

LOST IN ADVENTURE

En *Lost in Adventure*, juntos exploraréis un mundo desconocido en el que todas las acciones que llevéis a cabo influirán en el desarrollo de la historia. Conforme avancéis, iréis descubriendo nuevos escenarios colocando cartas unas al lado de otras, hablando con los personajes que encontréis por el camino, recopilando pistas y utilizando distintos objetos de forma inteligente: vuestras decisiones afectarán a la aventura y os guiarán a uno de los posibles finales.

EL LABERINTO

El mito del laberinto lleva fascinando al mundo entero durante siglos. Ahora, vosotros podéis convertiros en el héroe de la historia y sumergiros en la búsqueda del minotauro, en una aventura a caballo entre la leyenda y la realidad.

CONTENIDO

1 PEÓN DE HÉROE



8 FICHAS DE FAVOR



44 CARTAS DE ESCENARIO



CARA DELANTERA



CARA TRASERA

40 CARTAS DE OBJETO



CARA DELANTERA

CARA TRASERA

80 CARTAS DE INTERACCIÓN



CARA DELANTERA CARA TRASERA

10 CARTAS DE PROFECÍA



CARA DELANTERA

CARA TRASERA



IMPORTANTE

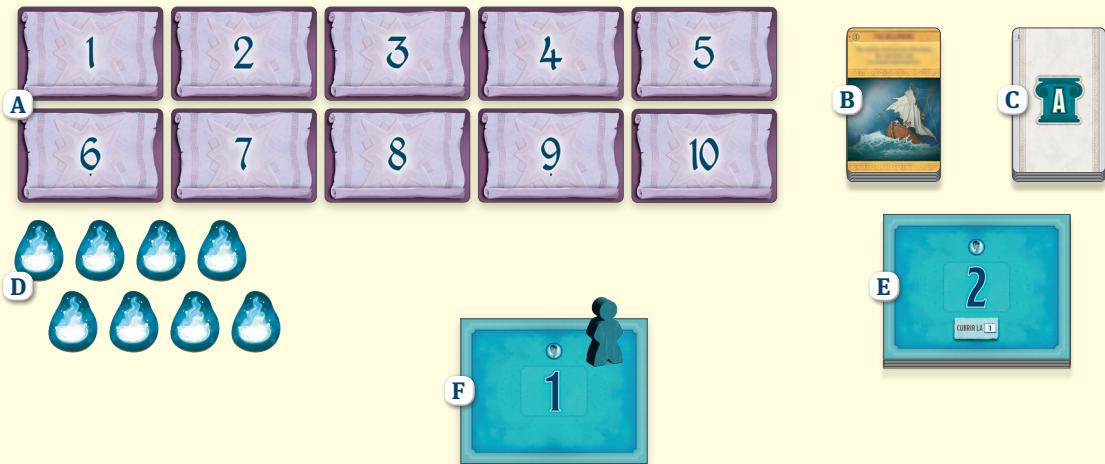
NO BARAJÉS LOS MAZOS DE CARTAS. ESTOS YA VIENEN ORDENADOS DE TAL FORMA QUE OS SEA FÁCIL ENCONTRAR LAS CARTAS DURANTE LA PARTIDA. NO MIREIS NI LÉAIS LAS CARTAS A MENOS QUE SE OS INDIQUE LO CONTRARIO.

OBJETIVO DEL JUEGO

Lost in Adventure es un juego cooperativo: todos formáis un único equipo y ganáis o perdéis juntos. Las reglas y los componentes están orientados a este tipo de partidas grupales, pero también se puede jugar en solitario. El objetivo es cumplir todas las Profecías y completar la aventura con la mayor cantidad de Favores posible.

En este juego es importante descubrir con quién o qué interactuar y saber cómo y cuándo hacerlo. ¡Elegir el momento oportuno es esencial!

PREPARACIÓN



- Ordenad las 10 **cartas de Profecía** bocabajo en 1 o 2 filas en un lado de la mesa.
- Tomad el mazo de **cartas de Interacción** y colocaldo sobre la mesa sin barajarlo (encima del mazo deberíais ver la carta de Interacción n.º 1).
- Tomad el mazo de **cartas de Objeto** y colocaldo bocabajo sobre la mesa, de nuevo, sin barajarlo (encima del mazo deberíais ver la cara trasera de la carta de Objeto A).

- Poned las 8 **fichas de Favor** sobre la mesa, con su cara de color hacia arriba: empezáis la partida con todos los Favores disponibles.
- Dejad el mazo de **cartas de Escenario** bocabajo a vuestro alcance.
- Colocad la carta de Escenario n.º 1 bocabajo en el centro de la mesa y poned el peón de Héroe encima. Dejad espacio alrededor de esta carta para que podáis ir colocando las siguientes cartas de Escenario.

CÓMO JUGAR

Nota: seguid siempre las reglas, a menos que se especifique lo contrario en alguna de las cartas. En estos casos, las cartas prevalecen sobre el reglamento.

Durante la partida no hay turnos, sino que cualquiera de vosotros puede encargarse de mover al Héroe por las cartas de Escenario o de interactuar con cualquier carta de Interacción en juego, etc. Sin embargo, recordad que las decisiones debéis tomarlas en equipo.

Al **inicio de la partida**, dadle la vuelta a la carta de Escenario n.º 1 y colocad de nuevo al Héroe encima.

CARTAS DE PROFECÍA

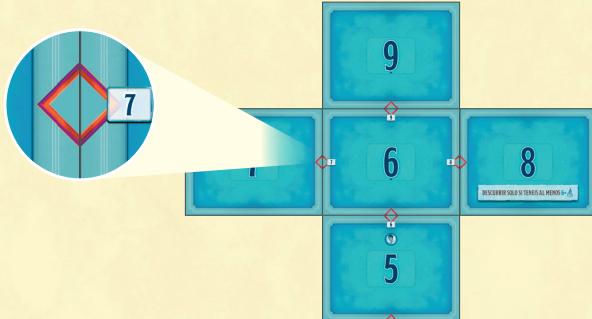
Estas cartas representan vuestro progreso en la aventura.

Durante el transcurso de la partida se os irá indicando cómo revelar y completar estas Profecías.



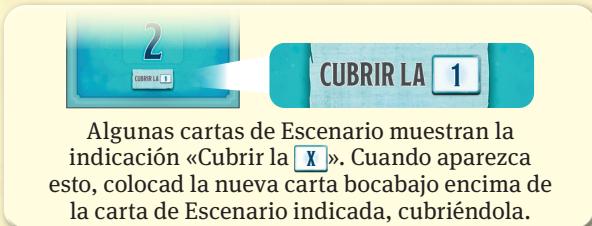
CARTAS DE ESCENARIO

Estas cartas grandes representan el «mapa», que iréis creando poco a poco sobre la mesa.

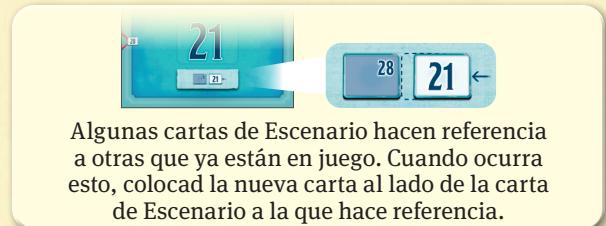


Durante la partida iréis recibiendo instrucciones que os indicarán cuándo colocar nuevas cartas de Escenario o cuándo retirarlas de la partida. **Cuando coloquéis nuevas cartas de Escenario, ponedlas siempre bocabajo** y dejad espacio a su alrededor para que podáis añadir otras más adelante.

Las flechas y los números pequeños que aparecen en ellas os ayudarán a organizar las cartas sobre la mesa: conectad unas cartas con otras uniendo las flechas adecuadas a los lados.



Algunas cartas de Escenario muestran la indicación «Cubrir la ». Cuando aparezca esto, colocad la nueva carta bocabajo encima de la carta de Escenario indicada, cubriendola.



Algunas cartas de Escenario hacen referencia a otras que ya están en juego. Cuando ocurra esto, colocad la nueva carta al lado de la carta de Escenario a la que hace referencia.

Finalmente, si una de las cartas que habéis colocado tiene el icono del Héroe , dadle la vuelta y colocad al Héroe sobre ella una vez que hayáis añadido todas las nuevas cartas de Escenario.

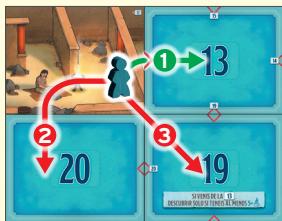


MOVIMIENTO

Para moveros de una carta de Escenario a otra, simplemente desplazad el peón de Héroe. Podéis moveros libremente a cualquier carta de Escenario que ya hayáis descubierto previamente, independientemente de la distancia. También podéis moveros a una carta de Escenario que no hayáis descubierto todavía, pero solo si esta se encuentra adyacente a una carta de Escenario ya descubierta anteriormente y conectada a ella por una flecha .

No podéis moveros ni diagonalmente ni a una carta que no hayáis descubierto todavía, a menos que esta esté conectada por una flecha a otra carta que ya hayáis descubierto antes. Para moveros a una carta de Escenario sin descubrir, primero dadle la vuelta, y luego colocad al Héroe sobre ella.

Nota: algunas cartas de Escenario, al descubrirse, pueden activar una cadena de eventos. ¡Los aventureros más inteligentes nunca exploran el mapa de forma aleatoria y sin sentido!



MOVIMIENTOS A CARTAS SIN DESCUBRIR PERMITIDOS Y NO PERMITIDOS:

- ✓ ① Adyacente y conectadas por una flecha >.
- ✗ ② Adyacente, pero sin una flecha.
- ✗ ③ Diagonal.

Nota: algunas cartas de Escenario muestran la indicación «Descubrir solo si tenéis al menos X Favores». Para dar la vuelta a una de estas cartas y, por lo tanto, poder moveros a ella, debéis tener tantas fichas de Favor bocarriba (es decir, con la cara de color visible) como el número indicado o más. Cuando uséis los Favores para darle la vuelta a una carta, no los coloquéis bocabajo, pues no se gastan. Una vez que hayáis descubierto la carta, siempre podréis moveros a ella, incluso si vuestro número de Favores disminuye durante el transcurso de la partida.

DESCUBRIR SOLO SI TENÉIS AL MENOS 5x

CARTAS DE OBJETO

Estas cartas, identificadas con letras y a veces también con números, representan los Objetos que podéis tener disponibles durante la aventura. Las cartas de Interacción, que se explican a continuación, os dirán cuándo tomar un Objeto del mazo. Guardad los Objetos que encontréis bocarriba delante de vosotros: os pertenecen y podéis utilizarlos como queráis. Normalmente, cuando uséis un Objeto, este no se agota y, por lo tanto, cuando terminéis de usarlo lo recuperaréis. Podéis guardar todos los Objetos que querais o podáis, no hay una cantidad límite.

OBJETOS SIMILARES: algunos Objetos comparten la misma letra identificativa, pero tienen un número diferente. Podéis guardar Objetos similares delante de vosotros.



CARTAS DE INTERACCIÓN

Estas cartas representan las posibles interacciones que podéis tener con distintos elementos del Escenario (objetos, personajes, etc.). Cuando descubrás una carta de Escenario, tomad todas las cartas del mazo de Interacción que tengan el mismo número que esa carta de Escenario y colocadlas a su lado, **sin darles la vuelta**.

Sin embargo, si una carta indica **! VOLTEAD ESTA CARTA INMEDIATAMENTE !**, en cuanto terminéis de colocar las cartas de Interacción, dadle la vuelta a dicha carta, leedla, resolvedla y descartadla.

Al lado del número de cada carta de Interacción hay una serie de puntos que os indican cuántas cartas hay con ese mismo número en el mazo. Esto os ayudará a comprobar que habéis colocado todas. Esta información también se indica en la cara descubierta de las cartas de Escenario.





EJEMPLO: descubrís la carta de Escenario n.º 23, así que tomáis todas las cartas de Interacción que tengan el número 23 (en este caso, 2 cartas) y las colocáis sobre la mesa, al lado de dicha carta de Escenario. Una vez hecho esto, dais la vuelta inmediatamente a la carta que indica **VOLTEAD ESTA CARTA INMEDIATAMENTE** y la resolvéis.

INTERACTUAR CON LAS CARTAS DE INTERACCIÓN

Existen 2 tipos de cartas de Interacción:

A. Cartas que no requieren Objetos



Para interactuar con una carta de Interacción que no requiere ningún Objeto, simplemente dadle la vuelta, leedla y descubrid qué ocurre. Eso sí, tened cuidado: pese a que estas cartas no requieren el uso de un Objeto, una vez que les hayáis dado la vuelta pueden tener resultados diferentes dependiendo de si tenéis algún Objeto en concreto o no, un número específico de Favores, etc.

B. Cartas que requieren 1 Objeto o más, que se pueden reconocer por el icono



Para interactuar con una carta de Interacción que requiere un Objeto:

1. Elegid 1 de entre los Objetos disponibles que hayáis recopilado hasta ahora y cubridlo parcialmente con la carta de Interacción, de tal forma que los iconos triangulares estén adyacentes, tal y como se ve en este ejemplo:
2. Dadles la vuelta a las 2 cartas a la vez. Cuando lo hagáis, pueden darse 3 situaciones:

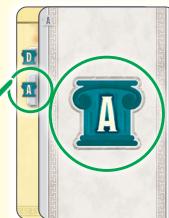


SITUACIÓN 1

HAY UNA COMBINACIÓN PERFECTA

La letra del Objeto se encuentra en alguna parte de la cara trasera de la carta de Interacción.

Deslizad la carta de Objeto hacia abajo hasta que reveléis el párrafo identificado con la letra de ese Objeto. **Leed solo los textos que se encuentran en la parte superior de la carta de Interacción ① y en el párrafo de la letra del Objeto ②**, seguid las instrucciones indicadas, e ignorad el resto de textos. Una vez que hayáis terminado, **descartad la carta de Interacción** (ya no podéis interactuar más con ella) y volved a colocar el Objeto delante de vosotros, si no se os indica lo contrario.

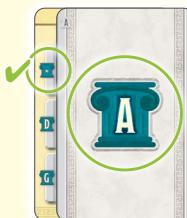


SITUACIÓN 2

HAY UNA COMBINACIÓN GENÉRICA

*La letra del Objeto no se encuentra en ninguna parte de la cara trasera de la carta de Interacción, pero hay un asterisco **

Deslizad la carta de Objeto hacia abajo hasta que reveléis el párrafo identificado con el asterisco *. **Leed solo los textos que se encuentran en la parte superior de la carta de Interacción ① y en el párrafo del asterisco ②**, seguid las instrucciones indicadas, e ignorad el resto de textos. Una vez que hayáis terminado, **descartad la carta de Interacción** (ya no podéis interactuar más con ella) y volved a colocar el Objeto delante de vosotros, si no se os indica lo contrario.

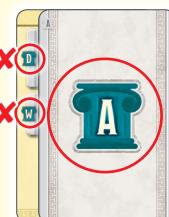


SITUACIÓN 3

NO HAY NINGUNA COMBINACIÓN

*La letra del Objeto no se encuentra en ninguna parte de la cara trasera de la carta de Interacción y tampoco hay un asterisco **

Colocad de nuevo la carta de Interacción bocabajo sobre la mesa, como si no hubieseis interactuado con ella, sin leer ninguno de los textos de su cara trasera. Podréis interactuar de nuevo con esta carta más adelante. Volved a colocar el Objeto delante de vosotros.



Si una carta de Interacción muestra 1 triángulo con 2 «?», elegid **2 cartas de Objeto** en vez de 1 y seguid el mismo proceso descrito aquí arriba.



INTERACCIONES CON OBJETOS SIMILARES

Cuando interactuéis con una carta de Interacción utilizando un Objeto identificado con una letra y un número, pueden suceder 2 cosas:

En la carta de Interacción **aparece la letra** del Objeto, pero el número no. Esto significa que cualquier Objeto con esa letra es válido, independientemente del número que le acompañe.



En la carta de Interacción **sí se especifica un número** al lado de la letra. En este caso, debéis haber utilizado el Objeto específico que tenga esa letra y ese número para leer el párrafo correspondiente.



Normalmente podéis interactuar con cada carta de Interacción una sola vez, tras la cual la descartáis (nota: podéis consultar la pila de descartes siempre que queráis). Por lo tanto, elegid con cuidado con qué cartas queréis interactuar, cuándo y con qué Objetos vais a hacerlo. Encontraréis múltiples pistas durante la partida, tanto en los textos como en las ilustraciones, que os ayudarán a averiguar qué es lo mejor que podéis hacer a continuación.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando lleguéis a uno de los finales de la historia. Para determinar vuestra puntuación, contad los Favores que hayáis ganado (aquellos que tengáis con la cara de color visible) y restadle la cantidad de Profecías que no hayáis cumplido (es decir, todas las que no hayáis descartado, las hayáis revelado o no). **Ejemplo:** con 7 Favores y 2 Profecías sin cumplir, la puntuación final sería de 5 ($7 - 2 = 5$).

Una vez tengáis vuestra puntuación total, comparadla con los niveles de la siguiente tabla:

	APRENDIZ	AVENTURERO	EXPLORADOR	HÉROE		
0-3	Habéis completado la historia, pero el juego todavía esconde muchos secretos. ¿Seréis capaces de descubrirlos todos?	4-5	iBuen trabajo! La curiosidad os ha ayudado a descubrir la mayoría de los secretos ocultos en el juego, pero iáun os quedan algunos por revelar!	6-7	iMuy buena aventura! Os habéis movido bien y habéis sido inteligentes, pero algunas partes de la historia y algunos secretos siguen siendo un misterio para vosotros. ¿Os atrevéis a intentarlo de nuevo?	iIncreíble! No solo habéis logrado completar la aventura, sino que lo habéis hecho con maestría. iEl laberinto no tiene secretos para vosotros!
8						

PAUSAR LA PARTIDA Y GUARDAR EL PROGRESO

Podéis terminar el juego en una única partida, aunque, si lo preferís, también podéis dividirlo en varias sesiones. Para guardar vuestro progreso, poned todos los Objetos recopilados, las Profecías y las cartas de Escenario en una bolsa con cierre zip. Dejad todas estas cartas por la misma cara con la que estaban en la mesa (no les deis la vuelta). Podréis reconstruir el mapa siguiendo las flechas de las cartas (o también podéis hacerle una foto como referencia). Poned los mazos de cartas de Escenario, cartas de Objeto y cartas de Interacción en otra bolsa, sin mezclarlos. Finalmente, poned todas las cartas que ya hayáis descartado en otra bolsa. Retomar la partida debería resultaros sencillo si tenéis todo bien organizado.

JUGAR UNA NUEVA PARTIDA

Reorganizad las cartas en sus respectivos mazos, dándoles la vuelta a todas a la misma cara, de tal forma que los números o letras estén en el orden correcto. Las cartas de Interacción tienen un número en la esquina inferior derecha que os indicará su posición en el mazo.

8/80

INSTRUCCIONES DE LAS CARTAS DE INTERACCIÓN

Estas son indicaciones clave que encontraréis, principalmente, en las cartas de Interacción. Si seguir una de estas instrucciones es imposible (por ejemplo, porque la carta a la que hace referencia ya no está en el mazo), simplemente, ignoradla. Dejad esta lista a vuestro alcance durante la partida para solucionar cualquier duda.

TOMAR: Tomad la carta correspondiente del mazo de Objetos y reveladla delante de vosotros. De ahora en adelante, tenéis este Objeto disponible y podréis utilizarlo en futuras interacciones.

PONER EN JUEGO: Tomad la carta correspondiente del mazo de Interacciones y colocadla sobre la mesa. A menos que se especifique lo contrario, no le deis la vuelta a la carta.

COLOCAR UN ESCENARIO: Tomad la carta correspondiente del mazo de Escenarios y colocadla bocabajo sobre la mesa, siguiendo las indicaciones de la cara trasera.

DESCUBRIR UN ESCENARIO: Tomad la carta correspondiente del mazo de Escenarios, colocadla bocabajo sobre la mesa, y después dadle la vuelta y ponded en juego las cartas de Interacción correspondientes.

DESCARTAR: Descartad la carta de Interacción o de Objeto correspondiente, retirándola de la partida. En el caso de las cartas de Interacción, no las reveléis.

RETIRAR DEL MAZO DE ESCENARIOS/OBJETOS/INTERACCIONES: Buscad la carta correspondiente en el mazo apropiado y colocadla bocabajo en la pila de descartes sin revelarla.

REVELAR: Poned bocarriba la carta de Profecía con el número correspondiente (si esta ha sido descartada o ya ha sido revelada, ignorad esta indicación).

CUMPLIR: Seguid las instrucciones que se indican en la carta de Profecía correspondiente tras las palabras «Cuando se cumpla». Despues, descartadla.

VOLVER A VOLTEAR ESTA CARTA: Volved a darle la vuelta a la carta de Interacción, sin descartarla. Podéis volver a interactuar con ella otra vez. Esta indicación aparece pocas veces.

-1 FAVOR: Poned 1 ficha de Favor bocabajo, dejando visible su cara sin color. Si todas las fichas de Favor están bocabajo, no ocurre nada.

+1 FAVOR: Poned 1 ficha de Favor bocarriba, dejando visible su cara con color. Si todas las fichas de Favor están bocarriba, no ocurre nada.

PREGUNTAS FRECUENTES

NO ENCONTRAMOS UNA CARTA EN EL MAZO.

Puede ser que ya hayáis descartado esa carta. En ese caso, ignorad la instrucción en cuestión y continuad con la partida. Si queréis aseguraros, comprobad la pila de descartes.

NO SABEMOS CÓMO CONTINUAR.

Puede que hayáis olvidado añadir alguna carta de Escenario a la partida. Comprobad que habéis colocado todas las cartas de Escenario necesarias, fijándoos en que todas las flechas están conectadas. Los puntos al lado de los números de las cartas de Interacción os indican cuántas cartas con ese número hay en el mazo. Aseguraos de que tenéis todas.

DEBEMOS CUMPLIR UNA PROFECÍA, PERO NO LA HEMOS REVELADO TODAVÍA.

Entonces vais un paso por delante! Revelad la Profecía y aplicad el efecto introducido por «Cuando se cumpla». Si más adelante encontráis una carta que os indica que reveléis esa Profecía, simplemente ignoradlo.

NOS HEMOS EQUIVOCADO AL COLOCAR LAS CARTAS DE ESCENARIO.

Aseguraos de que cada una de las cartas tiene todas sus conexiones hechas: cartas de Escenario sin descubrir adyacentes con los números indicados en las flechas . No podéis tener una carta de Escenario con una flecha conectada a una carta que no sea la indicada por la propia flecha ni tampoco flechas sin conectar.

SI CUBRIMOS UNA CARTA DE ESCENARIO CON OTRA, ¿DEBEMOS DESCARTAR LAS ANTERIORES CARTAS DE INTERACCIÓN?

No. De hecho, la nueva carta de Escenario muestra los mismos números que la carta que habíais cubierto.

¡AYUDA! NO NOS PONEMOS DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE PASO.

Siempre podéis jugar por turnos, en el sentido de las agujas del reloj: cada participante puede mover al Héroe e interactuar con 1 carta (darle la vuelta y resolver un *Voltéad esta carta inmediatamente* no cuenta como acción de un turno). La última palabra la tiene el participante que esté jugando su turno, pero recordad que es un juego cooperativo.

Diseño del juego: Marco Pranzo **Desarrollo y contenido:** Luca Appolloni y Marta Ciaccasassi **Ilustraciones:** Guillaume Tavernier

Dirección artística: Matteo Brustenghi **Traducción al inglés:** William Niebling **Traducción al español:** Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza **Maquetación en español:** Lucía Pérez Pascual **Agradecimientos especiales:** Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Flaminia Brasini, Alan D'Amico, Giacomo Fantozzi, Eleni Fragkouli, Virginio Gigli, Silva Kalipsous, Federico Latini y al Círculo Lovecraft de Ancona, Silvano Sorrentino, Sergio Roscini, Antonio Tinto y a todos nuestros amigos de IDEAG.



Copyright © MMXXIV daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia ITALIA
www.dvgames.com - info@dvgames.com
Todos los derechos reservados.

