VÍCTOR ROJO ARIAS - JAIME VEGA ROMERA - DIEGO MARTÍN DE LAS PUEBLAS ENCINAS

NORTHWEST PASSAGE ADVENTURE

LA AVENTURA DEL PASO DEL NOROESTE
NORDWESTPASSAGE ADVENTURE
L'AVENTURE DU PASSAGE DU NORD-OUEST

1776 1906

RULEBOOK
INSTRUCCIONES DEL JUEGO
REGELBUCH
RÈGLES DU JEU

AN EXPLORATION GAME COMPETITION & ADVENTURE FOR 2 TO 4 PLAYERS

gen Games

UN JUEGO DE EXPLORACIÓN, COMPETICIÓN Y AVENTURA.
DE 2 A 4 JUGADORES

EIN TRICKREICHES STRATEGIESPIEL, BASIEREND AUF HISTORISCHEN ABENTEUERN.
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN

UN JEU DE STRATÉGIE ET D'INGÉNIOSITÉ INSPIRÉ D'UNE AVENTURE HISTORIQUE.
DE 2 À 4 JOUEURS

Credits/Creditos:
NORTWESTH PASSAGE ADVENTURE (PASO DEL NOROESTE) 2012

Game designers/Diseño del juego:
Víctor Rojo - Jaime Vega - Diego Martín de las Pueblas

Edited by/Editado por:
gen Games www.genxgames.es

Graphic Design/Diseño gráfico:
José Pascual

Manufactured by/Produción gráfica:
Priority Soluciones Graficas - Eduardo Requenas 10 - 28053 Madrid Spain
www.priority.es

Thanks to/Agradecimientos:
Thanks to all our friends for helping us to improve the game and for their support in this adventure. Thanks to Gen-X Games to bet on us, and Priority Soluciones Gráficas for the excellent work done. And above all, thank you for buying our game.

Gracias a todos nuestros amigos por ayudar a mejorar el juego y por su apoyo en esta aventura. Gracias a Gen-X Games por apostar por él, y a Priority Soluciones Gráficas por el excelente trabajo realizado. Y sobre todo, gracias a ti, por haber comprado nuestro juego.

LA AVENTURA DEL PASO DEL NOROESTE

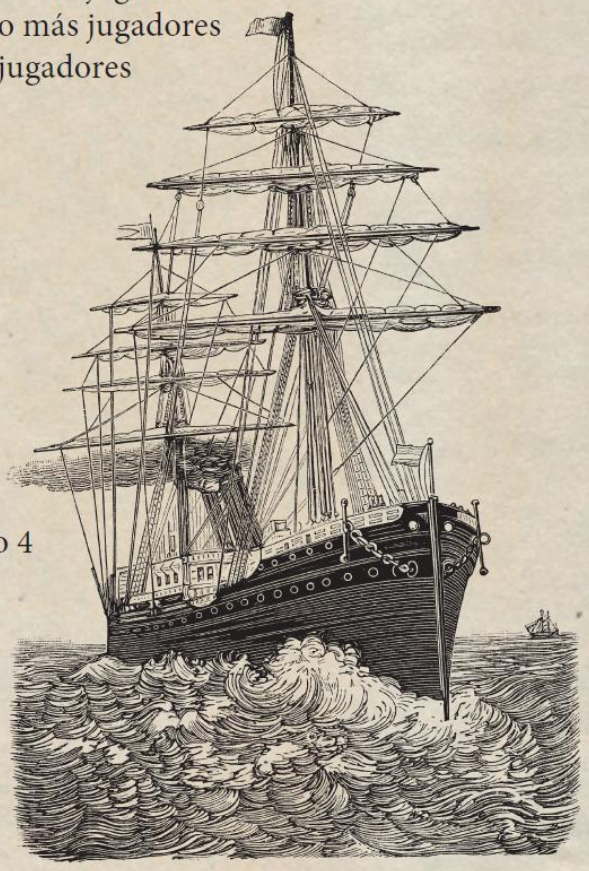
Un juego de estrategia e ingenio basado en una aventura histórica.

De 2 a 4 jugadores de 12 años o más. Duración de una partida: 10 minutos por jugador.
El Paso del Noroeste es una ruta marítima que se encuentra entre el norte de Canadá y el Polo Norte uniendo el océano Atlántico y el océano Pacífico. Las primeras expediciones se dieron tras el descubrimiento de América debido a la necesidad de los ingleses de conectar ambas costas del continente evitando bordear toda América. No obstante, no fue hasta principios del s. XX cuando el espíritu aventurero de los navegantes les llevó a descubrir este paso.

COMPONENTES DEL JUEGO

72 fichas de escenario:

- 24 fichas de escenario de tamaño 4. Para partidas de 2 o más jugadores.
- 24 fichas de escenario de tamaño 2. Para partidas de 3 o más jugadores
- 24 fichas de escenario de tamaño 2. Para partidas de 4 jugadores



20 fichas especiales de escenario:

- 10 fichas de iceberg
- 10 fichas de agua

112 fichas de avance (28 de cada color)

Cada color consta de:

- 1 ficha de avance recta de tamaño 4
- 1 ficha de avance en forma de L de tamaño 4
- 1 ficha de avance en forma de L inversa de tamaño 4
- 1 ficha de avance en forma de zigzag de tamaño 4
- 1 ficha de avance en forma de zigzag inverso de tamaño 4
- 4 fichas de avance recta de tamaño 3
- 3 fichas de avance curva de tamaño 3
- 5 fichas de avance recta de tamaño 2
- 5 fichas de avance de tamaño 1
- 6 fichas de avance de Incursión

4 fichas de barco (1 de cada color)

60 cartas de tesoro:

- 30 cartas de tesoro para partidas de 2 o más jugadores
- 15 cartas de tesoro para partidas de 3 o más jugadores
- 15 cartas de tesoro para partidas de 4 jugadores

14 cartas de personaje.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es simple: ser el primero en encontrar el Paso del Noroeste, y para ello sólo dispondremos de nuestro barco y nuestro ingenio. Tendremos que ir trazando la ruta que nos resulte lo más favorable posible según se va formando el escenario frente a nosotros. Tendremos que gestionar de manera inteligente nuestras fichas de avance y aprovechar lo máximo posible la habilidad de nuestro personaje. También dispondremos de la ayuda de los tesoros que nos iremos encontrando. Ganará el jugador que llegue antes a la última fila del escenario, la fila 24.

PREPARACIÓN: ***PARTIDA PARA 4 JUGADORES***

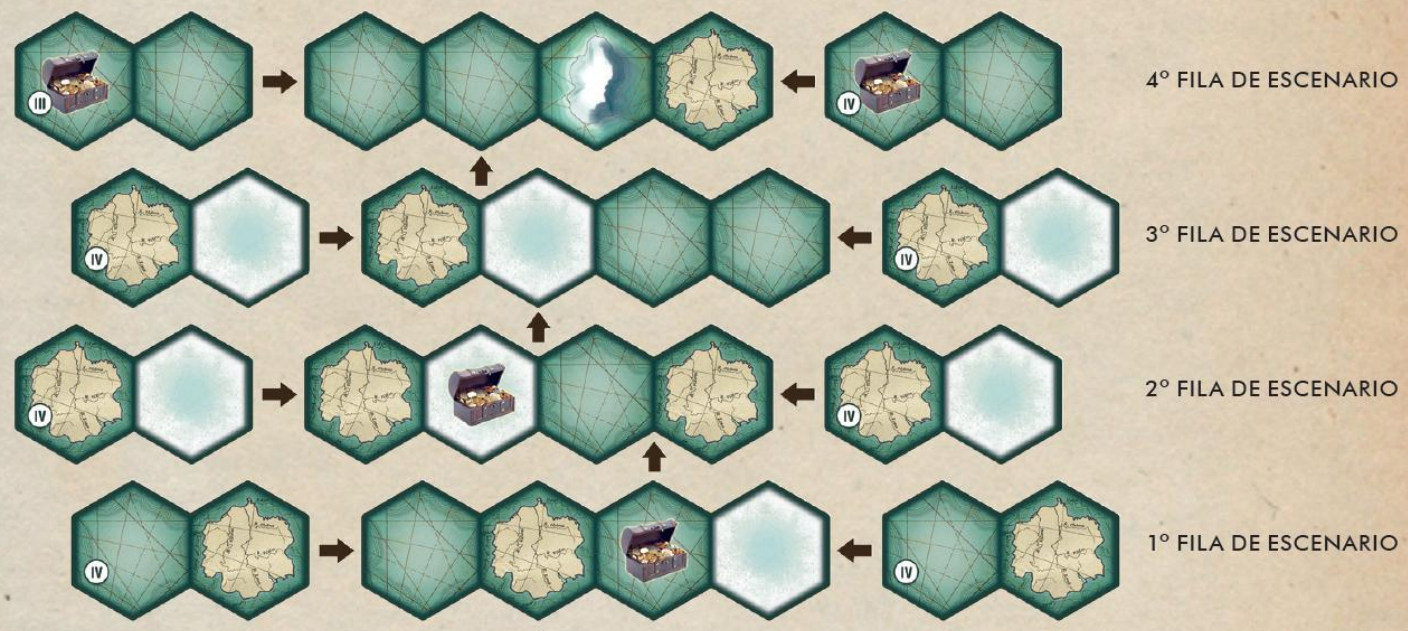
A continuación se explica cómo preparar una partida de 4 jugadores, al final de las reglas se indica la diferencia de preparación con 2 ó 3 jugadores.

Cada jugador coge todas las fichas de avance y el barco del color que elija.

Se barajan las cartas de personaje y se reparten dos a cada jugador. Cada uno elige una carta y deja la otra sobre el mazo, barajándolo posteriormente. Los jugadores muestran sus personajes a la vez y los ponen en juego.

Se barajan todas las cartas de tesoro, preparando el mazo de tesoros.

Cogemos todas las fichas de escenario. Las fichas de tamaño 2 se mezclan dividiéndolas en dos montones iguales. Al iniciar la partida se van desvelando y colocando las fichas de los tres montones hasta tener cuatro filas de tamaño 8. Cada fila consta de una ficha de tamaño 4 y dos de tamaño 2 a ambos lados, alternando el lado que sobresale en cada caso, como se muestra en la imagen a continuación.



El primer jugador es aquel que más veces haya montado en barco.

DESARROLLO DEL JUEGO

A lo largo de la partida los jugadores van alternando sus turnos en sentido horario.

TURNO DE JUEGO

En cada turno tenemos cuatro puntos de acción que podremos gastar en distintas acciones.
Además podremos utilizar una sola carta de tesoro por turno. Las acciones se podrán ir alternando hasta que utilicemos todos nuestros puntos de acción o decidamos no utilizar más.

- **Acciones (hasta cuatro puntos de acción)**
  - Avance
  - Recuperar ficha
  - Soltar iceberg
  - Incursión
- **Aguas frescas**
- **Jugar una carta de tesoro (máximo una por turno)**

ACCIONES

Avance

Consiste en mover nuestro barco sobre el tablero. Los hexágonos por los que pase el barco deben quedar marcados por fichas de avance (una sola o una combinación de ellas).

El escenario tiene 4 tipos distintos de terreno sobre los que desplazarse: agua, tierra, nieve e iceberg. Cada uno tiene un coste en puntos de acción como se indica:

- **Agua: 1 punto de acción**
- **Tierra: 2 puntos de acción**
- **Nieve: 3 puntos de acción**
- **Iceberg: 4 puntos de acción**

NOTA: Movernos sobre nuestra propia ruta ya trazada tiene un coste de un punto de acción por hexágono (se considera que nuestro barco ya ha abierto la ruta y por tanto es un camino de agua).

NOTA: No se puede entrar en la ruta de otro jugador a no ser que se haga una incursión, como se indica más adelante.

Hay fichas de avance de distintos tamaños y formas predeterminados. Las usaremos en función de los terrenos por los que nos movamos. Por ejemplo, si nos movemos a través de dos aguas y una tierra, lo optimo será utilizar una de las fichas de tamaño tres que corresponda con la geometría de la ruta. No obstante, existe la posibilidad de usar otra combinación de fichas de tamaños menores, pero gastaremos un mayor número de fichas de manera que una vez avanzada la partida tendremos menos versatilidad de movimientos.

Movemos la ficha de barco cada vez que ponemos una ficha de avance.

No puede haber dos fichas de barco sobre el mismo terreno. Por tanto, si queremos pasar por encima de la ficha de barco de un oponente debemos gastar una ficha de avance de tamaño dos o más de forma que no quedemos sobre él.

Es posible utilizar cartas de tesoro entre ficha de avance y ficha de avance.

Cada vez que el barco de un jugador avance se comprobará si quedan cuatro filas visibles por delante de su barco. Si no es así, se añadirán filas delante de su barco, como se indica en el apartado de preparación del tablero, hasta que haya cuatro filas visibles delante del barco más adelantado.

Recuperar ficha

Es posible gastar cuatro puntos de acción para recuperar del escenario una ficha de avance sobre la que no haya nada encima, es decir, que no tenga ningún tipo de ficha ni barco sobre ella.

Soltar iceberg

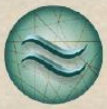
Es posible gastar tres puntos de acción para colocar un iceberg de la reserva en la casilla de detrás de tu barco sobre tu ruta.

Incursión

Para adentrarte (incursionar) en la ruta trazada por un oponente, será necesario utilizar las fichas de avance especiales de incursión. El coste para jugar estas fichas es de dos puntos de acción.

Una vez estemos sobre la ruta enemiga, el coste de movimiento sobre dicha ruta es de un punto de acción por cada hexágono (se considera que el barco oponente ya ha abierto la ruta y por tanto es un camino de agua).

En cualquier momento podemos abandonar la ruta enemiga sin coste adicional. Cabe destacar que para volver a entrar en la ruta deberemos o bien volver al punto en que dejamos la ruta, o volver a incursionar.



Aguas frescas

Si al final de nuestro avance nos encontramos dentro de una ruta de un oponente y acabamos justo detrás de él (debemos estar en una fila de escenario por detrás suya, nunca en la misma), dispondremos de dos puntos de acción adicionales, los cuales sólo pueden ser usados en avance.
Aguas frescas se considera una acción especial, es decir, después de utilizarla no se puede utilizar ninguna otra acción, el turno termina.

Cartas de tesoro

Existen fichas de escenario con cofres sobre ellas. Siempre que nuestra ruta pase por una de estas fichas de escenario y esté visible (no haya nada encima), robaremos una carta de tesoro.
Solo puede usarse una carta de tesoro por turno. No se pueden jugar cartas en el turno de un oponente. Al final de nuestro turno debemos descartarnos hasta tener un máximo de tres cartas.

Cartas de personaje

Las cartas de personaje tienen habilidades permanentes de las que nos beneficiaremos a lo largo de la partida. Los personajes que aparecen en las cartas son aventureros que intentaron descubrir este paso.

FINAL DEL JUEGO

El jugador que primero sobrepase la última fila de escenario (la número 24) será el ganador.

PREPARACIÓN: ***PARTIDA PARA 2 JUGADORES***

La diferencia con respecto a la partida de 4 jugadores es que solo se usan las fichas de escenario de tamaño 4, quedando un tablero de ancho 4.

Solo usaremos las cartas de tesoro que tengan escrito en la esquina superior izquierda un 2+

PREPARACIÓN: ***PARTIDA PARA 3 JUGADORES***

La diferencia con respecto a la partida de 4 jugadores es que solo se usan las fichas de escenario de tamaño 4 y las de tamaño 2 marcadas con un 3+, quedando un tablero de ancho 6.

Usaremos las cartas de tesoro que tengan escrito en la esquina superior izquierda un 2+ y 3+

NOTA: Puede haber ocasiones en las que haya colocadas un número impar de fichas de tamaño 4, y por tanto al colocar las correspondientes fichas laterales de tamaño 2, observaríamos que éstas sobresalen. Para evitar esta situación, sólo colocaremos las fichas laterales cuando hayamos colocado 2 fichas de tamaño 4.

OTRO MODO DE JUEGO: ***SIRS VS EXPLORADORES***

Esta modalidad sólo es válida para 4 jugadores, que competirán por parejas para encontrar el Paso del Noroeste. Las reglas del juego son las mismas que en una partida normal salvo las siguientes excepciones:

- Una de las parejas representará a los Sirs y la otra a los exploradores. En caso de desacuerdo se decide al azar.
- Se separan las cartas de personaje de Sirs y exploradores en montones distintos y se barajan.
- Se reparten 4 cartas a cada pareja del tipo correspondiente y entre los dos miembros deben elegir el personaje que usará cada uno. Los dos personajes sobrantes se devuelven al mazo correspondiente.
- Los jugadores juegan sus turnos de manera individual e independiente, alternando turno de Sirs con turno de explorador.
- Los jugadores pueden consultar y acordar las acciones para favorecer una estrategia común, pero no se pueden enseñar ni comunicar las cartas que se poseen al compañero.
- A efectos de cartas, tu compañero se seguirá considerando un oponente.
- Gana la partida el bando del jugador que primero traspase la última casilla de escenario.

SIMBOLOGÍA

Cartas de tesoro

Descarta una carta de un oponente a tu elección

Un oponente a tu elección no puede jugar cartas durante su próximo turno

Puedes jugar dos cartas más este turno

No te pueden incursionar hasta tu próximo turno

+

Elimina una ficha de avance del escenario sin nada sobre ella o de la reserva de cualquier jugador

+

Coloca una ficha de iceberg de la reserva común en una casilla del escenario sin nada sobre ella

+

-1 punto de acción a un oponente a tu elección /-2 puntos de acción a un oponente si va primero (no empatado)

+

Gira una ficha de escenario, sin nada sobre ella ,180º

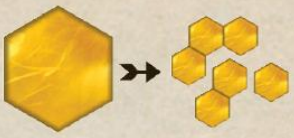
+

Roba una carta de un oponente a tu elección

+

Un jugador devuelve su carta de personaje al mazo, lo baraja y roba uno nuevo.

+



Devuelve una ficha de avance sin nada sobre ella a tu reserva

+

Coloca una ficha de avance de coste equivalente a 3 puntos de acción sobre el escenario si vas el último (no empatado)

+

Intercambia dos fichas de escenario del mismo tamaño y sin nada sobre ellas, pudiéndolas girar 180º

+

Coloca una ficha de agua de la reserva común en una casilla del escenario sin nada sobre ella

+

+1 punto de acción /+2 puntos de acción si vas último (no empatado)

+

Nota: no empatado quiere decir no estar sobre la misma fila de escenario, sino en una anterior como mínimo.

SIMBOLOGÍA

Cartas de personaje

Si tu ruta pasa por iceberg o nieve dispones de un punto de acción extra.

Transitar por nieve te cuesta 2 puntos de acción

Soltar iceberg te cuesta 2 puntos de acción

Si un oponente incursiona tu ruta, él dispone de 1 punto de acción menos

+

Si incursionas la ruta de un oponente, robas una carta

Únicamente robas cartas de tesoro cada vez que un oponente robe una carta de tesoro procedente de agua

Dispones de un punto de acción extra cada turno.
No puedes jugar cartas

Si tu ruta pasa por iceberg dispones de dos puntos de acción extra.

+

Transitar por iceberg te cuesta 3 puntos de acción

Cada vez que coloques fichas de escenario debido a tu avance puedes elegir una de ellas y girarla 180º

Si un oponente incursiona tu ruta, robas una carta

Moverte sobre rutas trazadas por ti no te cuesta puntos de acción.

+

Únicamente robas cartas de tesoro cada vez que un oponente robe una carta de tesoro procedentes de tierra o nieve

Puedes usar la acción de Aguas Frescas normal (a distancia 2 ganando 2 puntos de acción) o en una nueva modalidad, a distancia 3 ganando 3 puntos de acción.

Impreso en España por / Printed in Spain:
Priority Soluciones Gráficas
Eduardo Requenas, 10
28056 Madrid
SPAIN