AETERNA



NORTH

EXPEDICIÓN

01 EL JUEGO

Prepárate para lo desconocido.

Zarpa antes que tus rivales. Y llega donde ninguno de ellos ha llegado.

NORTH es un juego de exploración competitiva. Cada jugador prepara expediciones, reúne lo necesario para afrontar el viaje y decide cuándo está dispuesto a zarpar. Pero ninguna preparación elimina por completo la incertidumbre.

3	48	36	5	7
JUGADORES	CARTAS	EXPEDICIÓN	MANO INICIAL	MÁX. EN MANO

OBJETIVO

Completa antes que tus rivales una ruta formada por tres descubrimientos: Horizonte I, Horizonte II y Horizonte III.

El primer jugador que descubre una carta de Horizonte III gana inmediatamente.

3
HORIZONTES

Llegar primero es la victoria.

> PRINCIPIO CENTRAL
> La preparación reduce la incertidumbre. Nunca la elimina.

02 COMPONENTES

Dos familias. Una carrera.

NORTH contiene 48 cartas: 36 de Expedición y 12 de Horizonte.

EXPEDICIÓN

36

9 NAVEGACIÓN · 9 PROVISIONES · 9 TRIPULACIÓN · 9 FUERZA

HORIZONTE

12

4 cartas de nivel I · 4 de nivel II · 4 de nivel III

CATEGORÍA	ORDINARIAS	ADVERSIDAD	TOTAL
NAVEGACIÓN	8	1	9
PROVISIONES	8	1	9
TRIPULACIÓN	8	1	9
FUERZA	8	1	9
TOTAL	32	4	36

DOBLE FUNCIÓN

Las 4 cartas de Adversidad siguen siendo cartas normales de su categoría. Pueden emplearse en una expedición o sacrificarse para perjudicar la preparación de un rival.

03 ICONOGRAFÍA DE EXPEDICIÓN

Veinte diseños. Cuatro categorías.

Cada categoría reúne cuatro diseños ordinarios por duplicado y una Adversidad única.

NAVEGACIÓN



Aparejo

×2



Drakkar vikingo

×2



Remo

×2



Timón

×2



Tormenta

ADVERSIDAD ×1

PROVISIONES



Barril de madera

×2



Caldero de hierro

×2



Escasez

ADVERSIDAD ×1



Pescado seco

×2



Saco de grano

×2

TRIPULACIÓN



Enfermedad

ADVERSIDAD ×1



Liderazgo

×2



Logística

×2



Navegación

×2



Observación

×2

FUERZA



Casco vikingo

×2



Emboscada

ADVERSIDAD ×1



Escudo vikingo

×2

Espada nórdica

×2



Hacha vikinga

×2

04 ICONOGRAFÍA DE HORIZONTE

Una ruta. Tres descubrimientos.

Cada nivel contiene cuatro Horizontes distintos. Una expedición debe superar I, después II y finalmente III.

HORIZONTE I — 2 categorías distintas


Costa baja


Isla rocosa


Bahía


Cabo

HORIZONTE II — 3 categorías distintas


Archipiélago


Fiordo


Estuario


Costa acantilada

HORIZONTE III — Las 4 categorías


Gran isla


Costa abrupta


Tierra helada


Tierra lejana

05 PREPARACIÓN

Antes de comenzar.

Prepara los Horizontes
Separa las 12 cartas en tres grupos de cuatro: I, II y III. Colócalas boca abajo en orden aleatorio.

Prepara Expedición
Mezcla una sola vez las 36 cartas de Expedición al inicio y forma un mazo común boca abajo.

Reparte 5 cartas
Cada jugador comienza con 5 cartas. La mano no puede superar 7 cartas al finalizar una acción.

Determina quién empieza
No se aplica compensación por posición inicial.

06 EL TURNO

Una decisión.

En tu turno realizas una sola acción. Cuando termina de resolverse, el turno pasa al siguiente jugador.

ACCIÓN	FUNCIÓN
ABASTECERSE	Robar cartas y mejorar tu preparación.
ZARPAR	Arriesgar una expedición e intentar descubrir el siguiente Horizonte.
SAQUEAR	Gastar FUERZA para intentar arrebatar una carta a un rival.
ADVERSIDAD	Sacrificar una carta especial para debilitar una categoría de la mano rival.

07 ABASTECERSE

Preparar el viaje.

Cuando eliges ABASTECERSE, roba 2 cartas del mazo de Expedición. Puedes hacerlo aunque ya tengas 7 cartas.

> **LÍMITE DE MANO**
> Si después de robar superas 7 cartas, elige cuáles conservar. Las restantes se colocan boca abajo en el fondo del mazo.

---

08 PROGRESIÓN DE LA EXPEDICIÓN

Cada Horizonte exige más.

HORIZONTE	PREPARACIÓN BÁSICA	CON 1 CONT.	CON 2 CONT.	CON 3 CONT.
I	2 categorías distintas	3 cartas	4 cartas	5 cartas
II	3 categorías distintas	4 cartas	5 cartas	6 cartas
III	las 4 categorías	5 cartas	6 cartas	7 cartas

Las contingencias son cartas adicionales con las que intentas cubrir la exigencia imprevista del viaje. Deben pertenecer a categorías distintas entre sí, aunque pueden repetir categorías ya presentes en la preparación básica.

> **IDEA CLAVE**
> Cuanto más preparas la expedición, más posibilidades tienes de éxito. Pero todo lo que llevas contigo se arriesga.

09 ZARPAR

Lo desconocido decide.

Compromete la preparación

Coloca boca arriba la preparación básica de tu siguiente Horizonte. Añade entre 1 y 3 contingencias boca abajo.

Realiza un corte ciego

Un rival corta el mazo de Expedición sin mirar las caras. No es necesario barajar.

Revela la exigencia

Revela la primera carta del mazo tras el corte. Solo importa su categoría: NAVEGACIÓN, PROVISIONES, TRIPULACIÓN o FUERZA.

Revela las contingencias

Si al menos una de tus contingencias coincide con la categoría revelada, la expedición tiene éxito. Si no, fracasa.

> **EJEMPLO**
> Horizonte II exige 3 categorías distintas. Preparas NAVEGACIÓN + PROVISIONES + TRIPULACIÓN y añades como contingencias NAVEGACIÓN + FUERZA. Si la carta revelada es NAVEGACIÓN o FUERZA, triunfas. Si revela PROVISIONES o TRIPULACIÓN, fracasas.

10 ÉXITO Y FRACASO

Todo viaje tiene un coste.

ÉXITO

Todas las cartas comprometidas se consumen. Revela la carta superior del nivel de Horizonte correspondiente y colócala delante de ti como parte permanente de tu ruta.

FRACASO

No descubres ningún Horizonte. Todas las cartas comprometidas también se consumen. No recuperas ninguna.

11 HORIZONTES Y VICTORIA

Una ruta de tres descubrimientos.

Tu ruta crece siempre en este orden: Horizonte I → Horizonte II → Horizonte III. Los Horizontes ya descubiertos no pueden ser saqueados, atacados ni perderse.

VICTORIA

El primer jugador que descubre Horizonte III gana inmediatamente. No se completa la ronda.

12 CIRCULACIÓN DEL MAZO

Después de resolver ZARPAR, la carta revelada para determinar la exigencia y todas las cartas consumidas se colocan boca abajo en el fondo del mazo. No se baraja. Antes de la siguiente expedición se realizará un nuevo corte ciego.

13 SAQUEAR

Tomar lo que otro había preparado.

SAQUEAR es una acción de turno. Su valor no está solo en el botín: también proporciona información parcial sobre la mano rival.

Paga 1 FUERZA

Juega una carta de FUERZA de tu mano. Quedará consumida al resolver la acción.

Elige un rival

Debe tener al menos 4 cartas en la mano.

Determina la categoría

Un rival corta el mazo de Expedición y se revela la primera carta. Su categoría indica qué tipo de recurso puede ser saqueado.

Examina 2 cartas

El objetivo presenta su mano boca abajo. Elige 2 cartas al azar y míralas en secreto.

Resuelve

Si alguna coincide con la categoría indicada, roba una coincidente. Si ambas coinciden, eliges cuál. Si ninguna coincide, el saqueo fracasa.

INFORMACIÓN

Las dos cartas examinadas solo las conoce el saqueador. Incluso un saqueo fallido puede revelar información útil, pero nunca la mano completa.

14 ADVERSIDADES

El viaje también puede volverse contra otros.

Existen 4 cartas de Adversidad, una por categoría. Cada una tiene doble uso: puede jugarse como carta normal de Expedición o sacrificarse como acción ofensiva.

CARTA	CATEGORÍA	EFECTO ADVERSO
TORMENTA	NAVEGACIÓN	El rival devuelve al fondo 1 NAVEGACIÓN.
ESCASEZ	PROVISIONES	El rival devuelve al fondo 1 PROVISIONES.
ENFERMEDAD	TRIPULACIÓN	El rival devuelve al fondo 1 TRIPULACIÓN.
EMBOSCADA	FUERZA	El rival devuelve al fondo 1 FUERZA.

COMO EXPEDICIÓN

Cuenta exactamente como una carta ordinaria de su categoría. Su efecto adverso no se activa.

COMO ADVERSIDAD

Consume tu turno. Elige un rival; si posee una carta de la categoría indicada, él mismo elige una y la devuelve al fondo del mazo.

COSTE DE OPORTUNIDAD

Una Adversidad también podría haberte servido para preparar tu propia expedición. Atacar significa renunciar a avanzar con esa carta.

15 INTERACCIONES CLAVE

Cuando las decisiones se cruzan.

SAQUEO + ADVERSIDAD

Si robas una carta de Adversidad durante un saqueo, conserva todas sus propiedades. En un turno posterior podrás usarla como recurso o como Adversidad.

ADVERSIDAD + MANO PREPARADA

Las cartas que siguen en la mano todavía pueden ser afectadas. Una vez declaras ZARPAR y colocas la expedición, ninguna Adversidad puede jugarse como reacción.

ADVERSIDAD EN UNA EXPEDICIÓN

Si una Adversidad forma parte de la preparación básica o de las contingencias, solo cuenta su categoría. Su efecto ofensivo se ignora.

SAQUEO + LÍMITE DE MANO

Como SAQUEAR consume primero 1 FUERZA y como máximo roba 1 carta, no puede hacer que superes 7 por sí solo.

16 CASOS ESPECIALES

Reglas que conviene recordar.

Mano de 7 cartas

Puedes ABASTECERTE. Robas 2 y eliges las 7 que conservas.

Fracaso con 7 cartas

Si comprometes las 7 y fracasas, tu mano queda vacía. En tu siguiente turno deberás reconstruirla.

Sin contingencias

No se puede ZARPAR sin al menos 1 contingencia.

Carta revelada adversa

Al determinar la exigencia o la categoría de un saqueo, una Adversidad solo aporta su categoría; no activa su efecto.

17 RESUMEN RÁPIDO

Una partida, de un vistazo.

PREPARACIÓN

- 3 jugadores.
- 36 cartas de Expedición; 12 de Horizonte.
- 5 cartas iniciales; máximo 7.
- Tres grupos de Horizonte: I, II y III.

CADA TURNO

- ABASTECERSE: roba 2.
- ZARPAR: intenta tu siguiente Horizonte.
- SAQUEAR: gasta 1 FUERZA.
- ADVERSIDAD: debilita una categoría rival.

SAQUEAR

- Consume 1 FUERZA.
- Corte ciego y categoría aleatoria.
- Examina 2 cartas rivales en secreto.
- Roba 1 coincidente si existe.

ADVERSIDADES

- Una por cada categoría.
- Sirven como recurso normal o como ataque.
- El rival pierde 1 carta de la categoría afectada.
- Las cartas usadas vuelven al fondo del mazo.

ZARPAR

- I: 2 categorías básicas.
- II: 3 categorías básicas.
- III: las 4 categorías.
- Añade entre 1 y 3 contingencias.
- Un rival corta; revela la categoría superior.
- Coincidencia = éxito; sin coincidencia = fracaso.
- En ambos casos, toda la expedición se consume.

VICTORIA

El primer jugador que descubre Horizonte III gana inmediatamente.

UNA RUTA.
TRES DESCUBRIMIENTOS.

I · II · III