



Aventuras Y Paisajes

Aprende a jugar
con este vídeo

www.olibrius.net/NC/videodereglas



Como integrantes del Ministerio del Libro se os ha confiado la misión de explorar el mundo de las palabras y traer de vuelta la siempre valiosa Verdad Oculta, que yace escondida en el interior de una misteriosa Ciudad Perdida en pleno corazón de la jungla del lenguaje.

¿A qué esperáis? ¡Os aguardan lugares repletos de descubrimientos y aventuras!

CONTENIDO

1 Palabro-sincronizador



2 Marcapáginas especiales

de **Guía** (persona encargada de la lectura)



de **Campamento** (el Grupo)



5 Marcapáginas de Ciudad Perdida



Reto de lectura

1 Brújula



26 fichas de Letra



1 Libro (no está incluido)

¡Juega con cualquier libro de tu estantería!

32 Marcapáginas de Exploración



Cuenta de progreso

Símbolo de Brújula

28 Marcapáginas de Misión



Condiciones de éxito

16 Marcapáginas de Reto

Modificador de la cuenta de progreso



Reto de lectura

Contenido específico para los módulos de juego (no se utilizan en las reglas básicas)

6 cartas de Personaje

Capacidad especial lista para usar

Capacidad especial no disponible

Nombre y explicación de la capacidad



1 Misión comodín



10 fichas de Signos de puntuación

(¡No las pierdas! ¡Te servirán para futuras expansiones!)



RESUMEN DEL JUEGO

¡Aventuras y Palsajes es un **juego cooperativo** en el que emprenderéis una expedición al interior de **cualquier libro de tu estantería!**

Al principio de la partida decidiréis como Grupo la página del libro donde colocar vuestro Marcapáginas de Campamento: ese será vuestro punto de partida. Unas decenas de páginas después, colocaréis el Marcapáginas de Ciudad Perdida: ese será el destino de vuestra expedición.

En cada ronda, una persona de vuestro grupo tomará el rol de Guía y se adentrará «en el libro». Primero leerá para sí un breve pasaje del libro y luego lo marcará con uno de los Marcapáginas ilustrados.

A continuación, volverá a leer el mismo pasaje en voz alta para el resto del Grupo.

El Grupo deberá entender la estructura, y sobre todo el sentido, del texto leído, para intentar descubrir qué Marcapáginas ilustrado ha elegido su Guía.

Si el Grupo lo consigue, el Marcapáginas de Campamento avanzará por el libro en dirección a la Ciudad Perdida.

Si el Grupo fracasa, el Marcapáginas no se moverá de su página y el Grupo perderá fichas de Letras o Misiones.

El Viaje, reglas básicas

Las **páginas 4 a 13** de este reglamento contienen las reglas básicas del juego. ¡Léelas para vivir tu primera experiencia como integrante del Ministerio del Libro! Una vez domines el juego podrás añadir a tus partidas los módulos que encontrarás al final del reglamento.

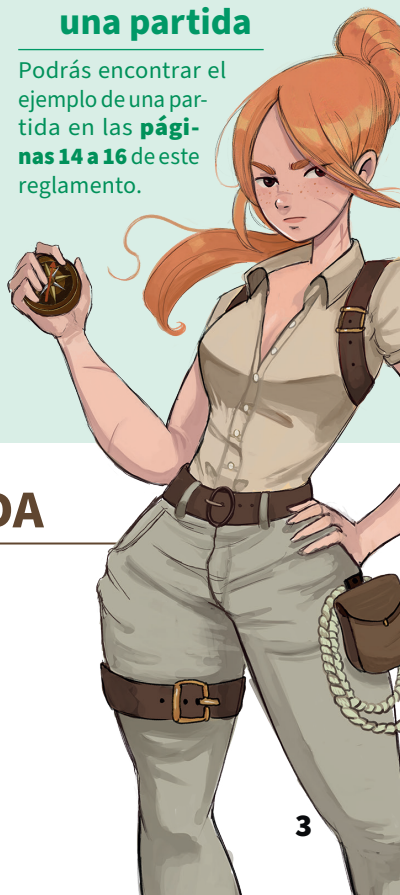
Los módulos, reglas completas

Las **páginas 16 a 20** contienen módulos que podrás añadir o no a tus partidas. Los módulos pueden complicar un poco el juego, pero si los utilizas todos podrás experimentar el juego tal y como se diseñó.

Una vez que te hayas familiarizado con las reglas de El Viaje (las reglas básicas), ¡no dudes en incorporar los módulos a tus partidas!

Ejemplo de una partida

Podrás encontrar el ejemplo de una partida en las **páginas 14 a 16** de este reglamento.



FIN DE LA PARTIDA

- ✓ Para ganar deberéis llevar el Campamento hasta la Ciudad Perdida y explorarla con éxito.
- ✗ En cambio, perderéis la partida cuando no podáis descartar más fichas de Letra.

¿Cómo debo colocar los Marcapáginas?

- A** El Marcapáginas de **Guía** debe colocarse siempre **horizontalmente**, y sobresalir del borde del libro para mostrar el avance de la expedición.

¡Atención! Puedes utilizar el Marcapáginas como ayuda para saber cuándo debes dejar de leer.



- B** Los Marcapáginas de **Campamento** y de **Ciudad Perdida** se colocan **verticalmente**.

El Campamento cambia de página a lo largo de la partida, pero la Ciudad Perdida permanece en la misma página hasta que el Campamento la alcanza o pasa de largo.



- C** Los Marcapáginas obtenidos durante la partida (**Misiones completadas, Exploraciones y Retos superados**) siempre deben colocarse en la parte delantera del libro, **entre la portada y la primera página**.



- D** Cuando debas **descartar** un Marcapáginas o una ficha de Letra, hazlo en el lugar apropiado del **Palabro-sincronizador**.



PREPARACIÓN

LOS MARCAPÁGINAS EN EL LIBRO

- 1** Elige un **libro** de tu estantería, preferiblemente una novela, que tenga **al menos 120 páginas**.
¡Atención! El libro que elijas puede afectar la experiencia de juego. ¡Si eliges un buen libro la aventura será más interesante!
- 2** **Abre el libro** en una página al azar, pero asegúrate de que queden **al menos 110 páginas para llegar al final**. Luego coloca en la página elegida los Marcapáginas de **Guía** y de **Campamento**.
- 3** Toma un Marcapáginas de **Misión al azar** y colócalo entre la portada y la primera página del libro.
- 4** Toma, también al azar, uno de los Marcapáginas de **Ciudad Perdida** y colócalo a **una distancia de 50 páginas del Marcapáginas de Campamento**. Pon a un lado los Marcapáginas de Ciudad Perdida restantes, no los necesitarás para esta partida.

Por ejemplo: si el Marcapáginas de Campamento está en la página 13, deberás colocar la Ciudad Perdida en la página 63 (13 + 50).



PREPARACIÓN

LOS MARCAPÁGINAS EN LA MESA

- 5 Apila los Marcapáginas de **Exploración** en el centro de la mesa y **reparte a su alrededor 4 de ellos bocarriba** (consulta la imagen de ejemplo).
- 6 Toma la pila de Marcapáginas de **Misión** y **reparte bocarriba 5 de ellos** (consulta la imagen de ejemplo).
- 7 Baraja los Marcapáginas de **Reto** y cólcalos, **formando una pila bocabajo**, sobre la mesa y al alcance de todo el mundo.
- 8 Monta el **Palabro-sincronizador** colocando la bandeja en la caja (consulta la imagen de ejemplo), y luego ponlo sobre la mesa al alcance de todo el mundo.
- 9 Coloca las **26 fichas de Letra en la reserva del Palabro-sincronizador** (consulta la imagen de ejemplo).
(Las fichas de Signos de puntuación las utilizarás en futuras expansiones. ¡Guárdalas a buen recaudo!)
- 10 Coloca la Brújula al alcance de todo el mundo.



Retira de la mesa los componentes que no vayas a utilizar en esta versión básica del juego: las Ciudades Perdidas restantes y las cartas de Personaje.

¡Que empiece la partida!

CÓMO JUGAR

Si todavía no has jugado a *Aventuras y Palsajes*, ¿qué tal si lo preparas todo y tienes a mano un libro y los Marcapáginas mientras lees las reglas? Puede que así entiendas mejor cómo funciona el juego.

En *Aventuras y Palsajes* cada ronda de juego tiene cuatro fases:

I – Elección de Guía de la expedición

II – Preparación

III – Progreso

IV – Descanso

I – ELECCIÓN DE GUÍA DE LA EXPEDICIÓN

Todo el mundo debe ponerse de acuerdo para elegir quién guiará la expedición o, lo que es lo mismo, quién será la persona encargada de la lectura durante la ronda actual. La elección es vuestra.

La persona elegida tomará el libro y la Brújula. Todas las demás personas formarán el Grupo.

Cómo moverte por el libro

En *Aventuras y Palsajes* siempre debes leer empezando por la parte superior de las páginas de la derecha del libro.

Avanzar 1 siempre significa **pasar a la siguiente página de la derecha**.



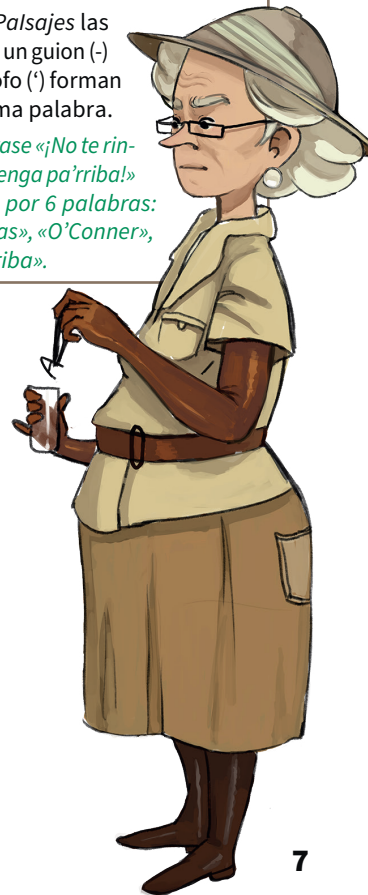
Cuenta de progreso

Por ejemplo, si el Marcapáginas de Guía está entre las páginas 36 y 37 del libro y te piden que avances 2, deberás poner el Marcapáginas entre las páginas 40 y 41 y leer empezando por la parte superior de la página 41.

¿Qué es una palabra?

En *Aventuras y Palsajes* las letras unidas por un guion (-) o por un apóstrofo (') forman parte de la misma palabra.

Por ejemplo, la frase «¡No te rindas, O'Conner! ¡Venga pa'riba!» está compuesta por 6 palabras: «No», «te», «rindas», «O'Conner», «Venga» y «pa'riba».



II – PREPARACIÓN

El Marcapáginas de Guía avanza

La persona elegida como Guía de la expedición abre el libro por donde está el Marcapáginas de Guía y lo hace avanzar tantas páginas como las indicadas en la cuenta de progreso del Marcapáginas superior de la pila de Marcapáginas de Exploración (*consulta el recuadro «Cómo moverte por el libro» de la página anterior*).

¡Recuerda! El Marcapáginas de Campamento no se mueve durante esta fase.

¡Recuerda! El Marcapáginas de Guía también avanza en la primera ronda de la partida.

Si así lo desea, la Guía puede robar un Marcapáginas de la pila de Marcapáginas de Reto antes de avanzar el Marcapáginas de Guía. Si lo hace, sumará 2, 3 o 4 páginas a la cuenta de progreso, haciendo avanzar el Marcapáginas de Guía en consonancia. ¡Pero cuidado! A cambio de avanzar más rápido, el Marcapáginas de Reto modificará la lectura de este turno.

La persona que guía la expedición debe mantener la naturaleza del reto en secreto y no dar pistas al Grupo. ¡El reto debe ser toda una sorpresa!

Primera lectura de la página

La Guía abre el libro por la página donde se encuentra el Marcapáginas de Guía y lee en silencio las 6 primeras líneas de la parte superior de la página de la derecha.

¡Recuerda! Si la primera línea empieza en medio de una frase o incluso de una palabra, no importa, ¡léela tal cual! Y no te preocupes, el pasaje a leer también puede terminar en medio de una frase o de una palabra.

¡Recuerda! Si has robado un Marcapáginas de Reto, aplica las reglas del reto a la lectura.

¡Atención! Si la página contiene menos de 6 líneas, pon el Marcapáginas de Guía en una página a la derecha anterior a la que se encuentre actualmente, es decir, haz retroceder el Marcapáginas de Guía una página.

¡Atención! Puedes retroceder una página si te ves con la obligación de leer el mismo pasaje varias veces seguidas.

¡Atención! No debes contar como líneas los títulos, notas a pie de página, firmas, números de capítulo o cualquier otro número que aparezca en la página.

Por ejemplo, Natalia lee en silencio el pasaje del libro en el que se encuentra el Marcapáginas de Guía (el texto en verde de abajo). Esas serán las 6 líneas que deberá leer esta ronda.

Cuenta de progreso del Marcapáginas de Exploración

Distancia adicional que proporciona el Marcapáginas de Reto

-magina que la primera línea de la página de la derecha empieza así.

¡No hay problema!

«-magina» será lo primero que leas. Luego sigue leyendo como si no hubiera pasado nada malo y termina de leer aquí.

(Sin importar si la frase ha terminado o no)

Elección del Marcapáginas de Exploración

La Guía debe elegir en secreto el Marcapáginas de Exploración que, ya sea por lo que le haya inspirado la lectura o por cualquier otro motivo, piensa que guarda más relación con el pasaje que acaba de leer.

En el reverso del Marcapáginas superior de la pila de Marcapáginas de Exploración hay una rosa de los vientos que conecta con cada uno de los demás Marcapáginas de Exploración mediante un punto cardinal: Norte, Sur, Este u Oeste.

Para dejar constancia de su elección, la Guía deberá señalar con la aguja de la Brújula el punto cardinal que se corresponda con el Marcapáginas de Exploración elegido: N(orte), S(ur), E(ste) u O(este) y poner la Brújula boca abajo sobre la mesa, manteniendo en secreto su elección.



El Grupo reparte las Misiones

Mientras la persona que guía la expedición está leyendo para sí el pasaje de la página y eligiendo el Marcapáginas de Exploración, cada integrante del Grupo puede tomar uno de los cinco Marcapáginas de Misión disponibles y colocarlo sobre la mesa frente a sí.

Cada integrante del Grupo puede debatir con el resto si quiere robar o no un Marcapáginas, y cuál de ellos robar en el caso de que decida hacerlo.

¡Consejo! Cualquiera puede leer el objetivo de un Marcapáginas de Misión, aunque no sea el suyo, para ayudar a la persona que lo eligió.



Partidas a 2 personas

Si solo jugáis 2 personas, aquella con el rol de «Grupo» tendrá los cinco Marcapáginas de Misión a su disposición.

III – PROGRESO

Lectura del pasaje en voz alta (solo una vez)

Una vez que el Grupo esté preparado para escuchar con atención, la Guía lee el pasaje una vez más, pero esta vez en voz alta.

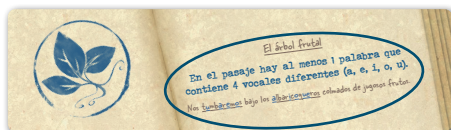
¡Recuerda! Cuando esa persona lea el pasaje deberá aplicar cualquier regla que imponga el Marcapáginas de Reto en el caso de que haya elegido uno al principio de la ronda.

¡Atención! La Guía es la única persona que puede decidir cómo aplicar o interpretar las reglas propuestas por el Marcapáginas de Reto o el Marcapáginas de Ciudad Perdida.

¡Consejo! Cada una de las personas que componen el Grupo debe escuchar la lectura del pasaje y prestar especial atención al contenido y a la estructura del texto. El contenido para poder averiguar qué Marcapáginas de Exploración ha elegido la Guía, y la forma para intentar cumplir con el objetivo de una Misión.



El Grupo intenta cumplir con el objetivo de una Misión Opcional



Cada Marcapáginas de Misión tiene un objetivo y en esta fase de la ronda una persona del Grupo, y solamente una, puede preguntar a su Guía si ha tenido éxito en la Misión de su Marcapáginas. Una vez realizada la pregunta, únicamente la Guía podrá confirmar si esa Misión ha tenido éxito o no:



Si la Misión tiene éxito, coloca su Marcapáginas en el libro, entre la portada y la primera página.



¡Atención! Cada Marcapáginas de Misión colocado así en el libro os protegerá en caso de una Exploración fallida (consulta la página siguiente).



Si la Misión fracasa, descarta el Marcapáginas de Misión junto con 3 fichas de Letra.



No descartéis el resto de los Marcapáginas de Misión en posesión del Grupo; en su lugar, devolvedlos a la mesa tal y como estaban al principio de la ronda.

¡Atención! El Grupo solamente puede intentar una Misión por ronda, por lo que deberá decidir cuál de las Misiones que sus integrantes han elegido tiene más probabilidades de éxito.

El Grupo elige un Marcapáginas de Exploración

Por último, y basándose en el sentido del pasaje que su Guía ha leído en voz alta, el Grupo deberá elegir un Marcapáginas de Exploración para continuar con su viaje. Una vez escogido, se revelará la dirección indicada por la Brújula.



Si el Grupo ha elegido el mismo Marcapáginas de Exploración que su Guía, la Exploración tiene éxito:

- Avanza el Marcapáginas de Campamento a la misma página que el Marcapáginas de Guía.



- Coloca el Marcapáginas de Exploración y el de Reto, si se eligió alguno, entre la portada y la primera página del libro.

¡Atención! Esos Marcapáginas de Exploración os ayudarán a encontrar la Verdad Oculta si ganáis la partida.



Si el Grupo ha elegido un Marcapáginas de Exploración diferente al que escogió su Guía, la Exploración fracasa:

- Vuelve a poner el Marcapáginas de Guía en la misma página que el Marcapáginas de Campamento.

- Descarta:

- 12 fichas de Letra, o
- 6 fichas de Letra y 1 Marcapáginas de Misión que tengáis en el libro, o
- 2 Marcapáginas de Misión que tengáis en el libro.

- Descarta los dos Marcapáginas de Exploración (los elegidos por el Grupo y su Guía) y cualquier Marcapáginas de Reto que podáis tener.

¡Recuerda! La partida comienza con un Marcapáginas de Misión en el libro. ¡Usadlo si es necesario, para eso está!



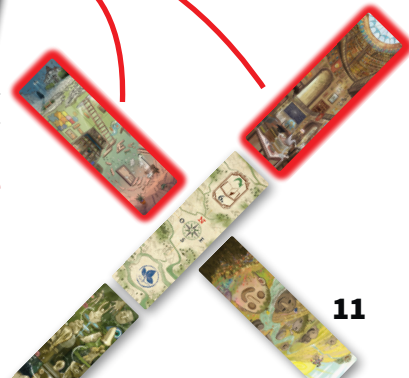
IV – DESCANSO

En esta fase deberéis robar suficientes Marcapáginas de Exploración para que haya de nuevo cuatro alrededor de la pila de Marcapáginas de Exploración.

En el caso de que sea necesario, robad otro Marcapáginas de Misión para que vuelva a haber 5 Misiones sobre la mesa.

¡Recuerda! No descartes los Marcapáginas de Misión y los de Exploración que ya estén sobre la mesa.

La ronda ha terminado, llegó el momento de jugar una nueva comenzando por la fase I – Elección de Guía de la expedición...



EL CAMPAMENTO ALCANZA LA CIUDAD PERDIDA

Cuando el Marcapáginas de Campamento alcance o supere la página en la que se encuentre la Ciudad Perdida, revelad el contenido del Marcapáginas de Ciudad Perdida para que todo el mundo pueda leer las nuevas reglas de lectura.

A continuación, y para facilitar su lectura, colocad el Marcapáginas de Ciudad Perdida boca arriba en el centro de la mesa.

A partir de este momento:

- La persona que guía la expedición no puede robar más Retos.
- La regla de lectura de la Ciudad Perdida se aplica durante el resto de la partida.
- Todo el mundo **GAN**A la partida cuando el Grupo tenga éxito en la siguiente Exploración, es decir, la siguiente vez que el Grupo elija el mismo Marcapáginas de Exploración que su Guía.



¡Recuerda! El Marcapáginas de Ciudad Perdida se revela cuando el Marcapáginas de Campamento lo alcance o lo supere, no cuando lo haga el Marcapáginas de Guía.

FINAL DE LA PARTIDA

Victoria

Si completáis una Exploración con éxito, es decir, si el Grupo ha elegido el mismo Marcapáginas de Exploración que su Guía mientras se esté aplicando la regla de lectura de la Ciudad Perdida, ¡todo el mundo **GAN**A la partida!

Modo Supervivencia y derrota

Cuando agotéis todas las fichas de Letra estaréis en la cuerda floja y pasaréis al modo Supervivencia.

Una vez en modo Supervivencia, si el juego os pide que descartéis una ficha de Letra, sea por el motivo que sea, perderéis la partida.

Por ejemplo, si debéis descartar tres fichas de Letra y solo os queda una, perdéis esa última ficha y la partida continúa en modo Supervivencia.

Al estar en modo Supervivencia perderéis la partida en cualquier momento en el que debáis descartar alguna ficha de Letra.

RECOMPENSA: ¡HABÉIS ENCONTRADO LA VERDAD OCULTA!

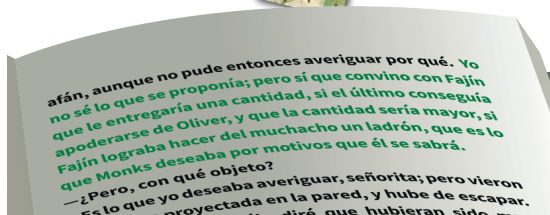
Habéis llegado a la Ciudad Perdida y, contra viento y marea, la habéis explorado con éxito. ¡Enhorabuena!

Ahora podéis descubrir la Verdad Oculta: elegid uno de los Marcapáginas de Exploración que haya en el libro, aquel que tenga una conexión más fuerte con el título del libro.

A continuación, y partiendo desde la página en la que se encuentre el Marcapáginas de Campamento, avanzad tantas páginas como la cuenta de progreso que tenga el Marcapáginas elegido. La primera frase completa de la página de la derecha es la Verdad Oculta. Leedla en voz alta, ¡os la merecéis!

Por ejemplo, Natalia, Lucía, David y Nacho han conseguido explorar la Ciudad Perdida de «Las aventuras de Oliver Twist» de Charles Dickens. Durante su viaje por el libro han colocado Marcapáginas de Exploración con ilustraciones que evocan el tiempo atmosférico, la ropa, las artes, la alegría y las plantas. Todo el mundo está de acuerdo en que el Marcapáginas que evoca las artes es el que más se ajusta al título del libro («Twist» es el nombre de un baile y por tanto algo relacionado con las artes).

La cuenta de progreso del Marcapáginas elegido es de 9, así que avanzan 9 páginas hacia la derecha desde la última posición del Campamento. Esa es la Verdad Oculta, que pasamos a resaltar en verde:



¡Comparte la Verdad Oculta!

Habéis ganado la partida y encontrado la Verdad Oculta, visitad

www.olibrius.net/NC/verdadoculta

¡Y compartid vuestra verdad con otras expediciones del mundo entero!



EJEMPLO DE UNA PARTIDA (reglas básicas)

1 – Elección de Guía de la expedición

Natalia quiere leer y, como todo el mundo está de acuerdo, toma el libro y la Brújula. A partir de ese momento, y para el resto de la ronda, ella será la Guía de la expedición.

El resto, Lucía, David y Nacho, serán integrantes del Grupo.

2 – El Marcapáginas de Guía avanza

El Marcapáginas de la parte superior de la pila de Marcapáginas de Exploración indica que Natalia debe hacer avanzar el Marcapáginas de Guía 5 páginas. Además, si así lo desea, puede arriesgarse y robar el primer Marcapáginas de Reto para avanzar más rápidamente.

¡De perdidos al río!, piensa Natalia antes de enfrentarse a lo desconocido. Así que decide avanzar 5 páginas más otras 2 por el modificador de la cuenta de progreso del Marcapáginas de Reto: 7 páginas en total. Pero a cambio deberá aplicar las reglas del Reto a su lectura.

3 – Primera lectura de la página

Natalia localiza el pasaje de lectura para esta ronda: las 6 primeras líneas resaltadas en verde que puedes ver en el ejemplo de esta página. Y a continuación lee ese fragmento en silencio, teniendo en cuenta las reglas particulares del Reto que ha robado.

4 – Elección del Marcapáginas de Exploración

Natalia piensa que las palabras «derecha», «empieza», «sigue» y «termina» son pistas que pueden relacionarse con el movimiento, y el Marcapáginas colocado a la izquierda de la pila representa un viaje. La dirección que debe seguir es O(este), tal y como aparece en la rosa de los vientos del Marcapáginas superior de la pila de Marcapáginas de Exploración. Así que Natalia apunta la aguja de su «Brújula» hacia el Oeste, teniendo la precaución de ocultar su elección al resto del Grupo.



3

6

-magna que la primera línea de la página de la derecha empieza así. ¡No hay problema! «-magna» será lo primero que lees. Luego sigue leyendo como si no hubiera pasado nada malo y termina de leer aquí. *(Sin importar si la frase ha terminado o no)*

5 – El Grupo reparte las Misiones

Mientras Natalia está jugando su turno como Guía, Lucía, David y Nacho consultan las Misiones disponibles. Lucía elige la Misión «Descanso y relax» y la coloca delante de ella. Nacho, en cambio, prefiere no robar ninguna Misión y así poder concentrarse en el sentido del texto que se va a leer. David también decide robar una Misión: «Un susurro en el viento».



6 – Lectura del pasaje en voz alta (solo una vez)

Natalia empieza a leer las 6 líneas de manera pausada y clara. Desde «-magina» hasta «aquí», aplicando en todo momento las reglas impuestas por el Marcapáginas de Letra que decidió robar.

7 – El Grupo intenta cumplir con el objetivo de una Misión

Lucía y David han estado escuchando con atención el pasaje que Natalia ha leído. Ambos creen que pueden completar su Misión, pero como solamente pueden intentar completar una Misión por ronda, el Grupo decide que sea Lucía quien intente completar la suya. ¡Lucía está convencida de que ha escuchado una palabra con dos erres! Ahora Natalia debe confirmar si la Misión tiene éxito. Efectivamente, el pasaje que ha leído cumple el objetivo de la misión «Descanso y relax», así que coloca el Marcapáginas de Misión en el libro.

Menos mal que David no insistió, ya que por mucho que dijera que Natalia se había atascado en la palabra «-magina» en realidad la lectura fue correcta. Ese fallo le habría costado 3 fichas de Letra a la expedición.

8 – El Grupo elige un Marcapáginas de Exploración

Los Marcapáginas de Exploración que hay en la mesa representan ideas abstractas acerca de viajes, artes, guerra y tiempo atmosférico.

Todo el Grupo está de acuerdo en que el pasaje que leyó Natalia no trata del tiempo atmosférico, nada de lo que leyó les hace pensar en ello. David cree que el pasaje guarda relación con los viajes, por las palabras «empieza» y «sigue»; o quizá guarda relación con la guerra, por las palabras «primera línea», «problema» y «malo». Lucía está convencida de que el pasaje tiene algo que ver con las artes por el concepto de lectura que desarrolla; también reconoce que no prestaba mucha atención al contenido, ya que estaba concentrada intentando completar su Misión «Descanso y relax», por lo que apoyará lo que el Grupo decide. Nacho está convencido de que el sentido del texto apunta al movimiento y que Natalia ha elegido el Marcapáginas que evoca la idea de viajar.

Tras un breve debate, el Grupo elige el Marcapáginas que tiene que ver con los viajes y le dicen a Natalia que se dirigen al Oeste. Natalia gira la Brújula y, como efectivamente el Marcapáginas elegido era el que se encontraba al Oeste, ¡la Exploración tiene éxito!

El Campamento avanza hasta la página del Marcapáginas de Guía, y el Marcapáginas de Exploración se coloca entre la portada y la primera página del libro.

Si el Grupo hubiera elegido, por ejemplo, el Marcapáginas que guardaba relación con las artes, la Exploración habría fracasado, ya que Natalia había elegido un Marcapáginas diferente. En tal caso, y como a estas alturas de la partida el libro contiene únicamente 1 Misión, hubieran tenido que descartar esa Misión junto a 6 fichas de Letra o bien ¡12 fichas de Letra!



Final de la ronda

Tras tener éxito en la Exploración, Natalia, Lucía, David y Nacho roban un Marcapáginas de Exploración para sustituir el que acaban de ganar.

David devuelve la Misión «Un susurro en el viento» y roba otra para sustituir la Misión «Descanso y relax», que ahora se encuentra en el libro.

La expedición vuelve a tener 4 Marcapáginas de Exploración y 5 de Misión a su disposición. Natalia, Lucía, David y Nacho están listos para una nueva ronda. ¿Quién querrá guiar al Grupo en esta ocasión?

UN ÚLTIMO APUNTE

- Si el libro que estás leyendo tiene más de una columna de texto por página, lee siempre la columna situada más a la derecha de la página.
- Si estás leyendo poesía sin signos de puntuación, trata cada verso como una frase.
- Si el libro es un guion de teatro o de cine, entonces los nombres de los personajes, las indicaciones escénicas, las descripciones, los bocetos o ilustraciones, también forman parte de la lectura y cuentan como parte de las 6 líneas que debes leer. *Es más, ¡deberás representar a los personajes mientras lees!*



MÓDULOS DE REGLAS

En las siguientes páginas ponemos a tu disposición unos módulos de reglas avanzadas para tus partidas. Puedes elegir jugar con todos, parte o ninguno de esos módulos. Si quieres añadir un módulo a tu partida lo único que deberás hacer es aplicar a la preparación de la partida los cambios indicados en el módulo y después seguir sus reglas.

Además, si quieres jugar a *Aventuras y Palsajes* tal y como lo diseñó su autor en un principio, deberás añadir los módulos de Personajes y Disciplinas de Misión a tus partidas, independientemente de cuál sea la dificultad que hayáis elegido. Además, si quieres saber lo bien que juegas a *Aventuras y Palsajes*, el *Módulo IV: Rango de exploración* dispone de unas reglas de puntuación que te ayudarán a averiguarlo.

¡Esencial!

MÓDULO I: Duración y dificultad de la partida

Preparación específica:

Duración: tamaño del libro y posición inicial de los Marcapáginas

Elige una duración para la partida (**Expedición clásica** o **Expedición especialista**). La preparación de la partida varía en función de la duración elegida:

	Expedición clásica <i>(cerca de 40 minutos)</i>	Expedición especialista <i>(cerca de 60 minutos)</i>
Libro	140 páginas como mínimo	170 páginas como mínimo
Posición del Marcapáginas de Campamento y de Guía	Al menos a 130 páginas del final del libro	Al menos a 160 páginas del final del libro
Posición del Marcapáginas de Ciudad Perdida	A 70 páginas de distancia del Marcapáginas de Campamento y de Guía	A 100 páginas de distancia del Marcapáginas de Campamento y de Guía

Dificultad: número de fichas de Letra

Una vez hayas elegido la duración de la partida debes decidir su nivel de dificultad. La expedición comenzará con un número concreto de fichas de Letra en función de la dificultad elegida:

	Muy fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
Expedición clásica	26 fichas de Letra	20 fichas de Letra	14 fichas de Letra	-	-
Expedición especialista	-	-	26 fichas de Letra	20 fichas de Letra	14 fichas de Letra

¡Atención! El tipo de libro también puede aumentar la dificultad de la partida.

Reglas para la partida:

Las reglas del juego no se ven afectadas por este módulo. Aun así te recomendamos jugar con todos los módulos a la vez, así podrás estar seguro de que la duración y la dificultad elegidas son las aquí indicadas.

¡Partidas más sencillas!

MÓDULO II: Los Personajes

Preparación específica:

Los Personajes

Cada participante elige un Personaje y lo pone frente a sí mostrando su capacidad especial. Deja a un lado todos los Personajes restantes, no se utilizarán durante la partida.

Cómo jugar con este módulo:

Siempre que una persona sea elegida Guía, y por supuesto antes de leer en voz alta el pasaje, podrá utilizar la capacidad especial de su Personaje si todavía está visible. Si decide hacerlo, deberá darle la vuelta a su carta de Personaje y utilizar su capacidad en esa misma ronda.

La capacidad especial de un Personaje no podrá volver a usarse hasta que la persona con ese Personaje no complete un Marcapáginas de Misión, momento en el que le dará la vuelta a la carta para que vuelva a mostrar su capacidad especial.



¡Partidas más difíciles!

MÓDULO III: Disciplinas de misión

Preparación específica:

Cuando hayas colocado los Marcapáginas de Guía, Campamento y Ciudad Perdida, no pongas un Marcapáginas de Misión al azar en el libro; en su lugar, coloca el Marcapáginas de Misión «Una pequeña escapada».



Cómo jugar con este módulo:

Este módulo cambia las reglas básicas de la siguiente manera:

- 1) Al repartir Misiones el Grupo puede sustituir una (y solo una) de las Misiones de Misión superior de la pila de Marcapáginas de Misión. El Marcapáginas sustituido de esta manera deberá descartarse en el Palabro-sincronizador.
- 2) Cuando el Grupo fracase en una Exploración deberá descartar los dos Marcapáginas de Exploración implicados y, por cada uno de esos Marcapáginas, también:

- Tantas fichas de Letra como el valor de la cuenta de progreso del Marcapáginas de Exploración

O BIEN

- Una Misión de la misma disciplina que la indicada en el Marcapáginas de Exploración.



Existen 4 disciplinas diferentes:

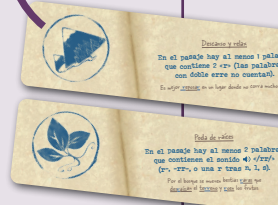


¡Atención! Debes descartar un Marcapáginas de Misión por cada Marcapáginas de Exploración, aunque ambos pertenezcan a la misma disciplina.

¡Atención! La Misión comodini «Una pequeña escapada» vale para cualquier disciplina.

Por ejemplo, el Grupo ha cometido un error y debe gestionar la pérdida de los dos Marcapáginas que se muestran más abajo.

El libro contiene 2 Misiones: una perteneciente a la disciplina de Cartografía, y la otra a la de Botánica. El Grupo decide descartar la Misión con la disciplina de Cartografía para evitar la pérdida de 9 fichas de Letra del primer Marcapáginas de Exploración. Por desgracia, no pueden evitar la pérdida de 4 fichas de Letra por el segundo Marcapáginas de Exploración. Ese Marcapáginas pertenece a la disciplina de Etnología y al Grupo solamente le queda un Marcapáginas de Misión y su disciplina es de Botánica. Así pues, no les queda más remedio que descartar 4 fichas de Letra y la Misión con la disciplina de Cartografía.



¡Más recompensas!

MÓDULO IV: Rango de exploración

Preparación específica:

Juega en Expedición especialista con todos los módulos del juego.

Cómo jugar con este módulo:

Al final de una partida de Expedición especialista (consulta *Módulo I: Duración y dificultad de la partida*), y solo en ese tipo de partida, podéis calcular la puntuación final de vuestra expedición de la siguiente manera:

- + 10 pts** Si la partida se jugó en nivel **Difícil**.
- + 20 pts** Si la partida se jugó en nivel **Muy difícil**.
- + 3 pts** Por cada Marcapáginas de **Misión** y de **Retó** que tengáis en el libro.
- + 1 pto** Por cada **ficha de Letra** que quede en la reserva del Palabro-sincronizador.
- + 5 pts** Si el Campamento alcanzó la **Ciudad Perdida**.

+ 10 pts Si habéis ganado la partida y descubierdo la **Verdad Oculta**.

El total obtenido indica el rango de exploración del Grupo de expedición:

- < 19** Fabricantes de **tarjetas de visita**
- 20 → 29** Amantes de los **tebeos**
- 30 → 39** Incondicionales de las **novelas de aeropuerto**
- 40 → 49** Fieles a los **best sellers**
- 50 → 59** Fervientes de la **literatura clásica**
- 60 → 69** Especialistas en **traducción de misas de latín al alemán**
- > 70** ¡Conseguís la membresía en la **Real Academia Española!**

AGRADECIMIENTOS



Olibrius quiere dar las gracias a Germain, que nos dejó boquiabiertos una mañana de verano con la increíble idea de jugar con libros; a Jeanne por la ilusión que nos provocaba el ver cada una de sus magníficas ilustraciones; a Alexis, por darle forma a todo el trabajo que hicimos en los meses siguientes; a todos los que probaron el juego y que con su entusiasmo nos ayudaron a mejorarlo; al amor por la literatura y a los juegos de mesa que nos dan fuerza día tras día...

A mi familia, a Thomas y a mi hermana por sus valiosas opiniones, a Olibrius por darme la oportunidad de ilustrar este juego, a Thibaut y Germain por sus ánimos y consejos para hacer las ilustraciones más disparatadas aun si cabe.

¡Muchas gracias!

Jeanne Landart

Gracias, por supuesto, al grupo de juego los Joreilles, por sus apasionadas y enérgicas pruebas de juego y desarrollo de reglas. Gracias a Jonathan «Poire» Baranger por chivar me lo del bustrófedon.

Gracias a Alain Damasio, a Mark Z. Danielewski y a los orfebres de la gramática en Oulipo por llenar mi imaginación con la idea de que los textos también son paisajes, con bosques de letras y desprendimientos de rocas en forma de símbolos.

Por último, y no por ello menos importante, quiero agradecer a Thibaut todas sus inestimables pruebas e ideas, a Jeanne por dar vida a tanta locura (¡vaya si fue duro!), y por supuesto a David, que creyó en este proyecto cuando solo era un embrión de la sombra de una idea, y sin el cual hoy no estaría abriéndome paso en el mundo de los juegos de mesa.

Germain Winzenschtark

V1.1

CRÉDITOS

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó