

Matthew Dunstan

RELIC

RUNNERS

Las antiguas reliquias han permanecido latentes en los confines de la jungla desde tiempos inmemoriales. Pero una vez se corrió la voz de su descubrimiento, todo tipo de arqueólogos corrieron en su busca. El profesor de Universidad retirado, el rimbombante explorador, la ágil (pero osada) heredera, y un sombrío ex-capitán - ¡todos quieren ser los primeros en poner sus manos sobre tan preciado botín!

En Relic Runners eres un explorador audaz, viajando por la jungla en busca de los templos perdidos llenos de tesoros y reliquias olvidadas. Armado con tan solo tu casco y un olfato para las antigüedades extrañas, ¡explorarás los Templos en Ruinas y los Santuarios y emprenderás Expediciones en una carrera para desenterrar más tesoros!

DAYS OF
WONDER



25



10+



40-80'

COMPONENTES

- ◆ 1 Tablero de juego representando el Campamento Base de los Exploradores
- ◆ 5 sets de Explorador – rojo, verde, azul, amarillo y negro – cada uno incluye:



Una Miniatura de Explorador



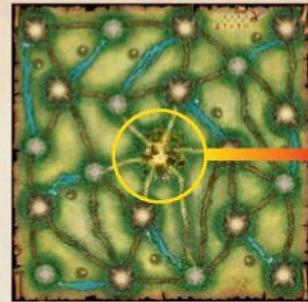
Una Carta de Explorador, con un personaje masculino por una cara, uno femenino en la otra



10 Caminos



3 Cajas de Herramientas



Mapa Tablero

Campamento Base

- ◆ 24 fichas de Ruina redondas verdes
- ◆ 20 grupos de fichas de Templo coloreadas: 8 violetas, 6 azules & 6 marfil; cada grupo está compuesto de 3 fichas del mismo color: 1 grande (1er nivel), 1 mediano (2º nivel) y 1 pequeño (3er nivel)

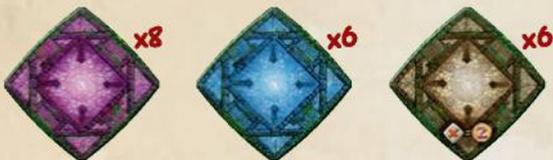


Ruina

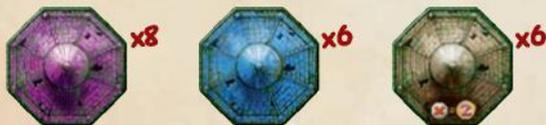
1er Nivel



2º Nivel



3er Nivel



- ◆ 20 Reliquias:



8 Sapos Sagrados de Esmeralda



4 Calaveras de Cristal Blanco



4 Aves Azules del Paraíso.



4 Amuletos con Muecas Purpura

- ◆ 25 packs de Raciones



Pack de Ración



Ficha de Caja de Herramientas

- ◆ 79 monedas de Victoria (14 "10", 18 "5", 18 "3" and 29 "1") – cada vez que ganes un Punto de Victoria a lo largo del juego, coge su valor correspondiente en monedas de Victoria, haciendo el cambio cuando sea necesario. Mantén estas monedas boca abajo, de forma que su valor quede oculto a otros jugadores hasta el final de la partida.



Monedas de Victoria



Cajas Herramientas

Caminos

CARTA



Tabla de

PREPARAR LA PARTIDA

Si esta es la primera partida que juegas, troquea todas las fichas de las planchas. En lugar de tirar las planchas sobrantes, insértalas bajo la bandeja vacía dentro de la caja del juego; esto ayudará al cajón mantenerse a nivel dentro de la caja, evitando que las piezas se caigan cuando guardes el juego.

- ◆ Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa, y móntalo como se indica en la ilustración.
- ◆ Despliega las ruinas 1. Forma 8 montones de 3 fichas de Ruina cada uno,



PREPARACIÓN PRIMERA PARTIDA

Para tu primera partida no uses ninguno de los Templos Marfil y Púrpura marcados con un símbolo de gema roja; tienen efectos más avanzados que recomendamos que dejes para más tarde. Sigue el resto de instrucciones para montar la partida, colocando los templos de colores como se muestra en la ilustración.



PREPARACION ESTANDAR

En partidas posteriores, puedes probar con un montaje semialeatorio, intentando colocar de forma aleatoria aproximadamente 1 Templo de cada color en cada cuadrante del tablero. Puesto que la situación de los Templos en el tablero no es simétrica, tus cuadrantes estarán intencionadamente desequilibrados.

PREPARACIÓN ALEATORIA

Los exploradores experimentados pueden incluso elegir un montaje completamente aleatorio sin restricciones en la colocación de Templos, y con varios Templos del mismo color en el mismo cuadrante. Sin embargo, mantén siempre 4 Templos del mismo color en el tablero.

colocándolos sobre cada uno de los lugares designados como Ruina en el tablero. *En partidas de dos jugadores, agrupa 2 fichas de Ruina en cada lugar, en vez de 3 y coloca las sobrantes a parte en la caja del juego - no serán necesarias.*

- ◆ Ahora prepara los templos de marfil, azules y púrpuras 2:
- Aleatoriamente coge 4 fichas grandes, 4 medianas y 4 pequeñas de Templo de cada color sin mirar su efecto y coloca las sobrantes de vuelta en la caja del juego sin mirarlas. De esta forma se asegura un despliegue de templos diferente para cada partida.

- Coloca primero boca abajo las fichas de Templo grandes, de forma aleatoria en los lugares vacíos en el tablero.

- Repite esta operación con las fichas de tamaño medio, colocándolas aleatoriamente boca abajo sobre las fichas de mayor tamaño del mismo color. En partidas de 3, 4 y 5 jugadores, repite esta operación una vez más, colocando las fichas más pequeñas encima de las medianas del mismo color. *En partidas de dos jugadores, deja las fichas de Templo en la caja del juego - no serán necesarias.*

Ahora deberías tener un bonito grupo de coloridos templos emergiendo de la jungla.

- ◆ Ahora coloca las fichas de Cajas de Herramientas, con la cara coloreada boca arriba, en cada punto de Caja de Herramientas, a lo largo del curso de los ríos 3
- ◆ Coloca todas las Monedas de Victoria junto al tablero, al alcance de los jugadores 4.
- ◆ Cada jugador toma un Equipo de Explorador a su elección, que incluye 1 Miniatura de Explorador, 1 Carta de Explorador, 3 Cajas de Herramientas y 10 Caminos de su color.

- ◆ Para tus primeras partidas, recomendamos usar la cara de la Carta (hombre o mujer) que no incluye un poder especial. Una vez que hayas obtenido experiencia, elige libremente jugar con uno - o todos - los Exploradores con poderes especiales. Coloca cada Miniatura de Explorador en el Campamento Base, en el centro del tablero, donde todos comenzarán el juego 5.

DE EXPLORADOR



Pack de Raciones

Reliquias & Monedas de Victoria

Progresión

- ◆ Los jugadores entonces situarán uno de sus tres Cajas de Herramientas en la parte inferior de la Tabla de Progresión en su Carta de Explorador 6. Las restantes Cajas de Herramientas y Caminos se colocan en los lugares dispuestos para ellos en su Carta 7.

- ◆ Cada jugador coge también 3 packs de Ración, colocándolas en su Carta 8. Por cada jugador se colocan 2 Packs de Raciones adicionales en el Campamento Base, en el centro del tablero 9.

- ◆ El último jugador que vio una Reliquia (o visitó un santuario o templo, si nadie de tu grupo vio nunca una reliquia) es el jugador que comienza. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, de jugador en jugador.

- ◆ Una vez decidido el jugador que comienza, dale la vuelta a cada ficha de Templo Púrpura del tablero, para revelar su poder. En turnos posteriores, tan pronto como un jugador coja la ficha superior de un Templo Púrpura, dale la vuelta a la que se encuentra inmediatamente debajo de forma que todos los jugadores vean su poder. Ver los *Templos Púrpuras* en la página 5 para más información.

OBJETIVO DEL JUEGO

En Relic Runners, juegas el papel de un intrépido explorador corriendo por la jungla para ser el primero en poner sus manos sobre preciosas reliquias que se esconden en las profundidades de templos inmemoriales. Al final del juego, el jugador con más puntos de Victoria gana.

Puedes obtener Puntos de Victoria mediante:

- Explorando algunos Templos;
- Usando de forma adecuada tu Tabla de Progresión;
- Y capturando Reliquias durante tus bien planeadas expediciones.

Los Puntos de Victoria ganados se colocan boca abajo (de forma que el número exacto queda oculto al resto de jugadores) hasta el final del juego.

TURNO DE JUEGO

En tu turno, debes realizar las siguientes acciones:

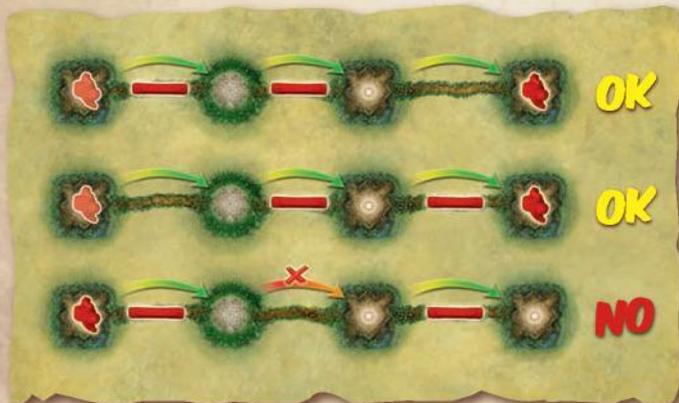
1. MOVER

Cada turno, **debes** mover tu Explorador a lo largo de un sendero. No puedes permanecer en el mismo lugar de un turno al siguiente, ni terminar tu movimiento en la misma posición en la que comenzaste el turno.

Existen dos tipos de Senderos en el mapa: Senderos de Jungla, que enlazan dos posiciones adyacentes (Campamento Base, Ruinas o Templos) en el mapa; y los Cauces de Ríos, que son similares a los Senderos de Jungla en cada aspecto excepto por la apariencia visual y el hecho de que cuando viajes por un Cauce de Río debes darle la vuelta a la ficha de Caja de Herramientas situada a lo largo del Río, si la ficha está boca arriba. Véase *Voltear Fichas de Cajas de Herramientas en la página 7*. Cuando quiera que se nombre Senderos nos referiremos a ambos, Senderos de Jungla y Cauces de Río - excepto por las fichas de Cajas de Herramientas, se emplean idénticamente.

Cada turno tu Explorador **puede** mover solo una vez por un sendero desconocido (pe. un Sendero sin Caminos de tu propio color)

Además, tu Explorador puede comenzar o ampliar su movimiento por el Sendero desconocido moviéndose libremente en una secuencia de Caminos de su propio color (ya sea antes, o después, del movimiento, ¡pero no ambos!). Los Caminos del jugador marcan su familiaridad con senderos específicos, por ello el movimiento libre a través de los mismos.



Solo puedes mover por un mismo Sendero o Camino una vez por turno, aunque puedes pasar por la misma posición de un Templo o Ruina varias veces (siempre que tengas suficientes Caminos colocados para alcanzar dicha posición de nuevo sin tener que moverte por los mismos Senderos).

Sin embargo, nunca está permitido moverse por el Campamento Base: en el momento que llegues al Campamento Base durante tu movimiento, debes parar.

2. EXPLORAR

Una vez completado el movimiento, puedes consumir un Pack de Ración para Explorar la posición en la que ahora te encuentras.

Si no dispones de Raciones para gastar, no puedes Explorar nada este turno - pasa esta fase, a menos que estés de vuelta en el Campamento Base; véase *Finalizar Movimiento en Campamento Base*, en la pág. 6.

Si tienes una Ración para gastar y decides usarla, devuélvela desde tu Carta de Explorador al montón del Campamento Base y toma la acción correspondiente al lugar (Ruina o Templo de color) hacia el que acabas de moverte:

RUINAS

Descarta la ficha superior de la Ruina a la que acabas de moverte y coloca uno de tus Caminos (siempre que no los hayas gastado) en uno de los Senderos adyacentes a esa posición. Un solo Sendero no puede tener nunca dos Caminos del mismo jugador; si pueden coexistir Caminos de diferentes jugadores a lo largo del mismo Sendero, pero solo se benefician sus respectivos poseedores.



El jugador rojo gasta una Ración para explorar la Ruina. Elimina la ficha superior, y realiza la acción correspondiente, colocando uno de sus Caminos en un Sendero adyacente.

TEMPLOS DE MARFIL

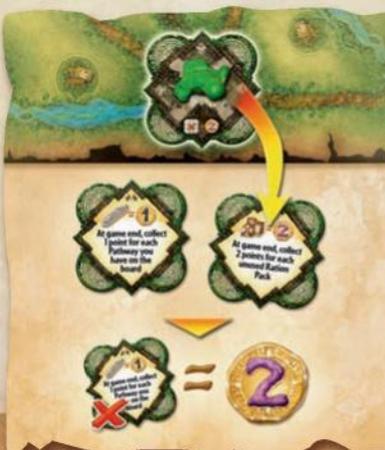
Coge la ficha superior del Templo de Marfil al que acabas de moverte. Dale la vuelta y lee su poder en voz alta. Después, coloca esa ficha con el texto hacia arriba frente a tu Carta de Explorador, visible a todos los jugadores.



Importante: Nunca puedes quedarte con 2 fichas de Templo de Marfil del mismo nivel (pe. mismo tamaño); pero si puedes tener fichas de Marfil de niveles diferentes (1 pequeño y 1 mediano, por ejemplo)

Si coges una ficha de Marfil del mismo nivel que ya tuvieras frente a ti, debes decidir cuál de las dos te quedas, y descartar la otra. Cuando sea aplicable, puedes seguir usando el poder de la Ficha de Marfil que estas descartando, antes de deshacerte de ella y quedarte con la otra.

Cuando se elija entre 2 Fichas de Marfil del mismo nivel, inmediatamente coge 2 PV (Puntos de Victoria) de la pila de Monedas de Victoria como compensación por la ficha que has de descartar.



El explorador verde gasta una Ración para explorar el Templo de Marfil.

Toma la última ficha (grande) de marfil.

Puesto que ya tiene una ficha grande de marfil frente a él, debe elegir con cual quedarse, descartar la otra y coger 2 PV de las Monedas de Victoria en compensación.

LISTA DE TEMPLOS DE MARFIL

Templo de Marfil, 1er Nivel

Todas las fichas de 1er nivel dan a su poseedor un bonus (o turno adicional) al final del juego.

- 
- 1 • Al final del juego, coge 3 puntos por cada Ficha de Marfil que tengas frente a ti, incluyendo esta.
- 
- 2 • Al final del juego, coge 2 puntos por cada Pack de Ración no usada que siga en tu Carta.
- 
- 3 • Al final del juego, coge 5 puntos por cada Reliquia extra del mismo color en tu poder.
- 
- 4 • Al final del juego, coge 1 punto por cada Camino que tengas en el tablero.
- 
- 5 • Al final del juego, coge 4 puntos por cada Caja de Herramientas en tu Tabla de Progresión, incluyendo aquellas en la parte inferior de la Carta.
- 
- 6 • Al final del juego, descarta esta ficha para jugar 1 turno extra una vez el último jugador finalice.

Templo de Marfil, 2º Nivel

Todas las Fichas de Marfil de 2º Nivel son fichas de un solo uso; **deben ser descartadas inmediatamente tras su uso**. Si la usas, no obtienes los 2 PV de compensación, al contrario de cuando estas forzado a elegir entre dos fichas de 2º Nivel (pe. la que acabas de coger y una recolectada en un turno anterior)

- 
- 1 • Puedes moverte por un Sendero desconocido en medio de tu movimiento en cadena por tus Caminos, en lugar de solo uno anterior o posterior.
- 
- 2 • Cuando explores un templo, puedes mirar de forma secreta los niveles restantes y elegir la ficha que quieras, en lugar de la que este encima.
- 
- 3 • Al comienzo de tu turno, reaprovisiona tus reservas de comida hasta un máximo de 5 Packs de Raciones, cogiendo las Raciones del Campamento Base
- 
- 4 • Cuando coloques un Camino, pon dos en lugar de uno, ambos adyacentes a tu posición.
- 
- 5 • Cuando coloques un Camino, sitúalo en cualquier lugar del tablero, no necesariamente adyacente a tu posición.
- 
- 6 • En lugar de mover, te transporta directamente a un templo del mismo color al que ocupas ahora. Sin embargo, no puedes teletransportarte directamente sobre la posición de una Reliquia.

Templo de Marfil, 3er Nivel

Todas las fichas de Marfil de 3er Nivel son fichas de efecto permanente, que solo se juegan cuando se hace una acción específica.

- 
- 1 • Cada vez que coloques un Camino, gana 1 PV inmediatamente.
- 
- 2 • Cada vez que seas el primer jugador en explorar una Ruina o Templo, gana 1 PV inmediatamente.
- 
- 3 • Cada vez que ganes PV al explorar un Templo (pero no una Ruina o Santuario), gana 1 PV adicional – cuando explores un templo Azul, ganas 1 PV adicional pero no tienes que revelar el valor de la ficha.



- Cada vez que un oponente mueva un Camino que ya está sobre el tablero a un Sendero diferente, coge 1 pack de Raciones del Campamento Base (hasta un máximo de 5 en tu Carta).

- Cada vez que vuelvas al Campamento Base, toma 1 Ración más de lo normal (hasta un máximo de 5 en tu Carta).

- Cada vez que abandones el Campamento Base, dale la vuelta a una ficha de Caja de Herramientas, en cualquier sentido, en cualquier lugar del tablero.

Este volteo no tiene efecto sobre las Cajas de Herramientas de tu Carta – no suben, a no ser que sea la última Caja de Herramientas en el mapa boca abajo – véase *Voltear fichas de Cajas de Herramientas en la página 7*.

TEMPLOS AZULES

Coge la ficha superior del Templo Azul al que te has movido. Mira su valor de forma secreta y colócala boca abajo junto tu Carta de Explorador, con su valor escondido a los otros jugadores hasta que finalice el juego. Cada Ficha Azul te dará de +2 a +5 PV, dependiendo de la ficha – las fichas más cercanas al suelo otorgan normalmente más puntos.



El explorador negro gasta una Ración para explorar el Templo Azul. Coge la ficha superior, la mira secretamente, y la coloca junto a su Carta de Explorador – esta ficha le proporcionará 3 PV extra al final del juego.

TEMPLOS PURPURA

Coge la ficha superior del Templo Púrpura al que te has movido. Aplica sus efectos e inmediatamente descártate de la ficha. Después volteas la Ficha Púrpura inferior (si hay alguna), de forma que su poder se vuelve visible a todos los jugadores. Las Fichas Púrpura tienen los siguientes efectos:

LISTA DE TEMPLOS PURPURA

- 
- 1 • Ganas inmediatamente 3 PV.
- 
- 2 • Mueve inmediatamente 1 de tus Cajas de Herramientas una posición hacia arriba en tu Tabla de Progresión. Si no tienes Cajas de Herramientas restantes para mover, no ocurre nada.
- 
- 3 • Coge 2 Packs de Raciones del Campamento Base y colócalas en tu Carta de Explorador (aun así no puedes sobrepasar 5 en total en tu Carta).
- 
- 4 • Coloca una nueva Caja de Herramientas en la parte inferior de tu Carta de Explorador.
- 
- 5 • Tele transporta inmediatamente al Campamento Base y coge 3 Packs de Raciones.



6 • Mueve uno de tus Caminos que ya este sobre el tablero a un Sendero diferente, en cualquier lugar del mapa.



7 • Debes tomar la acción en una posición de Ruina o Templo adyacente (pero no en el Campamento Base) como si fuera tu posición actual. Asegúrate de eliminar ambos, la Ficha superior Purpura Y la ficha superior en la posición adyacente. Si esta acción te permite construir un Camino, debes construirlo adyacente a la posición del Templo Purpura en el que estas. Hacia el final del juego, puede que no tengas ningún Templo o Ruina adyacente a la posición del Templo Purpura en el que te encuentras. En este caso, sigues pagando una Ración para descartar la ficha superior Purpura, pero no ocurre nada más.



8 • Voltea hasta 2 Fichas de Cajas de Herramientas en cualquier lugar del tablero, bien hacia arriba o hacia abajo, a tu elección. Estos 2 volteos NO hacen que tus Cajas de Herramientas suban en tu Tabla de Progresión. Si ocurre que volteas la última Caja de Herramientas que esta boca arriba en el tablero como parte de estos 2 volteos, entonces mueve una de tus Cajas de Herramientas en tu Tabla de Progresión, como se describe en *Voltear la última Ficha de Caja de Herramientas*, en la pág. 7.



El jugador Amarillo gasta una Ración para explorar en este Templo Purpura.
Tras levantar la ficha superior y usar su poder, revela la ficha mediana de forma que su efecto es visible a todos los jugadores.



Importante: ¡Siempre recuerda revelar la siguiente ficha tras haber explorado un Templo Púrpura!

FINALIZAR EL MOVIMIENTO EN EL CAMPAMENTO BASE

Cuando llegues al Campamento Base, coge 3 Packs de Raciones de ahí y colócalos en tu Carta de Explorador. Esta acción gratuita (no cuesta hacerla Raciones) acaba tu turno. ¡Recuerda que si vas al Campamento Base, debes finalizar tu movimiento inmediatamente ahí!

Nota: Nunca puedes almacenar más de 5 Packs de Ración en tu Carta de Explorador en ningún momento.

SANTUARIOS

Cuando la última ficha de una Ruina o Templo se quita del tablero (normalmente tras haber sido explorado 3 veces, o dos en una partida de dos jugadores) los Exploradores descubren un Santuario y la Reliquia que se esconde debajo. El jugador que coge la última ficha es el que lleva a cabo la acción correspondiente a la Ruina o Templo, DESPUES coloca una Reliquia del mismo color directamente sobre la posición del Santuario en el tablero.

Una vez que aparece la Reliquia, la (ahora completamente explorada) Ruina o Templo que estaba encima no puede ser usada nunca más para ninguna acción. Sin embargo, esta localización puede seguir siendo empleada como punto de partida o llegada para otra expedición de Reliquia, uno de los métodos más lucrativos de ganar Puntos de Victoria en el juego. Puedes seguir moviéndote por este lugar, o parar, de forma normal.

Sapo Verde



Calavera Marfil



Ave Azul



Mueca Púrpura



EXPEDICIONES RELIQUIA

Cuando un Explorador comienza su turno en un Santuario que contiene una Reliquia, y termina su movimiento en otro Santuario que contiene otra Reliquia del mismo color, completa con éxito una Expedición Reliquia.

Esta exitosa Expedición le permite coger la Reliquia del Santuario en el que terminó su movimiento y colocarla en su Carta de Explorador. **El jugador inmediatamente obtiene el número de Puntos de Victoria igual a dos veces el número de Senderos por el que se movió en el turno.**

Nota: A diferencia de las Ruinas y Templos, cuando finalices el movimiento en un Santuario, no hay necesidad de gastar Raciones para realizar la acción correspondiente (pe. coger una Reliquia).



Al final del juego, cada Reliquia de diferente color en poder del Jugador otorga 5 Puntos de Victoria adicionales.



El jugador rojo comienza en un Santuario Azul que contiene un Ave del Paraíso y se mueve a lo largo de un Sendero desconocido y 3 Caminos para alcanzar un segundo Santuario Azul con una Reliquia de Ave idéntica en él.

Como resultado de esta Expedición Reliquia, el jugador rojo se anota $4 \times 2 = 8$ puntos y coge el Ave que estaba sobre el 2º Santuario; otorgará 5 puntos extra al final del juego.



Recordatorio: Incluso durante una Expedición Reliquia, no puedes mover por el Campamento Base.

LA TABLA DE PROGRESIÓN DE CAJA DE HERRAMIENTAS

Durante el desarrollo del juego, cuando te muevas por Senderos en los que haya una Ficha de Caja de Herramienta boca arriba, las Cajas de Herramientas subirán en la Tabla de Progresión del Explorador, dando al Explorador la oportunidad de usarlas para llevar a cabo determinadas acciones.



Cajas de Herramientas sobre:

- la columna **Machete** te ayudará a explorar y reaprovisionarte;
- la columna **Brújula** te facilitará tu camino por la jungla;
- la columna **Pala** te dará acciones adicionales o bonificaciones.

Cada jugador comienza el juego con una Caja de Herramientas en la parte inferior de su Tabla de Progresión. Las otras 2 Cajas de Herramientas se apartan, lejos de la Tabla de Progresión, en la Carta del Explorador y solo pueden ponerse en juego más tarde en la partida (usando una acción específica de un Templo Púrpura o al usar otra Caja de Herramientas que ya está en la Carta para realizar la acción de 1er nivel de Pala correspondiente).

Una vez que una Caja de Herramientas sube una posición en una columna, debe permanecer en ella, hasta que decidas emplear esa Caja de Herramientas. Varias Cajas de Herramientas pueden subir por la misma columna a la vez, o incluso pueden ocupar la misma posición en la columna.

VOLTEANDO FICHAS DE CAJAS DE HERRAMIENTAS



Cuando un Explorador se mueve por los Senderos con Fichas de Cajas de Herramientas sin usar (pe. la cara coloreada boca arriba), el jugador voltea estas fichas hacia su cara gris tras completar el movimiento, revelando las Cajas de Herramientas vacías e inmediatamente mueve una (o posiblemente más) de sus Cajas de Herramientas de plástico el número correspondiente de espacios en su Tabla de Progresión.

Solo las Cajas de Herramientas que están ya en la Tabla de Progresión o en la parte inferior pueden subir en la Tabla, no aquellas que aún están en la reserva. Cuando una Caja de Herramientas está debajo de la Tabla, puedes moverla en la columna que elijas.



El explorador azul mueve hacia la Ruina.

Viaja por un Sendero con una Ficha de Caja de Herramientas boca arriba. Tras finalizar su movimiento, debe voltear la ficha y mover 1 Caja de Herramientas en su Tabla de Progresión un puesto arriba, si es posible.

Si un Explorador se mueve por múltiples Senderos con Fichas de Cajas de Herramientas sin usar (boca arriba), DEBE voltear todas, usándolas para mover las Cajas de Herramientas tanto como pueda en su Tabla de Progresión. El jugador puede decidir usar todas estas fichas para mover una sola Caja de Herramientas varios puestos en la Tabla de Progresión, o dividir las para mover múltiples Cajas de Herramientas, si ya tiene más de 1 Caja de Herramientas en su Tabla de Progresión.



El jugador rojo mueve hacia el templo.

Haciendo uso de sus Caminos, viaja por varios Senderos, pasando por 2 Fichas de Cajas de Herramientas boca arriba y 1 boca abajo. Su movimiento terminó, debe voltear las 2 Fichas de Cajas de Herramientas que están boca arriba, dejando la otra igual, y mover la Caja de Herramientas en su Tabla de Progresión dos espacios hacia arriba (todo a la vez).



Voltear la última Ficha de Caja de Herramientas:

Cuando volteas la última Ficha de Caja de Herramientas que sigue boca arriba en el tablero (de forma que ahora su lado gris es visible), esto automáticamente reinicia todas las Fichas de Caja de Herramientas. Devuélvelas a su lado coloreado, y mueve 1 de tus Cajas de Herramientas 1 espacio adicional en la Tabla de Progresión.

Si el volteo de la última ficha ocurrió durante un movimiento normal, debes mover una de tus Cajas de Herramientas 2 espacios hacia arriba, o 2 Cajas de Herramientas 1 espacio cada una (uno por la Caja de Herramientas volteada durante el movimiento, y otro por ser la última Ficha).

USAR UNA CAJA DE HERRAMIENTAS

Durante tu turno, puedes elegir usar una de tus Cajas de Herramientas para realizar la acción correspondiente en la Tabla de Progresión. Puedes realizar esta acción en cualquier momento durante el turno, pero no puede interrumpir otra acción (mover, expedición, etc.)

Cuando al mover tu Explorador haya que voltear múltiples Fichas de Cajas de Herramientas, deben ser volteadas todas de una vez. Por ejemplo, cuando voltees 2 Fichas de Cajas de Herramientas, NO PUEDES elegir mover una Caja de Herramientas 1 espacio arriba y luego usar esa acción de Caja de Herramientas antes de mover esa misma Caja de Herramientas otro espacio en tu Tabla de Progresión.

Cuando hagas una Acción, mueve la Caja de Herramientas asociada con esa acción a la parte inferior de tu Tabla de Progresión. Luego realiza la acción correspondiente, todo de una sola vez y de forma completa; si esta acción te permite mover 2 Caminos, por ejemplo, ¡debes mover 2, no solo 1! Los Caminos movidos deben ocupar nuevos Senderos, y ninguno de ellos puede ser movido donde estaba el anterior.



El jugador azul usa su Caja de Herramientas para mover 2 de sus Caminos a cualquier lugar del tablero. Una vez hecho, debe devolver la Caja de Herramientas a la parte inferior de la Tabla de Progresión.



Solo puedes usar un máximo de una Caja de Herramientas por turno, independientemente del número de Cajas de Herramientas que tengas en tu Tabla de Progresión. Así que cuidado: si tienes varias Cajas de Herramientas en el turno final del juego, ¡no podrás usarlas todas antes de que acabe la partida!

LA CARTA DEL EXPLORADOR



Machete



• Efectúa la acción del Templo en tu posición sin gastar una ración. No puedes usarlo en una Ruina o Santuario.



• Coge 2 packs de Raciones del Campamento Base (hasta un máximo de 5 en tu tabla).



• Anótate inmediatamente 4 Puntos de Victoria por cada Reliquia de tu Carta de Explorador, incluso para aquellos del mismo color.



Brújula



• Mueve uno de tus Caminos hacia un Sendero de tu elección (excepto donde ya tengas un Camino). No necesita estar adyacente a tu posición actual.



• Mueve dos de tus Caminos hacia Senderos de tu elección (excepto donde ya tengas un Camino). No necesita estar adyacente a tu posición actual.



• Anota inmediatamente 2 PV por cada Camino en tu ruta continua de Caminos más larga de Caminos. Un camino continuo no puede pasar por el Campamento Base.



Pala



• Mueve una Caja de Herramientas desde tu reserva a la parte inferior de la Tabla O gana 2 Puntos de Victoria.



• Coloca un Camino de tu reserva en un Sendero adyacente a tu Explorador.



• Dobra todos los Puntos de Victoria que obtengas durante este turno. Cuando se use sobre un Templo Azul, revela la ficha que quieres doblar a todos los jugadores y coge la cantidad de PV correspondiente de la reserva.



Nota Importante: Algunos poderes de Templo otorgan Puntos de Victoria o Cajas de Herramientas que están en la "Tabla de Progresión". Siempre que una Caja de Herramientas no esté en la reserva, se considera que esta en la Tabla de Progresión, incluso si está en la parte inferior.

Una vez cumplida esta condición, cada jugador juega un turno final, pero no incluye al jugador que recolectó la 10ª Reliquia (o la 7ª, 8ª o 9ª) y provocó el último turno. Es aún posible recolectar Reliquias durante este turno final.

FINAL DEL JUEGO

El último turno del juego ocurre cuando un número determinado de Reliquias han sido recolectados por todos los jugadores. Esta cantidad varía dependiendo del número de jugadores como sigue:

Número de Jugadores		2	3	4	5
Número de Reliquias a recolectar para finalizar el juego		7	8	9	10

Los Puntos de Victoria (de Monedas y Fichas de Templos Azules frente a los jugadores) son revelados y contados. Cada jugador obtiene 5 puntos adicionales por cada Reliquia de diferente color en su poder y cualquier otro bono (Fichas de Templo de Marfil de 1er nivel, etc.) que puedan tener.

El jugador con más Puntos de Victoria gana. En el caso de empate, el jugador con más Reliquias entre los empatados gana. Si persiste el empate, el jugador con mayor número de Reliquias diferentes gana.

Ejemplo de puntuación por Reliquias



Days of Wonder Online

Aquí tienes tu número de Acceso a Days of Wonder Online

Te invitamos a unirse a nuestra comunidad de jugadores en línea en Days of Wonder, donde hospedamos versiones en línea de varios de nuestros juegos

Para usar tu número de Days of Wonder Online, añádelo a tu cuenta existente en Days of Wonder Online o crea una nueva en: www.relic-runners.com y haz clic en el botón de Nuevo Jugador en la página inicial. Luego sigue las instrucciones.

Puedes aprender sobre otros juegos de Days of Wonder o visitarnos en:

WWW.DAYSOFWONDER.COM



CRÉDITOS

Diseño del Juego
Matthew Dunstan
 Ilustraciones
Julien Delval

I would like to thank all the people who helped this game come into being, but especially Brett Gilbert, Rob Harris, Christopher Towl, Andrew Sheerin, Tom Morgan-Jones and all the other playtesters in the London and Cambridge Playtest groups, the down-under playtesters Chris Dunstan, Damien Dunstan, Douglas Niebling, Kevin Ng, Patrick Mahony, Catherine Dunstan and Paul Dunstan, Matthieu Nicolas and the team of organisers and playtesters involved with Europa Ludi, and everyone at Days of Wonder for their excellent contributions. A special thank you to AB for igniting my love of gaming at an early age, and to Terezie Křížková for being there at the beginning of this wonderful wandering journey.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Relic Runners - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2013 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.