

EXPLORADORES del mundo PERDIDO

Un juego de Cédrick Chaboussit
Ilustrado por Christine Deschamps

¡ÚLTIMAS NOTICIAS! Dos exploradores han anunciado hoy el descubrimiento de un mundo perdido... Cuentan que han escondido pistas que llevan hasta su entrada secreta. Este es un nuevo reto para ti. Guiado tan solo por tu valor, decides seguir sus pasos y embarcarte en una expedición por el mundo, pero, ¡cuidado! No eres el único en esta aventura...

Comienzas a enviar a los miembros de tu exploración desde Venecia; algunos de ellos indagan por todo el mundo mientras que otros buscan medios de transporte para poder viajar. A tus dos líderes de exploración les confías la ardua tarea de analizar los hallazgos de la investigación para encontrar la entrada al mundo perdido. Cuantas más pistas encuentre tu equipo, más cerca estarás de la entrada secreta... ¡Y necesitarás las cuatro pistas para descubrirla!

CÓMO JUGAR

Ya sabes que tu objetivo es ser el primer jugador en reunir las 4 Pistas necesarias para encontrar la entrada al mundo perdido. Representadas mediante lupas, las Pistas se encuentran siguiendo los pasos de los dos exploradores. Tendrás que elegir si seguirás solo un rastro o los dos al mismo tiempo.

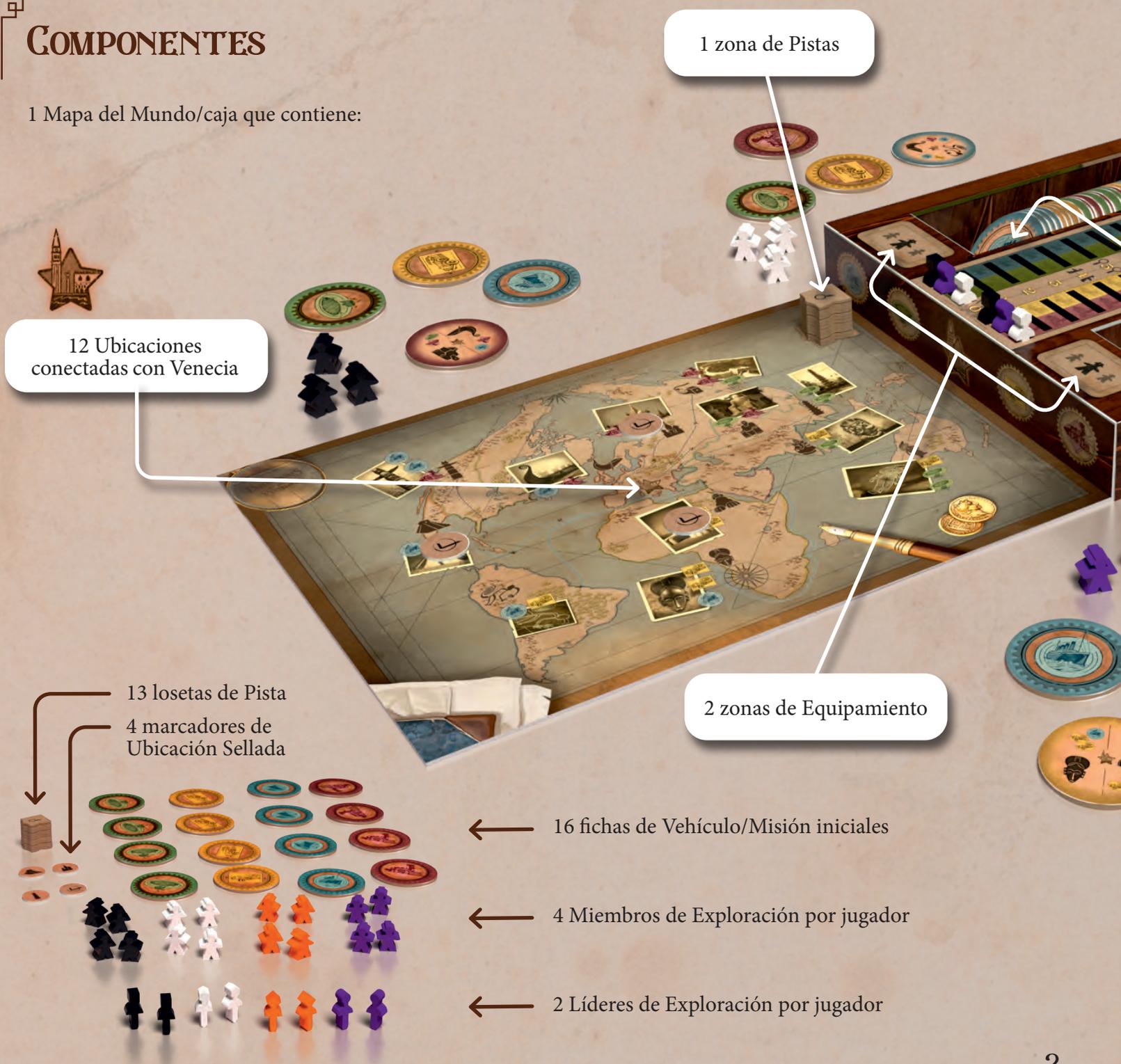
Pero, ¿cómo se siguen esos rastros? ¡Completando Misiones!

Cada turno, tus Miembros de Exploración podrán realizar 2 acciones: coger fichas de Vehículo (cara frontal de la ficha) o fichas de Misión (reverso oculto de la ficha) en las zonas de Equipamiento y/o moverse por el Mapa del Mundo para llegar a las Ubicaciones mencionadas en tus fichas de Misión, usando tus fichas de Vehículo.

Cada ficha de Misión muestra una combinación única de Ubicaciones. Cuando completes una Misión, las fichas te permitirán acercarte más a los rastros de los exploradores.

COMPONENTES

1 Mapa del Mundo/caja que contiene:



PREPARACIÓN

1 zona de Hallazgo
con 2 medidores



2 zonas de Transporte
64 fichas de Vehículo/Misión



Abre la caja y colócala en el centro de la mesa.

Coge 2, 3 o 4 marcadores de Ubicación Sellada al azar para 4, 3 o 2 jugadores respectivamente y colócalos sobre las fotografías que correspondan a estas Ubicaciones en el Mapa del Mundo. Devuelve los marcadores restantes a la caja.

Mezcla las 64 fichas de Vehículo/Misión y colócalas formando 2 pilas iguales (32 fichas) en las 2 zonas de Transporte con la cara de Vehículo hacia delante, de manera que el tipo de cada ficha quede visible.

Coloca las 13 losetas de Pista en la zona de Pistas.

Escoge al azar al jugador inicial.

PREPARACIÓN DE JUGADOR

Coge 3 de los 4 Miembros de Exploración y los 2 Líderes de Exploración de tu color. El 4.º Miembro de Exploración de cada jugador se aparta, de momento.

Coge 1 ficha de cada tipo del suministro de fichas iniciales y colócala en tu área de juego con la cara de Vehículo visible. Guarda en la caja las fichas iniciales restantes, ya que no se usarán esta partida.

Coloca 1 de tus Líderes de Exploración en la 1.ª casilla de cada medidor de la zona de Hallazgo.

Voltea 1 de tus fichas iniciales a tu elección, con la cara de Misión bocarriba.

¡Importante!

En el reverso de cada ficha de Vehículo, la Misión consiste en una combinación única de 2 o 3 Ubicaciones a las que se accede con al menos 1 Vehículo del mismo tipo que el de esa ficha.



PRIMERA RONDA

En la primera ronda de la partida, el jugador inicial solo puede usar 1 de sus Miembros de Exploración y el segundo jugador solo 2 de sus Miembros de Exploración. El tercer y cuarto jugador pueden usar sus 3 Miembros de Exploración.

Durante las siguientes rondas, todos los jugadores podrán usar todos sus Miembros de Exploración disponibles.

TURNO DE JUEGO

Tu turno de juego se divide en 2 fases: primero, envías a tus Miembros de Exploración a las zonas de Equipamiento o a las Ubicaciones del Mapa del Mundo; después, completas tus Misiones y recuperas tus Miembros de Exploración.

FASE I

Cuando comienza esta fase, puedes elegir entre recuperar uno o más de tus Miembros de Exploración de diferentes Ubicaciones del Mapa del Mundo. Coloca los Miembros de Exploración que recuperes en tu área de juego.

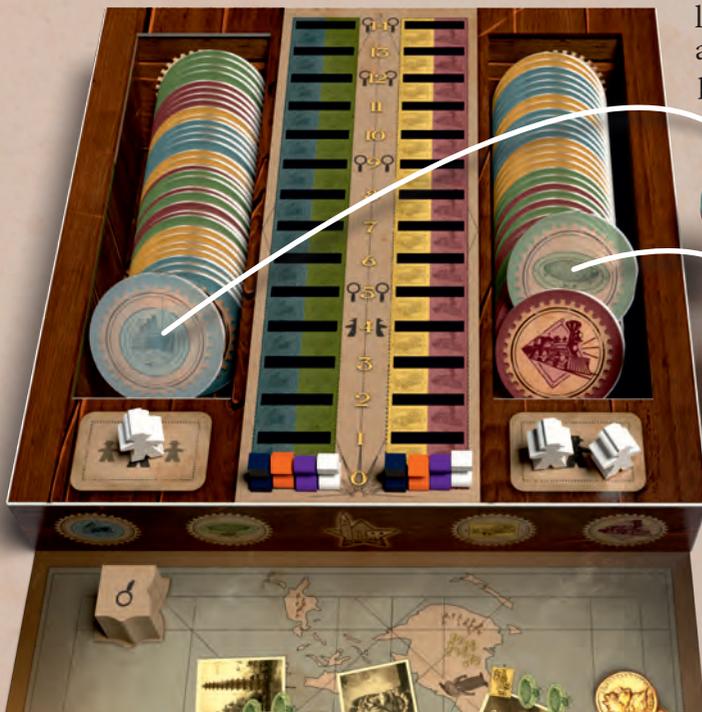
A continuación, podrás usar tus Miembros de Exploración para las siguientes acciones, en cualquier orden:

ACCIÓN DE EQUIPAMIENTO: OBTENER FICHAS DE VEHÍCULO Y/O DE MISIÓN

Mueve 1, 2, 3 o 4 de tus Miembros de Exploración en tu área de juego a una zona de Equipamiento vacía para obtener respectivamente la 1.^a, 2.^a, 3.^a o 4.^a ficha de la pila correspondiente en la zona de Transporte.

Pon esa ficha en tu área de juego, con la cara de Vehículo o la de Misión hacia arriba, sin haber mirado esta última de antemano. Una vez que coloques una ficha de un lado, ya no podrás voltearla.

Cuando una zona de Equipamiento esté ocupada, ya no puedes colocar ahí a más Miembros de Exploración. En otras palabras, solo puedes obtener un máximo de 2 fichas por turno, 1 de cada zona de Equipamiento.



Los jugadores pueden tener tantas fichas como deseen. Cuando 1 de las pilas se acabe, ya no puedes coger fichas de ella. Cuando las 2 pilas se acaben, se desencadena el final de la partida.



ACCIÓN DE EXPLORACIÓN: MOVER UN MIEMBRO DE EXPLORACIÓN A UNA UBICACIÓN

1 Mueve 1 de tus Miembros de Exploración de tu área de juego a una Ubicación del Mapa del Mundo.

Solo puedes realizar esta acción si tienes en tu área de juego TODOS los Vehículos (2 o 3) que se muestran en las rutas entre Venecia y la Ubicación a la que deseas ir.

2 Escoge una de las fichas de Vehículo que acabas de usar y descártala en una zona de descarte junto a la caja. Esta zona de descarte se usará durante toda la partida.

Puedes realizar esta acción tantas veces como Miembros de Exploración tengas en tu área de juego.

Si 1 de los Miembros de Exploración de otro jugador se encuentra en esa Ubicación en ese momento, devuélveselo a su propietario junto con la ficha de Vehículo que habrías descartado (con la cara de Vehículo hacia arriba) y ocupa su lugar.

¡Los Miembros de Exploración no pueden moverse a una Ubicación que ya esté Sellada con un marcador!

FASE 2



Durante esta fase, puedes completar Misiones y avanzar en los medidores de la zona de Hallazgo.

- 1 Debes tener 1 Miembro de Exploración en CADA UNA de las Ubicaciones mostradas en la ficha de Misión que deseas completar. Las Ubicaciones con un marcador de Ubicación Sellada no necesitan ningún Miembro de Exploración en ellas, se validan automáticamente.
- 2 Recupera 1 de tus Miembros de Exploración de una de las Ubicaciones que necesitabas para completar la Misión a tu elección y colócalo en tu área de juego.
- 3 En la zona de Hallazgo, avanza tu Líder de Exploración en el medidor del color correspondiente al de la Misión que has completado tantas casillas como Miembros de Exploración hayas usado para completar esa Misión. Las Misiones que impliquen Ubicaciones con marcadores de Ubicación Sellada son más fáciles de completar, pero cuentan 1 casilla menos.

Si avanzas un Líder de Exploración cuya posición era igual o más baja que la de tu otro Líder de Exploración, coge 1 ficha a tu elección de la zona de descarte con la cara de Vehículo hacia arriba.

- 4 Descarta la ficha de Misión en la zona de descarte junto a la caja.

BONIFICACIÓN: Si tus 2 Líderes de Exploración alcanzan la 4.^a casilla de cada medidor, obtén el 4.º Miembro de Exploración que apartaste al inicio de la partida y colócalo en tu área de juego.



Si 1 de tus Líderes de Exploración llega a una casilla con una lupa, coge una loseta de Pista.



Puedes completar varias Misiones en el mismo turno, pero no olvides retirar 1 de tus Miembros de Exploración del Mapa del Mundo por cada Misión completada.

Por último, recupera tus Miembros de Exploración de las zonas de Equipamiento y colócalos en tu área de juego.

Cada turno se juega en sentido horario, un jugador tras otro, hasta que uno de ellos reúna 4 Pistas o hasta que las 2 pilas de fichas se agoten.

FIN DE LA PARTIDA



¿Has reunido las 4 Pistas? ¡Buen trabajo! Has descubierto la entrada al mundo perdido y has ganado la partida. Suma los 4 números de tus losetas de Pista y escanea el código QR correspondiente para averiguar dónde se encuentra la entrada al mundo perdido.

Si las 2 pilas de fichas se agotan y ningún jugador ha reunido las 4 Pistas, se toma como referencia el Líder de Exploración menos avanzado en el medidor de cada jugador para establecer un ganador. Ganas la partida si tu Líder de Exploración ha avanzado más que los de los otros jugadores. En caso de empate, ganas si tienes menos fichas en tu área de juego que los otros jugadores.

CRÉDITOS

Diseño de juego
Cédrick Chaboussit

Ilustraciones
Christine Deschamps

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
© 2020 Ludonaute
Todos los derechos reservados

Edición en español
Maldito Games
www.malditogames.com

Traducción
Lucía Simarro González

Revisión
María Orellana Santos
Delfina Cabral Ocampo

LA ENTRADA SECRETA

