

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 personajes que han quedado atrapados en lo más profundo de un ignoto sistema de cavernas mientras las exploraban.

Juntos, deberán encontrar el camino de salida antes de que se les agoten las pilas de sus linternas y queden perdidos para siempre en la oscuridad. Los jugadores deberán trabajar en equipo para explorar la cueva lo más rápidamente posible y evitar toda una serie de peligros mortales. Y lo peor de todo es que presienten que no están solos ahí abajo...

COMPONENTES

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



PREPARACIÓN

1. Cada jugador escoge un tablero de explorador y toma su correspondiente figura de explorador. A continuación, debe cubrir cada uno de los espacios de salud de su explorador (tres, por lo general) con un indicador de salud. Devuelve a la caja los tableros de explorador, las figuras y los indicadores de salud que no vayan a utilizarse.
2. Coloca la loseta de inicio boca arriba en el centro de la mesa y dispón 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. Escoge un nivel de dificultad: Normal, Avanzado o Experto. Retira del juego las cartas de peligro que no coincidan con el nivel de dificultad escogido.
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

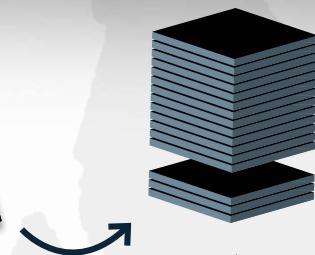
Coloca la carta de "Se acabó el tiempo" al fondo del mazo de peligro. Devuelve las cartas sobrantes a la caja sin mirarlas.

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



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

3.

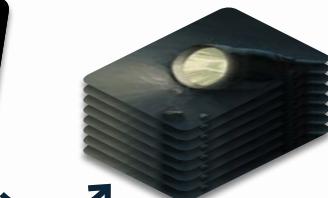


4.



- ★ Eliminar para normal
- ★/ Eliminar para avandazo/experto
- ★★ Eliminar para experto

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 os queda para escapar de la cueva.

CÓMO SE JUEGA

OBJECTIVO

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 losetas de 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).

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, todos los jugadores cuyas figuras de explorador se encuentren en la loseta de salida calculan su puntuación. Para ello, cuenta el número de exploradores que no hayan logrado salir:



ORO

Ningún explorador ha quedado atrás



PLATA

Un explorador ha quedado atrás



BRONCE

Dos exploradores han quedado atrás

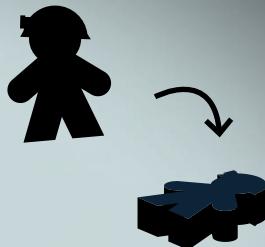


DERROTA

Tres o más exploradores han quedado atrás

EXPLORADORES INCONSCIENTES

Un explorador al que no le queden indicadores 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 capacidades 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 el fracaso de una tirada de habilidad estarán especificadas en la propia acción o carta de evento.

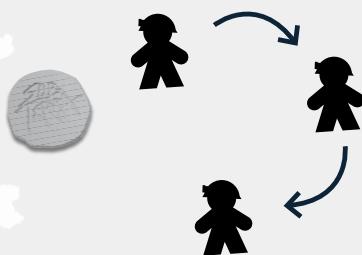


1. FASE DE ACCIÓN

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 última acción realizada. A no ser que se especifique lo contrario, en un mismo turno puede realizarse la misma acción varias veces.



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 un indicador de salud

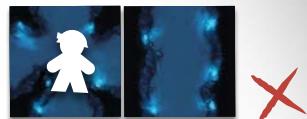
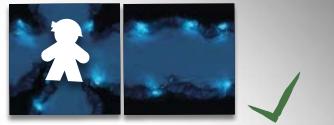


ACCIONES BÁSICAS



Revelar

Elije 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. Coge la loseta de cueva de la parte superior de la pila y colócala boca arriba en dicho espacio, de forma que conecte con la loseta en la que te encuentras. (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 encuentras 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 derrumbamiento con fichas de escombros) no siempre son accesibles mediante esta acción. (Ver Losetas de cueva)



Explorar (Revelar + Mover)

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

Aunque esta es 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 escoger prudentemente.



Correr

Repite la acción 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 desde la loseta en la que te encuentras a una loseta adyacente y con conexión 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 desde la loseta en la que te encuentras a una loseta de paso estrecho adyacente y con la que esté conectada. Esta es la única forma en la que se puede entrar en una loseta de paso estrecho una vez se haya colocado.



Excavar



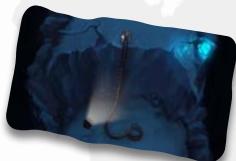
Retira una ficha de escombros de la loseta en la que te encuentras o de una loseta adyacente y con conexión. Esta acción permite desbloquear la loseta y acceder a ella nuevamente.



Colocar una cuerda



Efectúa una tirada de habilidad. Si obtienes un resultado de éxito, coloca un indicador de cuerda en la loseta de saliente o de pendiente en la que te encuentras. Si es la tercera vez consecutiva que utilizas esta acción, tienes éxito automáticamente.



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 es la tercera vez consecutiva que utilizas esta acción, tienes éxito automáticamente.



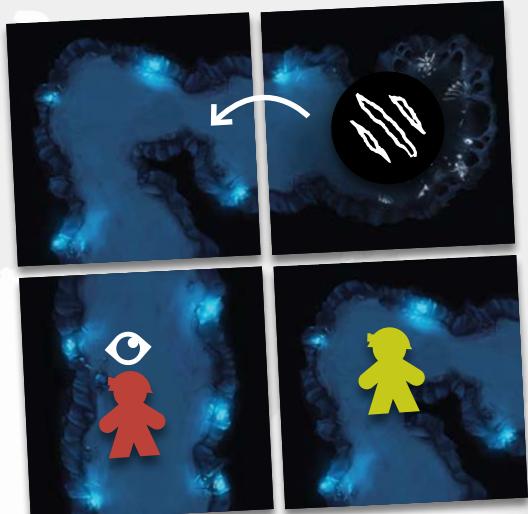
2. FASE DE HORROR

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 en un radio de siete losetas es retirado de la cueva.

Si en algún momento un horror ocupa la misma loseta que un explorador, el explorador lo pierde todo 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 peligro.



Existen cinco tipos de cartas de peligro:

Tremor de tierra

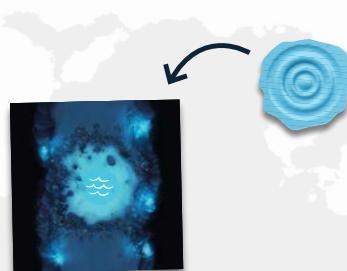


Todos los exploradores que estén conscientes deben efectuar una tirada de habilidad (). Los exploradores que no superen la tirada, pierden .



Inundación

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



La única forma de acceder a 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.





Derrumbamiento

Tira el dado. Coloca una ficha de escombros en todas las losetas de derrumbamiento que coincidan con el número obtenido en el dado que todavía no tengan una. Todos los exploradores que se encuentren en una de esas losetas pierden **+++**.



y



Horror

Todos los horrores situados en las losetas avanzan un paso más hacia la víctima más cercana (ver Fase de horror, arriba).

A continuación, si hay menos de tres horrores en total en las losetas de cueva, genera 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 “dobles” (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, genera dos nuevos horrores.



SE ACABÓ EL TIEMPO

La última carta del mazo de peligros siempre es la carta "Se acabó el tiempo". 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.

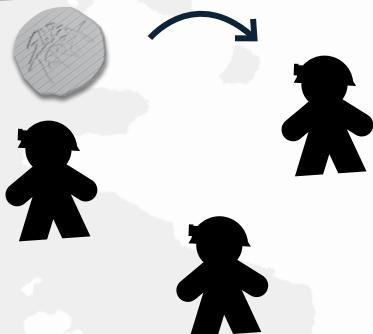
En este momento, y durante todas las fases de peligro restantes, los exploradores que no se encuentren en la loseta de salida (sin importar si están conscientes o inconscientes) deben efectuar una tirada de habilidad (🎲). Si el resultado es un fallo, los exploradores son devorados por los horrores y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

La partida finaliza cuando todos los exploradores supervivientes se encuentran en la loseta de salida o no quedan 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 un solo indicador de salud está demasiado 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, si bien 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.

Se considera que 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 (1x)

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

LOSETA DE SALIDA (1x)

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)

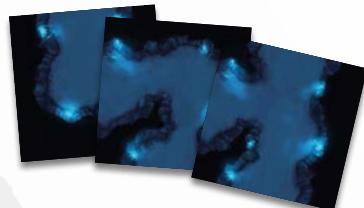
Estas losetas no tienen ninguna particularidad.

LOSETAS DE AGUA (x8)

Al inicio de la partida, estas losetas se consideran losetas normales. Cuando se resuelva una carta de peligro Inundación, se colocan fichas de inundación en todas las losetas de agua que no contengan ya una; 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 ().

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 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 Derrumbamiento, existe una posibilidad entre tres de que se produzca un derrumbamiento en las losetas con este símbolo; en tal caso, debe colocarse una ficha de escombros en las losetas afectadas y todos los exploradores que las ocupen 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 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 .



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 une tuile Rétrécissement est révélée lors d'une action Exploration, le spéléo peut entrer sur cette tuile sans action supplémentaire.

SALIENTE ↑ (x3)

Las losetas con salientes deben colocarse de tal forma que la flecha apunte en la dirección opuesta a la loseta en la que se encuentra 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).



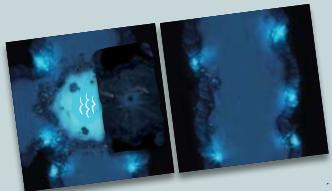
TERRENO ABRUPTO ↗ (x3)

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

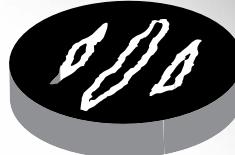
El Ingeniero posee una habilidad especial que le permite colocar fichas de explosivos en el tablero para volar paredes adyacentes. Estas fichas se colocan en la zona de pared compartida por dos losetas adyacentes y genera una abertura, de modo que a partir de ese momento, las losetas se consideran conectadas. 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 Horror. Una vez en la cueva, se desplazan persiguiendo a la víctima más cercana durante la fase de horror.



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

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

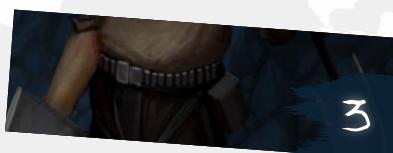
ENCONTRAR LA VÍCTIMA MÁS CERCANA

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:



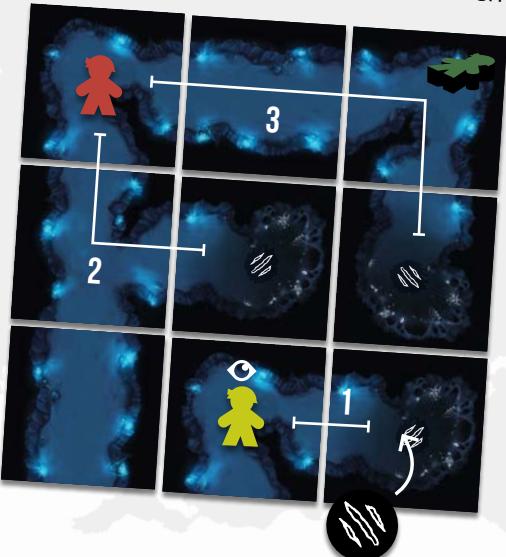
3

- 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 Horror, si hay menos de tres horrores en la cueva:

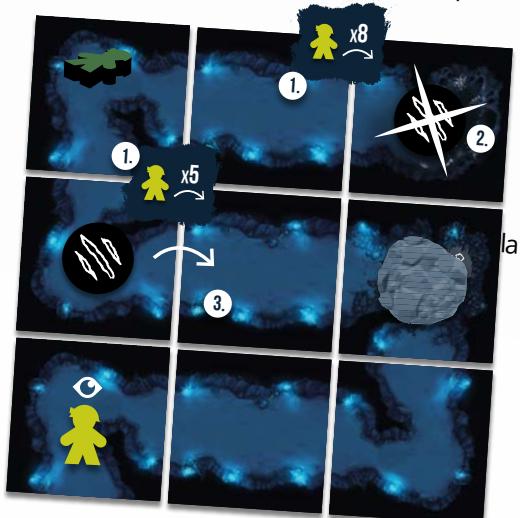
1. Busca una loseta de horror que:
 - todavía no contenga un horror, y
 - se encuentre a la menor distancia posible de la víctima más cercana.
2. Si hay alguna loseta que cumpla estas condiciones y se encuentre a siete o menos losetas de distancia de la víctima más cercana, genera un horror en ella.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



MOVIMIENTO DE LOS HORRORES

Cuando se resuelve una carta de peligro Horror y durante la Fase 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 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.



itbboxboardgames.com/

INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP es una editorial de juegos de mesa independiente y una empresa de diseño con sede en Londres, Reino Unido. Estamos especializados en el diseño de interesantes e innovadores juegos de temáticas variadas y con los que se generan apasionantes historias e ideas. A lo largo del año pasado, hemos incorporado a nuestro equipo a diseñadores emergentes para crear nuevos títulos juntos.

Si quieras unirte a nosotros como socio comercial, diseñador, ilustrador, diseñador gráfico o productor de vídeo, o simplemente deseas contactar con nosotros para hacer una reseña, porque tienes una tienda de juegos o cualquier otro motivo, ¡no dudes en hacerlo a través de nuestro sitio web!

Vamos a crear juegos increíbles. ¿Te animas?

AGRADECIMIENTOS

Diseñador del juego

Tim Pinder

Ilustrador

David Franco Campos

Diseñador gráfico

Zak Eidsvoog

Gestor del proyecto

Peter Blenkharn

Escultor de miniaturas

Nassos Apollonatos

Diseño de miniaturas

Juhana Hirvonen

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 marcadores de inundación.

#2 EXPLORAR + + +

SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN:

PASIVA: Cuando vayas a colocar una loseta, puedes descartarla, robar una nueva de la pila y colocarla. (Debes colocar la segunda loseta)

SIGILO:

PASIVA: No puedes ser escogido como la víctima más cercana de un horror; además, compartir loseta con un horror no te hará perder + horror.



#3 GEÓLOGO + + +

EXCAVAR: ⏱️⌚

Retira una ficha de escombros de esta loseta o de una loseta adyacente.

INTUITIVO:

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, puedes escoger entre colocar la que acabas de robar o la que apartaste al principio de la partida.

#4 INGENIERO + + +

DEMOLER: ⏱️⌚

Coloca una ficha de explosivos sobre una pared adyacente para volarla. A continuación, resuelve inmediatamente un evento de derrumbamiento. (Lanza el dado y coloca fichas de escombros en las losetas de cueva afectadas; los exploradores que se encuentren en dichas losetas pierden + + +).

VIGILANTE

PASIVA: Los eventos de derrumbamiento solo te ocasionan la pérdida de un +





#5 TREPADOR + + +

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 con pasos estrechos o que contengan fichas 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, Derrumbamientos o Temblores de tierra.

#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 .





© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved