

DANILO VALENTE Y RODRIGO REGO

# LANDMARKS

CREAD UN CAMINO CON PALABRAS



*Tu grupo está perdido en lo más profundo de la jungla de una isla, pero tú estás de regreso en el campamento... ¡con el único mapa y un viejo walkie-talkie!*

*Envíales pistas de una sola palabra para guiarlos en su camino y, con suerte, revelar la ruta que los llevará al tesoro, evitando (o al menos intentándolo) los **peligros** que acechan a cada paso. En esta isla **cada palabra cuenta**.*

*Para reclamar la **victoria**, encontrad el **tesoro** y salid de la isla. Y, además, no recibáis una **maldición**, no os **perdáis** y no os quedéis **sin agua**. ¡Podéis conseguirlo!*

## COMPONENTES

- 1 tablero de isla
- 1 tablero de progreso
- 32 losetas de pista
- 150 cartas de mapa
- 1 rotulador
- 1 soporte



7

**LÍMITE DE AGUA**

Refracta los límites y reduce el LÍMITE DE AGUA

AGUA

Refracta los límites hasta el LÍMITE DE AGUA

**TESORO**

Encuentra los y salid con vida

**MALDICIÓN**

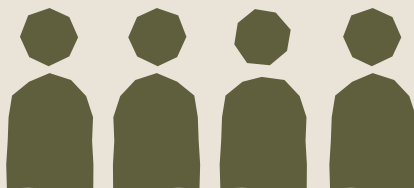
Refracta el maldeito y abandona la isla maldita

**AMULETO**

Amulo 1 MALDICIÓN

**SALIDA**

Abandona la isla y reparte el tesoro



**Grupo**

# PREPARACIÓN

- 1 Coloca el **tablero de isla** en el centro de la mesa, por cualquier lado. La única diferencia es que uno de los lados está más detallado.
- 2 Elegid a una persona para que haga de «**Guía**», que será la encargada de darle indicaciones al Grupo. El resto de personas formarán el «**Grupo**».
- 3 Quien haga de Guía toma el **rotulador**.
- 4 Quien haga de Guía toma aleatoriamente **1 carta de mapa**, manteniéndola oculta al Grupo. Usad una carta verde para jugar en modo cooperativo, en dificultad normal, o una amarilla para jugar en modo cooperativo, en dificultad difícil. Las cartas rojas son para jugar en modo competitivo.
- 5 Encuentra las **3 palabras iniciales de la carta de mapa**. Escribe cada una de ellas en losetas separadas.
- 6 **Coloca estas losetas** en los espacios correspondientes del **tablero de isla** (con las palabras boca arriba). Estas palabras serán las primeras 3 pistas que usarás para guiar al Grupo hacia la victoria.
- 7 Coloca **el tablero de progreso** cerca del Grupo, con el lado cooperativo boca arriba.
- 8 Coloca **7 losetas en blanco en el tablero de progreso** y mantén el resto de losetas a un lado. **IMPORTANTE:** Quien haga de Guía solo puede usar las losetas que están en el tablero de progreso para dar pistas al Grupo.

## CÓMO JUGAR

En cada ronda, tendréis que:

1. **Dar una pista:** Quien haga de Guía piensa en una pista formada por una sola palabra. Luego, la escribe en una loseta que toma del tablero de progreso.
2. **Colocar la pista:** El Grupo decide de manera conjunta en qué espacio ha pensado quien hace de Guía para colocar la loseta. Luego, colocan la loseta en el espacio que hayan decidido.
3. **Explorar la isla:** Quien haga de Guía le dice al Grupo qué hay en el espacio que acaban de explorar (una maldición, un amuleto, una trampa, agua, un tesoro o nada), teniendo en cuenta la carta de mapa. Luego, marca con el rotulador el efecto correspondiente en el tablero de progreso, si fuera necesario.
4. **Comprobar resultado:** Quien haga de Guía comprueba si la partida ha terminado, resultando en victoria o derrota. En caso contrario, continuad jugando. Seguid explorando la isla hasta que podáis abandonarla de forma victoriosa.

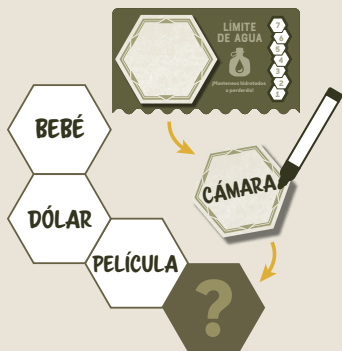
# 1 DAR UNA PISTA

Quien haga de **Guía** trata de llevar a su **Grupo** hacia **espacios inexplorados de la isla**, pensando en **pistas de una sola palabra**. Debe escribir la pista de una sola palabra en una **loseta tomada del tablero de progreso**.

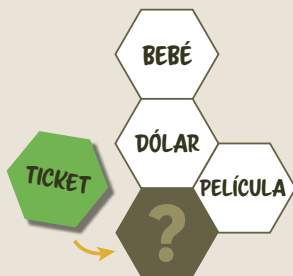
Esta **pista** debe estar relacionada o conectada a **pistas** ya colocadas en el tablero, para dirigir al **Grupo** hacia el espacio que quiere que exploren.

- Solo están permitidas las pistas de una sola palabra («*pasamontañas*» es una pista válida, pero «*heavy metal*» no). Los acrónimos están permitidos («NASA», «ONU», etc.), pero los que no se pronuncian como palabras no («DNI», «ADN», etc.).
- Escribe solamente la palabra (también puedes decirla en voz alta), y no añadas ningún contexto (no digas algo como «*si has visto la película Matrix lo entenderás*»).
- No uses palabras con la misma raíz que las ya presentes en el tablero (si ya está la pista «*conocimiento*», no puedes usar «*conocido*», «*conocer*», etc.).
- Las pistas deben de estar relacionadas con el **significado** de las palabras. No des pistas basadas en rimas, número de letras, posición de palabras que ya se encuentran en el tablero o la dirección a la que quieras enviar al Grupo.

La pista «**CÁMARA**» hace referencia solo a **PELÍCULA**, y no a **BEBÉ** o **DÓLAR**. Es una buena pista para guiar al Grupo al espacio solamente adyacente a **PELÍCULA**.



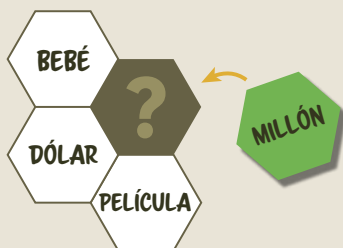
La pista «**TICKET**» se puede relacionar tanto con **DÓLAR** como con **PELÍCULA**. Es una buena pista para guiar al Grupo al espacio adyacente a ambas palabras.



## 2 COLOCAR LA PISTA

El **Grupo** decide de forma conjunta en qué espacio colocar la loseta (sin dar indicaciones para futuras pistas, por supuesto). Podéis explorar cualquier espacio adyacente a losetas ya colocadas en el tablero. Una vez el **Grupo** haya decidido, colocad la loseta en el espacio acordado. Esta nueva palabra servirá como pista para seguir explorando la isla.

*La pista «MILLÓN» ha sido colocada adyacente a BEBÉ, PELÍCULA y DÓLAR, ya que el Grupo ha considerado que estaba relacionada con las 3 pistas.*



## 3 EXPLORAR LA ISLA

Quien haga de **Gufa** consulta la carta de mapa para ver qué se encuentra en el espacio que el **Grupo** acaba de explorar. Si es un objeto o un peligro, lo anuncia («¡Es una trampa!», o «¡Habéis encontrado un Tesoro!»), o si, por el contrario, el espacio está vacío, dice que no hay nada. A continuación, aplica el efecto:

**TESORO**



Marca 1 tesoro en el tablero de progreso. Hay 3 en dificultad normal y 4 en difícil. Encontrad tantos como podáis antes de abandonar la isla, pero necesitaréis al menos 1 para obtener la victoria.

**MALDICIÓN**



Cuando encontréis la primera maldición, márcala en el tablero de progreso. Hacedos con el amuleto antes de encontrar la salida. Si no lo hacéis, o si os encontráis con una segunda maldición, perdéis la partida.

**AMULETO**



Anula 1 maldición, por lo que ignoráis su efecto. Tanto si lo encontráis antes o después de encontrar una maldición, márcalo en el tablero de progreso.

**TRAMPA**



Retira 1 loseta del tablero de progreso y reduce permanentemente el límite de agua al rellenar. Marca con una X el espacio superior del límite de agua que no tenga ya una X.

**AGUA**

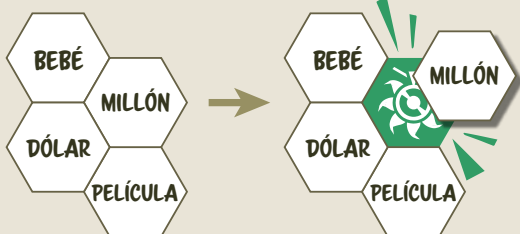


Rellena las losetas del tablero de progreso con las losetas que se encuentran a un lado. Rellena hasta el límite de agua indicado por el espacio superior del tablero de progreso que no tenga una X.

### 3 EXPLORAR LA ISLA

El espacio donde el Grupo ha colocado «MILLÓN» contenía un amuleto 🍀.

Si más adelante se encuentran con una maldición, este amuleto la anulará.



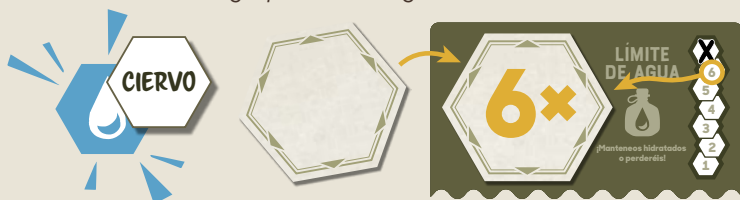
La siguiente pista es «CANTIDAD», y el Grupo coloca la loseta adyacente solamente a «MILLÓN».

Este espacio contenía una trampa 🕸️: Retira 1 loseta del tablero de progreso y marca con una X el espacio superior del límite de agua (reduciendo permanentemente la cantidad de losetas que se rellenarán cuando encontréis agua).



**Consejo:** Atravesar el camino más corto puede ser arriesgado. Si crees que el Grupo acabará encontrando un espacio peligroso en vez del que estás pensando, intenta primero darles una pista hacia un espacio adyacente.

Si encontráis un espacio con agua 🚰, rellena las losetas del tablero de progreso hasta el límite de agua indicado por el espacio superior del tablero de progreso que no tenga una X. Luego, pasad a la siguiente ronda.



## ¡ENCONTRAR AGUA EN LA ISLA ES CRUCIAL!

Si os quedáis sin losetas en el tablero de progreso antes de encontrar la salida, moriréis (quiero decir, perderéis).

## ¡¡IMPORTANTE!

Quien haga de Guía solo puede revelar lo que habéis descubierto en el nuevo espacio, sin decir si ese era el lugar donde tenía la intención de que fuerais.

# 4 COMPROBAR RESULTADO

Si no habéis encontrado la salida 🚪 y no quedan losetas en el tablero de progreso, **HABÉIS PERDIDO**. Volved a intentarlo e intentad conseguir agua la próxima vez.

En caso contrario, continuad jugando una nueva ronda.



Si habéis encontrado la salida 🚪:

- Si tenéis más maldiciones 🗡️ que amuletos 🍀, **HABÉIS PERDIDO**. Volved a intentarlo, ¡podéis conseguirlo!
- En caso contrario, comprobad la siguiente tabla para saber qué tal lo habéis hecho:

🔮 ENCONTRADOS	RESULTADO
0	<b>HABÉIS PERDIDO</b>
1	Si consideráis esto un éxito...
2	Victoria satisfactoria
3	Impresionante logro
4*	¡Hazaña legendaria!

\* SOLO EN DIFICULTAD DIFÍCIL





# MODO COMPETITIVO






Formad 2 equipos de al menos 2 personas cada uno. Elegid 1 carta roja de mapa aleatoriamente, usad el lado del tablero de progreso para el modo COMPETITIVO y utilizad las reglas para el modo cooperativo con las siguientes excepciones.

¡El primer equipo en conseguir 4 tesoros (sin estar maldito) GANARÁ LA PARTIDA!





## CÓMO SE JUEGA

- Los dos equipos compiten para ver cuál obtendrá primero 4 tesoros. Ambos equipos tendrán una persona que hará de Guía y ambas utilizarán la misma carta de mapa. Elegid aleatoriamente qué equipo empezará primero (equipo verde); el que vaya en segundo lugar (equipo azul) comenzará la partida con 1 amuleto  (está marcado en el tablero de progreso).
- Los equipos se irán turnando, de forma que quien haga de Guía dará una pista de una sola palabra, escribiéndola en una loseta vacía y entregándosela a su equipo para que decida dónde colocarla. La nueva loseta puede hacer referencia a cualquier pista ya presente en la isla, sin importar qué equipo la haya escrito.
- Las losetas no estarán en el tablero de progreso, por lo que podéis utilizar cualquier cantidad y no hay límite de uso.
- En las cartas rojas de mapa no hay espacios con agua , trampas  o salida .

## ENCONTRAR TESOROS

- Hay 4 tesoros verdes  para el equipo verde, 4 tesoros azules  para el equipo azul y 2 tesoros dorados  que pueden ser obtenidos por cualquier equipo.
- Los tesoros son obtenidos por el equipo del color correspondiente, sin importar quién haya caído en ese espacio (por ejemplo: si el equipo verde coloca una loseta en un espacio con un tesoro azul, lo obtiene el equipo azul). Sin embargo, los tesoros dorados son neutrales, por lo que los obtendrá el primer equipo que los encuentre.

## MALDICIONES, AMULETOS Y VICTORIA

- El equipo verde (que empieza en segundo lugar) comienza la partida con 1 amuleto . Esto significa que si se encuentra con 1 maldición  ignora su efecto. Como de costumbre, el amuleto  del mapa se lo queda el equipo que lo encuentre, así como las maldiciones .
- El primer equipo que se encuentre con una maldición que no pueda ser anulada por un amuleto habrá **PERDIDO** la partida.
- El primer equipo que consiga 4 tesoros (en cualquier combinación entre los de su color y los neutrales) y que no esté maldito, **GANA** la partida. Si el equipo está maldito y no tiene un amuleto para anular la maldición cuando ha encontrado el 4º tesoro, habrá **PERDIDO** y **el otro equipo se alzar**á con la victoria. Por lo tanto, aseguraos de encontrar el amuleto si estáis malditos antes de que se revele el 4º tesoro (ya sea por vuestro grupo o por el rival).

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

AUTORÍA: Danilo Valente y Rodrigo Rego  
ILUSTRACIONES: Aeron Ng  
DISEÑO GRÁFICO: KOMBOH / Michael Mateyko  
TEXTO: Nathan Thornton  
EDICIÓN: William Niebling  
DESARROLLO: Ben Harkins, Rich Gain, Ian Birdsall  
EDITORIAL: Floodgate Games

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN EDITORIAL: Álex Garcigregor  
ILUSTRACIÓN PORTADA: César Vergara  
TRADUCCIÓN: Sergio Pérez  
Revisión: Llubí y Sergio Pérez  
MAQUETACIÓN: Paola Prieto

tranjisgames.com | info@tranjisgames.com  
 @tranjisgames

