

Náufragos

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores deberán garantizar su supervivencia construyendo un campamento y adentrarse en la isla hasta alcanzar el promontorio que hay en su corazón, desde el cual se puede otear el horizonte y divisar los barcos que pasan por las inmediaciones. Solo entonces tendrán la oportunidad de hacerles señas y ser rescatados. Si los naufragos salen con éxito de la isla, ganará quien más puntos de historia haya acumulado. De lo contrario, no habrá recuento de puntos ni se declarará un ganador.

COMPONENTES

- 4 tableros modulares
- 2 dados
- este reglamento

CARTAS

- 127 cartas de trama (con círculos numerados en el anverso)
- 12 cartas de personaje (6 personajes en versión masculina y femenina)
- 5 cartas básicas de campamento
- 21 cartas básicas de eventos
- 30 cartas básicas de restos del naufragio
- 39 cartas básicas de exploración divididas en tres mazos: Costa (11), Interior (18) y Corazón (10)
- 6 cartas de "Crea tu propia aventura"

FICHAS DE PLÁSTICO

- 8 peones en 4 colores: 2 x  2 x  2 x  2 x 
- 8 cubos en 4 colores: 2 x  2 x  2 x  2 x 
- 16 cubos negros  (secuelas / restos del naufragio)
- 24 cubos blancos  (lesiones / marcadores genéricos)
- 16 contadores de comida 
- 16 contadores de madera 
- 1 peón blanco (para señalar la acción del jugador inicial) 

FICHAS DE CARTÓN

- 48 fichas de comida (15 de pescado  [13 numéricas, 1 medusa y 1 tiburón] y 33 de víveres )
- 38 fichas redondas de puntos de historia (PH) 
- fichas varias (2 cuerdas , 2 velas , jugador inicial , 4 x refugios    , hoguera , señal en la arena , gran hoguera , balsa , despensa , perro , cabra , cañón , "Descansen en paz" , 4 x fichas de "Perdidos"    )

TABLEROS



CARTAS



Restos



Eventos



Campamento



Personaje



Trama

MAZOS DE EXPLORACIÓN



Costa



Interior



Corazón

LOS TABLEROS

El tablero de *Naufragos* ilustra la isla en la que se ambienta el juego. Las diferentes secciones representan las maneras que tenéis de interactuar con el entorno (acciones, exploración, etc.), así como la manera en la que el entorno interactúa con vosotros (eventos, clima, restos del naufragio, etc.).

Colocad los tableros sobre la mesa de modo que todos podáis acceder fácilmente a ellos.

Localizad las cartas de trama (con círculos numerados en la parte superior izquierda) y ordenadlas de menor a mayor.

Dividid las cartas básicas de exploración (sin numerar) en tres mazos según la imagen del reverso: Costa, Interior o Corazón. Coged al azar 8 cartas de trama señaladas con un 0 y añadid cada una al mazo de exploración adecuado según su reverso. Descartad el resto.

Barajad cada mazo de exploración por separado y colocadlos en el lugar apropiado del tablero.

Cada jugador escoge una carta de personaje y recibe 2 peones, 2 cubos y la ficha de "Perdido" de su color.

NOTA: Salvo que se indique lo contrario, todas las fichas y cartas se colocan boca abajo.

Coloca un cubo de tu color en el número más alto de la escala de energía de tu personaje.



Guarda tus peones. Los utilizarás para señalar las acciones que llevarás a cabo en cada turno.

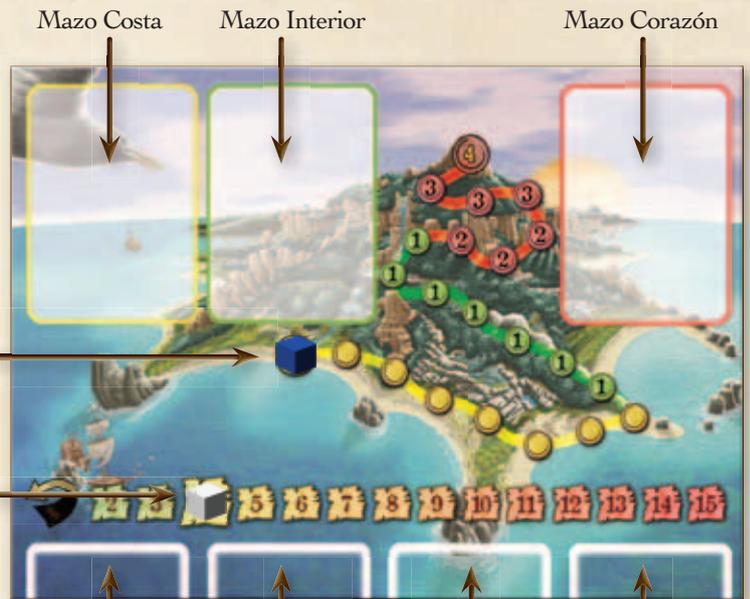
TRACK DE EXPLORACIÓN

Cada jugador coloca un cubo de su color en la primera casilla del track de exploración. Lo iréis moviendo a lo largo de la partida para indicar vuestro grado de conocimiento de la isla.

DIFICULTAD DE REGRESO

Colocad un cubo blanco en la casilla numerada con un 4. Esta escala señala el nivel de dificultad para regresar al campamento.

TABLERO DE EXPLORACIÓN



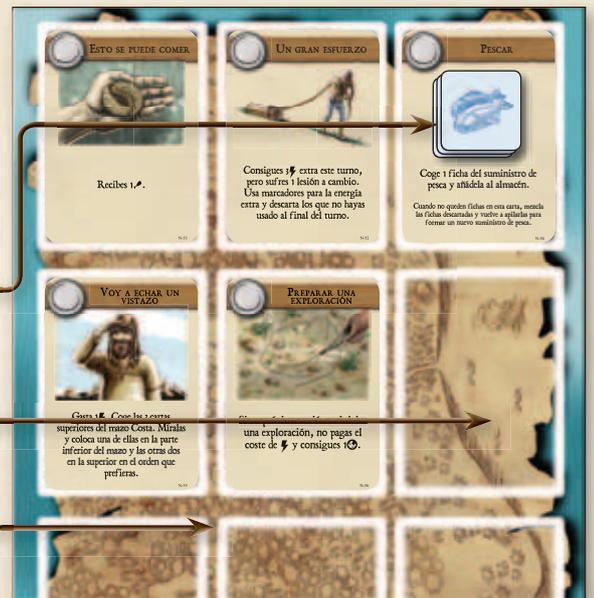
Exploraciones pendientes

TABLERO DE CAMPAMENTO

Colocad las 5 cartas básicas de campamento en el tablero.

Mezclad todas las fichas de pescado (excepto el Tiburón) y apiladlas sobre la carta de campamento "Pescar". Este será vuestro suministro de pesca.

Espacios libres



CLIMA: Colocad un cubo blanco sobre la primera casilla soleada de la escala de clima.

TABLERO CENTRAL

Coged tantas fichas de víveres como jugadores haya y colocadlas sobre el icono de víveres. Este será vuestro suministro de víveres.

EVENTOS: Si hay más de 2 jugadores deberán eliminarse las cartas de evento básicas con el símbolo en la parte inferior izquierda.

Barajad las cartas con los eventos básicos y robad al azar:

- 12 para 4 jugadores
- 15 para 3 jugadores
- 18 para 2 jugadores
- 21 para 1 jugador

Este será el mazo de eventos. Colocadlo en el recuadro apropiado y devolved a la caja todas las cartas que no vayáis a usar.

RESTOS DEL NAUFRAGIO: Colocad 6 cubos negros en las casillas de naufragio.

Localizad las cartas con los restos del naufragio, barajadlas y colocadlas formando un mazo en su espacio del tablero.

CONSTRUCCIONES: Colocad las fichas de Gran hoguera y Señal en la arena en sus espacios correspondientes, con la cara de requisitos hacia arriba.



Podéis apilar el resto de las fichas junto al tablero. Así podréis cogerlas con facilidad cuando tengáis que añadir alguna de ellas al suministro.

ACCIONES BÁSICAS

- (A) Víveres
- (B) Madera
- (C) Diario
- (D) Restos
- (E) Hoguera
- (F) Construir
- (G) Exploración
- (H) Descansar
- (I) Campamento

Apilad las cuatro fichas de refugio en su casilla correspondiente, con la cara de requisitos hacia arriba. Ordenadlas de menor a mayor, dejando visible el refugio de nivel 1.

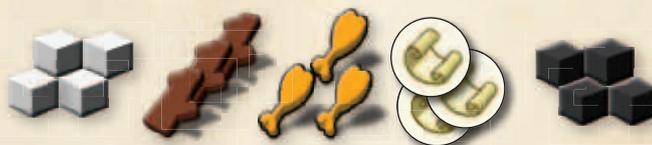
La casilla con "?" en negro sirve para colocar construcciones futuras pendientes de construir.

ALMACÉN: Colocad tantos contadores de comida como jugadores menos 1 (mínimo 1) y 1 contador de madera en el almacén.

HOGUERA: Colocad la ficha de Hoguera por su cara apagada en la casilla correspondiente.

Dejad los dados al alcance de todos los jugadores.

Colocad los cubos blancos, los contadores de madera, los contadores de comida, las fichas de PH y los cubos negros en un lugar accesible para todos los jugadores.



OTRAS CASILLAS

- (1) Señal en la arena
- (2) Gran hoguera
- (3) Otras fichas
- (4) Refugio

Decidid a suertes quién será el jugador inicial.

El ganador recibirá la ficha de jugador inicial y el peón blanco que se emplea para señalar su acción extra.



PERSONAJES Y NIVELES DE ENERGÍA

Cada jugador coge una carta de personaje entre las 6 habilidades diferentes que se incluyen (versión masculina y femenina). Como veréis, cada personaje tiene una habilidad especial que le ayudará a sobrevivir en la isla. **No pueden usarse dos personajes con la misma habilidad en una misma partida.**

A la derecha de cada carta hay una escala numérica que indica la energía del personaje. Cada náufrago comienza la partida con su energía al máximo, pero la irá agotando a medida que realice diversas actividades y tendrá que comer o descansar para recuperarla. Los jugadores usarán un cubo de su color para llevar el registro de la energía durante el juego.

La energía de un náufrago nunca puede ser inferior a cero. Cada vez que esto fuera a ocurrir, el jugador recibe un cubo blanco de lesiones y lo coloca sobre el número más alto de la escala de energía. Si esto volviera a suceder, se pondría un segundo cubo sobre el siguiente número de la escala y así sucesivamente. Las lesiones reducen temporalmente la energía máxima del personaje (hasta que se curan).

NOTA: Una pérdida de 2 o más puntos de energía por una sola causa tendrá como consecuencia un único cubo de lesión.

Sin embargo, las lesiones también pueden convertirse en secuelas (ver más abajo). En este caso el cubo blanco será sustituido por uno negro y la reducción de energía será permanente.

La casilla 0 nunca puede quedar ocupada por una lesión. Cuando esto fuera a pasar, la lesión situada más arriba se convierte en una secuela y la casilla 0 permanece libre. Si un náufrago recibe su cuarta secuela, morirá.

NOTA: Si no tienes energía, no podrás realizar acciones ni tomar decisiones que te exijan usarla.

MUERTE DE UN NAUFRAGO



Si un náufrago recibe su cuarta secuela, morirá. En el (raro) caso de que esto suceda, se retira el cubo de su color del *track* de exploración y sus objetos se reparten entre el resto de los jugadores, que los irán escogiendo de uno en uno comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Esta regla no se aplica cuando la muerte se produce explorando en solitario, ya que todas la pertenencias del jugador se pierden.

FUERZA



Para realizar una tirada de fuerza, lanzad un dado y añadid los modificadores de fuerza presentes en las cartas de la persona o el grupo que la realiza. Este sistema se utiliza para resolver discusiones dentro del propio grupo, pero también durante encuentros con elementos hostiles de la isla. **Cuando una carta de trama muestra un valor de fuerza, este ya incluye el hipotético resultado del dado del enemigo.** En caso de empate, se considera que el defensor ha ganado.

La energía es uno de los elementos más importantes en *Náufragos*. Se usa para todo: conseguir comida, completar construcciones, encontrar madera, recuperar restos del naufragio... Hay momentos en los que estás exhausto (0 energía) y tu única opción será escribir en el diario o descansar. Procura tener energía al inicio del turno o las posibilidades de ser útil al grupo se verán drásticamente reducidas.

Recuerda que las lesiones se pueden curar. Intenta descansar y recuperarte de ellas antes de que se conviertan en secuelas y causen una reducción permanente de energía.

Clara empieza la partida con 6 puntos de energía. Sin embargo, tras una agotadora búsqueda de víveres, su energía se reduce en 2 puntos y sitúa el cubo de su color sobre el número 4.



Más adelante, Clara sufre una torcedura mientras explora y esto le provoca una lesión. Coloca 1 cubo blanco en el número más alto de la escala de energía (6), que quedará inutilizado hasta que Clara se recupere de esta lesión.



Clara es atacada y recibe 2 lesiones más. Estas lesiones cubren los espacios 5 y 4 de la escala y "empujan" su marcador de energía hacia abajo. En este momento Clara no podrá recuperar energía, ya que las lesiones bloquean la escala. Necesita descansar.



Clara tiene ya 6 lesiones y recibe una séptima. Como el marcador de energía no puede desplazarse hacia abajo, cambia el cubo superior por un cubo negro de secuela.



DESARROLLO DEL JUEGO

Náufragos es un juego que se desarrolla en turnos.

El número de turnos que dura una partida está determinado por el número de cartas de evento. Así, una partida en solitario durará un máximo de 21 turnos, mientras que una partida de 4 jugadores durará un máximo de 12 turnos. Si al finalizar el último turno los náufragos no han sido rescatados, pierden la partida.

A) EVENTOS

Se descubre la carta superior del mazo de eventos y se establecen las condiciones para el turno en el siguiente orden:

1. **Clima:** Si el icono de clima muestra un sol, moved el cubo de la escala de clima un espacio a la derecha. Si el icono muestra una tormenta, moved el cubo un espacio hacia la izquierda.
 - Si el cubo está en “Caluroso”, cada náufrago pierde 1 punto de energía de inmediato.
 - Si el cubo está en “Tormenta”, la hoguera se apaga y no se puede pescar durante el turno.
 - El clima también afecta a la tirada para volver al campamento (-1 si llueve y -2 si hay tormenta).
2. **Restos del naufragio:** Si el número de cubos negros en las casillas de naufragio es igual o mayor que el indicado en la carta y no hay ningún cubo en la acción de restos, colocad un cubo del naufragio en esta acción.



3. **Efecto:** Se resuelve el texto de la carta.

NOTA: Si todos los jugadores están perdidos y el texto les atañe, el efecto no tiene lugar.

Una vez resuelta, se coloca la carta boca arriba encima del mazo de eventos para poder consultarla si es necesario.

B) ACCIONES

- **Jugador inicial** (omitir este paso si el jugador inicial se encuentra perdido como consecuencia de una exploración): Coloca el peón blanco sobre una de las cartas de campamento y la resuelve de inmediato siguiendo las instrucciones que contenga.
- **Jugadores no perdidos:**
 - Comenzando por el jugador inicial y en sentido horario, los náufragos que no estén perdidos colocan uno de sus peones en la acción que quieran realizar. Cuando todos lo hayan hecho, se repetirá el proceso con el segundo peón.
 - Las casillas de acción con un número indican la energía que el náufrago debe gastar en el momento de colocar su peón. Por otra parte, si la casilla presenta el símbolo “?⚡”, la cantidad de energía se decidirá a la hora de resolver la acción.
 - Los peones se colocan en la casilla libre más a la izquierda de cada acción. El número de peones permitidos en cada acción está limitado por el número de casillas impresas en el tablero. Por ejemplo: Pueden colocarse hasta 4 peones en la acción “Viveres”, pero solo hay un espacio en las acciones para recuperar restos o encender la hoguera.
 - Un náufrago no puede realizar dos veces la misma acción en el mismo turno. De este modo, no puede escribir dos veces en el diario, usar dos cartas de campamento o descansar dos veces durante el mismo turno.

FASES DEL TURNO

- A) EVENTOS**
- B) ACCIONES**
 - Jugador inicial
 - Jugadores no perdidos
 - Jugadores perdidos
 - Resolución
- C) SUPERVIVENCIA**
 - Alimentación
 - Descanso
- D) FIN DE TURNO**
 - Lesiones
 - Mantenimiento



- **Jugadores perdidos:** Los exploradores que se han perdido tras una exploración intentan regresar.
 - Cada explorador perdido usa 1 de sus peones para este fin.
 - La dificultad para volver al campamento se reduce en 1 punto. Retrocede un espacio los marcadores de “perdidos” en la escala de dificultad.
 - Se lanzan 2 dados por cada grupo de exploradores perdidos. Si el número obtenido (tras aplicar todos los modificadores) es igual o superior al indicado en la escala de dificultad, el grupo regresa y podrán colocar su segundo peón de la forma indicada en el apartado anterior (*Jugadores no perdidos*). De lo contrario, deberán usar su segundo peón para reducir otro punto la dificultad para volver al campamento y así repetir la tirada. Si tienen éxito, regresan al campamento sin acciones disponibles. No obstante, si fallan, continúan perdidos y deberán volver a probar suerte al inicio del turno siguiente.
- **Resolución:** Las acciones se resuelven de arriba abajo y de izquierda a derecha, según están impresas en el tablero. Siguiendo este orden, los jugadores retiran uno a uno los peones de las casillas tras resolver las acciones asociadas a ellos. Esto significa que debéis resolver la acción de un peón antes de pasar al siguiente.

VÍVERES



El jugador coge 1 ficha de víveres del suministro y la coloca boca arriba en el almacén. (Si no quedan fichas en el suministro, esta acción no tiene efecto.)

MADERA



El jugador coge 1 contador de madera y lo coloca en el almacén.

DIARIO



El jugador coge 1 ficha de PH y se la guarda sin enseñársela a nadie.

RESTOS



El jugador roba 5 cartas del mazo con los restos del naufragio y las muestra. Cada jugador escoge una, empezando por quien haya ejecutado la acción y siguiendo en sentido horario. Las cartas sobrantes se descartan y se retira del juego el cubo negro que había en la casilla de acción.

(Solo disponible si hay un cubo de restos del naufragio en esta acción.)



El suministro refleja vuestro conocimiento de lugares en los que se puede encontrar alimento. Al comienzo de la partida solo conocéis un puñado de ellos, por lo que deberéis explorar la isla para aumentar vuestras reservas.

LOS PUNTOS DE HISTORIA (PH)



Los puntos de historia obtenidos por cada jugador representan las anotaciones en su diario personal y la emotividad de sus vivencias. Si los náufragos no logran salir de la isla, nadie conocerá sus aventuras y los puntos de historia (PH) no tendrán ningún valor al final del juego. No obstante, si los náufragos son rescatados, los PH determinarán cuál de todos los personajes será recordado durante generaciones como ejemplo de heroísmo y capacidad de supervivencia. Este jugador será, por lo tanto, el ganador de la partida.

NOTA: Un jugador puede descartarse de una ficha de PH para repetir una tirada (solo se admite 1 ficha por tirada).



Los restos del naufragio son lo único que os une con la civilización. Cualquiera de estos objetos aumentará vuestras posibilidades de supervivencia. De hecho, algunos de ellos son esenciales para salir de la isla.

LOS OBJETOS EN EL JUEGO

Los objetos pueden cambiar de manos **en cualquier momento del juego, excepto durante una exploración**. Los jugadores son libres de negociar con sus objetos como deseen y no están obligados a devolver algo que se les haya prestado.

Algunos objetos tienen un valor de PH, en cuyo caso se utilizarán para el cómputo de puntos al terminar la partida.



El machete otorga 1 PH al final de la partida.

Valor de PH

HOGUERA



El jugador declara en voz alta cuánta energía gastará intentando encender la hoguera, la resta de su escala de energía y lanza un dado. Si el resultado es igual o menor que la energía declarada y hay al menos un contador de madera en el almacén, voltea la ficha para que la hoguera se encienda y coloca sobre ella una madera del almacén.

DESCANSAR



El jugador lanza un dado y recupera el número de puntos de energía indicado en la ficha de refugio de valor más alto que se haya construido (1 punto si no hay refugio). A continuación, si lo hubiera, retira el cubo de lesión situado más abajo en su escala de energía.

CAMPAMENTO



El jugador escoge una de las acciones disponibles en el tablero de campamento, coloca allí su peón y la resuelve siguiendo las indicaciones de la carta. **No se puede realizar una acción de campamento donde ya hubiera situado otro peón.**

CONSTRUIR



Hay dos tipos de construcciones, las que deben realizarse en un solo turno (refugios y Balsa) y las que pueden desarrollarse a lo largo de varios turnos acumulando marcadores sobre ellas (Señal en la arena y Gran hoguera).

- **Las construcciones de un solo turno muestran en su cara de requisitos la energía y los materiales que hay que gastar para construir la ficha y voltearla.** Empezando por el jugador que ha propuesto la construcción y siguiendo en sentido horario, cada jugador que no esté perdido declara con cuánta energía quiere colaborar. Si la energía gastada en total es igual o mayor que la indicada en la ficha y los materiales están disponibles, la ficha se construye con éxito: descartad los materiales del almacén, voltead la ficha y colocadla en su casilla correspondiente (teniendo en cuenta que cada refugio se apila sobre el anterior). El jugador que ha propuesto la construcción recibe 1 ficha de PH. En caso de que no se cubra el requisito de energía, la ficha no se construye: la energía declarada se gasta, pero se conservan los materiales.
- **Las construcciones de desarrollo siguen el siguiente proceso** ⌚: Empezando por el jugador que ha propuesto la construcción y siguiendo en sentido horario, cada jugador que no esté perdido declara con cuánta energía quiere colaborar. Por cada punto de energía gastado, se añade un cubo blanco sobre la ficha (Señal en la arena) o se mueve un contador de madera desde el almacén hasta la ficha (Gran hoguera). Cuando los requisitos de la ficha se cumplen, los materiales se descartan y la ficha se voltea y se coloca sobre el espacio correspondiente del tablero. El jugador que ha propuesto la construcción en el turno en el que se finaliza recibe 1 ficha de PH.



Sin refugio solo se recupera 1⚡: Es poco más que dormir sobre la arena. Si queréis recuperar fuerzas durante la noche, deberíais conseguir un refugio en condiciones lo antes posible.

Como podéis ver, hay 6 espacios con la acción "Descansar" en el tablero central (después de las acciones principales). Escoged sabiamente el mejor momento para echaros la siesta.

Al construir el tercer refugio, los jugadores que descansen recuperarán 3 puntos de energía con una tirada de 1-3 y 4 puntos de energía con una tirada de 4-6. A continuación, podrán retirar 1 cubo de lesión.



El refugio de nivel 1 debe construirse en un solo turno.



La Señal en la arena se puede construir a lo largo de varios turnos.



A medida que el juego avance, exploraréis la isla y podréis edificar nuevas construcciones a parte de las mencionadas en este reglamento. Cuando esto ocurra, colocadlas en el lugar apropiado del tablero. Si no está libre, podéis usar cualquier casilla que esté libre en la acción de construcción. Si no quedan casillas libres, guardad la ficha de construcción y esperad hasta que una de las construcciones activas se finalice y deje su espacio libre para esta construcción.



Gracias a construcciones como la Señal en la arena y la Gran hoguera, los barcos podrán avistaros. No esperéis al último momento para construirlas, ya que podría no daros tiempo.

EXPLORACIÓN

Todos los jugadores con un peón en esta acción se unen al mismo grupo. Esto significa que solo se realiza una exploración por turno y todos los jugadores que han decidido explorar forman parte de ella. El orden de los peones también sirve para indicar el orden de marcha.



Cada vez que se inicie una exploración, volved a colocar el cubo blanco en la casilla marcada con un 4 en la escala de dificultad para volver al campamento. La exploración se desarrollará mediante rondas que se suceden en el mismo orden que los peones situados en la casilla de acción. **En cada ronda un único jugador realizará una de las siguientes acciones:** explorar o volver al campamento. Una vez resuelta la acción, se dará inicio a la siguiente ronda (correspondiente al siguiente jugador). Este proceso se repite hasta que todos los exploradores hayan vuelto al campamento o se encuentren perdidos en la isla.

- **Explorar:** El jugador muestra y resuelve una carta de un mazo de exploración o escoge una carta entre las exploraciones pendientes. Los jugadores solo pueden coger cartas de un mazo si el miembro más avanzado de la exploración ha alcanzado o atravesado ese sector en el *track* de exploración. Si la dificultad para volver al campamento es 15, el grupo de exploración debe regresar inmediatamente.

1) Lee en voz alta el título y el texto de ambientación en cursiva para crear la atmósfera.

2) Si la carta tiene un icono , los exploradores que se encuentren en el mismo sector (o anteriores) que el indicado por la carta avanzan 1 espacio su marcador de exploración.

NOTA: si el marcador de un explorador alcanza la última casilla, ha llegado al promontorio (ver *Fin del juego*).

3) Si la carta tiene un icono , avanza el cubo blanco que indica la dificultad de regreso tantos espacios como indique el icono.

4) Si la carta tiene un icono , coge 1 ficha de PH y quedatela sin enseñársela a nadie.

5) Resuelve la carta siguiendo las instrucciones del efecto. Salvo que se indique lo contrario, cualquier beneficio o perjuicio derivado de una carta de exploración afecta únicamente al jugador que la roba. Cuando una carta habla de "jugadores" se refiere a todos los náufragos de la partida; mientras que si especifica "exploradores" o está en plural (vosotros), hace referencia únicamente a los náufragos presentes en esa exploración. Si una carta **añade una o más cartas a un mazo**, salvo que se indique lo contrario **se barajará el mazo**.

6) Una vez resuelta la carta y salvo que se indique lo contrario, se descarta.

NOTA: Si después de resolver una carta, el mazo al que pertenece se agota, se dará por supuesto que esa sección de la isla está plenamente explorada y todos los jugadores que se encuentren en ella avanzarán automáticamente a la primera casilla del siguiente sector del *track* de exploración. El mismo efecto se aplica al entrar en un sector sin cartas.

- **Volver:** El jugador declara su intención de regresar al campamento. Los miembros de la exploración que quieran regresar se unirán a él y calcularán la dificultad para la tirada de retorno, teniendo en cuenta cualquier posible modificador. Se realiza una tirada de 2 dados. Si el resultado es igual o mayor que el nivel de dificultad tras aplicar los modificadores correspondientes (objetos, habilidades y clima), el jugador o el grupo vuelve sano y salvo al campamento.

En caso de fallar la tirada, los exploradores pueden realizarla de nuevo si pagan entre todos una cantidad de energía igual al número de jugadores que intentan volver. Este proceso se puede repetir tantas veces como se quiera, siempre que se pueda pagar el coste de energía requerido. Si ninguna de las tiradas tiene éxito, el grupo se pierde y cada uno de sus integrantes coloca su marcador de "Perdido" en la casilla en la que se encuentre el marcador de dificultad.

Mazo al que pertenece

1. Título

Texto de ambientación

2. Avance

33

JAGUAR

3. Dificultad de regreso

5. Efecto

4. PH



CARTAS DE CAMPAMENTO

Algunas de las cartas que encontraréis en los mazos de exploración son cartas de campamento. Estas cartas representan acciones que se van añadiendo a las disponibles al inicio de la partida y se colocan en cualquier espacio libre del tablero de campamento.

Si en algún momento no hubiera espacios libres, el jugador debe cubrir una de las acciones ya existentes (que dejará de estar disponible). Sin embargo, no se pueden cubrir mediante esta regla cartas de campamento con el fondo rojo (cartas perjudiciales). Estas cartas deberán ser resueltas si queréis descartarlas de la partida.



TABLERO DE EXPLORACIÓN

Si después de resolver una carta, el mazo al que pertenece se agota, se dará por supuesto que esa sección de la isla está plenamente explorada y todos los jugadores que se encuentren en ella avanzarán automáticamente a la primera casilla del siguiente sector del *track* de exploración. El mismo efecto se aplica al entrar en un sector sin cartas.



TRACK DE EXPLORACIÓN

Esta sección del tablero se utiliza para señalar el avance de los náufragos a través de la selva y mide su experiencia y conocimiento de la isla.

Ejemplo: Los náufragos amarillo y rojo exploran juntos, así que los dos roban cartas del mazo Interior (ver diagrama a la izquierda). El jugador verde está más adelantado, pero no forma parte de la exploración este turno, así que los náufragos amarillo y rojo no pueden acceder todavía a las cartas del mazo Corazón.

EXPLORAR: El jugador revela una carta de un mazo de exploración o escoge una exploración pendiente.

PERDIDOS: Si ninguna de las tiradas para volver tiene éxito, el grupo se pierde y cada explorador coloca su marcador de "Perdido" en la casilla con la dificultad a la que se encuentran.

NÁUFRAGOS PERDIDOS

Cuando los jugadores se pierden pasará un tiempo hasta que puedan volver al campamento. Los exploradores que se pierdan como grupo intentarán volver juntos. En el ejemplo de la derecha, los jugadores azul y amarillo realizarán una tirada conjunta. Sin embargo el jugador rojo tirará por su cuenta.

Cuando los jugadores están perdidos, la comida que poseen no está disponible para los otros jugadores.



La isla os proveerá de alimentos, madera y muchas y variadas oportunidades, siempre y cuando la conozcáis como la palma de vuestra mano. Explorarla es imprescindible para poder salir de ella, así que no lo dejéis para el final.

DECISIONES

Muchas cartas obligan al jugador que las coge a tomar una decisión, mientras que otras requieren que el grupo entero llegue a un acuerdo. Lo habitual es que los jugadores dialoguen y aporten sus puntos de vista, pero es posible que no sean capaces de llegar a una decisión final con respecto a ciertas cuestiones. En este caso, la mayoría decide. En caso de empate y para que el juego no se alargue excesivamente, recomendamos que cada bando realice una tirada de fuerza y que la decisión corresponda a la persona o bando ganador.

EN CASO DE DUDA

Náufragos es un juego donde se pueden dar múltiples combinaciones de elementos. Aunque hemos tratado de aclarar todas las posibles interacciones entre las cartas, a veces se plantean dudas. En estos casos recomendamos a los jugadores que usen el sentido común. Si esto no es suficiente, podéis formar bandos y hacer una tirada de fuerza para decidir quién tiene razón en cuanto a la interpretación de una regla concreta.

ICONOS USADOS EN LAS CARTAS

-  Energía
-  Ficha de víveres
-  Contador de comida
-  Lanzar un dado
-  Resultado de la tirada
-  Ficha de PH

C) SUPERVIVENCIA (EXCEPTO JUGADORES PERDIDOS)

- **Alimentación:** Los jugadores cambian las fichas de comida del almacén por el número adecuado de cubos blancos (cada uno con valor de 1 unidad de comida). A continuación toda la comida del almacén, contadores de comida y cubos blancos, se distribuirá pieza por pieza entre los jugadores, comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Cada jugador escogerá una ficha (contadores de comida o cubos blancos) para: comerla, dejarla en el almacén o dársela a otro jugador para que este se la coma inmediatamente.

NOTA: Esta distribución solo afecta a las unidades en el almacén, no a la comida en posesión de los jugadores proveniente de otras fuentes.

A continuación, los jugadores pueden comer los contadores de comida que llevan consigo o dárselos a otros jugadores (quienes decidirán si prefieren guardarlos o comérselos).

Cada náufrago debe ingerir al menos 1 unidad de comida por turno o perderá 1 punto de energía y sufrirá 2 lesiones. Por cada unidad ingerida, se recupera 1 punto de energía.

- **Descanso:** Si la hoguera está encendida y hay un contador de madera sobre ella, la madera se consume y se descarta. Si no lo hay, la hoguera se voltea y queda apagada.

Si en este punto la hoguera sigue encendida, cada náufrago que no esté perdido recupera 1 punto de energía. De lo contrario, pierde 1 punto de energía.

LA HOGUERA



Para beneficiarse de ella, es necesario encenderla y alimentarla con madera. Mientras la ficha permanezca encendida, cualquier jugador puede poner en ella un contador de madera durante la fase de acciones y así evitar que se apague. La alimentación de la hoguera puede realizarse en cualquier momento sin necesidad de gastar una acción. Si la hoguera se apaga al final del turno por descuido, mal tiempo o por falta de madera, será necesario encenderla de nuevo mediante la acción "Hoguera" del tablero.

D) FIN DE TURNO

- **Lesiones:** Cada náufrago con lesiones lanza tantos dados como lesiones tenga. Si obtiene al menos un 1, la lesión situada más arriba en su escala de energía se transforma en una secuela. En este caso, el jugador deberá cambiar el cubo blanco de lesión por un cubo negro de secuela.

- **Mantenimiento:**

1. Retirad todos los cubos blancos del almacén: ¡Se han podrido! Los contadores de comida permanecen, ya que esta comida se conserva mejor.
2. Cada grupo de exploradores perdidos reduce en 1 su dificultad para regresar al campamento.
3. El jugador inicial entrega el peón blanco y la ficha de jugador inicial a la siguiente persona en sentido horario que no esté perdida. Si todos los jugadores están perdidos, el peón blanco y la ficha de jugador inicial pasan a la siguiente persona en sentido horario. En este último caso, la hoguera se extingue al no haber nadie para cuidarla: voltead la ficha.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador que alcance el promontorio decide si la partida termina este turno o el siguiente. El juego continúa con normalidad hasta completar la fase de supervivencia del último turno, tras lo que el grupo comprobará las condiciones de fin de juego del evento actual y del resto de las cartas en el mazo de eventos.

NOTA: Asegúrate de estar de vuelta en el campamento cuando se desencadene el final de la partida. Aunque el resto del grupo consiga salir de la isla, los jugadores que estén perdidos al final de la partida no serán rescatados y no podrán tomar parte en la puntuación final. Si ninguno de los jugadores consigue salir de la isla, no habrá recuento de puntos ni ganador final.

ABANDONANDO LA ISLA

En la parte inferior de cada carta de evento pueden verse las construcciones y los objetos necesarios para que un barco aviste a los náufragos. Si el grupo posee los objetos y las construcciones están terminadas, los náufragos son rescatados. De lo contrario, el barco pasa de largo sin verlos. Para salir de la isla, basta con cumplir las condiciones de fin de juego de una de las cartas de evento.

EJEMPLO



Esta carta de evento muestra Gran hoguera, Señal en la arena, Catalejo y Cuaderno del capitán. Si los jugadores cumplen los 4 requisitos, saldrán de la isla y dará inicio la fase de puntuación.

PUNTUACIÓN FINAL (SOLO LOS NÁUFRAGOS RESCATADOS)

Cada jugador roba tantas fichas de PH como indique la casilla del *track* de exploración en la que se encuentra su cubo. Luego, hace el recuento de PH sumando el valor de todas las fichas de historia que ha acumulado y el valor de PH de las cartas que conserva.

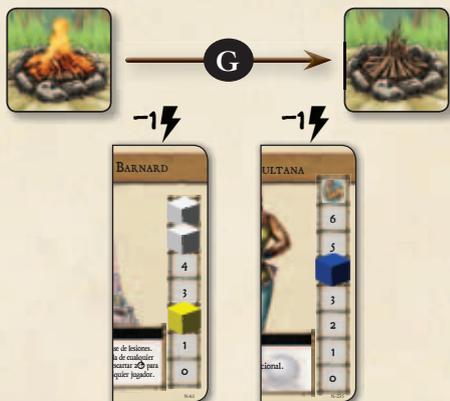
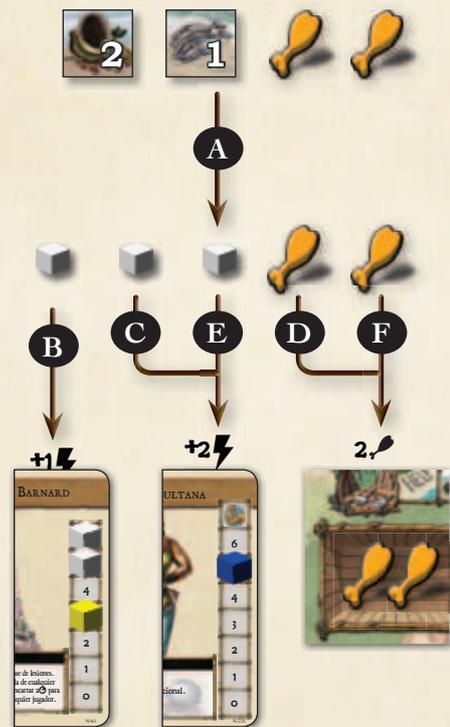
El náufrago con más PH será declarado ganador de la partida. Se hará famoso y algún novelista inmortalizará sus hazañas... El resto, sin embargo, deberá conformarse con volver a su vida cotidiana, quizá con alguna secuela para el resto de su vida.



EJEMPLO

Charles tiene 2 lesiones y su nivel de energía está en 2, mientras que Vasa no tiene lesiones y aún conserva 3 puntos de energía. En el almacén hay una ficha de víveres de valor 2 y otra de pescado de valor 1, así como 2 contadores de comida (que no se echarán a perder al final del turno). La hoguera está encendida, pero no hay madera en la ficha.

- Los jugadores cambian las 2 fichas de comida por 3 cubos blancos, con lo que ahora tienen 5 unidades de comida (3 de las cuales se echarán a perder al final del turno).
- Charles come 1 cubo blanco y recupera 1 punto de energía.
- A continuación, Vasa come 1 cubo blanco y recupera 1 punto de energía.
- Charles deja un contador de comida en el almacén.
- Vasa come un segundo cubo blanco y recupera otro punto de energía.
- Charles deja otro contador de comida en el almacén.
- No hay madera en la ficha de hoguera, así que se voltea para que quede apagada y cada jugador pierde 1 punto de energía.
- Charles y Vasa comprueban sus lesiones. Como el personaje de Vasa no tiene cubos blancos, no realizará la tirada. Charles tiene 2 lesiones, así que lanza los dados y obtiene un doble 1. Como ha sacado al menos un 1, una de sus lesiones (la que está más arriba en su escala de energía) se convierte en una secuela.
- Charles pasa la ficha de jugador inicial y el peón blanco a Vasa. Terminan así el turno, ya que no hay exploradores perdidos ni cubos blancos de comida que haya que descartar del almacén.



H



I



JUEGO EN SOLITARIO

Si estás solo en la isla, los únicos cambios en las reglas son:

- Como jugador inicial durante todos los turnos, la acción de jugador inicial siempre estará a tu disposición. En este caso no se limitará a las acciones de campamento, sino que podrás usarla con cualquier otra acción del tablero (salvo "Exploración") de forma inmediata y sin que cuente para la regla que prohíbe repetir dos acciones en el mismo turno.
- Elimina la carta "Relaciones complicadas" del juego. La carta "Codicia" no tiene efecto.

Cuando coges restos del naufragio, puedes quedarte con un objeto adicional pagando un punto extra de energía.



Sobrevivir en una isla desierta sin compañía es una actividad de alto riesgo. Los costes para realizar construcciones y encender la hoguera siguen siendo los mismos, con lo que estas acciones resultan mucho más complicadas en solitario. Actividades que en equipo resultaban sencillas ahora se convierten en tareas titánicas.

Nadie dijo que salir de la isla fuera fácil.

INCREMENTANDO LA DIFICULTAD

Una vez hayáis salido de la isla, si queréis incrementar la dificultad del juego no uséis la siguiente regla: "Un jugador puede descartarse de una ficha de PH para repetir una tirada (solo se admite 1 ficha por tirada)".

También se puede prohibir los cambios de objetos entre jugadores perdidos y no perdidos.

CREA TU PROPIA AVENTURA

Hemos incluido algunas cartas en blanco en el juego para que puedas crear tu propia aventura. Encontrarás 1 carta de evento, 1 carta de restos del naufragio, 1 carta de campamento, 1 carta de Costa, Interior y Corazón.

Si crees haber ideado una buena trama, puedes enviarla por *email* a tramas@homoludicus.org. Si decidiéramos incluirla en alguna expansión, aparecería tu nombre.



CRÉDITOS

Autor: Alberto Corral. Este juego está dedicado a mi madre, que es la base de todo cuanto soy.

Editor: Pol Cors

Ilustraciones: Siscu Bellido

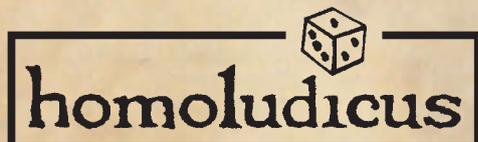
Maquetación: Xavi Carrascosa, Jordi Altimira

Redacción: Maite Madinabeitia

Revisora principal: Aidi Riera

Probadores: Alberto Ceballos Pitach, Alejandro Dobarro, Alejandro Martín Millán, Ana Dors, Àngel Agüeras Martín, Antonio J. Jaume Gelabert, Antonio Rodríguez Picot, Puri Rodríguez, Carlos Fernández Calvo, Carlos García Leiva, Carlos Sanz de Madrid Servera, César Bermúdez Jiménez, César Carralero Sánchez, Daniel Becerra, Daniel Ferrán Chueco, Daniel Martínez Gomez-Pastrana, David Bailon Castrillon, David Cuesta, David Hidalgo Muñoz, David Pujadas Costafreda, Diego García Campos, Diego Pozo Tortosa, Eduardo Bautista Vidal, Eloy Muñoz Gálvez, Emilio De Sousa Gálvez, Emilio Fernández López, Enric Peláez Marcos, Enrique Martínez De Cestafe Gil, Ezequiel Morcillo Talens, Fernando Latorre García de la Santa, Francisco Javier Ruiz Gómez, Francisco José Medina Gómez, Genis Morera Casablanca (la cabra hay que vivirla), Guillermo Tarazona, Gustavo Bonis Calvo, Igor Cordero, Israel Bejar Suarez, Javier Alabau Gonzalvo, Jesús León Romero, Jesús Zamora Segura, JL San Miguel, Joan Ribera Vañó, Joaquín Motger, Jordi Berges Viñals, Jordi Brinquez Jimenez, Jorge Pradas Moadardó, José Antonio Calvo Expósito, José Antonio Romero Carrascal, José Fernández Ruiz, José M^a Bort Ferrando, José Maicas Martín, José Manuel Benítez García, José María Izquierdo, José Martínez Martínez, Joseba Pernas Hermida, Josep Maria Allué, Juan Darío Gallardo Pedemonte, Juan Ignacio Albert Porta, Juan José Roig Castro, Juan Manuel Barroso Beltran, Julio Camara Fuentes, Luis Alberto Fernández Vallejo, Lydia Flores Martos, Manuel Simón, Miguel Angel Gomez Fernandez, Miguel Angel Maroto de Lis, Miquel Jornet Rodríguez, Natalia León Bonfacio, Neftali Blanco Montes, Oliver Punzano Saiz, Omar Sánchez Coloma, Oscar Lucas Contreras, Pablo García Urieta, Pablo González Pérez, Pedro García Sánchez, Pedro Sanz Baena, Raul Almagro Orihuela, Ricardo Miguel Mesas Spencer, Roberto Méndez Sánchez, Roi Espino Cid, Santiago Neira Cea, Sergio Gavilan, Tania Álvarez Casasempere, Tomás Vera Catalán, Toni Serradesanferm, Urko Ellacuría, Victor Cerrato Canales, Victor Fernandez-Carbajales Cañete.

Probadores internacionales: Ian Batty, Noam Bergman, Rich Chamberlain, Nick Fisk, Klemens Franz, Craig Johnson, Huw Morris, Jon Power, Henrik Schunk, Chris Stanton, Jake Tomkinson, Fermin Uribetxebarria, Jacco Versteeg, Marcus Watney and specially to Steve Berger.



© 2013 HomoLudicus Juegos, S.L.

Para más información puedes visitar nuestra web:
www.homoludicus.org