

TREOS

Un juego de Arne aus dem Siepen para 2-4 personas a partir de 10 años | Duración de la partida: aprox. 20 min por participante

La tormenta arrecia y, al igual que tú, muchos viajeros se están resguardando en la posada, a las afueras de la ciudad. Lleváis horas atrapados aquí dentro y el caos reina en el local. De fondo se escuchan los golpes de las jarras de cerveza, los dados rodando por las mesas de madera, y las monedas circulando de mano en mano. En algún lugar de la posada, alguien toca un violín desafinado. Se oyen cánticos y risas por todas partes.

La única persona que no parece disfrutar de la fiesta eres tú. Y con razón. Cuando ibas de camino hacia el resguardo de las murallas de tu ciudad, una banda de forajidos te robó prácticamente todo tu dinero y, para colmo, te pilló la tormenta. Estás triste y con la ropa completamente empapada; y estás desahogándote con el dueño de la posada, con quien te quejas de tu mala suerte.

En la mesa que está detrás de ti, un hombre con una capa desgastada gana ronda tras ronda a un juego de dados. No le habías visto nunca y empiezas a sospechar que ha trucado los dados. Su montón de monedas de oro no hace más que crecer. Sin embargo, sus contrincantes no parecen tener las mismas sospechas que tú, ya que después de cada ronda le dan palmadas en el hombro de muy buen talante y le piden que invite a otra ronda de cervezas.

El dueño de la posada, un buen hombre de cara rechoncha, sacude la cabeza: —Un día el juego será su perdición —dice— pero no será hoy. Nadie puede echárselo en cara.

—¿Cómo es posible? ¿Está haciendo trampas?

El posadero mira a su alrededor y se inclina hacia ti.

—Escucha —dice finalmente—, creo que no te vendría mal un poco de suerte, así que te contaré algo. Se dice que ha comprado un elixir en el mercado negro de Treos que, supuestamente, atrae la buena suerte. He oído por ahí que vale 20 monedas de oro, sin regateos.

Te parece una auténtica locura, pero estás viendo la buena suerte de ese hombre con tus propios ojos y, tal y como estás, no te queda otra que creerle. Compruebas rápidamente cuántas monedas te quedan en el bolsillo, pero solo notas el tintineo de unas tristes monedas de bronce. El posadero te guiña un ojo.

—Mira, sé que el viejo molinero está buscando a alguien que transporte un saco de grano a cambio de una moneda de oro. No es que sea mucho, pero es un comienzo...

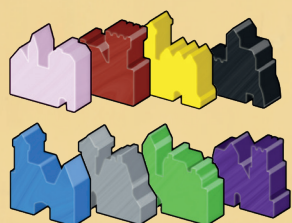
Te vas a tus aposentos a descansar unas pocas horas más y, al amanecer, abandonas la posada en busca de la buena suerte.

Objetivo

Salid y explorad el mundo: completad misiones y misiones complementarias para conseguir el oro que necesitáis antes que los demás, porque ¿quién sabe cuántos elixires de la suerte quedan todavía? La primera persona en conseguir las 20 monedas de oro necesarias gana la partida.

Contenido

Componentes de madera



8 Ciudades
(de colores diferentes)



4 peones de Personaje
(1 por participante)

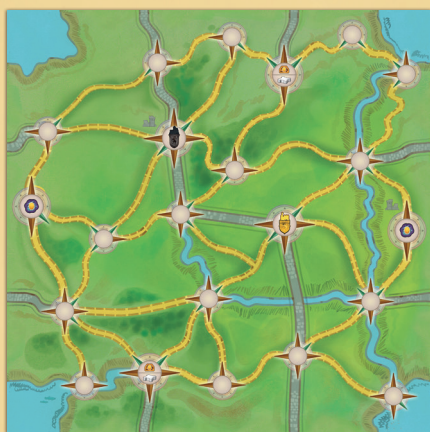


4 Fortalezas



5 Forajidos

Componentes de cartón



4 regiones (piezas del mapa)



1 marcador de Oro



4 fichas de Oro
(1 por participante)



4 fichas de Posada



9 fichas de Lugar secreto



4 fichas solapa
(1 por participante)



4 tableros de Personaje (1 por participante)



12 fichas de Intriga
(3 por participante)



16 fichas de Arma

(4 fichas de 4 tipos diferentes)



4 piezas de Orden de turno

184 cartas



4 misiones personales
(1 por participante)



48 misiones comunes
(12 por región)



48 cartas de Movimiento
personales
(12 por participante)



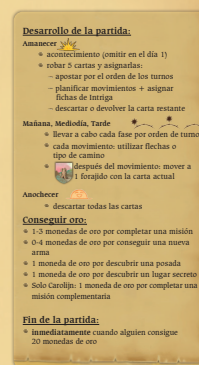
36 cartas de Movimiento
comunes



24 misiones
complementarias



20 acontecimientos



4 cartas Resumen

Preparación

Preparad la partida tal y como se indica a continuación. Cuando terminéis, devolved a la caja cualquier componente que no hayáis utilizado.

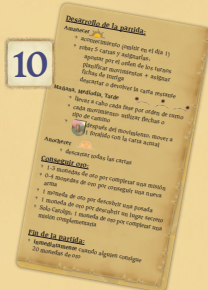
Parte central

- 1 Tomad las 4 **regiones** con las caras de las ciudades de colores  bocarriba y colocadlas en la orientación que queráis formando una **cuadrícula de 2 x 2** en la parte central para crear el mapa. Sentaos alrededor de la mesa de tal forma que todos os encontréis frente a uno de los cuatro bordes del mapa (*puede haber más de una persona frente al mismo borde*).
- 2 Colocad el **marcador de Oro** al lado del mapa.
- 3 En cada **región**, colocad los siguientes componentes en los espacios indicados:
 - a) 1 **Ciudad** en cada uno de los espacios con la forma y el color correspondientes,
 - b) 1 **Lugar secreto** aleatorio, con la cara del oro bocarriba, en cada espacio ,
 - c) 1 **Fortaleza** en el espacio  que esté más cerca del borde del mapa y, encima de ella, tantas **armas de 1 solo tipo** como participantes haya en la partida,
 - d) 1 **Posada**, con la cara del oro bocarriba, en el otro espacio  y, encima de ella, 1 **Forajido**.
- 4 Colocad el **Forajido** restante (*el quinto*) en el espacio del **lago central** en la región donde se encuentran las ciudades azul y verde.
- 5 Separad las **misiones comunes** en 4 mazos según sus reversos. Barajad los mazos por separado y colocad cada uno al lado de la región que contenga las mismas ciudades que se muestran en los reversos de sus cartas.
- 6 Poned bocarriba la **carta superior** de cada uno de los mazos de misión.
- 7 Barajad las **misiones complementarias** y colocadlas en un mazo bocabajo al lado del mapa. Repetid el mismo proceso con las **cartas de Acontecimiento** y con las **cartas de Movimiento comunes**.
- 8 Dejad las **piezas de Orden de turno** al alcance de la mano. En partidas de 3 personas, solo usaréis las piezas del 1 al 3; y en partidas de 2 personas, podéis jugar sin ellas o solo con las piezas 1 y 2.

Cada participante

- 9 Tomad cada uno 1 **tablero de Personaje** aleatorio, los componentes del mismo color y 1 ficha solapa:
 - a) Colocad vuestra **misión personal** bocarriba por encima del espacio , en la parte superior izquierda de vuestro tablero de Personaje.
 - b) Colocad la **ficha solapa** sobre el espacio  , en la parte superior de vuestro tablero de Personaje, cubriendo esos iconos. El personaje de Sophie Larousse (*morado*) tiene 2 de estos espacios, de los cuales debe cubrir el de la derecha.
 - c) Barajad vuestras 12 **cartas de Movimiento personales** y colocadlas bocabajo en un **mazo de robo** en el **lado izquierdo** de vuestro tablero de Personaje; y dejad vuestras 3 **fichas de Intriga** cerca.
 - d) Colocad vuestra **ficha de Oro** en la casilla 0 del marcador de Oro; con ellas llevaréis el recuento de cuánto oro tenéis en todo momento.
 - e) Poned vuestro **peón de Personaje** al lado de la ciudad de su mismo color.
- 10 Si lo necesitáis, tomad 1 **carta Resumen**.

**¡Ya tenéis todo
preparado para jugar!**





Desarrollo de la partida

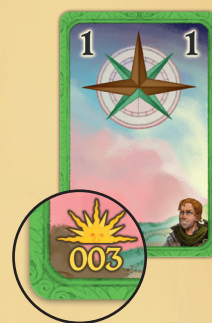
La partida se desarrolla durante varias rondas, llamadas **días**, que constan de **5 fases** cada una. En cada ronda planificaréis **3 turnos** por adelantado, que después llevaréis a cabo uno a uno. Este proceso se repite hasta que alguien consiga las 20 monedas de oro (o más) y gane la partida **inmediatamente**.

Amanecer ☀️ : planificación

Del día 2 en adelante, al inicio de cada día debéis revelar el siguiente **acontecimiento** del mazo correspondiente y leer en voz alta qué **reglas van a cambiar** durante ese día. A menos que se indique lo contrario, el acontecimiento afecta a todas las fases de ese día (*¡No robéis carta de Acontecimiento en el día 1!*).

Después, todos tenéis que realizar estos 3 pasos simultáneamente:

1. Robad **5 cartas de Movimiento** de vuestro mazo de robo. Si os quedáis sin cartas antes de poder robar las 5 que necesitáis, barajad la pila de descartes para crear un nuevo mazo; y después, robad las cartas que os falten.
2. Asignad las cartas que habéis robado **bocabajo** a los espacios que hay en la parte inferior de vuestro tablero de Personaje tal y como se explica a continuación. Podéis mirar estas cartas en **cualquier momento**.
 - En el espacio ☀️ apostáis por el **orden de turno**: cuanto más alto sea el **número** que aparece en la esquina inferior izquierda de la carta que coloquéis en este espacio, más pronto os moveréis ese día.
 - En los espacios *↖️, *↗️ y *↘️, planificáis vuestros **3 turnos** de ese día, teniendo en cuenta las **opciones de movimiento** de las cartas que coloquéis aquí.
 - La **quinta** carta no se utiliza durante este día: o bien la volvéis a colocar encima del mazo de robo (*para robarla al día siguiente*) o la dejáis en la pila de descartes. Eso sí, en ambos casos, dejad la carta **bocabajo**.
3. Colocad 1 **ficha de Intriga bocabajo** sobre cada una de las cartas de los espacios *↖️, *↗️ y *↘️. La ficha que esconde el símbolo 🐭 indica cuándo moveréis a 1 Forajido (*más información sobre esto en la página 5*). Podéis mirar estas fichas en **cualquier momento**.



Una vez que todos hayáis completado los pasos 1-3, poned **bocarriba** la carta que tenéis en el espacio ☀️ y asignad las **piezas de Orden de turno** según los **números** que os hayan salido en las cartas: quien haya revelado el número más alto se queda la pieza 1, quien tenga el segundo número más alto la pieza 2, etc.

Mañana ☀️↖️, Mediodía ☀️↗️ y Tarde ☀️↘️ : movimiento

Durante cada una de estas 3 fases, siguiendo el orden de turno establecido de forma **ascendente**, cada uno juega **1 turno**.

En vuestro turno, primero revelad la **carta de Movimiento** y la **ficha de Intriga** que hayáis asignado a la fase que estéis jugando; después, continuad con vuestro turno tal y como se describe en las siguientes páginas.

Anochececer 🌅 : reinicio

Cuando todos hayáis terminado vuestro tercer turno, colocad todas las cartas de Movimiento que tengáis en la parte inferior de vuestro tablero de Personaje **bocabajo** en vuestra pila de descartes. Poned la carta de Acontecimiento que habéis utilizado ese día bocabajo en la parte inferior del mazo de acontecimientos. Después, continuad con la fase del Amanecer del día siguiente.

Un turno de juego

En vuestro turno, tendréis que mover a vuestro peón de Personaje por el mapa. Si termináis en un espacio especial, podréis usar su efecto. Además, en 1 de vuestros 3 turnos del día, también podréis mover a 1 forajido.

Espacios del mapa

Los espacios del mapa están conectados entre ellos por **caminos**: senderos, carreteras y agua. Algunos espacios son especiales: las ciudades, las fortalezas, las posadas y los lugares secretos.

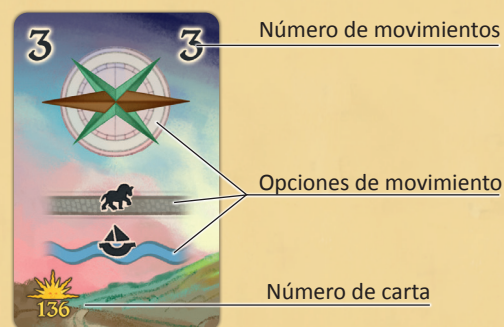


Cada espacio puede tener caminos hasta en 8 direcciones distintas: arriba, abajo, izquierda, derecha y las direcciones diagonales intermedias. Las direcciones disponibles de cada espacio están indicadas mediante las flechas de la **rosa de los vientos**.

Cartas de Movimiento

Durante las fases de la Mañana ☀, el Mediodía ☀ y la Tarde ☀, utilizaréis las cartas de Movimiento que hayáis asignado a esas fases para mover a vuestro personaje **de espacio a espacio en el mapa**. Cada carta os muestra qué opciones tenéis para moveros por él.

Los senderos 🚶, las carreteras 🐘 y el agua 🚤 os permitirán abandonar vuestro espacio actual por el **camino** correspondiente, **independientemente** de la dirección.



Ejemplo: con esta carta, por ejemplo, podrías moverte a través del agua.

Las flechas (o rosa de los vientos) os indican las **direcciones** en las que podéis moveros desde vuestro espacio actual, **independientemente** del tipo de camino.



Ejemplo: estas 2 cartas te permiten moverte en la dirección y camino marcados, respectivamente: la primera porque muestra una flecha en esa dirección, y la segunda porque te permite desplazarte por sendero.

¿Qué dirección es «arriba»?

Cuando utilizéis las flechas de la rosa de los vientos de las cartas de Movimiento, tomad siempre la perspectiva desde la que estáis sentados en la mesa mientras sujetáis la carta recta. **No** se puede girar una carta hacia un lado ni voltearla para cambiar la perspectiva.



Julia



Álex



Lucas



Ejemplo: Julia se sienta frente a Lucas, así que lo que para Lucas es «arriba», para Julia es «abajo» y, a su vez, para Álex es «derecha». Estas diferencias no importan, utilizad vuestras cartas siempre desde vuestra perspectiva.

Lagos

El mapa contiene diversos lagos: en el centro, en las esquinas, en los bordes y 2 de ellos en medio de una de las cuatro regiones. Cuando lleguéis a un lago, podéis moveros a **cualquier** espacio que esté directamente en contacto con él.



***Ejemplo:** te encuentras en un espacio en contacto directo con un lago. La carta de Movimiento de la imagen te permite moverte a cualquiera de los espacios marcados en el mapa, porque todos están directamente conectados al lago.*

Movimientos

Con vuestras cartas de Movimiento personales podéis realizar 1 o 2 movimientos; mientras que las cartas de Movimiento comunes, que podréis ir consiguiendo conforme avance la partida, proveen 3 o 4 movimientos por turno.

Para cada movimiento, elegid **1** de las opciones de movimiento disponibles en vuestra carta de Movimiento actual. Podéis elegir la misma opción para más de uno o para todos vuestros movimientos o elegir una opción diferente para cada movimiento.

Los peones de Personaje de **otros** participantes **no** os impiden moveros por los caminos donde se encuentran ubicados: podéis pasarlos o compartir espacio con ellos.



***Ejemplo:** tú (rojo) te diriges hacia el lugar secreto indicado. Primero, utilizas una de las flechas para moverte hacia abajo; después, eliges el agua para moverte por el lago; finalmente, te mueves hacia abajo por el río hasta el lugar secreto.*

Podéis utilizar **menos** movimientos de los que os permite vuestra carta o incluso podéis decidir **no moveros**. Si os movéis al menos 1 espacio, **no** podéis volver al espacio donde empezasteis este turno. Solo podréis volver a dicho espacio más adelante, en futuros turnos.

Forajidos

Hay 5 forajidos en el mapa; los espacios ocupados por forajidos se consideran bloqueados: **no podéis** moveros a ellos ni pasar por ellos.

Al **final de la fase** en la que hayáis colocado la ficha de Intriga con el símbolo del , podréis mover **solo** a **1** forajido, tal y como se explica a continuación:

- Mover al forajido utilizando la **misma carta de Movimiento** con la que acabáis de mover a vuestro personaje. En este caso, también podéis utilizar menos movimientos de los que os permite vuestra carta o incluso no mover a ningún forajido.
- Los forajidos **no pueden** pasar o moverse a ciudades, fortalezas o espacios ocupados por uno de los personajes. Por el contrario, sí pueden desplazarse a posadas, lugares secretos o espacios que no estén ocupados por un personaje.
- Un mismo espacio puede ser **compartido** por más de 1 forajido.

En otras palabras: los forajidos no pueden compartir espacio con ningún componente de madera que no sea otro forajido.

Nota: debéis completar primero el movimiento de vuestro peón de Personaje antes de mover a un forajido.



***Ejemplo:** una vez que ya has movido a tu personaje, puedes mover a 1 forajido hasta un máximo de 3 espacios, ya que has colocado la ficha de Intriga necesaria. El forajido del mapa no puede moverse a la ciudad amarilla, así que lo desplazas hacia abajo y después a la derecha por el agua, dejándolo en ese espacio con la intención de bloquear a Urs von Hallen (verde).*

Acontecimientos con

Algunas cartas de Acontecimiento muestran esta ficha de Intriga: estos acontecimientos no afectan a todas las fases de un día, sino solo a la fase en la que se revela dicha ficha, por lo que para cada participante puede darse en una fase distinta.

A continuación se explican algunos de estos acontecimientos en detalle, para ver cómo pueden llegar a modificar las reglas:

Asaltos: podéis mover a 1 forajido a un espacio ocupado por otros personajes. Si lo hacéis, desplazad a todos esos personajes a los espacios adyacentes que vosotros elijáis. Si uno de los personajes presentes es el vuestro, dejadlo donde está. Si desplazáis 1 de los peones a un espacio donde ya hay un forajido o a un lugar especial, no sucede nada. Como siempre, no podéis mover al forajido a una ciudad o fortaleza.

Corrientes rápidas/Espíritu viajero/Viento favorable: estos acontecimientos otorgan 1 movimiento adicional en un tipo de camino específico, que podréis llevar a cabo independientemente de vuestra carta de Movimiento. Podéis utilizar este movimiento adicional en cualquier momento durante vuestro turno: como primer o último movimiento, o como un movimiento intermedio. Como siempre, debéis terminar primero vuestro movimiento antes de mover a un forajido o utilizar el efecto de un espacio especial.

Espacios especiales

Cuando terminéis vuestro movimiento en una ciudad, fortaleza, posada o lugar secreto, podréis utilizar su efecto. No podréis beneficiaros de él si no os habéis movido durante el turno.

CIUDADES: Misiones



Todos empezáis la partida con 1 **misión personal** que os requiere visitar una ciudad en una región **diferente**. Si lo conseguís, obtenéis 1 **moneda de oro**, como se indica en la carta de Misión, y podéis tomar 1 **nueva misión** del **mazo de misiones** correspondiente a la región en la que os encontréis actualmente.

Además, cuando **completéis** vuestra misión personal (*visitando la ciudad correspondiente en una región diferente*) podréis quitar la **ficha solapa** de vuestro tablero de Personaje y devolver la misión personal a la caja del juego. Esto significa que, desde este momento, podréis tener **hasta 2** misiones comunes por encima de vuestro tablero de Personaje. Sophie Larousse (*morado*) es una excepción a esta regla ya que, una vez que haya completado su misión personal, puede tener hasta 3 misiones comunes al mismo tiempo, pues antes de completarla ya puede elegir 1 misión común.

Todas las misiones comunes requieren que visitéis una ciudad en concreto o una de entre dos ciudades específicas. Si termináis vuestro movimiento en una ciudad en la que tenéis más de una misión, podréis completar todas ellas una tras otra. Cada misión que completéis os otorgará 1 o más **recompensas**. Una vez completéis una misión, devolved la carta a la parte inferior del mazo del que la habíais robado.

Recompensas



Oro: moved vuestra ficha de Oro en el marcador de Oro el número de casillas indicadas.



Carta de Movimiento: robad 1 carta de Movimiento común del mazo y **sin mirarla**, colocadla bocabajo **encima** de vuestro **mazo de robo** personal.



Misión complementaria: robad 1 misión complementaria del mazo y colocadla **bocabajo** por encima de vuestro tablero de Personaje. Ver la sección *Posadas* para más información (pág. 7).

Hayáis completado una misión o no, podréis tomar 1 **nueva misión común** del mazo de misiones de la región en la que os encontréis actualmente. Colocad la nueva misión en un espacio para misión disponible por encima de vuestro tablero de Personaje. Si es necesario, descartad una misión complementaria primero para dejar un espacio libre (ver *Posadas en la pág. 7*). **No podéis descartar una misión personal ni común.** Si robáis una misión, dadle la vuelta a la siguiente carta de ese mazo y dejadla bocarriba.

Nota: incluso si tenéis espacio para más de una misión, en cada turno solo podréis tomar 1 **nueva misión común como máximo**.



Ejemplo: por la Mañana, te mueves a Westend (ciudad negra), donde tomas una misión que tienes que completar en Sarass Fords (ciudad amarilla). Como ya tenías una misión para Sarass Fords en tu tablero, vas allí para completar ambas misiones, con lo que ganas 3 monedas de oro y 1 misión complementaria. Finalmente, tomas una nueva misión común del mazo.

FORTALEZAS: Armas



Vuestro tablero de Personaje tiene 4 espacios para armas en los que podréis coleccionar armas **diferentes**. Cada fortaleza del mapa proporciona 1 único tipo. Colocad las armas que consigáis, **de izquierda a derecha**, en los espacios indicados, recolectando a su vez la cantidad de **oro** correspondiente y, potencialmente, una **recompensa** adicional específica de vuestro personaje:



Carolijn Cerfontain (rojo): Roba 1 **misión complementaria** del mazo y colócala bocabajo por encima de tu tablero de Personaje. Ver la sección *Posadas* para más información (pág. 7).



Leonardo Bastoras (amarillo): Al conseguir tu segunda y tercera arma, roba 1 **carta de Movimiento común** del mazo y, sin mirarla, colócala bocabajo encima de tu mazo de robo.



Sophie Larousse (morado): Puedes tomar 1 **misión común** del mazo de misiones de la región en la que te encuentres actualmente. Coloca la nueva misión en uno de tus espacios para misión disponibles en la zona superior de tu tablero de Personaje. Si lo necesitas, puedes descartar una misión complementaria para liberar un espacio. Si no tienes espacios disponibles, te llevas el oro pero no la misión complementaria. Si robas una misión, dale la vuelta a la siguiente carta de ese mazo y déjala bocarriba.



Urs von Hallen (verde):



En total, consigues más oro que los demás personajes. Por tu primer arma, no consigues oro.

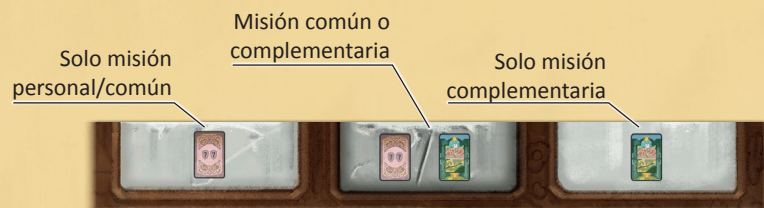
Podéis volver a visitar una fortaleza en la que ya hayáis estado previamente, pero no conseguiréis otra arma de ese tipo; solamente podréis coleccionar **armas diferentes**, es decir, no podréis tener 2 del mismo tipo. El orden en el que las vayáis consiguiendo no importa.



POSADAS: Misiones complementarias

Robad 1 **misión complementaria** del mazo y colocadla **bocabajo** en un **espacio para misión complementaria disponible** en la parte superior de vuestro tablero de Personaje. Nota:

- Vuestros tableros de Personaje cuentan con **3 espacios para misiones complementarias**, de los cuales 1 puede contener una misión común o una misión complementaria una vez que hayáis retirado la ficha solapa (ver la sección Ciudades en la pág. 6). Sophie Larousse (morado) tiene 2 espacios de este tipo.



- Si no tenéis espacio disponible para la nueva misión complementaria, debéis **descartar** una: o bien descartáis una misión complementaria que ya tenáis en uno de los espacios o bien descartáis la nueva. Cuando lo hagáis, devolved la misión complementaria descartada bocabajo al final del mazo de misiones complementarias. Podéis descartar misiones complementarias en cualquier momento y sin una razón en concreto.
- Podéis mirar vuestras misiones complementarias y reorganizarlas en vuestros espacios **siempre que queráis**.



Bonificación por hallazgo: cuando entréis en una posada en la que **nadie** haya entrado antes, además de la misión complementaria, también obtenéis **1 moneda de oro**, así que avanzad vuestra ficha de Oro en consecuencia. Después, dadle la vuelta a la ficha de Posada dejando su reverso (es decir, la cara que no tiene una moneda de oro) bocarriba.



Completar una misión complementaria: las misiones complementarias os imponen una tarea, que podréis completar **durante la siguiente fase o más tarde**. Si la completáis, os lleváis la **recompensa** indicada: robad 1 carta de Movimiento común del mazo y colocadla, **sin mirarla**, bocabajo **encima** de vuestro **mazo de robo**. Después, devolved la misión complementaria completada debajo del mazo de misiones complementarias.

Nota: todas las posadas están bloqueadas por forajidos al inicio de la partida.

LUGARES SECRETOS: hitos, asentamientos y portales



Hay 3 tipos de lugares secretos, cada uno con un **efecto** diferente:



Hito (x4): robad 1 **carta de Movimiento común** del mazo y, sin mirarla, colocadla bocabajo **encima** de vuestro mazo de robo.



Asentamiento (x2): robad 1 **misión complementaria** del mazo y colocadla bocabajo en la parte superior de vuestro tablero de Personaje. Ver la sección Posadas para más información.



Portal (x3): si solo hay 1 portal, no tiene efecto alguno. Sin embargo, en cuanto haya 2 o 3 portales, podéis utilizarlos al inicio, durante o al final de vuestro movimiento. Todos los espacios con un portal se consideran **1 único espacio**, es decir, saltar de un portal a otro **no** consume ningún movimiento, ya que se consideran el mismo espacio. Podéis utilizar un portal en el mismo turno en el que lo hayáis descubierto. Los forajidos también pueden utilizar los portales y, si un forajido ocupa un portal, solo esa salida está bloqueada.

Bonificación por hallazgo: cuando entréis a un lugar secreto al que **nadie** haya entrado antes, además de su efecto, también obtenéis **1 moneda de oro**, así que avanzad vuestra ficha de Oro en consecuencia. Después, dadle la vuelta a la ficha de Lugar secreto dejando su reverso bocarriba (es decir, la cara que no tiene una moneda de oro).



Ejemplo: por la Tarde, te mueves a un lugar secreto que aún no ha sido descubierto (1), por el que obtienes 1 moneda de oro. Le das la vuelta a la ficha, revelando un portal que te va a resultar muy útil, ya que, al día siguiente tenías planeado ir a Virrat (azul), que está cerca de otro portal. Terminas tu turno colocando a tu personaje en ese portal (2).

Fin de la partida

La partida termina **inmediatamente** cuando uno de vosotros consiga (al menos) **20 monedas de oro**. Cuando eso ocurra, no tenéis que terminar el día que estéis jugando: ¡esa persona ya habrá ganado! Después, leed el epílogo:

La bolsa de cuero te pesa de tantas monedas de oro que llevas. Las cuentas de nuevo y, sí, ¡lo has conseguido! Sientes el corazón desbocado, espoleas a tu caballo y te diriges hacia Treos lo más rápido que puedes. Ahora mismo, en lo único que puedes pensar es en el elixir de la suerte.

Ya en la ciudad, las laberínticas calles del este de Treos se hacen cada vez más estrechas y oscuras. Una anciana encapuchada se acerca para venderte una pata de conejo. Rechazas el ofrecimiento y le preguntas dónde se pueden comprar elixires por ahí. La mujer te lanza una mirada de desaprobación pero señala con desgana hacia el final del callejón, donde vislumbras unas escaleras que parecen llevar a una tienda de aspecto dudoso.

Subes y encuentras una única puerta. Está abierta, así que entras y llegas a una especie de buhardilla de techos bajos llena de humo. A la luz de una lámpara de aceite, una joven amontona vasijas de barro en un rincón de la estancia. Llamas a la puerta para anunciar tu llegada y la mujer se sobresalta.

Le haces tu petición, titubeante, y ella saca un botecito de su delantal.

—Este es el último —dice.

Cuando intentas tomar el bote, la mujer retira la mano rápidamente y te extiende la otra. Cuentas las monedas de oro, pagas y ella te entrega el elixir, que te bebes de inmediato. Sabe a zumo de manzana, un delicioso zumo dorado que hacía tiempo que no saboreabas. Un sentimiento de alivio te recorre el cuerpo, ya que el elixir podía haber tenido un horrible sabor a hígado de bacalao, por ejemplo.

Te despides de la mujer, ya con un nuevo brillo en los ojos. ¿Y ahora qué? Te sientes imparables, como si todas las puertas del mundo se estuviesen abriendo ante ti.

Variantes

Una vez que ya estéis familiarizados con el juego, podéis probar las siguientes variantes. Eso sí, tened en cuenta que pueden incrementar el tiempo de juego.

Cambios en la preparación

Girad las regiones, dejando bocarriba las caras que no muestran las ciudades de colores y modificad la preparación tal y como se indica a continuación:

1. Asignad un mazo de misiones comunes a cada región aleatoriamente.
2. Colocad las ciudades que aparecen en el reverso de los mazos aleatoriamente en los espacios ?.
3. Colocad el quinto forajido en un espacio aleatorio del lago central.

El resto de las instrucciones para la preparación se mantienen igual que en una partida básica.

Sin acontecimientos

La mayoría de los acontecimientos os ayudan a lo largo de la partida, pero no siempre os benefician a todos por igual, así que podéis decidir jugar sin ellos.

Forajidos más malvados

En esta variante, **debéis** moveros **al menos 1 espacio** en cada turno, siempre que sea posible (es decir, no podéis decidir saltaros un movimiento). Por lo tanto, estar bloqueado por los forajidos es mucho peor, ya que no solo os impedirán tomar el camino que queréis, sino que también pueden llegar a forzaros a ir en una dirección totalmente diferente a la que tenáis pensada. Esta variante dificulta mucho la planificación.

Objetivo superior

Si creéis que la partida termina demasiado rápido, podéis aumentar el objetivo de oro, alargando la partida hasta que alguien consiga 25 monedas. Esta variante es especialmente útil para partidas de 2 personas, que suelen ser más cortas que las partidas de 3 o 4 personas.

Habilidades de los personajes

A continuación se explican las habilidades de los distintos personajes, así como algunos consejos sobre cómo beneficiaros de ellas. Si preferís explorar el juego por vuestra cuenta, no leáis los consejos.



Carolijn Cerfontain (rojo) obtiene **1 moneda de oro** por cada misión complementaria que completa, **además de** la carta de Movimiento.

Consejo: Carolijn obtiene mayores beneficios con las posadas y las misiones que tienen una recompensa de misión complementaria. Con cada nueva arma que consigue en las fortalezas, también obtiene 1 misión complementaria.



Leonardo Bastoras (amarillo) obtiene **1 movimiento adicional** cuando revela la ficha de Intriga que esconde el símbolo . Si utiliza ese movimiento, debe realizarlo según su carta de Movimiento actual. Este movimiento adicional **no** se puede aplicar al forajido que mueva después.

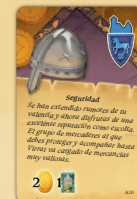
Consejo: Leonardo obtiene 1 carta de Movimiento cuando recolecta su segunda y tercera arma. Eso, junto con su movimiento adicional, puede ser de gran ayuda para acumular oro más rápido.



Sophie Larousse (morado) puede tener hasta **2 misiones** desde el principio, es decir, puede elegir 1 misión común incluso antes de completar su misión personal. Una vez que haya completado esta última, puede tener hasta **3 misiones comunes** al mismo tiempo.

Algo aún más importante es que Sophie puede completar las misiones comunes en cualquiera de las 2 ciudades de la región en la que se encuentra la ciudad objetivo.

Ejemplo: Sophie tiene una misión que cumplir en Virrat (azul), pero ella puede completarla tanto en Virrat como en Treos (verde).



Consejo: Sophie también obtiene 1 misión común cuando recolecta una nueva arma. Esto, combinado con que puede tener 2 misiones desde el principio, hace que pueda ir a la fortaleza más cercana a por una segunda misión y después completar ambas, esa y su misión personal a la vez.

Nota: durante el acontecimiento *Pacto comercial*, todos os beneficiáis de la habilidad de Sophie, por lo que, ese día, también podréis completar misiones comunes en ciudades vecinas. Obviamente, Sophie no se beneficia de este acontecimiento.



Urs von Hallen (verde) es el único personaje que puede salirse del mapa y rodearlo por detrás. Las siguientes reglas le afectan solo a él:

- Si sale del mapa por una **carretera**, reaparecerá en la carretera correspondiente del borde opuesto del mapa.
- Si sale del mapa por un **lago** que se extiende por dos regiones **en uno de los bordes**, reaparecerá en el lago correspondiente del borde opuesto del mapa.
- Si sale del mapa por uno de los **lagos de las esquinas**, reaparecerá en **otro** de los lagos de las esquinas **de su elección**.

Consejo: para Urs, las distancias son mucho más cortas y todas las fortalezas están básicamente al lado de las otras, por lo que conseguir 9 monedas de oro a través de las fortalezas es fácil y rápido. ¡Es casi la mitad del objetivo final!

Nota: durante el acontecimiento *Caminantes fronterizos*, todos os beneficiáis de la habilidad de Urs; obviamente, él no se beneficia de este acontecimiento.

Créditos

Diseño del juego: Arne aus dem Siepen

Ilustraciones: Gabriel Campagnolo

Desarrollo: Grzegorz Kobiela, Maren Holderbaum

Dirección artística: Ricarda Kleine

Diseño gráfico: atelier198

Textos de ambientación: Anika Hoffmanns

Revisión: Dale Yu y Tony Boydell

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó



© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si tienes alguna pregunta o sugerencia sobre las instrucciones, contacta con nosotros en: rules@lookout-games.de

Si te falta algún componente o alguno está dañado, contacta con el punto de venta.

Para cualquier otra cuestión, puedes encontrar ayuda en: www.asmodee.es



Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.