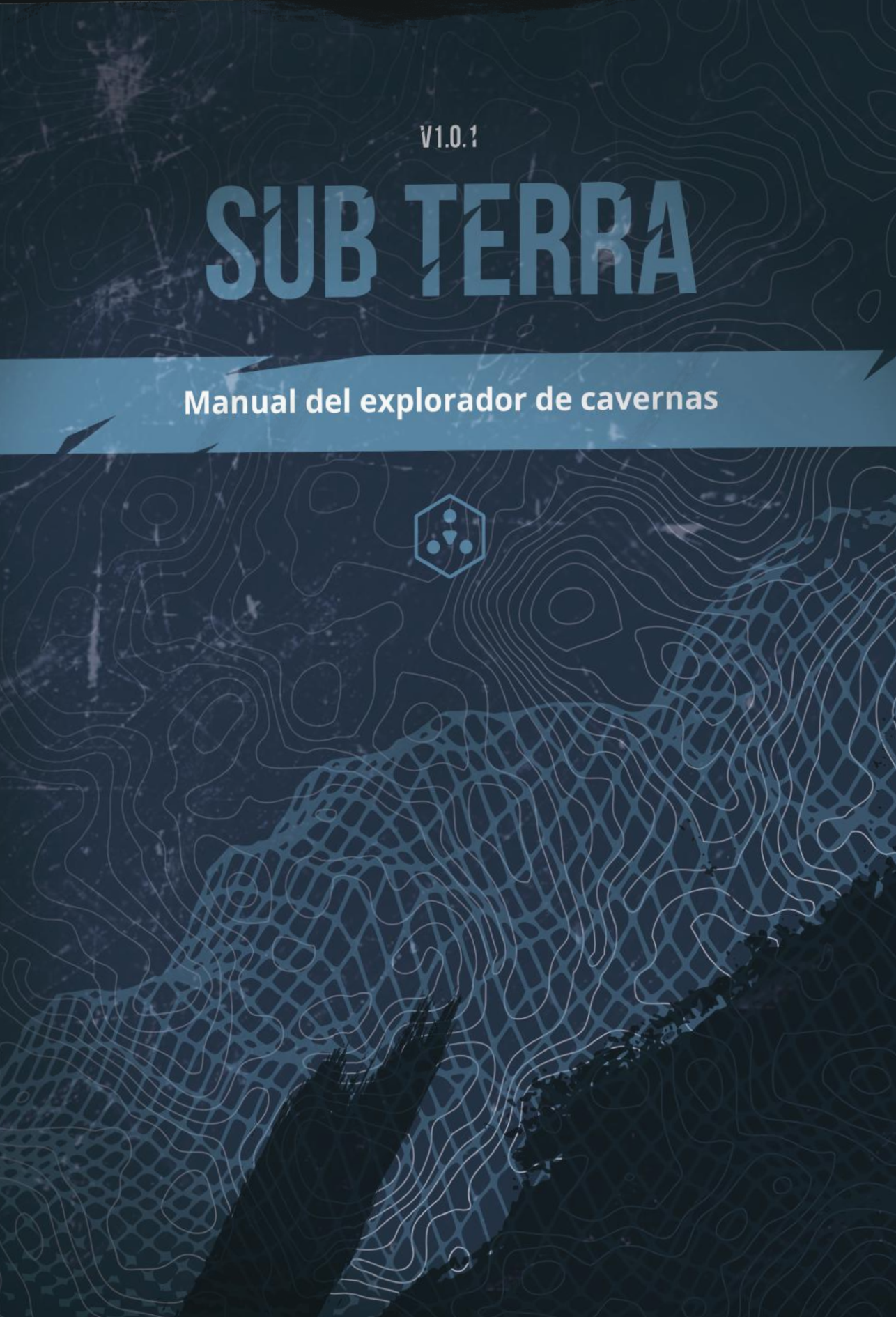
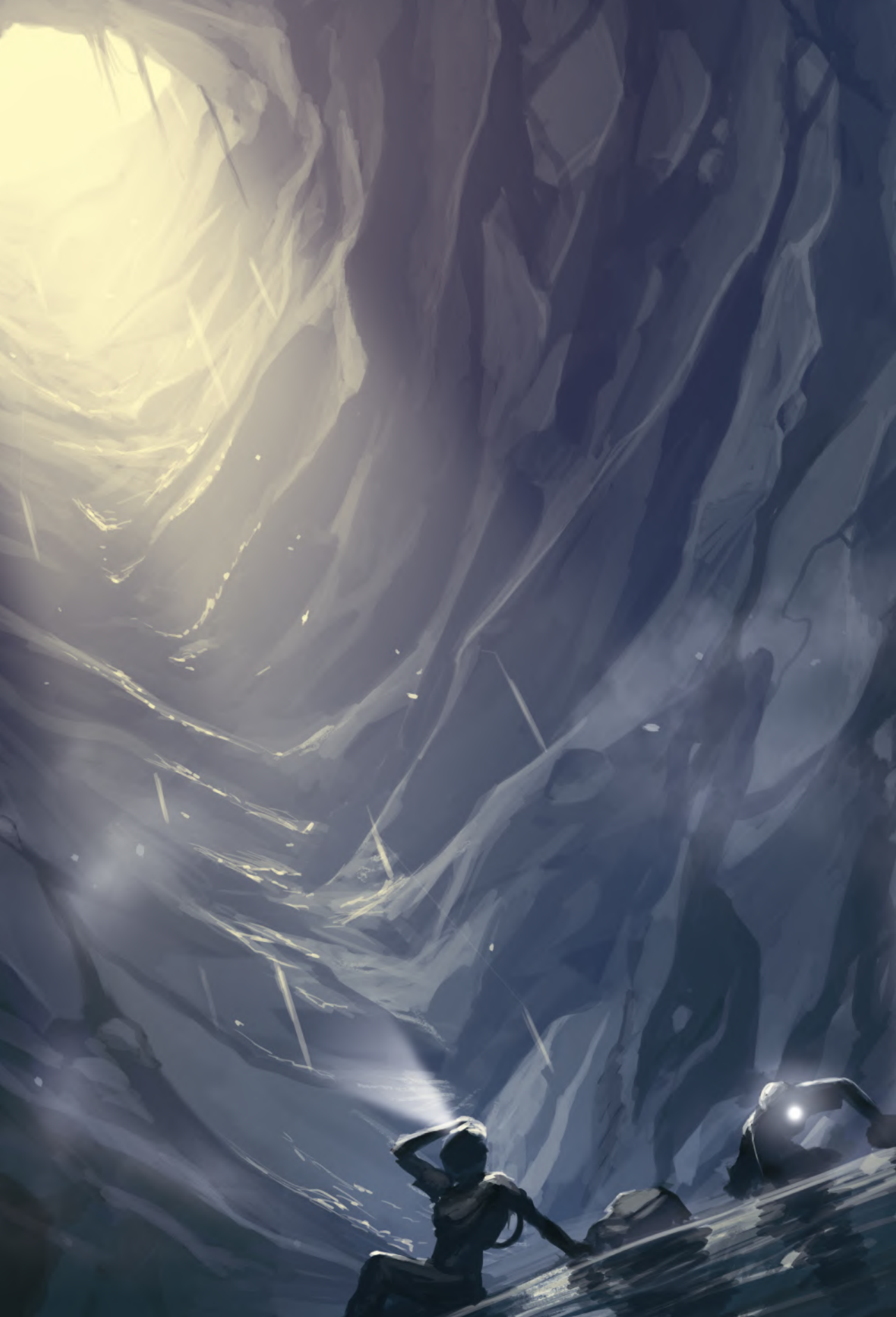
V1.0.1

# SUB TERRA

## Manual del explorador de cavernas





# SUB TERRA

## RESUMEN DEL JUEGO

Sub Terra es un juego cooperativo de terror y supervivencia para entre uno y seis jugadores.

Los jugadores representan a un grupo de exploradores que han quedado atrapados en lo más profundo de un ignoto sistema de cavernas mientras las exploraban.

Juntos, deberéis encontrar el camino de salida antes de que se os agoten las pilas de las linternas y os perdáis para siempre en la oscuridad. Deberéis trabajar en equipo para explorar la cueva lo más rápido posible y evitar los peligros mortales que albergan las profundidades. Y lo peor de todo es que creéis que no estáis solos ahí abajo...

## COMPONENTES

- 64 losetas de cueva
- 1 loseta de inicio
- 1 loseta de salida
- 30 cartas de peligro
- 1 carta "tiempo agotado"
- 8 tableros de explorador
- 1 ficha de explorador inicial
- 12 fichas de escombros
- 8 fichas de inundación
- 1 ficha de horror
- 1 ficha de gas
- 6 fichas de cuerda
- 3 fichas de explosivos
- 1 dado de seis caras (D6)
- 8 figuras de explorador
- 3 figuras de horror
- 20 fichas de salud

# PREPARACIÓN

1. Cada jugador elige un tablero de explorador y toma su correspondiente figura. A continuación, debe cubrir cada uno de los espacios de salud de su explorador (tres, por lo general) con una ficha de salud. Devuelve a la caja los tableros de explorador, las figuras y las fichas de salud que no hayáis usado.

2. Coloca la loseta de inicio boca arriba en el centro de la mesa y sitúa las figuras de los exploradores sobre ella.

3. Separa la loseta de salida, mezcla las 64 losetas de cueva restantes y colócalas boca abajo formando una pila. Mezcla la loseta de salida con las últimas seis losetas de la pila.

4. Elige un nivel de dificultad: normal, avanzado o experto. Retira del juego las cartas de peligro que no coincidan con el nivel de dificultad elegido.

5. Baraja las cartas de peligro restantes y crea un mazo de peligros formado por el siguiente número de cartas:

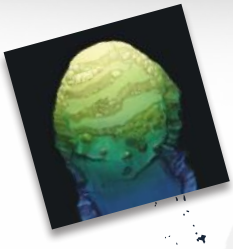
| | NORMAL | AVANZADO | EXPERTO |
|---|---|---|---|
| 4 exploradores | 22 cartas | 20 cartas | 18 cartas |
| 5 exploradores | 19 cartas | 17 cartas | 15 cartas |
| 6 exploradores | 17 cartas | 15 cartas | 13 cartas |

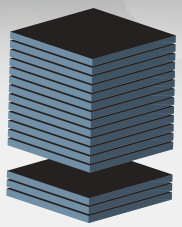
Coloca la carta de "tiempo agotado" al fondo del mazo de peligros. Devuelve las cartas sobrantes a la caja sin mirarlas.

6. El jugador que haya estado bajo tierra más recientemente recibe la ficha de explorador inicial.

*Para partidas de dos o tres jugadores, cada uno de ellos selecciona dos tableros de explorador y sus figuras correspondientes. Se utilizan las reglas para cuatro o seis jugadores respectivamente. Si vas a jugar en solitario, elige entre cuatro y seis tableros y utiliza las reglas para dicho número de jugadores.*

3.





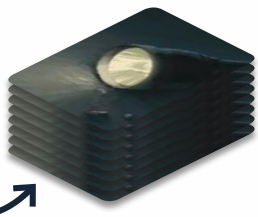
4.

Algunas cartas tienen un icono que indica que deben eliminarse del juego según el nivel de dificultad elegido.

- Eliminar para normal
- Eliminar para avanzado/experto
- Eliminar para experto

Si esta es tu primera partida, te recomendamos que empieces en nivel normal. Si después de varias partidas la dificultad te sigue pareciendo excesiva, puedes añadir 3 cartas adicionales a las indicadas en la tabla del paso 5.

5.



6.

En cada ronda se revelará y resolverá una carta de peligro, de modo que el número de cartas que queda en el mazo indicará el tiempo que queda para escapar de la cueva.

# CÓMO SE JUEGA

## OBJETIVO

Los jugadores tienen el objetivo común de llevar el mayor número posible de exploradores a la loseta de salida antes de que el tiempo se agote.

El juego se desarrolla en veinte rondas aproximadamente, determinadas por el mazo de peligros. Cada ronda consta de cuatro fases:

### 1. FASE DE ACCIÓN

Los exploradores realizan acciones por turnos y en sentido horario.

### 2. FASE DE HORROR

Todos los horrores presentes en la cueva avanzan un paso hacia la víctima más cercana.

### 3. FASE DE PELIGRO

Se revela y resuelve la carta superior del mazo de peligros, provocando algún acontecimiento perjudicial para los exploradores.

### 4. FASE FINAL

La ficha de explorador inicial pasa al explorador de la izquierda (siguiendo el sentido de las agujas del reloj).

## FINAL DEL JUEGO

Las rondas de juego se van sucediendo hasta que:

- Todos los exploradores supervivientes se encuentran en la loseta de salida.
- O BIEN: No quedan exploradores conscientes en la cueva.

En ese momento, cuenta el número de exploradores que no hayan logrado salir y calcula la puntuación:

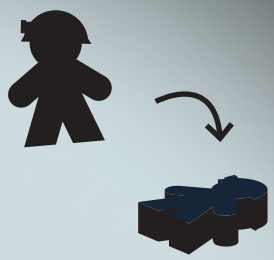
**ORO**
Ningún explorador ha quedado atrás.

**PLATA**
1 explorador ha quedado atrás.

**BRONCE**
2 exploradores han quedado atrás.

**DERROTA**
3+ exploradores han quedado atrás.

# EXPLORADORES INCONSCIENTES



Un explorador al que no le queden fichas de salud ( ) queda inconsciente. Para representar este estado, coloca la figura del explorador tumbada.

Un explorador inconsciente no puede llevar a cabo acciones, y todas las habilidades activas o pasivas descritas en su tablero dejan de funcionar. Si un explorador queda inconsciente en mitad de su turno, este termina inmediatamente.

Un explorador inconsciente que recupere uno o más indicadores de salud pasa a estar consciente de inmediato. Representa su nuevo estado poniendo en pie la figura del explorador.

# TIRADAS DE HABILIDAD

Determinados eventos y acciones requerirán que los exploradores realicen tiradas de habilidad ( ). Esto significa: Tira un dado. Un resultado de 4 o más se considera un éxito. En caso contrario, la tirada se considera fallida.

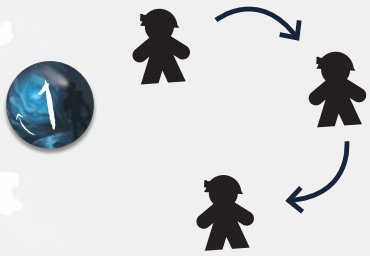
Las consecuencias del éxito o del fracaso de una tirada de habilidad estarán especificadas en la propia acción o carta de peligro.

# 1. FASE DE ACCIÓN

Comenzando por el explorador inicial y siguiendo el sentido horario, cada explorador recibe dos puntos de acción ( ), que puede gastar para realizar una o más acciones.

Algunas acciones tienen un coste de un punto de acción ( ), mientras que otras cuestan dos ( ). A continuación se detallan las acciones básicas disponibles para todos los exploradores. Ciertos exploradores tienen la capacidad de realizar otras acciones especiales, en tal caso, las acciones vendrán detalladas en los correspondientes tableros de explorador.

Las acciones se realizan siguiendo una secuencia. De esta forma, un explorador puede decidir cuál va a ser su próxima acción después de comprobar el resultado de la anterior. A no ser que se especifique lo contrario, en un mismo turno puede realizarse la misma acción varias veces. No hay obligación de usar todos los puntos de acción.



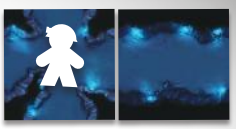
## ESFORZARSE + [ → ]

En cualquier momento durante su turno, un explorador puede escoger **esforzarse** y obtener un tercer y último punto de acción que puede gastar en cualquier acción que desee, incluso uniéndolo a otro punto de acción "normal" que todavía le quedara para llevar a cabo una acción .
Si un jugador decide **esforzarse**, al final de su turno debe realizar una tirada de habilidad ( ). Con un resultado de fallo, el explorador pierde una ficha de salud ( ).

# ACCIONES BÁSICAS

**Revelar**

Elige un espacio adyacente a uno de los lados de la loseta en la que te encuentras y en el que todavía no se haya colocado una loseta. Después coloca la loseta de cueva de la parte superior de la pila boca arriba en dicho espacio, de forma que conecte con la loseta en la que te encuentres. (Puedes colocar la loseta en cualquier orientación, siempre que conecte con la loseta en la que te encuentras).



**Mover**

Mueve tu figura desde la loseta en la que te encuentres a una loseta adyacente y con la que exista una conexión.

Ciertas losetas (las de paso estrecho, las losetas de agua con fichas de inundación y las de derrumbe con fichas de escombros) no siempre son accesibles mediante esta acción.

(*Ver Losetas de cueva*)

**Explorar (Revelar + Mover)**

**Revela** una loseta; a continuación, te debes **mover** inmediatamente a la loseta recién colocada como si se tratara de una acción combinada.

Aunque esta sea una forma de colocar losetas mucho más rápida que las dos anteriores, también resulta mucho más arriesgada si te encuentras lejos de tus compañeros. Deberás elegir prudentemente.

**Correr**

Repite la acción de **mover** hasta un máximo de tres veces.

**Curar**

Recupera un ✚ perdido o bien selecciona a otro explorador en tu loseta para que recupere un ✚ perdido.

(Un explorador nunca puede obtener ✚ por encima de su valor inicial).

# ACCIONES PELIGROSAS

Interactuar con losetas o peligros específicos.

**Nadar** 🕐🕐

Mueve tu figura de la loseta en la que te encuentres a una loseta adyacente conectada que contenga una ficha de inundación. Esta es la única forma en la que se puede entrar en una loseta inundada.

**Cruzar un paso estrecho** 🕐🕐

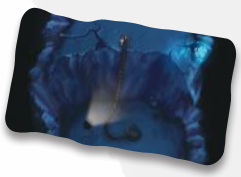
Mueve tu figura de la loseta en la que te encuentres a una loseta de paso estrecho adyacente conectada. Esta es la única forma en la que se puede entrar en una loseta de paso estrecho una vez se haya colocado.

**Excavar** 🕐🕐

Retira una ficha de escombros de la loseta en la que te encuentres o de una loseta adyacente conectada. Esta acción permite desbloquear la loseta y acceder a ella nuevamente.

**Colocar una cuerda** 🕐🕐 + 🎲

Efectúa una tirada de habilidad. Si obtienes un resultado de éxito, coloca una ficha de cuerda en la loseta de saliente o de pendiente en la que te encuentres.



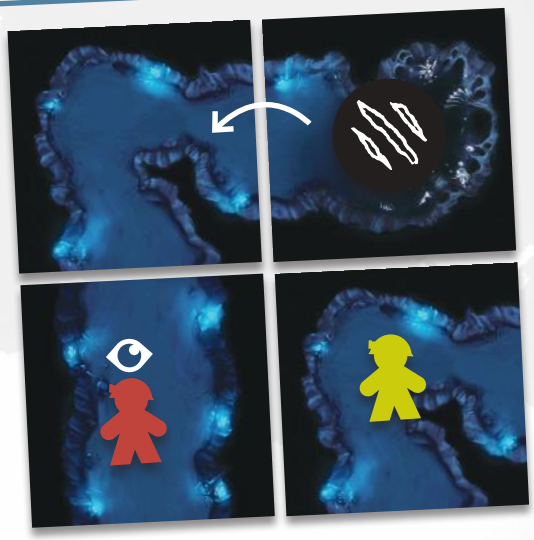
**Esconderse** 🕐🕐 + 🎲

Efectúa una tirada de habilidad. Si obtienes un éxito, no podrás ser escogido como la víctima más cercana de ningún horror durante esta ronda (*ver Horrores*).

*(Si un horror entra en tu loseta mientras estas escondido, pierdes salud igualmente).*

# 2. FASE DE HORROR

Los horrores presentes en las losetas de cueva avanzan una loseta en dirección a la víctima más cercana, esto es, el explorador consciente más cercano a una distancia máxima de siete losetas del horror. Los horrores no pueden atravesar paredes, pero sí pueden moverse sin penalización alguna a través de inundaciones, escombros, pasos estrechos, salientes y pendientes.



Un horror que no tenga ninguna víctima a siete losetas de distancia o menos, es retirado de la cueva.

Si en algún momento un horror ocupa la misma loseta que un explorador, el explorador pierde toda la salud ✚ inmediatamente y cae inconsciente, así que ¡mucho cuidado!

*(Consulta la sección horrores para ampliar esta información. Si hay horrores en alguna loseta de cueva, coloca la ficha de horror en la parte superior del mazo de peligros como recordatorio de que deben moverse cada ronda).*

# 3. FASE DE PELIGRO

Revela la carta superior del mazo de peligros, resuélvela siguiendo las indicaciones y, a continuación, colócala en la pila de descartes del mazo de peligros.

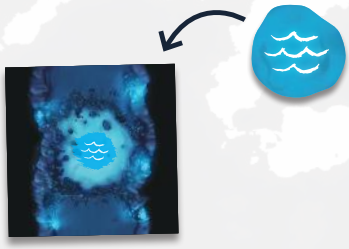
Existen cinco tipos de cartas de peligro:

**Temblor**

Todos los exploradores que estén conscientes deben efectuar una tirada de habilidad ( ). Los exploradores que no superen la tirada, pierden: ✚

**Inundación**

Coloca una ficha de inundación en todas las losetas de agua que todavía no tengan ninguna. A continuación, todos los exploradores que se encuentren en una loseta inundada pierden: ✚



La única forma de entrar en una loseta de agua con una ficha de inundación es mediante la acción **nadar** ( ).

**Gas**

Todos los exploradores que se encuentren en losetas de gas pierden: ✚✚

Asimismo, hasta el inicio de la próxima fase de peligro, cualquier explorador que entre en una loseta de gas perderá inmediatamente: ✚✚

*Esta regla se aplica incluso cuando se exploran nuevas losetas, así que ¡ten cuidado! Puedes colocar la ficha de gas sobre la pila de losetas o cerca de esta como recordatorio.*

### Derrumbe

Tira el dado. Coloca una ficha de escombros en todas las losetas de derrumbe que coincidan con el número obtenido en el dado y que todavía no tengan ninguna. Todos los exploradores que se encuentren en una de esas losetas pierden: ✚✚✚.

Los exploradores no pueden entrar en losetas que contengan fichas de escombros. Las fichas de escombros pueden retirarse de las losetas mediante la acción **excavar** ( ).

### Horror

Todos los horrores situados en la cueva avanzan una loseta hacia la víctima más cercana (igual que en la fase de horror).

A continuación, si hay menos de tres Horrores en la cueva, coloca un nuevo horror en la loseta de horror más próxima a un explorador consciente.

Un explorador que se encuentre en la misma loseta que un horror perderá **todos** sus ✚. ¡Ve con cuidado!

*Mientras haya horrores en la cueva, coloca la ficha de horror en la parte superior del mazo de peligros como recordatorio de que debes moverlos durante la fase de horror.*

En los niveles de dificultad avanzado y experto, el mazo de peligros contiene cinco versiones "duras" (x2) de cada uno de los peligros mencionados arriba. Para cualquiera de los peligros a excepción de la carta horror x2, simplemente resuelve los efectos de la carta dos veces seguidas. Para la carta horror x2, mueve todos los horrores de la cueva dos veces y, a continuación, coloca hasta dos nuevos horrores.

## TIEMPO AGOTADO

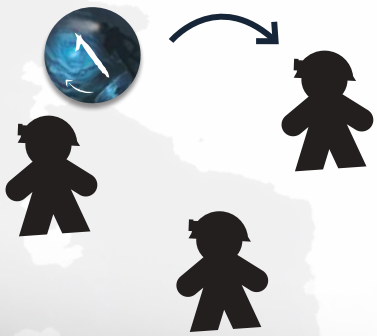
La última carta del mazo de peligros siempre es la carta “tiempo agotado”. Cuando se revele esta carta, significará que la batería de las linternas de los exploradores se ha agotado, la oscuridad se cierne sobre ellos y el juego está a punto de terminar.

En este momento, y durante todas las fases de peligro restantes, los exploradores que no se encuentren en la loseta de salida (sin importar si están conscientes o inconscientes) deben efectuar una tirada de habilidad ( ). Si el resultado es un fallo, los exploradores son devorados por los horrores y sus figuras se retiran de la cueva.

La partida finaliza cuando todos los exploradores supervivientes se encuentren en la loseta de salida o no queden exploradores en la cueva.

# 4. FASE FINAL

Finalmente, la ficha de explorador inicial pasa al explorador a la izquierda del actual.



# CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA

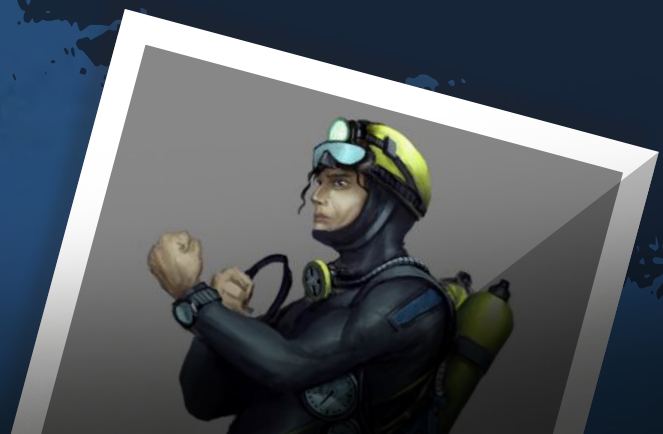
Quedar inconsciente no es el fin del mundo, pero será necesario que otro explorador vaya a tu encuentro y te cure. Representa, por tanto, una inversión de tiempo considerable que podría haber dedicado a explorar. ¡VE CON CUIDADO!

- No te quedes más tiempo del necesario en losetas peligrosas
- No te **esfuerces** si no hay una buena razón para ello
- Realiza la acción de **curar** sobre ti mismo siempre que sea necesario (un explorador con una sola ficha de salud está muy expuesto)
- No te alejes demasiado de los demás exploradores
- Deja siempre bien claro cuáles son tus intenciones y ¡no te quedes atrás!

Es recomendable ir controlando el número de cartas que quedan en el mazo de peligros y las losetas de cueva que quedan para llegar al final de la pila (y, por tanto, de la loseta de salida). Recuerda que vuestro objetivo es conseguir que salga el mayor número de exploradores posible.

- Hasta cierto punto, es posible determinar el lugar en el que se va a colocar la loseta de salida, ya que sabes que está entre las seis últimas losetas de la pila
- No esperéis hasta el último momento para empezar a reagruparos
- A veces es preciso hacer un sacrificio para salvar a tus amigos

***¡Buena suerte!***



# LOSETAS DE CUEVA

Existen muchos tipos de losetas en Sub Terra. Algunas son inofensivas, otras resultan peligrosas o de difícil acceso. Las losetas se colocan en el tablero como resultado de las acciones **revelar** o **explorar**, de tal forma que conecten con la loseta desde la que el explorador ha realizado la acción en cuestión, no importa si el resto de lados no conectan con las losetas ya colocadas.

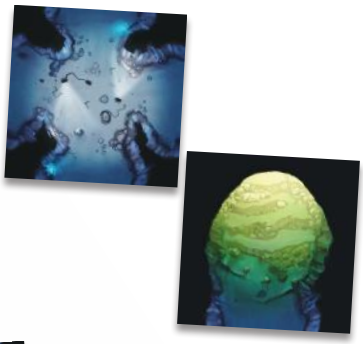
Dos losetas están conectadas si ambas comparten un lado abierto (es decir, si no hay ninguna pared que bloquee el acceso de una loseta a otra). Dos losetas unidas por una esquina (dispuestas en diagonal) nunca se consideran conectadas.

### LOSETA DE INICIO (x1)

Esta es la loseta desde la que los exploradores empiezan el juego. No tiene ninguna otra particularidad.

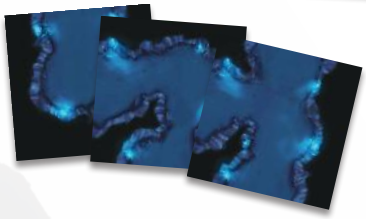
### LOSETA DE SALIDA (x1)

Esta loseta es la que permite a los exploradores salir de la cueva y ganar la partida. Los exploradores que se encuentren en esta loseta no pueden perder indicadores de salud en ninguna circunstancia, ni tampoco ser elegidos como la víctima más cercana en lo referente al movimiento y la generación de horrores.



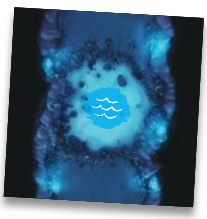
### LOSETAS NORMALES / SIN SÍMBOLO (x16)

Estas losetas no tienen ninguna particularidad.



### LOSETAS DE AGUA (x8)

Al colocar, estas losetas se consideran normales. Cuando se resuelva una carta de peligro de inundación, se colocan fichas de inundación en todas las losetas de agua que no contengan ninguna; a continuación, todos los exploradores que se encuentren en una loseta de agua inundada pierden: ✚.



Un explorador únicamente puede acceder a una loseta con una ficha de inundación mediante la acción **nadar** ( ), aunque podrá salir de ella con la acción **mover**.

*En el improbable caso de que al colocar una loseta se cerraran todas las aberturas posibles, descarta la loseta y roba una nueva loseta de la pila.*

**GAS (x8)**

Cuando se resuelve una carta de peligro de gas, todos los exploradores que se encuentren en losetas de gas pierden: ✚✚.

Asimismo, hasta el inicio de la próxima fase de peligro, todo explorador que entre en una loseta de gas perderá inmediatamente: ✚✚. Esta regla se aplica también a las losetas colocadas en esa ronda, lo que hace que la acción de **explorar** sea más arriesgada.

*Puedes colocar la ficha de gas sobre la pila de losetas de cueva como recordatorio de esto.*

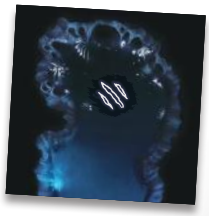
**DERRUMBE (x12)**

Cuando se resuelve una carta de peligro de derrumbe, tira el dado. Debe colocarse una ficha de escombros sobre todas las losetas que muestren el valor del dado. Todos los exploradores que ocupen una loseta afectada pierden: ✚✚✚.

Un explorador no puede entrar en una loseta que contenga una ficha de escombros, pero sí puede abandonar la loseta. Las fichas de escombros pueden retirarse por medio de la acción **excavar** ( ).

**HORROR (x8)**

Cuando se resuelve una carta de peligro de horror, se genera un horror en la loseta de horror más cercana a un explorador consciente.



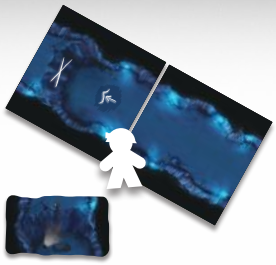
¡Cuidado! Un explorador que se encuentre en la misma loseta que un horror pierde inmediatamente todos sus ✚. Es muy arriesgado acabar tu turno en una de estas losetas.

**PASO ESTRECHO (x3)**

Los exploradores no pueden entrar en este tipo de losetas con la acción **mover**, sino que deben usar la acción **cruzar un paso estrecho** ( ).

Si una loseta de paso estrecho se revela en una acción de **explorar**, el explorador se mueve a la nueva loseta de la forma habitual.

**SALIENTE** **(x3)**



Las losetas con saliente deben colocarse de tal forma que la flecha apunte en la dirección opuesta a la loseta en la que se encuentre el explorador. Se puede acceder con normalidad a esta loseta desde cualquier dirección, pero no es posible realizar las acciones **revelar**, **mover** o **explorar** más allá del saliente a no ser que previamente se haya colocado una **ficha de cuerda** en la loseta mediante la acción correspondiente.

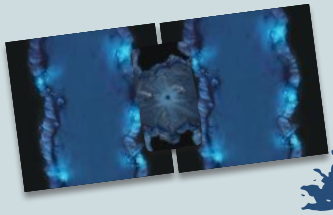
**PENDIENTE** **(x3)**

Al igual que las losetas de saliente, estas losetas deben colocarse de forma que la flecha apunte en la dirección opuesta a la loseta desde la que se revelaron. Se puede acceder con normalidad a esta loseta desde cualquier dirección, pero no es posible retroceder por la pendiente con una acción de **mover** a no ser que la loseta tenga una **ficha de cuerda** (colocada previamente mediante la acción **colocar una cuerda**).

**TERRENO ABRUPTO** **(x3)**

Al entrar en una loseta de terreno abrupto, un explorador debe efectuar una tirada de habilidad ( ). Si falla la tirada, pierde inmediatamente: .

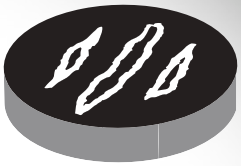
# FICHAS DE EXPLOSIVOS



El ingeniero posee una habilidad especial que le permite colocar fichas de explosivos en el tablero para volar paredes adyacentes. Estas fichas se colocan en la zona de pared compartida por dos losetas adyacentes y genera una abertura, de modo que a partir de ese momento, las losetas se consideran conectadas. Asimismo, puede colocarse una ficha de explosivos en una pared que no tenga ninguna loseta adyacente para generar un nuevo espacio por el que explorar / revelar nuevas losetas.

Una vez colocadas, las fichas de explosivos permanecen sobre el tablero hasta el final de la partida.

# HORRORES



Los horrores se generan en losetas de horror ( ) como consecuencia de revelar una carta de peligro de horror. Una vez en la cueva, se desplazan persiguiendo a la víctima más cercana durante la fase de horror o al revelar una nueva carta de peligro de horror.

Si en algún momento un horror ocupa la misma loseta que un explorador, dicho explorador pierde inmediatamente todos los puntos de salud ✚ que le quedaran y cae inconsciente.

El límite máximo de horrores que puede haber en la cueva de forma simultánea es tres.

## ENCONTRAR LA VÍCTIMA MÁS CERCANA

Los horrores se desplazan una loseta por cada activación y no pueden atravesar paredes. Sin embargo, pueden moverse normalmente a través de losetas inundadas, con escombros, salientes, pendientes y pasos estrechos.

La víctima más cercana a un horror o una loseta es el explorador consciente que se encuentre a menos losetas de distancia del horror o la loseta en cuestión, siguiendo las reglas de movimiento anteriormente descritas. Determinar la víctima más cercana resultará obvio en casi todos los casos.

En caso de empate, la víctima más cercana será el explorador de rango inferior, según esté indicado en los tableros de explorador.

Un explorador no puede seleccionarse como víctima más cercana si:

- Está inconsciente.
- Ha superado con éxito una tirada para **esconderse** durante esta ronda.
- Se encuentra en la loseta de salida.

# GENERAR UN HORROR

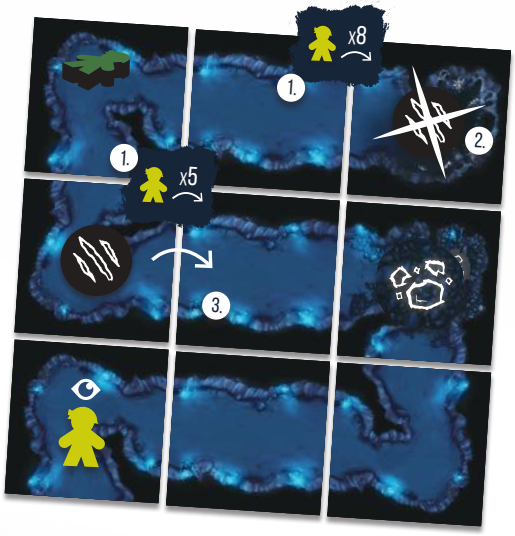
Cuando se resuelve una carta de peligro de horror, si hay menos de tres horrores en la cueva:

1. Busca una loseta de horror que:
   - Todavía no contenga un horror, y
   - se encuentre a la menor distancia posible de la víctima más cercana.
2. Si hay alguna loseta que cumpla estas condiciones y se encuentre a siete o menos losetas de distancia de la víctima más cercana, coloca un horror en ella. En caso contrario, no aparece ningún horror.

# MOVIMIENTO DE LOS HORRORES

Cuando se resuelve una carta de peligro horror y durante la hase de horror, por cada horror que haya en la cueva:

1. Encuentra la víctima más cercana a ese horror
2. Si la víctima más cercana se encuentra a más de siete losetas de distancia, retira el horror de la cueva.
3. En caso contrario, desplaza al horror una loseta hacia la víctima más cercana por el camino más corto (si hubiera más de un camino posible, la víctima más cercana selecciona uno).




*Por lo general, el orden en que se desplazan los horrores no tiene importancia. Si este aspecto fuera determinante, el jugador inicial escoge el orden en que se moverán los horrores.*

# AGRADECIMIENTOS


**Diseñador del juego**
Tim Pinder

**Ilustrador**
David Franco Campos

**Diseñador gráfico**
Zak Eidsvoog

**Traducción al español**
Mario Abad Fernández de la Cigoña, Sergi Solé Pascual

**A todos los que han probado el juego durante el desarrollo**
Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth.

# HABILIDADES DE EXPLORADOR

## #1 BUZO

**BUCEAR**: ⏱⏱
Si te encuentras en una loseta de agua 〰, retira tu figura de explorador de la cueva. En tu siguiente turno, en lugar de llevar a cabo una acción, coloca tu figura de explorador en una loseta de agua revelada a tu elección.

**ANFIBIO:**
PASIVA: No pierdes ningún ✚ a causa de las inundaciones; asimismo, puedes usar acciones de **mover** para entrar en losetas con fichas de inundación.

## #2 EXPLORADORA

**SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN:**
PASIVA: Cuando vayas a colocar una loseta, puedes descartarla, robar una nueva de la pila y colocarla (debes colocar esta última loseta). Utiliza esta habilidad hasta 3 veces por partida.

**SIGILO:**
PASIVA: No puedes ser escogida como la víctima más cercana de un horror; además, compartir loseta con un horror no te hará perder ✚

## #3 GEÓLOGO

**EXCAVAR**: ⏱
Retira una ficha de escombros de esta loseta o de una loseta adyacente.

**INTUICIÓN:**
PASIVA: Al inicio de la partida, revela la primera loseta de la pila y déjala aparte. Cuando vayas a colocar una loseta de la pila, déjala a parte y elige una de las 2 losetas apartadas.

## #4 INGENIERO

**DEMOLER**: ⏱⏱
Coloca una ficha de explosivos sobre una pared adyacente para volarla. A continuación, resuelve inmediatamente un evento de derrumbe. (Lanza el dado y coloca fichas de escombros en las losetas de cueva afectadas; los exploradores que se encuentren en dichas losetas pierden: ✚✚✚). Utiliza esta habilidad hasta 3 veces por partida.

**VIGILANTE:**
PASIVA: Los eventos de derrumbe solo te ocasionan la pérdida de un ✚

## #5 ESCALADORA

**EQUIPAMIENTO:**

Coloca una ficha de cuerda en la loseta de saliente o de pendiente en la que te encuentres.

**AGILIDAD:**

PASIVA: Puedes utilizar acciones de **mover** para entrar en losetas de paso estrecho o que contengan una ficha de escombros.

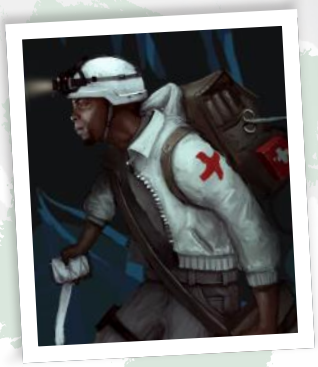
## #6 MÉDICO

**VENDAJES:**

Un explorador de tu elección en tu misma loseta recupera un .

**ESPRINTAR:**

Efectúa dos acciones de **mover**.



## #7 GUARDAESPALDAS

**REPELER:**

Retira un horror de una loseta de cueva adyacente.

**PROTECTOR:**

PASIVA: Empiezas la partida con . Los exploradores que estén en la misma loseta que tú no pierden a causa de inundaciones, gas, derrumbes o temblores.

## #8 LÍDER

**ORDEN:**

Un explorador consciente a tu elección puede llevar a cabo inmediatamente una acción cuyo coste sea .
Puedes utilizar esta habilidad solo una vez por turno.

**EXPERIMENTADA:**

PASIVA: Añade 1 a tus tiradas .

# FAQ

## ACCIONES

**¿Puedo mirar una loseta revelada/explorada antes de elegir dónde colocarla?**

No. Debes anunciar dónde vas a revelar o explorar antes de girar la loseta. Debe haber un espacio (adyacente, conectado) para colocar la nueva loseta o no podrás realizar dicha acción.

**¿Puedo colocar una loseta si uno de sus lados abiertos toca un lado de pared de una loseta adyacente o viceversa?**

Si. Estas "medias" conexiones se consideran paredes. No puedes moverte a través de ellas, y el ingeniero puede usar sus explosivos para agujerear las paredes.

**¿Puedo correr a través de losetas inundadas? ¿Y a través de pasos estrechos?**

No. La acción de correr solo puede usarse para **mover**. No se puede usar para **nadar** o **cruzar pasos estrechos**. El buzo por el contrario, sí que puede **correr** a través de las losetas inundadas, ya que su habilidad modifica lo que puede hacer en sus acciones de **mover**. Lo mismo pasa con la escaladora y las losetas de paso estrecho / fichas de escombros.

**¿Cuando debo tirar el dado y asignar el daño al hacer un Esfuerzo?**

Al final de tu turno, después de finalizar tus acciones. Siempre puedes usar una tercera acción, realizando un **esfuerzo**. Fallar esta tirada solo te hará perder salud, no la acción.

## PELIGROS

**¿Qué pasa con las losetas inundadas cuando sale una carta de inundación?**

Las fichas de inundación se quedan donde están, y cualquier explorador con la mala suerte de estar en ellas pierde un punto de salud (de igual manera que si estuviera en una loseta no inundada). No se añadirán más fichas a la loseta.

**¿Cuando necesito nadar?**

Cuando una loseta tiene una ficha de inundación, ya no puedes usar **mover** o **correr** para entrar en ella, deberás usar la acción de **nadar** (más costosa). Para salir de ella, en cambio, puedes usar la acción de **mover** o **correr**, a no ser que la loseta a la que entres esté también inundada. Tampoco necesitarás **nadar** para entrar en losetas de agua que aún no se han inundado.

**¿Qué hacen las fichas de escombro?**

Al colocar una ficha de escombros debido a un derrumbe, los exploradores que haya en esa loseta pierden salud. Si ya hubiese una ficha, esa loseta no podrá derrumbarse de nuevo hasta que se haya eliminado. Los exploradores no pueden entrar en una loseta que tenga una ficha de escombro, tendrán que eliminarla con la acción de **excavar**. Si algún explorador estuviera dentro de una loseta con una ficha de escombro y siguiera consciente (por ejemplo si el Ingeniero ha sobrevivido a un derrumbe) podrá salir de la loseta sin ninguna penalización.

**¿Cómo funcionan las cartas de peligro "x2"?**

Repiten el efecto de la carta de peligro, con la excepción de la carta "Horror x2" que causa que los horrores existentes muevan dos veces antes de generar hasta 2 horrores más. Así, "Inundación x2" y "Gas x2" harán el doble de daño, mientras que "Temblores x2" y "Derrumbe x2" te harán tirar los dados 2 veces.

# HORRORES

**¿Dónde se pueden generar los horrores?**

Los horrores se generan en la loseta de horror más cercana a un explorador consciente. Esto incluye aquellas losetas de horror con exploradores en ella, lo que normalmente acaba mal, así que intenta no acabar tu turno ahí.

**¿Hay alguna cosa en la cueva que frene a los horrores?**

No. Los horrores no pueden atravesar paredes sólidas, pero no se ven afectados por las distintas losetas de la cueva. Son inmunes a las inundaciones, el gas, los derrumbes, los temblores o el terreno abrupto. Pueden moverse sin penalización a través de fichas de inundación, escombro y a través de losetas con pasos estrechos, pendientes y salientes.

**Esto suena desesperante. ¿Hay alguna manera de lidiar con ellos?**

Por suerte, los horrores son tremendamente lentos. Si el explorador consciente más cercano está a más de siete losetas cuando va a moverse, el horror es eliminado de la cueva. Así que huir o esconderse puede funcionar. Si todo esto falla, el guardaespaldas puede usar su habilidad **repeler**, para eliminar a uno de una loseta adyacente.

**Vale, esto suena atractivo. ¿Cómo me escondo?**

Si realizas la acción de **esconderse**, y superas la tirada de habilidad, estarás escondido hasta el final de esa ronda. Los horrores no se moverán hacia los exploradores escondidos de manera deliberada, aunque pueden moverse hasta su posición si están persiguiendo a otro explorador, lo que provocará que el explorador escondido pierda salud. **Esconderse** es más arriesgado que huir, así que úsalo como último recurso.

# EXPLORADORES

**¿Puede el médico usar la habilidad de vendajes sobre sí mismo?**

No. El médico solo puede usar la habilidad de vendajes con otros exploradores, de todas formas puede curarse a sí mismo, usando dos puntos de acción, de la manera habitual.

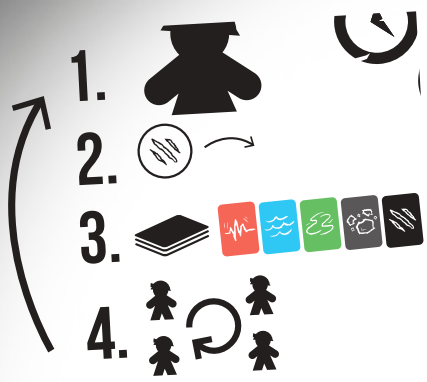
**¿Le afectan los peligros al buzo cuando está debajo del agua?**

Sí, aunque en la práctica solo le afectan los temblores y la carta de "tiempo agotado", ya que no estarán en ninguna otra casilla. Si un temblor deja al buzo inconsciente, flotará a la superficie de una casilla de agua de tu elección al inicio de su siguiente turno.

**Al guardaespaldas, ¿le afecta algún peligro?**

Sí, ¡todos ellos! Su habilidad solo protege a los demás exploradores, y únicamente mientras el guardaespaldas siga consciente. El guardaespaldas pierde salud como todos los demás.

# ESTRUCTURA DEL JUEGO PÁG.6-12




1. **Fase de acción:** empezando por el explorador inicial y siguiendo las agujas del reloj, cada explorador tiene 2 puntos de acción ( ) para gastar en una o más acciones. Puede **esforzarse** para tener un tercer punto de acción ( ), arriesgando la pérdida de un en una tirada de habilidad.
2. **Fase de horror:** mueve los horrores 1 loseta hacia el explorador consciente más cercano. Si el explorador más cercano de un horror está a más de 7 losetas de distancia, retira el horror.
3. **Fase de peligros:** revela y resuelve la carta superior del mazo de peligros.
4. **Fase final:** pasa la ficha de explorador inicial al siguiente explorador de la izquierda.

# ACCIONES BÁSICAS PÁG.7

**Revelar**

Elige un lado abierto de tu loseta y coloca la primera loseta de la pila de manera que conecte.

**Mover**

Muévete a una loseta adyacente conectada.

**Explorar**

**Revela** una loseta e inmediatamente **mueve** tu figura sobre ella.

**Correr**

**Mueve** tu figura hasta 3 veces.

**Curar**

Puedes recuperar un , o elegir a otro explorador en tu loseta para que lo recupere.

# ACCIONES PELIGROSAS PÁG.8

**Nadar**

Muévete a una loseta adyacente conectada que contenga una ficha de inundación.

**Cruzar un paso estrecho**

Muévete a una loseta adyacente conectada con un paso estrecho.

**Excavar**

Elimina una ficha de escombro de la loseta actual o de una adyacente conectada.

**Colocar una cuerda** +

Si superas una tirada de habilidad: coloca una ficha de cuerda en tu loseta de pendiente o con un saliente.

**Esconderse** +

Si superas una tirada de habilidad: No puedes ser objetivo como explorador más cercano de un horror esta ronda.

# CARTAS DE PELIGRO PÁG.10-11

**Temblor**: todos los exploradores conscientes realizan una tirada de habilidad ( ). Aquellos que no la superen pierden: ✚.

**Inundación:** coloca una ficha de inundación en todas las losetas de agua que no tengan ninguna ficha. Cada explorador que se encuentre en una loseta de agua pierde: ✚.

**Gas**: todos los exploradores situados en una loseta de gas pierden: ✚✚ Hasta la próxima fase de peligro, cualquier explorador que entre en una loseta de gas pierde inmediatamente: ✚✚.

**Derrumbe**: tira el dado. Coloca una ficha de escombros en todas las losetas de derrumbe con el mismo valor que el dado que no tengan ya una. Todos los exploradores en esas casillas pierden: ✚✚✚.

**Horror**: todos los horrores de la cueva se mueven una loseta hacia su víctima más cercana. Si hay menos de 3 horrores en la cueva, genera uno nuevo en la loseta de horror más cercana a un explorador consciente.

# LOSETAS DE CUEVA PÁG.14-16

**AGUA** **(x8):** al revelar una carta de peligro de inundación, se inundan. Los exploradores que se encuentren encima, pierden: ✚. Solo se puede entrar en una loseta inundada con la acción de **nadar**.

**GAS** **(x8):** los exploradores pierden ✚✚ si se encuentran en una loseta de gas y se revela una carta de peligro de gas o si entran en la loseta la misma ronda en que la carta se haya revelado.

**DERRUMBE** **(x12):** tira el dado si aparece una carta de derrumbe. Coloca una ficha de escombros en todas las losetas que muestren el valor del dado. Los exploradores que ocupen losetas afectadas pierden: ✚✚✚. No puedes entrar en una loseta con escombros, pero puedes eliminarlos con la acción de **excavar**.

**HORROR** **(x8):** se generará un horror en la loseta de horror más cercana a un explorador consciente al revelar una carta de peligro de horror.

**TERRENO ABRUPTO** **(x3):** al entrar los exploradores deberán realizar una tirada de habilidad ( ). Si fallan, perderán ✚ inmediatamente.

**PENDIENTE** **(x3):** coloca esta loseta con la flecha alejándose del explorador que la haya revelado. Los exploradores no podrán volver atrás de la pendiente hasta que se haya colocado una ficha de cuerda en la loseta.

**SALIENTE** **(x3):** coloca esta loseta con la flecha alejándose del explorador que la haya revelado. Los exploradores no podrán moverse a través del desnivel hasta que se haya colocado una ficha de cuerda en la loseta.

**PASO ESTRECHO** **(x3):** solo se puede entrar con la acción de **cruzar paso estrecho** o como parte de una acción de **exploración**.

© 2019 Second Gate Games
C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com

© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved