



La Isla Prohibida

Diseñado por Matt Leacock

2-4 Jugadores / 30 minutos /10 +

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

Cuenta la leyenda que los Arcanos podían controlar los cuatro elementos a través de tesoros sagrados: Piedra de la Tierra, Estatua del Viento, Cristal del Fuego, Cáliz del Océano. Para proteger los tesoros de manos enemigas hechizaron la isla de manera que se hundiera si alguien intentase hacerse con ellos. ¿Será tu equipo el primero en desembarcar en sus orillas, recuperar los tesoros y salir con vida?

PREPARACION



- Baraja las 24 losetas y colócalas al azar boca arriba para formar la isla en la distribución que aparece en la figura.
- Coloca los 4 tesoros a un costado.
- Separa las cartas por tipo y barájalas.
- Revela las 6 cartas superiores de inundación (azul) e inunda (voltea) las losetas de isla correspondientes. Deja las cartas usadas en el descarte de inundación.
- Coloca el marcador de inundación donde corresponda según la dificultad deseada.
- Cada jugador recibe:
 - 1 carta de aventurero al azar que lee en voz alta (saca el resto del juego).
 - 1 pieza de aventurero que coloca en la loseta que corresponda según su color.
 - 2 cartas de tesoro que coloca boca arriba frente a él. (Si sale una carta de inundación reemplázala y barájala nuevamente con el mazo).



ACLARACIONES:

- Los peones siempre podrán estar o moverse a través de losetas inundadas.
- Siempre se puede mirar el contenido de los descartes de inundación y tesoros.
- Si se agota un mazo baraja el descarte correspondiente.

TURNO

Fase 1: Llevar a cabo 0-3 acciones

- Mover
- Asegurar
- Entregar carta de tesoro
- Recuperar un tesoro (4 cartas)

Fase 2: Robar 2 cartas de tesoro

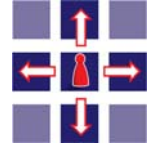
Fase 3: Robar cartas de inundación

FASE 1: LLEVAR A CABO 0-3 ACCIONES

Realizar cualquiera de las opciones descritas en cualquier orden. Pueden repetirse.

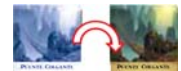
MOVER

- 1 espacio de manera ortogonal.
- Puedes pasar o llegar a losetas inundadas.
- No puedes moverte a espacios sin loseta.
- Casos especiales:
 - **Explorador:** Puede moverse en diagonal
 - **Piloto:** Puede saltar a cualquier loseta por 1 acción. Solo 1 vez por turno.
 - **Submarinista:** Puede moverse a través de cualquier cantidad de losetas inundadas y/o hundidas por 1 sola acción. Debe terminar su movimiento en una loseta. (FAQ: Solo puede moverse por donde alguna vez hubo alguna loseta de isla).
 - **Navegador:** Puede mover a otros peones hasta 2 espacios por 1 sola acción. FAQ: Si mueve al explorador puede hacerlo en diagonal / Si mueve al Submarinista puede moverlo por una loseta faltante (pero la 2ª debe existir).



ASEGURAR

- Des-inundar (voltear) una loseta inundada en la cual se encuentre el peón o esté adyacente ortogonalmente a la posición del peón.
- Casos especiales:
 - **Ingeniero:** Puede asegurar 2 losetas con 1 sola acción.
 - **Explorador:** Puede asegurar losetas que estén en diagonal.



ENTREGAR CARTA DE TESORO

- Entrega una de tus cartas de tesoro a otro jugador que esté en la misma loseta que tú.
- No se pueden entregar cartas de acción especial.
- Recuerda que el límite de mano es 5 (puedes descartar).
- Caso especial: **Mensajero:** Puede entregar cartas a jugadores que estén en otra loseta.



RECUPERAR TESORO

- Debes estar en una loseta con la imagen del tesoro que deseas recuperar (aunque esté inundada).
- Descarta 4 cartas de dicho tesoro.
- Coloca el tesoro frente a ti.



FASE 2: ROBAR 2 CARTAS DE TESORO

- Roba 2 cartas del mazo (FAQ: no es necesario que sea de una en una).
 - Tesoros → agrégales a tu área de juego (hay 5 c/u).
 - Acciones especiales → agrégales a tu área de juego. (3 Helicópteros / 2 Sacos Terrenos)
Usarlas no cuesta acción. Pueden ser usadas en cualquier momento, incluso en el turno de otro jugador.
 - Inundación → Descártala (no se reemplaza).
Mueve el marcador de las aguas 1 nivel.
Baraja el descarte de cartas de inundación y coloca dichas cartas sobre el mazo.
Nota: Si robas 2 cartas de inundación el mazo de inundación se baraja solo 1 vez pero el marcador del nivel de inundación sube 2 veces.



- Cada jugador puede tener 5 cartas en su área de juego. Si roba una 6ª → Debe descartarse a 5. Puedes usar acciones especiales si te ves obligado a descartarla.
FAQ: No está permitido descartar cartas de manera voluntaria.

FASE 3: ROBAR CARTAS DE INUNDACIÓN

- Roba de una en una tantas cartas como corresponda al marcador de inundación.
- Si la loseta no está inundada → inúndala.



- Si la loseta está inundada → Húndela.
 - Remueve la loseta y la carta del juego.
 - No puedes usar cartas de Sacos Terreros para salvarla.
 - Si había algún peón en la loseta → Debe nadar a otra loseta adyacente ortogonalmente.
Excepciones: El Submarinista puede nadar hasta la loseta más cercana / El Explorador puede nadar en diagonal / El Piloto puede volar hasta cualquier loseta.



FIN DEL JUEGO

El juego se gana sólo si se cumplen estas 3 condiciones:

- Los 4 tesoros han sido recuperados y
- Todos los peones están en la pista de aterrizaje (aunque esté inundada) y
- Un jugador descarta una carta de "Ascenso en Helicóptero".



El juego se pierde si ocurre una de estas 4 cosas:

- Ambas losetas de un tesoro no recuperado se han hundido.
- Se hunde la loseta de pista de aterrizaje.
- Si un jugador está en una loseta que se hunde y no le es posible nadar a otra loseta adyacente.
- Si el nivel del agua llega hasta la calavera con huesos.

ISLAS ALTERNATIVAS

