CUADERNO DEL
AVENTURERO

INTRODUCCIÓN

Afrojungle es un juego de estrategia y suerte en el que pueden embarcarse de 2 a 6 aventureros a partir de 10 años de edad.
Cada jugador es un intrépido aventurero que intenta emular al explorador español Diego Cortijo en su ardua búsqueda de la ciudad perdida de Paititi en el interior de la selva del Amazonas que linda con Perú, quien a base de esfuerzo, insistencia y corazón consigue llegar a donde muchos antes lo habían intentado.
Así pues, bienvenidos a la gran aventura en la selva de todas las selvas, ¡El Amazonas!!!
¿Seréis capaces de desentrañar los misterios ocultos que os aguardan?, ¿De coleccionar los artefactos que solamente figuran en las leyendas?, ¿De adentraros en la espesura y desvelar al mundo lo que hasta ahora ha permanecido oculto?....
¿Si?, pues entonces continuad leyendo…

FINALIDAD DEL JUEGO

El objetivo de este juego es alcanzar la ciudad perdida del Dorado o Paititi situada al final del tablero no siendo necesario sacar el número exacto para llegar.

COMPONENTES

Tablero de Aventuras
Seis (6) fichas de Aventurero
Dado de 10 caras
Ciento quince (115) cartas de Supervivencia
Veintidós (22) cartas de Tesoro
Treinta (30) cartas de Evento
Treinta y nueve (39) fichas de vida
Dieciséis (16) fichas de tesoro
Doce (12) marcas de restos/trampa

PREPARACIÓN

Se sitúa el tablero de aventuras en el centro de la mesa, se separan los distintos mazos de cartas, se mezcla cada uno de los mazos y se colocan los componentes del juego como quieran los jugadores tras haber llegado a un meditado consenso.

A continuación cada jugador, después de haber elegido su figura de aventurero, roba cuatro (4) cartas de supervivencia y una (1) carta de tesoro para tener un total de cinco (5) cartas.
Así mismo cada jugador coge sus seis (6) fichas de vida propias que representan sus puntos de vida totales.

OJO: En ningún momento de la partida un jugador puede tener más de siete (7) cartas en la mano o más de (6) vidas a menos que esto venga condicionado por el efecto de determinadas cartas.
OJO: Si un jugador tiene siete (7) cartas en la mano y roba una o varias cartas, **PUEDE** descartarse de cuantas cartas quiera de su elección **ANTES** de robar las nuevas, pudiendo elegir
NO robar ninguna y permanecer con la misma mano.

¿Todo listo?, entonces ¡¡¡Vámonos de Aventuras!!!!

Nota: Se recomienda usar el modo de juego cooperativo para seis (6) jugadores explicado al final de estas instrucciones

Desarrollo de los turnos:

Los **DOS PRIMEROS TURNOS** de todos los jugadores son "libres", lo que significa que ningún jugador podrá jugar cartas de acción durante las dos primeras rondas, evitando con ello que se perjudique a un jugador que no tenga nada "equipado".
Empezara a jugar el aventurero que más cerca haya estado de la selva del Amazonas en su vida, o en su defecto aquel que tenga la anécdota más divertida relacionada con una selva. Si nadie cumple estos requisitos elegid al primer jugador tirando el dado de 10.

Los turnos de juego presentan el siguiente esquema:

Uno.- El jugador que ostenta el turno ELIGE entre:
* Robar dos cartas de supervivencia
* Equiparse con sus cartas de Objeto y/o Seguidor (solo dos por turno) y cartas de Tesoro (una por turno).
* O bien quitarse algo que tenga equipado y ponerlo de nuevo en su mano.

Dos.- Se lanza el dado de 10 y se mueve al aventurero.

Tres.- Si en la tirada se ha sacado un 3, 6 ó 9 y hay algún aventurero que haya sobrepasado la casilla de "Eventos", el jugador que tiene el turno robará una carta de Evento que afectará a todos los jugadores.

Cuatro.- Se juega la Fase de Acción según la "regla de la cadena" explicada en el punto 4 (cartas de supervivencia; Fase de Acción).

Cinco.- Se pasa el turno al siguiente jugador

EXPLICACIÓN DE LOS DISTINTOS COMPONENTES Y REGLAS

1.- Tablero de Aventuras:

El tablero de Aventuras está dividido en cuatro zonas diferenciadas: Avituallamiento, Montaña, Selva y Río, afectando cada una de ellas de forma distinta a los efectos de las cartas y del movimiento de los jugadores.
La zona de Avituallamiento (proximidades de Cuzco) es una zona neutral en la que los aventureros podrán prepararse para la incursión en busca de Paititi, no teniendo por tanto ninguna regla especial.
La zona de Montaña (Montaña Peruana) es una zona difícil y accidentada (hay un penalizador a las tiradas del dado de -1 durante todo su recorrido) pero que esconde numerosos tesoros.
La zona de Selva (Selva Amazónica) es una zona densa (hay un penalizador a las tiradas del dado de -3) y muy peligrosa, pero sin duda es el camino más directo a la ciudad perdida.
La zona de Río (Río Madre de Dios) es una zona más segura y más rápida teniendo el equipo adecuado (no hay penalizador al movimiento), aunque de más largo recorrido.

Existen **DOCE casillas especiales** a lo largo de todo el recorrido *(Cuzco, Sacsayhuaman, Ollantaytambo, Paucartambo, Machu Pichu, Salkantay, Vilcabamba, Comunidad Shintuya, Poblado Machiguenga, Pusharo, Poblado Amarakaeri e Incacok)* donde se colocaran las fichas de tesoro así como en las casillas de montaña marcadas como ***"tesoro"***.
Cuando un aventurero caiga en una de estas casillas robará una carta de tesoro y retirará la ficha.

Además las casillas de Salkantay, Poblado Machiguenga, Poblado Amarakaeri e Incacok funcionan como **Puntos de control** cuando un aventurero muere tal y como se explica en el punto 6 de *"Fichas de vida y marcas de restos/trampa"*.
También funciona como **Punto de control** la casilla marcada como ***"Eventos"*** que se explica en el punto 3 *"Cartas de Evento"*

2.- Dado de 10 caras:

El dado de 10 caras representa el movimiento de cada aventurero.

3.- Figuras de los aventureros:

Las figuras de Aventurero representan a los siguientes personajes:

LA BOY-SCOUT

Disciplinada, respetuosa, amante de la naturaleza, responsable y amable con los demás. Durante toda su vida se ha dedicado a inculcar los valores de "buena ciudadanía" de su organización y a perfeccionarse con el objetivo de ser la viva imagen de la BSA, hasta el punto de llegar al final de su instrucción habiendo obtenido prácticamente todas y cada una de las medallas que un explorador scout puede obtener...
Pero para finalizar su instrucción debe enfrentarse a la prueba definitiva, ¡La selva del Amazonas!.
¿Conseguirá las medallas que le faltan y superará la prueba?
Su lema es: **"¡Siempre Preparada!"**

EL EXPLORADOR

Tenaz, con gran espíritu de aventura, instruido, curioso y amigo fiel. Bajo su aspecto de bonachón se esconde una persona inquieta con un espíritu guerrero de fuerza inimaginable, capaz de desafiar al mismísimo dios del sol y de sobrevivir en las condiciones más extremas. Trás años de investigación conoce la ubicación exacta de la ciudad perdida de Paititi y el deseo de explorar sus entrañas y descubrir sus secretos no tiene límite.
¿Serás tú el que te metas en su piel para guiarlo en este largo viaje repletos de peligros? ¿O bien serás el osado que le plantarás cara para impedir que llegue a Paititi antes que tú?
Su lema es: **"Mi pasión por lo desconocido es mi fuerza"**

LA ABUELA

La mejor cocinera del mundo, experimentada, sabia, entrañable y audaz.
No hay plato que se le resista ni receta que desconozca.
Posee el mayor recetario conocido por la humanidad en sus libros ordenados alfabéticamente, lo que ella cariñosamente denomina "mi pequeña biblioteca de Alejandría".
Tras años de búsqueda e investigación descubre que le falta una receta. La receta de la eterna juventud escondida en la mítica ciudad dorada de Paititi.
Bastón en mano se dispone a superar los peligros que esconde la selva con el único propósito de encontrarla.
¿Volverá antes de que se le quemen las croquetas?
Su lema es: **"Barriga llena corazón contento"**

EL CAZADOR

Acechador, preciso, el mejor rastreador que existe, seguro de sí mismo, donde pone el ojo pone la bala.
Se encuentra semiacostado en su butaca de madera de nogal y tapizado de terciopelo en medio de su salón estilo victoriano. Balancea en la mano su copa de licor favorito. El fuego de la chimenea se refleja en sus ojos revelando incontables trofeos de caza colgados a lo largo de toda la estancia.
Tiene la vista fija en el único hueco vacío encima de la chimenea.... Súbitamente coge su sombrero y su rifle y se dirige a la puerta. Su destino, Paititi. Esta vez la bestia mitológica que habita en su interior ocupará su hueco...
Su lema es: **"Nada escapa a mi vista".**

LA ARQUEÓLOGA

Decidida, ambiciosa, rápida, coleccionista compulsiva e inteligente.
Ha viajado a través de medio mundo consiguiendo toda clase de objetos históricos, reliquias perdidas y artefactos legendarios.
Se rumorea que posee la mayor colección de objetos antiguos conocida... pero sin embargo se desconoce la ubicación de los mismos.
Cierto día, a través de una publicación arqueológica internacional de un tal "Explorador" descubre que la ciudad dorada de Paititi puede ser accesible... ¡Qué mejor viaje que uno repleto de reliquias antiguas que añadir a su colección!
Su lema es: **"Lo quiero, lo tengo"**

EL AFRO

Alegre, amante del deporte, noble, impulsivo y constante.
No recuerda nada de su infancia. Solo tiene visiones fugaces de pesas, cansancio y fuego.
Huérfano a una edad muy temprana fue criado por Afromaster, el propietario de un gimnasio bastante peculiar llamado "Afrogym", quien se convirtió en su padre y maestro.
Llegado el momento sería el nuevo dueño de "Afrogym" y de los secretos que oculta en su interior.
Pero cuando cree estar preparado para ello, Afromaster le dice que antes debe someterse a un "ligero" entrenamiento... ir a la selva amazónica y tratar de encontrar "Paititi".
¿Regresará victorioso a Afrogym?
Su lema es: **"No pain No gain"**

4.- Cartas de Evento:

Representan a la madre naturaleza que existe para equilibrar el orden en el interior de sus dominios, la selva amazónica, la montaña peruana y el río Madre de Dios.
Por lo tanto al inicio de la partida no ocurre ningún tipo de evento, pero en cuanto un jugador sobrepase la casilla “Eventos” la madre naturaleza comenzará a actuar.
A partir de ahí el jugador que ostente el turno destapa UNA carta de acontecimiento global en caso de haber sacado en la tirada de movimiento 3, 6 ó 9. Esta carta de Evento afectará a todos los jugadores (incluso a los que estén por detrás de la casilla “Eventos”).
Una vez resuelto el efecto de la carta de evento destapada por el jugador este seguirá su turno de manera normal.

5.- Cartas de Supervivencia:

Son las cartas que te permiten avanzar en tu aventura (ya sea beneficiándote directamente o entorpeciendo las acciones de los demás) y pueden ser de tres tipos: Objeto, Acción y Seguidor.Cada jugador puede tener tantas cartas de supervivencia como quiera siempre que no supere el máximo de 7 cartas en la mano.
Las cartas de objeto y seguidor se “equipan” **SOLO** durante tu turno y se sitúan delante de cada jugador lo que significa que ya están listas para usarse; además sólo se descartan al usarse si de forma específica viene indicado en la carta.

Cada jugador puede equiparse con los objetos y seguidores que quiera hasta un máximo de cuatro (4) cartas de supervivencia mientras que **NO** haya cartas repetidas. Ejemplo: No puedo equiparme dos machetes.

Y OJO: En cada turno **SOLO** puedes equiparte dos cartas.
Además en tu turno puedes quitarte equipo que lleves poniendo la carta que quieras de nuevo en tu mano, respetando el límite de 7 cartas como máximo.
OJO: No puedes en el mismo turno equiparte objetos/seguidores y quitarte objetos/seguidores que ya tengas equipados, o una cosa u otra.

Las cartas de acción se juegan encima del tablero y por el contrario siempre se descartan tras su uso.

Pues bien, tanto las cartas de acción como las habilidades de los objetos/seguidores "equipados" **SOLO** se pueden usar en la **FASE DE ACCIÓN** que se indica en el desarrollo de los turnos, a menos que en la carta venga especificado lo contrario (Pondría textualmente "Puede jugarse cuando quieras" ⚡ en las cartas de acción) que entonces podría jugarse en cualquier momento aunque no te afectase ninguna acción.

Esto hace referencia a los efectos que deben activarse por el jugador voluntariamente, pues hay efectos de las cartas "pasivos" que siempre están activos y que no dependen de la voluntad del jugador, como por ejemplo la carta Loción Anti Insectos:Te previene una sola vez de cualquier ataque de insecto, luego se descarta.
Que se active esta carta no depende de cuando quiera su dueño, sino de cuando reciba un ataque de un insecto que puede ser en cualquier momento.

FASE DE ACCIÓN: En esta fase pueden jugarse todas las cartas de acción y los efectos/habilidades de los objetos/seguidores "equipados", a menos que como se ha indicado venga especificado en la carta o sea un efecto pasivo.
¿Qué jugador es el primero en jugar en esta fase? El jugador que ostenta el turno es el primero que puede jugar una carta de acción o la habilidad de un equipo/seguidor que tenga en la mesa.
Lo hará situando la carta que quiere jugar en el medio del tablero e indicando a los demás jugadores **QUÉ ES** lo que quiere hacer.

¿Como juegan en esta fase el resto de jugadores? El resto de jugadores podrán jugar cartas de acción o habilidades de equipo/seguidores **SIEMPRE QUE** se hayan visto afectados por una acción previa *(REGLA DE LA CADENA).*

Esto significa que "Si no te han hecho nada, no puedes hacer nada".
El aventurero que se haya visto afectado por la acción del jugador que ostenta el turno podrá jugar una carta de acción o una habilidad de su equipo/seguidores, bien en "contestación" a ese jugador o bien dirigiéndose a otro aventurero iniciando así una cadena de acciones (representada por las cartas jugadas en medio del tablero apiladas en una columna).
Una excepción a la regla de la cadena son las cartas que "pueden jugarse cuando quieras" ⚡ ya que las mismas se pueden jugar aunque no hayas sido afectado por ninguna acción tal y como se ha indicado previamente.

¿En qué orden se resuelven las cartas jugadas? De la última jugada (la carta que este más arriba en la "columna") a la primera jugada (la que esta en la base de la "columna").

OJO: Si se jugasen dos o más cartas **FUERA** de la fase de acción, el orden de resolución sería el mismo explicado antes.

EJEMPLO 1.- *El Cazador se encuentra en su turno y juega la carta "Puedo Mirar" (Observa la mano del jugador objetivo. Puedes robarle una carta que elijas) sobre La Arqueóloga la cual al verse afectada por una acción responde con "Uy! Se te cayó" (Descarta una carta al azar de la mano del jugador objetivo), de tal manera que primero El Cazador descartaría una carta de su mano excepto la carta "Puedo mirar" ya que se ha jugado esta sobre el tablero, y luego La Arqueóloga le daría su mano a El Cazador para que le robase una carta.*

EJEMPLO 2.- *El Explorador juega la carta "Uy! Se te rompió!" (Descarta una carta de "OBJETO" al azar que tenga en la mesa el jugador objetivo incluyendo tesoros) sobre La Boy-Scout, la cual responde con "No es mi talla" (El jugador objetivo se sube a la mano la carta de objeto de tu elección que tenga en la mesa), de tal manera que La Boy-Scout pone a salvo un tesoro valioso que tiene equipado y luego se descartaría al azar de una de sus cartas de la mesa.*

OJO: Los efectos/habilidades de las cartas equipadas se juegan igual que las cartas de acción y también seguirían la regla de resolución "del último jugado al primero" debiendo colocarse en la columna como el resto de las cartas jugadas.

EJEMPLO 3.- *La Abuela juega el efecto de la carta de seguidor animal "Mono adiestrado" (roba una carta de objeto a un jugador) sobre El Afro, el cual como respuesta activa la habilidad de su objeto "Cantimplora" (cura 1 punto de vida y luego se descarta), de tal manera que primero El Afro recuperaría un punto de vida y luego La Abuela robaría una carta de objeto a El Afro entre las cuales ya no estaría la cantimplora al haber sido usada y descartada.*

EJEMPLO 4.- *La Boy Scout juega el efecto de la carta "Mira al perezoso" (El jugador objetivo pierde su **PRÓXIMO** turno observando escalar a un perezoso) sobre el Afro, el cual decide jugar otro "Mira al perezoso" pero esta vez sobre la Abuela!!. Al haber sido objetivo de una acción, la Abuela puede seguir la cadena y jugar sus cartas, decidiendo que lo mejor es jugar otra carta de "mira al perezoso" pero esta vez sobre la Boy Scout y que todos pierdan su próximo turno. Finalmente la Boy Scout decide activar el efecto de su carta de equipo "ración de comida" y curarse un punto de vida finalizando así la cadena de acciones.*

6- Cartas de Tesoro:

Son las mejores cartas a priori del juego y son **TODAS** objetos permanentes (no se descartan nunca al ser usados), ya que representan reliquias legendarias que quedaron en el olvido y que vosotros aventureros habéis recuperado.
Por esa razón cada jugador puede tener un máximo de **DOS** cartas de tesoro en la mano y **DOS** cartas de tesoro equipadas.

OJO: Las cartas de tesoro deben equiparse igual que los objetos normales (solo en tu turno y solo dos por turno) y siguen las mismas reglas que el resto de objetos, o sea, se deben utilizar sus habilidades en la fase de acción de los jugadores a menos que venga especificado en la propia carta o sea un efecto pasivo.

7- Fichas de vida y Marcas de Restos/Trampa:

Las fichas de vida representan la vida de tu aventurero, por lo que si se reduce a cero (te quedas sin fichas por los puntos de daño sufridos) mueres.

OJO: No se permite usar ninguna carta de curación si la salud del aventurero esta al máximo.

Las marcas de restos se usan cuando se produce la muerte de un aventurero debiéndose seguir los siguientes pasos:
Uno.- Se coloca una marca de restos en la casilla del tablero donde el aventurero se encontraba.
Dos.- Se amontona el equipo y seguidores que ese aventurero tenía 8 equipados (estaban en la mesa) a un lado del tablero.
Tres.- El jugador descarta toda su mano.
Cuatro.- Se coloca la figura de aventurero en el último punto de control por el que pasó o bien en la casilla de “Eventos” (si no llegó a ninguno).
Cinco.- Ese jugador **CUANDO LE LLEGA EL TURNO** coloca sus fichas de vida, roba 4 cartas de supervivencia y 1 carta de Tesoro y **PASA** el turno.

El resto de jugadores pueden saquear los objetos de equipo y seguidores apartados a un lado del tablero siempre que caigan en la casilla donde se encuentra la marca de restos.

Las marcas de restos tienen en su reverso marcas para distintas trampas que se pueden colocar por los jugadores a lo largo de la aventura como resultado del efecto de ciertas cartas.

ACLARACIONES DEL AUTOR

Aclaraciones Generales

Si habéis estado atentos a las instrucciones os habréis percatado de ciertas notas marcadas como "**OJO**", las cuales son importantes tener en cuenta para el correcto desarrollo de la partida.

Aun así el autor considera necesario aclarar o más bien aconsejar sobre cómo actuar en otras situaciones como son:

1.- Descarte: Las cartas descartadas deberían ir a un lugar separado para luego poder mezclarlas y que vuelvan a formar el mazo correspondiente en caso de que se termine dicho mazo, de manera que durante la partida existirá el mazo de donde se roban las cartas y un "montón o mazo de descarte".

2.- Descartar al Azar: Indudablemente cada grupo de jugadores acordará su propio sistema de cómo han de descartarse al azar las cartas de la mano/mesa, aunque me permito aconsejar el siguiente.
Cuando un jugador deba descartarse o sea obligado a descartarse de una carta al azar debería mezclar en su mano las cartas "objetivo" del descarte (bien las de la mano, bien las de la mesa o bien ambas) y mezclarlas de manera oculta a los demás jugadores a efecto de que no se vea el dorso de las cartas (pues de otra manera siempre descartaríamos el tesoro).
Una vez realizada esta operación iría contando las cartas mezcladas hasta un número aleatorio dicho por otro jugador que sería la carta a descartar.

3.- Anotaciones en folio o papel: Se recomienda usar un folio o papel para llevar un control de las cartas que tienen un efecto que dura un número determinado de turnos o de las cartas que tienen cargas de uso. Así mismo es necesario su uso al aparecer la carta de evento "Caos".

Aclaraciones específicas

Se recomienda retirar del juego las cartas de evento "Hoy por ti mañana por mi", "A traición" y "Caos" y la carta de tesoro "Brazales de Uku Pacha" en el modo de dos jugadores.

MODOS DE JUEGOS OPCIONALES

Para hacer una experiencia de juego lo más variada posible en jugadores que ya hayan probado el *"modo estándar"* del juego, se sugieren las siguientes alternativas, si bien cada grupo de exploradores podrá investigar y proponer otras formas de juego.

Modo de Juego RÁPIDO: En este modo de juego **NO HAY EVENTOS**, por lo que cuando un aventurero pase la casilla de eventos del tablero no sucederá nada. La madre naturaleza no se opone a tu llegada a Paititi y te desea una feliz exploración...siempre que el resto de aventureros este de acuerdo....

Modo de Juego EXTREMO: En este modo de juego LA MUERTE ES PERMANENTE. Ganará el aventurero que primero llegue a Paititi o bien el último que quede con vida...solo puede quedar uno.
Si un jugador pierde todas sus vidas muere definitivamente. Este jugador se convertirá en un espíritu aliado de la Madre Naturaleza que podrá deambular por el tablero sin restricciones (podrá moverse hacia atrás si lo desea). Cuando llegue su turno robará una carta de supervivencia que:
*Si es una carta de objeto podrá descartarla o equipársela y usarla todos sus turnos. (Tiene que ser muy terrorífico ver a un espíritu con un revolver...)
*Si es una carta de acción podrá usarla inmediatamente contra cualquier jugador vivo.
*Si es una carta de seguidor deberá descartarla. (Nadie seguiría a un fantasma con ansias de venganza...).
En todo caso, los aventureros no podrán sufrir daño en la zona de Avituallamiento ni en las casillas especiales del tablero

Modo de Juego COOPERATIVO:
¡Vive la aventura en pareja!,
Dos aventureros podrán ayudarse para conseguir que uno de ellos (o los dos) lleguen a Paititi, ganando así la partida.
Este modo de juego tiene las siguientes peculiaridades:

*Ambos jugadores de la pareja juegan su turno a la vez. Así con cuatro (4) jugadores se jugarían como "dos turnos" y en seis (6) jugadores se jugarían como "tres turnos"."

*En la fase de "equiparse o robar" el jugador puede donar cartas de equipo o seguidor que tenga en la mesa a su pareja sin recibir nada a cambio

*En la fase de *"equiparse o robar"* el jugador puede intercambiar cartas de su mano con las de su pareja, siempre un número igual de cartas. *"Si yo te doy dos tú me das dos"*.

*Un jugador puede jugar cartas de acción cuando algo afecte a su pareja como *"si le hubiera"* afectado a él mismo, aunque el resultado de la acción **SOLO** afecta a quien va dirigida.
(Esa pareja elegiría quien de los dos responde a la acción).

*Las cartas son **INDIVIDUALES**. Esto quiere decir que yo no puedo curar a mi compañero con una cantimplora que tenga yo equipada. Tendría que habérsela dado en la fase de "equiparse o robar" para que la tuviera él.

Modo de Juego PERSONALIZADO: En este modo de juego cada uno de los personajes tiene una habilidad en concreto, así que ¡Elige sabiamente!.

* La Boy-Scout: Es la que más entiende de supervivencia del grupo, por lo tanto puede tener equipada una carta más de equipo o seguidor (o sea, 5 en vez de 4).

* El Cazador: Su puntería y manejo de las armas de fuego no tiene rival, por lo tanto hace un punto de daño adicional cuando dispara con armas de fuego.

* La Abuela: Sabe sacar partido a todo alimento, por lo tanto recupera un punto adicional de vida al usar una cantimplora o una lata de comida.

* El Explorador: Nadie conoce la región como él, por lo tanto avanza más rápidamente en la selva (sufre un penalizador de -2 a la tirada en vez de -3).

* La Arqueóloga: Nadie sabe más de artefactos antiguos, por lo tanto puede intercambiar tesoros que tenga equipados por tesoros que tenga en su mano de forma gratuita durante su fase uno del turno.

* El Afro: Es el más versátil al haberse criado con Afromaster, por lo tanto al inicio de cada turno puede elegir la habilidad de otro aventurero que este jugando la partida.

CONCLUSIÓN

Una vez llegados a este punto ya estáis preparados para la aventura así que ahora disponeos a pasarlo bien, que en definitiva es el verdadero objetivo de este juego.

Ante cualquier disputa o duda ante las reglas del juego que surja entre los jugadores ésta se someterá a votación, aunque la última palabra la tendrá el dueño del mismo.

AFROGAMES S.L. CIF: B88417787
C/MIGUEL ANGEL BLANCO Nº 3 MEJORADA DEL CAMPO, MADRID, ESPAÑA
UN JUEGO DE RAUL DALORTO RODRIGUEZ Y ALBERTO DEL RIO LOPEZ
ILUSTRADO Y MAQUETADO POR DANIEL LAGUNILLA MUÑOZ