

Isla de Pan

Un cuento de Marc Paquien ilustrado por Jérémie Fleury

2 a 5 jugadores

a partir de 10 años de edad

45 minutos

Nos llegan malas nuevas del país de Nunca Jamás.

El enemigo jurado de Peter, Garfio, ¡ha secuestrado a los Niños Perdidos! Peter, su amiga el hada, Wendy, Tigridia, John y Michael intentarán dar sentido a sus visiones y encontrar a los Niños Perdidos antes de que el mismísimo Garfio acabe por atraparlos.

Objetivo del juego

Isla de Pan es un juego cooperativo en el que jugáis en equipo para encontrar a 4 Niños Perdidos y así ganar la partida.

Pero si os topáis 5 veces con Garfio, ¡perderéis la partida!

Contenido

1 tablero de doble cara del país de Nunca Jamás

1 plantilla de Movimiento

1 plantilla de Exploración

32 cartas de Visión de distancia

43 cartas de Visión de dirección

10 cartas de Evento

1 sobre de Eventos

12 fundas transparentes de Niños Perdidos y Garfio

1 sobre de Niños Perdidos y Garfio

6 minicartas de Nunca Jamás (de doble cara)

1 Brújula (indicador de jugador inicial)

1 reglamento

Para cada participante:

1 tablero individual de Personaje

1 ficha de Personaje

1 rotulador con capuchón borrador

1 indicador de Peligro

1 Cuaderno

1 carta de Ayuda de juego

Preparación

1 Pon el *tablero de Nunca Jamás* en el centro de la mesa con la *cara de Volcán dormido* a la vista de todo el mundo.

2 Prepara el mazo de *cartas de Visión de distancia* siguiendo estos pasos:

- Baraja juntas todas las *cartas de Visión de distancia con el dorso de Tormenta* y ponlas bocabajo al lado del tablero de Nunca Jamás.
- Baraja juntas todas las *cartas de Visión de distancia con el dorso de Aurora* y ponlas bocabajo sobre el mazo que creaste en el paso anterior.

3 Prepara el mazo de *cartas de Visión de dirección* siguiendo estos pasos:

- Baraja juntas todas las *cartas de Visión de dirección con el dorso de Tormenta* y ponlas bocabajo al lado del mazo de cartas de Visión de distancia.
- Baraja juntas todas las *cartas de Visión de dirección con el dorso de Aurora* y ponlas bocabajo sobre el mazo que creaste en el paso anterior.

Volcán dormido

Visión de distancia tipo Tormenta

Visión de distancia tipo Aurora

Visión de dirección tipo Tormenta

Visión de dirección tipo Aurora

Ejemplo de preparación para una partida de 4 jugadores.



4

Descarta cartas de Visión de la parte superior de cada mazo según el número de jugadores en la partida:

Número de jugadores	2	3	4	5
Cartas de Visión de distancia a descartar	8	5	2	0
Cartas de Visión de dirección a descartar	12	7	2	0

5

Cada jugador elige un Personaje y toma su correspondiente **tablero individual de Personaje** 1, **ficha de Personaje** 2, **Cuaderno** 3 y **rotulador** 4. Además, también toma un **indicador de Peligro** 5 que pondrá al lado de su tablero individual junto con la **carta de Ayuda de juego** de su Personaje 6.

En este ejemplo se muestran los componentes que recibirá quien haya elegido a la simpática hada de Peter.



6

Cada jugador prepara su mano de cartas. Para ello **roba 2 cartas de cada pila** y las consulta en secreto.

7

Cada jugador roba del sobre de **Niños Perdidos** y **Garfio** una funda transparente y, **sin que nadie vea su contenido**, se la pone a su Cuaderno.

8

Reparte al azar una **minicarta de Nunca Jamás a cada jugador** para que la coloque en su funda de Niños Perdidos y Garfio, por encima del Cuaderno, y **con la cara del Volcán dormido visible y el Mar de nubes en la parte superior**. Devuelve a la caja del juego las minicartas restantes. **Para ver si todo está en el lugar correcto**, comprueba si los **Cordones aparecen en la parte inferior derecha de tu funda**. Comprueba también que la **Ballena y el Niño Perdido** aparecen en color y perfilados en negro, tal y como se muestra en el diagrama de la derecha.

9

Cada jugador pone su **ficha de Personaje en el espacio correspondiente** del tablero de Nunca Jamás.

10

Entrega la Brújula a la persona más mayor del grupo; será quien empiece a jugar. Pon las 2 plantillas cerca del tablero.

11

Cada jugador indica la ubicación de uno de los Niños Perdidos **dibujando en secreto una equis en su funda, dentro de la zona visible que no esté sombreada**. Se puede elegir cualquier lugar dentro de ese perímetro, EXCEPTO en las zonas sombreadas. ¡También deberá prestar especial atención a los círculos que representan a Garfio! Consulta **Determinar el nivel de Peligro de Garfio**, en la página 5. ¡Ya podéis empezar a jugar!

Cartas de Evento positivas y negativas

Si quieres aumentar la dificultad de las partidas o aportar más variedad a las mismas, usa estas cartas.

Encontrarás más información en la página 6.



Ronda de juego

Cada ronda tiene tres fases:

1. Recibir visiones
2. Determinar el nivel de Peligro de Garfio
3. Realizar acciones en la isla



1. Recibir visiones

Durante esta fase todo el mundo juega a la vez. Cada jugador realiza los siguientes tres pasos en el orden indicado:

A) Robar 2 cartas:

Cada jugador roba 2 cartas de Visión, cada una de ellas del mazo de Visión que elija, y las añade a su mano. Los jugadores pueden consultar su mano de 6 cartas de Visión en cualquier momento. Los mazos de Visión, cuando se agotan, no se vuelven a preparar. Cuando se agote un mazo de Visión ya no se podrá robar de él.

Cuando la tormenta retumba, Garfio está como pez en el agua.
¡Y eso lo hace aún más temible!

Cuando un jugador robe una carta de Visión con un símbolo de Garfio  deberá tachar una casilla de Garfio en el tablero de Nunca Jamás.  A continuación deberá descartar esa carta y robar una nueva del mazo que elija.

B) Preparar el tablero individual de Personaje:

Ignora este paso en la primera ronda de juego, puesto que los tableros individuales están vacíos. A partir de la segunda ronda, cada jugador puede retirar cartas de Visión del tablero individual del jugador de su derecha. No está obligado a hacerlo, siempre y cuando deje un máximo de 2 cartas en ese tablero individual. Pero si quiere puede retirar cartas de Visión por varias razones: para dejar espacio a otra carta, o porque esas Visiones ya no tienen sentido en relación con la posición actual de la ficha del jugador de su derecha. Las cartas de Visión restantes no se pueden mover. La persona que juegue con Wendy puede mover las cartas de Visión del jugador de su derecha dentro de unos parámetros específicos (consulta Capacidades de los Personajes en la página 7).

C) Jugar cartas de Visión:

Cada jugador elige 2 cartas de Visión de su mano. Cada una de las cartas elegidas debe:

- Descartarse, o bien
- ponerse en el medidor de Huellas del tablero individual de Personaje del jugador sentado a su derecha.



Una carta de Visión en esta parte del medidor es más precisa en cuanto a la dirección a seguir o la distancia a recorrer.

Una carta de Visión en esta parte del medidor es más precisa en cuanto a la dirección que NO se debe seguir o la distancia que NO se debe recorrer.

¿Cómo jugar las cartas de Visión?

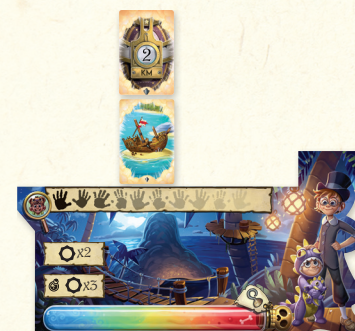
Las cartas de Visión se juegan para guiar a la persona que las recibe en su búsqueda del Niño Perdido. Las cartas de Visión de dirección muestran la dirección a seguir y las cartas de Visión de distancia muestran la distancia a recorrer. Si una carta de Visión parece precisa y relevante, deberá ponerse en la zona del medidor de Huellas con las huellas más definidas (más oscuras). Si la carta de Visión proporciona información aproximada o totalmente opuesta a la dirección o distancia a recorrer, lo mejor sería ponerla en la zona con las huellas más difusas (más claras). La flecha que se encuentra en la parte inferior de las cartas de Visión sirve para señalar una zona concreta del medidor.

Ejemplo: al poner sus 2 cartas de esta manera, el jugador está indicando, sin lugar a duda, que el Niño Perdido está en dirección a una montaña y que no se encuentra a 6 kilómetros de distancia, sino que puede estar muy cerca o, por el contrario, muy lejos. Estas indicaciones se dan en relación con la posición actual de la ficha de Personaje del jugador que recibe las cartas de Visión.



Es posible proporcionar información precisa ajustando la posición de la carta entre los dos extremos del medidor.

Ejemplo: al poner estas 2 cartas en esa posición, el jugador está indicando que, desde la posición actual del Personaje, debe moverse en dirección al barco varado, pero no directamente hacia él, y que deberá recorrer unos 2 kilómetros de distancia, así que puede que deba recorrer 1 kilómetro o 3... pero no 2 kilómetros exactos.



¿Cómo interpretar las cartas de Visión?

Una Visión siempre está sujeta a la interpretación del jugador que la da y del que la recibe. No hay una interpretación correcta o incorrecta, se trata del entendimiento que surja entre un jugador y otro. La lógica de un jugador no es necesariamente la misma que la de otro, pero a lo largo de la partida, seguro que los jugadores aprenderán a entenderse mejor para interpretar con más exactitud las cartas de Visión.

Importante: los jugadores pueden intentar interpretar juntos las cartas de Visión hablando entre ellos siempre que el jugador que dio la carta de Visión no diga nada.



2. Determinar el nivel de Peligro de Garfio

Al mismo tiempo que se juegan las cartas de Visión, cada jugador deberá calcular el próximo movimiento de su vecino de la derecha (consulta *Realizar acciones en la isla* más abajo) y el riesgo que tiene de toparse con Garfio. Los jugadores pueden mover el indicador de Peligro en el medidor de Peligro del tablero individual del jugador sentado a su derecha. **Cuanto más abajo del vial se encuentre el indicador de Peligro, más baja es la probabilidad de que ese jugador se tope con Garfio, pero cuanto más arriba del vial se encuentre el medidor de Peligro, más posibilidades habrá de que acabe encontrándose con Garfio.**



Poco peligro

Mucho peligro

¿Dónde está Garfio?

La presencia de Garfio está representada por círculos rojos en el mini-mapa de Nunca Jamás de cada jugador y solo deben aplicarse al jugador que está sentado a su derecha.

Ten en cuenta que los círculos que están ocultos por zonas oscuras deben ignorarse.

Ejemplo de 2 círculos: uno activo (rojo) y otro inactivo (gris).



Por tanto, cada jugador desconoce las zonas peligrosas en las que su Personaje puede encontrarse con Garfio, pero conoce las zonas peligrosas del jugador sentado a su derecha.



3. Realizar acciones en la isla

Empezando por el jugador inicial (la persona con la Brújula en su poder), y siguiendo en sentido horario, cada jugador jugará su turno como jugador activo. El jugador activo puede realizar cada una de las 3 siguientes acciones, una vez, y en cualquier orden que elija:

Mover:


El jugador activo coloca la *plantilla de Movimiento* en su ficha de Personaje, orientándola como desee, y luego traza el camino que va a recorrer con su rotulador, usando **únicamente la parte azul de la plantilla**. Puede realizar un movimiento de la longitud que desee, pero siempre dentro del límite de la plantilla de Movimiento. Cuando termine deberá dibujar una cruz al final de su trayectoria, en el lugar donde quiere detener su movimiento y, a continuación, colocar su ficha de Personaje sobre esa cruz.



Se puede acceder a toda la isla, incluyendo las zonas con aguas poco profundas. Las únicas zonas inaccesibles son aquellas marcadas en rojo.



Acampar:

Si hay una casilla de Campamento sin tachar en el tablero , el jugador activo puede acampar. Para ello colocará la plantilla de Exploración como desee alrededor de su ficha de Personaje siempre y cuando dicha ficha permanezca en el interior de la plantilla. Esta es una de las maneras de ir más allá de la zona accesible del tablero de juego. A continuación el jugador activo deberá trazar un perímetro utilizando el borde exterior de la plantilla. Si Garfio se encuentra dentro del perímetro trazado, quedará completamente neutralizado hasta el final de la partida y para todos los jugadores (consulta la *acción Explorar*).

Cuando se tachen todas las casillas de Campamento del tablero, esta acción deja de estar disponible para el resto de la partida. Ten en cuenta que Peter puede, con su capacidad especial, Acampar una vez más aunque no queden casillas de Campamento disponibles (consulta *Capacidades de los Personajes* en la página 7).

Perímetro




Interior de la plantilla



Explorar:

Esta acción se utiliza para encontrar a los Niños Perdidos. El jugador activo colocará la *plantilla de Exploración* como desee alrededor de su ficha de Personaje siempre y cuando dicha ficha permanezca en el interior de la plantilla. Esta es una de las maneras de ir más allá de la zona accesible del tablero de juego. A continuación el jugador activo deberá trazar un perímetro de Exploración utilizando el borde interior de la plantilla.



El jugador a la izquierda del jugador activo comprueba si este se encuentra con Garfio, es decir, si hay algún espacio de Garfio dentro del círculo de exploración en su mini-mapa. Si se da el caso deberá tachar con una cruz una casilla de Garfio  en el tablero de Nunca Jamás. Si un jugador no quiere realizar la acción de Exploración, no se topará con Garfio, aunque su Personaje se haya detenido en un lugar donde esté presente ese temible pirata.

Recuerda: los círculos que queden ocultos por las zonas oscuras no se tienen en cuenta.

A continuación, el jugador situado a la izquierda del jugador activo indica si el Niño Perdido ha sido encontrado. Es decir, si el lugar indicado por la equis de su funda transparente está dentro del perímetro dibujado por la acción Explorar. Si lo está:

El jugador activo debe:

- ◆ Tachar una casilla de Niño Perdido en el tablero de Nunca Jamás.
- ◆ Borrar todos los perímetros de exploración de su color que todavía estén en el tablero, incluyendo los círculos discontinuos de Peter, si es su Personaje.
- ◆ Descartar todas las cartas de Visión que tenga en su tablero individual.

El jugador sentado a la izquierda del jugador activo debe:

- ◆ Borrar la equis de su funda transparente.
- ◆ Descartar la funda transparente y reemplazarla con otra que se encuentre en el sobre sin que nadie la vea.
- ◆ Poner una nueva equis en su funda para indicar la localización del siguiente Niño Perdido.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar sus acciones, el jugador inicial pasa la Brújula al jugador sentado a su *izquierda* y comienza un nuevo turno.

Final de la partida

La partida continúa ronda tras ronda hasta que se alcanza la condición de victoria (tachar 4 casillas de Niño Perdido) o de derrota (tachar 5 casillas de Garfio). Cuando se cumpla una de esas condiciones, la partida termina inmediatamente. Pero recuerda que puedes volver a aventurarte en el país de Nunca Jamás jugando otra partida cuando más te apetezca.

¡Más aventuras!

¿Y qué tal si te embarcas en una aventura aún más extraordinaria? ¿Una en la que tus hazañas o derrotas influyan en la historia de Nunca Jamás? ¿Te apetece? Pues sigue leyendo.

Cuando termines una partida, vuelve a guardar en el sobre las cartas de Evento que estén en juego. Si es tu primera partida, no tendrás Eventos en juego, pero deberás añadir uno tal y como te explicamos a continuación.

Si habéis ganado la partida:
roba al azar una carta de Evento negativo y métela en el sobre de Eventos.

Si habéis perdido la partida:
roba al azar una carta de Evento positivo y métela en el sobre de Eventos.



Para tu siguiente partida deberás aplicar una serie de cambios en la preparación:

Antes de empezar una nueva partida, saca todas las cartas de Evento del sobre de Eventos y ponlas en juego sobre la mesa de tal manera que todo el mundo pueda verlas. Los efectos de las cartas de Evento en juego se aplican a lo largo de toda la partida. Si los efectos de las cartas de Evento entran en conflicto con las reglas del juego, los efectos de las cartas tienen prioridad sobre las reglas.

Situaciones especiales al final de una partida en el modo Aventura:

Si perdéis una partida con todas las cartas de Evento positivo en juego, retira una carta de Evento negativo que ya esté en juego.

Si perdéis una partida con todas las cartas de Evento positivo en juego y ninguna carta de Evento negativo en juego, ¡Garfio habrá ganado la batalla... pero no la guerra! Deja todas las cartas de Evento positivo en el sobre. Seguro que la experiencia que habéis adquirido interpretando las visiones os ayudará a ganar la siguiente partida.

Si ganáis una partida con todas las cartas de Evento negativo en juego, retira una carta de Evento positivo que ya esté en juego.

Si ganáis una partida con todas las cartas de Evento negativo en juego y ninguna carta de Evento positivo en juego, ¡felicidades! ¡Habéis obtenido una gran victoria! ¡Habéis derrotado definitivamente a Garfio! Devuelve todas las cartas de Evento a la caja para que vuestra próxima partida sea una aventura totalmente diferente.

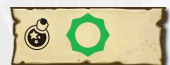
Capacidades de los Personajes

En Isla de Pan cada Personaje puede utilizar su capacidad tantas veces como quiera, lo que lo hace único y diferente dentro del equipo. Las capacidades especiales de los Personajes solo están disponibles cuando esté en juego la carta de Evento positivo «Polvo mágico».



Capacidad: durante la fase **Realizar acciones en la isla**, Peter puede realizar la acción **Descubrir a Garfio**. Si decide hacer esta acción no podrá realizar la acción **Explorar** en esa misma fase.

Descubrir a Garfio: Peter coloca la plantilla de Exploración como desee alrededor de su ficha de Personaje, siempre y cuando dicha ficha permanezca en el interior de la plantilla. A continuación deberá trazar un perímetro con una línea discontinua utilizando el borde interior de la plantilla. El jugador a la izquierda de Peter le deberá indicar si Garfio se encuentra dentro de ese perímetro. En esta fase de Peter no tache ninguna casilla de Garfio o de Niño Perdido en el tablero.



Capacidad especial: Peter ya no puede usar su capacidad **Descubrir a Garfio**, pero puede realizar una acción **Acampar adicional** tachando la casilla especial que hay en el tablero para tal efecto.



Peter



Capacidad: en el paso **Robar 2 cartas** de la fase **Recibir visiones**, Tigridia puede, si así lo desea, robar la primera carta de **Visión** de la pila de descartes en lugar de robarla de un mazo de **Visión**. Independientemente de lo que decida, la segunda carta la deberá robar de un mazo de **Visión**.



Capacidad especial: en el paso **Robar 2 cartas** de la fase **Recibir visiones**, Tigridia puede, si así lo desea, robar sus dos cartas de donde quiera: de la pila de descartes o de los mazos de **Visión**.

Tigridia



Capacidad: en la fase **Recibir visiones**, antes del paso **Jugar cartas de Visión**, Wendy puede recolocar las cartas de **Visión** de dirección que se encuentren en el medidor de **Huellas** del jugador de su derecha.

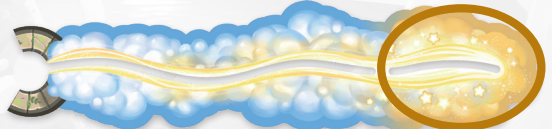


Capacidad especial: en la fase **Recibir visiones**, antes del paso **Jugar cartas de Visión**, Wendy puede recolocar cualquier carta de **Visión** que se encuentre en el medidor de **Huellas** del jugador de su derecha.

Wendy



Capacidad: Hada puede utilizar la segunda parte de la plantilla de **Movimiento** para recorrer más distancia.



Capacidad especial: Hada puede moverse a cualquier lugar del tablero. No utiliza la plantilla ni traza camino alguno, simplemente dibuja una cruz en el lugar al que quiere llegar y pone su ficha de Personaje allí.

Hada



Capacidad: John y Michael pueden trazar hasta 2 perímetros de **Exploración** diferentes con la acción **Explorar**.



Capacidad especial: John y Michael pueden trazar hasta 3 perímetros de **Exploración** diferentes con la acción **Explorar**.

John y Michael



*«Es extraño, pero todos la reconocieron al instante,
[...] como a una vieja amiga con quien volvían
para pasar las vacaciones».*

James Matthew Barrie, Peter Pan, capítulo 4



Isla de Pan es un juego de Marc Paquien, ilustrado por Jérémie Fleury.

Proyecto y diseño gráfico: Denis Hervouet

Revisión de las reglas: Matthew Molandes

© Matagot 2022

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

www.matagot.com

Para Camille.

Un agradecimiento especial a Jérémie Fleury. El juego y las ilustraciones son el fruto de una hermosa complicidad.

Un enorme agradecimiento a mis colegas los autores por su preciosa ayuda: Cédric Millet, Eliette y Jérémy Fraile, Yohan Servais, Bruno Cathala, Christophe Rimbault, y a *La Cafetière*: Ludo, Antoine y Corentin. A las personas que han probado el juego: Myriam, Magali, *les Couz*, por supuesto, el *Team Essen* y especialmente a Yaëlle y Laurent, a Marine Cazaux, Grégoire Cléménçon, a los jugadores de *Meeple en La Roche sur Foron*, a los jugadores de *Anney Ludique* y a *La Ludothèque de l'Arbre à jouets*, y en particular a Cédric.

Y, por supuesto, muchas gracias, Laure.