

FRIEDMANN FRIESE FREITAG

Objetivo del juego

Estás en el papel de Viernes y vives en una isla solitaria. Tus días tranquilos se acaban cuando de pronto Robinson aparece después del naufragio de su barco. Para que Robinson pueda abandonar la isla, empiezas a enseñarle habilidades de supervivencia para utilizarlos luego contra los peligros de la isla.

Si Robinson derrota al final los dos barcos piratas, abandona la isla y tú sigues disfrutando de tu querida tranquilidad...

Idea del juego

"Freitag" (Viernes en alemán) es una aventura en solitario. Como jugador, ayudas y guías a Robinson. Para abandonar la isla debe, sin haber muerto antes, ganar contra los piratas. Al comienzo de la partida Robinson es un poco torpe. Sus habilidades se representan por una pila de cartas. No obstante, Robinson tiene una excelente salud y empieza con muchos puntos de vida.

Hay dos formas de ayudar a Robinson: puedes superar los peligros de la isla y recibir a cambio cartas que mejoran las habilidades de lucha de Robinson, o puedes deliberadamente perder contra los peligros para así eliminar del juego las cartas de lucha no deseadas, pagando con puntos de vida. Durante el juego mejorarás la calidad y cantidad de cartas de lucha gracias a ambas opciones y ayudarás a Robinson con sus nuevas habilidades superar amenazas aún más difíciles. Sin embargo, la vida en la isla es muy agotadora para Robinson por lo que tendrá que añadir cartas de envejecimiento a su pila de cartas de lucha. Se trata de cartas engorrosas, por lo que es deseable que las tengas en cuenta al planificar tus siguientes pasos.

Ahora depende de ti. Utiliza hábilmente los puntos de vida de Robinson y elige las cartas de peligro que mantengan a Robinson fuerte y con salud para la lucha final contra los piratas.

El juego ofrece varios niveles de dificultad. En un principio explicaremos el juego básico, el nivel 1. Una vez hayas ganado en este nivel, puedes probar los tres niveles superiores e intentar ganar los siguientes desafíos. ¿Conseguirás ganar en el nivel 4?

Componentes del juego

2 cartas, repartidas en:



- 3 cartas para los pasos verde, amarillo y rojo
- 59 cartas de lucha:
 - 18 cartas de inicio Robinson
 - 11 cartas de envejecimiento (8 normales, 3 difíciles)
 - 30 cartas de peligro/habilidad
 - 10 cartas de piratas

22 puntos de vida

3 tableros

CARTAS DE LUCHA

Cartas de inicio Robinson y de envejecimiento

- (A) Título
- (B) Valor de lucha
- (C) Habilidad especial posible
- (D) Número de puntos de vida por destruir esta carta
- (E) Carta de envejecimiento
 -  normal (barba negra)
 -  difícil (barba blanca)

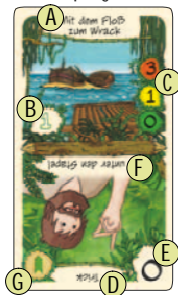


Lado de peligro (superior)

- (A) Título
- (B) Número de cartas gratis
- (C) Valor de peligro de los pasos (verde, amarillo, rojo)

CARTAS DE LUCHA

Cartas de peligro/habilidad



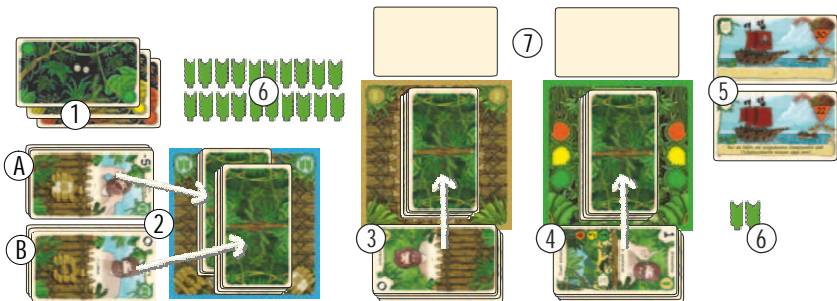
Lado de habilidad (inferior)

- (D) Título
- (E) Valor de lucha
- (F) Acción especial posible
- (G) Número de puntos de vida por destruir esta carta.

Preparación

Tu primera partida empieza en el nivel 1:

- 1 Ordena las cartas de paso y sitúalas en una pila enfrente de ti. La carta verde debería ser visible encima de la pila, y debajo las cartas amarilla y roja. El juego empieza en el paso verde.
- 2 Elimina la carta de envejecimiento "Muy estúpido" del juego. Separa las 10 cartas de envejecimiento restantes en dos pilas (7 cartas normales (A) y 3 difíciles (B)), baraja ambas pilas y colócalas boca abajo en una única fila en el tablero de envejecimiento. Coloca las cartas de envejecimiento normales (A) en la parte superior de la pila. Utilizarás estas cartas durante el juego.
- 3 Baraja las 18 cartas de inicio y colócalas en una pila boca abajo en el tablero de Robinson, situado enfrente de ti. Estas son tus primeras cartas de lucha.
- 4 Baraja las 30 cartas de peligro y colócalas en una pila boca abajo en el tablero de peligros.
- 5 Baraja las cartas de piratas, y coge dos de forma aleatoria. Colócalas boca arriba, serán tus oponentes finales. Guarda el resto de cartas de piratas en la caja.
- 6 Coge 20 puntos de vida para Robinson y colócalos cerca del tablero. Coloca 2 puntos más de vida como la reserva al lado de tu área de juego.
- 7 Haz algo de sitio cerca de los tableros de Robinson y de peligros para las pilas de descarte.



Cómo se juega



En cada turno del juego ayudarás a Robinson a luchar contra un peligro. Empiezas el juego en el “paso verde”, donde los peligros no son aún gran cosa. Desafortunadamente, lo mismo se puede aplicar a las habilidades de Robinson (tus cartas de lucha). Es posible que pierdas los primeros enfrentamientos contra esos peligros.

Durante cada turno realizarás las siguientes acciones en este orden:

1. Robar dos cartas de peligro.

Roba las dos primeras cartas de la pila de peligro. Escoge una de las dos cartas como el peligro actual, y colócala boca arriba delante del tablero de Robinson. Descarta la otra carta y colócala en la pila de descartes de peligros.

2. Lucha contra el peligro.

La caja blanca  a la izquierda del peligro indica el número de cartas de lucha que puedes robar sin coste alguno para enfrentarte al peligro. Durante el “paso verde” debes obtener puntos de lucha que igualen o superen el valor de peligro en verde . Robas las cartas de lucha de una en una del tablero de Robinson, y las colocas boca arriba a la izquierda de la carta de peligro. Puedes robar tantas cartas y colocarlas a la izquierda hasta que el número de cartas iguale el valor en la caja blanca. Después de robar cartas gratuitas puedes “sacrificar” puntos de vida adicionales y colocarlos en la reserva para robar una carta de lucha adicional por cada punto de vida sacrificado de esta forma. Colocas la(s) carta(s) adicional(es) a la derecha de la carta de peligro.



Siempre después de robar una carta de lucha, puedes decidir usar la habilidad especial de cualquier carta de lucha que esté boca arriba (ya esté a la izquierda o a la derecha) en el orden que tú quieras. Sólo puedes utilizar cada habilidad especial una sola vez durante el enfrentamiento contra el peligro, y giras la carta elegida 90°. Sólo después de haber ejecutado la habilidad completamente puedes activar la siguiente habilidad de otra carta.

Nota: estás obligado a usar las habilidades especiales de las cartas de envejecimiento.

Después de robar al menos una carta de lucha contra el peligro, puedes decidir no robar cartas adicionales, incluso si aún te quedan cartas gratuitas que robar, tal y como se detalla en el rectángulo inferior. Puedes tener dos razones para tomar esta decisión: porque ya has ganado el enfrentamiento (ver Punto 3), o porque deliberadamente decides perder el enfrentamiento (ver Punto 4).

Durante el juego es muy importante que decidas gastar más puntos de vida para ganar una lucha o deliberadamente perder el enfrentamiento y pagar para eliminar las peores cartas. Ambas decisiones son parte integral de tu estrategia. No es raro perder varias veces al comienzo durante el "paso verde". ¡Es parte del juego!



La lucha no termina inmediatamente, y aún estás a tiempo de usar las habilidades especiales restantes. Sólo cuando quieras que termine la lucha, comparas tus puntos de lucha con el valor de peligro y finalmente terminas la lucha.

3. ¿Venciste al peligro?

Si la suma de todos los puntos de lucha de tus cartas de lucha boca arriba es igual o superior al valor de peligro (de acuerdo con el paso actual), vences al peligro y ganas la batalla. Coloca la carta de peligro junto con las cartas jugadas en la pila de descarte de Robinson. La carta de peligro se convierte en una carta de lucha, en adelante usarás la parte de habilidad de esa carta.

4. ¿Perdiste contra el peligro?

Si deliberadamente pierdes contra el peligro y la suma de todas las cartas de lucha es menor que el valor de peligro, debes pagar tantos puntos de vida como los puntos que necesitarías para vencer al peligro (la diferencia entre el valor de peligro y tu total de puntos de lucha). Coloca estos puntos de vida en la reserva.

Por los puntos de vida que pagas de esta forma puedes destruir cartas de lucha jugadas y eliminarlas del juego. Necesitas un punto de vida para destruir una carta de habilidad . Para destruir una carta de envejecimiento, necesitas dos puntos de vida . Debes colocar el peligro no vencido en la pila de descartes de peligros y el resto de cartas de lucha en la pila de descartes de Robinson. No puedes sacrificar puntos de vida adicionales para destruir más cartas de lucha que no quieras tener. Sólo puedes destruir las cartas de lucha que estén boca arriba y hayan sido usadas durante la batalla. Todas las cartas de la pila de Robinson, de la pila de descartes de Robinson o la carta de peligro actual están a salvo.



Ejemplo (Vences al peligro):

Después de sacrificar un punto de vida, Robinson explora con éxito la isla gracias a la carta "genial". A partir de ahora puede utilizar como carta de lucha ("Arma") en las siguientes luchas.

5. Comienza de nuevo en la 1ª acción.

Si hay al menos dos cartas aún en la pila de peligros, comienza de nuevo con la primera acción. Roba dos cartas más de peligro, escoge una y lucha contra ella en el paso actual.

Si la pila de peligros está vacía, el juego continúa con el siguiente paso (más difícil). Guarda la carta de paso en la parte superior de la pila en la caja y continúa el juego en el siguiente paso (después del "paso verde", juegas en el "paso amarillo"; después del "paso amarillo", juegas en el "paso rojo"; por último, tras acabar el "paso rojo", luchas contra los piratas). Al principio de cada nuevo paso baraja la pila de cartas de peligro descartadas y prosigue con la primera acción.

Al final de un paso, si sólo queda una única carta en la pila de peligros, robas esta carta y decides si quieres enfrentarte a ella en el paso actual. En lugar de luchar puedes elegir descartar esta carta sin luchar contra ella y proseguir con el siguiente paso (de forma similar a cuando la pila de peligros está vacía).

Cuando se acaban las cartas en la pila de Robinson

Durante todo el juego se aplican las siguientes reglas:

Si quieres o tienes que robar una o más cartas de lucha de la pila de Robinson, pero no hay cartas suficientes para robar, robas las cartas que puedas hasta que la pila se vacíe. Después, debes coger la primera carta de envejecimiento de la parte superior de la pila de cartas de envejecimiento, y barajarla junto con las cartas de lucha. *¡No puedes mirar la carta de envejecimiento!* Coloca todas las cartas de nuevo en el tablero de Robinson formando una nueva pila y roba las cartas que aún te quedaban por robar.

Sólo se baraja la pila de Robinson cuando tienes que robar una nueva carta de lucha, no cuando coges la última carta de la pila.

La batalla final contra los piratas

Después de que termines la pila de peligros por tercera vez, luchas contra los dos piratas. Las restantes cartas de peligro ya no se usan.

Escoges uno de los piratas, lo colocas en frente de Robinson e inicias una lucha como lo harías contra un peligro (ver punto 2, página 4). Cuando venzas al primer pirata, colocas todas las cartas de lucha que hayas usado en la pila de descartes e inicias inmediatamente una nueva lucha contra el segundo pirata.

¡Tienes que ganar contra los piratas! No puedes elegir perder y pagar con puntos de vida. Si las cartas de lucha jugadas no tienen suficientes puntos de lucha para vencer al pirata, debes sacrificar puntos de vida para robar más cartas de Robinson.

Final de juego

En cuanto vengas al segundo pirata, ganas el juego.

Si necesitas pagar un punto de vida durante el juego y no te quedan pierdes inmediatamente el juego. Tener 0 puntos de vida no te hace perder la partida, pero si necesitas sacrificar un punto de vida más, entonces ¡pierdes el juego!

Ejemplo detallado de una lucha:

Robinson intenta vencer la carta de “Animales Salvajes” durante el paso verde del juego. Necesita 4 puntos de lucha para ganar y conseguir la carta de habilidad como una nueva carta de lucha.

Después de descubrir la segunda carta gratis, suma 3 puntos de lucha. Pero entonces saca la carta de envejecimiento y reduce el total a 1 punto de lucha.



cartas de lucha jugadas



carta de peligro

Robinson puede ahora tomar una de las siguientes decisiones:

1. La idea más simple: Saco la 4ª carta gratis (ver el rectángulo blanco de la carta de peligro).

2. La idea interesante: Primero utilizo la habilidad de “Visión”, miro las 3 cartas siguientes, ordenándolas de la forma más adecuada y las coloco encima de la pila (puedo también descartar una de las 3 cartas que no me interese). Luego robo la carta gratis y espero ganar la lucha.

3. La idea difícil: Primero utilizo la habilidad de “Visión” pero coloco la peor carta encima de la pila. Luego robo gratis esta carta y con la ayuda de la habilidad de “Estrategia” intercambio la carta de envejecimiento y la peor carta con las 2 primeras cartas de la pila de Robinson. Espero así ganar la lucha.

4. Otra idea: Utilizaré la “visión” para colocar la peor carta encima de la pila (espero que tenga 0 puntos de lucha) y la robo gratis. A continuación pierdo deliberadamente la lucha. Esto me cuesta 3 puntos de vida: 4 (el valor de los “Animales Salvajes”) - 1 (suma de mis cartas de lucha: $0+3-2=+1$). Puedo utilizar los 3 puntos de vida para destruir la carta de envejecimiento (por 2 puntos de vida) y la peor carta (probablemente por 1 punto de vida) y así librarme de ellas para el resto del juego. Por supuesto, no ganaré la carta de “Animales Salvajes” como nueva carta, con 3 puntos de lucha y la habilidad especial “Destruir x1”.

5. La idea arriesgada: Intentaré al mismo tiempo ganar y destruir la carta de envejecimiento. Evidente-mente no puedo utilizar la habilidad de los “Animales Salvajes” ya que lucho contra esa carta de peligro. Pero puedo tener otra carta de lucha en mi pila de Robinson que pueda utilizar para destruir la carta de envejecimiento. Primero robo la 4ª carta sin coste alguno. Segundo utilizo la “Visión” para ver las siguientes 1, 2 ó 3 cartas de la pila de Robinson y reordenarlas. Si encuentro la carta necesaria, sacrifico 1 punto de vida para robar la carta y colocarla a la derecha de la carta de peligro. Si este plan falla, todavía tengo la habilidad especial “Intercambiar x2” como alternativa. Robinson tiene muchas opciones para luchar contra este peligro. Tu mejor elección en este ejemplo también depende de tus puntos de vida restantes, las cartas de lucha que tengas en tu pila, etc. ¡Tu gran reto es encontrar el mejor plan en esta aventura en solitario!

Ahora estás listo para jugar tu primera partida. Puedes leer las habilidades especiales de las cartas de lucha a medida que aparezcan durante el juego. Ignora las habilidades especiales de los piratas hasta que te enfrentes contra ellos.

Habilidades especiales de las cartas de lucha

Cartas iniciales y de habilidad

Durante una lucha puedes utilizar las habilidades especiales de todas las cartas de lucha que hayas robado, en el orden que tú quieras. Cuando actives una habilidad especial, debes finalizar de ejecutarla antes de utilizar la habilidad de otra carta.

+1 vida: Puedes darle a Robinson 1 punto de vida de la reserva, hasta un máximo de 22 puntos.

+2 vida: Puedes darle a Robinson hasta 2 puntos de vida de la reserva, hasta un máx. de 22 puntos.

+1 carta: Puedes robar 1 carta de lucha adicional gratis (colócala a la derecha de la carta de peligro).

+2 cartas: Puedes robar hasta 2 cartas de lucha adicionales de forma gratuita (colócalas a la derecha de la carta de peligro).

Destruir x1: No todas las cartas de la pila de Robinson podrán ayudarte. Cuando uses esta habilidad especial, pones otra carta ya descubierta boca abajo. Las habilidades de esta carta quedan canceladas en la lucha actual, pero la carta todavía cuenta como carta de lucha y su valor es 0. ¡Esta carta no puede eliminarse por cualquier otra habilidad especial! Después de finalizar la lucha destruyes la carta bocabajo dejándola fuera del juego.

Duplicar x1: Puedes duplicar el valor de lucha de 1 de las otras cartas descubiertas. No se puede acumular el valor de Duplicar sobre una carta. Si tienes varias cartas "Duplicar x1", entonces deberás utilizarlos sobre cartas de lucha diferentes. Esta habilidad sólo se activa al final de la lucha, cuando se compara el valor de tus cartas con el valor de la carta de peligro.

Copiar x1: Puedes copiar la habilidad especial de una de las otras cartas de lucha y así volver a utilizarla. Puedes volver a utilizar la misma habilidad con más cartas de "Copiar x1".

Paso -1: Si luchas contra un peligro en el “paso amarillo” o en el “paso rojo”, puedes reducir el valor de la carta en un paso (p.ej. si estás en el “paso amarillo”, puedes reducir el valor de la carta de peligro al valor que muestra en el “paso verde”). Esta acción sólo se activa al final de la lucha, cuando se compara el valor de tus cartas con el valor de la carta de peligro. Esta habilidad especial no sirve contra peligros en el “paso verde” y contra los piratas.

Ordenar 3 cartas: Puedes descubrir y mirar hasta las 3 cartas superiores de la pila de Robinson, siempre descubriendo una por una. A continuación puedes descartar hasta 1 de estas cartas y colocarlas boca abajo en el orden que prefieras encima de la pila de Robinson.

Intercambiar x1: Colocas 1 de tus otras cartas boca arriba en la pila de descartes de Robinson (puedes elegir una de las cartas de las que ya hayas utilizado la habilidad especial) y luego robar una carta para reemplazarla. Colócala en el mismo lugar donde estaba la carta descartada. Si la nueva carta tiene una habilidad especial, puedes utilizarla ahora o más adelante durante la lucha.

Intercambiar x2: Puedes intercambiar hasta 1 de tus otras cartas boca arriba. Debes finalizar el primer intercambio antes de comenzar a descartar la segunda carta. Puedes intercambiar la nueva carta que acabas de robar (pero evidentemente debes descartarla sin poder utilizar la habilidad especial).

Debajo de la pila x1: Colocas 1 de tus otras cartas boca arriba debajo de la pila de Robinson. En caso de que elijas una carta gratis a la izquierda de la carta de peligro, entonces puedes tomar una carta gratis adicional. La pila de Robinson debe contener al menos 1 carta para poder utilizar esta habilidad. Si la pila de Robinson está vacía, baraja la pila de descartes de Robinson (ver “Cuando se acaban las cartas en la pila de Robinson” en la página 7).

Cartas de envejecimiento

Durante la lucha contra el peligro debes utilizar la habilidad especial de las cartas de envejecimiento que robes. Si destruyes o te deshaces de una de estas cartas utilizando la habilidad de otra carta, la habilidad especial se cancela (esta regla también es válida luchando contra los piratas).

-1 vida: Al final de la lucha debes pagar 1 punto (adicional) de vida y devolverlo a la reserva, incluso si has ganado la lucha. ¡No puedes emplearlo para destruir una de las cartas de lucha jugadas!

-2 vida: Al final de la lucha debes pagar 2 puntos (adicionales) de vida y devolverlos a la reserva, incluso si has ganado la lucha. ¡No puedes emplear este punto de vida para destruir una (o más) de las cartas de lucha que hayas jugado!

Carta más alta = 0: Cuando calcules el resultado de la lucha al final, el valor de lucha no modificado de la carta más alta cuenta como 0 puntos de lucha. Si tienes más de una carta con el mismo valor más alto, entonces sólo afecta a una de las cartas.

Stop: Esta carta detiene la acción de robar cartas de lucha gratis. Si colocas esta carta a la izquierda de la carta de peligro, debes parar de robar cartas gratis inmediatamente, incluso aunque no hayas cogido todas las cartas gratis permitidas. Si colocas esta carta a la derecha de la carta de peligro, como si fuese una carta adicional, entonces es una carta de valor 0. Si destruyes la carta durante la lucha, entonces puedes seguir robando cartas gratis hasta el límite permitido de cartas sin coste.

Cartas de piratas

Cinco cartas de piratas normales muestran el valor de peligro (A) y el número de cartas de lucha gratis (B) que puedes robar durante la lucha contra estos piratas. Otras cinco cartas de piratas muestran una habilidad especial (C) que puede variar:

- Cada carta de lucha adicional cuesta 2 puntos de vida: Después de robar todas las cartas de lucha gratuitas, debes pagar 2 puntos de vida por cada carta de lucha adicional (en vez del habitual 1 punto de vida por carta). Si sólo te queda 1 punto de vida y todavía debes robar cartas, entonces dejas el punto en la reserva y pierdes la partida.



- Sólo cuentan la mitad de las cartas de lucha (las cartas de envejecimiento se cuentan): Sólo puedes usar los puntos de lucha de la mitad de las cartas que hayas robado. Debes utilizar todas las cartas de envejecimiento robadas, ocupan uno de los pocos lugares. Si tienes un número impar de cartas, puedes redondear a tu favor.
- Cada carta de lucha robada cuenta +1 punto de lucha adicional: Al final de la lucha añades al total 1 punto de lucha por cada carta de lucha que hayas robado (todas las cartas de inicio, de envejecimiento o de habilidad).
- Lucha contra el resto de cartas de peligro restantes: Suma el valor rojo de todas las cartas de peligro que queden ("paso rojo") que todavía no hayas derrotado para obtener el valor de lucha del pirata. Para calcular el número de cartas de lucha gratis que puedes robar, suma el valor de los recuadros blancos de las cartas de peligro. (¡Al final del juego todas estas cartas de peligro siguen contando -3 para determinar tu puntuación!)
- +2 puntos por cada carta de envejecimiento que se haya añadido a tu pila de Robinson: Cuenta el número de cartas añadidas a tu pila de Robinson durante todo el juego hasta justo antes de pelear contra este barco pirata. Cada carta añade +2 puntos de peligro al valor de lucha del pirata. Puedes calcular, contando número de cartas de envejecimiento que quedan y restárselos a 10, ya que empiezas con 10 cartas (11 cartas en los niveles 3 y 4, ver a continuación).

Si derrotas fácilmente todos los peligros...

El juego ofrece diversos niveles de dificultad. Puedes intentar pelear desafíos crecientes, hasta que ganes el juego ¡en el nivel más alto! Necesitas hacer los siguientes cambios en la fase de Preparación:

Nivel 1 (como se detalla en estas reglas): La carta "Muy Estúpido" se retira del juego. Comienzas la partida con 18 cartas de inicio Robinson y 20 puntos de vida, más 2 puntos de vida en la reserva.

Nivel 2: Igual que en el nivel 1. Además robas una carta de envejecimiento boca abajo y la mezclas con las 18 cartas de inicio Robinson

Nivel 3: Igual que en el nivel 2. Antes de robar la carta de envejecimiento, mezclas la carta "Muy Estúpido" junto con las otras cartas de envejecimiento.

Nivel 4: Igual que en el nivel 3. Comienzas sólo con 18 puntos de vida más 2 puntos en la reserva.
¡Ahora juegas el juego completo!

Puntuación

Puedes calcular tu puntuación después de cada partida y así controlar tus mejoras en el juego:

1. Toma todas tus cartas de lucha (junto con la pila de cartas descartadas) y suma el valor de los puntos de lucha. Todas las cartas de envejecimiento valen -5, sin importar el valor real que muestren.
2. Añade 15 puntos por cada carta pirata derrotada (las cartas no derrotadas no se cuentan).
3. Añade 5 puntos por cada punto de vida que te quede (sólo se cuentan si ganas el juego).
4. Resta 3 puntos por cada carta de peligro no derrotada que todavía esté en la pila de descartes.

De esta forma puedes comparar el resultado de tus partidas y éxitos en cada nivel. Cuanto más alto sea el nivel, más difícil te será alcanzar una puntuación alta.

... y las cosas que siempre quisiste saber:

Durante todo el juego siempre puedes:

- ... mirar las cartas de las pilas de descarte (la pila de cartas Robinson y la pila de peligros).
- ... contar las cartas restantes en las tres pilas de las que robas (Robinson, peligro y envejecimiento).
- ... mirar las cartas destruidas.

No se trata de un juego memorístico, por lo que siempre puedes consultar toda la información disponible.

Los puntos de lucha y las habilidades especiales de las cartas iniciales y de envejecimiento:

Cartas iniciales Robinson: 1x "2", 3x "1", 8x "0", 5x "-1" y 1x "0 (+2 vida)"

Cartas normales de envejecimiento: 1x "-1", 2x "-2", 1x "-3", 2x "0 (carta más alta=0)",
1x "0 (-1 vida)", 1x "0 (stop)"

Cartas difíciles de envejecimiento: 1x "-4", 1x "-5", 1x "0 (-2 vida)"

El proyecto Viernes (Freitag-Projekt)

Cada viernes Friedemann escribe en alemán en su blog: www.2f-spiele.de. Hasta la fecha, dos juegos se han publicado a partir de este blog: en 2010 se publicó “Viernes Negro” («Schwarzer Freitag» por Kosmos) y ahora “Viernes” («Friday»).

Tus logros

En una tabla puedes apuntar tus logros. ¿Cuántas partidas necesitas para ganar por primera vez en el nivel 1? ¿Puedes alcanzar una victoria épica con 80 o más puntos? ¿Cuándo ganarás en el nivel más alto? Puedes conseguir el PDF de la tabla en la web de 2F-Spiele: www.2f-spiele.de ¡Te deseamos que lo pases bien con “Viernes”!



Traducción al español:

Julián Lamas-Rodríguez [Garthof – BGG] y Fermin Uribetxebarria [mcfer – BGG]

Este traducción está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España



Autor: Friedemann Friese

Gráficos: Marcel-André Casasola Merkle

Gráficos & Diseño: Harald Lieske

Reglas: Friedemann Friese & Henning Kröpke

(c) 2011, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 * 28205 Bremen

Tfno: 0421-24 14 902 * Fax: 0421-24 14 903

Contacto: h.kroepke@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de



Traducción de las cartas

Alemán	Inglés	Español
unkonzentriert	distracted	Desconcentrado
schwach	weak	Débil
isst (+2 Leben)	eating (+2 life)	Comiendo (+2 vida)
konzentriert	focused	Concentrado
genial	genius	Genial
selbstmörderisch	suicidal	Suicida
idiotisch	idiot	Idiota
(sehr) hungrig (-1/-2 Leben)	(very) hungry (-1/-2 life)	(Muy) hambriento (-1/-2 vida)
(sehr) blöde	(very) stupid	(Muy) Estúpido
sehr müde (Stop)	very tired (Stop)	Muy cansado (Stop)
ängstlich (höchste Karte=0)	scared (highest card=0)	Asustado (Carta más alta=0)
Insel (weiter) erkunden	(Further) Exploring the island	(Seguir) Explorando la isla
Mit dem Floß zum Wrack	With the raft to the wreck	Con la balsa al naufragio
Wilde Tiere	Wild Animals	Animales Salvajes
Kannibalen	Cannibals	Canibales
Nahrung (+1/+2 Leben)	food (+1/+2 life)	Alimento (+1/+2 vida)
Wiederholung (1x verdoppeln)	repeat (1x double)	Repetición (Duplicar x1)
Bücher (Stufe -1)	books (step -1)	Libros (Paso -1)
Trick (1x unter den Stapel)	deception (1x below the stack)	Truco (Debajo de la pila x1)
Erkenntnis (1x zerstören)	realization (1x destroy)	Conocimiento (Destruir x1)
Mimikry (1x kopieren)	mimicry (1x copy)	Mimetismo (Copiar x1)
Erfahrung (+1 Karte)	experience (+1 card)	Experiencia (+1 carta)
Ausrüstung (+2 Karten)	equipment (+2 cards)	Equipo (+2 cartas)
Strategie (1x/2x tauschen)	strategy (1x/2x exchange)	Estrategia (Intercambiar x1/x2)
Waffe	weapon	Arma
Vision (3 Karten sortieren)	vision (sort 3 cards)	Visión (Ordenar 3 cartas)

Cartas piratas

Nur die Hälfte der aufgedeckten Kampfpunkte zählt (Tollpatschkarten müssen dabei sein)

Only half of the fighting cards count (aging cards must be part of this)

Sólo cuentan la mitad de las cartas de lucha (las cartas de envejecimiento cuentan)

Für jede ins Spiel gekommene Tollpatschkarte +2 Gefahrenpunkte
+2 hazard points for each aging card added to your Robinson stack
+2 puntos por cada carta de envejecimiento añadida al mazo

Jede zusätzliche Kampfkarte kostet 2 Lebenspunkte
Each additional fighting card costs 2 life points
Cada carta de lucha adicional cuesta 2 puntos de vida

Gegen die restlichen Gefahrenkarten gemeinsam spielen
Fight against all remaining hazard cards
Lucha contra el resto de cartas de peligro restantes

Jede ausgelegte Kampfkarte zählt zusätzlich +1 Kampfpunkt
Each drawn fighting card counts +1 fighting point
Cada carta de lucha robada cuenta +1 punto de lucha adicional