tener más de tres avepacas.



Cada una de tus avepacas aumenta tu capacidad de desplazamiento en uno (p. ej., al principio, tu capacidad básica de desplazamiento es 2, pero si tienes dos avepacas puedes desplazarte un máximo de 4 espacios en tu turno cuando te vas de aventuras).

Cada avepaca también te permite guardar una carta de tesoro. Recuerda: estás limitado a una carta de tesoro por cada avepaca que tengas. Si en algún momento pudieras obtener una carta de tesoro (en la cabaña del místico o al desplazarte por el mapa), pero no tienes ningún avepaca disponible para guardarla, ni tan siquiera puedes robar dicha carta (¡y mucho menos guardarla!).

Nota: puedes devolver una de tus avepacas al establo para poder así evitar un peligro del mapa. Solamente puedes hacerlo cuando en tu camino pasas por un símbolo de peligro. Si descartas un avepaca, conservas su bonificación de +1 al desplazamiento hasta el final de tu turno.

Tienda

Ganas 1 maravedí O BIEN robas cuatro cartas de los mazos de artefacto. Puedes robar cualquier combinación de cuatro cartas de los dos mazos, el básico y el avanzado, pero debes anunciar cuántas robas de cada mazo antes de robarlas y mirarlas.



Tras mirar las cuatro cartas robadas, decide cuántas quieres conservar (las que quieras) o descartar. Si te quedas con alguna, añádela a tu mano (recuerda: podrás descartarla únicamente en la alcaldía).

Granja

Ganas 1 comida por cada símbolo de habilidad en tu equipo actual.



Cabaña del místico

Si tienes al menos un avepaca, robas una carta de tesoro.

Puedes guardar una carta de tesoro por cada avepaca que tengas.



Si dispones de espacio para guardar esa carta de tesoro (es decir, un espacio vacío bajo la ficha de la correspondiente avepaca), coloca ahí la nueva carta de tesoro. Si todos tus espacios bajo las avepacas están ya ocupados por tesoros, siempre puedes decidir descartarte de uno de estos tesoros. Puedes tomar tal decisión después de robar y mirar una nueva carta de tesoro de la pila; si deseas quedarte con ella, deberás descartar uno de los tesoros transportados por tus avepacas.

Mina

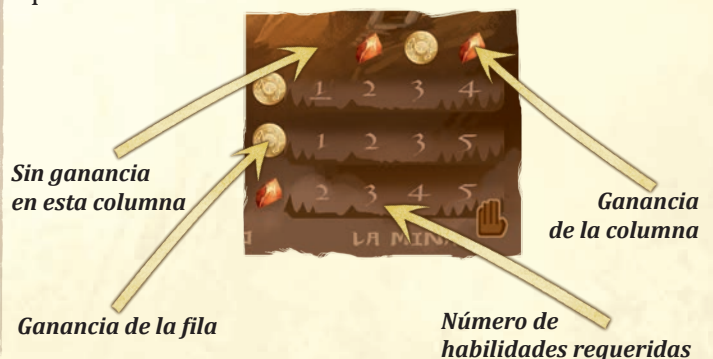
Puedes excavar en la mina, lo que, a efectos del juego, consiste en colocar un campamento en un lugar de la mina y sacar algo de provecho.

La mina está formada por 12 números, cada uno de los cuales representa una galería no explotada. Si vas a la mina, deberás seleccionar uno de esos números para excavar en esa galería.

Para poder excavar debes tener al menos tantos símbolos de habilidad (entre tu equipo actual, las cartas de artefacto que has comprado y las cartas de tesoro guardadas) como el número que hayas seleccionado en la mina.

Si eres el primero en visitar la mina y no hay ningún campamento en ella, selecciona el número subrayado (el «1» situado en el extremo izquierdo de la fila): esta es la entrada de la mina. En caso contrario, el número seleccionado debe estar ortogonalmente adyacente a un campamento previamente colocado (de cualquier color). El número seleccionado no puede estar ocupado por ningún campamento.

Si cumples estos requisitos, toma la siguiente ficha de campamento de tu tablero de jugador y colócala sobre el número que has seleccionado en la mina. Al hacer esto, ganas maravedís y/o gemas. Para determinar tu ganancia, fíjate en los símbolos que se hallan en la parte superior de la columna y en la parte izquierda de la fila correspondientes al número seleccionado; ganas lo que ahí se indica.



Batirse en duelo

Si visitas un edificio ocupado por otro jugador, deberás batirte en duelo.

Si ganas el duelo, ganas o pierdes 1 punto de reputation y puedes realizar la acción propia de ese edificio.

Cómo batirse en duelo: en primer lugar, como jugador activo, declaras a quién desafías en duelo (*si en el edificio hay más de un posible rival, eliges a cualquiera de ellos para batirte en duelo*) y si vas a luchar *con honor o jugando sucio*. Si eliges esta última opción, sumas 1 a tu tirada de dado y aceptas perder 1 punto de reputación si ganas el duelo. Si tu honorabilidad es algo sagrado, te quedas sin modificador positivo para tu tirada, pero a cambio ganas 1 punto de reputación si ganas el duelo. Ambos jugadores tiráis un dado simultáneamente y al resultado sumáis el número de espadas y cualesquiera modificadores de combate que tengáis. Debéis tener en cuenta las espadas de los aventureros presentes en vuestro equipo actual (pero no las de los aventureros inactivos), así como las de los artefactos comprados, cartas de tesoro y cartas de mundo que poseáis. Además, como jugador activo, después de tirar tu dado y sumarle todos tus modificadores de combate, puedes gastar cuantos corazones quieras para aumentar el resultado final y ganar el duelo. **El defensor, en cambio, no puede gastar sus corazones.** El jugador que obtenga un resultado más alto es el vencedor del duelo; en caso de empate, el defensor es el vencedor.

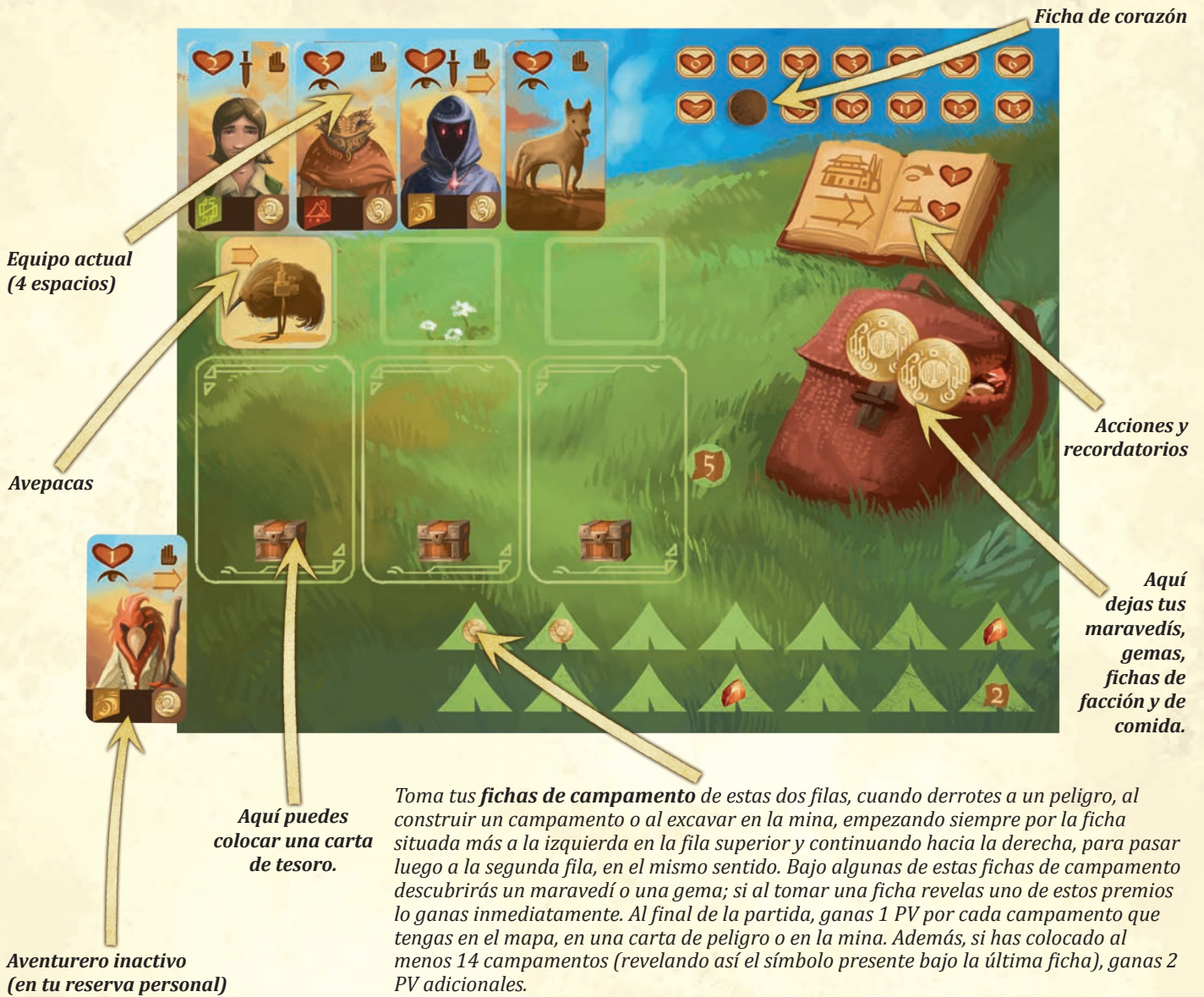
Si ganas el duelo (y eres el jugador activo): ganas 1 punto de reputación si has luchado con honor o pierdes 1 punto de reputation si has jugado sucio. Tu personaje se queda en el edificio y puedes realizar la acción correspondiente.

Si pierdes el duelo (y eres el jugador activo): ni ganas ni pierdes reputación y tu personaje acaba encerrado en la cárcel (en la parte derecha del tablero de aldea, por debajo del marcador de reputación).

Si empiezas un nuevo turno con tu personaje en la cárcel, puedes visitar cualquier edificio de la aldea, aunque esté ocupado, y realizar la acción propia de este sin tener que batirte en duelo.



En partidas de dos jugadores, la alcaldía estará siempre ocupada por un personaje adicional (a modo de «jugador virtual»), por lo que, si queréis visitarla, siempre tendréis que batiros en duelo. Si el personaje de tu oponente está en la alcaldía, debes batirte en duelo con él; si no está ahí, te bates en duelo contra el personaje del jugador virtual. Tu oponente siempre tira el dado del jugador virtual y no puede añadir ninguna espada ni corazón al resultado.



Ficha de corazón

Equipo actual (4 espacios)

Avepacas

Acciones y recordatorios

Aquí dejas tus maravedís, gemas, fichas de facción y de comida.

Aquí puedes colocar una carta de tesoro.

Aventurero inactivo (en tu reserva personal)

Toma tus **fichas de campamento** de estas dos filas, cuando derrotes a un peligro, al construir un campamento o al excavar en la mina, empezando siempre por la ficha situada más a la izquierda en la fila superior y continuando hacia la derecha, para pasar luego a la segunda fila, en el mismo sentido. Bajo algunas de estas fichas de campamento descubrirás un maravedí o una gema; si al tomar una ficha revelas uno de estos premios lo ganas inmediatamente. Al final de la partida, ganas 1 PV por cada campamento que tengas en el mapa, en una carta de peligro o en la mina. Además, si has colocado al menos 14 campamentos (revelando así el símbolo presente bajo la última ficha), ganas 2 PV adicionales.

Nota: el equipo actual que se muestra en la imagen superior tiene unos valores de 4 de habilidad (manos), +1 al desplazamiento (flechas), 3 de búsqueda (ojos) y 2 de combate (espadas), por lo que el jugador tiene un modificador de +4 en las tiradas de habilidad, +2 en las tiradas de combate y obtiene tres recursos al construir un campamento. Por lo que respecta a su capacidad de desplazamiento, esta es de 4 espacios por turno (los 2 básicos más 1 por el aventurero y más 1 por el avepaca).



Habilidad: cada «mano» en el equipo actual proporciona un modificador de +1 en las tiradas destinadas a resolver gestas. Además, la habilidad también se tiene en cuenta en la granja y en la mina.



Combate: cada «espada» en el equipo actual proporciona un modificador de +1 en las tiradas de combate, incluyendo los duelos. Además, este modificador de combate también se usa al enfrentarse a peligros en el mapa.



Desplazamiento: cada «flecha» en el equipo actual aumenta en 1 la capacidad de desplazamiento.



Cautela: si un jugador tiene al menos un «escudo» en su equipo actual, puede evitar todos los símbolos de peligro cuando se desplaza por el mapa.



Búsqueda: cada «ojo» en el equipo actual aumenta en 1 la cantidad de maravedís o gemas que se obtienen al construir un campamento en un espacio con el símbolo de maravedí o de gema, respectivamente.



Corazones: cuando te dispongas a hacer los preparativos para ir en busca de aventuras, suma todos los corazones de tu equipo actual e indica en tu marcador el total disponible.

Mascotas

Cada jugador empieza la partida con una mascota (un perro o un gato). Esta mascota se considera un aventurero más, con la salvedad de que no pertenece a ninguna facción y, por tanto, puede ocupar cualquiera de los cuatro espacios del equipo actual del jugador. Si no se encuentra en el equipo actual, la mascota se deja en la reserva personal del jugador, al lado de su tablero. Cuando el jugador coloca a la mascota en su equipo, le proporciona 1 de búsqueda, 1 de habilidad y 2 corazones.

IRSE DE AVENTURAS



Cuando te vayas de aventuras, debes seguir este procedimiento: primero, los preparativos, y luego te desplazas (ambos pasos pueden llevarse a cabo en un mismo turno). Si tu personaje ya está en el mapa al principio de tu turno, **no** puedes hacer preparativos (por tanto, omite todo lo relacionado con este primer paso). Recuerda: para acometer los preparativos con calma, tu personaje debe estar en la aldea al principio de tu turno.

1. Preparativos

Si estás en la aldea, ahora te dispones a hacer los preparativos para organizar un buen equipo, recargar el total de corazones y colocar a tu personaje en el espacio de la aldea sobre el mapa.

Si tu personaje ya está en el mapa, salta este paso y ve directamente al paso 2.

Este es el momento en que puedes reorganizar tu equipo actual como te plazca, incluyendo a aquellos aventureros que consideres más idóneos y dejando al resto en tu reserva. Recuerda: en tu equipo solo puede haber un aventurero de cada facción y tu mascota puede ocupar cualquiera de los cuatro espacios. Así, como máximo, en tu equipo nunca puede haber más de cuatro aventureros (incluyendo la mascota).

A continuación, suma el total de corazones disponibles, a partir de los aventureros que forman parte de tu equipo, de las cartas de artefacto que hayas comprado y de las cartas de tesoro y de mundo que tengas; indica el total en tu marcador de corazones. Nunca puedes irte de aventuras con más de 13 corazones. Además, el único momento en que puedes recargar tu marcador de corazones es justamente ahora, cuando haces los preparativos para partir de viaje. Los corazones sobrantes de turnos anteriores nunca se añaden a este total.



Después, traslada a tu personaje desde el tablero de aldea al espacio que representa a esta en el mapa. Ese espacio es el gran círculo en cuyo interior se muestra un símbolo de corazón junto a una flecha de recarga (para que nunca te olvides de que, al hacer los preparativos para ir de aventuras, debes recargar tu marcador de corazones).

Nota: si un jugador ya se encuentra en el mapa y pasa por este espacio, no recarga sus corazones. ¡Únicamente recargáis el marcador cuando hacéis los preparativos para partir!

Nota: a efectos del desplazamiento, este espacio no se considera vacío y no hay ningún coste adicional de comida al atravesarlo.

2. Desplazarse



Al desplazar a tu personaje por el mapa, eliges dónde se detiene, puedes intentar resolver una gesta (si el espacio en donde se detiene contiene una ficha de gesta) y puedes construir un campamento.

Desplazamiento

Los diferentes espacios del mapa se indican con círculos y, la mayoría de ellos, contienen un maravedí o una gema. Cada espacio puede estar ocupado simultáneamente por cualquier número de personajes. Estos pueden desplazarse de un espacio a otro, siempre que los espacios estén conectados por un camino (línea discontinua) y siempre que el jugador disponga todavía de 1 punto en su capacidad de desplazamiento.



Algunos espacios muestran uno de los cuatro símbolos de ruta comercial: pimienta, maquinaria, icor y té.

Los símbolos que se hallan en medio de los caminos representan peligros y tesoros, y no cuentan como espacios. Los personajes no se pueden detener en esos símbolos.

Todos los jugadores empiezan con una capacidad básica de desplazamiento de 2. En el tablero de cada jugador, el diario de viaje incluye una doble flecha como recordatorio de la capacidad básica de desplazamiento al irse de aventuras.

Por cada avepaca que tengas, aumentas en 1 tu capacidad de desplazamiento. Además, cada flecha en un aventurero que forme parte de tu equipo actual también aumenta en 1 tu capacidad de desplazamiento.

Tu capacidad de desplazamiento representa el número máximo de espacios que puedes desplazar a tu personaje en tu turno, pero puedes hacer que recorra una distancia menor. Si lo deseas, también puedes desplazarlo varias veces por el mismo camino durante tu turno, pero cada vez que lo hagas debes pagar el coste de corazones requerido.

Al desplazar a tu personaje, debes gastar 1 corazón por cada espacio vacío (es decir, aquellos espacios sin campamento) por el que pase. Es importante destacar que no se paga coste alguno por acabar el desplazamiento en un espacio vacío.



Nota: el espacio de la aldea no se considera vacío y no debes gastar 1 corazón cuando tu personaje pase por ahí.

Ejemplo: si un jugador desplaza a su personaje dos espacios y el primero de ellos (por el que pasa) está vacío, gasta 1 corazón. Sin embargo, no gastaría ningún corazón si el espacio por el que pasa estuviera ocupado por un campamento, o si solamente desplazara un espacio a su personaje y acabara el turno en un espacio vacío.

Peligros

Si el camino por el que te desplazas muestra un símbolo de peligro, debes enfrentarte al peligro activo y derrotarlo, si quieres continuar adelante. *En tu turno, puedes desplazarte y pasar varias por un mismo peligro, pero para ello cada vez debes pagar el coste de corazones requerido y derrotar una nueva carta de peligro.*



Una vez que se haya construido un campamento en cada uno de los dos espacios conectados por un determinado camino, cualquier símbolo de peligro en el camino se considera *inactivado*. En la imagen superior, el peligro está activo porque uno de los espacios adyacentes no contiene ningún campamento. En cambio, en la imagen inferior, el peligro ha sido inactivado al construirse un campamento en cada uno de los espacios adyacentes.



Recuerda que, a efectos de determinar si un peligro adyacente está aún activo, siempre se considera que el espacio de la aldea contiene un campamento.

Cuando hablamos de peligro *activo* nos referimos a la carta superior del mazo de cartas de peligro (situado en el margen izquierdo del mapa). La dificultad de estos peligros aumenta a medida que avanza la partida, puesto que empiezan con 4 espadas y pueden llegar a tener hasta 15 espadas.

Enfrentarse a un peligro

Cada carta de peligro tiene un nivel de dificultad igual al número que aparece al lado del símbolo de espada. Si logras igualar o superar ese nivel de dificultad, has derrotado al peligro.

Tira un dado y añade al resultado la suma de las espadas de los aventureros en tu equipo actual, cartas de tesoro, cartas de artefacto compradas y cartas de mundo. Si este total todavía es insuficiente para igualar o superar el nivel de dificultad del peligro, puedes gastar cualquier cantidad de corazones (disponible en tu marcador) para derrotarlo.



Si tienes éxito y derrotas al peligro, te quedas con la carta que acabas de derrotar y la colocas parcialmente bajo tu tablero de jugador, de modo que la parte superior de la carta sobresalga un poco por encima del margen superior del tablero. Coloca tu siguiente campamento del tablero de jugador sobre el símbolo de campamento en la carta. Al final de la partida, cuando calcules tu puntuación, no te

olvides de los PV de las cartas de peligro ni de los campamentos ahí colocados.

Ahora, la siguiente carta en el mazo de peligros pasa a ser el nuevo peligro activo.

Si intentas pasar por un camino con símbolo de peligro y no consigues derrotarlo, tu turno se acaba inmediatamente. Tu personaje permanece en el espacio justamente anterior al peligro, desde donde intentó el último desplazamiento.


Ejemplo de enfrentamiento

Un jugador quiere pasar por un símbolo de peligro cuando el peligro activo es un bandido (dificultad 4). El jugador ha comprado una carta de artefacto que tiene una espada y uno de los aventureros de su equipo tiene otra, por lo que dispone de dos espadas en total. Tira el dado y saca un 1, por lo que, para derrotar al peligro, decide gastar 1 corazón de su marcador. El peligro ha sido derrotado; el jugador se queda con la carta y coloca en ella su siguiente campamento.

Evitar un peligro

Al pasar por un peligro, hay algunas maneras de evitarlo sin tener que enfrentarse a él. En todos estos casos, el jugador no se queda con la carta de peligro, sino que esta permanece activa.

1) Sacrificar un avepaca. Puedes devolver un avepaca a la reserva para evitar un peligro.

2) Tener en tu equipo un aventurero con cautela (símbolo de escudo). Si uno de los aventureros en tu equipo actual está equipado con un escudo, puedes evitar todos los peligros. 

3) Tener una carta de tesoro o haber comprado una carta de artefacto que te permita evitar peligros. Puedes aprovechar cualquier carta que te permita evitar peligros, ya sea una carta de tesoro, de mundo o una de artefacto que hayas comprado. Ahora bien, si en la carta se especifica que esta acción de evitar peligros tiene un coste determinado, debes pagarlo para poder evitar el peligro.

Si todos los peligros han sido derrotados, a partir de ese momento cualesquiera símbolos de peligro que haya en el tablero se ignoran sin más.

Tesoros

Si el camino por el que te desplazas muestra un símbolo de tesoro, roba una carta de tesoro. *En tu turno, puedes desplazarte y pasar varias veces por un mismo tesoro, pero para ello cada vez debes pagar el coste de corazones requerido; roba una carta de tesoro cada vez que pases por ahí.*



Recuerda: necesitas un avepaca por cada carta de tesoro.

Una vez que se haya construido un campamento en cada uno de los dos espacios conectados por un determinado camino, cualquier símbolo de tesoro en el camino se considera *reclamado* y ya no está disponible. En la imagen superior, el tesoro no ha sido reclamado y continúa disponible porque los espacios adyacentes no contienen ningún campamento. En cambio, en la imagen inferior, el tesoro ha sido reclamado y ya no está disponible, pues se ha construido un campamento en cada uno de los espacios adyacentes.

Nota: a efectos de determinar si un tesoro adyacente está aún disponible, siempre se considera que el espacio de la aldea contiene un campamento.



Gestas

Si acabas tu desplazamiento en un espacio en donde hay una ficha de gesta, puedes intentar resolver una gesta. Si lo consigues, se te concederá la recompensa asociada a esa gesta.



El jugador situado a tu izquierda toma el libro de gestas y lee en voz alta la gesta correspondiente al número o letra en el símbolo de libro abierto, justo encima del espacio en el que estás.

Número de gesta

El lector debe leer todo el párrafo (el texto con formato normal que sigue al número de gesta) y, después, pasa a cada una de las posibles opciones. Cada opción se engloba en su propio cuadro de texto, pero, de estas, el lector únicamente debe leer el valor de habilidad o combate requerido para resolver con éxito la gesta y el encabezamiento (en **MAYÚSCULAS NEGRITAS**). *Importante: el lector no debe leer los textos de reacción (con formato normal, dentro del recuadro de texto) ni las posibles recompensas (en negrita, al final del cuadro de texto), ya que estos solo se leen en caso de que el jugador resuelva la gesta con éxito.*

En la imagen que se muestra en la parte superior de esta columna, el libro abierto dirige al lector a la gesta número 35, cuyo contenido (totalmente inventado) es el siguiente:

35 □ La senda os lleva al pie de un acantilado, de cuya cima pende una cuerda de aspecto viejuno. Estiráis de la cuerda y parece que está fijada con seguridad. Según vuestro mapa, debéis seguir en esa dirección.

Habilidad 5 ENCONTRAR OTRO CAMINO

Pasáis casi dos días dando vueltas, pero conseguís encontrar un camino alternativo. Durante la búsqueda encontráis un bosquecillo lleno de moras y decidís aprovecharlo.

5: facción amarilla

7: 1 maravedí

Habilidad 7 SUBIR POR LA CUERDA

No os resulta fácil, pero conseguís llegar a la cima del acantilado sanos y salvos. Ahí arriba encontráis nuevamente la senda, así como una mochila que alguien ha dejado. En la mochila una nota os informa: «Para los agotados viajeros».

7: facción verde, 2 comidas

9: 1 gema

~ Brenna Asplund

Después de que el lector te haya leído el texto de la gesta y las posibles opciones, debes escoger una de estas, diciéndola alto y claro. A continuación, tira un dado y añade los posibles modificadores al resultado, para intentar igualar o superar el valor de habilidad o combate requerido.

Si se trata de una tirada de habilidad, súmale la habilidad de los aventureros en tu equipo (representada por símbolos de mano) y todas las bonificaciones de habilidad («manos») de tus cartas. Tras haber tirado el dado, puedes gastar corazones de tu marcador para aumentar el resultado final (a razón de 1 habilidad por cada corazón que gastes).



Si se trata de una tirada de combate, súmale las espadas de los aventureros en tu equipo y todas las bonificaciones de combate («espadas») de tus cartas. Tras haber tirado el dado, puedes gastar corazones de tu marcador para aumentar el resultado final (a razón de 1 combate por cada corazón que gastes).



Si el resultado modificado de la tirada es igual o superior al valor de habilidad o combate requerido, resuelves la gesta con éxito. Ahora el lector lee el correspondiente texto de reacción y recibes las recompensas descritas.



Además, si el resultado modificado de la tirada supera en al menos 2 puntos el valor de habilidad o combate requerido, recibes una recompensa adicional (descrita en la línea posterior a la de la recompensa básica).

Por ejemplo, si Marta sacó un 7 en una tirada de habilidad relativa a la opción «Encontrar otro camino» de la gesta 35, gana una ficha de facción amarilla y un maravedí.

Finalmente, eliminad del mapa la ficha de gesta y devolvedla a la caja; ya no la usaréis durante el resto de la partida.

Si el resultado modificado de la tirada es inferior al valor de habilidad o combate requerido, fracasas en tu intento de resolver la gesta. El lector no lee nada más y tú no recibes ninguna recompensa. Elimina del mapa la ficha de gesta y devolvedla a la caja.

Nota: además de superar una tirada de habilidad o combate, algunas de las opciones requieren el pago de algún elemento. Así, por ejemplo, si en una gesta se especifica que «pagas 1 maravedí», entonces el jugador debe pagar un maravedí si desea elegir dicha opción.

Para aclaraciones sobre las gestas, consultad la pág. 33 de este reglamento y la pág. 3 del libro de gestas.

Posibles recompensas de las gestas:

- +/- reputación
- fichas de facción
- tesoros
- cartas de mundo
- maravedís
- gemas
- comida
- corazones
- aventureros
- avepacas

Corazones: si un jugador gana corazones en una gesta, su nuevo total puede exceder la cantidad de corazones de su equipo.

Reputación: cuando un jugador gana o pierde reputación como recompensa de una gesta, *debe* ganar o perder la cantidad indicada (es obligatoria, no puede ignorarla).

Las **cartas de mundo** son cartas que solamente se pueden obtener mediante determinadas gestas; cuando se ganan, se juegan de inmediato y permanecen en juego durante el resto de la partida.

La campaña

Gestas secundarias

A veces, de una gesta normal se puede derivar una gesta secundaria. En tal caso, esta gesta secundaria se citará como una recompensa más (p. ej.: GS2). El jugador debe anotar el número de la gesta secundaria en uno de los círculos «Gestas secundarias» de la parte inferior de la carta de personaje.

La próxima vez que ese jugador intente resolver una gesta, el jugador situado a su izquierda buscará el número de esa gesta secundaria y la leerá, en lugar de leer la gesta indicada por el libro abierto en el espacio el mapa. Cuando haya sido completada, el jugador tachará el número de la gesta secundaria en su carta de personaje.

Los párrafos de las gestas secundarias se encuentran hacia el final del libro de gestas, después de aquellas a las que se llega directamente a partir de las indicaciones numéricas de los mapas. El número de todas las gestas secundarias está precedido por la abreviación GS.

Partida vivencial

Gestas de personaje

En una partida vivencial, tenéis que leer las gestas de personaje (y no las gestas normales ni las gestas secundarias).

En esta modalidad, cada uno de vosotros se pondrá en la piel de uno de esos personajes que partieron en busca de la mítica Última Ruina y será protagonista, de principio a fin, de su aventura personal. Las historias cambiarán en función de vuestras decisiones y os pueden llevar a varios finales posibles para cada personaje.

La primera gesta de cada personaje será la que aparece impresa en primer lugar, en la parte superior de la lista de la columna «Personaje» en su carta (p. ej., R1 para Riza, V1 para Vera, etc.). A partir de ahí, tras su decisión en cada gesta de personaje, el jugador recibirá un nuevo número de gesta (p. ej., R2, V3, etc.). Anotad vuestro número en la carta, bajo el anterior; así, la próxima vez que ese jugador tenga que resolver una gesta, será precisamente esta.

Cada vez que un jugador completa una gesta en una partida vivencial (con o sin éxito), lo indica pintando con lápiz el interior de la estrella adyacente al número de gesta en su carta de personaje. Cada estrella sombreada le otorga 1 punto de experiencia.

Importante: en esta modalidad, si fracasa en la resolución de una gesta, el jugador no recibe ninguna recompensa, pero el lector lee igualmente el texto de reacción y el jugador anota la siguiente gesta de su personaje en la carta. El jugador recibe el punto de experiencia aunque haya fracasado en la gesta.

En esta modalidad, los jugadores solo pueden acometer sus dos últimas gestas de personaje jugando en el mapa 11: *La Última Ruina*. Si al jugador le toca que le lean una gesta, pero ya solo le quedan las dos últimas gestas de su personaje y la partida aún no se ha trasladado al mapa 11, usa una carta exprés. Los jugadores no ganan ningún punto de experiencia por las cartas exprés usadas en la partida vivencial.

La campaña y partida vivencial

Anotar puntos de experiencia

Cada vez que un jugador completa una gesta en una partida vivencial (con o sin éxito), lo indica pintando con lápiz el interior de la estrella adyacente al número de gesta en su carta de personaje. Cada estrella sombreada le otorga 1 punto de experiencia. *El jugador recibe el punto de experiencia aunque haya fracasado en la gesta.*

Cada vez que un jugador completa tres gestas en la campaña (con o sin éxito), habiendo así pintado tres casillas seguidas, pinta también con lápiz el interior de la estrella adyacente a esas casillas en su carta de personaje. Cada estrella sombreada le otorga 1 punto de experiencia. *El jugador pinta una casilla aunque haya fracasado en la gesta.*

Nota: para saber más de las cartas de personaje, v. pág. 31.

Partida exprés

Cartas exprés

La partida exprés es una alternativa a la lectura de los párrafos de las gestas.

Barajad las cartas exprés y dejadlas cerca del tablero de aldea. Cuando alguien intente resolver una gesta, el jugador situado a su izquierda roba una carta exprés del mazo y lee su título, más las dos opciones y el valor de habilidad o combate requerido.

El jugador que intenta resolver la gesta declara qué opción elige y tira un dado, añadiendo al resultado el número de manos o espadas que tenga y los corazones que desee. Si tiene éxito, recibe la recompensa. Además, si el resultado modificado de la tirada supera en al menos 2 puntos el valor de habilidad o combate requerido, recibe una recompensa adicional.

Si fracasa, no recibe nada. Elimina del mapa la ficha de gesta y devolvedla a la reserva.

En cualquier caso, descartad la carta exprés.

La campaña y partida vivencial

Palabras clave

Algunas gestas normales y algunas de personaje ofrecen palabras clave como parte de la recompensa. El jugador que reciba una de estas palabras clave debe anotarla en el reverso de su carta de personaje. En algunas gestas, estas palabras clave proporcionan opciones adicionales (u obligan a elegir una opción).

V. pág. 35.

Construir campamentos

Si acabas el desplazamiento en un espacio sin campamento, y tras haber intentado resolver una posible gesta, puedes construir ahí un campamento. Si lo deseas, también puedes decidir que no intentas resolver la posible gesta (no es necesario haberla resuelto para poder construir el campamento).



Debes gastar 3 corazones para construir un campamento. Toma la siguiente ficha de campamento de tu tablero y ponla en el espacio del mapa donde está tu personaje.

Si construyes un campamento en un espacio que muestra un símbolo de maravedí o de gema, obtienes una cantidad de maravedís o gemas igual al número de símbolos de búsqueda («ojos») en tu equipo actual.



Ejemplo de construcción de campamento



Juana gasta 1 corazón al pasar por el espacio vacío que muestra un símbolo de maravedí. Quiere ir al espacio de la gema y decide sacrificar un avepaca para evitar el peligro que acecha en el camino. Luego, gasta 3 corazones para construir uno de sus campamentos en el espacio vacío que muestra el símbolo de gema; como su equipo actual tiene tres símbolos de búsqueda (ojos), obtiene tres gemas.

Rutas comerciales

En ocho espacios de cada mapa no hay ni gemas ni maravedís, sino que muestran una de las ilustraciones propias de las rutas comerciales: icor, pimienta, maquinaria o té.



Cada una de las cuatro rutas comerciales está formada por dos espacios en el mapa (v. ejemplo más abajo). Para que una ruta comercial se considere *completada* tiene que haber un campamento en cada uno de estos dos espacios. *Nota: al construir un campamento en un espacio de ruta comercial, el jugador no obtiene ni maravedís ni gemas.*

Si un jugador logra construir un campamento en cada espacio de una misma ruta comercial, ese jugador controla la ruta comercial. En cambio, si los dos campamentos construidos en los espacios de una misma ruta comercial pertenecen a dos jugadores distintos, estos dos jugadores controlan conjuntamente la ruta.

Al final de la partida, cada ruta comercial otorga PV al jugador o jugadores que la controlen. La cantidad de PV otorgados por cada ruta comercial completada se indica en la parte superior izquierda de cada mapa. El número más alto es la cantidad de PV que gana un jugador si es el único que controla esa ruta, mientras que el número más bajo es la cantidad de PV que gana cada uno de los dos jugadores que la controlan conjuntamente. Una ruta que no ha sido completada no otorga PV.



En el fragmento de mapa que aquí se muestra aparecen los dos espacios que forman la ruta comercial del té. En estos momentos, el jugador azul tiene un campamento en uno de los espacios de esta ruta comercial y, si logra construir un campamento en el otro espacio de la ruta, la controlará. Si el segundo campamento lo construye el jugador rojo, azul y rojo controlarán conjuntamente la ruta comercial del té. Si nadie construye un campamento en el otro espacio del té, la ruta comercial no se habrá completado y nadie ganará PV por ella.

ACCIÓN GRATUITA

Comprar cartas de artefacto

En cualquier momento de tu turno puedes comprar una carta de artefacto que tengas en la mano. Esta compra es una acción gratuita, pero solamente puedes llevarla a cabo durante tu turno. Mientras estén en tu mano, las cartas de artefacto no te conceden ninguna aptitud ni PV. Al comprar una de estas, colócala boca arriba al lado de tu tablero; a partir de ahora, ese artefacto te concede una aptitud y PV.



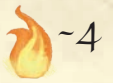
Para comprar una carta de artefacto, debes pagar a la reserva la cantidad requerida de maravedís, gemas, fichas de facción y comida (en el margen izquierdo de la carta). Si aparece un símbolo de ficha de facción, sin número alguno, significa que debes pagar solo 1 ficha de esa facción.

Nota: los estandartes en el margen izquierdo de las cartas de artefacto que hayas comprado no sirven para reclamar jefes ni para lograr un descuento al reclutar a un aventurero.

Algunos artefactos tienen requisitos adicionales que deben cumplirse cuando se procede a comprar la carta, pero que no se gastan.

Si en el margen izquierdo de la carta de artefacto aparece una llama, el jugador debe poseer un cierto nivel de reputación (positiva o negativa) para poder

comprar el artefacto. *En este caso, el jugador necesita una reputación de -4 o menos. Si el número al lado de la llama fuera positivo (4), el jugador necesitaría una de reputación de 4 o más.*



Al final de la partida, las cartas de artefacto compradas otorgan PV (concretamente, la cantidad indicada en la esquina superior izquierda; p. ej. 7 PV por la carta que se muestra en esta página).

Durante la partida, las cartas de artefacto compradas también te conceden aptitudes (descritas en la parte superior de las cartas; p. ej., la carta que se muestra en esta página permite a su propietario evitar peligros y le proporciona 1 espada en las tiradas de combate).

Al final de la partida, las cartas de artefacto que permanezcan en la mano de un jugador le restan PV. Por cada carta de artefacto que no hayas comprado, pierdes 1 PV al final de la partida. Recuerda que puedes descartar las cartas de artefacto, sin penalización, justo después de robarlas del mazo o cuando visitas la alcaldía.

En tus tiradas de combate, puedes usar las espadas de tus cartas de artefacto compradas para obtener un bonificador de +1 por cada una, de la misma manera que las espadas de los aventureros en tu equipo actual. Asimismo, los corazones en estas cartas te sirven como los corazones de los aventureros en tu equipo actual.

JEFES

Al principio de la partida, las cuatro cartas de jefe se dejan al lado de la aldea. Hay un jefe para cada facción: forajidos (verde), nómadas (amarillo), místicos (azul) y lacertos (rojo).

Al final de la partida, cada jefe otorga 5 PV al propietario de la carta.

El primer jugador que, en un momento dado, posea cuatro estandartes de un mismo color puede reclamar al jefe de la facción de ese color. *A tal efecto, los jugadores pueden contar los estandartes presentes en sus aventureros y fichas de facción.*

Una vez reclamado, ningún otro jugador le puede arrebatar ese jefe. Aunque más adelante el jugador gaste o pierda sus fichas de facción, las que usó para reclamar al jefe, no lo pierde.

Un jefe cuenta como un estandarte de facción (no como cuatro) cuando se trata conseguir un descuento para reclutar a un aventurero en la cantina.

Los jefes no son aventureros.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida llega a su fin cuando un jugador coloca su decimocuarto campamento, ya sea en la mina, en una carta de peligro o construyéndolo en un espacio del mapa. Si en este momento un jugador se queda sin campamentos en su tablero y aún debe colocar alguno más, puede usar los que se guardaron en la caja al empezar la partida. Los jugadores continúan jugando hasta finalizar la ronda actual (es decir, cuando todos los jugadores hayan podido jugar el mismo número de turnos). Tras ello, la partida se acaba y los jugadores cuentan los puntos de viaje que han acumulado, para determinar quién es el ganador.

Los puntos de victoria se ganan por:

- campamentos colocados
- rutas comerciales
- artefactos
- peligros
- otras bonificaciones de las cartas
- maravedís, gemas, fichas de facción, jefes
- reputación
- bonificaciones del tablero de jugador



Campamentos colocados

Cada campamento que hayas construido en un espacio del mapa, colocado en la mina o en una carta de peligro te otorga **1 PV**.

Rutas comerciales

La cantidad de PV otorgados por cada ruta comercial completada se indica en la parte superior izquierda de cada mapa. El número más alto es la cantidad de PV que gana un jugador si es el único que controla esa ruta, mientras que el número más bajo es la cantidad de PV que gana cada uno de los dos jugadores que la controlan conjuntamente. Una ruta que no ha sido completada (solamente hay un campamento) no otorga PV.

Artefactos

Ganas los PV de todas las cartas de artefacto que hayas comprado. Los PV otorgados por el artefacto se indican en la esquina superior izquierda de la carta.

Por cada carta de artefacto en tu mano, sin comprar al final de la partida, pierdes 1 PV.

Peligros

Ganas los PV de todas las cartas de peligro que hayas derrotado. Los PV de cada peligro se indican en la parte superior de la carta.

Otras bonificaciones de las cartas

Algunas cartas de artefacto, tesoro y mundo te conceden una bonificación de PV si cumples determinadas condiciones (descritas en la propia carta).

Maravedís, gemas, fichas de facción, jefes

Ganas 1 PV por cada 2 maravedís o gemas que tengas al final de la partida. Ganas 1 PV por cada ficha de facción que tengas al final de la partida. Ganas 5 PV por cada jefe que tengas. *Ejemplo: Quim tiene 3 gemas y 1 maravedí, que le dan 2 PV. María tiene 1 ficha de facción azul y 1 roja, que le dan 2 PV.*

Nota: ni los aventureros ni la comida otorgan PV.

Reputación

Ganas una cierta cantidad de PV en función de tu nivel de reputación al final de la partida. Así, si tienes una reputación de 4 o 5, ganas 2 PV; con una reputación de 6 o 7, ganas 3 PV; con 8 o 9, ganas 4 PV, etc.

Nota: los PV otorgados por cada intervalo de reputación no son acumulativos; solo ganas los PV del intervalo donde está tu ficha

Bonificaciones del tablero de jugador

Tal como se indica en tu tablero de jugador, si al final de la partida has logrado quitar de tu tablero todos tus campamentos, ganas 2 PV. Además, si al final de la partida tienes tres cartas de tesoro, ganas 5 PV.

Una vez que cada jugador haya calculado sus PV totales, aquel que tenga más PV es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que tenga más reputación. Si los jugadores también están empatados a reputación, gana el jugador que tenga más maravedís y gemas.

Para un ejemplo de partida, v. pág. 28.

MODALIDADES DE JUEGO

Este es un resumen de las reglas específicas de las diferentes modalidades de juego.

La primera aventura

- Se juega en el mapa 1 del Atlas: *Las cuevas de los glogos*.
- Se usan las gestas normales (identificadas con las letras A-P en los espacios del mapa con libro abierto).

La campaña

- Se juega en cada uno de los mapas, de manera consecutiva (excluyendo el mapa 1: *Las cuevas de los glogos*).
- Se juega un total diez partidas, empezando por el mapa 2: *Las llanuras quebradas*, y terminando en el mapa 11: *La Última Ruina*.
- Cada jugador debe jugar con el mismo personaje durante las diez partidas.
- Se usan las gestas normales (identificadas con números en los espacios del mapa con libro abierto) y las gestas secundarias (v. pág. 23).
- Los jugadores ganan 1 punto de experiencia por cada tres gestas completadas. Los puntos de experiencia se pueden usar para adquirir talentos de personaje (v. pág. 13).

Partida vivencial

- Se juega en una selección de tres o más mapas (2-10), hasta que todos los personajes hayan completado sus primeras ocho gestas. Luego, la última partida se juega en el mapa 11.
- Cada jugador debe jugar siempre con el mismo personaje.
- Se usan las gestas de personaje (prescindid de las gestas normales y de las secundarias, v. pág. 23). Solo se pueden acometer las dos últimas gestas de personaje jugando en el mapa 11: *La Última Ruina*.
- Los jugadores ganan 1 punto de experiencia por cada gesta de personaje completada. Los puntos de experiencia se pueden usar para adquirir talentos de personaje (v. pág. 14).

Partida exprés

- Se juega una partida en un mapa cualquiera (1-11).
- Se usan las cartas exprés, en lugar de las gestas (v. pág. 23).

FINAL DE LA CAMPAÑA Y DE LA PARTIDA VIVENCIAL

Cuando los jugadores completan su última partida de la campaña o cuando acaban la partida vivencial en el mapa 11: *La Última Ruina*, cada jugador suma los puntos de viaje conseguidos a lo largo de todos los mapas. El jugador con más PV en total es proclamado ganador de la campaña (o de la partida vivencial).

EJEMPLO DE PARTIDA

A continuación, un breve ejemplo de los primeros turnos de un jugador en una partida que acaba de empezar.

Toni es el jugador inicial y empieza la partida. Toma su personaje, que está en su tablero de jugador, y lo coloca en la cantina, en el tablero de aldea. Paga 2 maravedís para reclutar a un aventurero con estandarte rojo y valor 1 de búsqueda, 1 de combate y 2 corazones, y lo coloca en su tablero de jugador, en uno de los espacios de su equipo actual.

Los oponentes de Toni juegan sus turnos, colocando a sus personajes en la granja y en la mina. Toni se dispone ahora a jugar su segundo turno: cree que aún no es momento de partir de la aldea, por lo que coloca a su personaje en la mina, dispuesto a batirse en duelo con el jugador que tiene ahí a su personaje. Elige luchar con honor: tira el dado y saca un 4, sumando 1 a este resultado gracias a la espada de su aventurero. Su oponente saca un 3, por lo que Toni sale victorioso del duelo (5 a 3). Como ha luchado con honor, gana 1 punto de reputación. Además, puede realizar la acción propia de la mina, por lo que coloca uno de sus campamentos sobre en una de las galerías no explotadas de la mina y se lleva la ganancia correspondiente. Al colocar un campamento en la mina, revela un símbolo de maravedí en su tablero de jugador, por lo que gana 1 maravedí.

En el tercer turno, Toni decide que ya ha llegado la hora de irse de aventuras, por lo que coloca a su personaje en el espacio de la aldea en el mapa. Tiene en su equipo actual al aventurero lacerto y a su perro (este último en el espacio del estandarte azul). Recarga su marcador de corazones, colocando su ficha de corazón en casilla del corazón «4», ya que este es el total de corazones en su equipo actual: 4 (dos corazones del perro y dos del lacerto).

Ahora ya se puede desplazar por el mapa, un máximo de dos espacios (la capacidad básica de desplazamiento), pero decide que solamente se desplaza uno.

En el camino hay un símbolo de peligro. Toni tira un dado y saca un 2. Su equipo actual tiene 1 espada, por lo que debe gastar 1 corazón para derrotar al peligro (dificultad 4). Se queda con la carta de peligro y pone sobre esta uno de sus campamentos. Al hacerlo, ¡premio! Ha revelado otro símbolo de maravedí en su tablero; gana 1 maravedí.

Toni ha acabado su desplazamiento en un espacio que contiene un símbolo de gema, pero en el que no hay ficha de gesta, por lo que no puede intentar resolver ninguna gesta. Decide construir un campamento y gasta 3 corazones; gana 1 gema, porque en su equipo tiene 1 símbolo de búsqueda (ojo).

En el cuarto turno de Toni, en lugar de continuar en el mapa en busca de aventuras, decide regresar a la aldea. Para ello, saca a su personaje del mapa y lo traslada a la granja, en el tablero de aldea; gana 1 comida, porque en su equipo tiene 1 símbolo de habilidad (mano).

La partida sigue adelante; Toni y sus oponentes van alternando turnos, hasta que alguno de los jugadores coloque su decimocuarto campamento y provoque el final de la partida.

CARTAS DE PERSONAJE

La campaña

En la imagen inferior se explica cómo hay que usar las cartas de personaje en la campaña.

Cada vez que completes una gesta, pinta una casilla con el lápiz (por filas, en orden, empezando por la fila superior).

Cada vez que completes tres gestas (y, por tanto, hayas pintado las tres casillas de una fila), pinta también la estrella de esa misma fila: habrás ganado 1 punto de experiencia. Empiezas la partida con la primera estrella ya pintada, es decir, con 1 punto de experiencia. Cuando gastes un punto de experiencia, pinta por completo el círculo que rodea a la estrella, de modo que la estrella desaparezca en su interior; de esta manera se indica que esa estrella ha sido gastada.

Ignora esta columna; solo se usa en las partidas vivenciales.

Cuando adquieras un talento, anótalo aquí.

Anota aquí los números de las gestas secundarias. Si hay algún número aquí y vas a intentar resolver una gesta, te deben leer esta gesta secundaria (en vez de la que se indica en el espacio del mapa). Una vez completada, tacha el número. Cuando te den un nuevo número de gesta secundaria, anótalo en el siguiente círculo.

Si has conseguido pintar todas las casillas de tu carta, ganas 7 PV al final de la partida, en el mapa 11: La Última Ruina.

Cada vez que acabéis una partida, anota en una casilla los PV conseguidos. Al final de la campaña, suma todos tus PV para obtener tu puntuación total.

Si consigues alguna palabra clave al resolver una gesta, anótala aquí. Si se te pide que compruebes tus palabras clave, consúltalas aquí.



Partida vivencial

En la imagen inferior se explica cómo hay que usar las cartas de personaje en una partida vivencial.

Cada vez que completes una gesta, anota aquí la siguiente gesta que te leerán.

Cada vez que completes una gesta, pinta también la estrella de esa misma fila: habrás ganado 1 punto de experiencia. Empiezas la partida con la primera estrella ya pintada, es decir, con 1 punto de experiencia. Cuando gastes un punto de experiencia, pinta por completo el círculo que rodea a la estrella, de modo que la estrella desaparezca en su interior; de esta manera se indica que esa estrella ha sido gastada.

Cuando adquieras un talento, anótalo aquí.

Ignora estas filas de casillas; solo se usan en la campaña.

Si has completado todas las gestas de personaje en tu carta, ganas 7 PV al final de la última partida, en el mapa 11: La Última Ruina.

Ignora las gestas secundarias en las partidas vivenciales.

El sombreado de las últimas dos filas en la columna de la partida vivencial sirve para recordar que solamente puedes completar tus últimas dos gestas de personaje en el mapa 11: La Última Ruina. Si te toca que te lean una gesta, pero ya solo te quedan por resolver las dos últimas gestas de tu personaje y la partida aún no se ha trasladado al mapa 11, usa cartas exprés. Cuando todos los jugadores hayan completado sus primeras ocho gestas, jugad la última partida en el mapa 11: La Última Ruina.

Cada vez que acabéis una partida, anota en una casilla los PV conseguidos. Al final de la última partida vivencial (mapa 11), suma todos tus PV para obtener tu puntuación total.

Si consigues alguna palabra clave al resolver una gesta, anótala aquí. Si se te pide que compruebes tus palabras clave, consúltalas aquí.



ACLARACIONES SOBRE LAS CARTAS DE ARTEFACTO

Las cartas de artefacto proporcionan aptitudes especiales y puntos de viaje a los jugadores cuando las compran. Mientras las tienen en la mano, estas cartas no proporcionan ni aptitudes ni PV. Para comprar una carta de artefacto, el jugador debe pagar la cantidad requerida de maravedís, gemas, fichas de facción y comida (en el margen izquierdo de la carta); una vez comprada, la deja boca arriba al lado de su tablero.

Siempre que la aptitud de una carta de artefacto contradiga alguna regla del juego, prevalece lo establecido en la carta.

Nota acerca de las aptitudes de visita: puedes visitar un edificio y decidir que no realizas la acción correspondiente. En tal caso, recibes igualmente cualquier bonificación de visita que te puedan proporcionar tus cartas de artefacto o tesoro.

Brújula antigua: si empatas con algún otro jugador a mayor cantidad de maravedís y gemas, no recibes la bonificación de 4 PV.

Capa de estrellas: ganas 1 PV por cada aventurero de la facción azul que tengas al final de la partida (no cuentan ni el jefe de la facción azul ni las fichas de facción azul).

Carreta: al comerciar en la alcaldía, una vez calculado el valor total de lo que gastas para comprar, aumentalo en 1 (p. ej.: Toni paga con una ficha de facción azul, cuyo valor ahora es 8; con ella puede comprar 4 maravedís).

Chaqueta de mercader: al visitar la alcaldía, puedes comerciar dos veces. Debes realizar cada transacción por separado.

Contrato comercial: al usar esta aptitud, puedes colocar al aventurero adicional del mismo color en cualquiera de los otros tres espacios de facción. El máximo de aventureros en tu equipo continúa siendo 4.

Contrato de mercenarios: al comprar esta carta, coloca inmediatamente un campamento en cualquier espacio vacío del mapa y, si es un espacio de maravedís o gemas, obtén maravedís o gemas de la manera habitual. Si la hubiera, no elimines la ficha de gesta del espacio.

Corona de crueldad/Amuleto de zozobra: si hay varios personajes en el edificio que te dispones a visitar, cada uno de ellos te debe entregar un maravedí.

Dados de la suerte: ganas 1 PV por cada aventurero de la facción verde que tengas al final de la partida (no cuentan ni el jefe de la facción verde ni las fichas de facción verde).

Especias: a modo de ejemplo, si te has desplazado tres espacios y has pasado por dos espacios vacíos, gastas solo 1 corazón (en vez de 2).

Flauta de jade: puedes ganar la comida antes o después de comprar un avepaca (p. ej.: Toni visita el establo, sin tener comida; gana 2 comidas y gasta 1 para comprar un avepaca). La compra de avepacas es siempre opcional.

Ganzúas/Imán de oro: toma el maravedí de la reserva.

Pergamino legendario: ganas 1 PV por cada aventurero de la facción roja que tengas al final de la partida (no cuentan ni el jefe de la facción roja ni las fichas de facción roja).

Sombrero de espejos: esta aptitud te permite evitar peligros, como si tuvieras un escudo de cautela en las fichas de aventurero de tu equipo.

Tratado recuperado: ganas 1 PV por cada aventurero de la facción amarilla que tengas al final de la partida (no cuentan ni el jefe de la facción amarilla ni las fichas de facción amarilla).



ACLARACIONES SOBRE LAS CARTAS DE TESORO

Las cartas de tesoro proporcionan aptitudes especiales a los jugadores, que las roban al azar de un mazo boca abajo. El jugador puede guardar una carta de tesoro por cada avepaca que tenga, y nunca más de tres cartas de tesoro simultáneamente.

Siempre que la aptitud de una carta de tesoro contradiga alguna regla del juego, prevalece lo establecido en la carta.

- Cuando ganas una nueva carta de tesoro, decide si te la quieres quedar y descartar una de las que tienes guardadas actualmente o si prefieres descartarla y quedarte con las que ya tienes.
- Cuando ganas una carta de tesoro y te la quedas, lee en voz alta la aptitud que te concede y déjala boca arriba al lado de tu tablero.

Nota acerca de las aptitudes de visita: puedes visitar un edificio y decidir que no realizas la acción correspondiente. En tal caso, recibes igualmente cualquier bonificación de visita que te puedan proporcionar tus cartas de artefacto o tesoro.

Al más valiente: al final de la partida, ganas 2 PV si empatas en el primer puesto; si empatas en el segundo, no ganas nada.

Bomba incendiaria: puedes usarla (una vez) cada vez que te batas en duelo, te enfrentes a un peligro o hagas una tirada de combate durante una gesta.

Campana oxidada: este tesoro te permite reclutar a un aventurero cuando visitas la mina (como si fuera la cantina). Puedes reclutarlo (pagando el coste normal en maravedís) Y excavar en la misma visita, en el orden que desees.

Monedero: al final de la partida, si empatas con otro jugador a mayor cantidad de maravedís, no ganas los 2 PV.

Nudo corredizo: al jugar con el tablero por su cara diurna, en la cabaña del místico solamente ganas 1 comida (aunque robes tres cartas de tesoro).

Pala vieja: ganas este maravedí o esta gema además de la cantidad de maravedís o gemas que ganas habitualmente al construir un campamento.

Vieja receta: al final de la partida, si empatas con otro jugador a mayor cantidad de comida, no ganas los 2 PV.

Viejo diario: puedes quedarte o descartar la carta de artefacto cuando la robas. Si no la descartas en ese momento y luego, durante la partida, quieres descartarla, tendrás que hacerlo siguiendo las reglas habituales de descarte de artefactos, es decir, mediante una acción en la alcaldía.



PALABRAS CLAVE

La campaña y partida vivencial

Algunas gestas normales y algunas de personaje ofrecen palabras clave como parte de la recompensa. El jugador que reciba una de estas palabras clave debe anotarla en el reverso de su carta de personaje.

Estas palabras clave proporcionan opciones adicionales y modifican los posibles resultados de gestas futuras. Si tienes una determinada palabra clave, y en una gesta aparece una opción precedida por esa palabra, el lector te **debe** leer esa opción, a menos que en el libro se indique que es *opcional* y que puedes elegirla como una opción más

Veamos el siguiente ejemplo totalmente inventado (no lo encontraréis en el libro de gestas):

Si te dispones a resolver esta gesta y tienes la palabra clave **ARDIENTE**, el lector te **debe** leer la primera opción (no puedes elegir ninguna de las otras dos). En esta opción no tiras ningún dado, puesto que no se especifica ningún valor de habilidad o de combate que deba superarse. Simplemente, recibes todas las recompensas descritas al final del párrafo: 3 puntos de reputación, ganas la carta de mundo «Espada gélida» y anotas GS178 en la carta de personaje.

Si no tienes la palabra clave **ARDIENTE**, puedes elegir una de las dos opciones restantes (ambas empiezan con «En caso contrario...») y realizar la tirada correspondiente, de la manera habitual.

Algunas opciones requieren dos o más palabras clave para poder ser leídas. En ese caso, debes tener **ambas** palabras clave. A menudo, una gesta ofrece una opción que requiere dos palabras clave y, una opción distinta, por si solo tienes una de las palabras clave. Es tarea del lector comprobar todas las opciones que ofrece la gesta y leer aquella que más se ajuste a las palabras clave en tu poder.

347 □ Envuelto en una túnica, un personaje de ojos ardientes se os acerca cuando la tormenta amenaza con romperse.

Si tienes la palabra clave **ARDIENTE**

El personaje asiente y os susurra: «Sabía que no pondrías trabas a nuestro trato. Aquí está el arma prometida». Os entrega una espada oscura, cuya hoja es insoportablemente fría al tacto.

+3 reputación, ganas la carta «Espada gélida», GS178

En caso contrario, combate 8

ATACAR AL PERSONAJE DE LA TÚNICA

Mientras desenvaináis vuestras armas, el personaje ruge y os escupe una gran bola de fuego. Escapáis por los pelos (eso sí, bien chamuscados) y os escondéis en un cañón cercano. Agazapados en una cueva, descubrís un esqueleto y una bolsa llena de tesoros.

8: -3 reputación, facción verde, 3 maravedís

10: 1 gema

En caso contrario, habilidad 6

CONVERSAR CON EL PERSONAJE DE LA TÚNICA

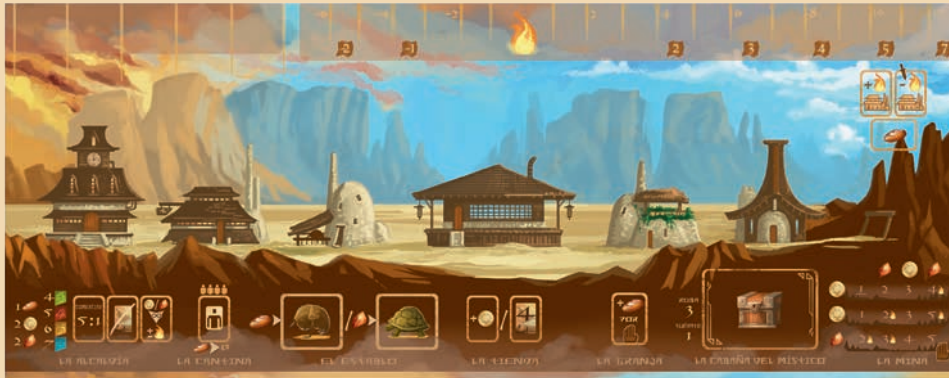
«Estoy vendiendo algunos artefactos difíciles de encontrar», murmura de forma algo áspera, y abre una bolsa para mostraros una selección de armas variopintas, pergaminos antiguos y collares de aspecto siniestro. Al final, compráis un collar del que cuelga la talla de una *banshee*.

6: -1 maravedí, 1 corazón, ganas la carta «Collar de la banshee»

8: 2 corazones

~Brenna Asplund

ALDEA MEJORADA (VERSIÓN DIURNA)



Una vez que os hayáis familiarizado con el juego, podéis probar a jugarlo usando el reverso del tablero de aldea. En esta cara se muestra una versión diurna y mejorada de la aldea, en la que luce un sol resplandeciente (v. imagen superior). A continuación os explicamos los cambios respecto de la versión estándar, la que os hemos explicado hasta ahora y que corresponde al atardecer. En aras de una mayor variabilidad en vuestras partidas, podéis alternar el uso de una u otra cara.

Establo

Cada ficha de avepaca muestra una tortupaca en su reverso. Cuando visitas el establo, puedes ganar un avepaca, de la manera habitual, o puedes pagar una gema para comprar una tortupaca.

Una tortupaca ocupa el espacio destinado a un avepaca en tu tablero de jugador, por lo que nunca podrás tener simultáneamente más de tres animales de carga.

La tortupaca te permite, una vez por turno, evitar el pago de un corazón cuando tu personaje se desplaza y pasa por un espacio vacío. Si tienes más de una tortupaca, su efecto se acumula. Así, por ejemplo, si tienes dos tortupacas, puedes pasar por dos espacios vacíos en el mapa sin tener que gastar ningún corazón.

Tal como sucede con las avepacas, puedes sacrificar una tortupaca (devolviéndola a la reserva) para evitar un peligro. Asimismo, cada tortupaca que tengas te permite guardar una carta de tesoro.

Puedes tener avepacas y tortupacas a la vez. Además, por lo que respecta al talento «Crianza de avepacas», ambos animales de carga son válidos.

Cabaña del místico

Al visitar la cabaña del místico, roba 3 cartas de tesoro y elige 1 para quedártela.

Mina

Algunos de los números de las galerías muestran pequeños símbolos de reputación junto a ellos. Al excavar en estos números, ganas 1 punto de reputación (siempre ganas reputación en la mina, nunca la pierdes).

Reputación

Si al final de la partida tienes una reputación negativa, es posible que pierdas PV: con una reputación de -3 o -4, pierdes 1 PV; con una reputación de -5 o -6, pierdes 2 PV.

Cárcel

Si pierdes un duelo y vas a la cárcel, ganas 1 comida.

LA MASCOTA ORNITORRINCO

Si queréis jugar con el ornitorrinco como mascota, usad esta regla: el jugador que ha perdido la última partida puede elegir que empieza la nueva partida con la ficha del ornitorrinco, en vez de la del perro o el gato, que sería lo normal.

En todos los aspectos, el ornitorrinco funciona como una mascota normal.

LOS AVENTUREROS EN ARRIBA Y ABAJO

Si váis a usar estos aventureros en vuestras partidas de *Arriba y Abajo*, dejad la bolsa de aventureros cerca de la zona de juego cuando preparéis la partida. Robad cuatro aventureros y formad con ellos una fila por encima de la fila normal de aldeanos de *Arriba y Abajo*. Colocadlos de manera que muestren su cara de *Arriba y Abajo*.

Un jugador puede elegir instruir a un aventurero de los de *Cerca y lejos* como si estuviera instruyendo a un aldeano normal, con una salvedad: el coste en áureos del aventurero se indica en su ficha. La fila de aventureros se repone al final de cada ronda, cuando se rellena la fila de aldeanos con nuevos aldeanos.

Los aventureros de *Cerca y lejos* presentan algunas diferencias con los aldeanos de *Arriba y Abajo*. En primer lugar, cada uno tiene su propia cama (como

el hombre de hojalata de *Arriba y Abajo*), pues están acostumbrados a la vida dura. Además, cuando los aventureros de *Cerca y lejos* exploran, no tiran un dado para determinar el número de linternas; simplemente, ganan las linternas que se indican en la parte inferior de la ficha.

Algunos aventureros de *Cerca y lejos* muestran símbolos de pan y panceta. Estos representan la capacidad del aventurero para preparar panceta o pan. Al final de la partida, ganas puntos de aldea por cada pareja de símbolos de panceta y de pan (¡ni más ni menos que un sabroso bocadillo de panceta!); concretamente, por cada combinación de 1 símbolo de panceta y 1 símbolo de pan que tengas, ganas 5 puntos de aldea.

UN NUEVO PERSONAJE CON LA CAMPAÑA YA INICIADA

¿Y si resulta que ya habéis jugado algunas partidas con un mismo personaje y, para variar, se presenta el típico amigo tardón, suplicando que le dejéis entrar en la partida con un nuevo personaje? ¿Qué pasa entonces? ¿Tenéis que volver a empezar desde el principio?

En la mayoría de casos, no es necesario.

En la **campaña**, aunque ya esté avanzada, puedes introducir a un nuevo personaje y hacer que ya cuente con una cierta experiencia. El nuevo jugador recibe una carta de personaje y, en esta, pinta con lápiz una fila de casillas por cada partida en la que no ha participado. Ahora, antes de empezar la siguiente partida, ya puede gastar estos puntos de experiencia para adquirir talentos.

En cambio, en las **partidas vivenciales**, lo ideal es no introducir nuevos personajes cuando la historia ya ha avanzado considerablemente, pero, si no hay más remedio, el nuevo jugador no recibe puntos de experiencia por aquellas partidas en las que no ha participado. Simplemente, el nuevo jugador recibe una carta de personaje y empieza la partida con menos puntos de experiencia. A medida que la partida avanza, los demás jugadores probablemente habrán completado sus primeras ocho gestas antes que lo haga el nuevo jugador; a partir de ese momento, estos usarán cartas exprés hasta que el nuevo jugador les alcance con su octava gesta. Cuando todos hayan completado ocho gestas, la última partida se juega en el mapa 11: *La Última Ruina*.

VARIANTE CON MÁS GESTAS

Usad esta variante si deseáis tener más gestas en el mapa y potenciar la vertiente narrativa, si no os importa que la partida se alargue algo más.

Durante la preparación, colocad en el mapa **cuatro gestas** por jugador.

Si jugáis **la campaña**, ahora los personajes ganarán experiencia más rápidamente, por lo que tendréis que prescindir de tres mapas a vuestra elección. Así, la campaña la jugaréis en un total de siete mapas.

En las **partidas vivenciales**, con toda probabilidad jugaréis solo en dos mapas, antes de que todos los personajes estén listos para jugar la última partida en el mapa 11: *La Última Ruina*.

VARIANTE DE MÁS DURACIÓN

Usad esta variante si queréis que las partidas sean un poco más largas. Al principio de la partida, cada jugador dispone de 16 campamentos (dos más de los habituales). Estos dos campamentos se colocan por encima de la fila superior de campamentos del tablero de jugador. Los jugadores deben usar estos dos campamentos antes que cualquier otro de sus dos filas de campamentos.

Si tu grupo de jugadores disfruta enfrentándose a los peligros, sin descanso ni piedad, esta es vuestra variante.

MAPAS

1) Las cuevas de los glogos: el escenario de *Arriba y Abajo*.

2) Las llanuras quebradas: pastizales con abundantes ruinas semienterradas. En la antigüedad, un rey loco, hecho de piedra, gobernaba en estas tierras.

3) El bosque carmesí: un bosque de árboles de hojas rojizas, donde crece una planta rara de flores blancas.

4) La montaña meteorítica: una montaña salpicada de cráteres y repleta de minerales extraños.

5) El desierto tóxico: un lugar muy caluroso donde buena parte del agua está envenenada. Aquí, en cuevas subterráneas, viven bestias enormes dotadas de tentáculos.

Regla especial: cuando tu personaje entra o pasa por un espacio identificado con el símbolo de una gota de agua, pierdes un corazón porque aquí el agua es tóxica.

6) El valle encapotado: un valle siempre cubierto por gruesas nubes amarillas. Bajo las nubes, la tierra es rocosa, húmeda y cubierta de musgo. La gente dice que por aquí deambulan espíritus perdidos.

7) El mar seco: un mar se ha secado y ha dejado cañones arenosos e islas rocosas. Las espinas de peces gigantes yacen semienterradas en la arena.

8) La tierra de fuego: un volcán activo envía ríos de roca fundida a través de un paisaje infernal. La guerra se ha apoderado de la tierra.

9) Las islas Rocacollmillo: un archipiélago rocoso en medio de un mar tormentoso.

10) La selva de los mamuts: una jungla espesa y caliente donde viven mamuts gigantes de pelo corto y castaño... y seis ojos.

Regla especial: si al final de la partida no has construido al menos un campamento en uno de los espacios identificados con el símbolo del mamut, pierdes 8 PV. Los viejos mamuts de esta tierra son grandes conocedores del pasado y proporcionan valiosas pistas acerca de la ubicación de la Última Ruina.

11) La Última Ruina: el lugar donde se esconde la Última Ruina, los restos del Imperio arziano, una antigua y poderosa civilización. ¿Se alojan aquí los mayores deseos del corazón o algo completamente distinto?

La campaña: las cartas de los villanos de la Última Ruina

¡Cuatro villanos poderosos se dirigen a la Última Ruina para poder usar su poder legendario y gobernar el mundo! ¡Detenedlos o la guerra se esparcirá por el mundo una vez más!

Reglas especiales del mapa 11: al principio de la partida, dejad las cuatro cartas de villanos al lado del tablero de aldea. Si sois 3 jugadores, eliminad a Zag el Cazatesoros; si sois 2 jugadores, eliminad a Zag el Cazatesoros y a la capitana Shreya. Devolved a los villanos eliminados a la caja.

Durante la partida, cuando debas a enfrentarte a un peligro, puedes elegir entre enfrentarte normalmente a la carta superior del mazo de peligros O BIEN a una de las cartas de villanos que esté aún disponible.

Si derrotas al villano, reclamas la carta en cuestión, que te otorgará PV al final de la partida. Además, como si fuera un peligro normal, colocas en ella uno de tus campamentos. Finalmente, lee en el libro de gestas el párrafo que se te indica en la carta de villano.

Si al menos uno de los villanos no ha sido derrotado al final de la partida, ¡todos los jugadores habréis perdido la partida! Si esto sucede, no os desaniméis: podéis repetir la última partida, hasta que lo consigáis.

CRÉDITOS

Autor: Ryan Laukat ■ **Ilustraciones:** Ryan Laukat ■ **Redacción:** Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert y Malorie Laukat ■ **Desarrollo:** Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick y Craig Knight ■ **Pruebas de juego:** Malorie Laukat, Brenna Asplund, Craig Knight, Brandon Laukat, Andrew Frick, Daniel Peckham, Rick George, Tim Fowers, David Short, Seth Jaffee, Robert Schiewe, Alf Seegert, Barbara Allen, Matt Allen, Mike Risly, Ryan Dalton, August Larson, Brandon Crowthers, Conan Gustafson, Aaron Gustafson, Steven Stroup, Matthew Holmes, Bryan O'Daly y Travis Cooper.

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque ■ **Adaptación gráfica:** Ceci RC ■ **Editor:** David Esbrí

DEVIR

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Red Raven Games
625 E. Sege Lily Drive
Sandy, Utah 84070 USA
www.redravengames.com

©2018 Red Raven Games

ARRIBA Y ABAJO

RYAN LAUKAT

La mezcla definitiva entre un *eurogame* y un juego narrativo tiene nombre: *Arriba y Abajo*.

Construye la mejor aldea en la superficie de la montaña y explora las cavernas que se encuentran bajo tierra.



DEVIR

ÍNDICE

Acción gratuita	25
Alcaldía	15
Aldea	15
Aldea (al atardecer)	8
Aldea (diurna)	34
Aldea mejorada	34
Aventurero	8, 11, 15-28, 31, 35
Avepaca	8, 13, 16, 20, 34
Batirse en duelo	17
Cabaña del místico	16, 34
Campaña	4, 8, 9, 13, 23, 27, 29, 33
Cantina	15
Cárcel	17, 34
Carta de artefacto	12, 25, 26, 31
Carta de mundo	22
Carta de personaje	13, 23, 29, 33, 35
Carta de tesoro	16, 21, 32
Combate	18, 22, 23
Comida	13, 15, 16, 26, 31
Componentes	6-7
Construir campamentos	24
Corazón	9, 14, 19, 28, 34, 37
Desplazamiento	18, 19
Dificultad	20
Equipo actual	15, 18, 28
Espacio	9, 24, 31
Espada	17, 18, 20, 22
Establo	16, 34
Estandarte	14, 15, 25
Estandarte de facción	15, 25
Facción	15, 18, 25, 26, 31
Final de la partida	26
Gema	13, 18, 24, 26, 31
Gesta	21-23, 27, 29, 36
Granja	16
Habilidad	18, 21-22
Irse de aventuras	19-25
Jefe	25
Libro de gestas	21-22
Maravedí	15, 25, 26, 31
Mina	16, 34
Modalidades de juego	27
Opción	21-23
Partida exprés	5, 10, 23, 27
Partida vivencial	5, 8, 9, 13, 23, 27, 30, 33
Peligro	20, 26
Preparación	8-11
Preparativos	19
Primera aventura	4, 27
Punto de experiencia	13, 29, 30
Punto de viaje	14, 26, 27, 31
Puntuación	26
Reclutar aventurero	15
Recompensa	21-23
Redistribución de cartas	12
Reputación	14, 15, 22, 24, 26, 34
Ruta comercial	24, 26
Tablero de jugador	18, 26, 28
Talento	13, 29
Tienda	16
Visitar la aldea	15-16

TURNO DEL JUGADOR

Acciones

Realiza una acción por turno.

Visitar la aldea

Visita un edificio de la aldea y realiza ahí la acción.

Irse de aventuras

1. Si haces los preparativos para partir de viaje:

organiza tu equipo, recarga tu marcador de corazones y coloca a tu personaje en el espacio de la aldea en el mapa.

2. Desplázate por el mapa, intenta resolver una gesta y/o construye un campamento (en este orden).



Acción gratuita: comprar un artefacto

Puedes realizarla en cualquier momento de tu turno, incluso varias veces.

SÍMBOLOS



Habilidad: +1 en tiradas de habilidad. Úsala también en la mina y la granja.



Combate: +1 al batirte en duelo, al enfrentarte a peligros y en las tiradas de combate de las gestas.



Desplazamiento: +1 en la capacidad de desplazamiento.



Cautela: un equipo con cautela evita los peligros.



Búsqueda: +1 maravedí o +1 gema al construir un campamento.



Espacio de la aldea en el mapa: cuando haces los preparativos para partir de viaje (y solo entonces), ¡no te olvides de recargar tu marcador de corazones! A efectos de determinar si un peligro está aún activo o si un tesoro ha sido reclamado, siempre se considera que el espacio de la aldea contiene un campamento.



Punto de viaje (PV): quién tenga más al final de la partida es el ganador.



Reputación: un requisito para poder comprar algunas cartas de artefacto.



Corazón: una medida de tu resistencia y moral; úsalos para construir campamentos, pasar por espacios vacíos y aumentar el resultado de tus tiradas de dado.