

Ejemplo de resultado de un jugador al final de la partida:

Al no haber colocado más cartas aparte de la carta de inversión, el jugador recibe una penalización de -40 puntos (-20 por haber abierto la expedición + 0 por no tener puntos, multiplicado por 2 por tener una carta de inversión).

Consejo: como se puede ver en el ejemplo, es mejor no abrir una expedición si no se está razonablemente seguro de poder jugar unas cuantas cartas de puntuación positiva en ella.



El jugador tiene 18 puntos.
45 - 10 - 40 + 3 + 20 (bonif.) = 18

Suma	23	0	0	15	35
Coste	-20	0	-20	-20	-20
Resultado	3 pts.	0 pts.	-20 pts.	-5 pts.	15 pts.
Multiplicador			x2	x2	x3
Total	3 pts.	0 pts.	-40 pts.	- 10 pts.	45 pts.
					+20 pts. bonif.

El autor

Reiner Knizia nació en 1957 y vive en Windsor (Reino Unido). Es doctor en matemáticas y ha publicado centenares de juegos con los que ha recibido varias nominaciones al prestigioso premio Spiel des Jahres («Juego del año»). Es famoso por diseñar juegos que ofrecen una gran libertad de acción con muy pocas reglas.

Creditos

Desarrollo: TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth
 Ilustraciones: Grafik Studio Krüger: Claus Stephan, Franz Vohwinkel
 Diseño gráfico: Pohl & Rick Grafikdesign
 Michaela Schelk/Fine Tuning

De la edición en castellano

Producción editorial: Xavi Garriga
 Traducción: Alexa Koen
 Revisión de textos: Marià Pitarque y Marc Figueras
 Adaptación gráfica: Antonio Catalán

El autor quiere dar las gracias a toda la gente que colaboró en las pruebas del juego, especialmente a Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop y Chris Lawson por sus contribuciones.

DEVIR
 Editado por:
 Devir Iberia, S.L.
 C/Rosselló 184, 6º 1ª
 08008 - Barcelona
 www.devir.es

KOSMOS
 © 1999, 2012
 KOSMOS Verlag
 Pfizerstraße 5-7
 D-70184 Stuttgart
 info@kosmos.de
 kosmos.de

Reiner Knizia

Exploradores

AVENTÚRATE EN LO DESCONOCIDO

DEVIR

PARA 2 JUGADORES
 A PARTIR DE 10 AÑOS

¡Aventúrate en lo desconocido!

Para los exploradores más valientes y aguerridos, existen todavía muchas ciudades perdidas que encontrar y explorar. La búsqueda puede llevarte al Himalaya, a la selva de Brasil, a las peligrosas arenas del desierto, a los míticos volcanes o a los reinos de Neptuno. Por supuesto, uno no puede ir a cualquier parte con recursos limitados, así que los jugadores deben decidir qué expediciones iniciar y cuáles prefieren dejar para los demás. Los que tengan una gran confianza en sí mismos pueden tener la oportunidad de invertir más, aumentando las recompensas por el éxito pero arriesgando más si la expedición falla. El jugador que encuentre el equilibrio perfecto conseguirá montar las expediciones con éxito. Si hace muchos intentos, los recursos quedarán muy repartidos y fracasará.

Contenido

- 1 tablero
- 45 cartas de expedición (9 cartas, numeradas de 2 a 10, de cada uno de los 5 destinos) y
- 15 cartas de inversión (3 para cada destino)



Preparación

- Colocad el tablero entre los dos jugadores, de forma que los dos tengáis acceso a los cinco destinos.
- Decidid cuántas rondas vais a jugar. Lo más normal son tres rondas. Si eligís jugar más de una ronda, necesitaréis papel y lápiz para apuntar las puntuaciones de cada una.
- Mezclad las cartas y repartid 8 a cada jugador, boca abajo. Colocad las demás boca abajo, formando un mazo de cartas. A continuación, los jugadores pueden mirar su mano de cartas inicial.

Resumen

Cada jugador empieza una o más expediciones y usa sus cartas para llegar lo más lejos posible en ellas. Al principio de cada expedición, los jugadores pueden aumentar sus inversiones y, con ellas, su riesgo. Como no es posible volver atrás en el camino, las cartas que se añadan a las expediciones deben ser siempre superiores a las ya jugadas. Las cartas muestran así el progreso de las expediciones desde el principio hasta el final. Cuando acaba la ronda, se puntúan las expediciones de cada jugador, dependiendo de su éxito.

Expediciones



Jugador 1

Jugador 2



Mazo de cartas

Funcionamiento del juego

El jugador de más edad empieza la partida. En su turno, un jugador debe jugar una carta y robar otra para reemplazarla.

Jugar una carta: el jugador tiene dos opciones a la hora de jugar una carta de su mano:

1 Añadir una carta a una expedición

El jugador puede empezar una expedición o continuar una expedición que ya haya empezado. Los jugadores solo pueden empezar o continuar expediciones en su lado del tablero. Para iniciar una expedición, el jugador simplemente coloca una carta boca arriba en el espacio junto al color que le corresponde. Para continuar una expedición, el jugador añade una carta a esa expedición de forma que cubra parcialmente la carta anterior. El valor de cualquier carta colocada para continuar una expedición debe ser mayor que el de la carta inmediatamente precedente, aunque los números no tienen por qué ser consecutivos. Las cartas se colocan de forma que sus valores sean visibles para los dos jugadores.

Hay 3 cartas de inversión para cada expedición. Estas cartas solo pueden jugarse al principio de una expedición y representan inversiones adicionales que hace el jugador en ella. Antes de colocar la primera carta con valor numérico en la expedición, el jugador puede colocar todas las cartas de inversión que quiera, pero una vez ha colocado una carta con valor numérico ya no puede añadir más inversiones en esa expedición.

2 Descartar una carta

El jugador puede descartar una carta en vez de añadirla a una expedición. Para descartar una carta, el jugador la coloca en el tablero, en el espacio correspondiente al color de esta. Si se han descartado otras cartas de ese color, la nueva carta

descartada debe colocarse de forma que cubra del todo las anteriores. De este modo, solo será visible la última carta descartada de cada color.

Robar una carta: el jugador toma una carta y la añade a su mano. Puede elegir entre la carta superior del mazo o la carta superior descartada de cualquier color. El jugador no puede robar la carta que haya descartado en el mismo turno.

Final del juego y puntuación

- El juego termina cuando un jugador roba la última carta del mazo. Los jugadores pueden contar las cartas que quedan en el mazo para planificar sus jugadas.
- A continuación, los jugadores cuentan sus puntos. Cada expedición se cuenta de forma independiente. Las cartas de la expedición se suman y después se restan 20 puntos (en concepto de «coste» de la expedición). Este es el valor inicial de cada expedición, a menos que no se haya jugado ninguna carta en ellas, en cuyo caso su valor es 0 en lugar de -20.
- El valor de cada expedición (sea positivo o negativo) se multiplica por el número de cartas de inversión que el jugador haya colocado en ella más 1. De este modo, el multiplicador sería 2, 3 ó 4, si el número de inversiones hubiese sido 1, 2 ó 3, respectivamente. Una expedición que únicamente tuviera cartas de inversión valdría -20 multiplicado por el número de cartas de inversión más 1.
- Además, cada expedición que conste por lo menos de 8 cartas (incluidas las de inversión) gana una bonificación adicional de 20 puntos, después de las multiplicaciones.
- De este modo, el valor de una expedición variará entre los -80 y los 236 puntos.
- Uno de los jugadores debe apuntar en un papel las puntuaciones de cada ronda para poder saber quién es el ganador después de las rondas acordadas.

