

GAMEWRIGHT®

FORBIDDEN ISLAND™

ADVENTURE... IF YOU DARE

2-4 JUGADORES | DE 10 AÑOS EN ADELANTE

Traducción: Eloy Muñoz, "Ilógico"

Maquetación: Paula Rojo, "Sansa"

La Isla Prohibida fue el aislado lugar de retiro de un antiguo imperio místico conocido como los Arqueanos. La leyenda dice que los Arqueanos poseían la habilidad de controlar los cuatro elementos (fuego, aire, agua y tierra) gracias a cuatro tesoros sagrados: el Cristal de Fuego, la Estatua del Viento, el Cáliz del Océano y la Roca Terrestre. Debido a su potencial para causar catástrofes si caían en manos enemigas, los Arqueanos escondieron los tesoros en la Isla Prohibida y la diseñaron para hundirse si alguna vez se atrevía alguien a buscarlos. En los siglos posteriores a la caída de su imperio, la Isla Prohibida permaneció oculta... hasta ahora.

COMPONENTES

58 cartas, divididas en:

28 cartas de tesoros (dorso rojo)

5 de cada uno de los 4 tesoros

3 de ¡Las aguas suben! (Waters Rise!)

3 traslados en helicóptero

2 sacos de arena

24 cartas de Inundación (dorso azul)

6 cartas de aventurero

24 losetas de isla de doble cara

6 peones de madera

4 figuras de tesoro

La Roca Terrestre

La Estatua del Viento

El Cristal de Fuego

El Cáliz del Océano

1 tarjeta de nivel del agua

1 marcador de nivel del agua

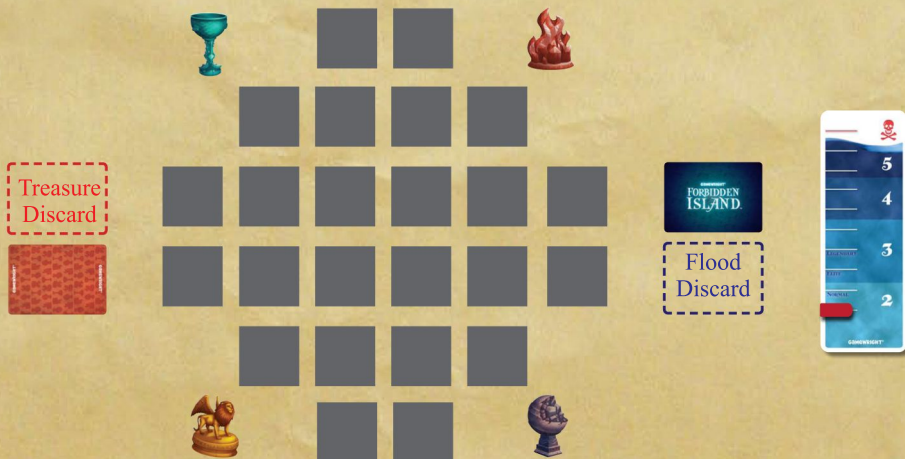


OBJETIVO

Tu grupo de aventureros debe trabajar en equipo para evitar que la Isla Prohibida se hunda, para así tener tiempo suficiente para conseguir sus tesoros. Una vez que los tengas debes ir al Aterrizaje del Loco (Fools' Landing) y escapar por helicóptero para ganar. Sin embargo, si la isla se hunde antes de que puedas completar tu tarea, la misión termina en derrota.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. CREA LA ISLA PROHIBIDA: Baraja las 24 losetas de isla y colócalas al azar boca arriba (por el lado que no está en blanco y azul) en la siguiente disposición: primero crea un cuadrado de 4 x 4 losetas en el centro del área de juego. Después coloca 2 losetas junto a cada una de las dos losetas centrales de cada lado del cuadrado. (Nota importante: deja un espacio entre las losetas.) Esto conforma el tablero por el que se moverán tus peones en la Isla Prohibida.



Disposición inicial

2. COLOCA LOS TESOROS: Coloca las cuatro figuras de tesoro alrededor de la isla. Tu equipo tratará de capturar estos tesoros durante el curso del juego descartándose de cuatro cartas de tesoro iguales en la loseta de isla correspondiente. Tómate un momento para localizar las 8 losetas en las que puedes reclamar los tesoros. Cada tesoro puede ser reclamado en una de las dos losetas que lleva su símbolo en la esquina inferior izquierda.



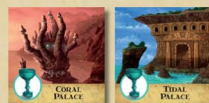
La Roca Terrestre



La Estatua del Viento



El Cristal de Fuego



El Cáliz del Océano

3. DIVIDE LAS CARTAS: Separa las cartas en tres mazos de acuerdo con el color de su reverso: el mazo de inundación (dorso azul), el mazo de tesoros (dorso rojo) y las cartas de aventurero (6 cartas).



Cartas de inundación



Cartas de tesoros



Cartas de aventurero

4. LA ISLA COMIENZA A HUNDIRSE: Baraja el mazo de inundación y colócalo boca abajo a un lado de la isla. Roba las 6 primeras cartas (1 cada vez) y colócalas boca arriba para formar el descarte del mazo de inundación. Por cada carta robada, voltea la correspondiente loseta de isla, dejando arriba su lado “inundado” (en blanco y azul).



5. APARECEN LOS AVENTUREROS:

Baraja las 6 cartas de aventurero y entrega 1 al azar a cada jugador. Cada jugador tomará el papel de un aventurero con una habilidad especial que solo él podrá usar durante la partida. Tomaos un momento para leer en voz alta vuestros personajes y las habilidades descritas en las cartas, de modo que todos conozcan los puntos fuertes de cada uno. Encontraréis que es más fácil ganar el juego si cooperáis y ya aprovecháis las ventajas de estas habilidades especiales.



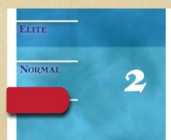
Coge un peón del color de tu carta de aventurero y colócalo en la loseta correspondiente. (Busca el símbolo del color de tu peón en la esquina inferior derecha de las losetas de puerta [gate] y la de Aterrizaje del Loco [Fools' Landing].) Las cartas de aventurero y los peones sobrantes se devuelven a la caja. **Nota: se se puede comenzar en una loseta inundada.**

6. REPARTE CARTAS DEL MAZO DE TESOROS:

Baraja a conciencia el mazo de tesoros y reparte 2 cartas a cada jugador. Coloca tus cartas boca arriba delante de ti de modo que tanto tú como tus compañeros podáis verlas fácilmente. Si alguien recibe una carta de ¡Las aguas suben! (Waters Rise!), dale otra carta en su lugar, vuelve a meter la carta de ¡Las aguas suben! en el mazo de tesoros y barájalo. Coloca el mazo de tesoros a un lado de la isla. **Nota: las cartas de tesoros descartadas se colocarán junto al mazo de tesoros.**



7. ESTABLECE EL NIVEL DEL AGUA: Coloca el marcador de nivel de agua en el lado izquierdo de la tarjeta de nivel de agua y colócalo junto al nivel de dificultad inicial del tipo de juego que queráis jugar. (Por ejemplo, si esta es vuestra primera partida, ponédlo en el nivel de Novato [Novice].)



Nota: podéis mirar las cartas que hay tanto en el descarte del mazo de tesoros como en el de inundaciones en cualquier momento del juego.

ORDEN DE JUEGO

El jugador que más recientemente haya visitado una isla es el jugador inicial. El juego sigue en el sentido de las agujas del reloj. En cada turno se hace lo siguiente, en orden:

1. Realiza hasta 3 acciones
2. Roba 2 cartas de tesoros
3. Roba un número de cartas de inundación igual al del nivel del agua



1. REALIZA HASTA TRES ACCIONES

Puedes llevar a cabo hasta 3 acciones por turno (pueden ser 0, 1, 2 ó 3). A tus compañeros se les permite aconsejarte sobre cuáles son las acciones que más conviene hacer en tu turno (y les animamos a que lo hagan!). Elige cualquier combinación de cualquiera de las siguientes 4 acciones (puedes repetir acción en el mismo turno):

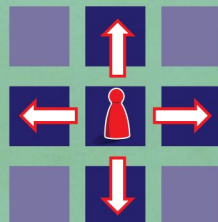
- **Mover**
- **Drenar**
- **Dar una carta de tesoro**
- **Capturar un tesoro**

MOVER

Puedes, al coste de una acción, mover tu peón a una loseta adyacente, ya sea arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, pero nunca en diagonal. Puedes moverte a una loseta inundada, pero no puedes moverte a, o a través de, el espacio de una loseta perdida.

Excepciones:

-  El Explorador puede moverse en diagonal.
-  El Piloto puede, una vez por turno, moverse a cualquier loseta al coste de 1 acción.
-  El Navegante puede mover a otros jugadores hasta 2 losetas adyacentes al coste de 1 acción.
-  El Submarinista puede moverse a través de 1 o más losetas inundadas o perdidas adyacentes al coste de 1 acción.



DRENAR

Puedes, al coste de una acción, drenar cualquier loseta inundada adyacente (arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha) o la loseta en la que está tu peón. Para drenar la loseta, simplemente dale la vuelta y deja boca arriba su lado no inundado.

Excepciones:

-  El Ingeniero puede drenar 2 losetas usando 1 sola acción.
-  El Explorador puede drenar losetas diagonalmente.



DAR UNA CARTA DE TESORO

Puedes dar 1 o varias de tus cartas de tesoro a otro jugador si vuestros peones están en la misma loseta. Te costará acción por cada carta que des. (Consulta “Límite de cartas” para ver las restricciones.) **No puedes dar cartas de Acción Especial.**



Excepciones:

El Mensajero puede dar cartas sin necesidad de estar en la misma loseta.

CAPTURAR UN TESORO

Puedes, al coste de 1 acción, capturar un tesoro descartándote de 4 cartas de tesoro iguales de tu mano si tu peón está en la loseta correspondiente.

<i>Cartas descartadas</i>	<i>Peón en la loseta correspondiente</i>		<i>Tesoro capturado</i>
		-O- 	
		-O- 	
		-O- 	
		-O- 	

Notas:

Cuando capturas un tesoro, manda las cartas descartadas a la pila de descarte del mazo de tesoros y coloca la figura que representa al tesoro capturado delante de ti. Puedes capturar un tesoro aunque la loseta esté inundada.

2. ROBA 2 CARTAS DEL MAZO DE TESOROS

Tras realizar las acciones, debes robar 2 cartas del mazo de tesoros y ponerlas junto al resto de cartas de tu mano. Roba las cartas de 1 en 1. Si robas una carta de ¡Las aguas suben!, no la añadas a tu mano. Sigue sus instrucciones y colócala en la pila de descartes del mazo de tesoros.

CARTAS DE TESORO

Hay 5 cartas de cada tesoro en el mazo de tesoros. El objetivo es conseguir 4 del mismo tesoro para poder capturarlo. Puedes dar cartas de tesoro a otros jugadores usando la acción de dar carta de tesoro.



CARTAS DE ACCIÓN ESPECIAL

Hay 2 tipos de carta de acción especial: Traslado en helicóptero (3) y Sacos de arena (2), que ayudarán a tu equipo durante el juego. Estas cartas forman parte de tu mano y pueden ser jugadas en cualquier momento, incluso en el turno de otro jugador. Jugar una carta de acción especial no consume acciones. Mándalas al descarte del mazo de tesoros una vez jugadas. **Nota:** si te ves forzado a descartarte de una carta de acción puedes usar su habilidad especial.



CARTAS DE ¡LAS AGUAS SUBEN!

Hay 3 cartas de ¡Las aguas suben! en el mazo de tesoros. Cuando robas una de estas cartas, inmediatamente debes hacer lo siguiente:

1. Mueve el marcador de nivel de agua a la siguiente marca blanca de la tarjeta de nivel de agua. Mira el número que hay a la derecha de la tarjeta, pues ese



2. Coge todas las cartas del descarte del mazo de inundación, barájalas y vuelve a ponerlas encima del mazo de inundación. ¡Esto significa que las cartas robadas anteriormente volverán a salir pronto!

3. Deja la carta de ¡Las aguas suben! robada en la pila de descartes del mazo de tesoros.



Notas:

- Cuando robas una carta de ¡Las aguas suben!, no recibes otra carta de tesoros en su lugar.
- Si robas 2 cartas de ¡Las aguas suben! en el mismo turno no barajas el descarte del mazo de inundación 2 veces, pero sí subes el marcador de nivel de agua dos marcas.
- Si robas una carta de ¡Las aguas suben! pero no hay cartas en el descarte del mazo de inundación, simplemente sube el marcador de nivel de agua a la siguiente marca blanca.

CUANDO SE AGOTA EL MAZO DE TESOROS

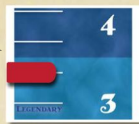
Cuando se roba la última carta del mazo de tesoros, baraja inmediatamente la pila de descartes y ponla boca abajo para formar un nuevo mazo de tesoros.

LÍMITE DE CARTAS

Puedes tener hasta 5 cartas en tu mano, incluyendo cartas de tesoro y de acción especial. Si en algún momento te encuentras con 6 o más cartas en tu mano (por ejemplo, porque acabas de robar o de recibir cartas de otro jugador) debes descartarte del exceso de cartas. Si eliges descartarte de una carta de acción especial, puedes usar su habilidad antes de descartarla.

3. ROBAR CARTAS DE INUNDACIÓN

Tras robar 2 cartas de tesoros, debes poner en el papel de la Isla Prohibida. Roba tantas cartas de inundación como indique el nivel de agua actual. (Por ejemplo, si el nivel actual es 3, roba tres cartas.) Róbalas de una en una y colócalas boca arriba en el descarte del mazo de inundación. Por cada carta robada, localiza la correspondiente loseta de isla y haz lo que corresponda, que según el caso puede ser:



- Si la loseta correspondiente no está inundada, voltéala y deja boca arriba el lado inundado.



Carta de inundación

Loseta normal

Loseta inundada

- Si la loseta correspondiente está inundada, ¡se hunde en el abismo! **Retira del tablero la loseta y retira la carta de inundación del mazo. Ambas están eliminadas del juego.**



-Antes-

Eliminar



-Después-



Fuera del Juego

Nota: no puedes jugar una carta de saco de arena para salvar una carta inundada una vez que has

PEONES EN LOSETAS ELIMINADAS

Si hay un peón en una loseta que se inunda, simplemente quita al peón, dale la vuelta a la loseta y devuelve el peón a la misma. Si hay un peón en una loseta que debe ser eliminada del juego, debe “nadar” inmediatamente a una loseta adyacente (arriba, abajo, izquierda o derecha) que aún esté en juego, aunque esté inundada. Si el peón está en una loseta que debe ser eliminada y no puede moverse a una loseta adyacente, se hunde en el abismo y todo el mundo pierde la partida.

Excepciones: El Submarinista puede nadar a la loseta más cercana. El Explorador puede nadar en diagonal. El Piloto puede volar a cualquier loseta.

CUANDO SE AGOTA EL MAZO DE INUNDACIÓN

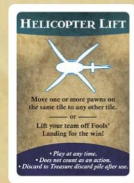
Si en algún momento se agota el mazo de inundación, inmediatamente baraja el descarte y colócalo boca abajo para formar nuevamente el mazo. Si esto ocurre en mitad del turno, sigue robando del nuevo mazos cartas de inundación que faltaran por robar.

FIN DEL JUEGO

GANAR EL JUEGO

¡Llegad al Aterrizaje del Loco (Fools' Landing)! Una vez que tengáis los cuatro tesoros, todo el mundo deberá mover sus peones hasta la loseta del Aterrizaje del Loco. Una vez allí, un jugador deberá descartar una carta de Traslado en helicóptero para sacar al equipo de la isla.

Nota: podéis ganar aunque el Aterrizaje del Loco esté inundado.



PERDER EL JUEGO

Hay cuatro posibles maneras de perder:

1. Si ambos Templos, Cuevas, Palacios o Jardines se hunden en el abismo antes de que capturéis sus respectivos tesoros.
2. Si el Aterrizaje del Loco se hunde en el abismo.
3. Si hay un peón de un jugador en una loseta que se hunde y no hay una loseta adyacente a la que nadar.
4. Si el nivel del agua alcanza la calavera en la tarjeta de nivel de agua.

DIFICULTAD

Una vez que has ganado el juego en nivel de Novato (Novice), inténtalo empezando la partida con el nivel de agua en el nivel de dificultad Normal, Élite o Legendario. Prueba también con una selección diferente de aventureros.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Es un gran honor presentar la última creación del maestro de los juegos cooperativos, Matt Leacock. Hay muchas cosas que nos encantan de este juego: desde las ilustraciones a la naturaleza cooperativa del juego, pasando por sus reglas innovadoras y por las infinitas posibilidades generadas por las losetas y las cartas. No te sorprendas si se te acelera el pulso al empezar a jugar. ¡Es un juego que genera al instante una electrizante atmósfera de tensión y emoción!

Creado por Matt Leacock. Ilustrado por C. B. Canga.



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®

70 Bridge Street | Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2010 Gamewright, a division of Ceaco

GAMEWRIGHT® All worldwide rights reserved.