



REGLAMENTO

MAXIMILIAN LICHTNER
CON
DAVID POLUDA

INTRODUCCIÓN

UNDER OUR SUN

EXPLORA | CREA | SOBREVIVE

Under our Sun es un juego de tablero de exploración y semicooperativo ambientado en un mundo postapocalíptico. Cuando un asteroide gigante impacta contra el sol, la vida en la Tierra queda a merced de este. La tecnología moderna deja de estar disponible, y todo el hemisferio norte se convierte en un desolado paisaje infernal como resultado de las continuas tormentas solares. Las reglas y las normas de la sociedad son reemplazadas por la anarquía absoluta, y el día a día se transforma en una lucha por la supervivencia.

Comienzas la partida como miembro integrante de una de las pocas comunidades honradas y sociables que quedan. Los jugadores podrán escoger entre cuatro (seis con la expansión) personajes únicos, cada uno con sus propios puntos fuertes y débiles, y se encaminarán hacia los eriales para asegurar la supervivencia del grupo y cumplir cometidos cruciales.

Las partidas de *Under our Sun* se juegan en turnos, representando cada ronda un solo día dividido en diferentes fases (mañana, tarde, noche). Explora el área de juego loleta a loleta para activar los eventos dispersos por el mapa. Encuentra preciados botines y busca recursos para crear objetos únicos con el fin de mejorar tanto tu personaje como el refugio. Enfrentate en combates a vida o muerte contra humanos, animales o algo completamente desconocido. Adáptate a las condiciones meteorológicas en constante cambio y bajo las que la tarea más sencilla puede resultar una lucha por la supervivencia.

Para tener éxito en esta tierra inhóspita, los jugadores deben gestionar los recursos, conservar su salud y asegurar el suministro de agua. Solo mediante la colaboración y el uso de las habilidades individuales lograrán los jugadores sobrevivir y alcanzar su objetivo final (sea el que sea).

¡Sumérgete en el emocionante y complejo mundo de *Under our Sun* y conviértete en uno de los últimos supervivientes de la Tierra!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

MATERIAL DEL JUEGO

LOSETAS DE MAPA

PERSONAJES / TABLERO DE PERSONAJE

CARTAS

Mazo de enemigos

Mazo de noche

Mazo de sol

Mazo de botín

Mazo de eventos

Mazo de objetos / Mazo de equipo

PREPARACIÓN DEL JUEGO

MODO DE JUEGO / CARTAS DE GRUPO

PARTIDA EN SOLITARIO

ACCIONES

TEST DE HABILIDAD

SALUD

KARMA / CUBOS DE KARMA

CAMPAMENTO

HOGUERA / FOGÓN

CONDICIONES

RECURSOS Y SISTEMA COMERCIAL

MUNICIÓN

ENEMIGOS

Ronda inicial de combate
COMBATE
ACCIONES DE COMBATE
EJEMPLOS DE COMBATES
COMERCIANTES
PARTIDA

CONTENIDO

4 Tableros de personaje (véase pág. 4)

6 Figuras de personaje

25 Figuras de enemigos

15 Bases de plástico

9 dados D8 (véase págs. 10, 14, 15)

12 dados D6 de Karma (véase pág. 11)

36 fichas

32 Loquetas de mapa (véase pág. 3)

10 Marcadores (véase pág. 7)

20 Marcadores universales (MU) (véase págs. 4, 13, 18)

1 Marcador de jugador inicial (véase pág. 7)

95 Recursos (véase pág. 12)

38 Agua (véase pág. 4)

45 PS/Comida (véase pág. 4)

1 Tarjeta de día (véase págs. 7, 18)

13 Cartas de grupo (véase pág. 8)

32 Misiones y otras cartas (véase pág. 7, 17)

53 Cartas de objeto (véase pág. 6)

- 19 Cartas de equipo (véase pág. 6)
- 10 Cartas de mazo de sol (véase pág. 6)
- 25 Cartas de mazo de enemigo (véase pág. 6)
- 22 Cartas de mazo de noche (véase pág. 6)
- 35 Cartas de mazo de eventos (véase pág. 6)
- 48 Cartas de mazo de botín (véase pág. 6)

LOSETAS DE MAPA

Las losetas de mapa proporcionan una amplia variedad de opciones de interacción, representadas por diferentes símbolos. A continuación se describen tres tipos diferentes de loseta como ejemplo:

LOSETA DE MAPA NORMAL

Área de evento

Muestra si la loseta de mapa tiene un evento especial, como un evento o un contenedor

Evento (véase pág. 6)

Contenedor (véase pág. 10)

Casillas de movimiento

La cantidad de casillas de movimiento indica cuántos personajes puede haber en la loseta a la vez

Símbolo de enemigo

Indica que puede aparecer (generarse) un personaje en esta loseta (véase pág. 13)

Valor de movimiento

Indica cuántos puntos de acción (PA) cuesta entrar en la loseta de mapa

Área de recursos

Muestra los recursos disponibles que ofrece la loseta de mapa. En este ejemplo: fuente de agua/1 tela/1 madera

Número de loseta de mapa

Identifica la loseta de mapa

LOSETA DE MAPA NEW HAVEN

Puesto comercial

Indica la presencia del puesto comercial de New Haven

Nombre de la loseta

Algunas losetas de mapa pueden tener un nombre y una descripción

Símbolo de campamento

Indica que esta loseta de mapa puede ser usada como campamento

Loseta de mapa objetivo

Sin casillas de movimiento

Cualquier cantidad de personajes puede permanecer en losetas de mapa sin casillas de movimiento

El asentamiento de New Haven

La loseta de mapa de New Haven es el punto en que los personajes inician la mayoría de misiones. Como asentamiento inicial de los personajes, es una parte importante del mapa y tiene ciertas características:

- New Haven tiene un puesto comercial (Lawrence) con el que los personajes pueden interactuar
- No se roban cartas de noche en New Haven

PERSONAJES/TABLERO DE PERSONAJE

Durante la preparación, los jugadores eligen uno de los 4 (6) tableros de personaje disponibles. Cada personaje tiene habilidades únicas que le proporcionan un papel especial en el grupo y que pueden consultarse en el correspondiente tablero de jugador.

Salud (1)

Muestra los puntos de salud (PS) del personaje. Si un personaje recibe daño, se elimina la cantidad correspondiente de PS (cubos rojos) de su tablero de jugador y se devuelve a la reserva general.

Si la salud de un personaje baja a **2 PS** o menos, este está **herido** y se coloca un marcador de herida en el tablero de personaje (véase Herido en Condiciones). Si la salud de un personaje baja a **0 PS**, este está **muerto**. Otros jugadores pueden revivir al personaje antes de que pase un día de su muerte (3 fases de día) usando un DEA (véase la carta de objeto DEA). De no hacerse esto, el personaje queda eliminado permanentemente de la partida. Por ejemplo: si un personaje muere en una fase de Tarde en el Día 1, puede ser revivido hasta la fase de Mañana del Día 2 (inclusive).

Agua (2)


El Agua es el recurso más importante en el mundo de *Under Our Sun*. Se usa como método general de pago y cada recurso tiene un cierto valor en agua. En la partida, el personaje debe beber constantemente (descartar agua). Si no puede hacerlo, el personaje pierde 1 PS por agua. ¡Asegúrate de llevar siempre la botella llena!

Atributos (3)

Los atributos representan los puntos fuertes y débiles del personaje.

Se usan para todas las acciones que requieran un Test de Habilidad (Véase Test de Habilidad en la página 10).

Habilidad Especial (4)

Si un personaje usa una habilidad especial que solo puede ser utilizada una cantidad limitada de veces, el personaje coloca un marcador universal  en su tablero de personaje para indicar que la habilidad está agotada. Este marcador se retira en el momento especificado en el texto del tablero de personaje. Tras ello, la habilidad especial puede volver a ser usada de nuevo.

Estado Físico – Medidor (5)

Los Jugadores pueden mejorar el Estado Físico de sus personajes usando la acción Dormir (véase Acciones). Si el Estado Físico de un personaje baja a CANSADO, este tiene 2 Puntos de Acción (AP) menos para cada fase del día hasta que su marcador de Estado Físico vuelva a OK o EN FORMA.

Puntos de Acción (PA) – Medidor (6)

Este medidor muestra los Puntos de Acción (PA) disponibles del personaje. Si un personaje lleva a cabo una acción, baja el marcador la cantidad de PA correspondiente.

Si el marcador llega a la casilla 0, al personaje no le quedan más PA. Su fase del día acaba y es el turno del siguiente jugador.

Área para objeto (7)

Aquí puedes crear un objeto que el personaje puede usar durante la partida.

Área para recursos u objetos (8)

En esta área puedes crear 1 objeto o almacenar hasta 3 recursos que el personaje puede usar durante la partida.

Área para equipo (9)

En esta área puede ser creado 1 equipo que el personaje puede usar durante la partida.

Arquetipo/Clase (10)

Describe al arquetipo o clase del personaje.

Espacio para el nombre (11)

Este espacio ofrece la posibilidad de poner nombre y catalogar al personaje según tus propias ideas. (Opcional)

Color del jugador (12)

Cada personaje tiene un color específico que se asigna a todo el material que use en la partida.

CARTAS

Las cartas son una parte importante de *Under our Sun*. Están divididas en tres tamaños y seis mazos diferentes. En las partidas, los mazos no pueden consultarse si no se da pie a ello (por una carta o regla).

Los mazos de OBJETO y EQUIPO son una excepción. Las cartas con un símbolo de ojo pueden ser consultadas en cualquier momento.

Las cartas descartadas se colocan boca arriba bajo sus respectivos mazos.

Si vuelven a aparecer estas cartas, el mazo se ha agotado y todas sus cartas se vuelven a barajar, formando un nuevo montón.

MAZO DE ENEMIGOS

Tan pronto como entra en juego (es generado) un enemigo, se roba una carta de enemigo del mazo de enemigos y se coloca la figura del enemigo correspondiente en la loseta de mapa.

PS

Muestra cuánta salud tiene el enemigo.

Texto informativo

Describe al enemigo y las consecuencias del encuentro.

Valor de melé

Indica la cantidad y tipos de dados usados por el enemigo en combate cuerpo a cuerpo (claro: día/oscurο: noche)

Valor de combate a distancia

Indica la cantidad y tipos de dados usados por el enemigo en combate a distancia (claro: día/oscurο: noche)

Botín

Muestra el botín de este enemigo (véase Botín en la pág. 10)

Nombre

El nombre del enemigo

Tipo de enemigo

El grupo al que pertenece este enemigo

MAZO DE NOCHE

En *Under our Sun*, la noche es intrínsecamente más peligrosa que el día. Lo ideal es que los personajes se refugien en un campamento para dormir (por desgracia, hasta los mejores planes salen mal).

- Al comienzo de cada turno, los personajes deben robar una carta de noche.
- En las losetas que tienen **campamento**, solo el primer jugador de la ronda roba una carta de noche. A menos que la carta especifique otra cosa, el efecto se aplica al jugador que la roba. Alternativamente, los jugadores pueden decidir por mayoría a quién debe de aplicarse el efecto de la carta de noche.
- Adicionalmente, debe robarse una carta de noche por **cada loseta de mapa** a la que se entre durante la noche (**Excepción:** ya hay en la loseta otro personaje y este ya ha robado en ella una carta de noche para esta loseta en concreto).
- Los campamentos con **hoguera** pueden ignorar los efectos de las cartas de **Animales**.
- Tener éxito con un **movimiento sigiloso** (+) evita que se robe esta carta.
- En **New Haven** no se roban cartas de noche.

MAZO DE SOL

Al comienzo de cada fase del día (excepto en la de noche), el jugador inicial baraja el mazo de Sol y roba una carta. Esta indica el tiempo para la respectiva fase del día y describe cualquier efecto que afecte a la partida.

MAZOS DE OBJETOS Y EQUIPO

Estas cartas incluyen todos los objetos que un personaje puede encontrar durante sus aventuras. Si un personaje recibe o **crea** (“hace”) un objeto/equipo, el jugador selecciona la carta respectiva del mazo correspondiente y la coloca en la ranura apropiada para objeto o equipo de su tablero de jugador. Desde este momento, el objeto puede ser usado de acuerdo con su descripción.

Recursos

Especifica los recursos necesarios para crear este objeto.

Nombre y tipo

Especifica el nombre y el tipo de este objeto.

Efecto/Beneficio

Especifica las propiedades del objeto y cómo puede ser usado.

Objeto inicial

Este símbolo indica que se trata de un objeto inicial.

Precio

Valor del objeto en **agua**.

Característica especial del objeto

Combate de melé

El objeto puede ser usado en combate de melé


Combate a distancia

El objeto puede ser usado en combate a distancia

Eléctrico

Este objeto es eléctrico y no puede ser usado durante una **tormenta solar**.

Usos/Munición

Si una carta muestra esta imagen, el uso del objeto es limitado. Al recibirlo, la carta se rellena con la cantidad correspondiente de marcadores universales . Cada vez que es usada, se descarta 1 MU. Una vez descartados todos los MU, la carta también se descarta.

Excepción: Armas (la munición puede ser creada)

MAZO DE BOTÍN

Este mazo contiene todas las cartas que pueden aparecer como botín. Siempre que a un personaje se le diga que robe una carta de botín, roba de este mazo.

Contiene los objetos más poderosos del juego.

Los «**objetos de héroe**» (con el nombre de un personaje) solo pueden ser usados por su personaje correspondiente.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Elegir la misión

Como grupo, seleccionad una de las posibles misiones y seguid las instrucciones de Preparación de la primera carta de la misión. Cada misión consta de una cantidad definida de cartas secuenciales y tiene un nivel de dificultad especificado en las cartas. Este puede variar entre Fácil (!), Difícil (!!) y Muy Difícil (!!!)

2. Determinar el jugador inicial

Cada jugador tira tres dados verdes. El jugador que saque más éxitos es el jugador inicial y coge la ficha de jugador inicial. En caso de empate, se vuelven a tirar los dados.

3. Elegir el modo de juego

El grupo decide si quiere jugar en modo **cooperativo** o **semicooperativo** (véase la sección Cartas de Grupo en la página 8).

4. Seleccionar Personaje

Comenzando con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador escoge su personaje para la misión. Todos los jugadores rellenan los **Puntos de Salud (PS)** y el suministro de **Agua** con Agua . Coloca un marcador de madera gris en la casilla **BUENO** del medidor de Estado Físico y otro en la casilla **6** del medidor de PA (medidor de Puntos de Acción).

Cada jugador coge **3 dados de karma** y los coloca junto a su tablero de jugador.

5. Seleccionar objetos iniciales

Antes de la misión, cada personaje tiene la oportunidad de adquirir objetos iniciales en New Haven. Estos objetos ayudan a los jugadores durante la misión, y se seleccionan con la ayuda de puntos de pertrecho. La cantidad disponible de estos puntos depende del número de jugadores (1 punto por jugador), pero siempre serán como mínimo de 4 puntos. Estos puntos se distribuyen de manera equitativa entre los jugadores. Los puntos sobrantes son para el jugador inicial.

Ejemplo: 3 jugadores = mínimo de 4 puntos, con lo que el jugador inicial recibiría 2 puntos y los demás 1 punto cada uno.

El grupo puede combinar sus puntos para comprar objetos más caros.

Para determinar los objetos iniciales, selecciona al azar 6 Cartas de Objeto Inicial de entre las cartas de Objeto/Equipo (señaladas con un asterisco en su parte inferior izquierda). El coste de la compra se corresponde con la cantidad de asteriscos que hay en la carta.

6. Preparar el material de juego

- Baraja los mazos de **Enemigos**, **Eventos**, **Noche**, **Sol** y **Botín** y colócalos bocabajo en montones individuales.
- Prepara la tarjeta de día y coloca un marcador de madera gris en las casillas **Día 1** y **Mañana**.

- Prepara la bolsa que contiene los **recursos aleatorios** (véase la pág. 12).
- Coloca la loseta de mapa de **New Haven** en el centro del área de juego y llénala con sus recursos.
- Prepara el **puesto comercial** (véase Comerciantes en la página 17).
- Organiza el resto de material del juego para usarlo más tarde durante la partida.

7. Partida

Leed la sección «Informe» de la misión que hayáis escogido y seguid las instrucciones de preparación.

Al comienzo de la partida se salta la fase de preparación y el jugador inicial comienza realizando sus acciones directamente en la fase de **Mañana**.

Si un jugador ha agotado todos sus puntos de acción o el personaje está esperando, el siguiente jugador en sentido horario lleva a cabo su turno.

MODO DE JUEGO / CARTAS DE GRUPO

Durante la preparación del juego, los jugadores deciden si quieren jugar a la misión seleccionada en modo **cooperativo** o **semicooperativo** (se incluyen recomendaciones en la primera carta de cada misión).

En el modo semicooperativo, es posible que un **Hijo de la Libertad** (HdL) se haya infiltrado entre los Supervivientes de New Haven. Los HdL son enemigos que tienen sus propios objetivos y puede que intenten frustrar el objetivo del grupo de Supervivientes.

JUEGO COOPERATIVO:

Todos los jugadores intentan lograr juntos el objetivo de la misión seleccionada.

JUEGO SEMICOOPERATIVO (recomendado para 3 o más jugadores)

En el modo semicooperativo, cada jugador roba una carta de grupo en secreto que define su papel en el juego. Esta carta puede asignar a cada jugador el papel de Superviviente o de Hijo de la Libertad. Para preparar este modo, se baraja una de las tres cartas de grupo de Hijo de la Libertad al azar y bocabajo en un mazo de Supervivientes con una cantidad definida de cartas. (Mazo de cartas de grupo de Supervivientes = nº. de jugadores + 4). Cada jugador roba entonces una carta de grupo de este montón sin revelarla, la lee con detenimiento y la coloca entonces bocabajo bajo su tablero de personaje. Todos los jugadores mantienen sus cartas en secreto hasta que el Hijo de la Libertad se revela o la partida termina.

Supervivientes

Como miembros honrados de la sociedad de New Haven, los supervivientes solo tienen en mente la continuación y el desarrollo de su comunidad.

- **Objetivo:** Cumplir el objetivo de la misión seleccionada.
- **Objetivo alternativo:** Eliminar al personaje Hijo de la Libertad.

Hijos de la Libertad (HdL)

Los HdL buscan incesantemente expandir su territorio y ampliar su poder. Intentan dominar a otros grupos por medio del sabotaje y de la violencia.

- **Objetivo:** Definido en la carta de HdL
- **Habilidad Especial 1:**

Pueden generar un HdL enemigo en una loseta de mapa adyacente una vez por día sin usar puntos de acción (roba del mazo de enemigos hasta que salga el primer HdL).

- **Habilidad Especial 2:**

Durante su turno, el personaje HdL puede gastar 2 Puntos de Acción (PA) para mover, hasta a una loseta, a un enemigo HdL que esté en su loseta o en una loseta adyacente.

En la mayoría de ocasiones, el personaje HdL acabará revelándose al usar una habilidad especial.

Si el personaje HdL se encuentra con un compañero HdL durante la partida puede, en lugar de revelarse, permanecer anónimo y ser atacado por el enemigo HdL, o bien puede escoger revelarse.

Si un jugador HdL se revela como tal, los enemigos HdL no le atacarán durante el resto de la partida.

PARTIDA EN SOLITARIO

Se puede jugar en solitario a *Under our Sun*. Para hacerlo, el jugador selecciona dos personajes durante la preparación, que serán los que controle durante toda la partida. Una diferencia esencial con el juego multijugador es que el jugador puede decidir, durante cada fase del día, qué personaje llevará a cabo su acción primero. Se dispone de 4 puntos para comprar los objetos iniciales.

ACCIONES

Cada acción que los personajes ejecutan en el juego cuesta una cierta cantidad de Puntos de Acción (PA).

Hay tres tipos de acciones: **acciones de movimiento**, **interacciones** y **acciones de combate**.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover 1-4 PA (valor de movimiento que aparece en la loseta)

El personaje puede moverse a una loseta adyacente previamente descubierta. Los PA necesarios se corresponden con el valor de movimiento de la loseta a la que el personaje va a entrar.


Cargar 2 PA

El personaje puede cargar contra una loseta adyacente oculta para revelarla y mover a ella a la vez. Esto permite ahorrar PA, pero se corre el riesgo de activar enemigos y dar pie a una ronda inicial de combate (Véase la sección Activación y movimiento los enemigos, pág. 13).

Mover sigilosamente 2-5 PA (valor de movimiento de la loseta +1 más test)

Si el personaje tiene éxito al hacer un test de **sigilo**, puede mover a una loseta adyacente del mapa sin activar a enemigo ni ser atacado por enemigos activos. Al lograr esto, está en modo **sigilo**. Por cada acción adicional en la loseta, debe realizarse otro test de sigilo (véase Sigilo en la pág. 11).

Si falla un test de sigilo, el personaje debe mover igualmente a la loseta y gastar la cantidad de PA correspondiente, activando a los enemigos en el proceso.


Importante: Si un personaje se mueve sigilosamente de noche, debe tirarse también un dado rojo  durante el chequeo.

INTERACCIONES

Explorar 1 PA

El jugador puede revelar una loseta de mapa adyacente. Para ello, anuncia qué área adyacente va a explorar, roba una loseta de mapa y la coloca en el tablero. Todos los recursos que aparecen en la loseta se ponen sobre ella usando los cubos correspondientes.

Reconocer 1 PA

Si un personaje ha conseguido moverse sigilosamente a una loseta de mapa que tiene un símbolo de enemigo , puede reconocerla. Para ello, genera un enemigo robando la carta superior del mazo de enemigos y coloca la figura correspondiente en la loseta de mapa. El personaje permanece en modo sigilo.

Recoger 1 PA

El personaje puede recoger 1 objeto o hasta 2 recursos de la loseta de mapa y colocarlos en espacios para objeto/recursos de su tablero de personaje que estén vacíos.

Importante: el Agua no se considera un recurso estándar (véase la acción Reponer agua).

Reponer agua 1 PA

En una loseta de mapa que tenga una fuente de agua (símbolo de agua en el área de recursos), el personaje puede reponer por completo su suministro de agua por un PA. Para ello, coge el cubo de agua de la loseta de mapa y repone todo su suministro de agua (incluyendo todas las botellas de agua).

Crear 1 PA

Si el personaje tiene los recursos necesarios para crear un objeto o equipo, puede crear el pertrecho deseado por 1 PA. Tras devolver a la reserva general los recursos correspondientes, coge la carta apropiada de objeto/equipo y la coloca en un espacio libre de su tablero de personaje.

Usar objeto o equipo 0-1 PA

Los objetos pueden ser usados en cualquier momento del turno de un jugador. A menos que se indique específicamente en la carta, el uso de pertrechos no cuesta PA. Algunos objetos solo pueden ser usados una vez; otros son permanentes. Ciertos objetos pueden ser usados múltiples veces, lo que se indica con los correspondientes contadores en la carta de objeto (p. ej. munición). Además, algunos objetos deben girarse bocabajo tras su uso. Durante la fase de preparación, se vuelven a dejar boca arriba y están disponibles para su futuro uso.

Comerciar / Intercambiar 1 PA

Gastando 1 PA, los personajes pueden comerciar cualquier cantidad de objetos y/o recursos con otro personaje o comerciante que esté en su loseta de mapa. Si hay varios personajes en su loseta de mapa, el jugador que realiza su turno puede comerciar con todos ellos, pero debe gastar 1 PA por cada personaje.

Saquear 1 PA

Los personajes pueden rebuscar \square en los cuerpos de los enemigos derrotados para obtener objetos, equipo o recursos. Para ello, el personaje tira un dado verde \square . La cantidad de \square (éxitos) indica qué botín encuentra el personaje (véase \square la esquina inferior derecha de la carta de enemigo).

Los enemigos derrotados se retiran una vez saqueados o durante la fase de preparación.

Comer 1 PA / 1 PS

Para recuperar fuerzas, un personaje puede invertir 1 PA para pasar 1 comida \square de sus recursos a su medidor de salud.

Recoger lluvia 1 PA (solo es posible cuando hay Tormenta)

Cuando hay Tormenta (efecto de una carta de Mazo de Sol), el personaje puede colocar 1 agua \square de la reserva en un espacio libre de su medidor de agua usando 1 PA. Esta acción puede ser realizada cualquier cantidad de veces.

Dormir 3-5 PA

Un personaje puede dormir gastando 4 PA (3 PA si hay Tormenta) y mejorar con ello su Estado Físico en 1 en el Medidor.

No es posible dormir si hay enemigos en la loseta de mapa.

Excepción: si el personaje está en modo sigilo.

Abrir contenedor 1 PA

En algunas losetas de mapa y en ciertas cartas de evento, los personajes pueden encontrar contenedores que pueden abrir si tienen éxito en un Test de Habilidad. El tipo de test (\square destreza o \square fuerza) está indicado por el símbolo del contenedor. Si el test tiene éxito, el jugador puede robar 2 cartas de botín y quedarse una de ellas. La otra carta de botín se vuelve a barajar en el mazo de botín.

Descartarse 0 PA

El personaje puede descartarse cualquier cantidad de recursos y/u objetos o equipo y dejarlos en su loseta de mapa. **¡Cuidado!**: el agua descartada se elimina de inmediato.

¡Cuidado!: Todos los demás recursos y/u objetos y equipo descartados se eliminan durante la fase de preparación.

TEST DE HABILIDAD

En la partida, los jugadores tendrán que pasar a menudo test de habilidad por fuerza \square , destreza \square y sigilo \square . Para ello, el jugador tira los dados indicados en su tablero de personaje, junto a la habilidad relevante.

Un test se considera **pasado** con **un** \square (éxito).

Los jugadores heridos también tienen que tirar un dado rojo en los test de habilidad (1 símbolo de cruz anula 1 éxito).

Los 4 dados de colores difieren en cuanto a su probabilidad de obtener éxito:

D8 Verde (doble éxito / éxito / éxito / éxito / éxito) = 62.5 %

D8 Amarillo	(éxito / éxito / éxito / éxito)	= 50%
D8 Azul	(éxito / éxito / éxito)	= 37,5 %
D8 Rojo	(fallo / fallo / fallo)	= 37,5 %

SIGILO

Normalmente, mover a una loseta de mapa en la que hay una figura de enemigo o un símbolo de enemigo da lugar a un combate (véase Activación de enemigos en la pág. 13). Para evitar este combate, los personajes pueden mover sigilosamente a las losetas vecinas sin ser detectados pasando un chequeo de sigilo.

En este caso, están en **modo de sigilo**, pero solo en la loseta objetivo.

Si el personaje se marcha de una loseta en la que hay un enemigo, será atacado.

Para mantener el modo de sigilo, debe realizarse un **nuevo chequeo** de sigilo para **cada acción** en esa loseta de mapa.

Si este test falla, el personaje queda expuesto y, si como resultado de ello ha resultado activado un enemigo, tiene lugar una ronda inicial de combate (véase Combate en la pág. 14).

KARMA/DADOS DE KARMA

Durante la preparación, cada personaje recibe **3 dados de karma** que puede usar gratis una vez por turno para volver a tirar un dado concreto o múltiples dados. Los dados de karma pueden ser usados con un personaje o con un enemigo. El uso de dados de karma no cuesta PA. Cuando los usa, el jugador vuelve a tirar los dados que desea junto con los dados de karma (1 karma por dado que se tire).

Si los dados de karma muestran un , el jugador puede conservar esos dados y usarlos de nuevo posteriormente.

Los dados de karma sin éxito se descartan para el resto de la partida.

CAMPAMENTOS

Gastando 1 PA y usando los recursos necesarios, es posible crear un campamento o una tienda directamente en la loseta de mapa actual.

El campamento puede ser desmantelado en cualquier momento usando 1 PA. Para ello, retira el marcador de campamento de la loseta y coloca el objeto tienda en el tablero de personaje. De manera inversa, gastando 1 PA, la tienda (carta de objeto) puede ser intercambiada por un marcador de campamento, que se coloca en la loseta.

La cantidad de personajes permitidos en un campamento es la misma que la cantidad de casillas de movimiento indicadas en la loseta de mapa.

Ejemplo: Un campamento en una loseta de mapa con 2 casillas de movimiento puede acomodar a 2 personajes.

- El campamento proporciona protección de noche, puesto que solo se roba 1 carta de noche por loseta de mapa que tenga campamento.
- Dormir en una loseta que tenga un campamento cuesta 1 PA menos.

- En el campamento se pueden guardar recursos, agua, objetos y equipo sin límite, y no se retiran durante la fase de preparación.
- Cuando se desmantela el campamento, todos los recursos almacenados se transfieren al suministro del personaje que lo ha desmantelado.

HOGUERAS / FOGONES

Un personaje puede crear una hoguera si tiene un objeto que tenga la palabra clave «fuego» gastando 1 PA y descartándose de una madera . El personaje puede colocar entonces un marcador de hoguera en la loseta de mapa.

- Una hoguera sigue ardiendo hasta la siguiente **Tormenta (Mazo de cartas de Sol)**
- La hoguera tiene la palabra clave “**FUEGO**”.
- Las cartas de noche de **animales** pueden ser **ignoradas** en una loseta que tenga **fuego**.
- Los enemigos **animales** no entran a losetas de mapa en las que haya una hoguera.
- La hoguera se puede mejorar y convertirse en un **fogón** por **1 PA** y pagando 1 metal , que se deja en la reserva general. Para ello, gira el marcador de hoguera a su cara fogón.
- En un **fogón**, **1 comida** puede ser convertida en **3 comidas** gastando **2 PA**.
- Si debe retirarse un marcador de campamento ampliado a fogón (p.ej. debido a una tormenta), el marcador es retirado de la loseta y se deja 1 metal en su lugar.

CONDICIONES

Durante el transcurso de la partida, los personajes pueden verse afectados por condiciones adversas.

HERIDA (Impacto en Test de Habilidad)

Si a un personaje le quedan **2 PS** o menos, se le considera herido y se coloca **1 marcador de herida** en su tablero de personaje.

Mientras permanezca herido, el personaje debe tirar un dado rojo adicional en cada tirada.

1 símbolo de cruz en el dado rojo **anula 1 éxito** de los otros dados.

Para curarse una herida, el personaje debe aumentar su salud a al menos **3 PS**.

Un personaje solo puede tener un marcador de herida a la vez.

INFECTADO (Impacto en salud)

Si un personaje sufre una infección debido al efecto de una carta, se coloca **1 marcador de infección** en su tablero de personaje.

Mientras un personaje tenga un marcador de infección en su tablero de personaje, **pierde 1 PS** tanto en la fase de **mañana** como en la de **noche**.

Una infección puede ser tratada con los objetos **Antibióticos** y **Medikit** o por el personaje **Médico**.

El marcador de infección se devuelve entonces del tablero de personaje a la reserva.

Solo puede haber un marcador de infección a la vez en un tablero de personaje.

RECURSOS Y SISTEMA COMERCIAL

En el mundo de *Under our Sun* existen diversos recursos que los personajes pueden encontrar y usar.


El Agua  es el recurso más importante, y está tan altamente cotizada que se utiliza como moneda de pago.

El Agua solo puede ser almacenada en botellas de agua (no en las ranuras para recursos). Todos los recursos tienen un cierto valor en agua y pueden ser comprados a los comerciantes o a otros personajes según la tabla adjunta.

Ejemplo: 1 comida vale 2 de agua.

AZUL	Agua	1 Agua
ROJO	Comida	2 Aguas
AMARILLO	Tela	1 Agua
NEGRO	Metal	1 Agua
BLANCO	Conector	2 Aguas
NARANJA	Madera	2 Aguas
VERDE	Alcohol	3 aguas
ROSA	Plástico	3 Aguas

RECURSOS ALEATORIOS

Durante la preparación de la partida, se colocan los recursos especificados a continuación en la **bolsa de recursos aleatorios** .

Durante el transcurso de la partida, los jugadores pueden tener la oportunidad de robar recursos al azar de bolsa. Si esta se queda vacía, se coloca en ella un recurso de cada tipo disponible.

Contenido de la bolsa

MUNICIÓN

Durante la partida, los personajes también pueden crear munición para las armas (cartuchos/flechas) gastando 1 PA.

1 metal = 2 x cartuchos

1 madera = 3 x flechas

La munición que no se almacena en la propia carta del arma puede ser almacenada en una ranura para recursos del tablero de personaje.


Una munición ocupa una ranura para recursos. Esto permite a los personajes crear munición incluso aunque no tengan un arma.

- Las armas compradas a un comerciante siempre están completamente cargadas.
- En las armas que se encuentran, la cantidad de munición se determina mediante una tirada de dado (véase la carta de objeto en particular).

ENEMIGOS

Algunos de los mayores peligros del juego provienen de los enemigos. En *Under our Sun* distinguimos entre varios tipos de enemigos. En el juego básico estos enemigos son: **Animales, Humanos y Mutados**.


ACTIVACIÓN Y MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS

En algunas losetas de mapa se muestra un símbolo de enemigo  que indica que puede aparecer un enemigo en ellas. Tan pronto como un personaje entra en una loseta de mapa con un símbolo de enemigo, este enemigo resulta **activado** y tiene lugar una **ronda inicial de combate**.

Excepción: el personaje está en **modo de sigilo**.

Roba la carta superior del mazo de enemigos, léela en alta y coloca la figura apropiada en la loseta de mapa. Para saber más, véase Combate en la pág. 14.

Importante: Las figuras de enemigos no ocupan las casillas de movimiento de la loseta y pueden colocarse en cualquier lugar de esta.

Las cartas de enemigos eliminados se descartan y se dejan en la parte inferior del mazo de enemigos, colocándose un marcador universal  sobre el símbolo de enemigo.

Los marcadores universales se retiran en la fase de preparación.

Si un personaje está en una loseta cuando se retira el marcador universal de un símbolo de enemigo, dicho personaje se considera en **modo de sigilo** (véase Sigilo en la pág. 11).

MARCADORES IDENTIFICATIVOS

Durante la partida, es posible que haya varios enemigos idénticos y, por lo tanto, varias figuras de enemigos sobre el tablero. Pueden usarse marcadores para distinguir entre los enemigos individuales y sus correspondientes cartas.



Para ello, coge una pareja de letras de la reserva y coloca un marcador en la loseta, junto a la figura. El otro marcador se coloca en la correspondiente carta de enemigo.

MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Los enemigos que **no tienen personajes en sus losetas** pueden mover por el mapa durante la **fase de preparación** o debido a **efectos de las cartas**.

Siempre mueven **1 loseta** en una dirección determinada por un **d8**.

Los números **1-6** representan las **losetas adyacentes**, un **7** significa que el enemigo **permanece quieto**, y un **8** significa que mueve en **dirección al personaje más cercano**.

Si varios personajes están a la misma distancia, estos tiran 2 dados verdes  y el enemigo mueve hacia el jugador que sacó menos éxitos . Si un enemigo mueve a una loseta que aún no ha sido revelada, la loseta se coloca boca abajo, con la figura del enemigo sobre ella.

Los enemigos que están en una loseta en la que hay un personaje no mueven.

Excepción: modo sigilo.

COMBATE

Hay muchas situaciones en *Under our Sun* en las que los jugadores pueden enfrentarse en combate. Normalmente, un enfrentamiento comienza con una **ronda inicial de combate**. La ronda inicial de combate no gasta PA, con lo que no se mueve el contador.

Una ronda inicial de combate tiene lugar cuando:

- Un personaje **entra** en una **loseta de mapa** en la que hay una **figura enemiga** y en la que no hay otros personajes.
Excepción: el personaje mueve sigilosamente o está en modo sigilo.
- Un personaje **entra** en una **loseta de mapa** con el **símbolo de enemigo**.
- El texto de una carta (de Enemigo/Evento/Noche) da pie a un combate

PROCEDIMIENTO

Cada combate está dividido en rondas de combate, correspondiéndose cada acción del personaje con una ronda de combate.

1 acción de personaje = 1 ronda de combate

Mientras el personaje esté en una loseta de mapa con uno o más enemigos, cada acción del personaje ocasiona un contraataque de todos los enemigos (véanse excepciones en **Mover Sigilosamente** o la acción **Sigilo**).

Todas las figuras (personajes o enemigos) de una loseta tienen solo **una acción de combate por ronda de combate**.

Si un enemigo ha realizado un ataque, su carta se rota hasta la siguiente ronda de combate. Esto indica que ya ha atacado en la ronda de combate actual. Esto es especialmente importante en un combate en el que intervienen varios jugadores.

Los ataques tienen lugar simultáneamente, es decir, incluso si un enemigo ha sido eliminado, este todavía atacará en esa ronda de combate.

Si tiene lugar un combate, el jugador que está a la izquierda del jugador activo asume el papel del enemigo y tira los dados por él. Todas las tiradas de **dados** de un combate se **tiran de manera individual**. Por ejemplo, si 2 enemigos atacan a un personaje, no forman una reserva conjunta de dados, sino que tiran sus dados por separado.

En cada ronda de combate, todos los participantes tiran la cantidad de dados que se corresponde con su valor de combate más cualquier dado o dados adicionales debido a las armas. Todos los éxitos se suman entonces para obtener el daño correspondiente.

- Por cada éxito del personaje, el enemigo pierde 1 PS .
- Por cada éxito del enemigo, el personaje pierde 1 PS .

Si un enemigo recibe daño, se coloca la cantidad equivalente de cubos rojos de PS sobre su carta. Si la cantidad de cubos de PS sobre la carta **iguala o supera** el **valor de PS** del enemigo, este resulta derrotado.

Un combate finaliza cuando:

- Todos los enemigos involucrados en el combate han sido derrotados
- El último personaje abandona la loseta de mapa.

- El último personaje de la loseta ha sido derrotado.

BOTÍN TRAS EL COMBATE

Si un enemigo es derrotado, el personaje puede usar **1 PA** para **rebuscar** en su cuerpo (saquear) con el fin de hallar recursos, objetos o equipo.

Para ello, el personaje tira un dado verde , determinando el número de éxitos lo valioso que es el botín. Véase la sección Botín en la parte inferior derecha de la carta de enemigo.

Ejemplo de la imagen: Con un , el personaje obtendría 1 recurso aleatorio y 1 carta del mazo de botín.

Posible botín: = diferentes recursos
 = un recurso de la bolsa de recursos aleatorios
 = una/dos cartas del mazo de botín

ACCIONES DE COMBATE

Si un personaje tiene dentro de su alcance a un posible objetivo al que atacar (enemigo o personaje), puede llevar a cabo las siguientes acciones de combate:

Atacar 1 PA

Un personaje puede atacar a un enemigo o personaje que esté en su loseta de mapa por **1 PA**. Cuando esto ocurre, el enemigo **contraatacará** a la vez.

Ambos tiran la cantidad de dados correspondiente a su **valor de combate** **más** cualquier cantidad de **dados adicionales** por **armas**.

Si el personaje tiene un **arma a distancia** , también puede atacar a enemigos que estén en una **loseta adyacente** (véase combate a distancia a continuación).

Esquivar 1 PA + test

Si un personaje quiere evitar sufrir daño en combate (cada acción que realiza el personaje en una loseta con enemigos provoca un contraataque), puede usar **1 PA** para intentar esquivar el siguiente contraataque.

Para ello, el personaje debe realizar un chequeo de **habilidad** y, si tiene éxito, esquivará el ataque completo de un enemigo. Si hay varios enemigos, el jugador puede escoger qué ataque esquiva tras tirar los dados.

Esquivar es útil si tienes que efectuar acciones de combate y no deseas hacerlo, eres incapaz de huir y/o te quedan pocos PS.

Esperar 0 PA

Un personaje puede **ahorrarse** sus **PA** hasta el final de la fase de día actual para permitir a otros jugadores mover primero. Esto proporciona al personaje la oportunidad de esperar a que otros personajes luchen primero en una loseta.

Los PA ahorrados pueden ser usados en cualquier momento para **acciones de combate**, y deben ser usados, como muy tarde, al final de la fase de día. Si no es posible, los **PA que queden se pierden**.

Ejemplo: El Personaje A está en una loseta en la que hay un enemigo poderoso al comienzo de su fase de día.

Tras darse cuenta de que probablemente no sobreviviría solo a 6 PA, decide esperar. Es entonces el turno del jugador B, que mueve a la loseta del jugador A con su primera acción y ataca con la segunda. El jugador A

decide intervenir y ataca con su primera acción de esta fase del día. Al final de esta ronda de combate, vuelve a ser el turno del jugador B, y este decide atacar. Tras tres rondas de combate más, el enemigo es destruido. Los 3 PA que le quedaban al jugador que esperaba, el jugador A, se pierden, puesto que este no puede realizar más acciones de combate.

Ataque Sigiloso 2 PA + test

Si un personaje está en **modo sigilo** en una loseta de mapa en la que hay un enemigo, puede realizar **1 ataque** **sin contraataque** por **2 PA** tras pasar un test de **sigilo** .

Tras ello, el personaje queda **descubierto**, puesto que ya no está en modo sigilo.

Combate a Distancia 1 PA

Si un personaje tiene un arma con capacidad de **ataque a distancia** , puede atacar a un enemigo o personaje que esté en una loseta de mapa adyacente por **1 PA**. Cuando un enemigo es atacado mediante combate a distancia, se usa un dado azul para determinar si el enemigo **mueve** a la **loseta del atacante** (si tiene éxito) o si **permanece** en su **loseta** (si no tiene éxito).

Si el enemigo mueve a la loseta de mapa, esa es su acción para esta ronda de combate, y su carta se **rota** (se pone horizontal). Si no mueve a la loseta pero tiene un arma con valor de combate a distancia , contraataca con un ataque a distancia.

Si una carta de enemigo ya se ha rotado, este enemigo no puede reaccionar contra un ataque a distancia.

Reacción a ataques a distancia de personajes 1-4 PA

El personaje atacado puede intentar **esquivar** el ataque a distancia por 1 PA (la cantidad de éxitos se resta del daño del ataque). Alternativamente, el personaje puede intentar mover a la loseta del atacante gastando la cantidad de PA correspondiente y pasando un test de fuerza , recibiendo todo el daño del ataque.

Si el test de fuerza falla, el personaje debe igualmente pagar los PA, pero no puede mover a la loseta. Esto solo es posible si al personaje le quedan suficientes PA en la fase de día actual.

EJEMPLOS DE COMBATES

1 PERSONAJE CONTRA 1 O X ENEMIGOS

Cada acción del personaje da pie a 1 contraataque de todos los enemigos de la loseta de mapa.

Ejemplo: Un personaje está en una loseta de mapa con 2 enemigos y decide atacar a uno de ellos. Como resultado, sufre un contraataque de ambos enemigos.

MÚLTIPLES PERSONAJES CONTRA UN ENEMIGO

Tan pronto como varios personajes tienen dentro de su alcance a un enemigo, tienen la opción de combatir juntos. El prerrequisito para ello es que a todos les queden suficientes PA en la fase de día actual. Tras cada acción de combate del personaje activo, todos los personajes dentro del alcance de combate tienen la opción de participar en el combate. Tienen entonces la oportunidad de ejecutar una acción de combate contra el enemigo. Si se trata de un combate con múltiples jugadores, este combate se juega primero, antes de reanudar el orden de turno normal y de que los otros jugadores puedan usar sus PA restantes.

Ejemplo: El personaje A y el personaje C están en una loseta de mapa con un enemigo. El personaje B está en una loseta vecina, dentro del alcance. El personaje A decide usar la acción de combate Esquivar y evita el contraataque al pasar un chequeo de habilidad. El personaje B tiene la opción de participar en esta ronda de combate con un ataque a distancia, pero no lo hace. El personaje C tiene ahora la opción de atacar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo gastando 1 PA fuera del orden de turno normal y lo hace.

Puesto que el enemigo ya ha atacado en esta ronda de combate (contraataque contra el personaje A), no puede ejecutar un contraataque. Ahora vuelve a ser el turno del personaje A y ejecuta su segunda acción. Al final del combate, si al personaje A no le quedaran más PA para esta fase de día, sería el turno del personaje B.

X PERSONAJES CONTRA X ENEMIGOS

Las reglas son idénticas a las de Múltiples personajes contra un enemigo. Solo los contraataques se gestionan de manera diferente:

Si ningún otro personaje está involucrado en el combate, el **personaje activo sufre 1 ataque de cada enemigo por cada acción**. Si otros personajes en la loseta de mapa participan en el combate, el personaje atacante solo sufre un contraataque del enemigo que está siendo atacado. Si el enemigo ya ha atacado en esta ronda de combate, el personaje atacante sufre un contraataque del enemigo más fuerte que quede en la loseta de mapa.

Si, llegado el momento de la acción de combate del segundo personaje (personaje B), hay varios enemigos que aún no han atacado y no interviene posteriormente ningún personaje, el personaje B sufre un contraataque de todos los enemigos previamente inactivos.

Si hay más personajes que enemigos en la loseta de mapa, los personajes sufren como máximo tantos contraataques como enemigos haya en la loseta.

Ejemplo A: Hay 2 personajes en una loseta de mapa con 3 enemigos. El Personaje A ataca al enemigo A y sufre un contraataque del enemigo A. El personaje B se une a la lucha y ataca también al enemigo A.

Como ningún otro personaje participa en el combate, el personaje B sufre ahora los contraataques del enemigo B y del enemigo C (el enemigo A ya ha atacado en esta ronda de combate).

Ejemplo B: Hay 3 personajes en una loseta de mapa con 2 enemigos. El personaje A ataca al enemigo A y sufre un contraataque del enemigo A. El personaje B también ataca al enemigo A y sufre un contraataque del enemigo B. El personaje C también ataca ahora al enemigo A y, como todos los enemigos han atacado ya en esta ronda de combate, no sufre contraataque.

PERSONAJE CONTRA PERSONAJE

Si un personaje ataca a otro personaje durante su turno, este tiene la opción de contraatacar o esquivar. El prerequisite para ello es que aún le queden PA en esta fase de día.

Las retiradas solo son posibles durante el turno de un personaje.

COMERCIANTE

Los personajes pueden encontrarse con diversos comerciantes en el juego. Si un personaje está en una loseta de mapa en la que hay un comerciante, puede interactuar con el comerciante por un PA.

Puede llevar a cabo las siguientes acciones ilimitadamente y sin gastar PA adicionales:

Comprar objetos

Comprar objetos/equipo por el correspondiente coste en agua/recursos.

Intercambiar recursos

Los personajes pueden intercambiar agua y recursos entre ellos en la proporción que quieran.

Vender objetos

Los Comerciantes compran objetos del personaje por el 50% de su valor (redondeando hacia abajo).

Comprar munición

Los comerciantes siempre tienen munición en stock. 1 cartucho/flecha cuesta 1 de agua .

Desmontar

Se pueden desmontar los objetos para obtener sus componentes pagando 1 de agua.

El personaje recibe entonces los recursos desmontados (evitándose así el pago del 50% al venderlos).

! Robar

Un personaje puede intentar cometer un robo por **1 PA** y pasando un test de **sigilo** . Si pasa el test, puede quitarle al comerciante un recurso por cada éxito .

Si falla el test, el personaje no roba ningún recurso y es **atacado** por el comerciante, lo que resulta en un combate.

Durante el **resto de la partida**, el **comerciante** se considera **enemigo del personaje**.

Importante: Nadie puede robar en el puesto comercial de New Haven.

! Atracar

El personaje puede intentar atacar y robar al comerciante. Para ello, debe **derrotar al Comerciante en combate**. Si el personaje tiene éxito, roba **2 cartas de objeto** de su elección y **todos los recursos** del comerciante.

El comerciante es eliminado de la partida. Si el comerciante no fue derrotado, cualquier daño que haya sufrido desaparece una vez no haya personajes en su loseta. Si el personaje huye, no puede volver a comerciar con este comerciante durante el resto de la partida.

Importante: No se puede atracar el puesto comercial de New Haven.

PREPARACIÓN DE LOS COMERCIANTES

Puesto comercial de New Haven (Nombre del comerciante: Lawrence)

Durante la preparación de la partida, el puesto comercial de Lawrence se despliega en New Haven, con lo que los personajes pueden interactuar con él inmediatamente.

Prepara la carta de comerciante correspondiente y coloca lo siguiente en el tablero de comerciante:

- 4 de Agua
- 4 recursos al azar de la bolsa de recursos
- 2 objetos iniciales al azar (que no se usaran al comienzo de la partida)
- 1 carta de objeto del mazo de botín

Comerciante

Si aparece uno de los comerciantes durante el transcurso de la partida, se coloca el correspondiente marcador en la loseta de mapa y se llena el marcador de comerciante correspondiente con:

- 4 de Agua
- 4 recursos al azar de la bolsa de recursos
- 3 objetos iniciales al azar del mazo de botín

TRANSCURSO DE LA PARTIDA

Una ronda de juego equivale a un día completo, y está dividida en diferentes fases

(**Preparación/Mañana/Tarde/Noche**). En cada una de estas fases, todos los jugadores tienen una cierta cantidad de Puntos de Acción (PA) a su disposición. Normalmente se dispone de 6 PA, pero esta cantidad puede verse reducida por el mazo de Sol y por el Estado Físico del personaje.

La secuencia de juego exacta es la siguiente:

1 PREPARACIÓN (se salta en la primera ronda)

a. Cambio de jugador inicial

El marcador de jugador inicial se pasa al siguiente jugador en sentido horario.

b. Actualización

Todos los recursos y objetos que se hayan dejado en losetas o descartado se devuelven a la reserva general (Los recursos y objetos que están en una loseta de mapa con un campamento se dejan allí).

c. Contador de día

El indicador de día se avanza un día.

d. Restablecer objetos / símbolos de enemigos

Los objetos reutilizables que fueron usados se vuelven a girar boca arriba y vuelven a ser utilizables. Todos los marcadores universales (MU) se quitan de los símbolos de enemigo de las losetas de mapa.

e. Movimiento de los enemigos

Los enemigos en cuya loseta no hay personajes se mueven a losetas adyacentes (tirada de d8) (véase la sección Movimiento de enemigos en la pág. 13)

f. Reponer agua

Se reponen los puntos de agua en las losetas de mapa.

g. Estado Físico

Cada jugador reduce en 1 casilla el Estado Físico de su personaje.

h. Comida

Cada personaje debe devolver 1 de comida al suministro o sufrir 1 daño.

2 MAÑANA

a. Al comienzo de la fase

- El jugador inicial baraja el mazo de Sol, roba una carta y se aplican sus efectos a todos los jugadores.
- Todos los jugadores reinician sus contadores de PA (normalmente 6 PA / 5 PA durante una Tormenta / -2 PA si están cansados).
- Todos los personajes que tengan un marcador de infección en su tablero sufren 1 PS de daño.

b. Cada jugador durante su turno

- Bebe agua: Devuelve 1 agua de su tablero de personaje al suministro o sufre 1 PS de daño.
- Efectúa acciones.

3 TARDE

a. Al comienzo de la fase



- El jugador inicial baraja el mazo de Sol, roba una carta y se aplican sus efectos a todos los jugadores.
- Todos los jugadores reinician sus contadores de PA (normalmente 6 PA / 5 PA durante una Tormenta / -2 PA si están cansados).

b. Cada jugador durante su turno

- Bebe agua: Devuelve 1 agua de su tablero de personaje al suministro o sufre 1 PS de daño.
- Efectúa acciones.

4 NOCHE

a. Al comienzo de la fase

- Todos los jugadores reinician sus contadores de PA (normalmente 6 PA / -2 PA si están cansados).
 - Todos los personajes que tengan un marcador de infección  en su tablero sufren 1 PS de daño.
- b. **Cada jugador durante su turno**
- Bebe agua: Devuelve 1 agua  de su tablero de personaje al suministro o sufre 1 PS de daño.
 - Roba una carta de noche:
 - > En las losetas de mapa que tienen un campamento solo se roba una carta de noche (en el turno del primer jugador en esa loseta).
 - > Debe robarse 1 carta de noche por cada nueva loseta de mapa a la que se entre de noche.

Excepción: Ya hay en la loseta otro personaje y este ya ha robado carta de noche para esa loseta.
 - > Las losetas con campamento ignoran los efectos de las cartas de Animales.
 - > En New Haven no se roba carta de noche.
 - Efectúa acciones. **Importante:** Dormir fuera de un campamento de noche cuesta 5 PA.

REFERENCIA RÁPIDA

MARCADORES

Jugador Inicial

(Véase págs 7, 18)

Comerciante

(Véase pág. 17)

Evento

(Véase pág. 6)

Contenedor

(Véase pág. 10)

Objetivo (Blanco)

(para algunas misiones)

HdL

(para algunas misiones)

Identificación

(Véase pág. 13)

Universal

(Véase págs. 4,13,17,18)

Herido

(Véase pág. 12)

Infección

(Véase pág. 12)

Campamento

(Véase pág. 11)

Trampa pequeña para animales

(Véase carta de objeto)

Hoguera

(Véase pág. 11)

Fogón

(Véase pág. 11)

SÍMBOLOS

Melé

(Véase pág. 15)

Fuerza

(Véase pág. 10)

Destreza

(Véase pág. 10)

Sigilo

(Véase pág. 10)

Doble éxito (Véase pág. 10)

A distancia

(Véase pág. 15)

Objetivo

(Véase misión)

Eléctrico

(Véase pág. 6)

Objeto inicial

(Véase pág. 6)

Éxito

Enemigo

(Véase pág. 13)

Valor de movimiento

(Véase pág. 3)

Carta de botín

(Véase pág. 6)

Recurso aleatorio

(Véase pág. 12)

Karma

(Véase pág. 11)

RECURSOS

AZUL	AGUA	1 AGUA
ROJO	COMIDA	2 AGUAS
AMARILLO	TELA	1 AGUA
NEGRO	METAL	1 AGUA

BLANCO	CONECTOR	2 AGUAS
NARANJA	MADERA	2 AGUAS
VERDE	ALCOHOL	3 AGUAS
ROSA	PLÁSTICO	3 AGUAS
MUNICIÓN	2 X CARTUCHOS	1 METAL
MUNICIÓN	3 X FLECHAS	1 MADERA

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover	1-4 PA	» mover a loseta
Cargar	2 PA	» explorar y mover a loseta
Mover sigilosamente	2-5 PA	» MV +1 + <input type="checkbox"/> test

INTERACCIONES

Explorar	1 PA	» revelar una loseta
Reconocer	1 PA	» reconocer 1 enemigo (generar)
Recoger	1 PA	» 2 recursos de la loseta
Reponer agua 1 PA	1 PA	» llenar todas las botellas de agua
Crear 1 PA	1 PA	» crear 1 objeto / equipo
Usar objeto / equipo	0-1 PA	» véase texto de la carta
Comerciar / Intercambiar	1 PA	» con 1 personaje
Saquear	1 PA	» 1 <input type="checkbox"/> (<input type="checkbox"/>) = <input type="checkbox"/> en la carta
Comer	1 PA	» Mueve 1 comida a 1 PS
Recoger Lluvia	1 PA	» 1 agua (solo durante tormenta)
Dormir	4 PA / durante tormenta 3 PA / de noche sin campamento 5 PA	
Abrir contenedor	1 PA	» con <input type="checkbox"/> o <input type="checkbox"/>
Descartarse 0 PA	0 PA	» en la loseta

COMBATE

Atacar	1 PA	» <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> del arma
Esquivar	1 PA	» + test <input type="checkbox"/>
Esperar	0 PA	» atacar después
Ataque sigiloso	2 PA	» + test <input type="checkbox"/>
Combate a distancia	1 PA	» <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> del arma

MOVIMIENTO DEL ENEMIGO

Fase de preparación: Los enemigos que no tengan un personaje en su loseta mueven 1 loseta en la dirección de un D8.

D8 =

Nuestro agradecimiento especial a todos los que probaron la versión beta, así como a JB y a RL.

Los componentes finales pueden ser diferentes de los mostrados.

Desarrollado y diseñado en Múnich, Alemania. Manufacturado en China.

NO ADECUADO PARA PERSONAS MENORES DE 14.

Diseñadores: Maximilian Lichtner con David Poluda

Diseño gráfico: Maximilian Lichtner

Editor: tabletopper games GmbH

Traducción al español: Luis E. Hernández Agüe

TABLETOPPER GAMES GmbH

Birkenau 11 · 81543 Múnich

Baviera, Alemania

info@tabletopper.games

www.tabletopper.games