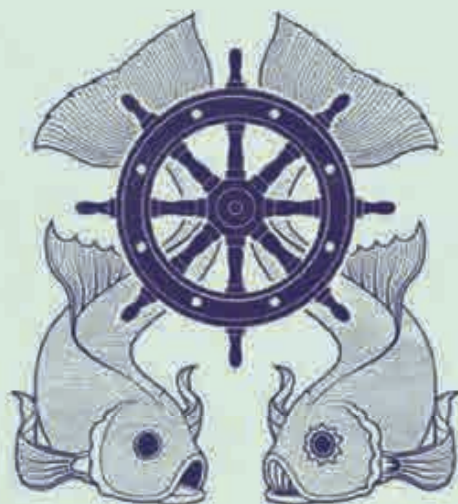


INSONDABLE™



Aprende a jugar

TRASFONDO

Corre el año 1913. Sois los pasajeros y la tripulación a bordo del buque de vapor SS Atlantica, un pequeño barco de pasajeros operado por Fairmont Shipping Co. que surca el Océano Atlántico rumbo a Boston, Massachusetts. Durante los primeros días de la travesía, se extiende el rumor de que los vigías han avistado en el agua grandes formas oscuras que siguen la estela del barco. Hay pasajeros a bordo que han estado comportándose de forma extraña, contemplando el mar abierto sin parpadear o incluso croando. Tú tampoco te sientes del todo bien y tus noches están plagadas de pesadillas sobre espeluznantes paisajes submarinos repletos de figuras sombrías. La tensión se puede cortar con un cuchillo, los nervios están a flor de piel y el barco es como un polvorín a punto de estallar.

En la tercera noche de vuestro trayecto de siete días, una pasajera aparece asesinada en la capilla del barco. Su cuerpo está echado sobre un anti-guo tomo apoyado en el altar y la rodean los componentes de algún tipo de ritual. En una de las páginas por las que ha quedado abierto el libro se aprecia una figura en el centro de un círculo resplandeciente; fuera del círculo hay una manada de monstruos que se bate en retirada. Apenas os da tiempo a meditar sobre el significado de la imagen antes de que unos alaridos de horror recorran la embarcación. ¡Algo ha salido del agua y está subiendo a bordo!

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

INSONDABLE es un juego de lealtades ocultas, intriga y paranoia para entre tres y seis jugadores. Algunos son humanos que luchan por la supervivencia del barco, sus pasajeros y su tripulación. Sin embargo, entre ellos hay traidores infiltrados, enviados a bordo del SS Atlantica por los profundos para asegurarse de que el barco nunca llegue a puerto. Como nadie sabe a qué bando pertenecen sus compañeros, para alcanzar la victoria en **INSONDABLE** es fundamental averiguar quiénes son tus aliados, y quiénes, tus enemigos.

En el transcurso de la partida, los jugadores humanos se pertrechan con objetos, combaten contra profundos, rescatan a pasajeros y se aseguran de que el barco se mantenga a flote. Al final de cada turno del jugador humano se desencadena una crisis que plantea una decisión difícil para un jugador o reta a todos a colaborar para superarla. Si los jugadores humanos logran resolver juntos estos desafíos, el barco acabará llegando a puerto y obtendrán la victoria.

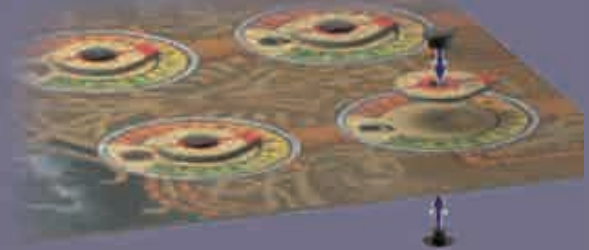
Sin embargo, hay traidores ocultos entre los humanos, que sabotean en secreto la embarcación y hacen todo lo posible para orquestar su destrucción. Si el barco se hunde antes de llegar a su destino final, los traidores ganan.

CÓMO USAR ESTE REGLAMENTO

Este cuaderno de Aprende a jugar está pensado para enseñar a jugar a **INSONDABLE** a los nuevos jugadores. Alguien debería leerlo entero antes de que os pongáis a jugar. El juego contiene también una guía de referencia que describe las reglas con más detalle y que recomendamos consultar cuando sea necesario para resolver situaciones específicas que surjan durante la partida.



MONTAJE DE LOS MEDIDORES DE RECURSOS



Antes de jugar a **INSONDABLE** por primera vez, monta los cuatro medidores de recursos en el tablero como se muestra arriba.

COMPONENTES



Tablero



4 medidores de recursos con conectores de plástico



1 dado estándar de 8 caras



22 miniaturas de monstruos
(1 Madre Hidra, 1 Padre Dagón, 20 profundos)



10 figuras de personaje



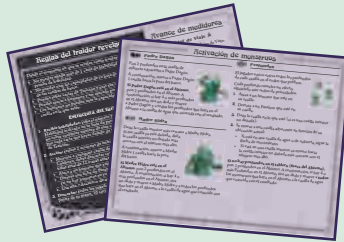
1 ficha de medidor de Viaje



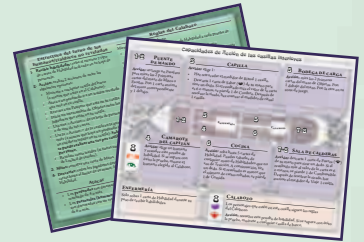
1 ficha de medidor de Ritual



10 hojas de personaje



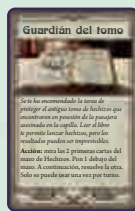
3 hojas de referencia de traidor



6 hojas de referencia de jugador



1 carta de rol de Capitán



1 carta de rol de Guardián del tomo



10 cartas de Proeza



20 cartas de Hechizo



20 cartas de Escala



14 cartas de Lealtad



70 cartas de Mitos



20 cartas de Objeto



9 cartas de Daño del barco



126 cartas de Habilidad
(6 tipos, 21 de cada)



9 fichas de Pasajero



4 marcadores de Traidor



1 ficha de Jugador activo

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Para preparar la primera partida, sigue estos pasos en el sentido de las agujas del reloj. La zona del tablero a la que hace referencia cada paso viene señalada con el mismo número en el diagrama del tablero. **Si no es la primera partida que jugáis, usa las instrucciones de preparación del Apéndice IV de la Guía de referencia.**

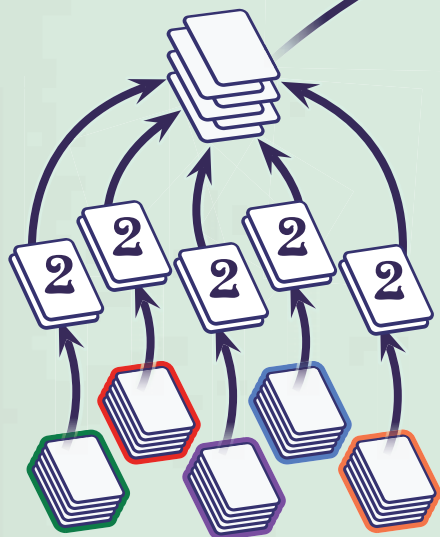
1

PREPARA EL TABLERO DE JUEGO: pon el tablero en el centro de la mesa.

8

CREA EL MAZO DE CAOS: roba 2 cartas de cada mazo de Habilidades (excepto del de Traición) y, sin mirarlas, barájalas para crear el mazo de caos. Ponlo en el lugar indicado del tablero.

Los pasos de preparación continúan en la página 6.



7

PON MONSTRUOS Y PASAJEROS: pon a Padre Dagón y a Madre Hydra en el Abismo. Pon 6 profundos y 2 fichas de Pasajero como se indica.



Profundo



Pasajeros



Padre Dagón



Madre Hydra

8



Madre Hydra

7



2

Padre Dagón

7
Profundos



7
Pasajeros



5



2

PREPARA LOS MEDIDORES DE AVANCE: pon las fichas de medidor de Viaje y de Ritual en la casilla de Inicio de sus respectivos medidores.



Ficha de medidor de Viaje



Ficha de medidor de Ritual

3

AJUSTA LOS MEDIDORES DE RECURSOS: ajusta todos los medidores de recursos a su valor inicial: 8.



4

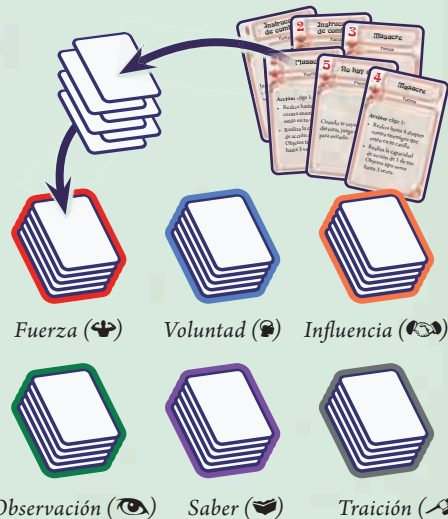
CREA EL SUMINISTRO COMÚN: pon las miniaturas de profundo, las fichas de Pasajero, los marcadores de Traidor y el dado de ocho caras junto al tablero. Pon todas las fichas de Pasajero boca abajo y mézclalas bien.



4

5

CREA LOS MAZOS DE HABILIDADES: separa las cartas de Habilidad por tipo (Influencia, Saber, Observación, Fuerza, Voluntad y Traición) para formar 6 mazos, baraja cada uno de ellos y ponlos boca abajo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente a cada habilidad.



Fuerza (👊) Voluntad (🧠) Influencia (🤝)

Observación (👁️) Saber (📖) Traición (🗡️)

6

5



Mazo de Daño



Mazo de Mitos

6

CREA LOS MAZOS DE DAÑO Y DE MITOS: baraja el mazo de Daño y ponlo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente (🔧). Baraja el mazo de Mitos y ponlo cerca del tablero.

PERSONAJES RECOMENDADOS

Estas son las combinaciones de personajes que recomendamos para la primera partida.

- **3 JUGADORES:** Jeanne Lafarge, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **4 JUGADORES:** Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Samira Dualeh, William Bowleg
- **5 JUGADORES:** Arjun Singh, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **6 JUGADORES:** Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg

9



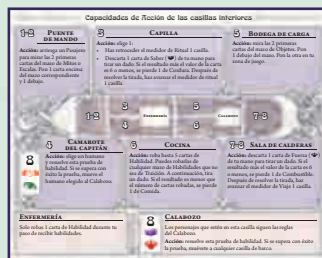
Ficha de Jugador activo

SELECCIONAD PERSONAJES: elegid al azar a un jugador y dadle la ficha de Jugador activo. A continuación, empezando por el jugador activo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige un personaje para la partida y toma su hoja. El recuadro de «Personajes recomendados» de esta misma página incluye una lista de personajes recomendados para la primera partida según el número de jugadores.

Devuelve las hojas de personaje restantes a la caja del juego.

10

PREPARAD LAS ZONAS DE JUEGO: cada jugador toma la carta de Proeza y la figura que corresponden al personaje que ha elegido, así como una hoja de referencia de jugador de doble cara, y pone todo en su zona de juego. Devuelve las cartas de Proeza y las figuras restantes a la caja del juego.

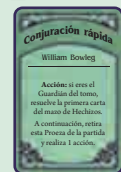


Hoja de referencia de jugador



Hoja de personaje

10



Carta de Proeza



Figura

11

TOMAD VUESTROS OBJETOS: cada jugador toma del mazo de Objetos el Objeto inicial indicado en el reverso de su hoja de personaje y lo pone boca arriba en su zona de juego. Baraja los restantes para crear el mazo de Objetos y ponlo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente (🎴).



11



Carta de Objeto inicial



Casilla inicial y carta de Objeto inicial en el reverso de la hoja

12

COLOCAD LOS PERSONAJES: cada jugador pone la figura del personaje que ha elegido en la casilla inicial del tablero indicada en el reverso de su hoja de personaje.



13

ROBAD CARTAS DE HABILIDAD: cada jugador, excepto el activo, roba las cinco cartas de Habilidad indicadas en la parte inferior de la hoja del personaje que haya elegido. **El jugador activo empieza la partida sin cartas en la mano.**



William Bowleg roba 3 cartas de Saber y 2 de Voluntad para su mano inicial.



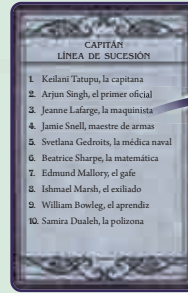
14

CREA EL MAZO DE ESCALAS: baraja las cartas de Escala y dale el mazo y la carta de Rol de Capitán al jugador que haya elegido al personaje que esté más alto en la línea de sucesión del Capitán (la lista aparece en el reverso de la carta de Rol de Capitán).

14



Mazo de Escalas



Reverso de la carta de Rol de Capitán



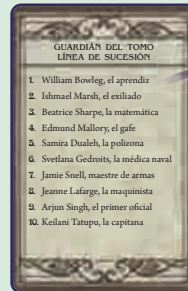
15

CREA EL MAZO DE HECHIZOS: baraja las cartas de Hechizo y dale el mazo y la carta de Rol de Guardián del tomo al jugador que haya elegido al personaje que esté más alto en la línea de sucesión del Guardián (la lista aparece en el reverso de la carta de Rol de Guardián del tomo).

15



Mazo de Hechizos



Reverso de la carta de Rol del Guardián del tomo



Ejemplo de personajes para una partida de 3 jugadores

16

CREA EL MAZO DE LEALTAD: crea el mazo de Lealtad con las cartas de Lealtad indicadas a continuación, según el número de jugadores.

NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5	6
CARTAS DE LEALTAD DE HÍBRIDO	1	1	2	2
CARTAS DE LEALTAD DE HUMANO	5	7	8	10



Contenido del mazo de Lealtad para una partida de 3 jugadores

PARTIDA DE APRENDIZAJE

CARTAS DE LEALTAD

En una partida normal de **INSONDABLE**, los jugadores reciben 1 carta de Lealtad en secreto al principio de la partida (consulta la preparación de una partida normal en la Guía de referencia). Sin embargo, si es la primera partida, los jugadores comienzan sin cartas de Lealtad para que puedan familiarizarse con las reglas del juego sabiendo que pueden hacer preguntas libremente. Las cartas de Lealtad se repartirán después de que cada jugador haya tenido la oportunidad de jugar 1 turno. Hasta que los jugadores reciban una carta de Lealtad, deben asumir que son humanos leales y jugar como tales.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Esta sección explica los conceptos fundamentales de **INSONDABLE**, el contexto básico para que los jugadores aprendan a jugar.

LEALTAD

El concepto de lealtad es fundamental en **INSONDABLE**, ya que los jugadores buscan en secreto resultados diferentes. Algunos jugadores son leales a los humanos que intentan llegar a tierra firme, y otros, a los profundos que pretenden hundir el barco.

Durante la partida, cada jugador recibe una o varias cartas de Lealtad, que mantienen en secreto. Estas cartas determinan el bando al que pertenecen.



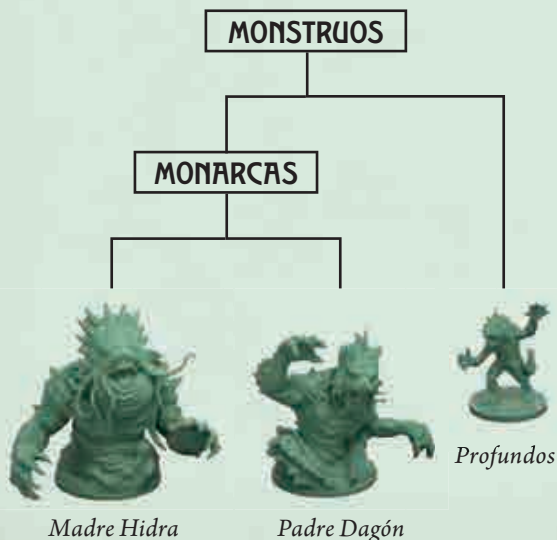
Los tres tipos de cartas de Lealtad.

Como la lealtad es secreta, los jugadores no saben si pueden confiar en los demás porque sus objetivos y motivaciones están ocultos. Deducir en quién se puede confiar y en quién no es la clave para que los jugadores coordinen mejor sus esfuerzos y aumenten así sus posibilidades de victoria.

Para la primera partida, solo se usan las cartas de Lealtad de humano e híbrido. No se usa la de sectario.

MONSTRUOS Y MONARCAS

Hay tres tipos de **MONSTRUOS** en el juego: Padre Dagón, Madre Hydra y los profundos. En conjunto, Padre Dagón y Madre Hydra son los **MONARCAS**.



OBJETIVO DEL JUEGO

Para los jugadores que son humanos leales, el objetivo del juego es llevar el SS Atlantica a un lugar seguro: su puerto de destino, Boston. Más adelante se describe cómo conseguirlo.

Para los jugadores traidores, que son leales a los profundos, el objetivo del juego es impedir que el SS Atlantica termine su viaje. Esto ocurre si la embarcación es destruida o invadida por los profundos, o si se agota alguno de sus recursos críticos. Todo esto también se describe más adelante.

RECURSOS

El Atlantica tiene suministros limitados. Hay cuatro recursos críticos para la supervivencia del barco, que se registran con los cuatro medidores de recursos del tablero. En el transcurso de la partida, los humanos leales deben racionar y conservar estos recursos mientras los traidores se esfuerzan por agotarlos.



Medidores de recursos

Los cuatro recursos son:

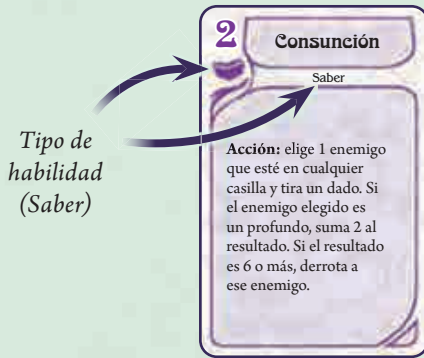
- ❑ **COMBUSTIBLE** (🛢️): este medidor representa las reservas de combustible del Atlantica.
- ❑ **COMIDA** (🍴): este medidor representa la comida y el agua que hacen falta para mantener con vida a las personas que viajan a bordo del barco.
- ❑ **CORDURA** (🧠): este medidor representa la cordura y la moral de la tripulación y los pasajeros. Manejar el barco es una tarea casi imposible si quienes están a bordo pierden el sentido de la realidad.
- ❑ **ALMAS** (👤): este medidor representa a las personas que viajan a bordo del Atlantica, tanto los pasajeros como la tripulación. Si no hay gente suficiente, es imposible tripular el barco.

Cuando se gana o se pierde un recurso, su medidor se ajusta para reflejar el nuevo total. Por lo general, el combustible se pierde cuando el barco se desplaza, la comida y la cordura se pierden al resolver las crisis, y las almas se pierden cuando los Pasajeros son derrotados. Todo ello se describe más adelante.

HABILIDADES

Las habilidades representan las capacidades comunes que comparten los personajes del juego. Los jugadores utilizan sus habilidades para defender o sabotear el barco y para resolver las crisis que surgen.

Hay seis habilidades en el juego: Influencia (👑), Saber (📖), Observación (👁️), Fuerza (💪), Voluntad (🛡️) y Traición (🔪). Aunque cada una de ellas tiene su propio mazo de cartas de Habilidad, todas estas cartas comparten un dorso común. El tipo de habilidad de una carta está representado por el icono de Habilidad, además del color del borde y del fondo de su anverso.



Las cartas de Saber son de color morado.

Cada personaje tiene su propio conjunto de Habilidades, indicado en su hoja de personaje, que determina a cuáles tiene acceso durante la partida.



Conjunto de Habilidades de William Bowleg

PRUEBAS DE HABILIDAD

Las pruebas de habilidad representan situaciones en las que los jugadores colaboran como grupo para resolver situaciones de crisis. Dado que se desconocen las lealtades y los objetivos de cada uno de los jugadores, nunca está del todo claro quién está poniendo de su parte para superar la crisis y quién está minando los esfuerzos de los demás.

Durante una prueba de habilidad, los jugadores pueden añadir en secreto cartas de su mano en un esfuerzo por superar con éxito la prueba o provocar que falle. Los jugadores nunca pueden estar seguros de quién ha intentado ayudar a superar la crisis y quién la ha saboteado, porque los jugadores añaden sus cartas en secreto junto con cartas al azar del mazo de caos.

EL ABISMO

El **Abismo** es una zona del tablero que representa las profundidades del océano, donde los monstruos reúnen sus hordas y se reagrupan. Las habilidades de los jugadores no pueden afectar a los monstruos que están en el Abismo.

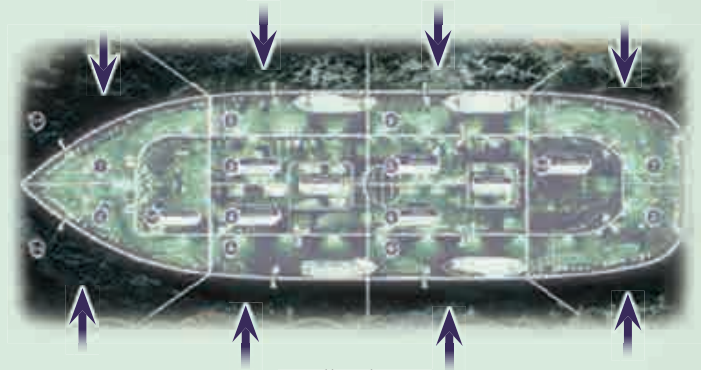


El Abismo

CASILLAS

La parte del tablero que representa el SS Atlantica y las aguas circundantes está dividida en casillas. Hay dos tipos de casilla: **casillas de agua** y **casillas de barco**.

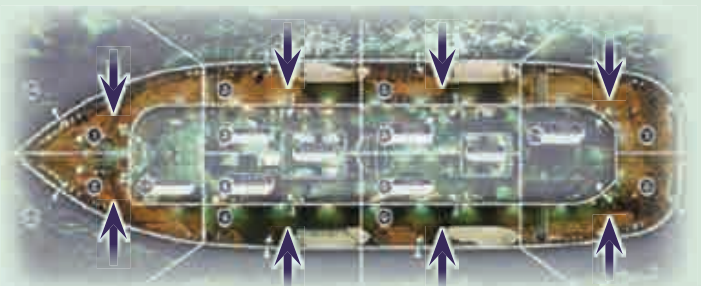
Las casillas de agua forman el borde exterior del tablero. Dos de ellas están numeradas con «1-4» y «5-8» y delimitan la **proa del barco**. Las casillas de agua del extremo opuesto del tablero delimitan la **popa del barco**. Solo los monstruos pueden mover a casillas de agua; los personajes, no.



Casillas de agua

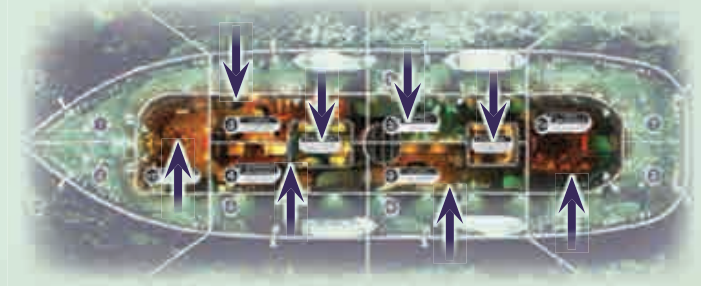
Las casillas de barco son de dos tipos: casillas de cubierta y casillas interiores. Solo los personajes y los profundos pueden mover a casillas de barco. Los monarcas (Padre Dagón y Madre Hidra) no pueden mover a casillas de barco.

Las **casillas de cubierta** forman un anillo alrededor de las casillas interiores y están numeradas del 1 al 8.



Casillas de cubierta

Todas las **casillas interiores** tienen un nombre y una breve descripción de su función en el juego. El texto completo de estos efectos de juego aparece en las hojas de referencia de jugador. La mayoría de las casillas interiores tienen uno o más números del 1 al 8. Las dos casillas interiores que no los tienen, el Calabozo y la Enfermería, tienen reglas propias que se describen más adelante.



Casillas interiores

DESARROLLO DE LA PARTIDA

INSONDABLE se juega en una serie de turnos. Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores siguen turnándose hasta que la partida termina. El jugador que está jugando su turno y tiene la ficha de Jugador activo se denomina **jugador activo**.

El turno de un jugador consta de los siguientes pasos, que se deben realizar en orden estricto:

1. RECIBIR HABILIDADES
2. ACCIÓN
3. MITOS
4. DESCARTAR

Cada paso se describe con más detalle en las páginas siguientes.

PRIMER PASO: RECIBIR HABILIDADES

Durante este paso, el jugador activo roba el tipo y número de cartas de Habilidad que se indican en su hoja de personaje y las añade a su mano de cartas de Habilidad. El tipo y número de cartas de Habilidad constituyen el **conjunto de Habilidades** de dicho personaje.



William Bowleg roba 3 cartas de Saber y 2 de Voluntad en cada uno de sus turnos.

ENFERMERÍA

Los jugadores que están en la Enfermería se están recuperando de sus heridas y, por tanto, no reciben su conjunto de cartas de Habilidad completo en su turno.

Si un jugador se encuentra en la casilla de la Enfermería durante su paso de recibir habilidades, solo roba **1 carta** a su elección de su conjunto de Habilidades.

CÓMO JUGAR CARTAS DE HABILIDAD

Cada carta de Habilidad tiene una capacidad. Para usarla, un jugador puede jugar esa carta de su mano durante el turno de cualquier jugador. Después de que se haya resuelto la capacidad de una carta de Habilidad, la carta se pone en la pila de descartes del tipo de Habilidad correspondiente.

SEGUNDO PASO: ACCIÓN

Durante el paso de acción, el jugador realiza 2 acciones a su elección, una por una. Puede realizar la misma dos veces. Las acciones que puede realizar un jugador en su turno son: mover, atacar, rescatar a un Pasajero, usar una capacidad de acción, intercambiar Objetos o revelarse como traidor.

MOVER

El jugador puede gastar una acción para mover su personaje a cualquier casilla de barco del tablero que no sea la Enfermería o el Calabozo. Varios personajes pueden ocupar la misma casilla.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



Para escapar de un profundo que hay en la cubierta del barco, Jeanne Lafarge se mueve al Camarote del capitán, en el interior del barco.

ATACAR

El jugador puede gastar una acción para realizar un ataque contra un profundo que esté en su misma casilla. Para realizar un ataque, el jugador tira el dado. Si el resultado es un 4 o más, derrota al profundo y lo retira del tablero. De lo contrario, el ataque falla y el profundo se queda donde está.

EJEMPLO DE ATAQUE



Jeanne Lafarge ataca a un profundo que ocupa su misma casilla. Saca un 4 en el ataque, suficiente para derrotarlo. Se devuelve el profundo al suministro común.

RESCATAR A UN PASAJERO

Los pasajeros, que están representados por fichas de Pasajero, podrían estar en peligro mientras permanezcan en la cubierta del barco. Si un Pasajero queda derrotado, puede provocar que el barco pierda Almas y Cordura. Un jugador puede rescatar a un Pasajero para ponerlo a salvo.

Si el jugador está en la misma casilla que una ficha de Pasajero, puede gastar 1 acción para rescatarlo. Cuando un Pasajero es rescatado, su ficha se retira del tablero y se devuelve al suministro de fichas de Pasajero. Si hay más de una ficha de Pasajero en la casilla, el jugador puede elegir un Pasajero para rescatar por cada acción gastada.



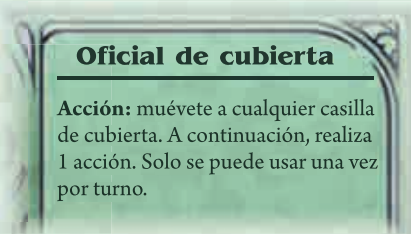
EJEMPLO DE RESCATE

Pasajero

William Bowleg rescata a un Pasajero que está en su casilla y devuelve su ficha al suministro.

USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

Una **capacidad de acción** va precedida de la palabra «Acción:» y puede aparecer en las hojas de personaje y en muchos tipos de carta, como las de Habilidad y las de Objeto. Un jugador puede gastar una acción para usar una de estas capacidades de acción. Dicha capacidad debe estar en una carta de su zona de juego o en una carta de Habilidad de su mano. Para usar una capacidad de acción de una carta de Habilidad, el jugador debe revelar la carta a todos, resolverla siguiendo sus instrucciones y luego descartarla. Cuando un jugador resuelve la capacidad de acción de una carta de su zona de juego, no descarta esa carta.



Un ejemplo de capacidad de acción. Esta capacidad otorga al jugador una acción adicional (consulta la siguiente sección).

ACCIONES ADICIONALES

Algunas capacidades de acción incluyen la frase «A continuación, realiza 1 acción». Estas capacidades permiten al jugador realizar de inmediato otra acción.

Esto podría permitir a un jugador realizar más de dos acciones durante su turno.

USAR LA CAPACIDAD DE ACCIÓN DE UNA CASILLA

Si el jugador se encuentra en una casilla interior, puede gastar una acción para usar la capacidad de acción de dicha casilla, que aparece descrita en las hojas de referencia de jugador. **La acción de cada casilla interior solo puede usarse una vez por turno. Un jugador no puede usar la acción de su casilla si hay al menos un profundo en ella.**



Las acciones de las casillas interiores se describen en la hoja de referencia de jugador.

INTERCAMBIO

Cada jugador comienza la partida con la carta de Objeto especificada en su hoja de personaje. Los Objetos proporcionan a los jugadores capacidades adicionales que pueden usar. Es posible obtener más Objetos en la Bodega de carga.

Un jugador puede gastar una acción para permitir a cualquier número de jugadores intercambiar Objetos. Se puede intercambiar cualquier número de Objetos, y los intercambios no requieren que el jugador activo participe en el intercambio, pero sí que todos los jugadores que participen estén en la casilla del jugador que inició la acción de intercambio.

REVELARSE COMO TRAIOR

Esta acción se describe más adelante.

CONTABILIZAR ACCIONES



Puedes utilizar la ficha de Jugador activo para saber cuántas acciones te quedan en tu turno.

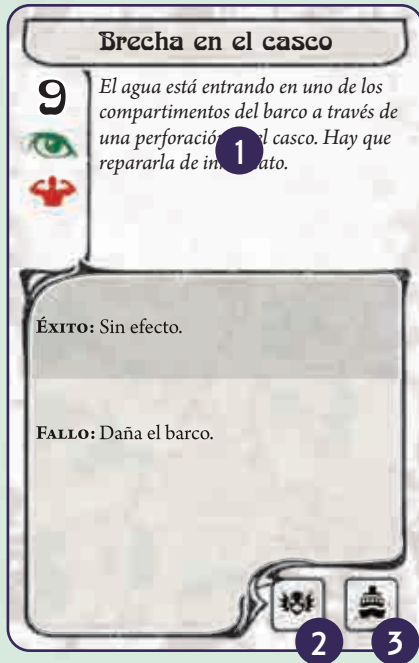
Para hacerlo, cuando recibas la ficha, colócala de modo que la flecha del centro apunte en la dirección contraria a ti. Así, las dos marcas blancas del timón quedarán arriba, lo que indica que te quedan 2 acciones.

A medida que uses tus acciones o ganes acciones adicionales, gira el timón para que el número de marcas de la parte superior refleje el número de acciones que te quedan.

TERCER PASO: MITOS

Durante este paso, el jugador activo roba y resuelve la primera carta del mazo de Mitos. Las cartas de Mitos representan diversos eventos que amenazan tanto al barco como a todos los que están a bordo. Se componen de tres partes principales, que se resuelven en el siguiente orden:

1. **LA CRISIS:** describe un problema que deben resolver los jugadores.
2. **ICONO DE ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS:** provoca que uno o más monstruos se activen.
3. **ICONO DE MEDIDOR:** hace que avance uno de los medidores del tablero.



Anatomía de una carta de Mitos:
Crisis (1), icono de activación de monstruos (2)
e icono de medidor (3)

LA CRISIS

Cada carta de Mitos presenta a los jugadores una crisis que deben resolver. El jugador activo lee el texto de ambientación en voz alta y, a continuación, los jugadores resuelven la crisis según su tipo. Hay tres tipos de crisis: decisiones, pruebas de habilidad y combinaciones de los dos anteriores.

DECISIONES

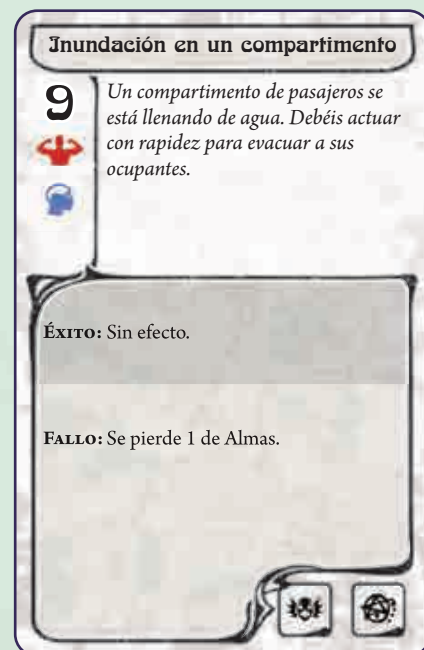
Las decisiones le dan al jugador la posibilidad de elegir entre dos resultados. A menudo la decisión la toma el jugador activo, pero muchas decisiones las toman los jugadores que tienen el Rol de Capitán o de Guardián del tomo. La crisis especifica cuál de los jugadores toma la decisión. Las consecuencias de cada opción se leen en voz alta antes de elegir.



Una crisis con una decisión

PRUEBAS DE HABILIDAD

Las pruebas de habilidad son un desafío que los jugadores deben resolver como grupo. Si logran superarlas con éxito, evitan que el barco sufra un efecto negativo. Estos retos se resuelven como se describe en la sección *Resolver pruebas de habilidad* de la página 16. La carta de Mitos detalla las consecuencias de superar con éxito la prueba de habilidad o fracasar en ella.



Una crisis con una prueba de habilidad

COMBINACIONES

Algunas crisis contienen una combinación de una decisión y una prueba de habilidad. En el caso de estas cartas, el jugador que indique el texto decide realizar una prueba de habilidad o resolver un efecto negativo. Si decide resolver el efecto negativo, no se realiza la prueba de habilidad. Ambas opciones se leen en voz alta antes de que el jugador tome su decisión.



Una crisis con una decisión y una prueba de habilidad

CARTAS DE MITOS DE PERSONAJES ESPECÍFICOS

Las cartas de Mitos verdes tienen crisis específicas para determinados personajes (por ejemplo, «Keilani Tatupu elige:»). Si robas una carta de Mitos que hace referencia a un personaje que no está en la partida, está actualmente en la casilla del Calabozo o se ha revelado como traidor (como se describe más adelante), descarta la carta de Mitos y roba otra.



Una crisis con una decisión para un personaje específico

ICONOS DE ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS

El Atlantica está siendo asaltado por profundos, liderados por los colosales Madre Hydra y Padre Dagón. Cuando los monstruos se activan, pueden moverse, dañar el barco, derrotar a Pasajeros o añadir más monstruos al tablero.



Icono de
Madre Hydra



Icono de
Padre Dagón



Icono de
profundo

Cada carta de Mitos tiene un icono que indica qué monstruo se activa en la esquina inferior derecha. Estos iconos representan a Madre Hydra (🐙), Padre Dagón (🐉) y los profundos (🐙). Las reglas para activar cada uno de estos tipos de monstruos se describen más adelante.

ICONOS DE MEDIDOR DE AVANCE

Cada carta de Mitos tiene un icono en la esquina inferior derecha que hace referencia al medidor de Viaje, al de Ritual o a ambos. El funcionamiento de estos medidores de avance se describe más adelante. Al resolver este icono, el jugador activo hace avanzar 1 casilla la ficha del medidor indicado. El icono de elegir medidor (que se describe a continuación) permite al jugador activo elegir en cuál de los medidores se avanza.



Medidor de
Viaje



Medidor de
Ritual



Elegir
medidor

Una vez que se resuelve el icono de medidor de la carta de Mitos, la carta se considera completada y se pone en la pila de descartes de Mitos.

CUARTO PASO: DESCARTAR

Después de que el jugador activo resuelva la carta de Mitos, cada jugador cuenta el número de cartas de Habilidad que tiene en la mano. Los que tengan más de 10 eligen y descartan cartas de su mano hasta que solo tengan 10.

A continuación, el jugador activo le pasa la ficha de Jugador activo al jugador de su izquierda, que comienza su turno.

MEDIDOR DE AVANCE DE VIAJE

El medidor de avance de Viaje indica el progreso del SS Atlantica hasta la próxima escala de su viaje. Cada vez que se avanza en el medidor de Viaje, lo cual ocurre principalmente por los iconos de medidor de las cartas de Mitos, los jugadores humanos leales se acercan más a la victoria.



Medidor de avance de Viaje

Mientras el barco sigue avanzando a toda máquina, los monstruos que lo atacan desde el agua se van quedando atrás. Cada vez que avanza la ficha del medidor de Viaje, todos los monstruos que estén en casillas de agua se mueven 1 casilla de agua hacia la popa del barco (las casillas de agua opuestas a las casillas de agua numeradas). Los monstruos que ya estaban en las casillas de agua de la popa se mueven al Abismo.

Cuando la ficha del medidor de Viaje se mueva a la casilla de Llegada, el barco llegará a la siguiente escala de su viaje. Cuando se llega a una escala, el jugador con el Rol de Capitán roba las 2 primeras cartas del mazo de Escalas, elige una para resolverla y pone la otra debajo del mazo de Escalas.

Cada carta de Escala tiene un valor de distancia en la parte superior. Cuanto más alto sea, más Combustible requerirá la Escala. Para ganar la partida, los jugadores deben viajar a Escalas con una distancia combinada de 12 o más y luego llegar a la casilla de Llegada una vez más.

Para resolver una carta de Escala, el jugador con el Rol de Capitán la pone en una fila junto al tablero, al lado de cualquier otra carta de Escala que se haya resuelto previamente. A continuación, el jugador resuelve el texto de esa carta de Escala. Después de que la carta se resuelva, el medidor de Viaje se **reinicia**: la ficha se pone en la casilla de Inicio del medidor.

Si un efecto de juego indica a un jugador que «haga retroceder el medidor de Viaje», este mueve la ficha de ese medidor el número de casillas indicado en dirección a la casilla de Inicio. Si la ficha llega a la casilla de Inicio antes de haber movido el número de casillas indicado, se ignoran las casillas que queden por mover. Cuando hagas retroceder el medidor de Viaje, **no** muevas a los monstruos que estén en casillas de agua.

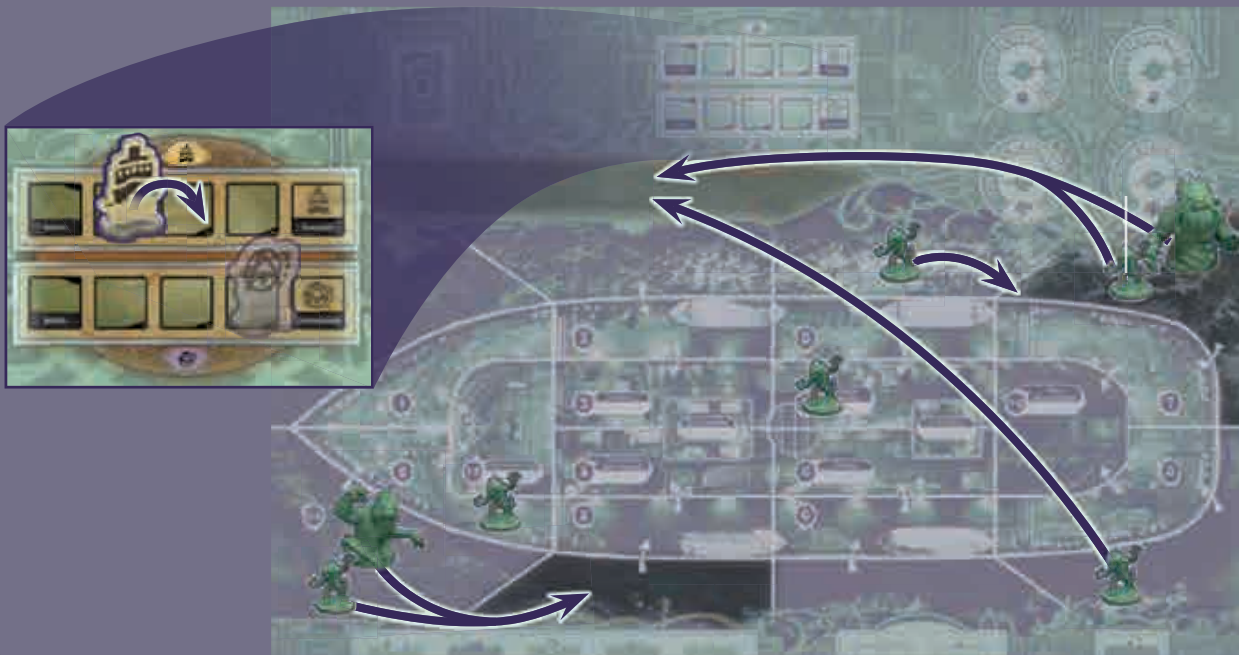
ESCALAS



Cada carta de Escala tiene un valor de distancia en la parte superior. Después de resolver estas cuatro Escalas que suman la distancia objetivo de 12, la partida terminará con victoria de los humanos si la ficha del medidor de viaje se mueve a la casilla de Llegada una vez más.

AVANZAR EN EL MEDIDOR DE VIAJE

Cuando se avanza en el medidor de viaje, todos los monstruos que estén en casillas de agua se mueven 1 casilla en dirección a la popa del barco. Los monstruos que estén en las casillas de agua de la popa se mueven al Abismo. Los monstruos que estén en casillas de barco están a bordo del Atlantica y no se ven afectados.



MEDIDOR DE AVANCE DE RITUAL

Antes de que fuera asesinada, la Guardiana del tomo original había iniciado un ritual en la capilla del barco para lanzar un hechizo de destierro mayor y proteger así el barco de los monstruos que estaban acercándose. Tras su muerte, algunos de los pasajeros del barco han retomado el ritual para terminar el hechizo de protección. El medidor de avance de Ritual representa el progreso de estos pasajeros en el lanzamiento del hechizo de destierro mayor y se avanza en él principalmente por los iconos de medidor de las cartas de Mitos.



Medidor de avance de Ritual

Cuando la ficha del medidor de Ritual llega a la casilla de Lanzamiento, el ritual ha alcanzado su culmen y todos los monstruos, personajes y Pasajeros que estén en la cubierta y en el agua que rodea el barco son alcanzados por el hechizo de destierro mayor.

El hechizo tiene los siguientes efectos:

- ❑ Todos los Profundos que estén en casillas de cubierta o de agua quedan derrotados y se retiran del tablero. Los profundos que estén en casillas interiores no se ven afectados.
- ❑ Padre Dagón y Madre Hydra se mueven al Abismo.
- ❑ Todas las fichas de Pasajero que estén en casillas de cubierta quedan derrotadas. Dale la vuelta a cada una de estas fichas y reduce cada medidor de recursos en 1 por cada icono mostrado que coincida con un medidor de recursos. A continuación, retira esas fichas de la partida.
- ❑ Todos los personajes que estén en casillas de cubierta quedan derrotados; mueve todas las figuras de personaje que estén en casillas de cubierta a la Enfermería.

Después de resolver los efectos del hechizo de destierro mayor, el medidor de Ritual se reinicia: la ficha se pone en la casilla de Inicio del medidor.

Si un efecto de juego indica a un jugador que «haga retroceder el medidor de Ritual», este mueve la ficha de ese medidor el número de casillas indicado en dirección a la casilla de Inicio. Si la ficha llega a la casilla de Inicio antes de haber movido el número de casillas indicado, se ignoran las casillas que queden por mover.

AVANZAR EN EL MEDIDOR DE RITUAL

1. La ficha del medidor de Ritual llega a la casilla de Lanzamiento.



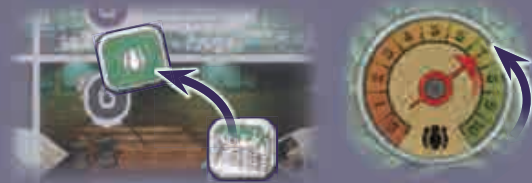
2. Todos los profundos que están en casillas de agua y de cubierta quedan derrotados y se retiran del tablero.



3. Madre Hydra y Padre Dagón se mueven al Abismo.



4. Todos los Pasajeros que están en casillas de cubierta quedan derrotados. Cada Pasajero perdido de este modo supone la pérdida de 1 de Almas.



5. Todos los personajes que estén en casillas de cubierta quedan derrotados y se mueven a la Enfermería.



6. La ficha del medidor de Ritual se mueve a la casilla de Inicio.



ROLES

Hay dos Roles en el juego, el Capitán y el Guardián del tomo, representados por cartas de Rol. Cada Rol confiere sus propios poderes y responsabilidades al jugador que lo ostenta.

Los jugadores pueden perder sus roles, como, por ejemplo, cuando acaban en el Calabozo. Cuando un jugador pierde un Rol, se entrega al jugador que esté más alto en la línea de sucesión correspondiente (que aparece en el reverso de la carta de Rol). Los traidores revelados y los jugadores que estén en el Calabozo no pueden obtener Roles.

CAPITÁN

El Capitán es el jugador encargado de determinar el rumbo del barco. Cuando la ficha del medidor de Viaje se mueve a la casilla de Llegada, el Capitán roba 2 cartas de Escala y elige una de ellas para resolverla. A continuación, el Capitán pone la otra carta debajo del mazo de Escalas.

El Capitán también toma las decisiones en muchas de las crisis.

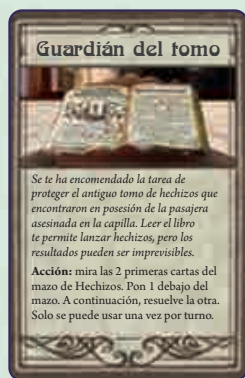
La carta de Rol del Capitán incluye un recordatorio de estas reglas para los jugadores.



Carta de Rol de Capitán

GUARDIÁN DEL TOMO

El Guardián del tomo es responsable de acarrear y utilizar un antiguo tomo de hechizos. La carta de Rol de Guardián del tomo proporciona al jugador que la posee una capacidad de acción única que le permite robar y resolver cartas de Hechizo.



Carta de Rol de Guardián del tomo

Las cartas de Hechizo tienen poderosas capacidades, que van desde derrotar a los profundos hasta recuperar recursos. Sin embargo, estos hechizos siempre tienen un precio, que casi siempre es la posibilidad de perder Cordura.

El Guardián del tomo también toma las decisiones en algunas crisis.

RESOLVER PRUEBAS DE HABILIDAD

Una prueba de habilidad viene indicada con un valor de dificultad y dos o tres iconos de Habilidad. Cada icono de Habilidad indica que las cartas de Habilidad de ese tipo contribuyen positivamente a la prueba. Se denominan **Habilidades propicias**. Cada tipo de Habilidad que no aparezca en los iconos de la prueba contribuye negativamente a ella. Se denominan **Habilidades antagónicas**.

Para resolver una prueba de habilidad, los jugadores siguen estos pasos, que se realizan en orden:

1. **ANUNCIA LOS CRITERIOS:** anuncia el valor de dificultad y las Habilidades propicias.
2. **AÑADE CARTAS DE CAOS:** toma las 2 primeras cartas del mazo de caos y ponlas boca abajo al alcance de todos los jugadores para crear la pila de prueba de habilidad. En cuanto se agote el mazo de caos, roba 2 cartas de cada mazo de Habilidades (excepto el de Traición), júntalas y barájalas para formar un nuevo mazo de caos.
3. **AÑADID CARTAS DE HABILIDAD:** en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo y terminando en el jugador activo, cada jugador tiene una oportunidad de contribuir con 1 o más cartas a la prueba de habilidad. Para hacerlo, coge las cartas que quiera de su mano y las pone boca abajo en la pila de prueba de habilidad. Ningún jugador está obligado a aportar cartas de Habilidad para la prueba.
4. **BARAJA LAS CARTAS:** el jugador activo baraja la pila de prueba de habilidad para asegurarse de que nadie sabe qué cartas ha aportado cada jugador. Mantener en secreto las contribuciones de los jugadores es importante cuando se introducen traidores en la partida.
5. **CLASIFICA LAS CARTAS:** el jugador activo da la vuelta a las cartas de la pila de prueba de habilidad, una por una, y las pone en dos pilas: una para las Habilidades propicias y otra para las Habilidades antagónicas.
6. **CALCULA EL TOTAL:** suma el valor de todas las cartas de Habilidades propicias y réstale el valor total de todas las cartas de Habilidades antagónicas. Si el total es mayor o igual que el valor de dificultad, se ha superado la prueba de habilidad y es un Éxito. De lo contrario, se ha fallado la prueba de habilidad y es un Fallo.
7. **DESCARTA LAS CARTAS:** todas las cartas de Habilidad añadidas a la prueba de habilidad se descartan poniéndolas en las pilas de descarte que les correspondan (cada una junto a su mazo correspondiente).

ÉXITO O FALLO

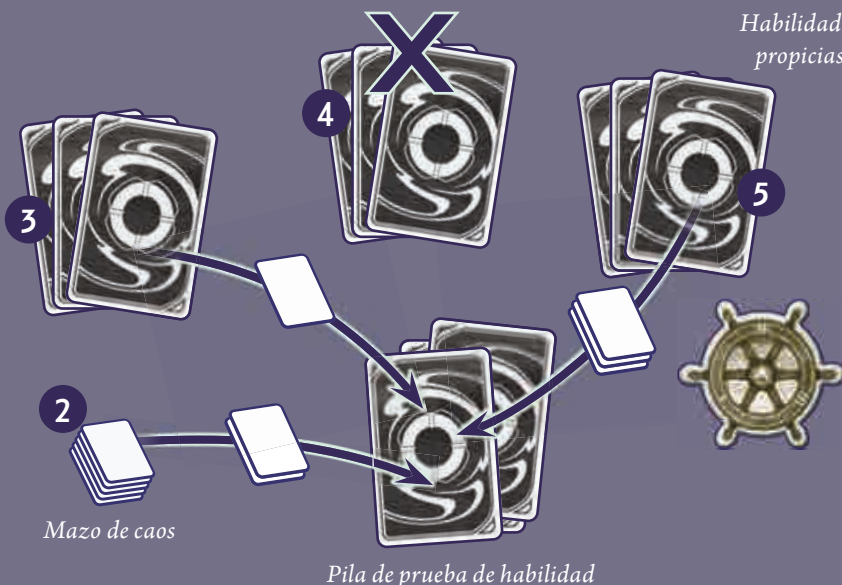
Las consecuencias de superar con éxito o fallar la prueba de habilidad se indican en la carta de Mitos que la inició. Algunas crisis también permiten un éxito parcial. En estos casos, sus cartas incluyen una sección entre las de Éxito y Fallo que comienza con un número, como «8+». Esto indica que, si el total de la prueba de habilidad no ha sido suficiente para alcanzar el valor de dificultad, pero es igual o mayor que el número indicado (8 en este ejemplo), entonces se resuelve esta sección en lugar de la de Fallo.

Algunas casillas de barco también piden que se realicen pruebas de habilidad. Estas casillas describen lo que ocurre si se supera la prueba. Si se falla en estas pruebas de habilidad, no hay efecto.

EJEMPLO DE PRUEBA DE HABILIDAD

El jugador activo roba la carta de Mitos *Saqueo en la despensa*, que inicia una prueba de habilidad.

1. La crisis de *Saqueo en la despensa* tiene un valor de dificultad de 11 y las Habilidades propicias son *Influencia* (🌀) y *Fuerza* (👊). Todas las demás habilidades son Habilidades antagónicas.



Habilidades antagónicas

Saqueo en la despensa

11

Los pasajeros hambrientos asaltan la despensa del barco en busca de comida. El personal de la cocina ha solicitado ayuda para calmar la situación.

ÉXITO: Sin efecto.

8+: Se pierde 1 de Comida.

FALLO: Se pierde 2 de Comida.

2. Se añaden 2 cartas del mazo de caos a la prueba de habilidad.
3. El jugador que está a la izquierda del jugador activo elige añadir 1 carta de Habilidad de su mano a la prueba de habilidad.
4. El siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj elige pasar y no añade ninguna carta a la prueba de habilidad.
5. El jugador activo es el último en añadir cartas a la prueba y elige añadir 3. Se reúnen todas las cartas añadidas a la prueba y se barajan.
6. Las cartas de Habilidad barajadas se revelan y se separan en pilas de Habilidades propicias y Habilidades antagónicas.
7. El total de todas las Habilidades propicias suma 14. Después de restar el total de las Habilidades antagónicas (4), el total final es 10. Es menos que el valor de dificultad de 11, pero supera el número de éxito parcial de «8+», por lo que los jugadores resuelven el resultado intermedio de la crisis y «Se pierde 1 de Comida», con lo que se reduce el indicador de Comida en 1.

3 Masacre

Fuerza

Acción: elige 1:

- Realiza hasta 3 ataques contra enemigos que estén en tu ca...

4 Masacre

Fuerza

Acción: elige 1:

- Realiza la capa de acción de 1...

4 Rada que ocular

Influencia

Juega esta carta antes de que se añadan cartas a una prueba de habilidad. Todas las cartas de Habilidad se añaden boca arriba durante esta prueba, excepto las cartas del mazo de caos.

Habilidades propicias

3 Introspección inspirada

Observación

Juega que eleg...

- Se...
- R...

1 Consunción

Saber

Acción: elige 1 enemigo que esté en cualquier casilla y tira un dado. Si el enemigo elegido es un profundo, suma 2 al resultado. Si el resultado es 6 o más, derrota a ese enemigo.

Habilidades antagónicas

7 8+: Se pierde 1 de Comida.

ÉXITO: Sin efecto.

8+: Se pierde 1 de Comida.

9+: Se pierde 1 de Comida.

ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS

Los monstruos se activan al resolver una carta de Mitos, lo que puede hacer que se muevan y ataquen o que se pongan nuevos monstruos en el tablero. **Si en algún momento los jugadores deben poner miniaturas de profundo en el tablero y no hay suficientes en el suministro común, la partida termina.** El final de la partida se describe más adelante.

El icono que aparece en la carta de Mitos determina qué monstruos se activan, pero la ubicación de dichos monstruos también influye en cómo se resuelve la activación.

MADRE HIDRA (🐉🔥)

Cuando Madre Hydra se activa, ataca y daña una casilla del barco. Madre Hydra daña la casilla interior del barco más cercana a la casilla de agua donde se encuentra (el daño a las casillas se describe en la página siguiente). A continuación, Madre Hydra se mueve 1 casilla de agua hacia la proa (las casillas de agua numeradas).

Si Madre Hydra está en el Abismo, en lugar de activarla, el jugador activo añade 2 profundos al Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, el jugador activo tira un dado y mueve a Madre Hydra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.



Madre Hydra daña la Capilla (1) y luego se mueve 1 casilla de agua hacia la proa (2).

PADRE DAGÓN (🐉🔥)

Cuando Padre Dagón se activa, se ponen 2 profundos del suministro común en la casilla de cubierta adyacente a la casilla de Padre Dagón. A continuación, Padre Dagón se mueve 1 casilla de agua hacia la proa (las casillas de agua numeradas).

Si Padre Dagón está en el Abismo, en lugar de activarlo, el jugador activo añade 2 profundos al Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, el jugador activo tira un dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.



Padre Dagón pone 2 profundos del suministro común en la casilla de cubierta adyacente (1) y luego mueve 1 casilla de agua hacia la proa (2).

PROFUNDOS (🐉🔥)

Cuando los profundos se activan, se activan todos los que haya en el tablero, excepto los que estén en el Abismo. Cada profundo se activa individualmente. Si hay varios profundos en el tablero, el jugador activo elige el orden en que se activan.

Cuando un profundo se activa, intenta derrotar a un personaje o Pasajero, dañar una casilla o moverse. Resuelve uno de esos efectos, siguiendo este orden de prioridades:

1. **ATACA** a un personaje que esté en su casilla. Si hay varios personajes en la casilla, el jugador activo elige a cuál ataca. Los profundos no atacan a los traidores revelados (las reglas de los traidores revelados se describen más adelante). El jugador activo tira un dado. Si el resultado es 6 o superior, el personaje atacado es derrotado y se mueve a la Enfermería.
2. **DERROTA** una ficha de Pasajero que esté en su casilla. Si hay varias fichas de Pasajero en la casilla, el jugador activo elige cuál. Cuando un Pasajero es derrotado, se le da la vuelta a su ficha. Por cada icono que aparezca en la ficha de Pasajero, se pierde un recurso del tipo correspondiente. A continuación, retira la ficha de Pasajero de la partida.
3. **DAÑA** la casilla en la que esté el profundo. El profundo solo puede dañarla si es una casilla interior y no está ya dañada. El daño se describe más adelante.
4. **MUEVE** a una casilla adyacente. El lugar al que se mueve un profundo depende del tipo de casilla que ocupe al inicio del movimiento:
 - Si está en una casilla de agua, se mueve a la casilla de cubierta adyacente.
 - Si está en una casilla de cubierta, se mueve a la casilla interior adyacente.
 - Si está en una casilla interior, se mueve 1 casilla hacia la casilla interior no dañada más cercana. Si hay varias casillas válidas hacia las que se puede mover, se mueve hacia la casilla con el número más alto impreso.

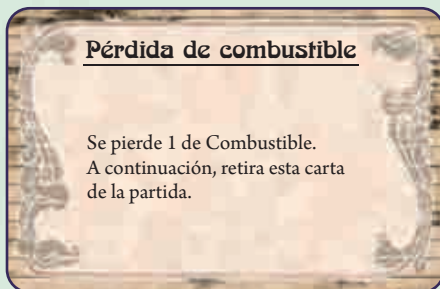
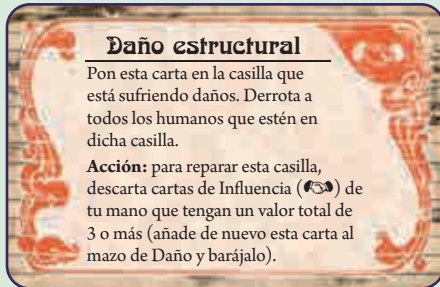
Si no hay profundos en el tablero (excepto en el Abismo), el jugador activo añade 2 profundos al Abismo. A continuación, si hay cuatro o más profundos en el Abismo, el jugador activo tira un dado y mueve todos los monstruos (incluidos Madre Hydra y Padre Dagón) que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.

En la página 20 hay ejemplos de activación de profundos.

DAÑO

Los monstruos y las crisis pueden causar daño al Atlantica. Aunque los monstruos dañan casillas específicas, las crisis pueden indicar a un jugador que dañe el barco. Para aplicar el daño en cualquiera de las dos situaciones, roba la primera carta del mazo de Daño y resuelve su efecto.

La mayoría de las cartas de Daño se colocan en la casilla que está siendo dañada, aunque hay algunas que se retiran de la partida después de resolver su efecto.



La carta Daño estructural se pone en una casilla dañada, mientras que Pérdida de combustible se retira de la partida después de resolverla.

Mientras una casilla tenga una carta de Daño, se considera dañada y los jugadores no pueden usar su capacidad de acción.

Si se vuelve a dañar una casilla dañada, se daña en su lugar la casilla interior no dañada más cercana. Si hay varias casillas no dañadas que están igual de cerca, resultada dañada la casilla con el número más alto impreso.

Si lo que se está resolviendo es un efecto de daño al barco en vez de una casilla en concreto y la carta robada es *Daño estructural*, se tira un dado y se pone la carta en la casilla interior con el número impreso que coincida con el resultado.

REPARACIÓN

Las casillas dañadas permanecen así hasta que se reparan. **Si en cualquier momento hay 6 casillas dañadas al mismo tiempo, termina la partida.** El final de la partida se describe más adelante.

Para reparar una casilla dañada, un jugador puede realizar la capacidad de acción de una carta de Daño que haya en su casilla. Cuando se repara una casilla, la carta de Daño que tenía la casilla se añade de nuevo al mazo de Daño, que debe entonces barajarse. No se pueden reparar casillas en las que haya profundos.

DERROTA

A lo largo de la partida, es posible derrotar a los personajes, los Pasajeros y los profundos de varias maneras. Las reglas para derrotar a los distintos tipos de personas y monstruos son las siguientes:

- ❑ Cuando un personaje queda derrotado, va a la Enfermería.
- ❑ Cuando un profundo queda derrotado, se devuelve al suministro común.
- ❑ Cuando un Pasajero queda derrotado, se le da la vuelta a su ficha. Por cada icono que aparezca en la ficha de Pasajero, se pierde un recurso del tipo correspondiente. Cuando se pierde un recurso, hay que ajustar su medidor para mostrar el nuevo total. A continuación, la ficha del Pasajero se retira de la partida.
- ❑ Cuando un traidor revelado es derrotado, va al Calabozo. Las reglas de los traidores revelados se describen más adelante.

EJEMPLO DE DAÑO AL BARCO

El jugador activo debe «dañar el barco». Roba la primera carta del mazo de Daño, que *Daño estructural*.

Para determinar qué casilla ha quedado dañada, el jugador activo tira un dado y obtiene un resultado de 6, que es la Cocina. Como la Cocina ya está dañada, el jugador activo debe dañar la casilla más cercana que no esté dañada.

Como no se puede dañar el Calabozo, no es una opción válida. El Camarote del capitán (no aparece en la imagen), la Bodega de carga y la Sala de calderas no han sufrido daños y están adyacentes a la Cocina.

De las casillas posibles, la Sala de calderas es la que tiene el número más alto, por lo que el jugador activo pone la carta de Daño en ella.



EJEMPLOS DE ACTIVACIÓN DE PROFUNDOS

EJEMPLO 1: 4 profundos se activan.

1. Un profundo ataca al personaje que hay en su casilla. Un jugador tira un dado y el resultado es un 4, por lo que el personaje no queda derrotado.
2. Un segundo profundo ataca y el resultado de su tirada es un 7, que es suficiente para derrotar al personaje. No quedan personajes en la casilla para que los profundos restantes los ataquen.



3. El tercer profundo derrota al Pasajero que hay en su casilla. La derrota del Pasajero supone la pérdida de 1 de Almas (☠) y 1 de Cordura (🌀).
4. El último profundo se mueve hacia la Capilla siguiendo la flecha.



EJEMPLO 2: 2 profundos se activan.

1. Los profundos están en una casilla interior y no hay personajes a los que atacar, así que uno de ellos daña la casilla. Se roba 1 carta de Daño y se pone en la casilla. La casilla está ahora dañada, por lo que el segundo profundo no puede volver a dañarla.



2. El segundo profundo se mueve hacia la casilla interior no dañada más cercana. La Sala de calderas ya está dañada (tiene una carta de daño en su casilla) y los Profundos nunca pueden moverse al Calabozo, así que no se mueve a ninguna de esas casillas. Tanto la Cocina como la Capilla (que no aparece en la imagen) están intactas. La Cocina tiene el número más alto impreso, así que el profundo se mueve allí.



ARRIESGAR PASAJEROS

Los pasajeros corren a veces el riesgo de sufrir ataques de los profundos. Cuando un efecto del juego indica que un jugador «arriesga 1 Pasajero», dicho jugador tira un dado y pone 1 ficha de Pasajero del suministro común en la casilla de cubierta que coincida con el resultado. Cuando se le indique que arriesgue a varios Pasajeros, tira un dado por cada Pasajero arriesgado y pone a cada Pasajero en la casilla de cubierta que coincida con su resultado.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato cuando se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

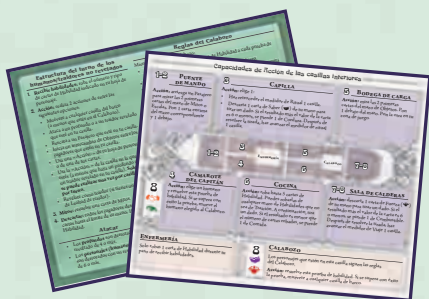
- ❑ Hay cartas de Escala en juego que suman una distancia total de 12 o más cuando la ficha del medidor de Viaje avanza a la casilla de Llegada.
- ❑ Al menos uno de los medidores de recursos desciende a 0.
- ❑ Hay 6 cartas de Daño en el barco al mismo tiempo.
- ❑ Los jugadores deben poner profundos en el tablero, pero no hay suficientes miniaturas en el suministro común para hacerlo.

Cuando se cumple una de estas condiciones, todos los jugadores revelan todas sus cartas de Lealtad. Si se cumple la primera condición de la lista anterior, todos los jugadores que solo tienen cartas de Lealtad de humano ganan la partida. De lo contrario, todos los jugadores que tengan al menos una carta de Lealtad de híbrido ganan la partida.

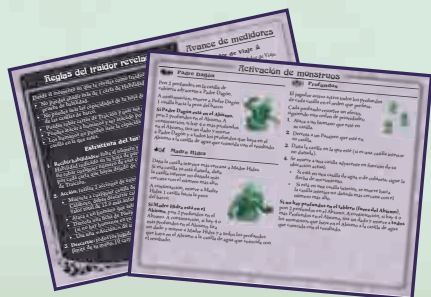
HOJAS DE REFERENCIA

INSONDABLE incluye dos tipos de hojas de referencia a doble cara que contienen información útil para los jugadores.

- ❑ La hoja de referencia de jugador contiene las capacidades de acción de todas las casillas interiores del barco en una cara, y las reglas relevantes para los turnos de los jugadores humanos en la otra.



- ❑ La hoja de referencia de traidor contiene las reglas para activar los monstruos en una cara y las reglas para revelar los traidores y resolver el movimiento de los medidores en la otra.



¡HORA DE JUGAR!

Ahora ya conocéis lo suficiente las reglas del juego para empezar a jugar. Empezad la partida y, cuando encontréis una regla que aún no os suene, consultad la Guía de referencia o, simplemente, ignoradla por el momento.

Seguid jugando turnos hasta que todos los jugadores hayan jugado uno. ¡Es el momento de introducir a los traidores en la partida! Lee el recuadro «Reparto de cartas de Lealtad» y el resto del cuaderno de Aprende a jugar para conocer las reglas de los traidores.

PARTIDA DE APRENDIZAJE

REPARTO DE CARTAS DE LEALTAD

En el primer turno de cada jugador, todos estabais colaborando para favorecer la supervivencia de los humanos. Sin embargo, algunos de los jugadores son en realidad leales a los profundos. La identidad de esos jugadores viene determinada por sus cartas de Lealtad.

Durante una partida normal de **INSONDABLE**, los jugadores conocen sus lealtades desde el principio. Ahora que tenéis algo de experiencia con el juego, es el momento de descubrir vuestras verdaderas lealtades repartiendo cartas de Lealtad.

Cuando reciban su carta de Lealtad, algunos jugadores descubrirán que sus prioridades han cambiado y que ahora deben esforzarse por sabotear el barco. Gente en la que antes podías confiar ciegamente podría estar ahora buscando tu destrucción, o tal vez seas tú quien esté oyendo la llamada de los monarcas y deba obedecer.

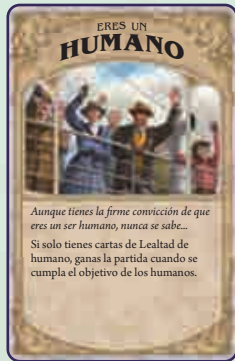
Al principio de esta partida, creaste un mazo de cartas de Lealtad de humanos e híbridos. **Reparte ahora a cada jugador 1 carta del mazo de Lealtad.** Cada jugador debe mirar su carta durante 30 segundos. Es importante que todo el mundo esté atento solamente a sus propias cartas, para que nadie pueda averiguar cuál es la lealtad de los otros jugadores basándose en la reacción a sus cartas de Lealtad.

Transcurridos 30 segundos, todos ponen sus cartas de Lealtad boca abajo en su zona de juego. Los jugadores deben evitar mirar sus cartas de Lealtad durante la partida, porque eso podría delatar su Lealtad.

Ahora ya podéis continuar la partida siguiendo todas las reglas normales.

TRAIDORES

Los traidores suelen ser híbridos de profundo y humano. Su apariencia es casi completamente humana, pero tienen genes de profundo que pueden manifestarse en etapas posteriores de sus vidas. Los híbridos muestran una lealtad instintiva a sus hermanos submarinos y quieren ver hundirse el Atlantica. Cualquier jugador que tenga al menos una carta de Lealtad de híbrido es un traidor.



Carta de Lealtad de humano



Carta de Lealtad de híbrido

Durante la partida, los traidores tienen la oportunidad de revelar que son traidores, como se describe en la sección «Jugar como traidor» de la derecha. Sin embargo, hasta que un traidor se revele, se le trata como un **humano** para todos los efectos de juego, como ocurre con todos los jugadores que solo tienen cartas de Lealtad de humano.

Los traidores potenciales tienen en el recuadro «Jugar como traidor oculto» algunos consejos sobre cómo trabajar por la victoria de los profundos de forma encubierta sin revelarse. El recuadro «¿Revelarse o no revelarse?» de la página siguiente compara las ventajas y desventajas de revelarse como traidor.

REPARTO DE CARTAS DE LEALTAD

En las partidas normales de **INSONDABLE**, cada jugador recibe una carta de Lealtad durante la preparación. Cada jugador recibe más tarde una carta de Lealtad adicional durante la fase de despertar, que se describe a continuación.

Cuando los jugadores reciben una carta de Lealtad, todos deben mirar su carta durante 30 segundos; podéis poner un cronómetro o simplemente contar hasta 30 en voz alta. Durante esos 30 segundos, cada jugador debe mirar su carta todo el rato. Es importante que los jugadores eviten mirar a otra parte para no revelar accidentalmente su Lealtad a través de sus expresiones faciales o lenguaje corporal.

Una vez transcurridos los 30 segundos, cada jugador pone su carta de Lealtad boca abajo. Los jugadores deben evitar volver a mirar su carta de Lealtad durante la partida, ya que hacerlo podría delatar su Lealtad delante de los demás jugadores.

JUGAR COMO TRAIADOR

Un jugador que tiene una carta de Lealtad de híbrido es leal a los profundos. Su objetivo es impedir que el Atlantica llegue a su destino. Cuando un jugador recibe una carta de Lealtad de híbrido, la mantiene en secreto para que los demás jugadores no sepan en qué bando está. Es posible jugar gran parte de la partida, o incluso la partida entera, manteniendo la lealtad oculta y saboteando el barco en secreto.

Si un traidor descubre que los otros jugadores sospechan de él, o si prefiere un enfoque más directo, puede elegir revelarse como traidor. Hacerlo lo convierte en un **traidor revelado**, lo que le permite sabotear abiertamente el barco. Cuando un jugador se ha revelado como traidor, no puede volver a ser un traidor oculto.

El hecho de que un traidor se haya revelado o no durante la partida no afecta a sus posibilidades de ganar. Tener una carta de Lealtad de híbrido significa que el jugador debe impedir que los jugadores humanos logren su objetivo para ganar la partida, y no importa que no llegue nunca a revelarse como traidor.

JUGAR COMO TRAIADOR OCULTO

Los traidores ocultos tienen muchas formas de sabotear a los humanos, como, por ejemplo:

SABOTEAR PRUEBAS DE HABILIDAD: no están obligados a añadir cartas de Habilidades propicias durante las pruebas de habilidad. En su lugar, pueden añadir cartas antagónicas para reducir el valor total del grupo en la prueba de habilidad. Como se añaden en secreto junto con 2 cartas al azar del mazo de caos, un traidor tiene posibilidades de sabotear una prueba de habilidad sin ser descubierto. Por otro lado, si al dar la vuelta a las cartas de Habilidades aparecen más de 2 antagónicas, será señal de que un traidor ha jugado al menos alguna de ellas.

JUGAR DE MANERA INEFICIENTE: los traidores ocultos tienen muchas maneras de jugar de forma ineficiente, lo que reduce las posibilidades de supervivencia de los humanos. Por ejemplo, pueden mentir sobre las cartas de Habilidad que tienen o, si se les da la oportunidad de reorganizar las cartas de un mazo, pueden hacerlo de forma que favorezca a los traidores.

ABUSAR DEL PODER DE UN ROL: un traidor oculto que tenga el Rol de Capitán o de Guardián del tomo puede poner serias trabas a la estrategia de los humanos. Por ejemplo, si es el Capitán, puede asegurarse de que el barco viaje lentamente eligiendo cartas de Escala con valores de distancia bajos, y si es el Guardián puede jugar cartas de Hechizo que causen más perjuicios que beneficios a los humanos.

¿REVELARSE O NO REVELARSE?

La decisión más importante que deben tomar los traidores es si revelarse o no (y cuándo hacerlo). Un traidor puede revelarse en cualquier momento de la partida (siempre que pueda realizar una acción en ese momento) pero una vez revelado, no hay vuelta atrás. He aquí una lista de razones por las que a un jugador podría interesarle revelarse y otras por las que podría preferir permanecer oculto.

Revelarse como traidor confiere algunos beneficios al jugador:

- Un traidor puede atacar directamente a los jugadores humanos.
- Un traidor puede robar y utilizar cartas de Traición, que tienen efectos negativos para los humanos.
- Un traidor puede impedir que los humanos usen la capacidad de acción de la casilla en la que está su figura.
- Un traidor puede escapar con más facilidad del Calabozo.
- Si un traidor ha recibido más de una carta de Lealtad de híbrido, revelarse le permite pasarle a otro jugador a su elección sus cartas de Lealtad adicionales para convertirlo en su aliado.

Los traidores revelados, sin embargo, tienen algunas limitaciones que no tendrían como traidor oculto:

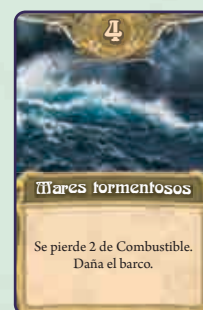
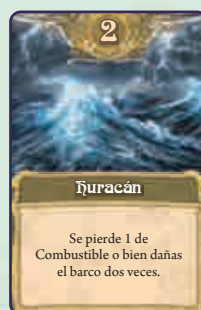
- Un traidor no roba una carta de Mitos durante su turno.
- Un traidor solo puede añadir una carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- Un traidor ya no puede usar las capacidades de su hoja de personaje o de la casilla en la que esté.
- Un traidor puede ser atacado directamente por los jugadores humanos.

Los traidores deben tener en cuenta estos factores a la hora de decidir si se revelan o no como traidores y cuándo hacerlo.

FASE DE DESPERTAR

Cuando el Atlantica ha recorrido la mitad de su trayecto, varias personas a bordo del barco sienten cómo despierta en su interior algo que desconocían de sí mismos.

Se considera que el Atlantica está a mitad de camino de su destino cuando las cartas de Escala en juego suman una distancia total de 6 o más. Inmediatamente después de resolver la carta de Escala que hace que dicho total sume 6 o más, cada jugador recibe 1 carta de Lealtad del mazo de Lealtad. Si un jugador tiene una carta de Lealtad de híbrido y otra de humano, es leal a los profundos. Como después de este reparto ya no quedan cartas en el mazo de Lealtad, está garantizado que, desde este punto, como mínimo uno de los jugadores es un traidor leal a los profundos.



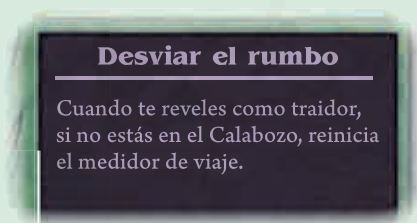
Tras resolver los efectos de la carta de Escala Mares tormentosos, la distancia recorrida es de 6 o más, por lo que los jugadores resuelven de inmediato la fase de despertar.



TRAIDORES REVELADOS

Para revelarse como traidor, un jugador con una carta de Lealtad de híbrido realiza la acción «Revelarse como traidor» siguiendo estos pasos:

1. El jugador revela 1 (y solo 1) de sus cartas de Lealtad de híbrido.
2. El jugador resuelve la capacidad «Cuando te reveles como traidor/a» de su hoja de personaje.

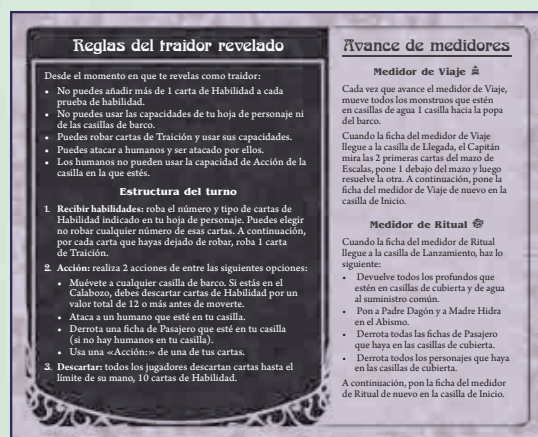


Capacidad de revelación de Arjun Singh

3. Si el barco ha viajado menos de 12 de distancia, el jugador le da todas sus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador a su elección. Si una de ellas es una carta de Lealtad de híbrido, esto permite al traidor convertir a otro jugador a su elección en su aliado para hundir el barco.

Igual que ocurre cuando se reparten, cuando un jugador le da cartas de Lealtad a otro, todos los jugadores deben tomarse 30 segundos para revisar las suyas y que así el jugador que las reciba pueda mirirlas sin ser observado.

4. Si el jugador tiene uno o más Roles, los pierde todos.
5. El jugador retira su carta de Proeza de la partida (si aún la tiene). Si tiene cartas de Mitos en su zona de juego, las descarta. A continuación, coge una hoja de referencia de traidor.



Hoja de referencia de traidor

6. Si el jugador no está en el Calabozo, puede descartar cualquier número de cartas de Habilidad de su mano para robar el mismo número de cartas del mazo de Habilidades de Traición.
7. El jugador añade un marcador de Traidor a su figura.

Una vez completados estos pasos, se reanuda el turno en curso. Si al jugador le quedaban acciones, puede realizarlas ahora, siguiendo las opciones de acción para los traidores revelados que se describen a continuación.

ESTRUCTURA DEL TURNO DE LOS TRAIDORES REVELADOS

Después de que un jugador se revele como traidor, su turno funciona de forma diferente a cuando era leal a los humanos. El turno de un traidor consta de los siguientes pasos, que se deben realizar en orden estricto:

1. RECIBIR HABILIDADES
2. ACCIÓN
3. DESCARTAR

Cada paso se describe con más detalle en las siguientes páginas.

PRIMER PASO: RECIBIR HABILIDADES

Al igual que un humano, un traidor revelado roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicados en su conjunto de Habilidades. Sin embargo, puede elegir no robar cualquier número de esas cartas. A continuación, por cada carta que haya dejado de robar, puede robar 1 carta del mazo de Traición en su lugar.

Las cartas de Traición tienen capacidades que solo pueden usar los traidores revelados y siempre son negativas en las pruebas de habilidad.

SEGUNDO PASO: ACCIÓN

El jugador realiza las 2 acciones que quiera, una por una. Puede realizar la misma dos veces. Las acciones que puede realizar en su turno son: moverse, atacar a un humano, derrotar a un Pasajero o usar una capacidad de acción.



MOVER

El jugador puede gastar una acción para moverse a cualquier casilla del barco, excepto al Calabozo o a la Enfermería. No puede moverse a una casilla de agua ni al Abismo.

Si un jugador traidor está en el Calabozo, no puede salir de esa casilla a menos que descarte cartas de Habilidad de su mano por un valor total de 12 o más. Debe descartarlas todas al mismo tiempo inmediatamente antes de salir del Calabozo.

Los jugadores no pueden usar la capacidad de una casilla con nombre si hay un traidor revelado en ella.

ATACAR A UN HUMANO

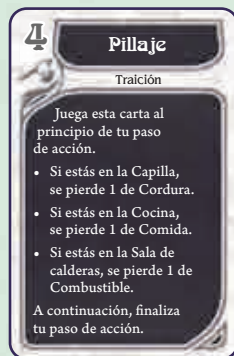
El jugador puede gastar una acción para atacar a un humano que esté en su casilla. Para atacar a un humano, el traidor tira el dado y, si el resultado es 6 o más, el jugador humano es derrotado.

DERROTAR A UN PASAJERO

El jugador puede gastar una acción para derrotar una ficha de Pasajero que esté en su casilla. Solo puede realizar esta acción si no hay personajes humanos en su casilla. Si hay varios Pasajeros en la casilla, el traidor elige a cuál derrotar.

USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

El jugador puede gastar una acción para usar una capacidad de acción de una carta de su mano o de su zona de juego, pero no puede usar las capacidades de acción de su hoja de personaje ni de la casilla en la que esté.



Cuando un traidor revelado juega la carta de Traición Pillaje, no puede realizar acciones en su turno.

Algunas cartas de Traición se juegan al inicio del paso de acción del traidor revelado, como la que se muestra arriba. Después de resolver una de estas cartas, el paso de acción del jugador termina, lo que significa que no puede realizar sus dos acciones ni jugar otras cartas de Traición.

TERCER PASO: DESCARTAR

Humano o traidor, cada jugador que tenga más de 10 cartas en la mano debe elegir y descartar cartas hasta que tenga 10.

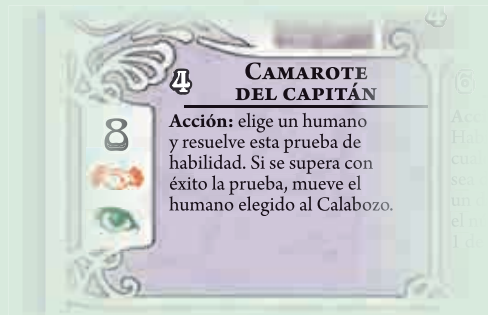
INTERACTUAR CON LOS TRAIADORES

Los humanos necesitan controlar de algún modo a esos traidores que están causando estragos en el barco.

Cualquier jugador que no se haya revelado como traidor puede gastar una acción para atacar a un traidor revelado. Para ello, el atacante debe estar en la misma casilla que el traidor revelado. A continuación, el jugador atacante tira un dado. Si el resultado es 6 o más, el traidor revelado es derrotado y enviado al Calabozo.

EL CALABOZO

Mientras los traidores están ocultos, a los jugadores les resulta más difícil controlarlos porque su lealtad es un secreto. Un jugador puede intentar encerrar en el Calabozo a otro que sospeche que es un traidor usando la capacidad del Camarote del capitán.



Acción del Camarote del capitán

Cuando un jugador va a parar al Calabozo, pierde los Roles que tuviera.

Mientras están en el Calabozo, se aplican las siguientes reglas a los jugadores (hay un resumen de ellas en la hoja de referencia de jugador):

- ❑ No puede salir del Calabozo de la manera habitual.
 - Si es un humano, debe utilizar la capacidad de acción del Calabozo y superar una prueba de habilidad para salir.
 - Si es un traidor revelado, debe descartar cartas para salir.
- ❑ No puede añadir más de una carta en cada prueba de habilidad.
- ❑ No puede usar las capacidades de las cartas de Objeto que tenga en su zona de juego.
- ❑ Muchas capacidades de los jugadores tienen el requisito «Si no estás en el Calabozo». No puedes usar estas capacidades mientras estás en el Calabozo. Esto incluye todos los efectos negativos de las acciones de revelación de los traidores (los traidores siguen pudiendo revelarse mientras están en el Calabozo, pero al hacerlo no pueden resolver los efectos negativos de su capacidad de revelación).
- ❑ Durante el paso de mitos del jugador (si es humano), no resuelve la crisis de la carta de Mitos que roba y solo resuelve sus iconos de activación y medidores. Si hay un icono de elegir medidor (☞), el jugador que elige en qué medidor avanzar es el que tiene el Rol de Capitán en lugar del jugador activo.

Meterlo en el Calabozo es una forma eficaz de neutralizar la capacidad de un traidor oculto para sabotear el barco. Sin embargo, si encierras a un inocente, el juego puede volverse más difícil para los humanos.

SECRETISMO

La incertidumbre, la intriga y la paranoia en torno a la identidad de los traidores son elementos clave de **INSONDABLE**. Para facilitar este ambiente de tensión, son necesarias directrices que regulen cómo se comunican los jugadores. Así, los traidores ocultos tendrán la oportunidad de mantener su tapadera mientras intentan sabotear el barco.

Las directrices generales para la comunicación de los jugadores son las siguientes:

- ❑ No están obligados a decir la verdad en ningún momento, a menos que estén proporcionando información pública. Por ejemplo, deben decir la verdad cuando se les pregunta cuántas cartas tienen en la mano.
- ❑ Cuando un jugador tiene la oportunidad de mirar las cartas de un mazo, lo hace en secreto y no puede enseñárselas ni leerse las a los demás jugadores.
- ❑ Cuando hablen sobre cualquier información oculta que puedan haber descubierto, los jugadores deben hacerlo sin dar detalles concretos, para que no se pueda distinguir a quienes dicen la verdad de quienes mienten.
- ❑ Cuando los jugadores se preguntan unos a otros sobre información oculta, solo pueden hacer preguntas que puedan responderse con un «sí» o un «no». El jugador interrogado no tiene por qué decir la verdad y, de hecho, no está obligado a responder.
- ❑ Los jugadores no pueden preguntar directamente a los otros cuál es su Lealtad. Sin embargo, sí que pueden sugerir que sus compañeros son traidores o acusarlos directamente.
- ❑ Durante las pruebas de habilidad, los jugadores no pueden anunciar el tipo y valor de las cartas que están añadiendo. Pueden dar información general, como «estoy ayudando un poco» o «estoy ayudando mucho». Cuando se revelan todas las cartas de una prueba de habilidad, los jugadores no pueden decir cuáles añadieron.

Estas directrices no son en realidad normas estrictas. Se trata más bien de pautas que pueden servir a tu grupo como punto de partida para decidir qué reglas de comunicación os vienen mejor. Seguid estas directrices en vuestra primera partida y ajustadlas luego como creáis conveniente. El Apéndice III de la Guía de referencia contiene directrices de comunicación más detalladas.

FUTURAS PARTIDAS

Ahora ya conocéis los fundamentos básicos para jugar a **INSONDABLE**. Si tenéis alguna duda durante una partida, consultad el glosario de la Guía de referencia.

En la partida de aprendizaje hemos alterado u omitido un puñado de reglas para que sea más fácil aprender a jugar. En futuras partidas, introduce las siguientes reglas para que la experiencia sea completa:

- ❑ Cada jugador recibe una carta de Lealtad durante la preparación, en lugar de al final de la primera ronda. Esto significa que puede haber uno o más traidores en la partida desde el principio. Los jugadores también reciben una segunda carta de Lealtad durante la fase de despertar.
- ❑ Cuando se roban las manos iniciales durante la preparación, cada jugador, excepto el que va a jugar primero, roba 3 cartas cualesquiera de su conjunto de Habilidades, en lugar de robar su conjunto de Habilidades completo.
- ❑ En las partidas de 4 y 6 jugadores se añade al mazo de Lealtad una carta especial, la carta de Lealtad de sectario. Los detalles sobre esta carta de Lealtad están en la sección *Objetivo del juego* de la Guía de referencia.

ACLARACIONES

TÉRMINOS

Los siguientes términos pueden aparecer en los componentes durante la primera partida:

- ❑ **ADYACENTE**: dos casillas son adyacentes si comparten un borde. Las casillas que solo comparten una esquina no se consideran adyacentes. Un componente es adyacente a las mismas casillas y componentes que la casilla que ocupa. Los componentes que están en casillas adyacentes son adyacentes entre sí.
- ❑ **ENEMIGO**: para un humano, los enemigos son los profundos o los traidores revelados. Para un traidor revelado, los enemigos son los humanos.

OBJETOS DE MEJORA

Algunos Objetos tienen la palabra clave «Mejora». En el borde inferior de estos Objetos aparece una Habilidad. Mientras el Objeto esté activo, la habilidad que aparece en él se añade al conjunto de Habilidades del jugador.

Cada jugador puede tener solamente 1 Objeto de Mejora activo. Un Objeto de mejora está activo si está boca arriba en la zona de juego del jugador. Si está boca abajo, está inactivo.

Al comienzo del turno de un jugador y cada vez que un jugador obtiene un Objeto de Mejora, elige cuál de sus Objetos de Mejora pone boca arriba y pone el resto de sus Objetos de Mejora boca abajo.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Tony Fanchi

BASADO EN EL DISEÑO DE: Corey Konieczka

REDACCIÓN TÉCNICA: Adam Baker

PRODUCTORA: Molly Glover

EDICIÓN: Jonathan Keith

CORRECCIÓN DE TEXTOS: Cal Oliverius

TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN: Carlos de la Torre Oliva

RESPONSABLE DE JUEGOS DE MESA: Chris Winebrenner-Palo

REVISIÓN DE HISTORIA DE ARKHAM HORROR: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry y Matthew Newman

DIRECTORA CREATIVA DE HISTORIA Y AMBIENTACIÓN: Katrina Ostrander

DISEÑO GRÁFICO: Michael Silsby, Evan Simonet y WiL Springer

RESPONSABLE DE DISEÑO GRÁFICO: Christopher Hosch

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: Jokubas Uogintas

ILUSTRACIÓN DEL TABLERO: Henning Ludvigsen

ILUSTRACIONES INTERIORES: Tiziano Baracchi, Joshua Cairos, JB Casacop, Dualbrush, Guillaume Ducos, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Robert Laskey, Mark Molnar, Pixoloid Studios, Isuardi Therianto y Jokubas Uogintas

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

RESPONSABLE DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Tony Bradt

MODELADO DE MINIATURAS: Rowena Frenzel

TÉCNICO DE DISEÑO EN PLÁSTICO: Kevin Van Sloun

JEFE DE MODELADO DE MINIATURAS: Adam Martin

COORDINACIÓN DE CONTROL DE CALIDAD: Zach Tewalthomas

COORDINADOR DE APROBACIÓN DEL ESTUDIO: Jim Cartwright

RESPONSABLES DE PRODUCCIÓN: Justin Anger y Tim Najmolhoda

DIRECTOR CREATIVO VISUAL: Brian Schomburg

RESPONSABLE SUPERIOR DE PROYECTO: John Franz-Wichlacz

DISEÑADOR EJECUTIVO DEL JUEGO: Nate French

JEFE DEL ESTUDIO: Chris Gerber

PRUEBAS DE JUEGO:

David Adams, Zachary Bart, Jean-Francois Beaudoin, Dane Beltrami, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Taylor Block, Frank Brooks, Crista Burgoyne, Eddie «Flip» Burgoyne, Sarah Burt, Steve Caja, Daniel Lovat Clark, Rebecca Corner, Alex Davy, Alice Ding, Jeremy M. Dobson, David Dueck, Jacob East, Marieke Franssen, Kyle Friesen, Matt “Radix” Froese, Ben Hawks, Anita Hilberdink, Shane Hinerman, Stefanie Hofmann, Grace Holdinghaus, Sydney Hollingshead, Ryckie J. Holm, Kenneth Hoskins, Jeanette Jewell, Garrett Jones, Mark Jones, Richard “Padre” Jones, Lawrence Keohane, John Keyton IV, James Kniffen, Douglas Knight, Corey Konieczka, Christopher Kowall, Matthew Kuhl, Patrick Langlais, Troy Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Colin Looney, Emile de Maat, Erik Miller, Bobby Moran, Carlos Morel, Conner Neufeld, Carlton Norris, Devon Norris, Sarah Norris, Brenden Nuttall, Gabriel Nuttall, Joel Nuttall, Micah Nuttall, Ciaran O’Sullivan, Alex Porter, Ashlee Ramme, Neal Rand, Glen Seward, Eric Schuld, Hannie Shih, Jan Niklas Seul, Ian Shlasko, Kevin Van Sloun, Corbett Smith, Douglas Stover, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Mitch Turley, Jason Walden, Michael Webb, Josh Wiebe, Chuck Williams, Niels Wode, Ryan Roskoski, Cole Juley y Larry Staszak.

¡Muchísimas gracias a todos los que han participado en las pruebas de juego!

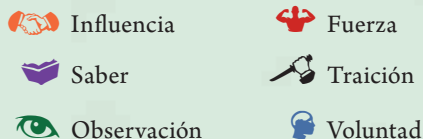


© 2021 Fantasy Flight Games. Insondable, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son TM® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

REFERENCIA RÁPIDA

ICONOS

ICONOS DE HABILIDAD



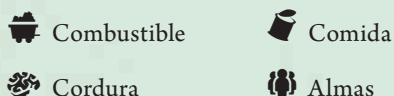
ICONOS DE ACTIVACIÓN



ICONOS DE MEDIDOR DE AVANCE



ICONOS DE RECURSOS



DISTRIBUCIÓN DE CARTAS DE LEALTAD

NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5	6
CARTAS DE LEALTAD DE HÍBRIDO	1	1	2	2
CARTAS DE LEALTAD DE SECTARIO	0	1*	0	1*
CARTAS DE LEALTAD DE HUMANO	5	6	8	9

*En tu primera partida, sustituye la carta de Lealtad de sectario por una carta de Lealtad de humano adicional.



ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS

PROFUNDOS

El jugador activo activa todos los profundos de cada casilla. Cada profundo resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

1. Ataca a un humano que esté en su casilla.
2. Derrota a un Pasajero que esté en su casilla.
3. Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
4. Se mueve a una casilla adyacente en función de su ubicación:
 - Si está en una casilla de agua o de cubierta, sigue la flecha de movimiento.
 - Si está en una casilla interior, se mueve hacia la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

Si no hay profundos en el tablero (fuera del Abismo), añade 2 profundos al Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve todos los monstruos (incluidos Madre Hydra y Padre Dagón) que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.

PADRE DAGÓN

Pon 2 profundos en la casilla de cubierta adyacente a Padre Dagón. A continuación, mueve a Padre Dagón 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Padre Dagón está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.

MADRE HIDRA

Daña la casilla interior más cercana a Madre Hydra. Si esa casilla ya está dañada, daña la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto. A continuación, mueve a Madre Hydra 1 casilla de agua hacia la proa del barco.

Si Madre Hydra está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Madre Hydra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua de la proa que coincida con el resultado.