

DE 2 A 5 JUGADORES

GAMERIGHT®

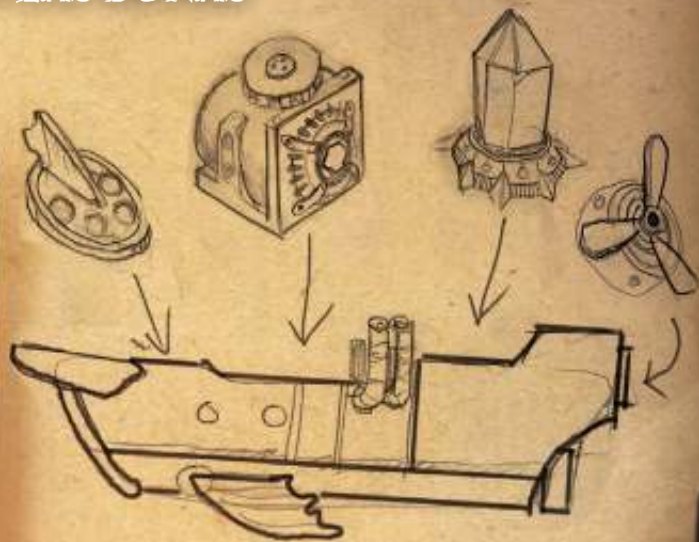
A PARTIR DE 10 AÑOS

EL DESIERTO PROHIBIDO

LA CIUDAD BAJO LAS DUNAS

RESUMEN DEL JUEGO

Tú y tus compañeros aventureros habéis sido enviados en una misión para excavar los restos de una antigua ciudad del desierto y recuperar una legendaria máquina voladora que, según las crónicas, funcionaba con la energía del Sol. Pero poco antes de llegar a vuestro destino, una repentina tormenta de arena obliga a vuestro helicóptero a realizar un aterrizaje forzoso. Ahora, perdidos en un vasto desierto y expuestos a una tormenta implacable, vuestra única oportunidad de sobrevivir es excavar rápidamente la ciudad, encontrar las partes de la máquina voladora y reconstruirla para poder escapar. Pero si alguno de vosotros muere de sed o la tormenta se vuelve demasiado violenta, habréis fracasado y os convertiréis en una pieza más del Desierto Prohibido.



COMPONENTES

49 cartas, divididas en:

- 31 cartas de tormenta
- 12 cartas de artefactos
- 6 cartas de aventurero

48 indicadores de arena

24 losetas de doble cara
desierto/ciudad

6 peones de madera

6 agujas indicadoras

4 partes de la máquina voladora:

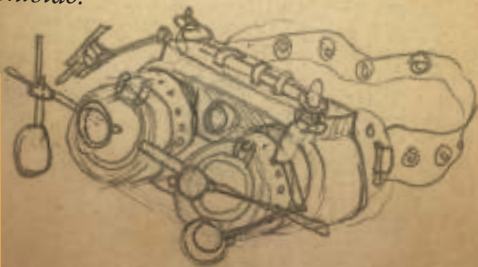
- hélice
- motor
- cristal solar
- puente de mando

1 modelo de la máquina voladora

1 medidor de fuerza de la tormenta

1 soporte para el medidor

DEVIR



PREPARATIVOS

1. Observación de las losetas

Echad un vistazo a las 24 losetas de desierto/ciudad para tener una idea de su aspecto (ved más detalles en «Símbolos y losetas especiales»). A continuación, girad todas las losetas, de forma que quede visible su cara de desierto. **Importante: ¡una vez giradas las losetas, no podéis mirar su cara oculta!**



2. Creación del desierto

Mezclad las losetas de desierto/ciudad y colocadlas al azar, con su cara de desierto visible, formando un cuadrado de 5 x 5 losetas y dejando un espacio libre en el centro, tal como se muestra en el dibujo de la derecha. Procurad que todas las losetas estén orientadas de la misma manera, con la rosa de los vientos arriba a la izquierda; dejad también algo de espacio entre las losetas. Ya tenéis formado el Desierto Prohibido, sobre el cual se moverán vuestros peones. El agujero en medio del desierto representa la tormenta de arena, que se irá desplazando por el tablero durante la partida.

3. Colocación de los indicadores de arena

Añadid 8 indicadores de arena sobre el tablero, tal como se muestra a la derecha. Colocadlos con la cara más clara (la que no tiene una «X») visible. Dejad el resto de indicadores de arena junto al tablero, formando una pila.



4. Colocación de las partes de la máquina voladora

Coged las cuatro partes de la máquina voladora y el modelo y dejadlo todo junto al tablero. Estas partes son el objetivo de vuestra misión.

5. Montaje del medidor de fuerza de la tormenta

Poned el medidor de fuerza de la tormenta en su soporte y luego añadid una aguja indicadora. Colocad la aguja en función del número de jugadores (que se indica en las esquinas inferiores) y del grado de dificultad con que deseáis jugar. Por ejemplo, si sois tres jugadores y es la primera vez que jugáis a un juego cooperativo, colocad la aguja en el nivel «Principiante» sobre el icono de los tres peones.



Poned el medidor en el soporte



Ajustad el grado de dificultad

6. Separación de las cartas

Separad las cartas en la baraja de tormenta (dorso rojo), la baraja de artefactos (dorso con el engranaje) y las cartas de aventureros. Mezclad la baraja de tormenta y dejadla boca abajo junto al margen superior del desierto, con la rosa de los vientos apuntando hacia el exterior del mismo, para indicar dónde está el Norte (ved la imagen, abajo). Mezclad la baraja de artefactos y dejadla boca abajo a un lado del desierto.



Baraja de tormenta



Baraja de artefactos



Cartas de aventureros



7. Llegada de los aventureros

Asignad al azar una de las seis cartas de aventurero a cada jugador; deberéis representar vuestro papel y tendréis una habilidad especial única. Leed en voz alta vuestros personajes y las habilidades escritas en la parte inferior de las cartas, para que vuestros compañeros de equipo conozcan vuestros puntos fuertes (ved el apartado «¿Quiénes son los aventureros?»); si cooperáis y aprovecháis estas habilidades especiales, os resultará más fácil ganar la partida. El anverso de la carta de aventurero también os muestra su cantimplora; colocad una aguja indicadora en vuestra carta, de modo que tape el nivel máximo de la cantimplora (marca «3», «4» o «5» según el personaje). Deberéis bajar la aguja a medida que bebáis agua.

Coged vuestros peones y ponédlos en la loseta del aterrizaje forzoso del helicóptero. Podéis dejar las cartas de aventurero y los peones restantes en la caja.



SECUENCIA DE JUEGO

Comienza el jugador que tenga más sed; la partida continúa con los jugadores siguiendo su turno hacia la izquierda. En un turno, el jugador debe hacer, en orden, estas cosas:

1. Realizar hasta 4 acciones.
2. Coger tantas cartas de tormenta como indique el actual del medidor.

A continuación se describe con detalle un turno. Como referencia, en el reverso de vuestra carta de aventurero encontraréis un resumen del turno.

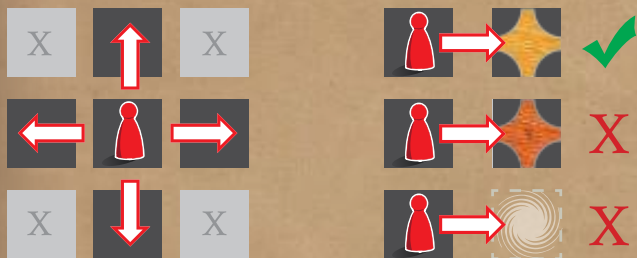
1. REALIZAR HASTA 4 ACCIONES

Podéis efectuar hasta cuatro acciones cada turno (es decir, una, dos, tres, cuatro o ninguna). Tus compañeros de equipo te pueden aconsejar (de hecho, ¡deberían hacerlo!) sobre las mejores acciones que puedes hacer en tu turno. Elige una combinación de cualquiera de las cuatro acciones siguientes:

- Mover
- Excavar
- Retirar arena
- Recuperar una parte de la máquina

Mover

Un jugador puede gastar una o más acciones para mover su peón a una loseta adyacente no bloqueada, ya sea arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, pero nunca en diagonal, con un coste de una acción por loseta. También puede mover entre losetas de túnel no bloqueadas, con un coste de una acción. Una loseta se considera bloqueada si hay dos o más indicadores de arena encima. No podéis mover nunca a través del espacio vacío que representa la tormenta de arena.



Retirar arena

Un jugador puede retirar indicadores de arena de la loseta donde se encuentra o de una loseta adyacente, ya sea arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, con un coste de una acción por indicador retirado. Cuando retiréis un indicador de arena, dejadlo en la pila junto al tablero.

Excavar

Si vuestro peón está sobre la cara de desierto de una loseta sin ningún indicador de arena encima, podéis excavarla, con un coste de una acción. Girad la loseta de manera que su cara «excavada» (de ciudad) quede boca arriba, procurando que cualquier posible icono quede en la parte inferior derecha con respecto al Norte. A continuación, seguid las instrucciones correspondientes al icono (ved «Símbolos y losetas especiales»).

Nota: no podéis «deshacer» una excavación. Por tanto, no os precipitéis al girar una loseta... ¡loseta girada, acción gastada!

Recuperar una parte

Con un coste de una acción, podéis recuperar una parte de la máquina voladora, ya revelada, en una loseta no bloqueada y excavada. Colocad la parte delante de vosotros. Cuando el equipo haya recuperado las cuatro partes, tendréis que espabilaros para llegar a la plataforma de lanzamiento, donde podréis reconstruir la máquina, despegar y ¡ganar la partida!

Nota: si la parte está en una loseta no excavada, primero tendréis que excavar la loseta para poder recuperarla.

Compartir agua y pasarse artefactos

Además de las cuatro acciones anteriores, los jugadores que estén en una misma loseta pueden compartir agua y pasarse cartas de artefactos en cualquier momento y sin coste alguno. Para compartir agua, un jugador debe bajar el indicador de su cantimplora una o más marcas y el otro, subirlo el mismo número de marcas.

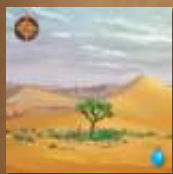
Nota: nunca podéis tener más agua que el valor máximo de vuestra cantimplora.

Ejemplo de turno



La portadora de agua efectúa cuatro acciones: las acciones 1 y 2 son retirar arena (con cada una retira un indicador), la acción 3 es moverse a una loseta adyacente y la acción 4 es excavar, por lo que gira la loseta donde se encuentra.

SÍMBOLOS Y LOSETAS ESPECIALES



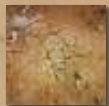
Agua (3 losetas)

Hay tres losetas de desierto que tienen un icono de agua en la parte inferior derecha; este símbolo indica que quizás haya agua oculta debajo. Cuando excavéis una loseta con este

símbolo y reveléis un pozo, todos los jugadores que tengan su peón en esa loseta pueden aumentar inmediatamente en dos marcas el nivel de agua de sus cantimploras (esto solo se puede hacer una vez y en el mismo momento en el que se revela el pozo). Es recomendable coordinarse con los otros jugadores para reunirse en esta loseta antes de excavarla y que, de este modo, todo el equipo salga beneficiado.



Pozo



Espejismo

Atención: una de estas losetas es, en realidad, un espejismo. Cuando la excavéis y se revele el espejismo, ¡nadie recibirá agua!



Engranaje (12 losetas)

Cuando excavéis una loseta con este icono en la parte inferior derecha, descubriréis una herramienta valiosa que os podrá ayudar durante la partida. Coged inmediatamente la carta superior de la baraja de artefactos, dejadla boca arriba delante de vosotros y leed las instrucciones. Conservad la carta hasta que decidáis usarla. **Importante:** las cartas de artefactos solo puede utilizarlas el jugador que las posee; ahora bien, podéis pasarlas sin coste alguno a otro jugador que esté en la misma loseta. La mayoría de cartas de artefactos se pueden jugar en cualquier momento (ved las instrucciones de cada carta); sin embargo, como regla general, no pueden invertir los efectos de las cartas de tormenta una vez reveladas. No hay ningún límite al número de cartas de artefactos que podéis tener.



Fila



Columna

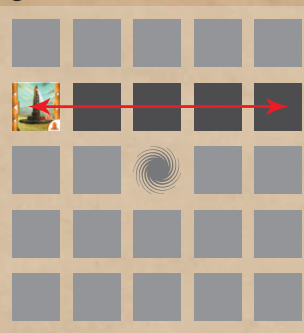
Pistas de situación de las partes

(2 losetas para cada parte de la máquina voladora) Escondidas bajo la arena del desierto hay algunas pistas sobre la localización de las cuatro partes de la máquina voladora. Hay dos pistas para cada parte que, conjuntamente, indican en qué loseta se puede encontrar: una pista indica la fila (dirección Este-Oeste), la otra indica la columna (dirección Norte-Sur). Cuando reveléis la segunda pista de una parte, colocad inmediatamente la parte en cuestión sobre la loseta donde se intersecan la fila y la columna.

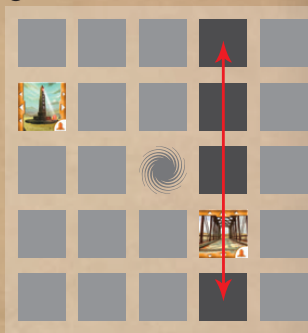


Ejemplo:

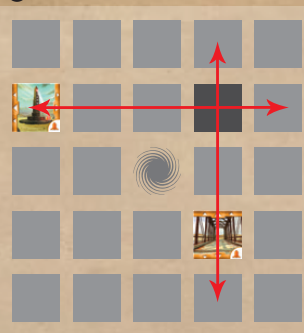
1



2

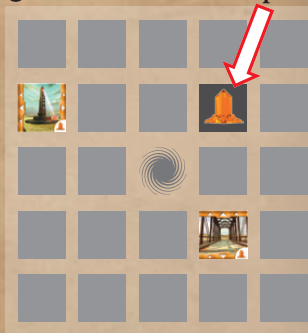


3



4

Localización de la parte



1 Cuando los jugadores excavan su primera pista, ya saben que el cristal solar puede estar en algún lugar de la segunda fila (pero debéis tener en cuenta que la tormenta puede mover las losetas y que la pista puede cambiar de posición). 2 Cuando se excava la segunda pista, 3 los jugadores pueden identificar de manera unívoca la localización de la parte y 4 colocarla inmediatamente sobre la loseta indicada. Ahora, cuando la tormenta mueva las losetas, la parte se desplazará con la loseta.

Notas:

- No podéis colocar una parte hasta haber excavado las dos pistas, aunque podéis tener una idea bastante aproximada de dónde podría estar (recordad que las losetas se pueden mover de un turno al siguiente).

- Si las dos pistas indican el lugar donde se encuentra la tormenta, colocad la parte en el espacio vacío. La siguiente loseta que se mueva a esa posición durante la fase de tormenta del turno, será la loseta en la que colocaréis la parte.



Túneles (3 losetas)

Esta antigua ciudad tenía una red subterránea de túneles, perfecta para moverse al abrigo del Sol del desierto. Con el coste de una acción os podéis mover entre dos losetas de túneles ya excavadas, pero no os podéis mover a una loseta de túnel que tenga dos o más indicadores de arena encima.



Los túneles también ofrecen protección frente a los efectos de las cartas «Sol de justicia»: **los peones que estén en estas losetas ya excavadas no tienen que beber agua** cuando se revela una carta «Sol de justicia». Ved el apartado «Coger cartas de tormenta».

Plataforma de lanzamiento (1 loseta)

Esta loseta es muy importante, ya que es el punto donde deben reunirse todos los jugadores para construir la máquina voladora cuando tengan todas las partes. ¡Procurad que no tenga arena!



2. COGER CARTAS DE TORMENTA

Después de realizar vuestras acciones, tendréis que asumir el papel de la tormenta de arena. Coged tantas cartas de tormenta como indique el medidor de fuerza de la tormenta (por ejemplo, si la aguja indica «3», coged 3 cartas). Revelad las cartas de una en una, con el dibujo de la rosa de los vientos en la parte inferior, y dejadlas al lado de la pila de descartes de tormenta. Tras coger las cartas y aplicar su efecto, descartadlas y depositadlas en la pila de descartes.




Nota: podéis mirar la pila de descartes en cualquier momento.

Ráfaga

Estas cartas mueven tantas losetas como el número de cuadrados indicados hacia el espacio libre del tablero (que representa el ojo de la tormenta de arena). Los eventuales peones, indicadores de arena y partes de la máquina que haya en las losetas afectadas se mueven junto con las losetas.

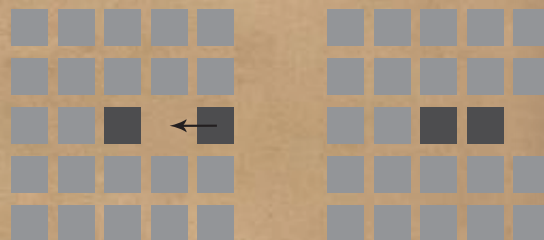


Por ejemplo, si la carta muestra  desplazad dos losetas hacia la izquierda. Desplazad primero la loseta situada justo a la derecha del espacio libre, tal como se muestra:



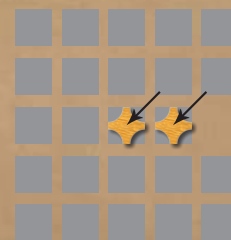
Desplazad la primera loseta hacia la tormenta.

A continuación, haced lo mismo para la loseta siguiente, situada a la derecha del espacio libre.



Desplazad la segunda loseta hacia la tormenta.

Después de mover cada loseta, añadid un indicador de arena en cada loseta movida. Los indicadores se deben añadir siempre, aunque las losetas ya estén excavadas.



Añadid un indicador de arena en cada loseta movida.



Accesible



Bloqueada

No hay ningún límite al número de indicadores de arena que puede haber sobre una loseta; sin embargo, cuando pongáis el segundo indicador, la loseta queda bloqueada para cualquier movimiento de los peones hasta que vuelva a haber solo un indicador, o ninguno. Colocad siempre el segundo indicador y los siguientes con su cara más oscura, que muestra una «X», boca arriba, para indicar que la loseta está bloqueada.

Nota: si tenéis que colocar un indicador de arena sobre una loseta que contiene una parte de la máquina voladora, levantad primero la parte, poned el indicador y entonces volved a poner la parte sobre la loseta.

¡Enterrado!

Si tu peón está en una loseta que tiene dos o más indicadores de arena, has quedado enterrado por la arena y deberás retirar indicadores de arena, hasta que solo quede uno o ninguno, antes de poder hacer ninguna otra acción. Tus compañeros también pueden aprovechar sus turnos para ayudar a retirar la arena de tu loseta.

Pausa en la tormenta

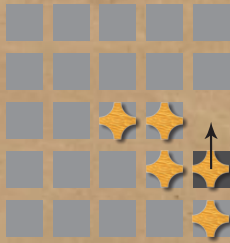
Si no hay ninguna loseta para mover (p. ej. si tenéis que mover otra loseta hacia la izquierda), la tormenta os da un respiro por lo que respecta a esa carta (o porción de la misma). No es necesario que mováis nada más ni que coloquéis el indicador de arena que correspondería a la loseta ausente.

Ejemplo

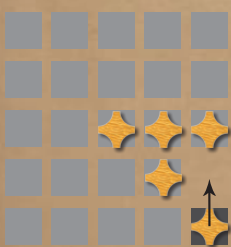
1



2



3



4



1 El jugador coge una carta de ráfaga de 3 hacia el Norte. 2 Mueve hacia el Norte la primera loseta bajo la tormenta, 3 después mueve la segunda loseta hacia el Norte. No hay una tercera loseta, por lo que no hay que mover nada más. 4 Añade 1 indicador de arena en cada loseta movida. Como ahora hay dos indicadores de arena en estas losetas, han quedado bloqueadas para el movimiento de los peones.

Enterrados definitivamente

Si en alguna ocasión tenéis que colocar un indicador de arena en una loseta y no hay ninguno disponible en la pila de reserva, ¡vuestro equipo queda enterrado para siempre en las dunas y pierde la partida!

Cartas «La tormenta empeora»

Hay 3 cartas «La tormenta empeora» en la baraja de tormenta. Cuando cojáis una de estas cartas, subid la aguja del medidor de fuerza de la tormenta hasta la marca siguiente. El medidor indica el número de cartas que deberéis coger a partir del turno del siguiente jugador. Si la aguja del medidor llega hasta la calavera y los huesos, la tormenta se ha vuelto tan violenta que todos los jugadores son barridos por el viento y pierden la partida.



Cartas «Sol de justicia»

Hay 4 cartas «Sol de justicia» en la baraja de tormenta. Cuando cojáis una de estas cartas, todos los jugadores que no estén en una loseta de túnel o protegidos por un escudo solar deben beber 1 agua (bajad el nivel hasta la marca inmediatamente inferior de la cantimplora).

Si alguno de los jugadores llega al símbolo ☠ de su cantimplora, el aventurero muere de sed y el resultado es una derrota para todo el equipo.



Agotamiento de la baraja de tormenta

Cuando se agote la baraja de tormenta, mezclad la pila de descartes de tormenta y formad una nueva baraja de tormenta que dejaréis boca abajo. Si esto ocurre a mitad de un turno, continuad cogiendo tantas cartas de tormenta como sea necesario de la nueva baraja.

FIN DEL JUEGO

Victoria

¡Todos a la plataforma de lanzamiento! Una vez que tengáis las cuatro partes de la máquina, todos deberéis encaminaros hacia la plataforma de lanzamiento, donde podréis insertar las partes en la máquina voladora, arrancar el motor y escapar victoriosos. Recordad que la plataforma de lanzamiento debe estar accesible para que podáis entrar y despegar hacia la victoria.

Derrota

Podéis perder la partida de tres maneras:

1. **Sed:** si alguno jugador llega al símbolo ☠ de su cantimplora.
2. **Enterrados:** si tenéis que colocar un indicador de arena en una loseta y no hay ninguno disponible en la pila de reserva.
3. **Barridos por el viento:** el medidor de fuerza de la tormenta llega al símbolo ☠

DIFICULTAD

Una vez que hayáis ganado una partida del nivel «Principiante», intentad comenzar otras con el medidor de fuerza de la tormenta en las posiciones «Normal», «Experto» o «Heroico». Probad también a jugar con otras combinaciones de aventureros.

MENSAJE DE GAMEWRIGHT

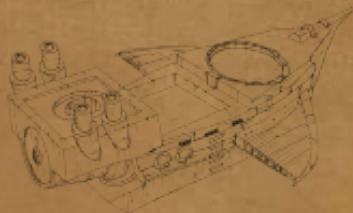
Cuando publicamos *La Isla Prohibida* en 2010, teníamos el presentimiento de que habíamos creado un juego de éxito, pero nunca pensamos que acabaríamos haciendo una secuela. Sin embargo, aquí estamos unos años más tarde con una nueva criatura. Nuestro desafío para el autor, Matt Leacock, era crear un juego que contuviera elementos familiares (juego cooperativo, tablero modular) y que, al mismo tiempo, ofreciera una experiencia lúdica completamente diferente. Además, queríamos que fuera accesible para los nuevos jugadores y que a su vez alzara el listón para quienes sentían que ya dominaban *La Isla Prohibida*. Todo ello se tradujo en un juego nuevo con un conjunto innovador de mecanismos, como un tablero siempre cambiante, la gestión de recursos individuales y un método singular para localizar las partes de la máquina voladora. ¡Esperamos haber conseguido nuestros objetivos y haber saciado vuestra sed de aventura!

Créditos

Un juego de Matt Leacock
Ilustraciones de Tyler Edlin
Ilustración de la portada de C. B. Canga

Créditos de la edición española

Producción editorial de Xavi Garriga
Traducción de Marc Figueras y Marià Pitarque
Adaptación gráfica de Antonio Catalán



DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C./Rosselló 184 6ª1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



GAMEWRIGHT®
www.gamewright.com
©2013 Gamewright,
a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.



facebook.com
/deviriberia

¿QUIÉNES SON LOS AVENTUREROS?



Arqueólogo

El arqueólogo puede retirar 2 indicadores de arena de una misma loseta en una acción.



Escalador

El escalador puede moverse a las losetas bloqueadas (las que tienen 2 o más indicadores de arena encima). También puede llevar a otro jugador con él cuando se mueve. Los peones que se encuentran en la loseta del escalador no quedan nunca enterrados y pueden salir de esta loseta aunque haya 2 o más indicadores de arena.



Explorador

El explorador puede moverse, retirar arena y usar el rompedunas diagonalmente.



Meteoróloga

La meteoróloga puede gastar acciones para coger menos cartas de tormenta (1 carta por acción) al final del turno. También puede gastar 1 acción para mirar las cartas superiores de la baraja de tormenta (tantas como indique el medidor de fuerza de la tormenta), y puede colocar una al final de la baraja.



Navegante

El navegante puede mover a otro jugador hasta 3 losetas accesibles por acción, incluyendo los túneles. Puede mover al explorador diagonalmente y mover al escalador a través de losetas bloqueadas; cuando se mueve de esta manera, el escalador también puede usar su habilidad de llevar consigo a otro jugador (¡incluido el navegante!).



Portadora de agua

La portadora de agua puede aumentar 2 niveles de agua su cantimplora en los pozos ya excavados gastando 1 acción. Además, en cualquier momento y sin coste alguno, puede dar agua a los jugadores que están en losetas adyacentes. La portadora de agua comienza con 5 marcas de agua (en vez de 4).



Tiene que haber una salida...