
VENTURESOME
REGLAMENTO
ESP

VENTURESOME

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En Venturesome reclutarás a un grupo variopinto de aventureros con la esperanza de encontrar una serie de tesoros ancestrales.
Tendrás que utilizar las habilidades de los miembros de tu expedición y tener mucho cuidado con las omnipresentes amenazas. También tendrás que intentar frustrar los planes de tus rivales, que están dispuestos a robar, manipular o utilizar cualquier truco sucio que tengan a su disposición para apoderarse de tus artefactos y conseguir la victoria. Ha llegado el momento de decidir: ¿Quieres salvar el pellejo y buscar tesoros o arruinar los planes de tus rivales?
Siempre puedes intentar hacer las dos cosas… ¡si estás dispuesto a correr el riesgo!

COMPONENTES

63 Cartas de personaje *(9 en 7 colores)*

Las cartas de personaje representan a los miembros de la expedición que vas recogiendo. Cada personaje tiene un color único (indicado en el fondo de los iconos), un efecto único y uno de los iconos siguientes.



12 Cartas de amenaza

Durante tu aventura te enfrentarás a todo tipo de peligros, representados por las cartas de amenaza.

6 Cartas de intimidación

Las cartas de intimidación están vinculadas al efecto de una carta de personaje en concreto, (el *Cazador de artefactos* – consulta el efecto en la *Referencia de cartas de personaje).*



Carta de intimidación



Carta de amenaza



Carta de personaje

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja todas las cartas de personaje y crea un mazo de personajes boca abajo.
2. Dale 6 cartas de personaje a cada jugador (9 cartas en una partida a 2 jugadores). Los jugadores pueden mirar sus cartas, pero no deben enseñárselas a sus contrincantes.
3. Deja un poco de espacio al lado del mazo de personajes para la pila de descartes de personajes. Aquí se colocarán boca arriba todas las cartas de personaje descartadas. Los jugadores pueden examinar las cartas de personaje descartadas en cualquier momento.
4. Baraja todas las cartas de amenaza y crea un mazo de amenazas boca abajo.
5. Deja un poco de espacio al lado del mazo de amenazas para la pila de descartes de amenazas. Aquí se colocarán boca arriba todas las cartas de amenazas descartadas. Los jugadores pueden examinar las cartas de amenazas descartadas en cualquier momento.
6. Roba del mazo de amenazas un número de cartas igual al número de jugadores, y colócalas en la mesa de modo que queden visibles para todos los jugadores.
7. Crea un mazo de cartas de intimidación boca abajo. No es necesario barajarlo.

Elige el jugador inicial. Por ejemplo, podría ser la persona de aspecto más aventurero.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



CÓMO SE JUEGA

La partida se juega en tres rondas. En cada ronda, los jugadores resuelven sus turnos (empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario) hasta que se cumple la condición de fin de ronda.

En cada turno tienes que jugar **1 carta de personaje** de tu mano a tu **expedición** (es decir, el espacio que tienes delante) y resolver su efecto. Esto significa que tu expedición crecerá con cada turno subsiguiente. En algún punto de la partida, resultará imposible jugar otra carta. Cuando esto ocurra, terminarás tu participación en la ronda actual resolviendo una de las cartas de amenaza disponibles y apartando a un lado los miembros de la expedición recopilados, que será tu **pila de tesoro** personal. Estas cartas te aportarán puntos al final de la partida. Los demás jugadores seguirán jugando (a menos que ya hayan terminado su turno) hasta que todos hayan terminado su turno del mismo modo.

TURNO DEL JUGADOR

I. Elegir una carta de personaje y jugarla en tu expedición

Elige una carta de tu mano y colócala boca arriba delante de ti. Las cartas colocadas así constituyen tu expedición.

Si tu expedición ya contiene alguna carta, la nueva carta que se juega debe jugarse a la izquierda o bien a la derecha de la hilera de cartas jugadas previamente. No puedes colocarla entre cartas ya colocadas. La disposición de las cartas de tu expedición puede afectar a la resolución de algunas amenazas.

Importante: No puedes jugar una carta de personaje de tu mano que tenga el mismo color que otra carta que ya esté en tu expedición.
Ejemplo: Si en tu expedición ya está el *Profesor*, no puedes jugar otro *Profesor* de tu mano.

Importante: La limitación anterior puede hacer que no puedas jugar ninguna carta de tu mano. En ese caso, sáltate los pasos I y II y avanza inmediatamente al paso III.

Importante: Si has jugado la última carta de tu mano, sáltate el paso II y avanza inmediatamente al paso III.

II. Resolver el efecto de la carta de personaje jugada

Después de jugar una carta de personaje, **DEBES** resolver su efecto (encontrarás descripciones detalladas de los efectos en el apartado *Referencia de cartas de personaje*). Recuerda que te saltas el efecto de la última carta jugada de tu mano.

III. Resolver la amenaza

Este paso se salta a menos que se produzca una de las situaciones siguientes:

1. Al resolver el paso I, has jugado la última carta de personaje de tu mano.

2. No puedes resolver el paso I porque no puedes jugar ninguna carta de personaje de tu mano; en ese caso, revela todas las cartas de tu mano y descártalas a la pila de descartes de personajes.

Resolver una amenaza:

1. Elige una de las cartas de amenaza reveladas y resuelve su efecto *(*encontrarás descripciones detalladas de los efectos en el apartado *Referencia de cartas de amenaza).*

2. Pon boca abajo la carta de amenaza resuelta (ya no está disponible para los demás jugadores).

3. Aparta todas las cartas de personaje que quedan en tu expedición en tu pila de tesoro personal (puedes examinar tu pila de tesoro en cualquier momento, pero no puedes ver las pilas de tesoro de los demás jugadores).

4. Espera a los demás jugadores. La ronda terminará cuando todos hayan resuelto una amenaza.

Importante: Los jugadores que ya han resuelto la amenaza ya no participan en la ronda actual, y por lo tanto no pueden verse afectados por ningún efecto de las cartas. Si solo queda un jugador en juego, puede jugar cartas que afecten a otros jugadores (es decir, *Aventurero, Aeronauta y Coleccionista*), pero debe saltarse sus efectos. Ese jugador sigue jugando sus cartas hasta que deba resolver su amenaza (con lo cual finaliza su turno).

FINAL DE LA RONDA Y PREPARACIÓN DE NUEVA RONDA

La ronda termina cuando se han resuelto todas las amenazas.

1. Descarta todas las cartas de amenaza resueltas en la pila de descartes de amenazas boca arriba.

2. Roba del mazo de amenazas un número de cartas igual al número de jugadores. Si se vacía el mazo de amenazas, baraja todas las cartas de amenaza descartadas, crea un nuevo mazo y sigue robando cartas de amenaza.

3. Vuelve a darle 6 cartas de personaje a cada jugador (9 cartas en una partida a 2 jugadores). Si se vacía el mazo de personajes, baraja todas las cartas de personaje descartadas, crea un nuevo mazo y sigue repartiendo cartas de personaje.

4. Si hay alguna carta de intimidación boca arriba, ponla boca abajo.

5. Empieza una nueva ronda. El jugador inicial es el jugador que esté a la izquierda del último jugador en resolver la amenaza en la ronda anterior.

Importante: En la tercera y última ronda de la partida, es posible que no haya suficientes cartas de personaje en el mazo para todos los jugadores. En ese caso, reparte las cartas de modo que cada jugador reciba un mismo número de cartas (aunque sea menos del número de cartas habitual). Deja las cartas restantes en el mazo de personajes.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cuando termina la tercera ronda, ha llegado el momento de contar los puntos de victoria (PV). ¡El jugador que haya conseguido más PV gana la partida!

Para conocer la puntuación final, revela todas las cartas de tu pila de tesoro y cuenta los PV que has conseguido, del modo siguiente:

- **1/2/3 PV respectivamente por cada uno de los iconos siguientes:**



- **1 PV por cada icono de artefacto, además de 4 PV adicionales por cada conjunto de 3 artefactos idénticos (independientemente del color)**



- **1 PV por cada carta del color del mapa (cada mapa se cuenta a sí mismo además de los demás mapas del mismo color)**



Una carta puede puntuar varias veces.

Por ejemplo, la carta azul con el icono de 2 joyas vale 2 PV, pero también puede dar 1 PV adicional si tienes la carta azul con el icono de mapa

En caso de empate, el jugador con menos cartas en su pila de tesoro gana la partida. Si se mantiene el empate, el jugador con menos PV por joyas gana la partida. Si esto tampoco lo resuelve, entonces los jugadores empatados son descalificados por amañar la partida y la persona que tenga menos PV es quien gana. Si todos los jugadores son descalificados de este modo, deben compartir su derrota. Los verdaderos aventureros nunca empatan.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Michael Rieneck
Desarrollo del juego: Sebastian Oliwa
Dirección de proyecto: Marcin Tomczyk
Ilustraciones: Paulina Opak
Maquetación: Maciej Zasowski
Reglamento: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak
Traducción: Transdesign Marek Mydel
Edición: Magdalena Włodarczyk, Miłosz Dyszlewski

LUCRUM GAMES
LUCRUM STUDIO

Editorial:
Lucrum Games sp. z o.o.
ul. Gazownicza 21A,
43-300 Bielsko-Biała, Polònia
www.lucrumgames.pl

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

DEVIR

Edición: David Esbrí
Adaptación gráfica: Diego San Martín Pierron
Traducción: Jaume Muñoz

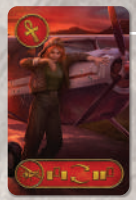
REFERENCIA DE CARTAS DE PERSONAJE

GUÍA



Debes **devolver** una carta de tu expedición a tu mano (pero no la que acabas de jugar). Si devuelves una carta que está colocada entre otras cartas, mueve las cartas para eliminar el espacio vacío, de modo que tu **expedición** vuelva a formar una fila de cartas adyacentes.

Si juegas la carta Guía en una expedición vacía, ignora su efecto.



AERONAUTA

Cambia la posición de una carta elegida de tu expedición (pero no la que acabas de jugar) con una carta elegida de la expedición de otro jugador. Coloca la carta que das en la posición exacta de la **expedición** de tu oponente donde estaba la carta que te llevas. Coloca la carta que te llevas en la posición exacta de tu **expedición** donde estaba la carta que has dado. Está permitido que, debido a este efecto, **una expedición contenga más de una carta del mismo color.**

Si juegas la carta Aeronauta en una expedición vacía, ignora su efecto.

COLECCIONISTA



Elige a un jugador. Debes darle **1 carta cualquiera** de tu mano (no se la enseñes a los demás jugadores). A cambio, el jugador elegido debe darte una carta **diferente** de su mano. La persona que recibe tu carta puede mirarla antes de decidir qué carta darte.

PROFESOR



Debes **robar** la carta superior del mazo de personajes. A continuación, coloca cualquier carta de tu mano en la parte inferior del mazo de personajes (puede ser la carta que has robado).

Aunque robes la última carta del mazo, igualmente debes colocar una carta. Si el mazo de personajes está vacío cuando juegas la carta Profesor, ignora este efecto.



AVENTURERO

Elige a cualquier otro jugador. Intercambiad las manos. No enseñéis ninguna de las cartas intercambiadas a los demás jugadores.



REPORTERO

Sin efecto.

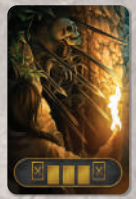
CAZADOR DE ARTEFACTOS



Elige un personaje del mazo de intimidación y colócalo boca arriba en la parte superior del mazo. A partir de ahora, el personaje indicado por la carta de intimidación boca arriba **no puede jugarse de la mano de ningún jugador.** Este efecto dura hasta el final de la ronda, o hasta que alguien juegue a otro *Cazador de artefactos*, cambiando así la carta de intimidación boca arriba. Al jugar el Cazador de artefactos, está permitido elegir otra vez la misma carta de intimidación que ya había.

El Cazador de artefactos *puede impedirte que juegues cartas de tu mano en el paso I de tu turno. En ese caso, sigue la regla general: sáltate los pasos I y II y avanza inmediatamente al paso III.*

REFERENCIA DE CARTAS DE AMENAZA



TRAMPA

Descarta la primera y la última carta de personaje de tu expedición (es decir, la del extremo izquierdo y la del extremo derecho de la fila). Si solo tienes 1 carta en tu expedición, no descartas ninguna carta. Si tienes exactamente 2 cartas en tu expedición, descartas ambas cartas.



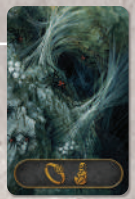
CIÉNAGA

Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de cáliz y estatua de tu expedición.



TORMENTA DE ARENA

Baraja todas las cartas de personaje de tu expedición y descarta 2 de ellas al azar. Si solo tienes 1 carta en tu expedición, no descartas ninguna carta. Si tienes exactamente 2 cartas en tu expedición, descartas ambas cartas. Luego, devuelve las cartas restantes a tu expedición.



NIDO DE ARAÑAS

Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de anillo y estatua de tu expedición.

PUENTE DE CUERDA



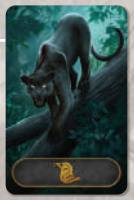
Descarta 2 cartas de personaje adyacentes de tu expedición. Si solo tienes 1 carta en tu expedición, no descartas ninguna carta. (Si tienes exactamente 2 cartas en tu expedición, descartas ambas cartas).



DERRUMBE DEL TEMPLO

Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de cáliz y anj de tu expedición.

JAGUAR



Descarta todas las cartas de personaje con el icono de mapa de tu expedición.



ERUPCIÓN VOLCÁNICA

Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de anillo y anj de tu expedición.

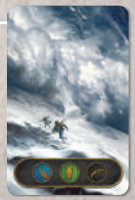
ATERRIZAJE DE EMERGENCIA



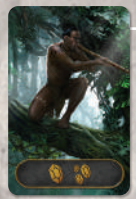
Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de 1 joya y 2 joyas de tu expedición.

AVALANCHA

Descarta las cartas siguientes de tu expedición: *Aventurero, Coleccionista y Cazador de artefactos.*



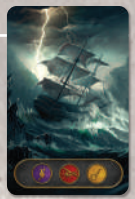
INDÍGENAS



Descarta todas las cartas de personaje con los iconos de 1 joya y 3 joyas de tu expedición.

TEMPESTAD

Descarta las cartas siguientes de tu expedición: *Guía, Aeronauta y Profesor.*




DEVIR