Julien Prothiere Sebastien Caiveau

Recognition

El Dual Select System	2
Desarrollo del juego	5
Objetivo del juego	5
Contenido	7
Preparación	8
Cómo se juega	10
Fase de Decisión	10
Fase de Acción	12
Fase de Mantenimiento	16
Final del juego	18
Diferentes modos de juego	18
Ayuda para los jugadores	20
Créditos	20

Ludonaute

El Dual Select System

Dual Select System

En Precognition, debes intentar ver el futuro para ganar la partida. Esto se consigue mediante una nueva mecánica de juego: el Dual Select System. A continuación te contamos cómo funciona. En la página 10 se explica su aplicación específica a Precognition.

1. Juegas con 4 cartas cada ronda: en la mano tienes 2 cartas que has robado, y en tu Zona de Decisión tienes **bocarriba** las 2 cartas que te pasó la ronda anterior el jugador sentado a tu izquierda.
2. Debes elegir 2 cartas:
   - 1 de las 4 cartas a tu disposición **para ti**. Pon esta carta bocarriba en **tu** Zona de Acción.

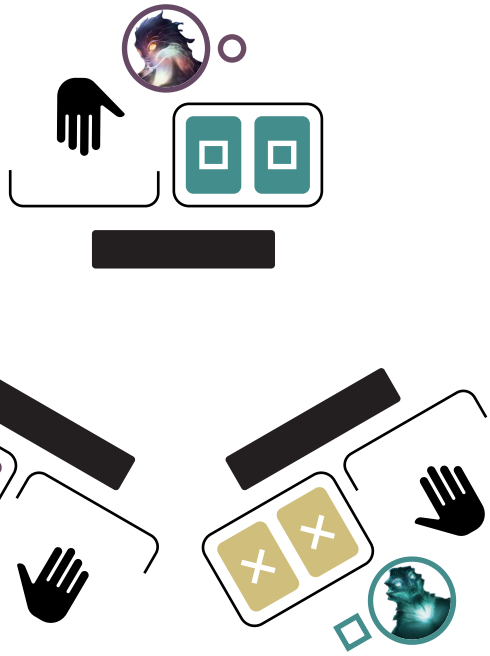
   Y

   - 1 de las 2 cartas que hay **bocarriba** en tu Zona de Decisión **para pasársela al jugador sentado a tu izquierda**. Pon esta carta bocarriba en su Zona de Acción.
3. Pon las 2 cartas restantes, bocarriba, en la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha. Eso significa que 1 de esas 2 cartas volverá a ti en la siguiente ronda.
4. Activas las cartas que hay en tu Zona de Acción: la carta que elegiste Y TAMBIÉN la carta que el jugador sentado a tu derecha eligió para ti.

Entonces empieza una nueva ronda.

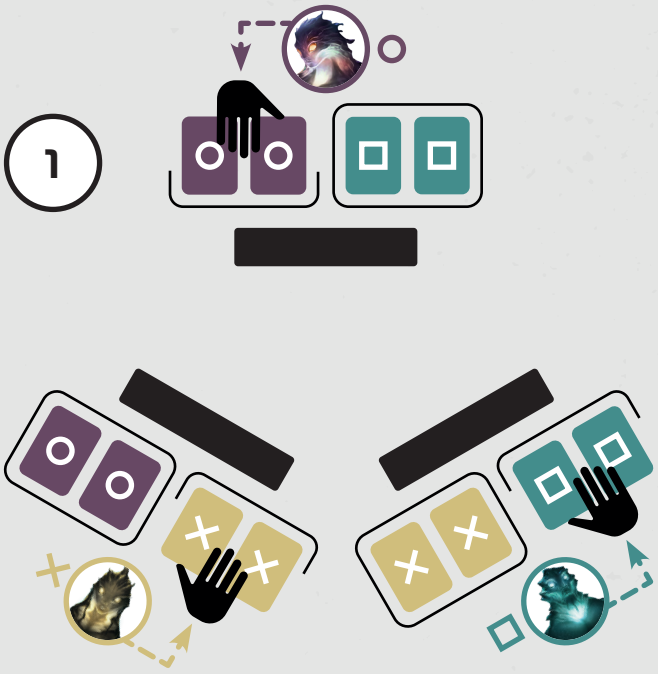


Descubre el Dual Select System en vídeo

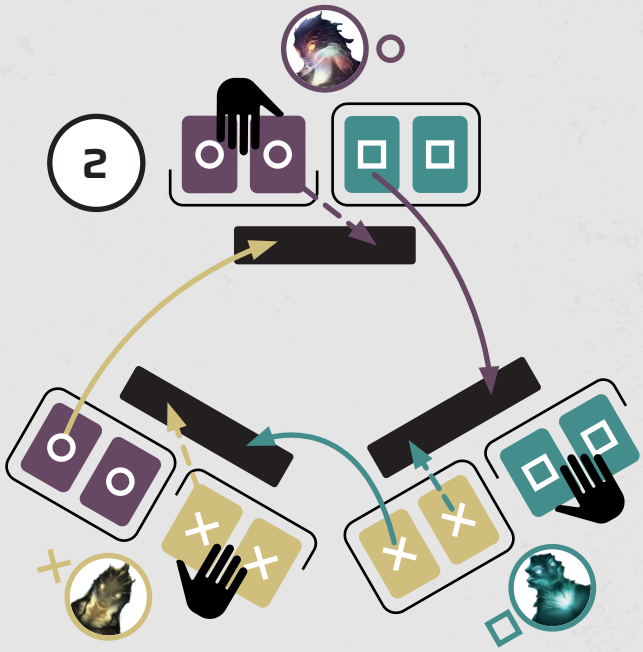


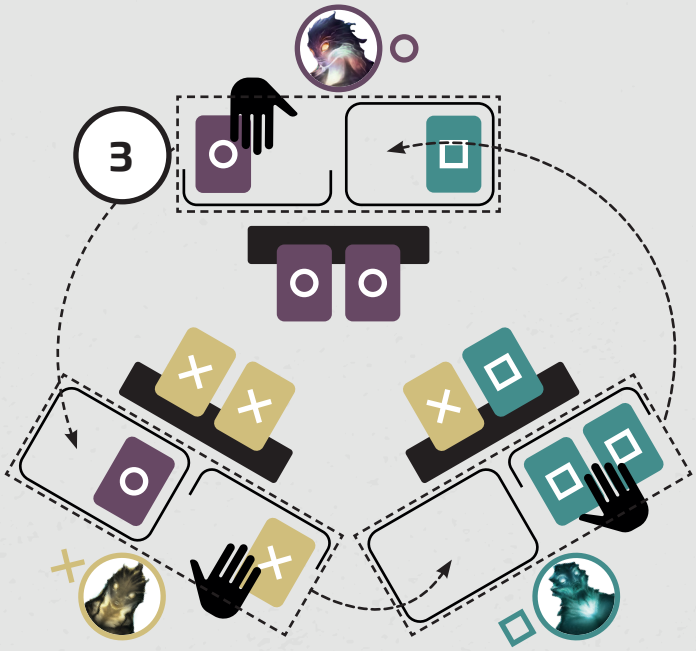
Comienzo de la ronda
Las 2 cartas que hay en tu Zona de Decisión te las pasó en la ronda anterior el jugador que está sentado a tu izquierda.

Rellena tu mano
Roba 2 cartas de tu mazo y consérvalas en tu mano.



Elige y pasa tus cartas
Guarda 1 de las 4 cartas para ti. Pasa 1 de las 2 cartas que hay **bocarriba** en tu Zona de Decisión al jugador sentado a tu izquierda.





Pasa las cartas restantes
Pon las 2 cartas restantes, **bocarriba** en la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha. 1 de esas 2 cartas volverá a ti en la siguiente ronda.



Activa tus cartas
Juega las cartas que hay en tu Zona de Acción.

Una mañana más, he vuelto a pasar horas observando a los Humanos, seres sin emociones que vagan junto al Gran Río en el que vivimos los Ymunes. Su destino me rompe el corazón. Pero hay esperanzas de otra vida, para ellos, para nosotros. Lo sé porque soy un Presciente y he vislumbrado destellos de un futuro para nosotros. El pasado nos ha hundido, pero el futuro que se está moldeando frente a nosotros puede ser brillante si actuamos con previsión.

Un desastre global ha cambiado para siempre la faz de la Tierra. En unas pocas semanas, el 99% de la humanidad ha sido aniquilada... Y esos fueron los que tuvieron suerte. Los cuerpos de los supervivientes sobrevivieron al cataclismo, pero todo lo que los hacía humanos, sus sentimientos, opiniones, pensamientos y emociones, desapareció, inhibido.

Pero aquí, en el Gran Río, se descubrió una particular especie de alga verde, la imunophyceae. Ha alimentado a nuestro pueblo y nos ha permitido superar el desastre y crear nueva vida, protegida en las profundidades del río. La imunophyceae es la razón de nuestra extraordinaria mutación y de nuestros poderes.

Hemos intentado ayudar a los Humanos con medicina basada en nuestras algas, y los resultados han sido notables. Los Humanos que se beneficiaron de nuestro tratamiento podían pensar y hablar de nuevo, y empezaron a trazar planes para salvar a su raza. Desafortunadamente, los efectos sólo duraban un par de días. Parecía que había algo en el entorno que les afectaba. Los Prescientes seguíamos convencidos de que nuestro futuro estaba ligado al de los Humanos.

Últimamente, las cosas se han empezado a aclarar. Finalmente, hemos «visto» este futuro: Ymunes viviendo junto a Humanos en un lugar único, llamado Létéa. Una lejana isla situada corriente abajo, protegida por una densa barrera de algas. Los efectos de la imunophyceae en los Humanos durarán para siempre en Létéa.

Nos encontramos en un momento decisivo: nuestro viaje a Létéa. Tal Defitia, Tal Terias, Tal Kartus y yo mismo, Tal Pria, todos nosotros Prescientes, nos embarcamos en viejas naves autónomas. Hemos acogido y tratado a algunos Humanos que se encontraban junto al río y estamos listos para soltar amarras...

Sólo tenemos un objetivo: salvar tantas vidas de Humanos durante nuestro viaje como nos resulte posible. Ymunes y Humanos debemos colaborar. Los Ymunes permanecerán en las naves para tratar a los Humanos y protegernos, mientras que los Humanos explorarán el río y sus orillas en busca de comida y baterías para impulsar nuestras naves. Los Humanos también rescatarán a otros Humanos e intentarán convencer a más Ymunes de que se unan a nosotros. El viaje será duro, ya que el terreno que debemos cruzar es extremadamente hostil. Sabemos que, río abajo, la Plaga destruye todo lo que encuentra a su paso. Sabemos que tendremos que enfrentarnos a otros peligros y que algunos de nosotros no llegarán a Létéa. Pero tenemos fe y confianza en nuestra presciencia.



Desarrollo del juego

Encarnas a un Presciente, un Ymune dotado con el poder de la precognición.

Como Presciente, tendrás visiones del futuro. Estas visiones son las cartas de Expedición que recibes y pasas a otros jugadores con el Dual Select System. Robarás, pasarás y recibirás cartas de Expedición. La estrategia del juego radica en tu gestión de estas cartas.

Sabrás los tipos de cartas que robarás en los siguientes turnos y tendrás que adaptar tu juego a este factor.

Las partidas se juegan a lo largo de 12 rondas, que representan las 12 etapas del río. En cada ronda, activas 1 o 2 cartas, que pueden combinarse entre sí o con las Máquinas encendidas. Cada jugador puede activar un máximo de 24 cartas durante una partida.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es tener más Humanos Saludables que los otros jugadores al final de la partida. Para conservar a los Humanos a los que has acogido en tu marcha corriente abajo necesitarás Comida, así como Médicos y Protectores que luchen contra la Plaga que encontrarás. ¡Buena suerte!



- 4 tableros individuales de Nave



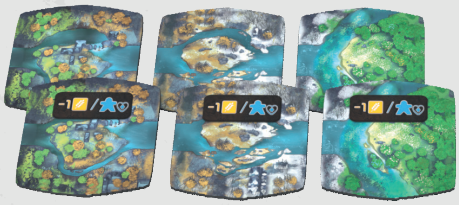
Cara Normal *Ventana cerrada*

Cara Avanzada *Ventana abierta*

- 12 fichas de Sala de Máquina
- 1 peón de Progreso y su base

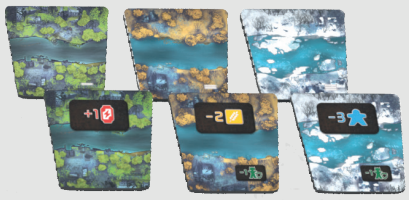


- 3 fichas de Isla *(1 ficha para cada temporada)*



temporada 1 *temporada 2* *temporada 3*

- 12 fichas de Río *(4 fichas para cada temporada)*



temporada 1 *temporada 2* *temporada 3*

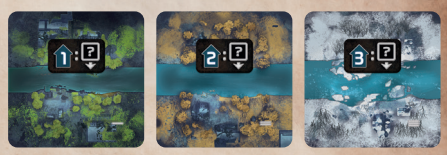
- 4 cubos morados de Plaga
- 4 cubos amarillos de Comida
- 12 contadores de 10 Comidas de valor
- 48 contadores de Batería
- 50 peones azules de Humano
- 40 peones verdes de Ymune
- 20 contadores de 5 Humanos /Ymunes

Para el modo de juego cooperativo:

- 24 fichas de Objetivo *(8 fichas para cada temporada)*



- 3 fichas de Río cooperativas *(1 ficha para cada temporada)*



Contenido

Descripción de la nave

1. Medidor de Comida
2. Cubierta Contaminada *Humanos Contaminados*
3. Enfermería *Médicos Ymune*
4. Camarotes *Humanos Saludables*
5. Medidor de Plaga
6. Proa *Protectores Ymune*

- 1 ficha de distribución de cartas por *temporada*



- 112 cartas - 28 cartas por jugador:
  - 2 cartas de Elección (Pasar y Conservar)



  - 2 cartas de ayuda para los jugadores (*consulta la última página de las reglas*)



- 24 cartas de Expedición (10 cartas *temporada 1*, 8 cartas *temporada 2* y 6 cartas *temporada 3*)

Descripción de las cartas de Expedición

Hay 4 recursos diferentes en el juego: Comida, Baterías, Humanos e Ymunes.
Cada recurso está asociado a un tipo de carta.

Las cartas de Comida son predominantemente amarillas y te proporcionan de Comida.

Las cartas de Humano son predominantemente azules y te proporcionan de Humano.

Las cartas de Batería son predominantemente rojas y te proporcionan de Batería.

Las cartas de Ymune son predominantemente verdes y te proporcionan de Ymune.



Preparación

Puedes jugar con una **preparación normal** o con una **preparación avanzada**, que ofrece más decisiones estratégicas. Te recomendamos que juegues tu primera partida con la preparación normal.

Preparación normal

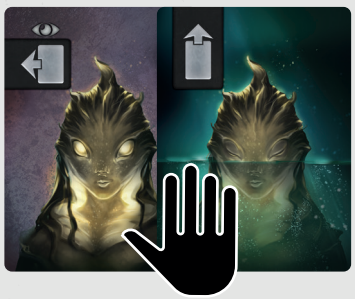
Cada jugador:

1. Toma una Nave.
2. Pon 2 fichas de Sala de Máquinas en la Zona de Máquinas, con la cara normal hacia arriba.
3. Pon 1 cubo de Comida en el número 8 del medidor de Comida.
4. Pon 1 Ymune en la Enfermería.
5. Pon 1 cubo de Plaga en el número 0 del medidor de Plaga.





6. Pon 4 Humanos en los Camarotes.
7. Elige un Presciente y toma las correspondientes 28 cartas.
   Forma un mazo con las 24 cartas de Expedición, divididas por temporada (la *temporada 1* arriba, después la *2* y finalmente la *3*), del siguiente modo: baraja las 6 cartas de la *temporada 3* y ponlas bocabajo junto a tu Nave, después baraja las 8 cartas de la *temporada 2* y ponlas bocabajo sobre las cartas de la temporada 3 y, por último, baraja las 10 cartas de la *temporada 1* y ponlas bocabajo sobre las cartas de la temporada 2. Este es tu mazo de Expediciones.
8. Toma tus 2 cartas de Elección y ponlas en tu mano.



9. Deja a tu alcance las cartas de ayuda para los jugadores.



⑩ Roba las 2 primeras cartas de tu mazo y ponlas **bocarriba** en la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha.

Al final de esta fase, cada jugador debería tener 2 cartas en su Zona de Decisión, que le ha pasado el jugador sentado a su izquierda, y sus 2 cartas de Elección en la mano.



Para todos los jugadores:

⑪ En el centro de la mesa se debe formar el Río, que representa las rondas de juego, poniendo en fila 3 de las 4 fichas de Río de la *temporada 1* bocabajo. La ficha restante se devuelve a la caja del juego y no se usará durante esta partida. Después se coloca la ficha de Isla de la *temporada 1* al final de la fila, bocabajo. La fila se continúa repitiendo este proceso con las fichas de Río e Isla de las *temporadas 2 y 3*. Al final, habrá sobre la mesa un Río formado por 12 fichas boca abajo *(3 temporadas de 4 fichas cada una)*.

Se coloca el peón de Progreso **frente** a la primera ficha de Río de la *temporada 1*.

⑫ En un lugar de la mesa de fácil acceso para todos los jugadores se dejan todos los peones y contadores de Humanos, Comida, Ymune y Baterías, y además la ficha de distribución de cartas por *temporada*.

Preparación avanzada



Sigue la preparación normal, con las siguientes diferencias:

- En lugar de tomar 2 fichas de Sala de Máquinas y usar sus caras normales, tomas al azar 3 fichas de Sala de Máquinas con la **cara avanzada bocarriba** y conservas 2 de ellas. La ficha restante se devuelve a la caja del juego y no se usará durante esta partida. Después colocas las 2 fichas que has seleccionado en tu Zona de Máquinas, con la cara avanzada bocarriba.
- En lugar de pasar las 2 primeras cartas de tu mazo a la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha, robas las 4 primeras cartas de tu mazo de Expedición, eliges 2 de ellas, y las colocas bocarriba en la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha. Después devuelves las 2 cartas restantes a la parte superior de tu mazo.

Cómo se juega

La partida se juega a lo largo de 12 rondas. Cada ronda consiste en tres fases distintas. Todos los jugadores deben realizar cada fase **al mismo tiempo**.

I - Fase de Decisión
Roba tus cartas
Elige tus cartas

II - Fase de Acción
Activa tus cartas
Usa tus Máquinas encendidas

III - Fase de Mantenimiento
Aumenta el nivel de Plaga
Reduce el nivel de Plaga
Pierde Humanos
Cura a tus Humanos Contaminados
Avanza por el Río

Fase de Decisión

Roba tus cartas

Roba las 2 primeras cartas de tu mazo de Expedición y consérvalas en tu mano junto a tus 2 cartas de Elección.

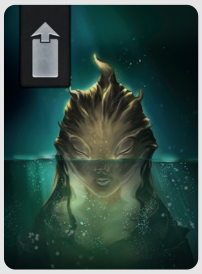
Ahora tienes 4 cartas en la mano y 2 cartas en tu Zona de Decisión, que te pasó el jugador sentado a tu izquierda.

Excepción para el último turno

Tu mazo de Expedición está agotado, así que no puedes robar. Sólo cuentas con las 2 cartas de Elección que tienes en la mano y las 2 cartas que hay en tu Zona de Decisión.

Elige tus cartas

El Dual Select System hace su aparición durante este paso: eliges 1 carta para ti y 1 carta para el jugador sentado a tu izquierda, usando tus cartas de Elección (*ver a la derecha*).



Tu carta de **Conservar** se deja junto a la carta que conservarás.



Tu carta de **Pasar** se deja junto a la carta que le pasarás al jugador sentado a tu izquierda.

Esta elección debe realizarse **en secreto y de forma simultánea**. Después de pensarlo bien, tienes que formar 3 pares de cartas en tu Zona de Decisión:

- 1 par con tu carta de Conservar y 1 de las 4 cartas de Expedición.
- 1 par con tu carta de Pasar y 1 de las 2 cartas de Expedición que hay **bocarriba** en tu Zona de Decisión.
- 1 par con las 2 cartas de Expedición restantes.



Debes poner bocabajo todas las cartas que tengas en la mano.

Ten cuidado cuando pongas una carta sobre alguna de las 2 cartas que hay bocarriba en tu Zona de Decisión, y asegúrate de que se puede seguir leyendo la información que hay en el lado izquierdo de la carta.

Nota importante: La carta de Expedición que le pasarás al jugador sentado a tu izquierda debe ser una de las 2 cartas que hay bocarriba en tu Zona de Decisión.

No revelar a los oponentes información sobre tu juego es clave para ganar la partida, y por eso debes poner bocabajo de golpe todas las cartas de tu mano cuando hayas tomado tu decisión.

Cuando todos los jugadores han elegido sus 3 pares de cartas, se les da la vuelta.

Coloca la carta que emparejaste con tu carta de Pasar en **la Zona de Acción del jugador sentado a tu izquierda**, en el espacio ⬅.

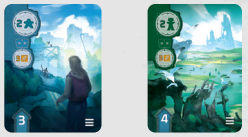


Coloca la carta que emparejaste con tu carta de Conservar en **tu Zona de Acción**, en el espacio ⬇.



Al final de esta fase, tienes:

- 2 cartas en tu Zona de Acción que puedes activar durante la siguiente fase,
- 2 cartas en tu Zona de Decisión para la siguiente ronda,
- tus 2 cartas de Elección en las manos.



Coloca las 2 cartas restantes, bocarriba, en **la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha**; 1 de estas 2 cartas volverá a ti durante la siguiente ronda.

Fase de Acción

Tienes 2 cartas de Expedición en tu Zona de Acción, 1 que te pasó el jugador sentado a tu derecha, y 1 que elegiste tú.

Activa tus cartas



Cada carta tiene un coste de activación que se paga con Humanos **Saludables** que haya en los Camarotes. Este coste se muestra en la esquina inferior izquierda de la carta.

Los Humanos de los Camarotes han sido tratados y pueden salir de expedición.

Puedes:

- Activar ambas cartas moviendo de los Camarotes a la Cubierta Contaminada tantos Humanos como el coste total de ambas cartas de Expedición.
- Activar sólo 1 de las 2 cartas. En ese caso, sea cual sea la carta que deseas activar, no es necesario que muevas a ningún Humano. En otras palabras, pierdes los beneficios de la carta que no activaste, pero no contaminas a ningún Humano.

Las cartas con coste 🏠 cuestan tanto como cueste la segunda carta. Si ambas tienen coste 🏠, se considera que las dos tienen coste 0.



Cuando activas una carta, recibes el número de recursos que se muestra en el primer circulo de la esquina superior izquierda. Si las 2 cartas de tu Zona de Acción son del **mismo tipo**, recibes los recursos de bonificación que se indiquen en el segundo círculo (consulta el recuadro de la siguiente página).

Siempre puedes recibir menos recursos de los que te da una carta activada.



En este ejemplo, se mueven 4 (2+2) Humanos de los Camarotes a la Cubierta Contaminada. Después se toman 2 Baterías y 2 Humanos.



Ten en cuenta que, si recibes 🏠 recursos, ese número será igual al coste de la **segunda** carta de tu Zona de Acción. Si el coste de esa segunda carta es también 🏠, el número de recursos recibidos será igual al coste de la primera carta.

Tipos de carta

Hay 4 tipos de carta, que coinciden con los 4 recursos del juego:



Las cartas de Ymune

Cuando recibas un Ymune, tómalo de la reserva y ponlo en la Enfermería, donde se convertirá en un Médico que tratará a los Humanos Contaminados, o en la Proa de la Nave, donde se convertirá en un Protector que luchará contra la Plaga.

Si recibes varios Ymunes al mismo tiempo, puedes repartirlos entre la Enfermería y la Proa **como veas conveniente**. Sin embargo, una vez que se los ha destinado a un puesto, los Ymunes permanecen en este y no pueden ser reasignados.

Los Ymunes son seres profunda y sinceramente compasivos y te ayudarán en tu misión.



Las cartas de Humano

Cuando recibas Humanos, tómalos de la reserva y ponlos **en la Cubierta Contaminada** de tu Nave.

Representan los Humanos contaminados que has encontrado durante tus expediciones en tierra firme.





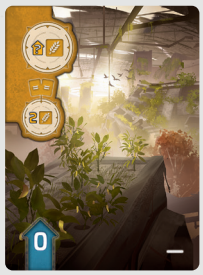




Las cartas de Batería

Cuando recibas Baterías, tómalas de la reserva y ponlas, **a tu discreción**, sobre las Máquinas de tu Nave. Las Baterías no pueden moverse una vez que se han puesto sobre una Máquina.

Devolverles la energía a las Máquinas de tu Nave supondrá una considerable ayuda para ti, así que esta debería ser una de tus prioridades.



Las cartas de Comida

Cuando recibas Comida, mueve el cubo de tu medidor de Comida el número de espacios correspondientes a la cantidad recibida. Cada vez que alcances la marca de 10 en este medidor, toma una ficha por valor de 10 Comidas y devuelve el cubo al espacio marcado con 0.

Los Humanos Saludables necesitan comida regularmente para poder enfrentarse al esfuerzo de sus expediciones.

Las 2 cartas en tu Zona de Acción son del mismo tipo

En ese caso, cada carta activada te proporciona recursos adicionales, además de los recursos que muestra el primer círculo.

Si sólo activaste una carta, sólo recibirás los recursos y la bonificación de esa carta.

Anticiparse al futuro ya te salvó la vida una vez. ¡Sin duda volverá resultarte útil en algún momento!

En este ejemplo, recibes 3 Comidas y una bonificación de 1 Ymune y 2 Baterías.

Usa tus Máquinas encendidas



① ② ③ Hay 3 Máquinas distintas en la Sala de Máquinas.

Cuando una Máquina cuenta con **todas** las Baterías que necesita para funcionar, se enciende. No puedes beneficiarte de Máquinas que aún no dispongan de todas sus Baterías.

Sólo puedes beneficiarte del efecto de tus Máquinas encendidas una vez cada turno, si cumples sus requisitos.

Recibirás uno o más recursos gracias al efecto de cada Máquina. Recibes estos recursos como si proviniesen de una carta *(ver página 13)*.

Siempre puedes recibir menos recursos de los que te da una Máquina encendida.

Nota: las Baterías recibidas por medio de una Máquina encendida sólo servirán para encender las Máquinas a las que se asignen después de la ronda actual.



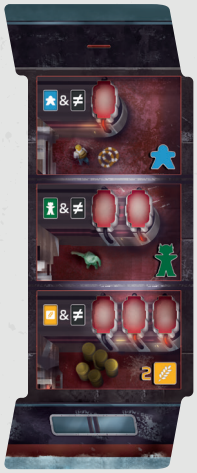
El efecto de una Máquina también puede ser la curación de Humanos. Cuando te beneficies de este efecto, mueve el número señalado de Humanos de la Cubierta Contaminada a los Camarotes.

Algunas Salas de Máquina indican el tipo de Ymunes recibidos o requeridos (Protectores o Médicos).

Máquinas en la preparación normal

Recibes recursos de la Máquinas normales en función del tipo de las 2 cartas de Expedición que haya en tu Zona de Acción, ya hayas activado una o ambas cartas.

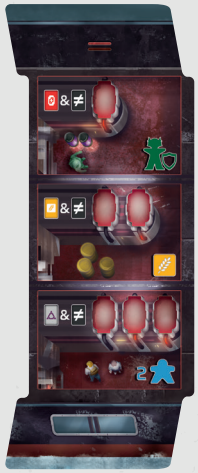
Si tienes en tu Zona de Acción:



una carta de Humano y una carta de otro tipo, recibes 1 Humano.

una carta de Ymune y una carta de otro tipo, recibes 1 Ymune.

una carta de Comida y una carta de otro tipo, recibes 2 Comidas.



una carta de Batería y una carta de otro tipo, recibes 1 Ymune Protector.

una carta de Comida y una carta de otro tipo, recibes 1 Comida.

una carta con un valor de Plaga y otra carta sin valor de Plaga, recibes 2 Humanos.

Máquinas en la preparación avanzada

Las Salas de Máquinas avanzadas son todas diferentes, y sus Máquinas tienen todas diferentes requisitos y efectos.

Dispensario
Puesto de mando
Unidad de búsqueda
Unidad de detección
Laboratorio de agronomía
Invernadero autónomo
Compartimento estanco
Unidad de descontaminación
Tienda
Taller
Pañol
Generador

① Máquinas en la 1ª fila

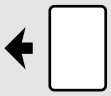
El efecto tiene lugar si los recursos recibidos este turno gracias a tus cartas **sólo** cumplen con el tipo y/o número requeridos.

Sólo puedes beneficiarte del efecto de una Máquina una vez por turno, independientemente del número de recursos que hayas recibido.

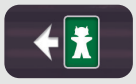
Un mismo recurso recibido en un turno dado puede activar el efecto de 2 Máquinas diferentes.

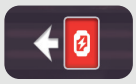
---

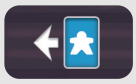
② Máquinas en la 2ª fila

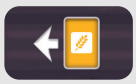


El efecto tiene lugar si la carta que le **pasaste** al jugador sentado a tu izquierda durante este turno cumple con el requisito:


una carta de Ymune


una carta de Batería

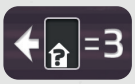

una carta de Humano


una carta de Comida


una carta con un coste igual a 0


una carta con un coste igual a 1


una carta con un coste igual a 2


una carta con un coste igual a 3


una carta con un coste igual o inferior a 1

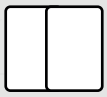

una carta con un coste igual o superior a 3


una carta con un coste igual o superior a 4

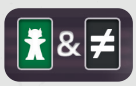

una carta con un valor de Plaga

---

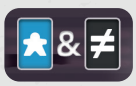
③ Máquinas de la 3ª fila

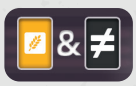


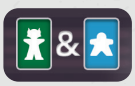
El efecto tiene lugar si las **2 cartas de Expedición de tu Zona de Acción** cumplen el requisito (ya hayas activado sólo una de las cartas o ambas):

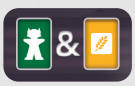

una carta de Ymune y una carta de otro tipo

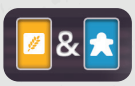

una carta de Batería y una carta de otro tipo


una carta de Humano y una carta de otro tipo

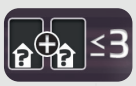

una carta de Comida y una carta de otro tipo

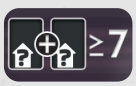

una carta de Ymune y una carta de Humano

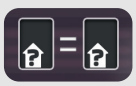

una carta de Ymune y una carta de Comida

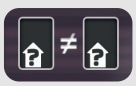

una carta de Comida y una carta de Humano


una carta con un valor de Plaga y otra carta sin valor de Plaga


dos cartas cuyo coste total sea igual o inferior a 3


dos cartas cuyo coste total sea igual o superior a 7


dos cartas con el mismo coste


dos cartas de coste diferente

Fase de Mantenimiento

Aumenta el nivel de Plaga

Algunas cartas de Expedición de la *temporada 2* y la *temporada 3* muestran un valor de Plaga en el lado izquierdo.

Aumenta el nivel de Plaga por cada carta con valor de Plaga que haya en tu Zona de Acción, haya sido activada o no, moviendo el cubo del medidor un número de espacios igual al total del valor de Plaga de la carta o cartas. El medidor no puede superar el nivel 12.





Reduce el nivel de Plaga

Puedes reducir parcial o totalmente tu nivel de Plaga devolviendo 1 o más de tus Protectores Ymune a la reserva. Por cada Protector que decidas perder, tu nivel de Plaga se reduce en 2 espacios (o 1 si estás en nivel 1) en el medidor de Plaga.



Pierde Humanos

Si tu nivel de Plaga está por encima de 0, pierdes tantos Humanos (Contaminados o Saludables, a tu elección) como tu nivel de Plaga.

Si has perdidos todos tus Humanos pero tu nivel de Plaga está por encima de 0, no pasa nada.

Nota: si no usas Protectores Ymune para reducir tu nivel de Plaga, perderás Humanos al final de cada ronda.



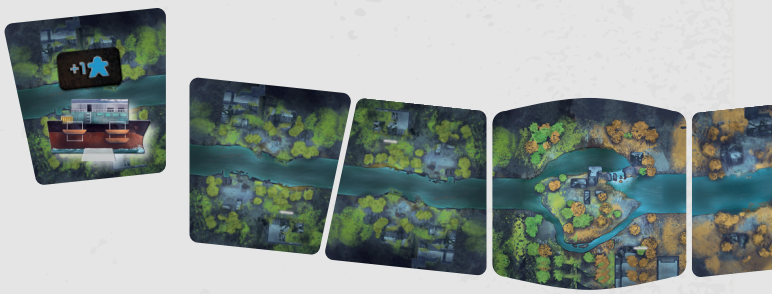
Cura a tus Humanos Contaminados

Debes curar a tantos Humanos Contaminados como Médicos Ymune tengas en la Enfermería. Los Humanos sanados se mueven de la Cubierta Contaminada a los Camarotes.

*Si tienes tantos o más Médicos Ymune que Humanos Contaminados, **no puedes** dejar ningún Humano en la Cubierta Contaminada.*

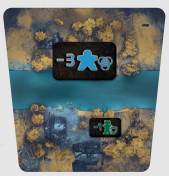
Si tienes menos Médicos Ymune que Humanos, los Humanos que no hayan sido sanados permanecen en la Cubierta Contaminada.

Avanza por el Río

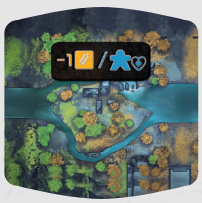


Dale la vuelta a la ficha de Río que hay frente al peón de Progreso para descubrir el evento del final de turno. Cada jugador aplica el efecto de ese evento. Después se coloca el peón de Progreso sobre la ficha que se acaba de revelar.

Existen dos tipos de evento:



Los eventos de las fichas de Río: aplica el efecto del evento o descarta un Protector Ymune para ignorarlo. Durante la *temporada 1* recibirás uno o más recursos gracias a estos eventos. Sin embargo, durante la *temporada 2* y la *temporada 3*, perderás recursos.



Los eventos de las fichas de Isla: una temporada dura 4 rondas y sólo debes alimentar a tus Humanos Saludables al final de la temporada. Cada Humano **Saludable** consume 1 Comida. Se pueden dar dos casos diferentes:

- Tienes suficiente Comida para todos tus Humanos Saludables - Reduce tu medidor de Comida en tantos espacios como Humanos Saludables tengas en los Camarotes. Puede que te quede Comida, que estará disponible al final de la siguiente temporada.
- No tienes suficiente Comida para todos tus Humanos Saludables - Pierdes todos los Humanos Saludables a los que no pudiste alimentar y tu medidor de Comida queda a 0.

  Empiezas la partida con 8 Comidas, que sólo alimentarán a tus 4 Humanos iniciales durante las 2 primeras temporadas.

Al final de la ronda, descarta las cartas de tu Zona de Acción. No volverás a usarlas.

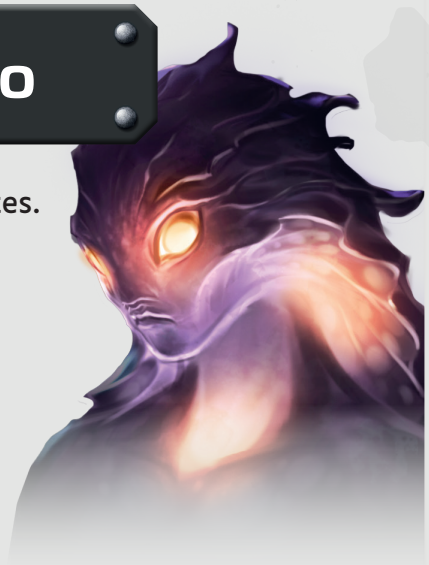
Final del juego

Al final de la temporada 3, tras alimentar a los Humanos Saludables a los que hayas salvado, cuéntalos. El jugador con más Humanos **Saludables** gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con más Humanos Saludables y Contaminados. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Hemos llegado a la boca del río. Létéa se encuentra a sólo cuatro días de viaje. Quienes siguen vivos hoy representan nuestro futuro.

Diferentes modos de juego





PRECOGNITION puede jugarse de tres modos diferentes.

El modo competitivo

Lo acabamos de explicar en profundidad.

El modo por equipos

Para este modo de juego se requieren 4 jugadores.

Las reglas son las mismas que las del modo competitivo, pero con dos equipos de 2 jugadores sentados el uno junto al otro.

Al final de la partida, ambos miembros del equipo suman sus Humanos Saludables. El equipo con el mayor número total gana el juego. En caso de empate, gana el equipo con más Humanos Contaminados.

Nota: como siempre le pasas una carta al jugador sentado a tu izquierda, la labor de uno de los miembros del equipo será ayudar a su compañero, mientras que la labor del otro será obstaculizar el progreso del equipo contrario.

El modo cooperativo

Todos los jugadores se unen para alcanzar los Objetivos establecidos durante cada temporada.

Hay dos tipos de Objetivos:

- los que sólo requieren que uno de los jugadores tenga los recursos especificados. 
- los que requieren que todos los jugadores tengan los recursos especificados. 

Estas son las diferencias con respecto a la preparación normal:

Cuando formes el Río

Toma las 3 fichas de Río cooperativas y colócalas frente a cada correspondiente sección de Río *(temporadas 1, 2 y 3)*. Bajo cada sección, forma un mazo añadiendo al azar y sin mirar tantas fichas de Objetivo de la correspondiente temporada como jugadores haya en la partida. Asegúrate de que se muestra la cara de las fichas que tiene tres rectángulos *(dos blancos y uno negro)*. Devuelve las fichas de Objetivo restantes a la caja del juego, ya que no se usarán durante esta partida.



Ficha de Río cooperativa que se colocará en la cima de la pila

Fichas de Objetivo que se colocan debajo

Durante la fase de Acción

Dispones de dos nuevas opciones:

- Puedes revelar una ficha de Objetivo de la actual temporada moviendo Humanos Saludables de tus Camarotes a tu Cubierta Contaminada.

  Para revelar 1 ficha de Objetivo debes mover: 1 Humano Saludable en la *temporada 1*, 2 Humanos Saludables en la *temporada 2* y 3 Humanos Saludables en la *temporada 3*. Las fichas de Objetivo reveladas se colocan junto a su mazo, con los tres rectángulos *(dos blancos y uno negro)* bocarriba.

  El coste en Humanos para revelar una ficha sólo puede ser pagado por ***un único jugador****. Ten en cuenta que uno o varios jugadores pueden revelar varias fichas de Objetivo durante un mismo turno.*

- Puedes usar los recursos que se muestren en una ficha de Objetivo que se haya revelado durante este turno o en un turno anterior para mitigar su efecto. Sólo pueden usarse los recursos recibidos por un solo jugador **durante el turno actual**. Dale la vuelta y colócala con la cara que sólo tiene un rectángulo blanco bocarriba.



Dale la vuelta a la ficha para mitigar su efecto

Al final de cada temporada

Tras alimentar a tus Humanos Saludable, si sigue habiendo fichas de Objetivo bajo la ficha de Río cooperativa de esa temporada, dales la vuelta, de modo que muestren los tres rectángulos blancos.

Debes tener los recursos especificados en los Objetivos para poder completarlos. Un mismo recurso puede completar varios Objetivos.

Si no se completa uno o más Objetivos de la actual temporada, los jugadores pierden la partida inmediatamente. Si se han completado todos, la partida continúa. Debéis completar nuevos Objetivos durante la siguiente temporada.

Al final de la partida se suman los Humanos Saludables de todos los jugadores. Para ganar la partida, debéis tener al menos:

- 30 Humanos Saludables en una partida de 2 jugadores.
- 45 Humanos Saludables en una partida de 3 jugadores.
- 60 Humanos Saludables en una partida de 4 jugadores.

Se puede aumentar la dificultad del modo cooperativo:

Difícil: Se empieza con 4 Comidas en lugar de 8.
Apocalipsis: Se empieza con 4 Comidas en lugar de 8 y se añade 1 ficha de Objetivo por *temporada*.

Ayuda para los jugadores



Roba las 2 primeras cartas de tu mazo y consérvalas en tu mano



Con tus cartas de Pasar y Conservar, elige 1 carta para ti y 1 carta para el jugador sentado a tu izquierda. Forma 3 parejas de cartas y pon las cartas de tu mano **bocabajo**. Debes emparejar tu carta de Pasar con una de las 2 cartas que hay **bocarriba** en tu Zona de Decisión.



Cuando todos los jugadores han elegido sus cartas, se revelan y pones:
- 1 carta en tu Zona de Acción
- 1 carta en la Zona de Acción del jugador sentado a tu izquierda
- 2 cartas en la Zona de Decisión del jugador sentado a tu derecha



Si activas las 2 cartas de tu Zona de Acción, debes pagar por ambas contaminando a tantos Humanos Saludables como el coste total de las 2 cartas.
Si sólo activas 1 de las 2 cartas de tu Zona de Acción, no debes pagar nada.
Recibes los recursos de las cartas activadas.



Recibes los efectos de las Máquinas encendidas cuyos requisitos se cumplan.



Curas a tantos Humanos Contaminados como Médicos Ymune tengas en la Enfermería.
Ponlos en los Camarotes.



Aumenta el nivel de Plaga en el medidor en tantos espacios como el valor de Plaga total de las 2 cartas que hay en tu Zona de Acción.



Puedes descartar 1 o más Protectores Ymune para reducir el nivel de Plaga en tu medidor: el nivel se reduce en 2 espacios por cada Protector Ymune descartado.



Pierdes tantos Humanos (Saludables o Contaminados, a tu elección) como el valor de Plaga en tu medidor de Plaga.



Dale la vuelta a la siguiente ficha de Río, aplica sus efectos y pon el peón de Progreso sobre esa ficha de Río.

Créditos

Diseño de juego
Julien Prothière

Ilustrador
Sébastien Caiveau

Desarrollo
Cédric Lefebvre

Editor
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright
2022 Ludonaute – Todos los derechos reservados

Las reglas en vídeo

Ludonaute