PALEO



Empieza un nuevo día en la Edad de Piedra. Otro día en el que vuestra tribu va a tener que mantenerse unida si quiere sobrevivir y progresar. Pero os esperan muchos peligros: animales salvajes, tormentas implacables y tribus hostiles se interpondrán en vuestro camino.

DEVIR

RESUMEN Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

COMPONENTES

3 tableros

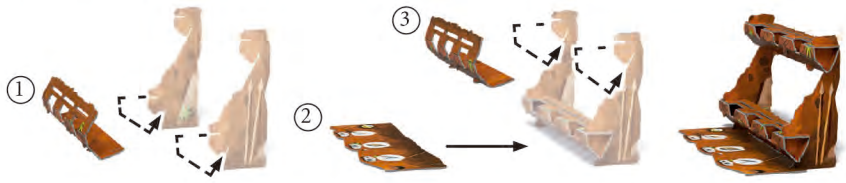


Campamento base *Zona salvaje* *Noche*

1 cementerio



1 taller *Antes de la primera partida montad el taller tal como se indica.*



222 cartas



40 fichas de recursos

20 *Comida* 12 *Madera* 8 *Piedra*

48 fichas de utensilios



40 fichas de herida



5 fichas de cráneo



5 fichas de victoria



2 dados



INTRODUCCIÓN

En *Paleo* guiaréis una tribu en la Edad de Piedra. Os enfrentaréis constantemente a nuevas aventuras, representadas mediante cartas, que tendréis que ir descubriendo. Cada jugador llevará a un grupo de personas con un conjunto distinto de características.

- *Paleo* es un juego cooperativo, así que tendréis que intentar sobrevivir y ganar la partida todos juntos.
- Este juego se centra sobre todo en explorar y descubrir un misterioso mundo. Así pues, siempre que preparéis la partida o guardéis los componentes, debéis intentar mirar el anverso de las cartas lo menos posible.
- *Paleo* está dividido en 10 módulos, de los cuáles utilizaréis 2 en cada partida. En el Suplemento los hemos organizado en 7 niveles, que podréis jugar uno tras otro (aunque no es obligatorio). Como el juego es modular, también podréis crear vuestros propios niveles.

¡ATENCIÓN!

Te recomendamos encarecidamente que la primera partida no sea con 4 jugadores. Por experiencia hemos visto que, como hay muchas más opciones posibles, la partida podría alargarse más de lo debido. De todos modos, si vais a ser 4 jugadores, 2 de ellos tendrían que llevar juntos un mismo grupo. Si alguno de los jugadores ya ha jugado antes, podréis jugar 4 sin problema.

OBJETIVO Y FINAL DE LA PARTIDA

Este juego no tiene un número determinado de rondas. En vez de ello, la partida terminará inmediatamente si ganáis o perdéis entre todos.

- El objetivo es terminar la pintura rupestre. Para ello necesitaréis reunir 5 fichas de victoria. Si lo conseguís, la partida terminará de inmediato y habréis ganado.
  Atención: no queremos contaros exactamente cómo se consiguen estas fichas de victoria. La intención del juego es que tengáis que averiguarlo vosotros mismos.
- Perderéis la partida inmediatamente si acumuláis 5 fichas de cráneo. Estas fichas las recibiréis, principalmente, cuando no podáis alimentar a vuestra gente o si no podéis protegerles ante ciertos peligros.
- Tanto las fichas de victoria como las de cráneo se colocan en el tablero de la Noche.
- **Caso especial:** Si se diera el caso de que conseguís vuestra quinta ficha de victoria y vuestro quinto cráneo con la misma acción, se considerará que habréis ganado.



PREPARACIÓN DE LAS CARTAS

Cuando vayáis a estrenar el juego veréis que las cartas ya están ordenadas. Cada uno de los mazos se distingue de los demás por un distintivo (una letra o un número) que aparece en el anverso de las cartas.



Distintivo "1" en el anverso de una carta básica

Dorso



Cartas básicas (32) *Personas (20)* *Sueños (16)* *Ideas (8)* *Sucesos (22)* *Módulos (124)*

- Clasificad los mazos a partir de su distintivo (en la esquina superior derecha).
- Poned cada mazo en una de las 15 bolsas. Si queréis empezar a jugar inmediatamente, guardad los módulos C-J; el resto los necesitaréis para el primer nivel.
- También hemos incluido 10 cartas en blanco para que podáis crear vuestro propio módulo.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Después de prepararlo todo (ver siguiente página), empezaréis la partida con la fase de día. En esta fase iréis descubriendo distintos lugares de la Edad de Piedra por los que iréis pasando. Estos lugares están representados por cartas que cada jugador tendrá. En estos lugares os toparéis con animales, plantas, peligros, misiones y mucho más (ver p. 4).

- Cuando todos hayáis completado la fase de día, seguirá la fase de noche (p. 5). Aquí os reuniréis alrededor del fuego, comeréis algo y completaréis importantes misiones.
- Cuando termine la fase de noche (p. 5, paso 4), empezará un nuevo día. Este proceso se repetirá hasta que ganéis o perdáis la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Todas las partidas se preparan prácticamente de la misma forma: solamente varían en función del nivel que vayáis a jugar. Vamos a explicar cómo se preparan tomando como ejemplo el nivel 1. Cada nivel se compone de varios módulos. En las páginas 1-3 del Suplemento se explican las particularidades de cada nivel y de los módulos posteriores.

Allí se detalla todo lo que necesitaréis para un nuevo nivel. Antes de empezar cualquier partida de los niveles 2-7, leed primero las particularidades de ese nivel. Después, preparad la partida como siempre (obviamente, sin las cartas del nivel 1). Los dados no se necesitan hasta el nivel 2.

1 Situad los 3 tableros en el centro de la mesa.

2 Situad el taller junto al tablero del Campamento base. Montad el cementerio y dejadlo junto al taller.

3 Preparad una reserva compartida con las fichas de recursos y heridas y dejadla cerca de los tableros.



5  Colocad luego 5 comidas en el almacén del Campamento.

4 Clasificad todos los utensilios en función de su tipo, y después colocad 5 antorchas, 5 pedernales y 5 lanzas en el lugar correspondiente del taller.

5  5  5 

Estos utensilios estarán disponibles en todos los módulos desde el principio. Dejad el resto de fichas de utensilios junto al taller.

5 Dejad las 5 fichas de cráneo y las 5 de victoria junto al tablero de la Noche.

5  5 

6 Tomad los tres mazos siguientes: Personas, Sueños e Ideas. Mezclad cada mazo por separado y dejadlo boca abajo en los tres espacios correspondientes del Campamento.

20  16  8 

7 Cada jugador roba luego 2 cartas de persona del tablero del Campamento y las deja boca arriba frente a él.



Estas 2 personas constituirán el grupo inicial de ese jugador.



Después deberéis tomar todas las fichas de utensilio que aparecieran en las personas que os han tocado y dejarlas junto a vuestro grupo.

! Los pasos que se explican a continuación varían según los módulos. Así pues, si vais a jugar con otro nivel que no sea el 1, leed primero el Suplemento.

8 Cada módulo tiene 1 carta de misión, que se distingue por tener una luna en el dorso.



Carta de misión

Descubrid esa carta y ponedla en el espacio señalada con ☀ del tablero de la Noche.



En el primer nivel, las dos cartas de misión son “Abundancia de presas” y “Un nuevo mundo”.

9 Tomad las cartas de suceso y buscad los sucesos que se usarán en esos módulos a partir del número en el dorso. Luego, dejadlos en un mazo sobre el tablero de la Noche.



Para la primera partida solamente necesitaréis los sucesos 1 y 2.

10 Algunos módulos contienen ideas, que deberéis poner en el taller. Si en la carta aparece una ficha de utensilio, deberéis poner esa ficha frente a la carta.



En el módulo B del primer nivel aparece la carta de idea “Tienda”. Ponedla en el taller junto con las 3 fichas de tienda.

11 Después, barajad todas las cartas restantes de los módulos junto con las cartas básicas (1). Luego, repartid **boca abajo** todas estas cartas de modo que cada jugador reciba el mismo número de cartas en la medida de lo posible.

! ¡No giréis las cartas para mirar el anverso!

A menudo algún jugador tendrá alguna carta más que los demás, pero no es ningún problema y no tiene mayor importancia.



En la primera partida deberían sobrar 8 cartas del módulo A y 9 cartas del módulo B. Barajadlas junto con las 32 cartas básicas y repartidlas entre todos los jugadores.

FASE DE DÍA

¿QUÉ ES LA FASE DE DÍA?

La fase de día se compone de varios turnos en los que tendréis que elegir cartas, revelarlas y aplicar sus efectos. La elección de cartas se realiza de manera simultánea. Veamos pues cuáles son los pasos que deberéis seguir en una fase de día. Todos los jugadores tendrán que realizar estos mismos pasos.

UN TURNO

1.er PASO

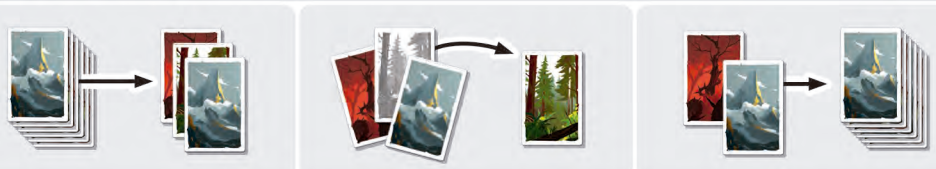
ELEGIR LA CARTA

Viendo únicamente el dorso de las cartas de tu pila, elige una de las tres primeras cartas y déjala frente a ti.

Este será el lugar que tu grupo descubra en este turno.

- Devuelve las otras 2 cartas a la parte superior de tu pila, sin cambiar el orden en el que estaban.

Ejemplo de elección de carta



! En cualquier momento puedes mirar el dorso de todas las cartas de tu pila. Sin embargo, no podrás cambiar el orden en el que estén.

- En vez de elegir una carta, puedes optar por descartarte de todas tus cartas sin aplicar ningún efecto (una opción que se conoce como "Acostarse temprano").
  Atención: Esta opción puede valer la pena si ya ha pasado una gran parte del día y quedan muchas cartas con el dorso rojo en tu pila (las cartas rojas se explican más adelante).
- **Caso especial:** si tuvieras menos de 3 cartas en la pila, seguirías pudiendo elegir una carta.

2.º PASO

DESCUBRIR LA CARTA

Cuando todos los jugadores hayáis elegido 1 carta, cada uno deberá revelar su carta simultáneamente.

3.er PASO

ELEGIR UNA OPCIÓN DE LA CARTA

Después tendrás que elegir una sola opción de tu carta (ver p. 8).

- Podéis decidir entre todos el orden en el que resolveréis las cartas.
- Cuando cada jugador haya elegido y ejecutado una opción de su carta, pasaréis al siguiente turno. Este proceso se repetirá hasta que cada jugador se vaya quedando sin cartas y decida acostarse.

FIN DE LA FASE DE DÍA (ACOSTARSE)

Si ya no te quedan más cartas en tu pila, la fase de día habrá terminado para ti y tu grupo se tendrá que acostar.

- Ya no podrás realizar más acciones. El resto de jugadores seguirán jugando la fase de día sin ti.
- Cuando todos los jugadores se hayan acostado, empezará la fase de noche (ver siguiente página).

EL DORSO DE LAS CARTAS

En *Paleo* hay muchos reversos distintos, que pueden ayudarte a decidir la carta que elijas para descubrir, ya que cada uno te da una indicación de lo que podría haber en el anverso.



Bosque *Río* *Montaña* *Hogar* *Personas* *Sueños* *Ideas* *etc.*

En el bosque hay sobre todo madera y comida; en el río, comida y pieles; y en las montañas, pieles y piedras. En los hogares podréis fabricar utensilios y acceder a personas, sueños e ideas.

En el tablero del Campamento base hay un resumen de todo ello.

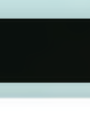


Las **PERSONAS** servirán para reforzar tu grupo con sus habilidades, pero también tendrás que alimentarlas.

Los **SUEÑOS** te ofrecen distintas acciones positivas.

Las **IDEAS** te permiten crear cosas útiles y siempre se colocan en el taller.

! También hay algunas cartas con el dorso rojo, que acostumbran a esconder algún peligro.
Pero cuidado: a veces también hay peligros ocultos en otras cartas.



Dorso rojo

DORSOS CON INDICIOS

En algunas cartas aparece una imagen que te dará una pista muy clara de lo que podría haber en el anverso. Sin embargo, sigue considerándose que es una carta perteneciente a ese tipo.

Una carta de río que tenga un mamut sigue siendo una carta de río.



Río con mamut *Río*



FASE DE NOCHE

¿QUÉ ES LA FASE DE NOCHE?

Durante fase de noche tendréis que comer, cumplir algunas misiones y varias cosas más. En esta fase deberéis seguir los 4 pasos siguientes en el orden señalado. La fase de noche empezará cuando todos los jugadores se hayan acostado.

DESARROLLO DE LA FASE DE NOCHE

1.er PASO



ALIMENTAR A LAS PERSONAS

Tendréis que alimentar todas las cartas con un fondo verde (cartas de persona) que estén en vuestros grupos.

- Para hacerlo, deberéis retirar del almacén una comida por persona y devolverla a la reserva general.
- Si no disponéis de suficiente comida, por cada persona que no se haya alimentado deberéis poner una ficha de cráneo en el tablero de la Noche. Estas personas no se mueren: simplemente quedan hambrientas en su grupo.

Ejemplo: alimentar a personas



Jugador 1 *Jugador 2* *Jugador 3*

Estas 6 personas necesitan 6 comidas, pero en el almacén solo tenéis 4. Retiráis las 4 comidas que teníais allí y recibís 2 fichas de cráneo por las 2 comidas que os han faltado.



2.º PASO



RESOLVER LAS CARTAS DE MISIÓN

Luego tendréis que resolver las cartas de misión. En este caso solo importará el apartado de la carta que quede por debajo del símbolo .

Entre todos tendréis que realizar una de las acciones que aparecen en cada una de las cartas de misión. Al igual que en las cartas de peligro que se explican más adelante, las cartas de misión siempre tienen una acción negativa (que, en la mayoría de casos, ocasiona una ficha de cráneo).

! Las cartas de misión no se pueden ignorar y, después de realizar la acción, seguirán quedándose a menos que se indique lo contrario. Así pues, en cada fase de noche tendréis que ocuparos de todas las cartas de misión.

Ejemplo: resolver cartas de misión



Para la carta de misión "Abundancia de presas" el jugador 3 todavía dispone de 1 piel, pero no queda suficiente comida en el almacén. Así pues, recibiréis otra ficha de cráneo. Seguiréis conservando la piel, puesto que habéis realizado la acción del cráneo.

Para la carta de misión "Un nuevo mundo" decidís entregar una ficha de tienda. Como habéis encontrado refugio (gracias a la acción de entregar una tienda), no recibiréis otro cráneo.

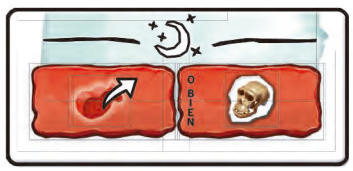
3.er PASO



RESOLVER LAS CARTAS QUE SE ACTIVAN DE NOCHE

Si tenéis cartas en vuestros grupos con el símbolo , tendréis que elegir una de sus acciones (como en las cartas de misión).

Atención: en el nivel 1 no hay ninguna carta que se active de noche.



Ejemplo: o bien entregáis 1 comida ***o bien*** *recibís 1 cráneo.*

4.º PASO

FIN DE LA FASE DE NOCHE – PREPARACIÓN DE LA FASE DE DÍA

Finalmente tendréis que preparar la siguiente fase de día. Para ello, mezclad las cartas de la pila de descarte visibles con las de la pila de descartes ocultos y repartid las cartas a partes iguales entre todos los jugadores. Las cartas deben repartirse de modo que solo se vea el dorso.

¡Ya podéis empezar un nuevo día!

Este proceso se repetirá hasta que hayáis conseguido la quinta ficha de victoria o el quinto cráneo.

Pila de descartes ocultos



Pila de descartes visibles

EJEMPLO DE UNA RONDA

! Aquí te enseñaremos cómo transcurre una ronda normal, para que tengas una idea más clara de cómo se desarrolla la partida. No te preocupes si hay algunos conceptos o símbolos que todavía no conoces; te los explicaremos en las siguientes páginas. Para este ejemplo hemos asignado unos colores a los jugadores, de modo que resulte más sencillo de seguir.

1 *Estáis en una partida con 3 jugadores. Entre todos decidís cuál de las tres primeras cartas de cada pila vais a descubrir.*

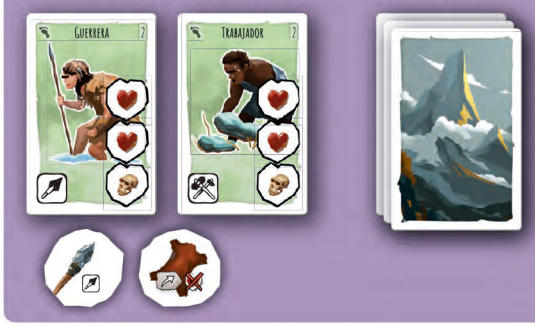


ZONA DE JUEGO DEL JUGADOR 1 – NARANJA





ZONA DE JUEGO DEL JUGADOR 2 – LILA





ZONA DE JUEGO DEL JUGADOR 3 – ROJO



2 *Después, cada uno destapa la carta elegida.*









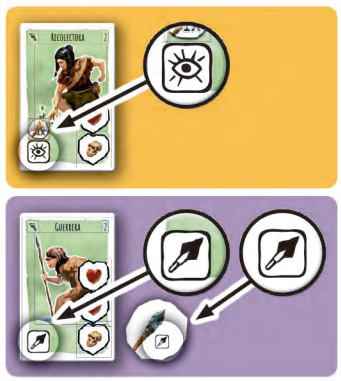




3 *Si queréis cazar el corzo que acaba de aparecer, tendréis que utilizar determinadas habilidades. Entre todos necesitaréis 2 fuerzas, 1 percepción, descartar 2 cartas y eliminar la propia carta .*

El jugador ***NARANJA*** *cuenta con la percepción necesaria, pero le falta la fuerza para poder cazar el corzo. Así pues, el jugador* ***LILA*** *elige la opción Ayudar de su carta y luego la descarta. Entre los dos llegan a cumplir con todos los requisitos.*



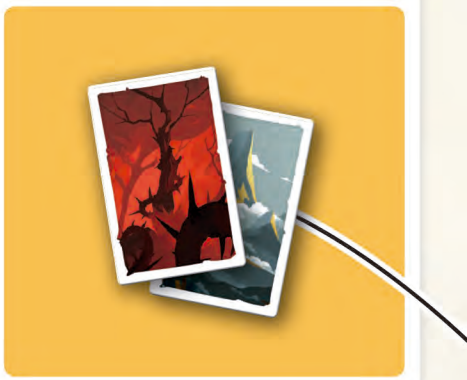






4 ***Realizar la acción***
El jugador ***NARANJA*** *descarta las dos cartas superiores de su pila, puesto que ya se han cumplido el resto de requisitos.*







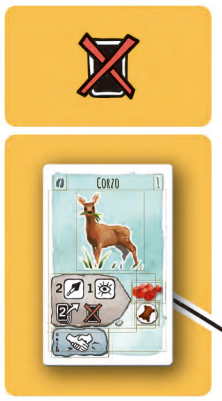
5 ***Sufrir posibles heridas***
Una de las cartas que ha descartado el jugador **NARANJA** *tenía el dorso rojo, con lo cual sufre 1 herida. Sin embargo, el jugador* **LILA** *entrega la piel que tenía para evitar la herida.*



6 ***Obtener la recompensa***
Después el jugador **NARANJA** *pone 2 comidas en el almacén. El jugador* **NARANJA** *y el* **LILA** *deciden que sea el jugador* **LILA** *quien se quede con la piel del corzo.*



7 ***Realizar la acción***
El jugador **NARANJA** *deja la carta de "Corzo" en el cementerio.*



8 ***Elegir la opción***
El jugador **ROJO** *ha esperado a que sus compañeros terminaran la acción y después realiza la suya. Decide tener una nueva idea, ya que su trabajador dispone de suficiente destreza* ⚒.

9 ***Realizar la acción***
El jugador **ROJO** *toma la carta superior del mazo de ideas que hay en el Campamento, la revela y la pone en el taller. Luego toma las fichas de ropa que hay en la reserva y las pone en el hueco correspondiente del taller frente a la carta. Después deja la carta que ha jugado en la pila de descartes visibles.*

LAS CARTAS

Veamos ahora algunas cartas. Más adelante ya explicaremos en detalle cada uno de los símbolos.

CARTAS DE PERSONA

Las cartas de persona se distinguen por tener un fondo de color verde. Constituirán tu grupo y te permitirán realizar distintas acciones. En la mayoría de estas cartas se indica en la parte superior el tipo de carta, el nombre y el distintivo. Veámoslo a partir de una carta de ejemplo.



Dorso

TIPO DE CARTA
Este símbolo solamente se utiliza con determinadas cartas especiales. Normalmente puedes ignorarlo.

UTENSILIO INICIAL
Algunas personas vienen con algún tipo de utensilio. Recibirás esta ficha de utensilio una sola vez, en el momento de incorporar esa persona a tu grupo.

El utensilio se quedará con tu grupo y, aunque perdieras a la persona que lo aportó, seguirías conservando el utensilio con tu grupo.

Este cazador vendría con una ficha de piel.

En la página 11 se describe la función de cada utensilio.

HABILIDADES
La mayoría de personas tienen alguna de estas tres habilidades. Estas habilidades están disponibles para todo tu grupo.

Este cazador te aportaría 1 fuerza.

Fuerza *Percepción* *Destreza*

NOMBRE
Las cartas con un * en el nombre pueden plantear alguna duda. Estas cartas se explican más detenidamente en las páginas 4-6 del Suplemento.

DISTINTIVO
Durante la partida puedes ignorar esta marca: únicamente es importante de cara a la preparación del juego.

PUNTOS DE VIDA
Todas las personas tienen una cantidad determinada de puntos de vida. Aquí es donde deberás colocar las fichas de herida que sufran durante la partida (las heridas se explican en la siguiente página).

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción se reconocen por tener un fondo azul. Cuando descubras alguna, tendrás que elegir una de las tres opciones siguientes. Después de elegir la opción tendrás que descartar la carta.

OPCIÓN 1

ACCIÓN
Para realizar una acción deberás cumplir unos requisitos y pagar unos costes. En algunas cartas podrás elegir entre más de una acción.

Requisito: habilidades
La mayoría de veces el requisito es un habilidad concreta que tu grupo deberá aportar (ver p. 10).

En este ejemplo, serían 2 destrezas.

Coste: descartar
Además, con la mayoría de acciones es posible que tengas que descartar algunas cartas (en este ejemplo, tendrías que descartar 2 cartas). Estas cartas representan el tiempo empleado en realizar esa actividad.

! Cuando tengas que descartar una carta con un dorso rojo, sufrirás heridas (ver p. 10).

RECOMPENSA
Si cumples con todos los requisitos y pagas todos los costes necesarios, obtendrás la recompensa indicada de inmediato. Deberás dejar los recursos conseguidos (madera, comida o piedra) en el almacén del Campamento (en la p. 11 se explican más detalles sobre otras recompensas).



OPCIÓN 2

AYUDAR
Una de las opciones posibles es ayudar a otro grupo (es decir, a otro jugador). De este modo uniréis vuestros grupos para realizar conjuntamente una acción (ver p. 12).

OPCIÓN 3

IGNORAR
Si no quieres o no puedes usar la carta, puedes ignorarla.

IMPORTANTE: DESCARTE DE CARTAS BOCA ARRIBA



Después de elegir una opción, tendrás que descartarte de la carta. Para ello, deberás dejarla en el recuadro derecho del tablero de la Zona salvaje. Allí es donde se irá formando la pila de descartes visibles. Podéis examinar en todo momento las cartas que haya en esta pila.

Atención: algunas cartas puede que deban eliminarse (ver p. 10).

CARTAS DE PELIGRO

Las cartas de peligro se reconocen por tener un fondo rojo o un (!) en la esquina superior izquierda. Estas cartas siempre tienen al menos una acción negativa y no se pueden ignorar. Así pues, siempre tendrás que realizar alguna de sus acciones (eligiendo una negativa, si no tienes más opción).



ACCIÓN NEGATIVA

A diferencia de las demás acciones, estas no acostumbran a ofrecer ninguna recompensa (en este ejemplo, sufrirías 1 herida). Podría darse incluso el caso de que tuvieras que entregar algo o recibir algo y, aun así, sufrieras alguna herida.



Atención: *La mayoría de cartas con el dorso rojo son cartas de peligro. Pero nunca podrás estar completamente seguro de que no haya algún peligro debajo de otra carta o de que algo positivo no aparezca en una carta con el dorso rojo.*

!
- Las cartas de peligro no se pueden ignorar: tendrás que realizar alguna de sus acciones.
- Si hubiera varias acciones negativas a elegir, tendrás que elegir alguna que puedas realizar.
- **Caso especial:** si solo pudieras elegir una acción negativa pero no pudieras llevarla a cabo por completo, deberás aplicarla al máximo posible. Las heridas y los cráneos siempre pueden aplicarse.

HERIDAS

SUFRIR HERIDAS



Si sufres alguna herida, por cada herida recibida deberás tomar una ficha de herida de la reserva y colocarla sobre una casilla vacía con corazón (punto de vida) de una de tus personas.

! Las heridas que recibas de una sola carta tendrán que asignarse a una sola persona: no se pueden repartir entre varias.

- Si todos los puntos de vida de una persona quedasen cubiertos por fichas de herida pero todavía tuvieras que colocar alguna herida más sobre esa persona, tendrás que poner la herida sobre la casilla con el cráneo. En ese instante esa persona morirá. El resto de heridas que pudieran faltar por colocar ya no se asignarán.
- Cuando una persona muera, devuelve a la reserva todas las fichas de herida que tuviera y deja esa persona en el cementerio. Finalmente, pon una ficha de cráneo en el tablero de la Noche.
- **Caso especial:** si se muriera el último miembro de tu grupo, inmediatamente después de colocar el cráneo recibirás una nueva persona al azar del mazo que hay en el Campamento. Los utensilios y otras cartas que tuvieras en tu grupo se quedarían contigo.

EVITAR HERIDAS Y CURARLAS



EVITAR HERIDAS – Puedes evitar sufrir una herida. Normalmente, para ello tendrás que entregar una ficha de utensilio.

! No se puede usar esta posibilidad con carácter retroactivo para retirar una herida que ya tuvieras.



CURAR – Retira una ficha de herida de una persona en tu grupo. Si pudieras curar más de 1 herida, podrías repartir la curación entre varias personas.

! Solamente podrás curar a personas de otro grupo si te están ayudando o tú les estás ayudando.

Ejemplo: sufrir heridas



1. *Has sufrido 2 heridas y tienes que asignarlas a una de tus personas.*
2. *Decides asignarlas al cazador. Como ya tenía una herida, se va a morir. La segunda ficha de herida se ignora.*
3. *Dejas la carta del cazador en el cementerio y devuelves las fichas de herida a la reserva.*
4. *Finalmente, colocas un cráneo en el tablero de la Noche.*

! En estas páginas se explica cada uno de los símbolos del juego. Si tienes cualquier duda sobre alguna de las cartas especiales (señaladas por un * junto al nombre), puedes consultar las páginas 4-6 del Suplemento.

REQUISITOS

HABILIDADES

Para cumplir con un requisito, normalmente tu grupo tendrá que disponer de las habilidades indicadas. Todas estas habilidades funcionan del mismo modo; es suficiente con tenerlas (no se pierden). Todas las habilidades de tu grupo se suman.

Atención: principalmente las habilidades se encuentran en las personas y los utensilios.

DADOS

Los dados aumentan los requisitos necesarios para realizar una acción.

- Tira la cantidad indicada de dados.
- Si debido a la tirada no puedes llevar a cabo la acción, tendrás que realizar otra acción (que podría ser negativa) o bien, siempre que sea posible, ignorar la carta.
- Si en una acción que requiera lanzar los dados decidís ayudaros, antes de hacer la tirada tendréis que indicar cuáles serán los grupos que van a realizar la acción conjuntamente.

Ejemplo de tirada

1 *Aparte de los otros costes y requisitos, tendrás que añadir lo que te marquen los 2 dados.*

2 *El resultado de la tirada ha sido 1 destreza y 2 fuerzas. Para poder llevar a cabo la acción, tendréis que aportar en total 3 destrezas y 2 fuerzas (y, además, descartar 2 cartas).*

CONDICIONES

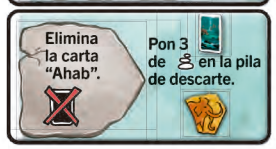
En algunas cartas aparecen unas condiciones concretas dentro de un recuadro de acción. Estas condiciones deben cumplirse por entero para poder realizar esa acción.
Atención: en este caso también podéis ayudaros entre vosotros (ver p. 12).



Aquí deberíais dejar 5 cartas de "Lobo" en el cementerio.



En tu grupo debes tener una carta con el nombre "Draca".



Debes tener la carta "Ahab" en tu grupo y ponerla en el cementerio.

COSTES

ENTREGAR RECURSOS Y UTENSILIOS

Esta flecha indica que tendrás que entregar las cartas, utensilios o recursos indicados. Si no quieres o no puedes entregarlo, no podrás realizar la acción correspondiente.

Retira los recursos del almacén y devuélvelos a la reserva general.

Si los recursos están separados por una /, podrás elegir los recursos que prefieras. Si debes entregar varios recursos, podrán ser iguales o distintos (en este ejemplo podrías entregar 1 piedra, 1 madera o 1 comida).

Devuelve la ficha de utensilio a la reserva. En el momento de devolverla no podrías usar también el efecto del utensilio.

ELIMINAR LA CARTA

En vez de dejar la carta en la pila de descartes, como es lo habitual, una vez hayas completado la acción tendrás que dejarla en el cementerio. Con ello habrás consumido la carta. A diferencia de las demás cartas, que se mezclan otra vez cuando empieza un nuevo día, una carta eliminada ya no volverá a entrar en juego.



DESCARTAR CARTAS

Tendrás que descartar el número indicado de cartas de tu propia pila (en este ejemplo, 2 cartas).

- Tendrás que dejar las cartas superiores boca abajo, sin mirar su anverso.
- Las cartas que descartes de este modo siempre se dejan en el recuadro izquierda de la Zona salvaje. Allí es donde se irá creando la pila de descartes ocultos.
- Si no te quedan suficientes cartas en la pila para pagar este coste, no podrás llevar a cabo la acción.



ATENCIÓN – DESCARTAR CARTAS ROJAS

- Por cada carta con el dorso rojo que descartes boca abajo, una de tus personas sufrirá 1 herida.
- Si con la misma acción te descartas de varias cartas rojas, podrás repartir las heridas entre distintas personas.
- Si algún otro jugador te ha ayudado, también podrá asumir estas heridas (ver "Ayudar", p. 12).



Ejemplo: jugar una carta

1 *Has descubierto esta carta y decides elegir esta acción:*



2 *Para realizar la acción necesitarás al menos 2 destrezas. Gracias a tus dos trabajadores ya cumples con este requisito sin que nadie te ayude.*



3 *Para realizar la acción tendrás que descartarte de las 2 primeras cartas de tu pila y dejarlas en el tablero de la Zona salvaje sin mirarlas. Una de estas cartas era roja, así que una de las personas de tu grupo sufre 1 herida.*



4 *Luego consigues la recompensa de la reserva general y la dejas en el almacén del Campamento base.*



5 *Después dejas la carta recién jugada en la pila de descartes visibles de la Zona salvaje.*



FABRICAR UTENSILIOS

FABRICAR



Para poder superar los peligros es importante que vuestro grupo disponga de los utensilios necesarios.

Al principio de la partida dispondréis de al menos 3 ideas; la antorcha, el pedernal y la lanza. En la base del taller se indica qué se necesita para fabricarlos. Durante el transcurso de la partida iréis descubriendo más cartas de idea. Dejaos sorprender por todo lo que os iréis encontrando.



Cuando elijas esta opción, podrás fabricar utensilios a partir de ideas que haya en el taller. El número indica cuántos utensilios podrás fabricar (normalmente 1 o 2). Para hacerlo deberás cumplir los requisitos y pagar los costes necesarios (como en las otras acciones).

Atención: también en este caso los demás jugadores pueden ayudarte para cumplir los requisitos o para recibir el utensilio.

Ejemplo de fabricación



1 *Has conseguido una carta que incluye la acción "Fabricar". Gracias a ella puedes fabricar hasta 2 de las ideas que tenéis en vuestro taller.*



2 *Optas por la antorcha y el pedernal que aparecen en la parte inferior del taller. Entregas 1 madera y 1 piedra y recibes a cambio 1 antorcha y 1 pedernal.*

RECOMPENSAS

! • Para conseguir la recompensa tendrás que haber pagado todos los costes y disponer de todas las habilidades necesarias.

• Si no hubiera suficientes recursos, cartas o utensilios disponibles en la reserva, no podrás conseguir más.

RECURSOS



Muchas cartas te aportarán comida, madera y piedras. Toma los recursos de la reserva general y déjalos en el almacén del Campamento.

Atención: otro jugador podría usar esos recursos durante la misma ronda.

CRÁNEOS



RECIBIR UN CRÁNEO – Tendrás que colocar un cráneo en el tablero de la Noche. Si en algún momento llegáis a tener 5 cráneos, habréis perdido la partida. A veces es difícil evitar un cráneo.



RETIRAR UN CRÁNEO – Retira un cráneo del tablero de la Noche y devuélvelo a la reserva. De esta forma, podéis ganar algo de tiempo.

FICHAS DE VICTORIA



Coloca una ficha de victoria en el tablero de la Noche. Si conseguís reunir las 5 fichas de victoria, habréis ganado.

CARTAS



PERSONAS – Roba la carta superior del mazo de personas que hay en el Campamento y ponla boca arriba en tu grupo. Si llevara consigo cualquier utensilio, tómalo de la reserva general y déjalo también con tu grupo.



ELIMINAR A UNA PERSONA – Deja una de tus personas en el cementerio y recibe 1 cráneo.



SUEÑOS – Toma la carta superior del mazo de sueños que hay en el Campamento y ponla encima de tu pila boca abajo y sin mirarla. Esta carta se quedará en tu pila (a menos que se indique lo contrario). Gracias a los sueños podréis encontrar más animales, lugares especiales, o incluso recobrar la valentía.



IDEAS – Toma la carta superior del mazo de ideas que hay en el Campamento y ponla en un espacio disponible del taller de modo que todos los jugadores puedan verla. Si no quedara ningún espacio libre en el taller, tendrás que quitar una carta de idea y dejarla en el cementerio.

• Ciertas ideas permiten fabricar nuevos utensilios. De ser así, tendréis que tomar los utensilios indicados de la reserva y ponerlos en el hueco que haya delante de la carta de idea.



SUCESOS – Busca la carta de suceso que tenga el número indicado en el mazo del tablero de la Noche, descúbrela y explica las instrucciones al resto de jugadores. Si ya hubierais resuelto previamente la carta de suceso y por lo tanto ya no estuviera en el tablero de la Noche, no tendríais que volverla a buscar.

• Estas cartas aportan nuevas acciones, con lo que es posible que un mismo jugador tenga que resolver más de una carta en el mismo turno.

• Si un jugador ha ayudado a conseguir una carta, también ayudará con la carta de suceso. Para que el resto de jugadores puedan ayudar con la carta de suceso, tendrán que elegir la opción de Ayudar.

• A menos que se indique lo contrario, la carta de suceso se dejará después en la pila de descartes visibles, como es habitual.



IGNORAR UNA CARTA DE PELIGRO – Ignora la carta de peligro que has descubierto y déjala en la pila de descartes visibles sin aplicar ningún efecto.

UTENSILIOS



Con las fichas de utensilio tu grupo dispondrá de más habilidades. A menudo conseguirás utensilios fabricándolos a partir de una idea. Sin embargo, las pieles, raíces y similares también se consideran utensilios. Deja con tu grupo cualquier utensilio que consigas. Al tenerlo dispondrás de la habilidad que allí aparezca representada. No está permitido intercambiarse las fichas de utensilio con los demás jugadores.



Esta flecha indica que tendrás que entregar ese utensilio para poder usar su habilidad. Así pues, solo podrás usar este utensilio una vez. Los utensilios que no tengan esta flecha no se tienen que entregar y te aportan su habilidad de manera permanente.

! **Estos utensilios no aportan ninguna habilidad, sino un efecto especial:**



TALISMÁN – Ignora la carta de peligro que hayas descubierto.
Caso especial: puedes usar el talismán incluso después de una tirada de dados (ver p. 10).



TIENDA – La tienda no tiene ningún efecto por sí sola, pero es necesaria para otras cartas.



PIEL – Podrás entregarla para evitar heridas (ver "Heridas", p. 9).



ROPA – Podrás entregarla para evitar heridas (ver "Heridas", p. 9).



BALSA – Solo necesitaréis la balsa en el módulo H (ver p. 3 del Suplemento).



RAÍCES MEDICINALES – Puedes entregar las raíces medicinales antes o después de una acción y curar hasta 3 heridas (ver "Curar", p. 9)

AYUDAR

AYUDAR A OTRO JUGADOR



Una de las opciones posibles es ayudar a otro grupo (es decir, a otro jugador). De este modo sumarás todas las ventajas y habilidades de tu grupo con las del otro jugador. Así podréis superar juntos algunos retos más difíciles.

- Además, también podrás asumir heridas que el otro grupo tuviera que sufrir.
- También os podréis repartir la recompensa. Asimismo, podrías ayudar a otro jugador que no necesitara ayuda simplemente para poder recibir la recompensa.
- Sin embargo, si para realizar una acción el jugador tiene que descartar alguna carta, tú no podrás descartarte en su lugar.
- No podrás intercambiar fichas de utensilio con el otro jugador. Sin embargo, sí que podrías usar tus utensilios o entregarlos en su lugar.
- Varios jugadores pueden ayudar a un mismo jugador.

! Al unir vuestros grupos podéis realizar conjuntamente una acción.

AYUDAR A UNA CARTA



Si en el hay un , se considera un requisito. Para poder ayudar a una carta, tendrás pues que usar una acción . Este tipo de cartas pueden estar en el grupo de un jugador, en o en .

- También podéis ayudar a una carta entre varios jugadores, ya sea para cumplir los requisitos o para recibir la recompensa. Para ello, todos los jugadores implicados deberán elegir la opción .
- No obstante, la carta a la que has ayudado no se dejará en la pila de descartes, sino que se quedará donde estaba (más adelante podrías volver a ayudarla).

Caso especial: – Si una carta con estuviera en el grupo de otro jugador, ese otro jugador también deberá participar (es decir, usando la acción de Ayudar).

Ejemplo: ayudar a una carta



Tu grupo *La carta que has descubierto*

1 *Junto a las personas de tu grupo tienes la carta "Draca", que incluye la acción "Ayudar a esta carta". La carta que has descubierto de tu pila es un "Corzo", que te permite elegir la opción de como acción.*



2 *Para usar la acción de la carta "Draca" tendrás que ayudar. Eliges la opción en la carta del corzo y luego dejas el corzo en la pila de descartes.*



3 *Además, tienes que descartarte de 1 carta de tu pila boca abajo para cumplir con el requisito de . La carta de "Draca" no se descarta.*



4 *Como has cumplido con todos los requisitos de la acción, obtienes la recompensa . Tomas una carta de persona del Campamento y la pones boca arriba en tu grupo.*

CARTAS CON ACCIONES ESPECIALES

Este apartado del reglamento no es necesario para el nivel 1: únicamente aparece más adelante.

COLOCAR UTENSILIOS O RECURSOS SOBRE UNA CARTA



Con algunas cartas deberás ponerles utensilios o recursos encima.

- Si consigues uno de los utensilios o recursos indicados, deberás decidir si te lo quedas como siempre o bien si lo dejas encima de la carta.
- Posteriormente ya no podrás usar ese utensilio o recurso ni tampoco dejarlo con tu grupo; únicamente podrás usarlo para la acción que se indique en esa carta.

ACCIONES ADICIONALES



Algunas cartas que ya están boca arriba también permiten realizar acciones. Estas cartas pueden estar en tu grupo, en o en .

- Estas acciones no se consideran como la opción que deberás elegir en tu turno, y después de usarse no se descartan. Sin embargo, la mayoría de cartas se eliminan después de la acción adicional. Así pues, solo podrás realizarlas una vez.
- Puedes realizar tantas de estas acciones adicionales como quieras, ya sea antes o después de una acción.

PONER NUEVAS CARTAS EN JUEGO



En algunas cartas hay un icono que señala en qué lugar deberás poner la carta en cuanto la descubras. Tendrás que hacerlo en el momento de revelar la carta y no podrás elegir ninguna otra opción.