



*Así que, ¡la isla existe!*

*Los rumores que circulan por el continente americano acerca del tesoro del Dios Sol pueden estar fundados...*

*Desembarca junto a tus compañeros de equipo en la isla salvaje de Sol. Explora cada uno de sus rincones y descubre todos sus secretos. La tripulación contraria a la que os enfrentáis está tan decidida como la tuya, y lista para luchar por encontrar el ídolo del Dios Sol antes que vosotros.*

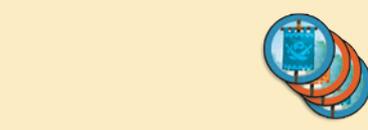
*¿Quién se apoderará de él? Y, más importante, ¿quién escapará de la isla con el ídolo en su poder?*

#### **Objetivo del juego:**

Aventureros y conquistadores se enfrentan en Sol, una isla olvidada del océano Atlántico. Interpretas a un personaje que pertenece a uno de los dos equipos que acuden a la búsqueda de la estatua del Dios Sol. Exploraréis la isla para descubrir pistas sobre el lugar donde está escondida. El templo en el que este maravilloso tesoro está, sólo será revelado una vez que todas las pistas hayan sido encontradas. Ahora depende de ti hacer lo que sea necesario para llevarlo contigo de vuelta a tu barco y conseguir la victoria para tu equipo.

# Componentes

- 1 tablero de isla **1**
- 11 piezas de isla (para ser unidas en 3 bloques con la ayuda de las 16 pegatinas de doble cara incluidas) **2**
- 8 marcadores de templo **3**
- 37 marcadores de búsqueda **4**
- 14 hojas de personaje: 7 para cada equipo **5**
- 2 dados especiales: Aventureros y Conquistadores **6**
- 2 marcadores de barco: Aventureros y Conquistadores **7**
- 8 marcadores de bandera con dos lados **8**
- 14 fichas de madera de personajes con dos lados (válido/herido) en las que pegar las 28 pegatinas incluidas **9**
- 1 tablero del mapa del tesoro **10**
- 1 marcador grande del Medallón del Sol **11**
- 1 marcador pequeño del Ídolo del Dios Sol **11**
- 18 cartas de pistas **12**
- 8 marcadores especiales para Cortés, Dona Bella, El Mariachi y La Roca (para usarse cuando juegas con el lado Avanzado de la hoja del personaje)
- 1 libro de reglas
- 16 marcadores de búsqueda extra de repuesto



## Anatomía de una hoja de un personaje

Cada personaje es único. Tiene sus propias características de Movimiento de Búsqueda y de Combate . Cada uno dispone de dos o tres espacios para su inventario personal donde conservar los objetos que encontrará en el transcurso de la aventura.



El icono del Ídolo designa el lado Avanzado de la hoja: el personaje está dotado con una habilidad especial que puede utilizar en cada turno. Esta habilidad se describe en el pergamino. En el otro lado (Principiante), esta habilidad es reemplazada por un sencillo texto de ambientación.

Primera partida: separa los personajes que aparecen en la ilustración adjunta y sitúalos como se indica: Zia, Leonardo y Mendoza para los Aventureros; y Aguilar, Cabeza y Cortés para los Conquistadores. Los personajes representados con marca de agua, La Goupile y Dona Bella, se incluyen cuando juegan 7 u 8 jugadores. Repartid a los jugadores participantes en dos equipos de manera que ambos tengan un número de jugadores lo más igualado posible.

Asegúrate de que todas las hojas de personajes están en su lado de principiante, de modo que los jugadores puedan descubrir el juego sin las habilidades especiales.

# Preparación de la partida

Sitúa el tablero en el centro de la mesa **1**.

Los 3 bloques de islas se colocan en sus lugares correspondientes en el tablero **2**.

Los 8 marcadores de templos se disponen aleatoriamente en las 8 casillas de templo de la isla **3**.

Los 37 marcadores de búsqueda son mezclados y colocados aleatoriamente, boca abajo, sobre cada casilla correspondiente de la isla: la montaña sobre las casillas de montaña, el bosque sobre las casillas de bosque, y así sucesivamente... **4**

Dividid a los jugadores en dos equipos, reunidos a cada lado de la mesa: de 1 a 4 jugadores por equipo.

Cada equipo escoge 3 o 4 personajes de entre los 7 disponibles. Los dos equipos deben tener el mismo número de personajes y ningún equipo puede tener más jugadores que personajes. Cada jugador sitúa la hoja del personaje que quiere interpretar delante de él **5**. Si hay más personajes que jugadores, los personajes restantes se juegan en conjunto por todo el equipo.

Los jugadores se ponen de acuerdo sobre el lado a utilizar en las hojas de personaje: Avanzado o Principiante (véase en la página 2: Anatomía de una hoja de personaje).

Cada bando toma el dado de su color **6**. Se determina aleatoriamente el equipo que empieza la partida. El primer equipo sitúa su barco sobre uno de los tres emplazamientos disponibles alrededor de la isla **7** y coloca un marcador de bandera de su color sobre cada uno de los dos pontones unidos directamente a su barco **8**. El segundo equipo hace exactamente lo mismo, eligiendo uno de los dos emplazamientos restantes **7**. La ficha de cada personaje se posiciona en el barco de su color **9**.

El tablero del mapa del tesoro **10** se sitúa al lado del tablero de la isla. Coloca los marcadores del Medallón del Sol y el Ídolo del Dios Sol en su centro **11**.

Baraja todas las cartas de pistas para formar un mazo y colócalo cerca del tablero del mapa del tesoro **12**. Cada equipo roba dos cartas **13** que pueden consultar todos los miembros de la tripulación cuando quieran, pero que nunca deben ser reveladas al equipo contrario. La primera carta del mazo se revela boca arriba y se coloca junto al mazo **14**.

¡La partida puede empezar!



5



# Desarrollo del juego

Todos los personajes del primer equipo juegan sus turnos, unos detrás de otros, de izquierda a derecha. A continuación, todos los personajes del equipo contrario juegan su turno del mismo modo. Los turnos de juego se encadenan hasta que uno de los equipos escapa de la isla con el ídolo del Dios Sol y gana la partida.

## El turno de un personaje

Cada personaje juega su turno completo antes de pasar el turno al siguiente.

Cada personaje tiene puntos de Movimiento  y puntos de búsqueda . Durante cada turno, estos puntos pueden ser gastados sin importar el orden en que se haga. Cuando un jugador no posee más puntos disponibles o no desea realizar ninguna otra acción, el turno pasa al siguiente personaje. Si este personaje era el último de su equipo, el equipo contrario comienza un nuevo turno.

### Desplazarse

Desembarcar en la isla: desplazar una ficha de personaje desde un barco inicial hasta una de las dos casillas con un pontón, siguiendo la línea de puntos, cuesta .



Aguilar puede desembarcar en la isla en la casilla de bosque o la de playa. En ambos casos debe gastar .

**Desplazarse:** desplazar una ficha de personaje hasta una casilla adyacente a la misma altura o de una altura inferior cuesta . Si el personaje quiere alcanzar una casilla más elevada, le cuesta un  adicional por cada nivel que tenga que escalar.



Los  en su casilla en dirección al bosque, a la derecha, le indican a Yao que llegar hasta el bosque le cuesta . Cuando no hay ninguna indicación, el coste del desplazamiento es de .

Usar un bote: desplazar una ficha de personaje desde una casilla con un pontón hasta otra casilla con un pontón unida directamente por una línea de puntos blancos, cuesta  .



Aguilar se encuentra en una casilla con un pontón. Gastando   puede usar un bote e ir directamente al bosque conectado por la línea de puntos.

**Mover un aliado hacia ti:** desplazar un personaje aliado desde una casilla adyacente hasta tu propia casilla cuesta . Las dos casillas pueden estar situadas a alturas diferentes.



Durante su turno, Mendoza gasta  para mover a Leonardo, quien se le une en su casilla sobre la montaña.

### Combatir

Tan pronto como un personaje se desplaza a una casilla con un personaje adversario válido en ella, tiene lugar un combate. Este se resuelve inmediatamente.

- 1 Cada jugador anuncia el número de  indicadas en su hoja de personaje.
- 2 El atacante se descarta de tantas  de su inventario como desee. Después el defensor hace lo mismo.
- 3 Cada jugador lanza el dado de su color  / .
- 4 El valor de combate de cada personaje equivale al número total de espadas que haya obtenido.



¡Gana el personaje con el número total más alto!

En caso de empate, los dos jugadores vuelven a lanzar el dado, conservando el valor de combate modificado (los pasos 3 y 4 son jugados de nuevo), hasta que haya un vencedor.

A continuación, continúa el turno del jugador en activo.

## Consecuencias del combate

Cuando un personaje pierde un combate, su ficha se da la vuelta sobre su lado Herido. Volverá sobre su lado Válido al final de su próximo turno. El vencedor puede (no es obligatorio) empujarlo hacia una casilla adyacente de su elección, sin importa su altura. Si el equipo del personaje vencido tenía en su posesión el Medallón del Sol (véase página 7), el equipo del vencedor se lo queda.



Cabeza ataca a Zia y obtiene 5 espadas: + .  
Zia consigue un total de 6 espadas:  
 +

¡Zia vence! Voltea a Cabeza sobre su lado Herido y le empuja hasta la casilla de bosque adyacente. Cabeza ha perdido el enfrentamiento pero puede continuar su turno.

## Personaje herido

- No se beneficia de su habilidad especial.
- No puede entrar en una casilla en la que haya un adversario Válido.
- No puede empezar un combate en caso de que un adversario entre en su casilla.
- Si comienza su turno en una casilla ocupada por un adversario Válido, su primera acción debe ser abandonar esa casilla, si fuera posible.

Cuando un personaje está herido, vuelve a girarse sobre su lado Válido al final de su turno siguiente.



A Cabeza le quedan y aún para finalizar su turno. Como está herido, no puede entrar en la casilla donde está Leonardo, ni utilizar su habilidad especial. Puede gastar su y un marcador de para subir a la casilla de la colina.

## Combate contra varios adversarios

Cuando un personaje ataca a varios personajes en una misma casilla, debe enfrentarse, uno a uno en distintos combates hasta que sólo quede un equipo con al menos un personaje Válido en la casilla. El equipo defensor siempre elige cuál de sus personajes participará en el duelo siguiente. Las consecuencias del combate se aplican tras cada enfrentamiento.



Yao acaba de vencer a La Roca y de desplazarle. Como todavía quedan Conquistadores válidos en la casilla, ahora debe enfrentarse al siguiente combatiente que elijan los jugadores contrarios, entre Dona Bella y Cortés. El marcador de espada que Yao ha gastado contra La Roca no cuenta en este nuevo enfrentamiento.

## Buscar

Si hay un marcador de búsqueda en su casilla, un personaje puede gastar para quedárselo y ver lo que está representado en él. Si es un marcador con efecto inmediato, el jugador lo revela y aplica su efecto. Si no, el personaje lo incorpora a su inventario sin revelarlo a sus adversarios.

## Marcadores de inventario

Cuando un personaje encuentra un marcador de o no lo revela y lo coloca boca abajo en su inventario. Un jugador puede consultar los marcadores del inventario de un personaje de su equipo siempre que quiera.

Al acabar su turno, un personaje no puede conservar más marcadores en su inventario que casillas tenga. En caso necesario, elige los marcadores que desea descartar.

## Pie

En cualquier momento durante su turno, un personaje puede descartar un marcador de su inventario para beneficiarse inmediatamente de un adicional.



Chipa acaba de gastar para buscar en la casilla de playa y ha encontrado un marcador que incorpora a su inventario. Podría conservarlo pero decide gastarlo ahora para poder desplazarse directamente hasta la casilla de la colina adyacente. Puede utilizar su segunda para buscar en esta casilla en el mismo turno.

## Espada

En un combate un personaje puede descartar tantos marcadores de  de su inventario como desee aumentando así su valor de combate ese número de espadas durante ese combate. El atacante siempre tiene que anunciar primero el número de marcadores  que quiere invertir.



Cuzco revela  de su inventario y las gasta.  
¡El Mariachi reacciona jugando !

## Marcadores de efecto inmediato

Cuando un personaje descubre un marcador  o , debe revelarlo enseguida y aplicar su efecto. Este marcador se sitúa en el tablero del Mapa del Tesoro, en el lugar correspondiente tanto a su tipo ( o ) como al terreno (verde para el bosque, gris para la montaña, etc.) en el que ha sido encontrado.



**Nota de estrategia:** El tablero del Mapa del Tesoro permite seguir fácilmente el número de marcadores de estos dos tipos que quedan por encontrar en los diferentes ambientes de la isla.

## Bandera

El jugador que encuentra un marcador de  coloca un marcador de bandera del color de su equipo junto a uno de los seis pontones de la isla. Un mismo pontón puede acoger un marcador de bandera de cada equipo. Los marcadores de bandera indican los pontones desde de los cuales un equipo podrá abandonar la isla una vez que esté en posesión del Ídolo del Dios Sol (véase página 7).



Marinché acaba de encontrar un marcador  y coloca una bandera de su color en el pontón que elige. No supone ningún problema que ya haya una bandera del equipo contrario.

## Pista

El jugador que encuentra un marcador  debe jugar una carta de pista para su equipo (véase abajo). El primer marcador  encontrado durante la partida no permite jugar una carta de pista. En su lugar, el equipo del jugador toma el Medallón del Sol.

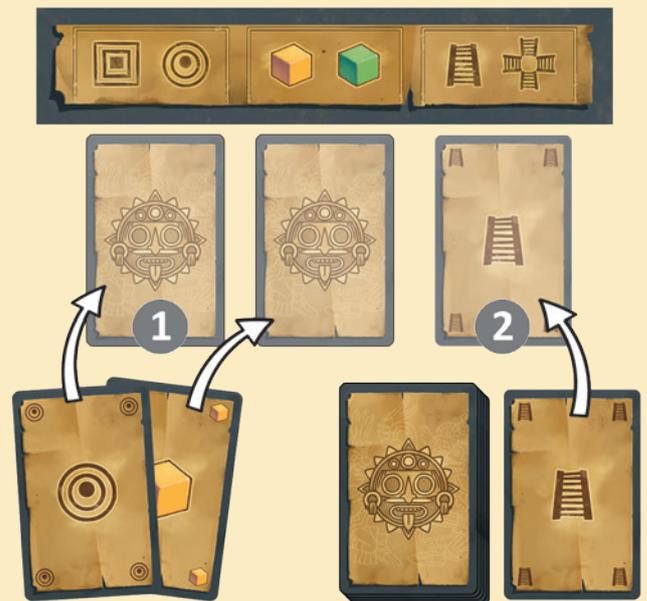
## Encontrar el Ídolo del Dios Sol

Cuando un personaje encuentra un marcador de  (excepto el primero) debe jugar una carta de pista debajo del tablero del Mapa del Tesoro, en la columna correspondiente a este tipo de carta: forma del templo, color o número de escaleras. La carta se coloca sobre cualquier carta jugada anteriormente en esa columna. El personaje que encuentre un marcador de  tiene dos posibilidades:

 Tomar la carta de pista disponible boca arriba junto al montón de cartas y jugarla boca arriba en la columna correspondiente, o...

 Elegir una carta de las que su equipo tiene y colocarla boca abajo en la columna correspondiente. En este caso, la carta visible al lado del montón es descartada y situada cerca del tablero, permaneciendo a la vista de cualquier jugador.

En ambos casos, la primera carta del montón es colocada enseguida boca arriba junto al montón, para que todo el mundo sepa cuál es la siguiente carta de pista disponible.



Los Conquistadores deben jugar una carta de pista. Pueden jugar una de las dos cartas que tienen en mano **1**, en cuyo caso la sitúan boca abajo en la columna correspondiente y descartan la carta visible dejándola al lado del montón.

Sin embargo, también pueden, en su lugar, jugar esta carta a la vista **2**, boca arriba, en la columna correspondiente. En ambos casos, revelan una nueva carta del montón para reemplazar a esta.

## Aparición del Ídolo del Dios Sol

Los 8 templos de la isla están compuestos por tres características: la forma del templo (cuadrado o redondo) ①, el color del templo (oro o jade) ② y su número de escaleras (una o cuatro) ③.

Tan pronto como todos los marcadores de  hayan sido encontrados y la séptima carta de pista es jugada, la posición del Ídolo del Dios Sol es desvelada.

Todas las cartas que han sido jugadas son reveladas y se determina en cada columna cuál es la característica que tiene mayor representación. En caso de empate, la última carta jugada en la columna determina la característica que prevalece.

El marcador del Ídolo del Dios Sol es situado sobre el único templo de la isla que reúne las características reflejadas en cada una de las tres columnas.

Si una de las columnas está vacía, el Ídolo del Dios Sol es depositado sobre la casilla con el altar, en el centro de la isla.



La séptima carta de pista acaba de ser jugada por el equipo que ha encontrado el último marcador de . El Ídolo es situado en el lugar indicado por las cartas: ¡se encuentra en el templo redondo, de color jade y con una sola escalera!



Si una de las columnas hubiera estado vacía, sin ninguna carta, el Ídolo habría sido colocado sobre el altar, en el centro de la isla.



## El Medallón del Sol

El primer marcador de  descubierto en el transcurso de la partida no permite jugar una carta de pista. En su lugar, el equipo que lo encuentra se hace con el Medallón del Sol. El bando que posee el Medallón del Sol tiene ventaja para encontrar el Ídolo del Dios Sol: cuando un personaje de ese equipo encuentra un marcador de , roba una carta de pista boca abajo y la añade a la mano de su equipo, antes de decidir qué carta jugar. Puede jugar la carta que acaba de robar.

Solo hay un único modo de recuperar el Medallón del Sol de las manos del equipo contrario: ganar un combate contra un personaje de ese equipo. Entonces el Medallón cambia inmediatamente de bando.

## Transportar el Ídolo del Dios Sol

Una vez el Ídolo del Dios Sol ha aparecido, cualquier personaje en su casilla puede tomarlo libremente. El jugador sitúa el marcador del Ídolo sobre su ficha de personaje y, a partir de entonces, puede desplazarse con él. En todo momento está permitido que tome o dé el Ídolo del Sol a un aliado situado en la misma casilla. Si un personaje portador del Ídolo del Dios Sol es empujado por un aliado, el Ídolo del Dios Sol se desplaza al mismo tiempo. Si el portador del Ídolo es vencido en combate, lo deja caer y el personaje vencedor directamente puede tomar posesión de él.



Yao acaba de subir la colina por  . Toma el Ídolo libremente y desciende hasta el bosque con su último .

## Abandonar la isla y ganar la partida

Si, al principio del turno de su equipo, un personaje portador del Ídolo del Dios Sol se encuentra en una casilla con un pontón, en el que hay un marcador de bandera de su color, su equipo gana la partida.



Cortés ha llevado el Ídolo hasta una casilla con una bandera del equipo Conquistador: si su equipo comienza su siguiente turno en esta posición, gana la partida. Los Aventureros cuentan con un turno completo para intentar volver a hacerse con el Ídolo y evitar la derrota.

## Las acciones



Desembarcar en la isla:



Desplazarse: por casilla  
+ por nivel a escalar



Usar un bote:



Empujar a un aliado hasta tu casilla:



Buscar en tu casilla:

## Marcadores de búsqueda



Juega inmediatamente una carta de pista.  
• En su lugar, si se trata del primer toma el Medallón.  
• Si ya tienes el Medallón roba una carta de pista.



Coloca inmediatamente una bandera de tu color sobre el pontón que elijas.



Descarta este marcador para ganar solo por este turno.



Descarte este marcador para añadir 1 espada a tu valor total durante un combate.

## Aparición del Ídolo del Dios Sol

Una vez la séptima carta de pista ha sido jugada...



revela todas las cartas de pista colocadas previamente,



en cada columna, la característica más representada es recogida,



en caso de empate, la última carta colocada en la columna desempata las dos características,



deposita el Ídolo sobre el templo que corresponda con las tres características determinadas (color, forma, escaleras).



## El combate

- 1 Cada jugador anuncia el número de indicadas en su hoja de personaje.
- 2 El atacante descarta tantos marcadores de de su inventario como desee. A continuación, el defensor hace lo mismo.
- 3 Cada jugador lanza el dado de su color / .
- 4 El valor del combate de cada personaje es igual al número total de espadas obtenidas:



**El número total más elevado gana**

En caso de empate los dos personajes repiten los pasos 3 y 4.

## El vencedor de un combate...



Gira la ficha de su adversario sobre su lado Herido,



puede empujarlo hasta una casilla adyacente,



recupera el Medallón para su equipo en caso de que el contrario lo tuviera.



## Personaje herido



no se beneficia más de su habilidad especial,



no puede entrar en una casilla en la que se encuentre un adversario Válido,



no puede desencadenar un combate si un adversario entra en su casilla,



si comienza su turno en una casilla ocupada por un adversario Válido, su primera acción debe ser, si puede, abandonar esa casilla.

