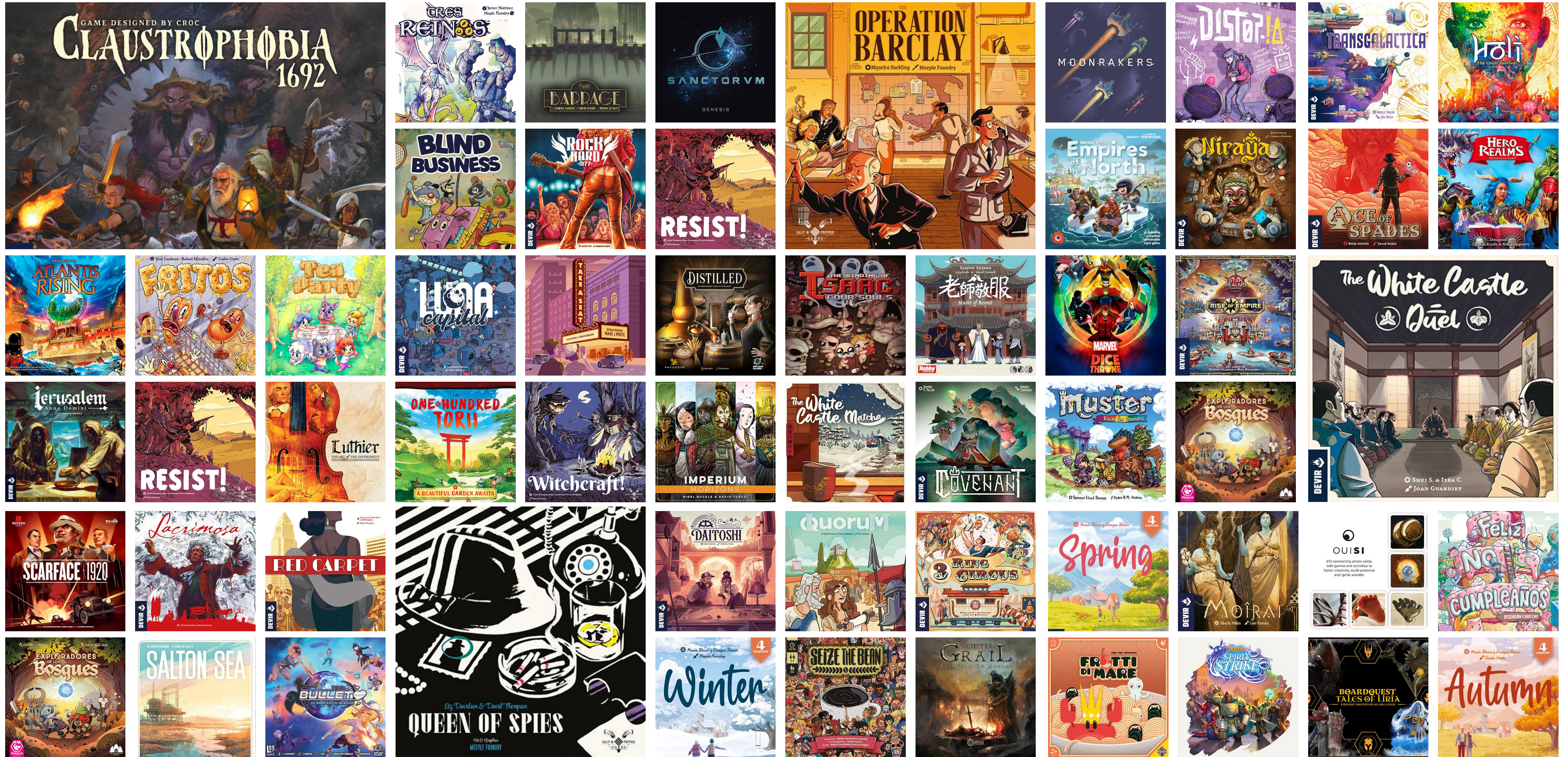
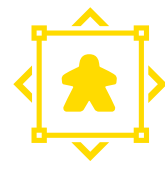
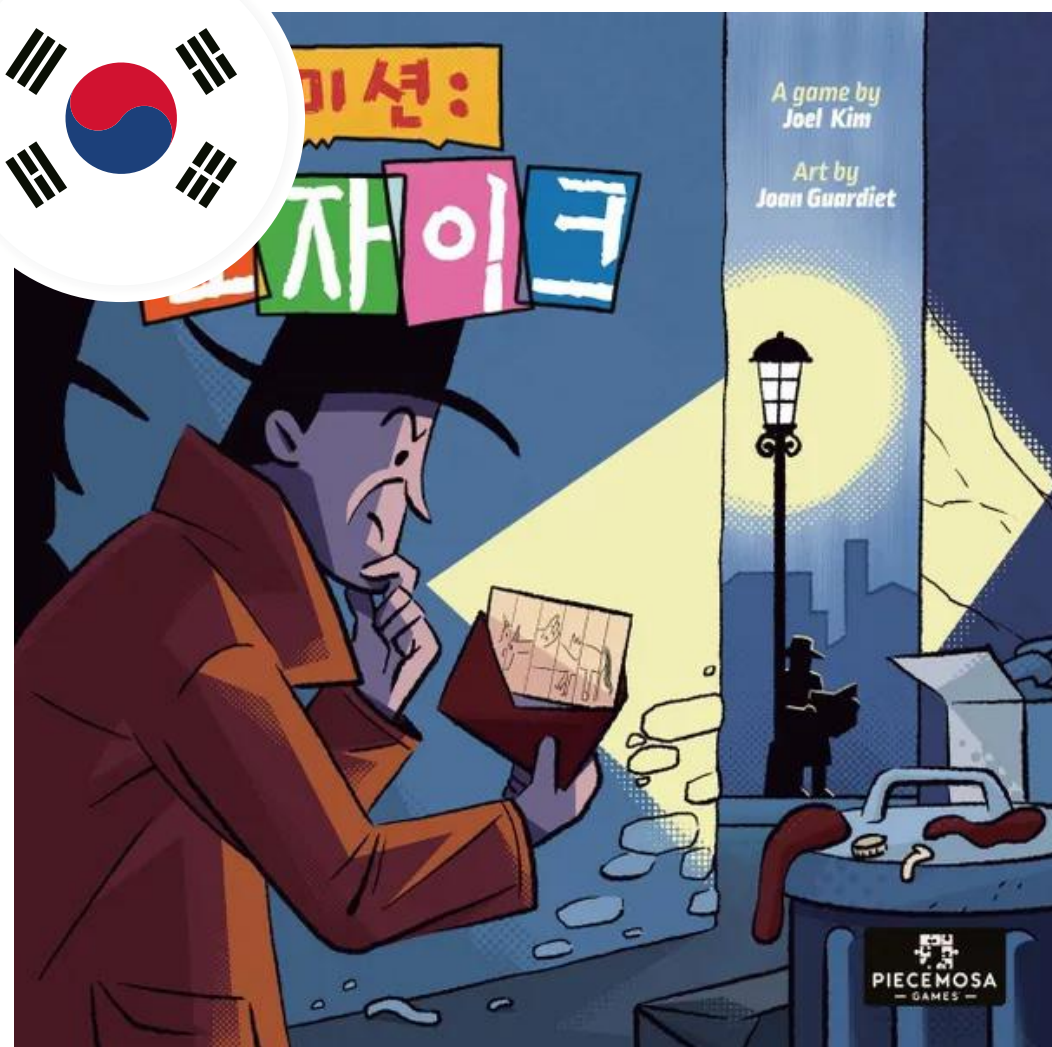
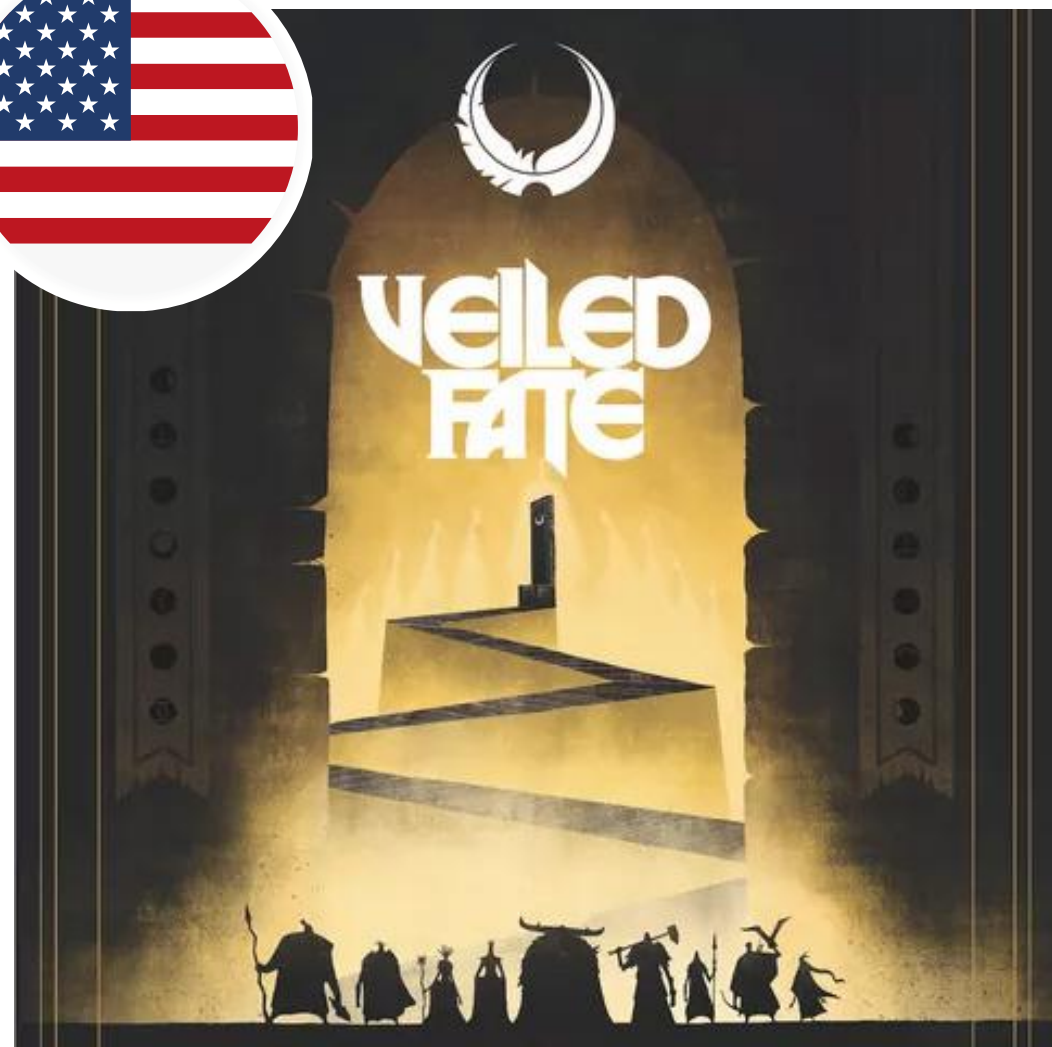
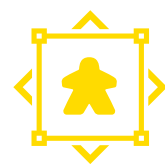
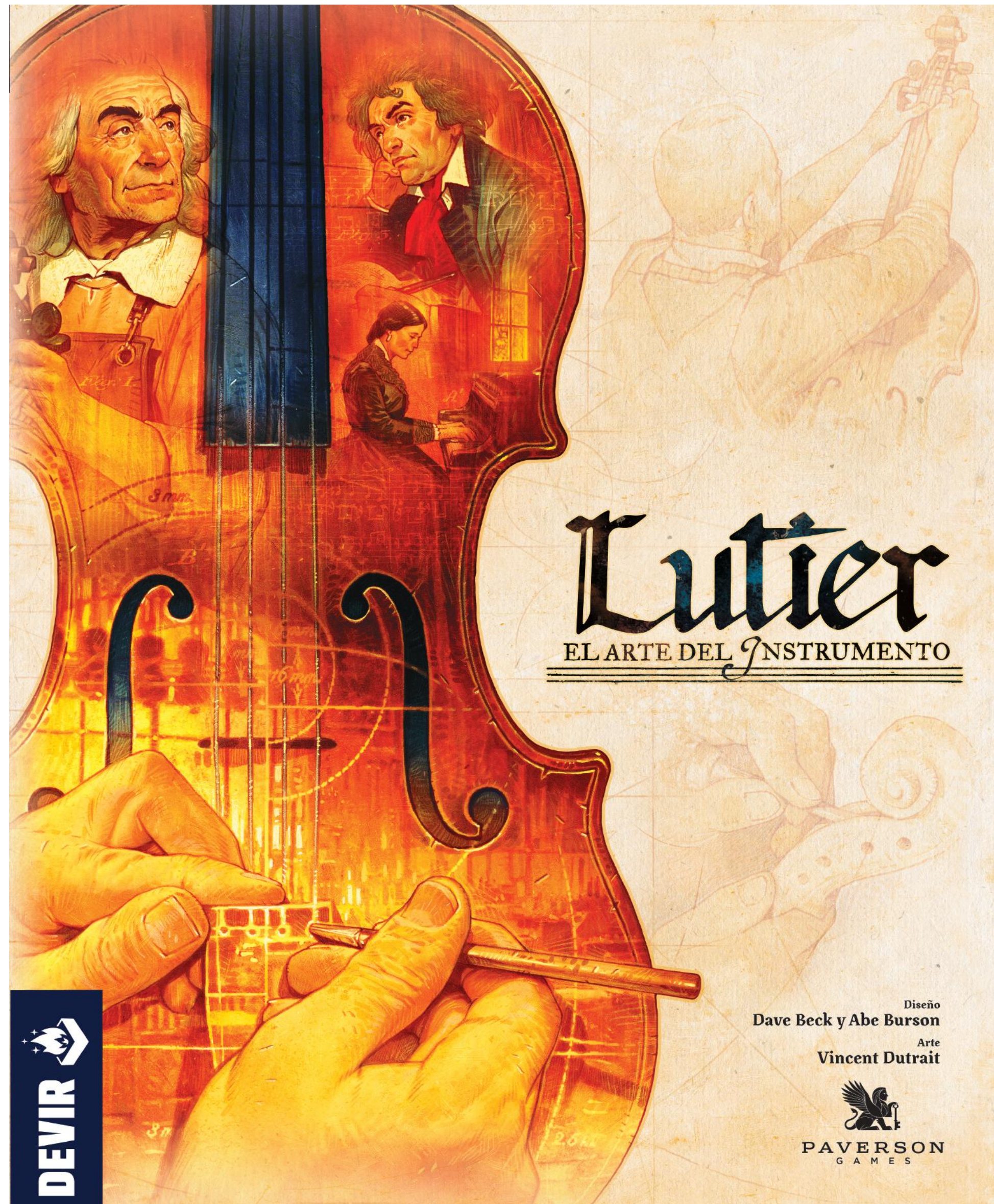
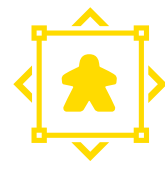
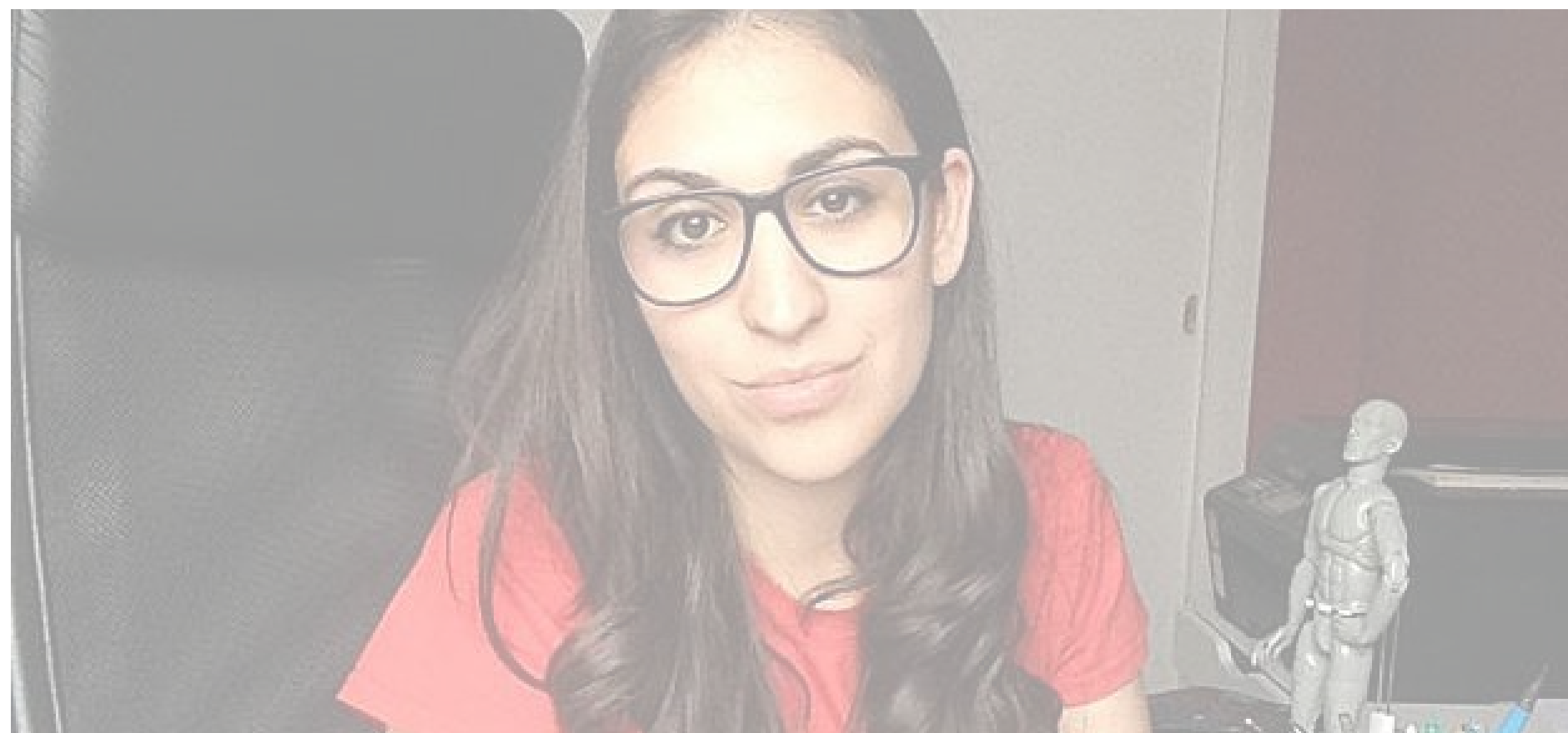
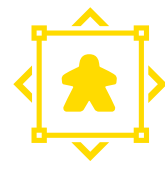


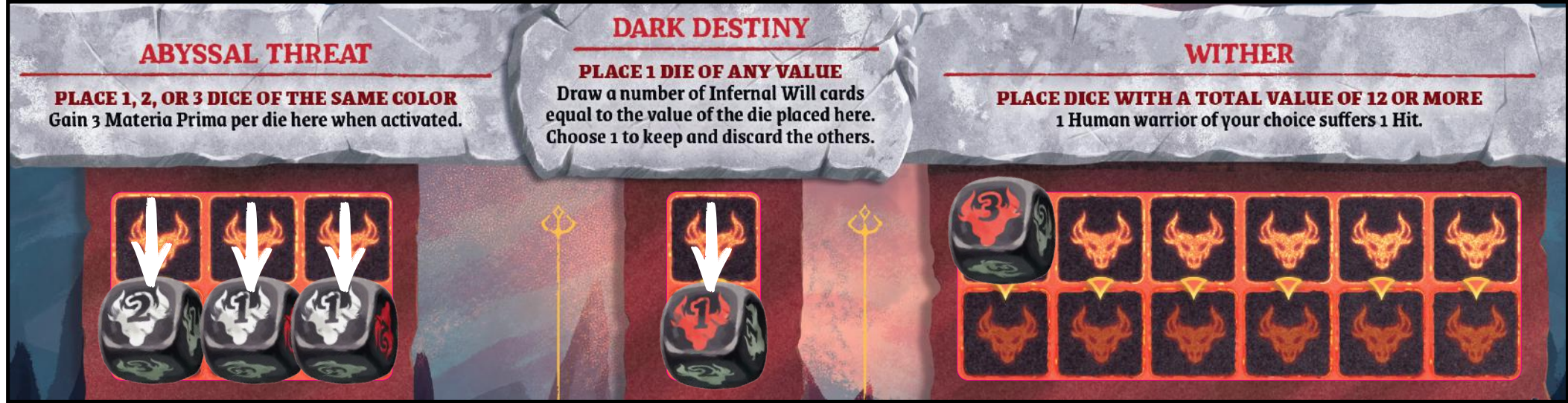
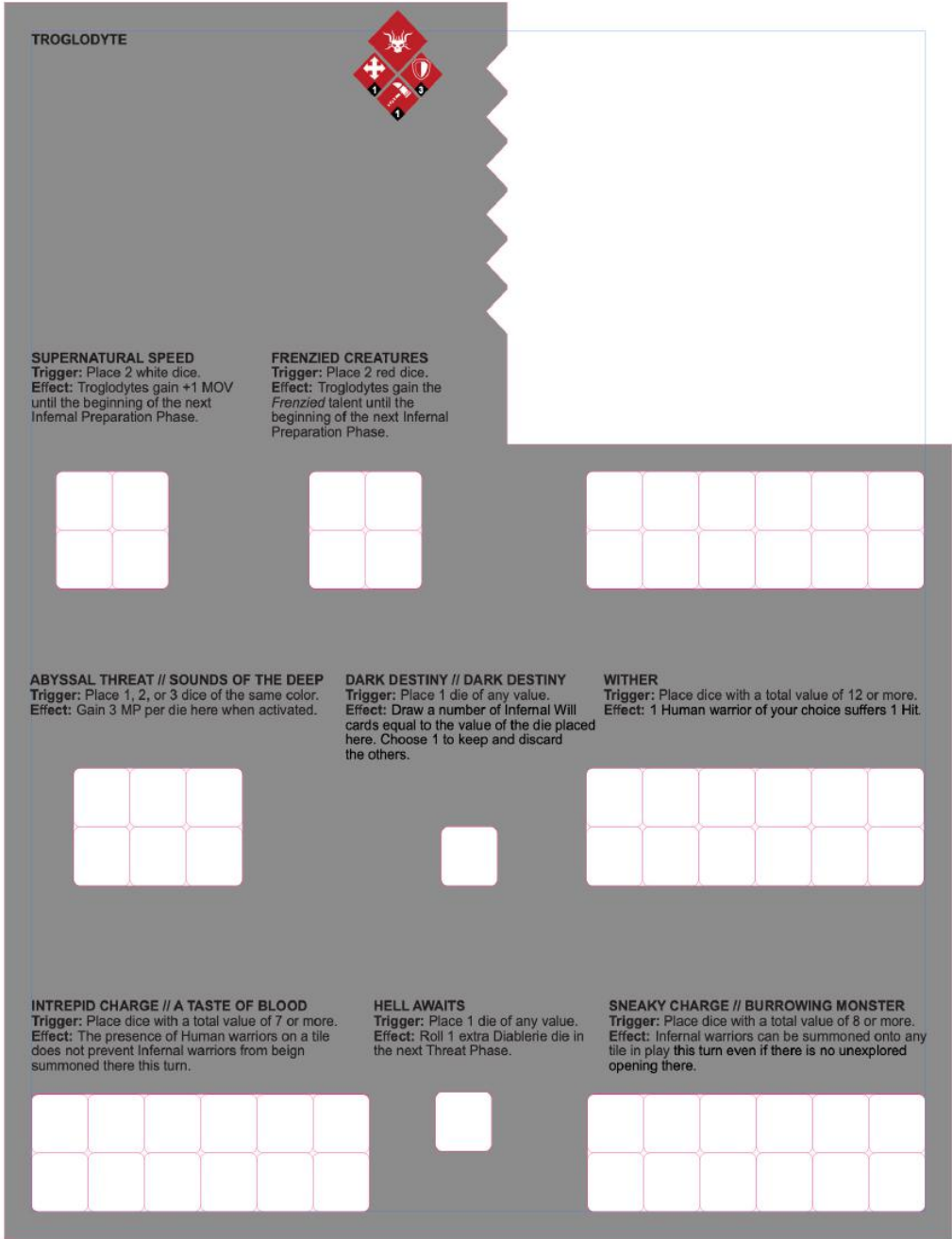
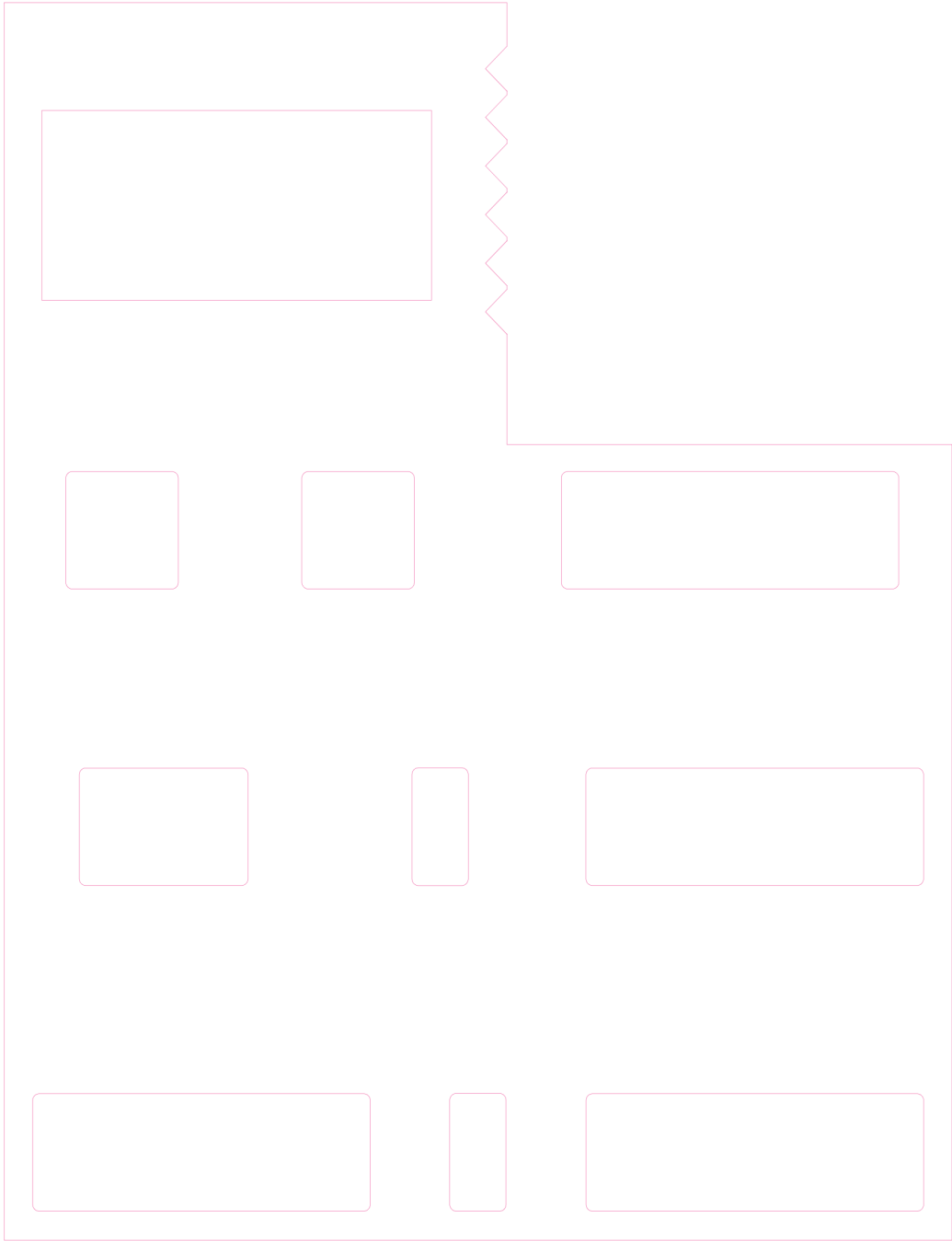
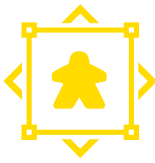


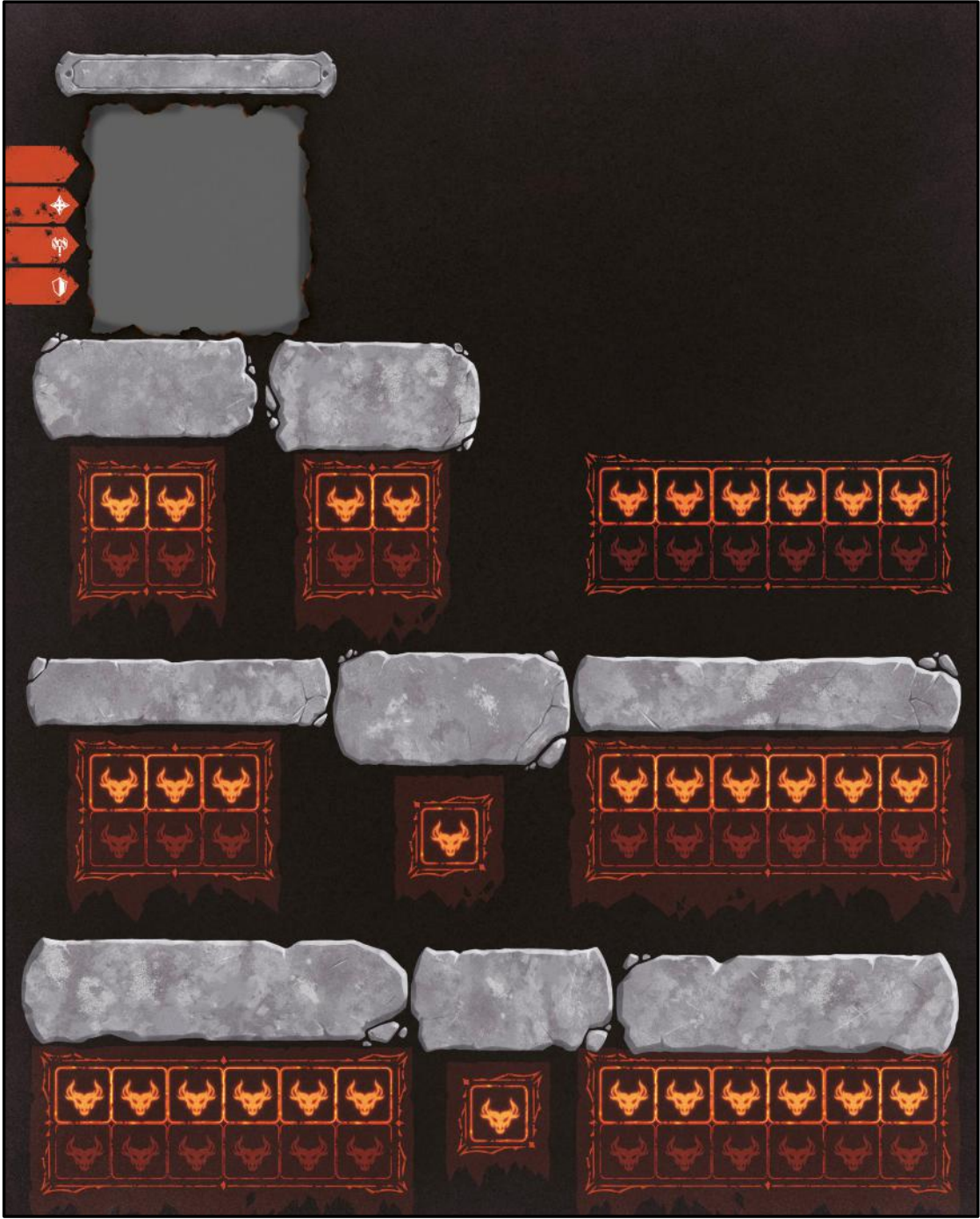
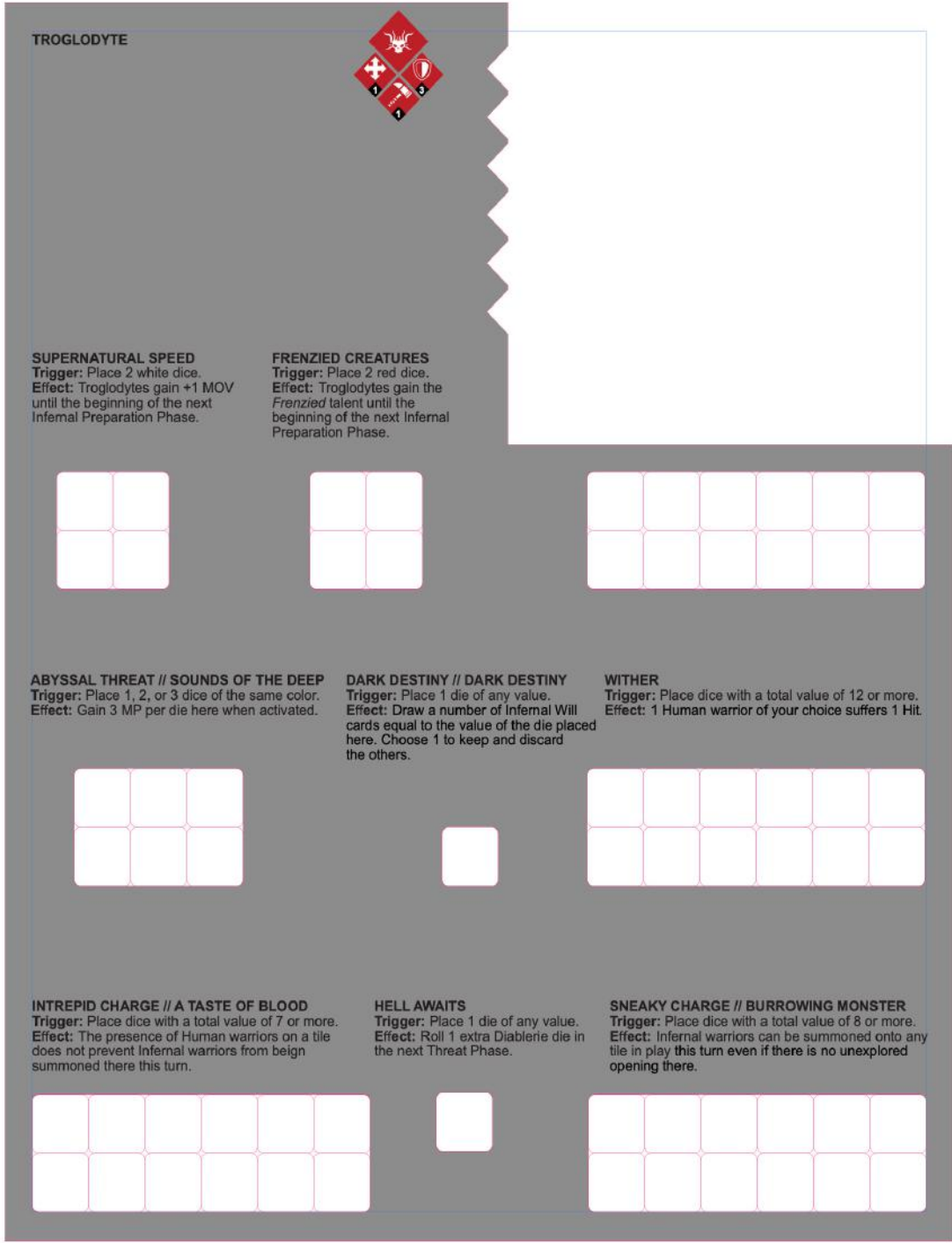




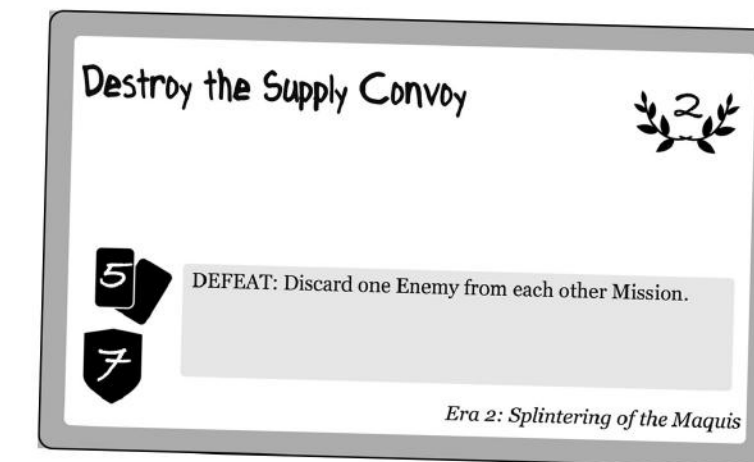
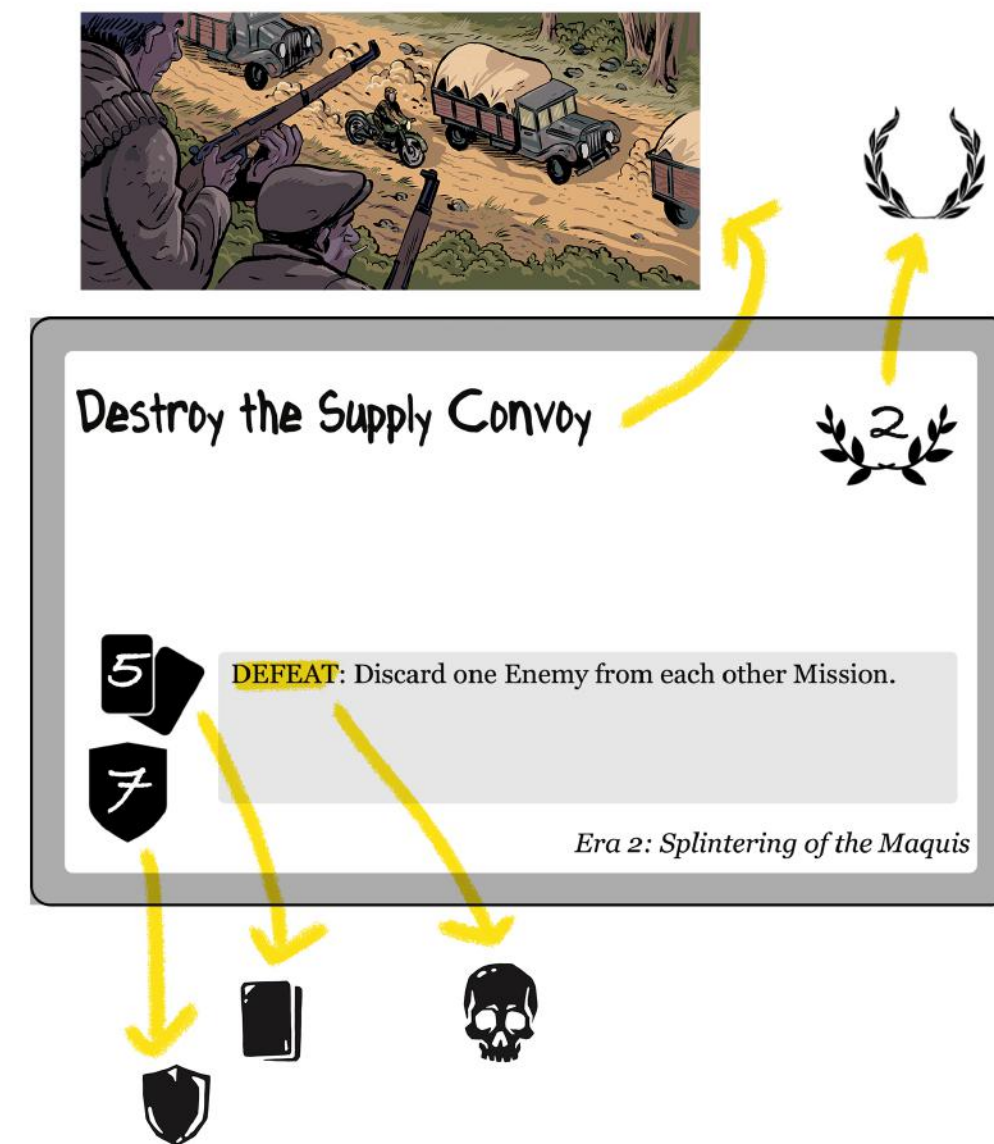
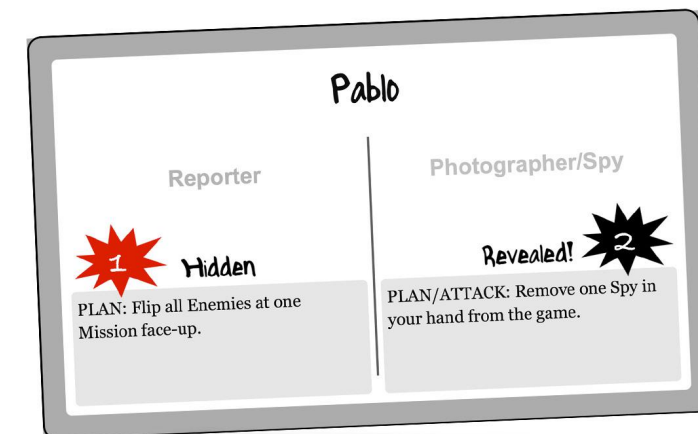
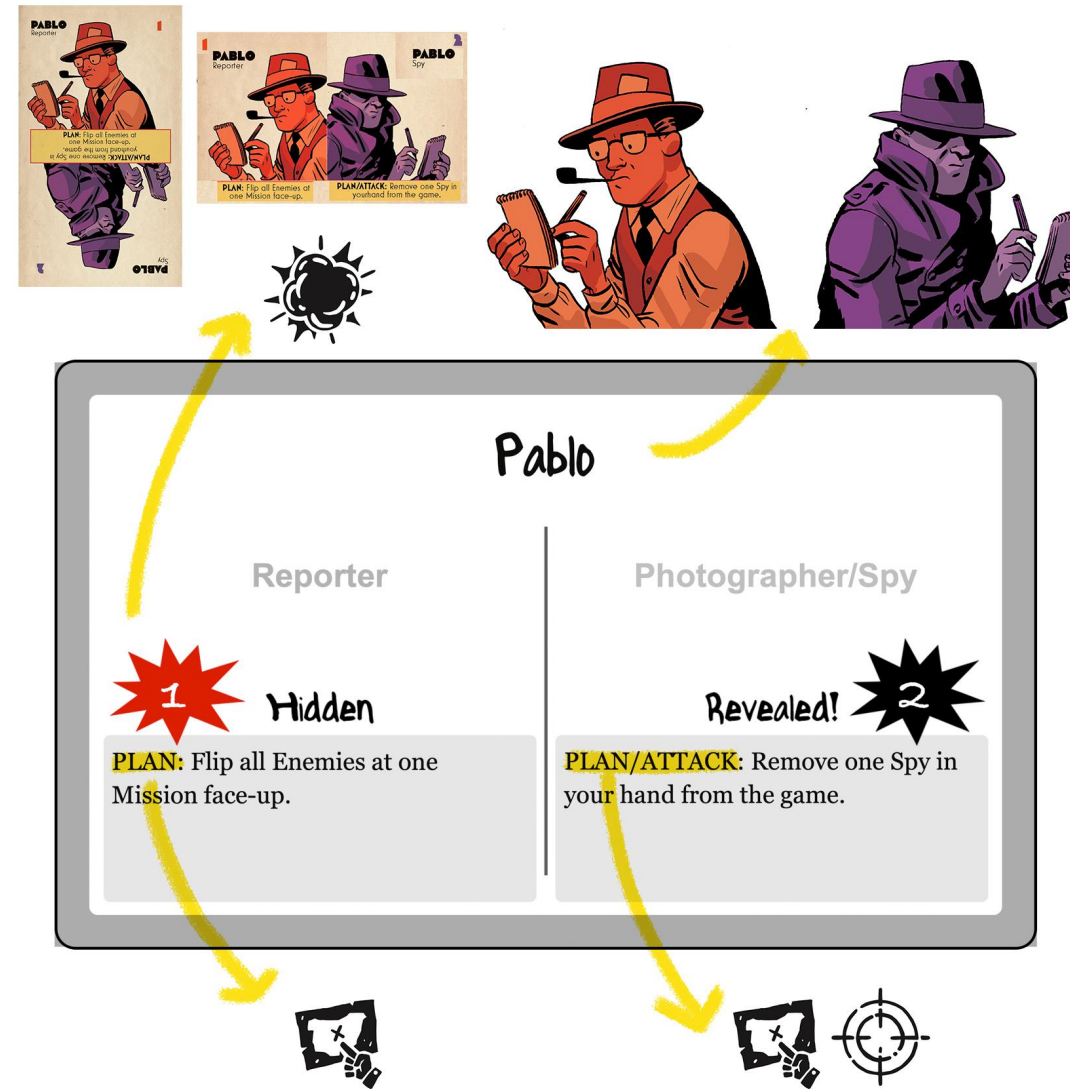
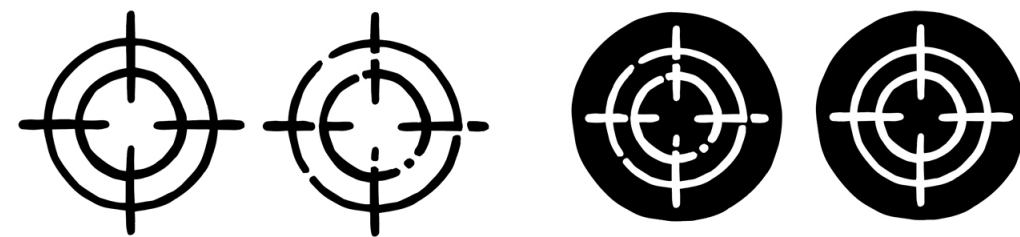
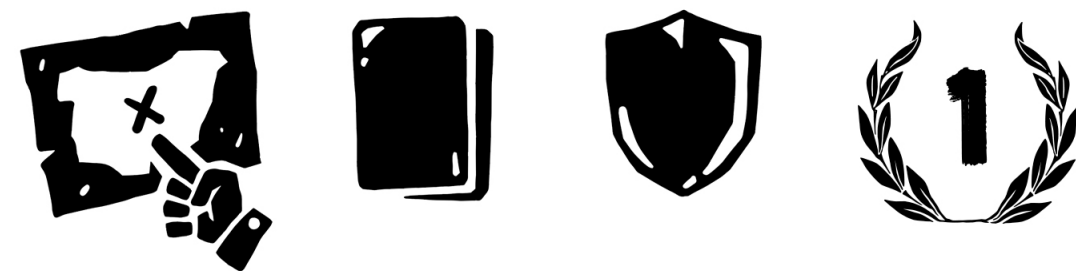
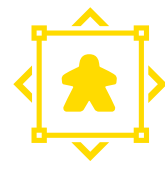


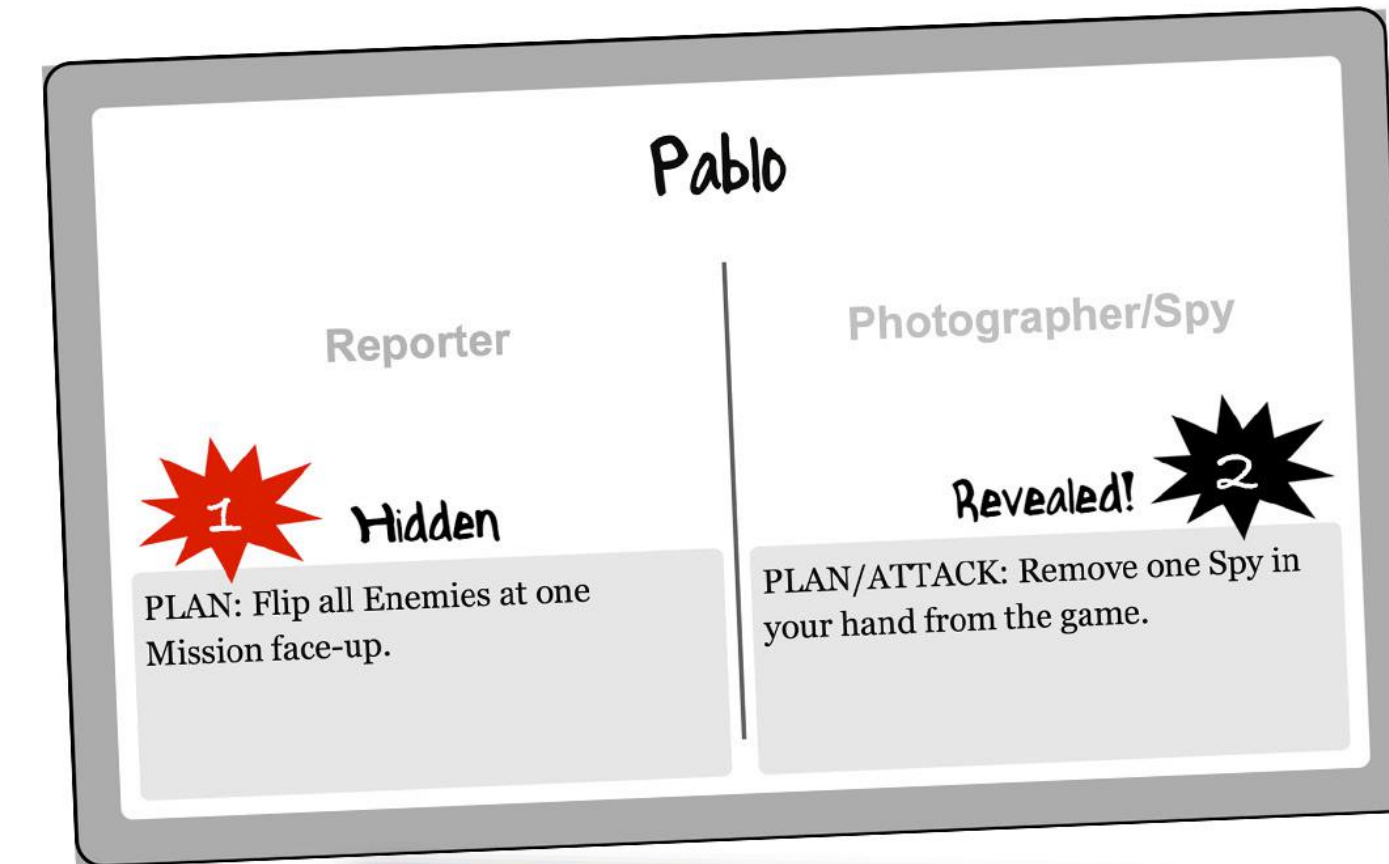
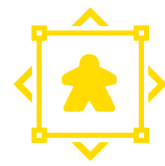


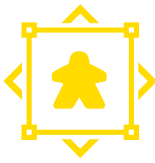












Nombre	Cosa	Notas			
Portada	Una festa con una gran piflata en forma de burro en medio. Muy loco pero que no quede abarrotado. Los uqe intentan	95 x 125 (+ 23mm each side)			
Personajes					
OK	El icono de OK (una mano enguantada haciendo 👌) y las letras OK.	56x 89 mm	Estilo de personaje de cartoon.		
Wild coach	Entrenador humano. Esta carta necesita un fondo propio de estilo acuarela- Un banquillo de estadio deportivo	56x 89 mm	Estilo de personaje de cartoon.	Sin venda	
1	Dos sapos gemelos vestidos como una barbershop band.	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
2	Alguien haciendo OK con el dedo (👌)	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
3	Ladron (personaje en blanco y negro)	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
4	Alguien levantándose la venda de los ojos para mirar.	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
5	Amantes (1/2) conecta con el siguiente por la derecha	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
6	Amantes (2/2) conecta con el siguiente por la izquierda	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
7	Jugador de tenis	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
8	Jugador de golf	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
9	Jugador de baseball	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
10	Un personaje con un martillo de feria (wack-a-mole)	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
11	Esqueleto mexicano	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
Flex player	Un señor elegante con un palo especial para piflatas y la cabeza en forma de dado de 6 caras.	El personaje para poder ponerlo sobre los fondos.	Estilo de personaje de cartoon.	Los ojos vendados y una herramienta para petar la piflata. No tiene por que ser humano.	
Carta de trofeo	Una copa de premio con la piflata grabada.	56x 89 mm			
Trasera	Un fondo bonito de créditos de dibujos animados con la piflata del burro en medio. Paleta de colores limitada.	56x 89 mm	https://bumba.dreamstime.com/3d-cartoon-background-film-credits-funny-illustr-36463772-roy		
Fondos	Playground - bosque / parque Central station - Estación de tren Boardwalk - Playa con paseo y sendecitas monas Downtown - Ciudad	170 x 89 mm 170 x 89 mm 170 x 89 mm 170 x 89 mm	Estilo de acuarela o acrílico Estilo de acuarela o acrílico Estilo de acuarela o acrílico Estilo de acuarela o acrílico		
Iconos	Playground - bosque / parque Central station - Estación de tren Boardwalk - Playa con paseo y sendecitas monas Downtown - Ciudad Flex player - Asterisco Wild coach - Banderola OK card - 🙌	12 x 12 mm 12 x 12 mm 12 x 12 mm 12 x 12 mm 12 x 12 mm 12 x 12 mm 12 x 12 mm	Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon. Estilo de personaje de cartoon.		
Habilidades	Cuadros describiendo la acción de la carta para colocar en la parte baja de la carta con iconos sencillos.				
1	Una carta junto a un 12				
2	El icono de OK (una mano enguantada haciendo 🙌)				
3	Dos manos de cartas intercambiándose				
4	Mira la mano de cartas				
5	5 + 6 -> 5pts				
6	5 + 6 -> 5 pts				
7	7 + 8 + 9 -> 10 pts				
8	7 + 8 + 9 -> 10 pts				
9	7 + 8 + 9 -> 10 pts				
10	📄 CARTAS -> CARTA TACHADA				
11	📄 / = CARTAS -> CARTA TACHADA				
Wild Coach	Banderola de equipo de baseball				
Flex player	Cinco cartas genéricas seguidas, y en la del medio un asterisco				



LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA - MODO SOLITARIO

Incluso en los años menos concurridos, ganarse una audiencia con el Daimio no es tarea sencilla. Siempre hay algún que otro interés medrando para ocupar nuestro lugar, y el ojo siempre crítico de los embajadores del Shogun puede hacerle perder el temple al samurái más bregado.

Cambios en la Preparación de Partida

Prepara una partida a 2 jugadores de manera normal, con la salvedad de que a la hora de revelar las cartas de acción inicial y de recursos iniciales, **no elijas nada**. Baraja cada mazo por separado y toma al azar una carta de cada uno. Estas serán tus cartas iniciales.

Elige un color para tu rival, toma todas sus piezas y coloca sus fichas de garza, influencia y abanico en los lugares correspondientes dependiendo de la dificultad a la que quieras enfrentarte:

	FÁCIL	MEDIO	DIFÍCIL
Marcador de Puntos de Clan	0 PC	3 PC	8 PC
Ficha de la Garza	2ª posición	1ª posición	1ª posición
Marcador del Paso del Tiempo	0	1	3

El jugador rival no necesita un tablero de jugador; tan solo reserva un espacio de la mesa para acumular su dinero y las fichas de los miembros de su clan, y un poco más de espacio para jugar las cartas de su mazo. Para preparar el mazo del solitario, barájalo y déjalo en la mesa con el lado de los puentes boca arriba.



Antes de entrar en detalles con el modo solitario, es importante tener presente lo siguiente:

- El clan rival nunca paga por nada.
- Nunca activa ninguna acción por la colocación de ninguno de los dados o los miembros de su clan.
- Durante la partida, el clan rival no obtiene ningún recurso, solo monedas.
- Puede colocar dados de un color que no corresponda en las salas.

Durante la Partida

Cuando llegue el turno del clan rival, toma su mazo de cartas y revela la primera de ellas. Observa el dado al que hace referencia la carta superior del mazo:

➤ Si hay un dado en el puente del color indicado en esa posición (izquierda, centro o derecha) sigue los pasos indicados a continuación. De lo contrario...

➤ Si no hay ningún dado en el puente del color indicado en esa posición, revela una nueva carta y comprueba la carta que queda ahora encima del mazo de solitario (vuelve al punto anterior). Revela cartas del mazo del solitario de una en una haciendo una fila de izquierda a derecha hasta que la carta del mazo muestre un dado que pueda ser tomado del puente correspondiente.

La visita del clan Tokugawa - Modo solitario.

Incluso en los años menos concurridos, ganarse una audiencia con el Daimio no es tarea sencilla. Siempre hay algún que otro interés medrando para ocupar nuestro lugar, y el ojo siempre crítico de los embajadores del Shogun son capaces de hacerle perder el temple al samurái más bregado.

Cambios en la preparación de partida

Prepara una partida a 2 jugadores de manera normal con la salvedad de que a la hora de revelar las cartas de acción inicial y de recursos iniciales, **no elijas nada**. Baraja cada mazo por separado y toma al azar una carta de cada uno. Estas serán tus cartas iniciales.

Elige un color para tu rival, toma todas sus piezas y coloca sus fichas de garza, influencia y abanico en los lugares correspondientes dependiendo de la dificultad a la que quieras enfrentarte:

	Fácil	Media	Difícil
Marcador de puntos de clan	0 PV	3 PV	8 PV
Ficha de la garza	2ª posición	1ª posición	1ª posición
Marcador del paso del tiempo	0	1	3

El jugador rival no necesita un tablero de jugador; tan solo reserva un espacio de la mesa para acumular su dinero y las fichas de los miembros de su clan, y un poco más de espacio para jugar las cartas de su mazo. Para preparar el mazo del solitario, barájalo y déjalo en la mesa con el lado de los puentes boca arriba.

Antes de entrar en detalles con el modo solitario, es importante tener presente lo siguiente:

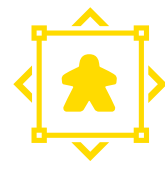
- El clan rival nunca paga por nada.
- Nunca activa ninguna acción por la colocación de ninguno de los dados o los miembros de su clan.
- Durante la partida, el clan rival no obtiene ningún recurso, solo monedas.
- Puede colocar dados de un color que no corresponda en las salas.

Durante la partida

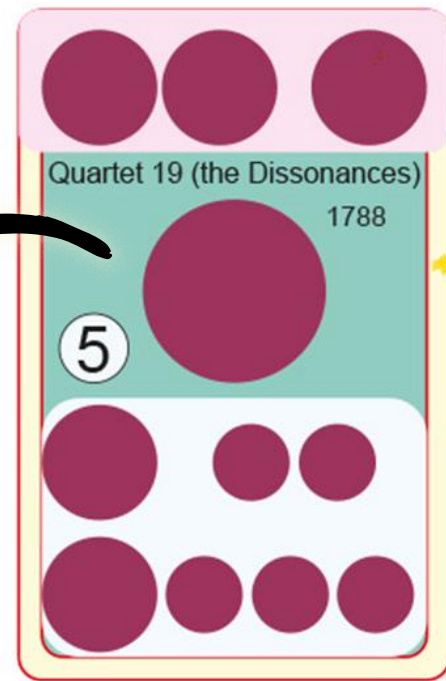
Cuando llegue el turno del clan rival, toma su mazo de cartas y revela la primera de ellas. Observa el dado al que hace referencia la carta superior del mazo.

1. Si hay un dado en el puente del color indicado en esa posición (izquierda, centro o derecha) sigue los pasos indicados a continuación. De lo contrario...
2. Si no hay ningún dado en el puente del color indicado en esa posición, revela una nueva carta y comprueba la carta que queda ahora encima del mazo de solitario (vuelve al punto anterior). Revela cartas del mazo del solitario de una en una haciendo una fila de izquierda a derecha hasta que la carta del mazo muestre un dado que pueda ser tomado del puente correspondiente.

Una vez tomado el dado, sigue los siguientes pasos:



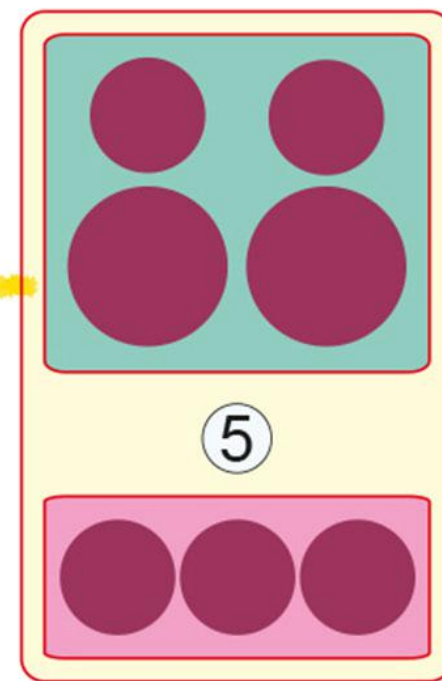
DISEÑO DE PRODUCCIÓN
DAVID ESBRI



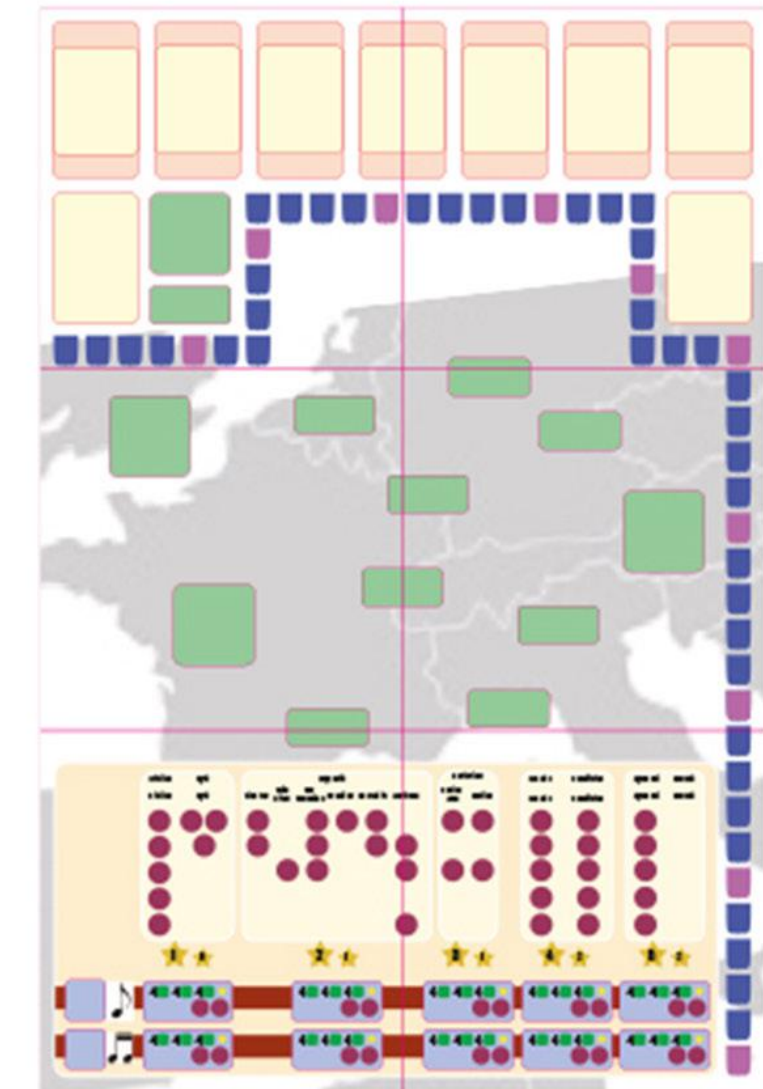
Opus card

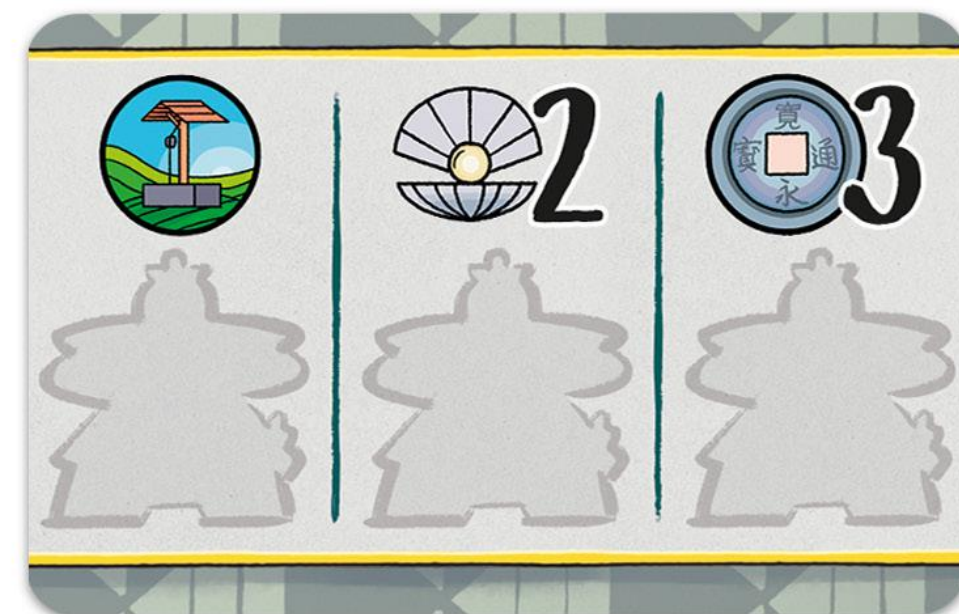
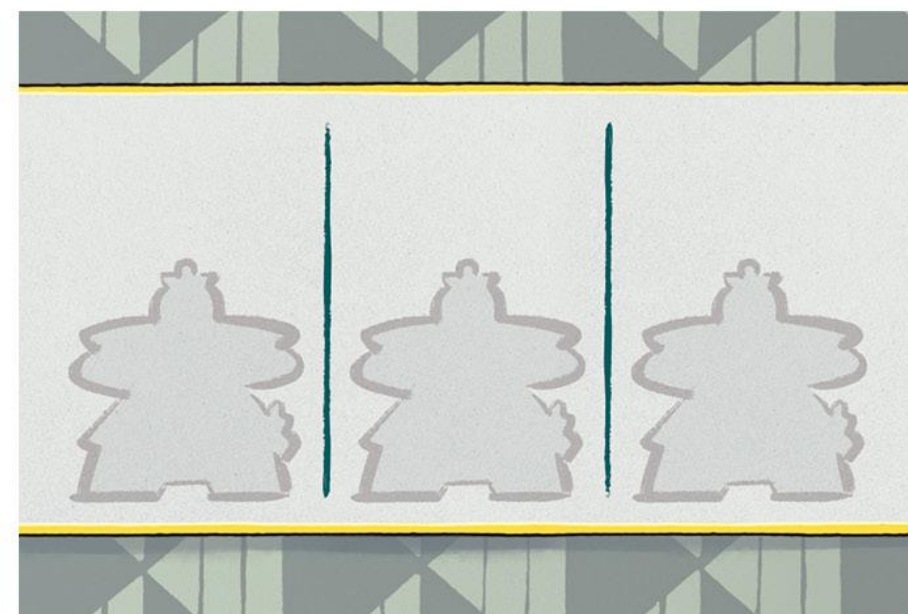
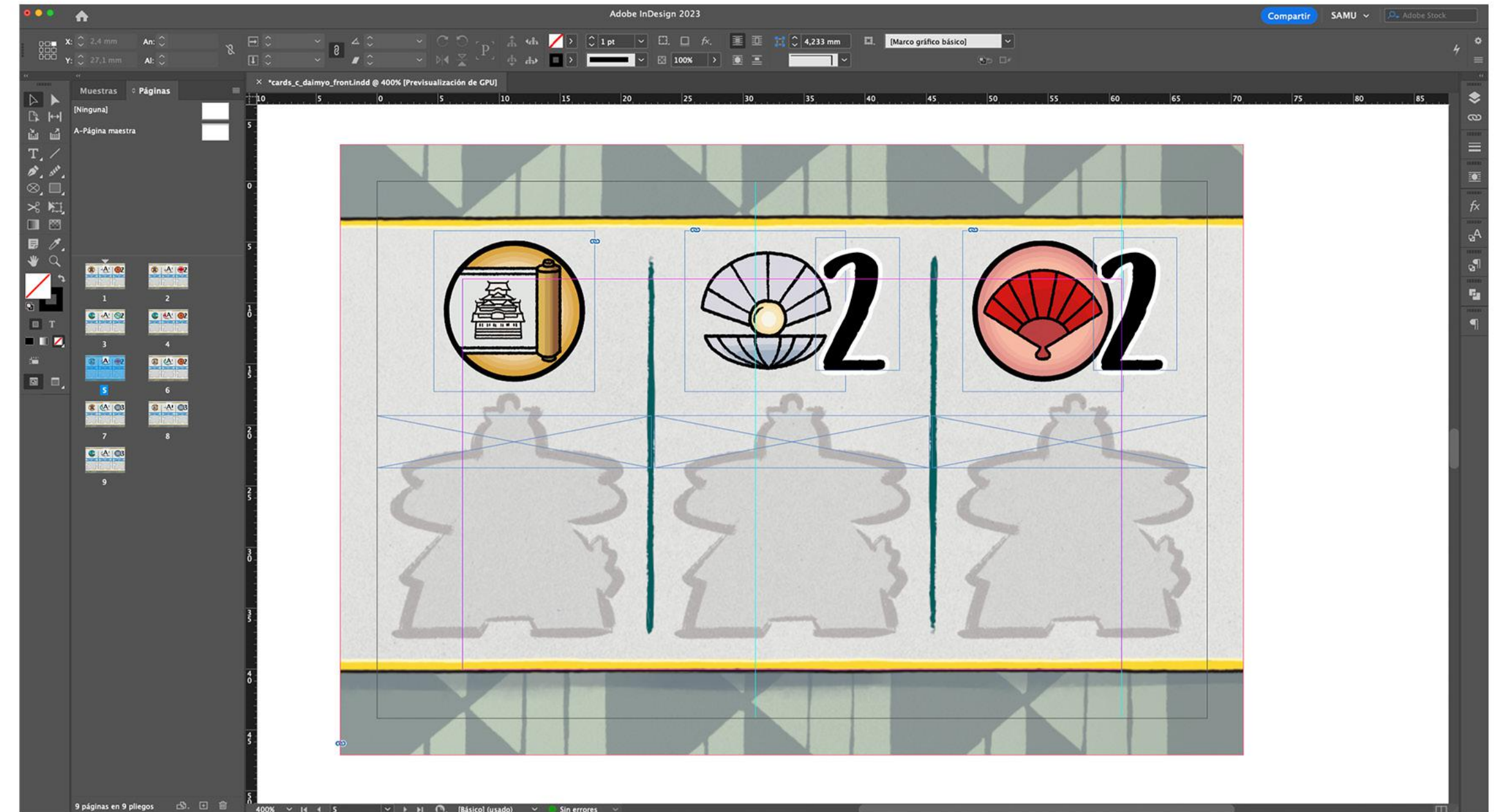
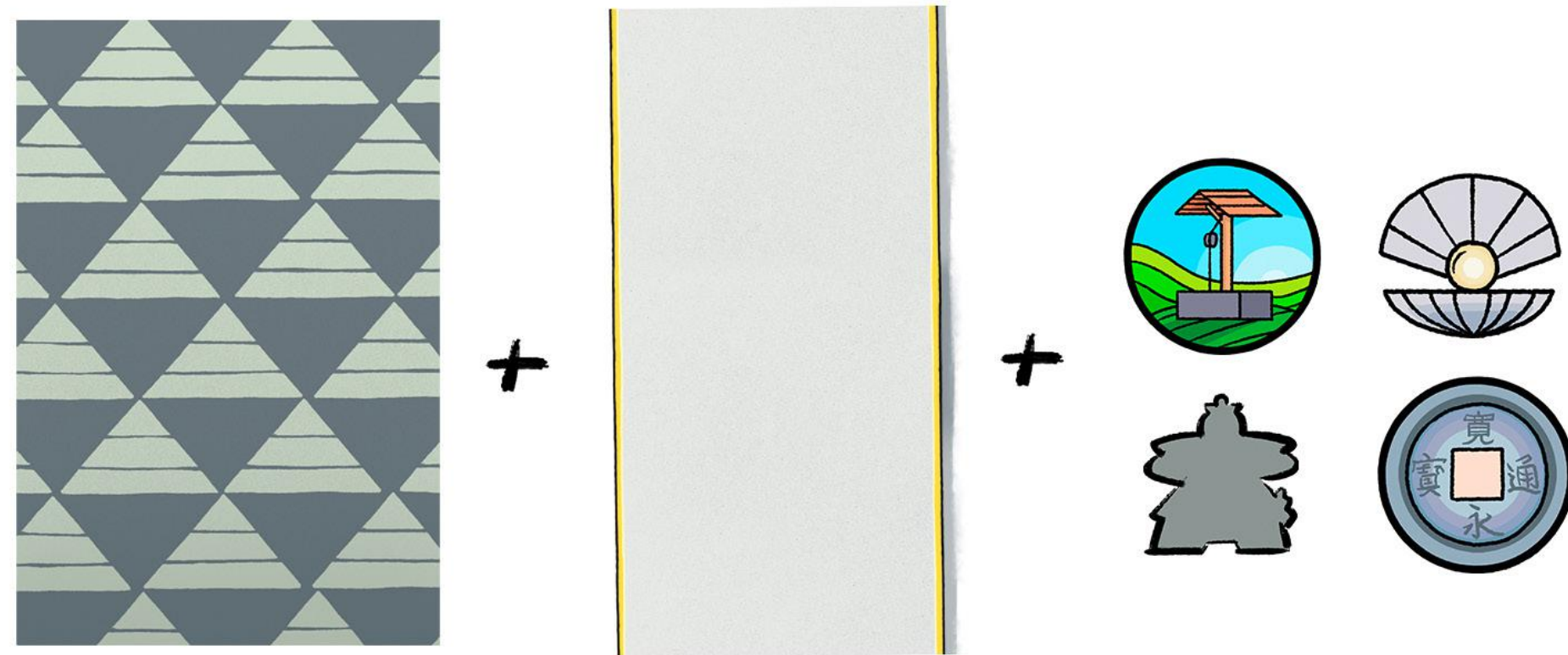
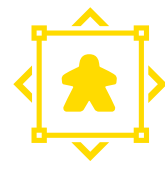


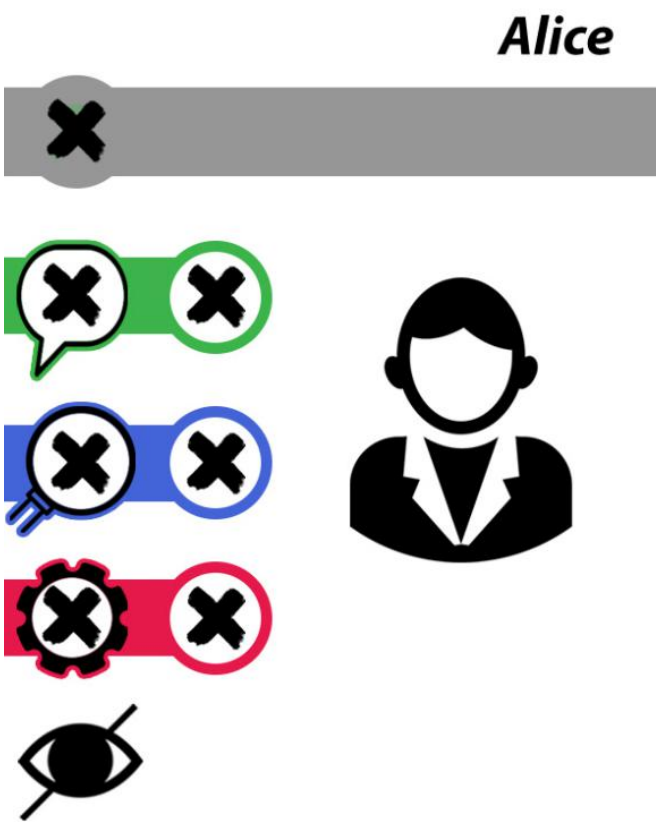
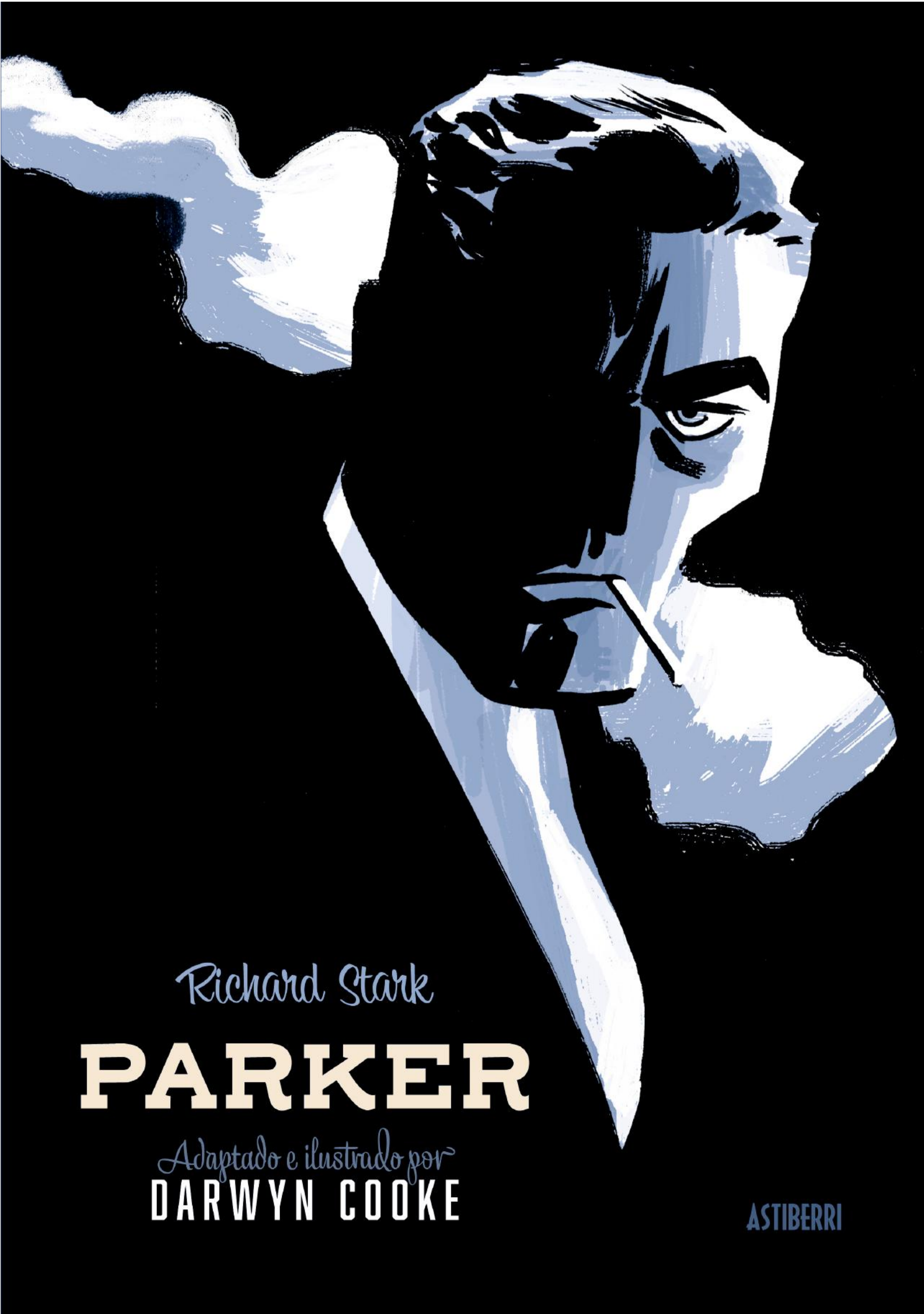
ICONOGRAFÍA
DAVID ESBRI

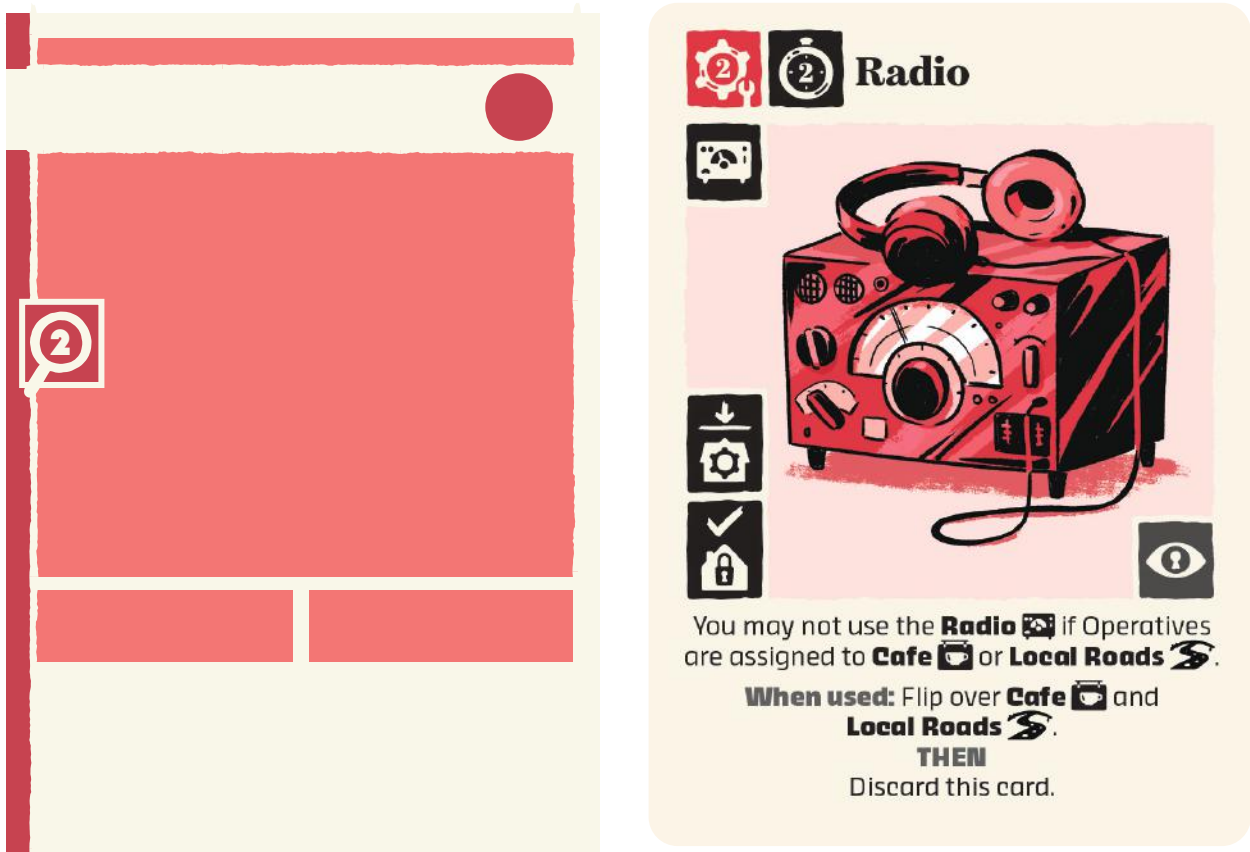
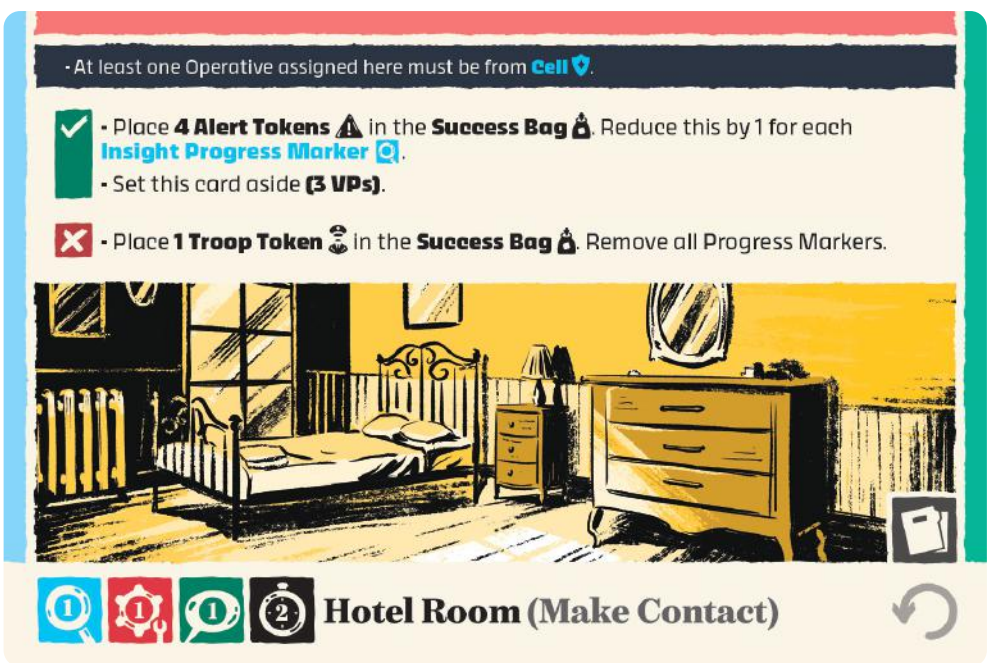
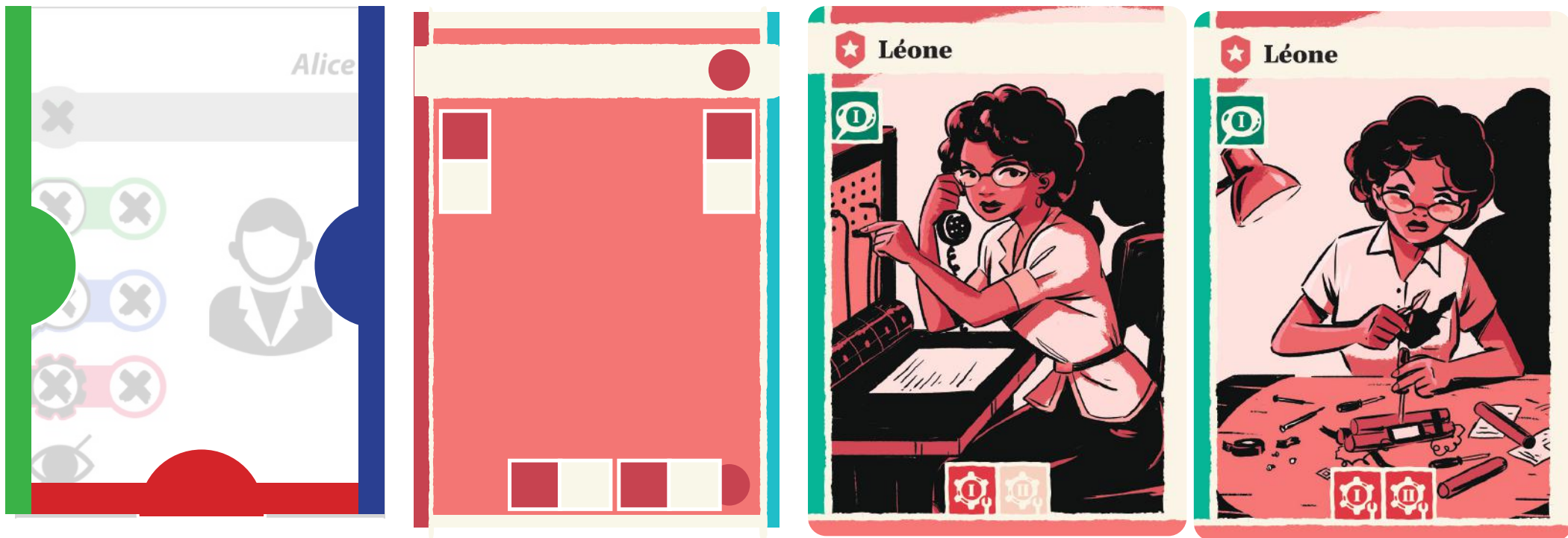
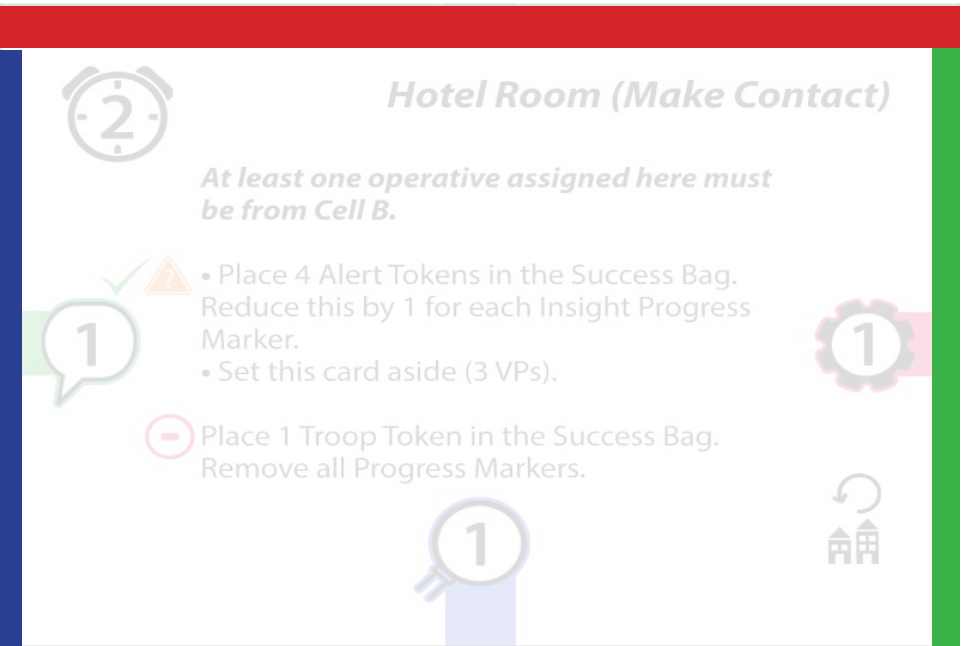
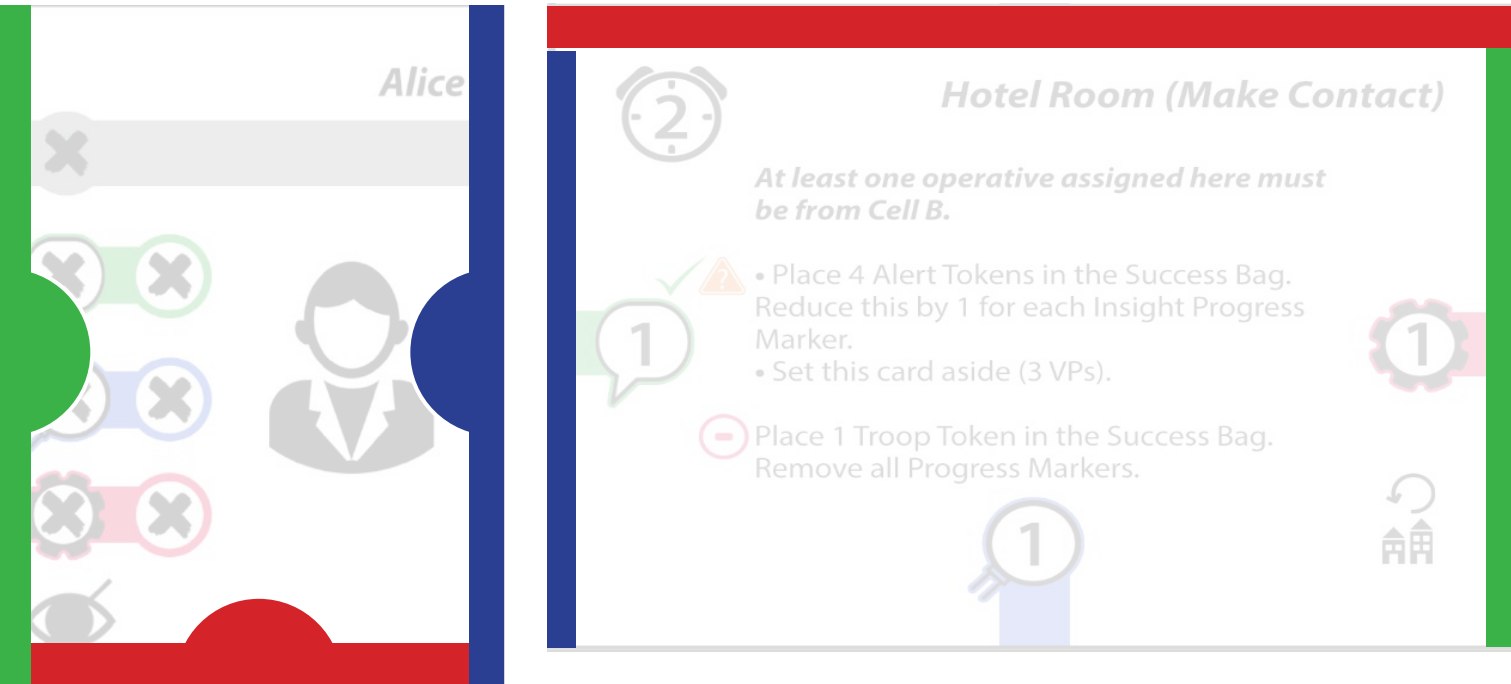


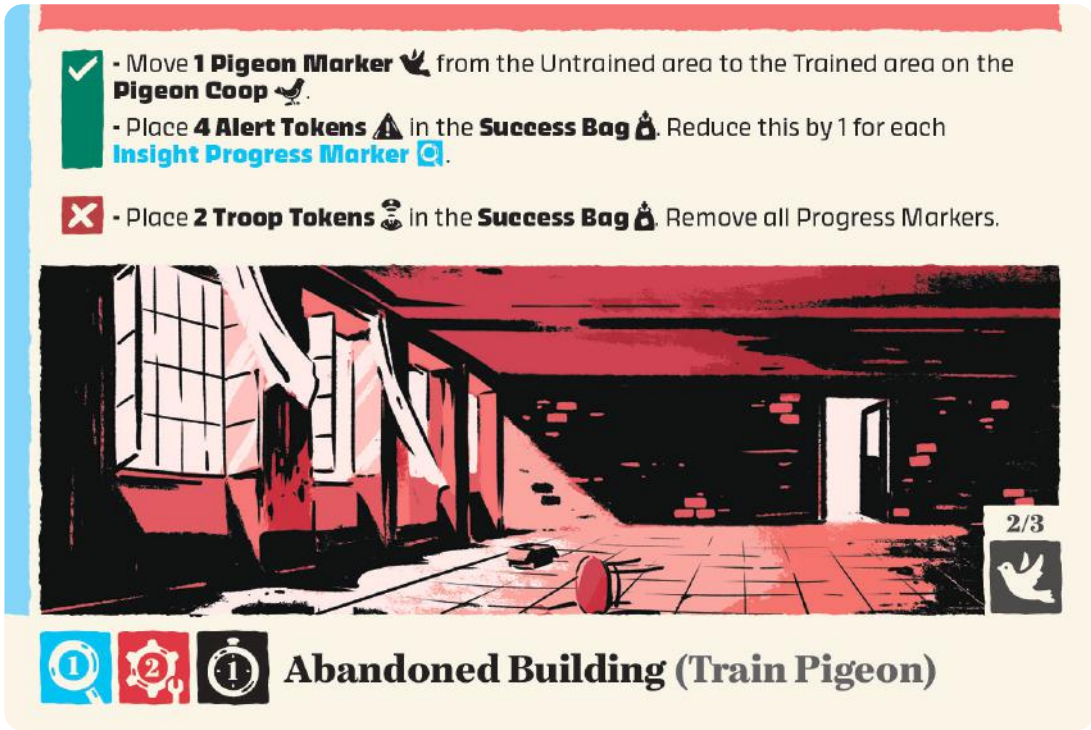
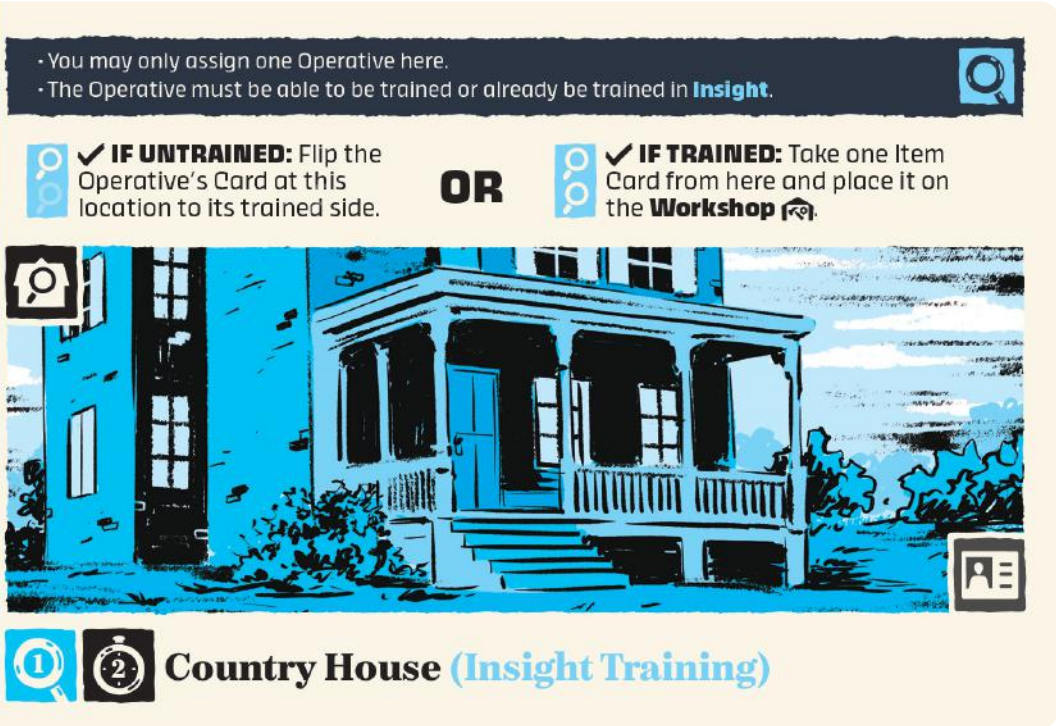
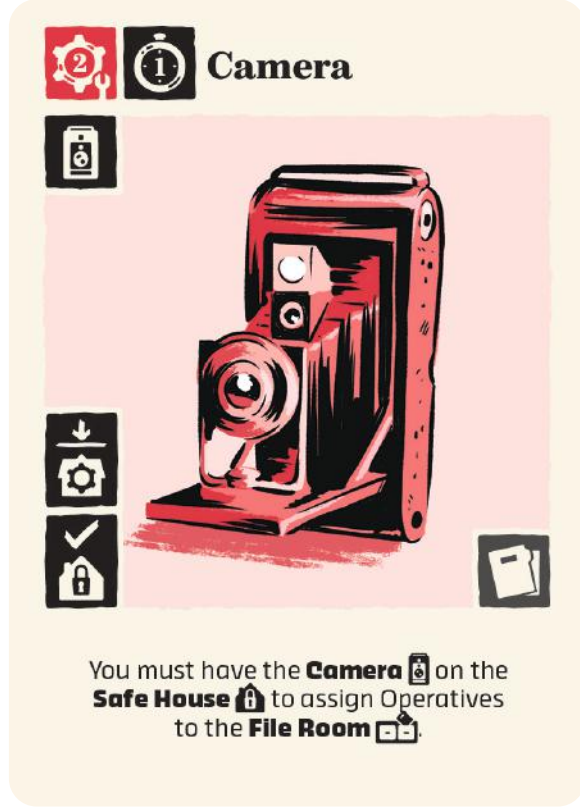
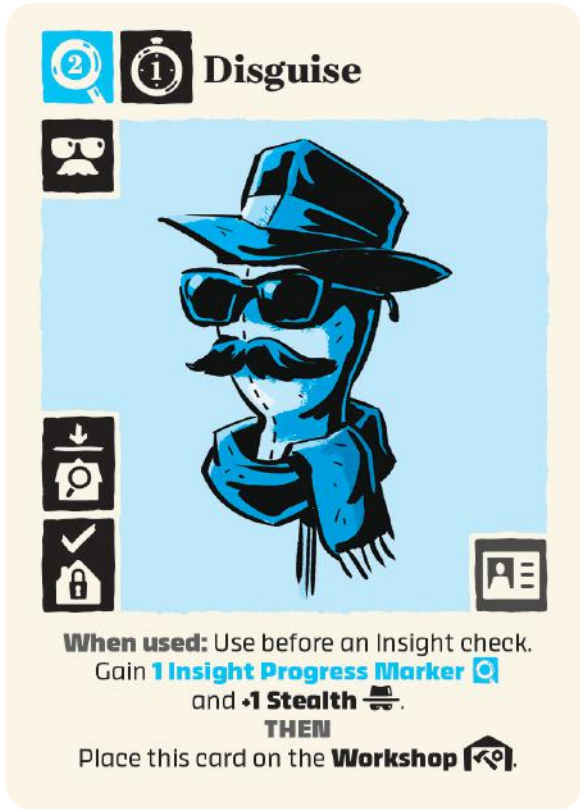
Memory card

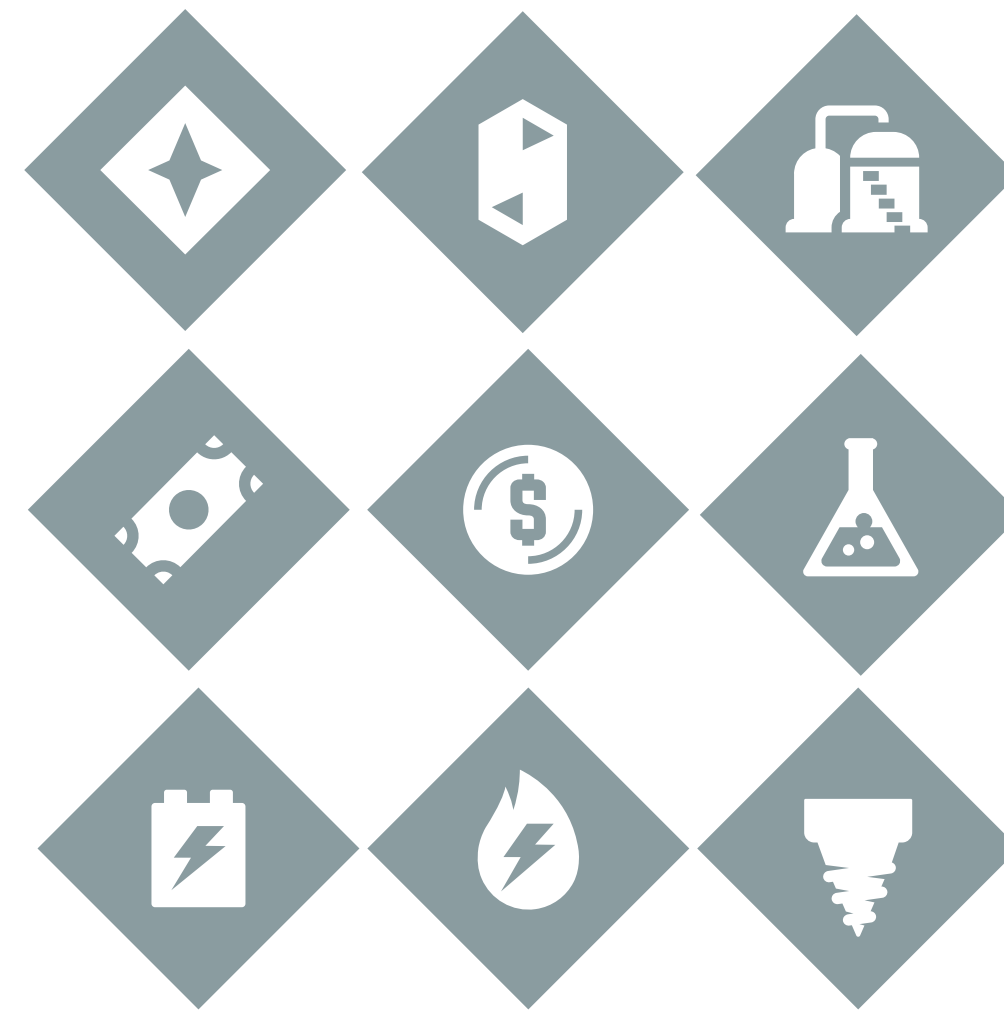
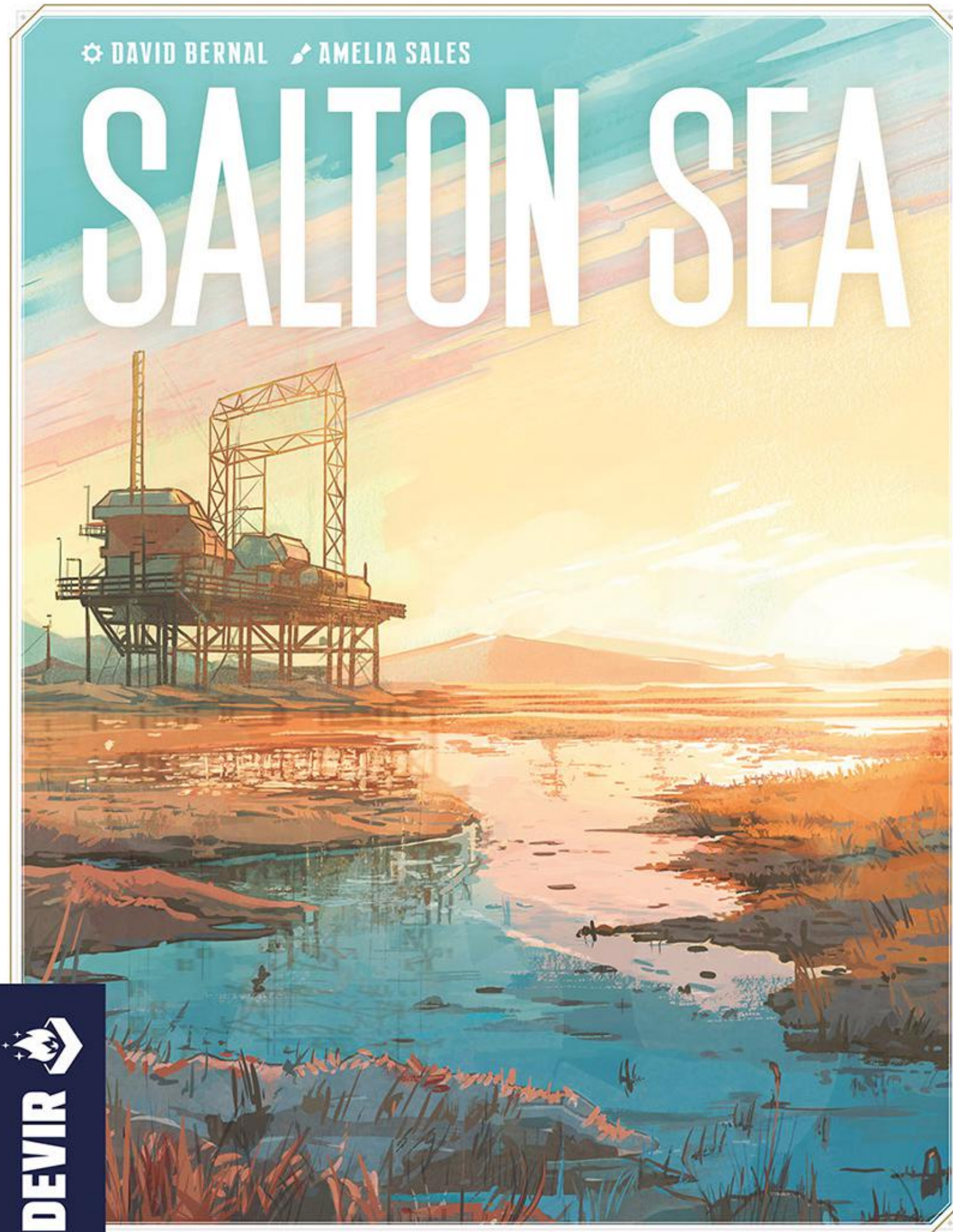
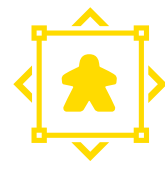


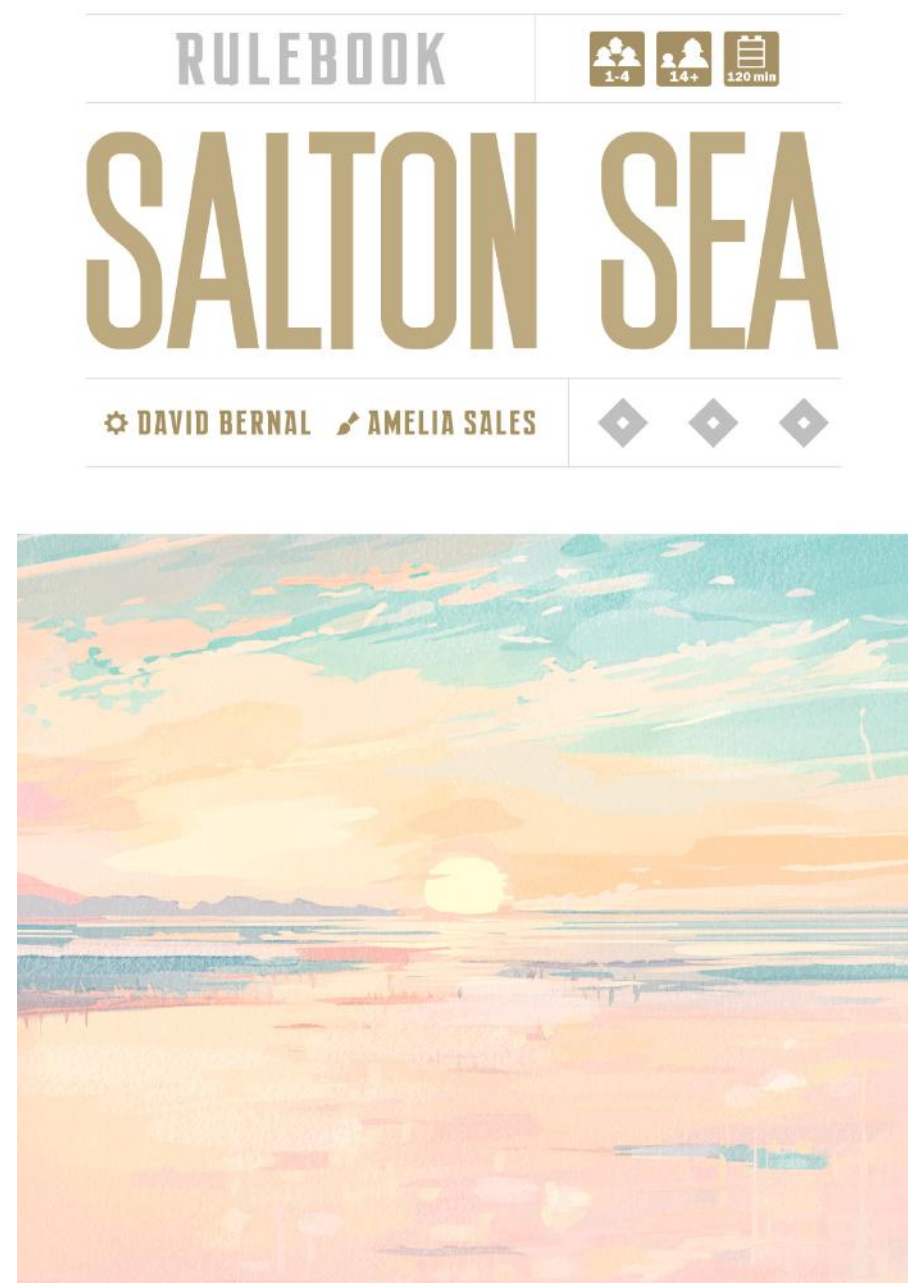










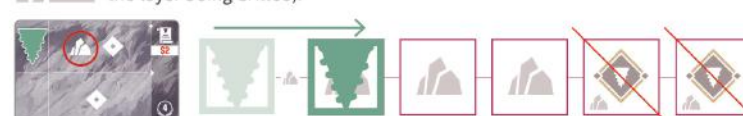


 **DRILL**

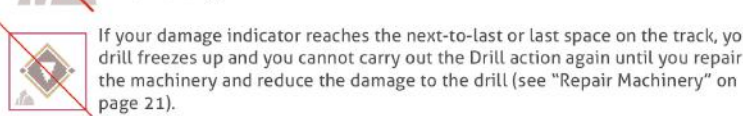
This action allows you to lower your drill to the next-deeper layer, increasing the depth of your extraction well.



If the drill reaches a layer with rocks, immediately update the position of your drill damage indicator (move forward one space for each rock icon present in the layer being drilled).



This icon indicates that you can ignore the damage caused by one rock when drilling.



If your damage indicator reaches the next-to-last or last space on the track, your drill freezes up and you cannot carry out the Drill action again until you repair the machinery and reduce the damage to the drill (see "Repair Machinery" on page 21).

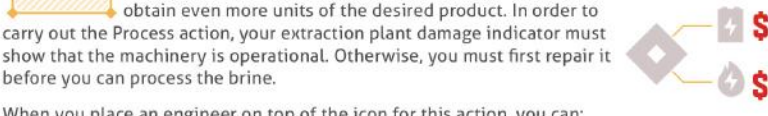


If, when performing this action, you drill through more than one layer (for example, using the Prompt action of a card), every time the drill reaches a layer with rocks, you must update the position of your drill damage indicator. If moving the indicator causes you to reach a space on the track that stops you from drilling, the drill freezes up and cannot be used to drill further.

 **PROCESS**

If you have stored brine, this action allows you to process them and turn them into other products, namely geothermal energy and lithium.

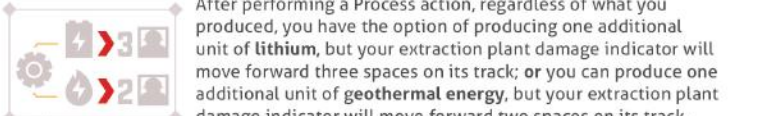
When taking this action, you can process up to as many units of brine as indicated, paying the price of each unit of the resulting product. Additionally, you will have the opportunity to optimize the production and obtain even more units of the desired product. In order to carry out the Process action, your extraction plant damage indicator must show that the machinery is operational. Otherwise, you must first repair it before you can process the brine.



When you place an engineer on top of the icon for this action, you can:

- **PRODUCE ONE LITHIUM**  Spend one brine (move your brine token one space to the left) and pay \$6 in action cards to produce one lithium (move your lithium token one space to the right).
- **PRODUCE ONE GEOTHERMAL ENERGY**  Spend one brine (move your brine token one space to the left) and pay \$4 in action cards to produce one geothermal energy (move your geothermal energy token one space to the right).

In both cases, you can **optimize your production** to get even more final product with the same base amount of brine. This involves **forcing the machinery**, and this causes a bit more wear and tear, but it can be worth it.



After performing a Process action, regardless of what you produced, you have the option of producing one additional unit of **lithium**, but your extraction plant damage indicator will move forward three spaces on its track; or you can produce one additional unit of **geothermal energy**, but your extraction plant damage indicator will move forward two spaces on its track.



 **RESEARCH**

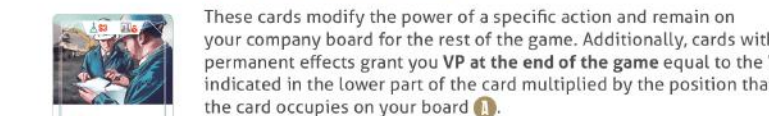
This action allows you to acquire one of the face-up research cards in the market, so long as you have space to place it on your company board, and you can pay its price (indicated at the top of the card). If the acquisition of the card includes any immediate benefit, it is indicated to the right of the price.



When you get a new research card, place it in the available space to the farthest left along the upper edge of your warehouse (to do this, a space must be empty). As you increase the capacity of your warehouse, you will unlock more spaces in which you can place more research cards.

There are two types of research cards:

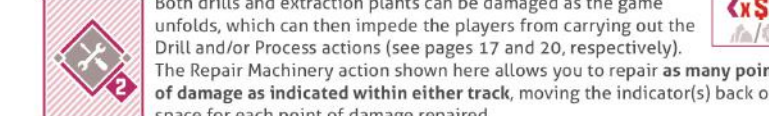
- **PERMANENT EFFECTS** These cards modify the power of a specific action and remain on your company board for the rest of the game. Additionally, cards with permanent effects grant you **VP at the end of the game** equal to the VP indicated in the lower part of the card multiplied by the position that the card occupies on your board.
- **IMMEDIATE EFFECTS** These cards have an action space in the lower part that you can use only once for the whole game. In the End of the Round Phase, remove any research cards with an immediate effect that you have used from your company board but keep them close by in case they are needed for scoring objectives at the end of the game. Then, move any other research cards you have on your board to the left to fill in the empty spaces.



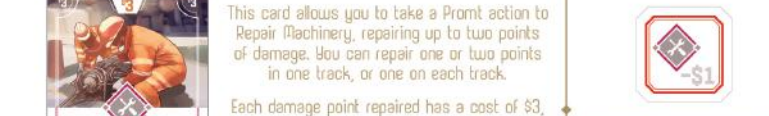
The player can Drill through up to two layers, ignoring up to two damage caused by rocks.

 **REPAIR MACHINERY**

Both drills and extraction plants can be damaged as the game unfolds, which can then impede the players from carrying out the Drill and/or Process actions (see pages 17 and 20, respectively). The Repair Machinery action shown here allows you to repair as many points of damage as indicated within either track, moving the indicator(s) back one space for each point of damage repaired.



The cost to Repair Machinery is \$3 per space on either track.



This card allows you to take a Prompt action to Repair Machinery, repairing up to two points of damage. You can repair one or two points in one track, or one on each track.

Each damage point repaired has a cost of \$3, but this card grants an overall discount of \$2. If you decide to repair one point of damage you will have to pay \$1 instead of \$3, and if you decide to repair two points (both on the same track, or one on each track) you'll pay \$4 instead of \$6.

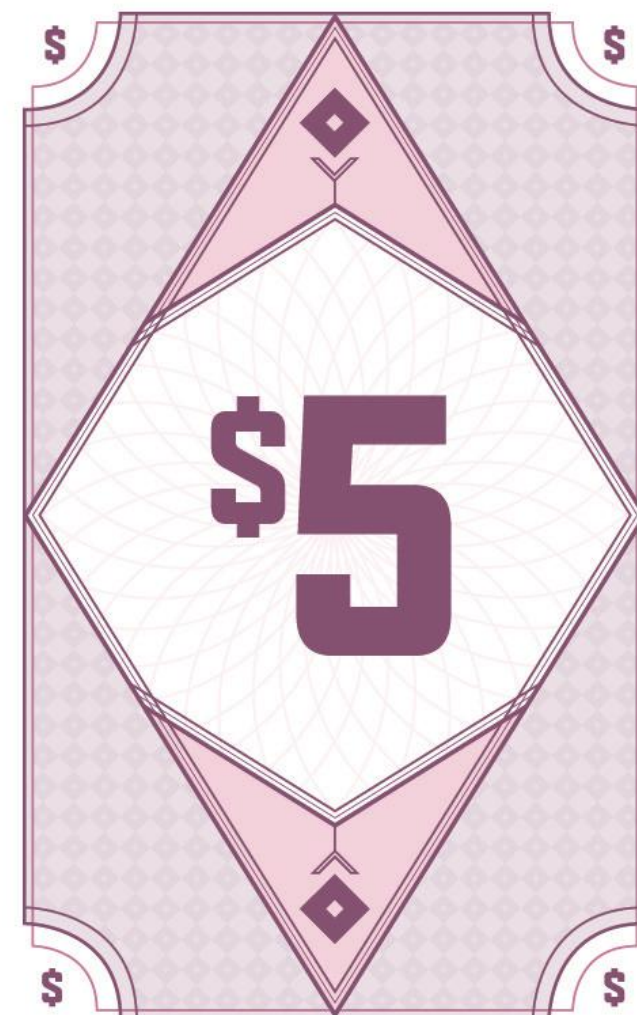
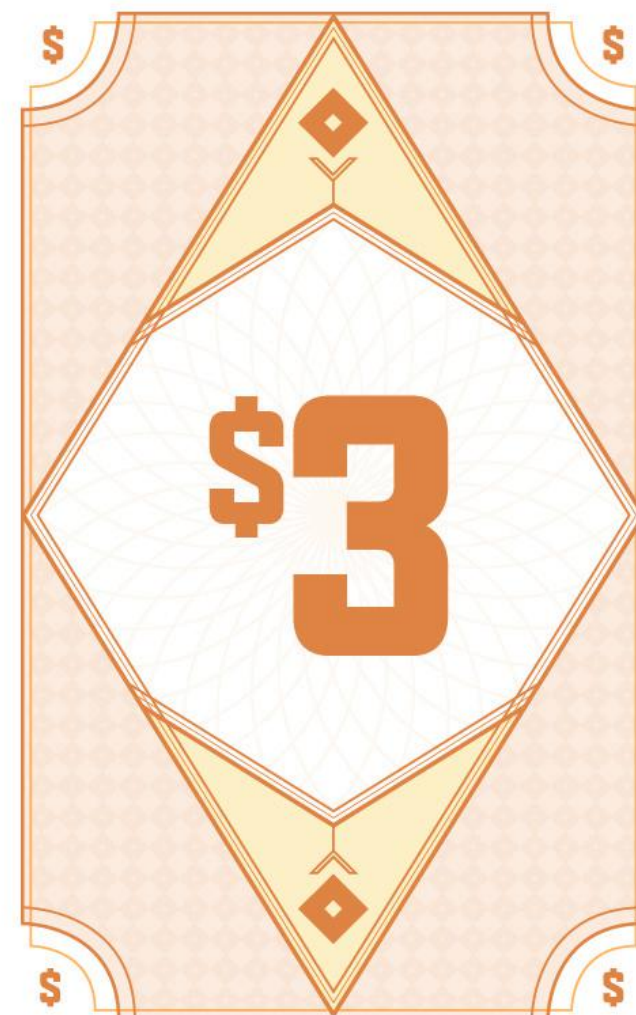
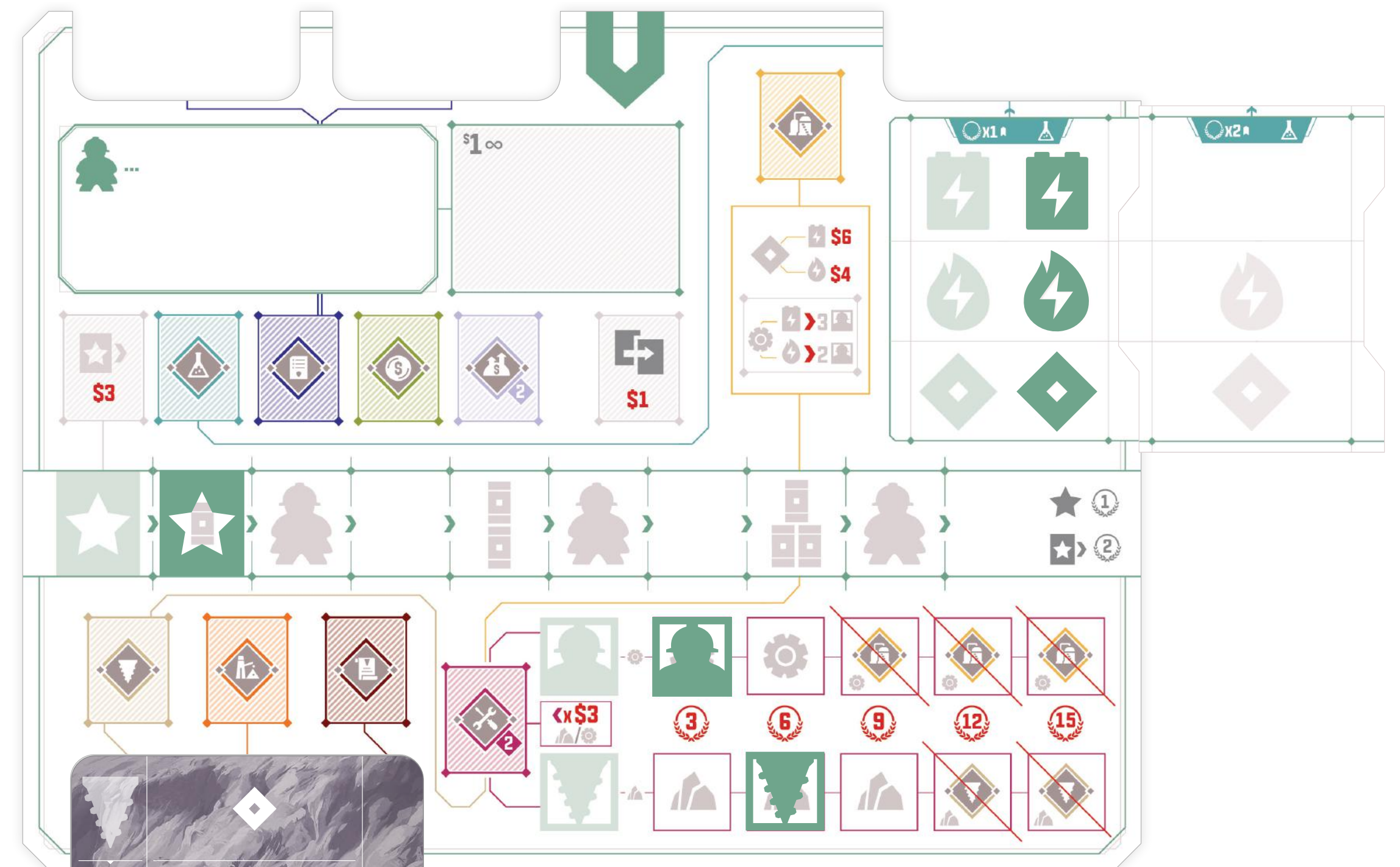
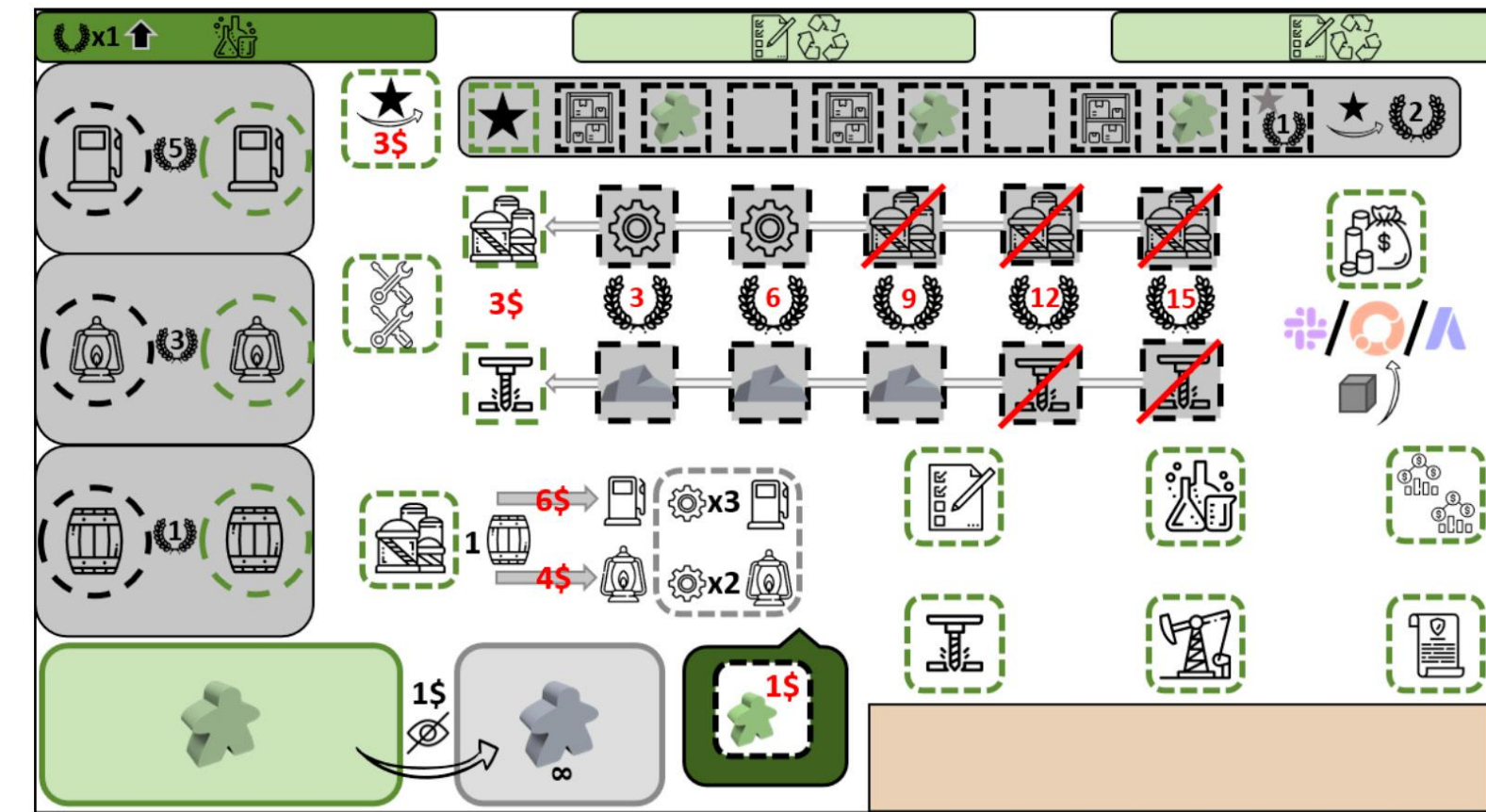
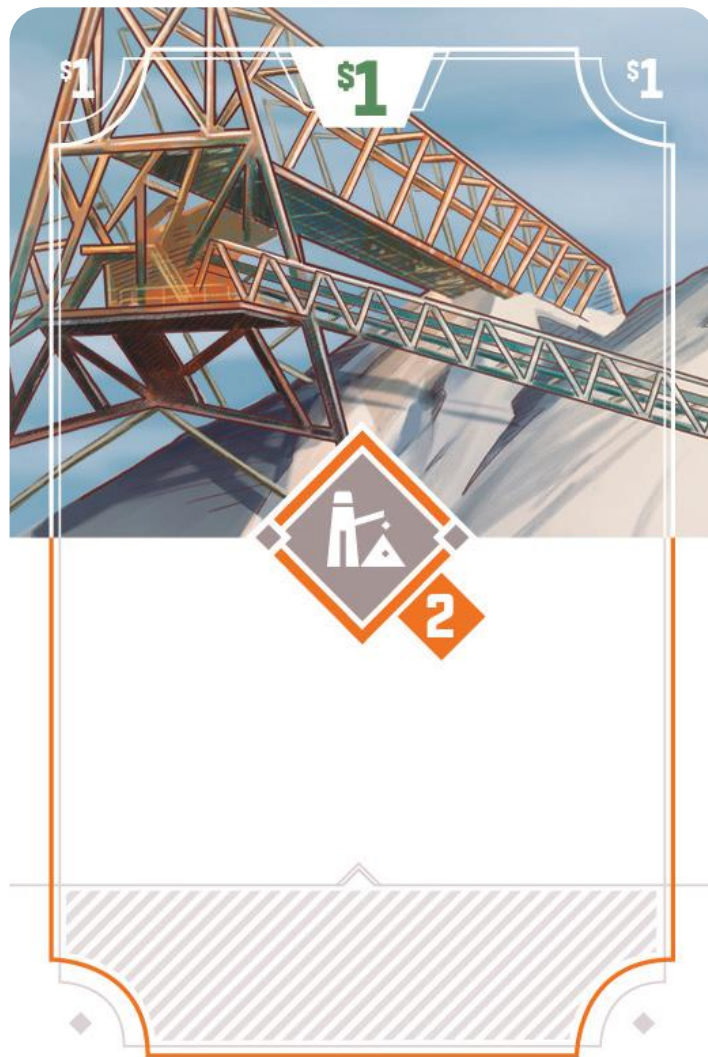


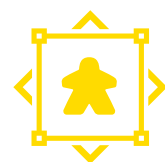
This profit-sharing tile allows you to repair one point of damage on either track paying \$2 instead of \$3, due to the discount.

 **SELL**

With this action, you can sell the products you have in your warehouse (units of brine, lithium, and/or geothermal energy) to the corporation of your choice out of the three that are on the game board. Each of them purchases each product at a different price, as indicated on the fee tile that is in that corporation's current investment space.







The
White Castle

The
WHITE
CASTLE

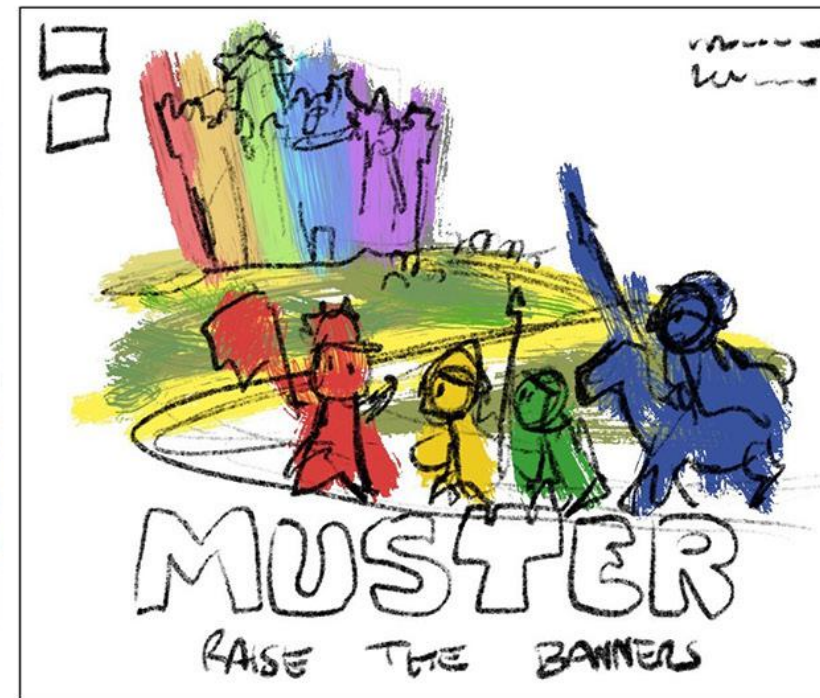
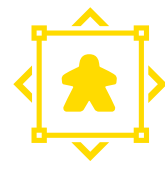
The
White
Castle

The
White
Castle

The
White
Castle

The White
Castle



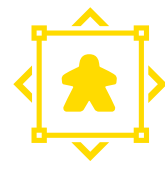


Niraya

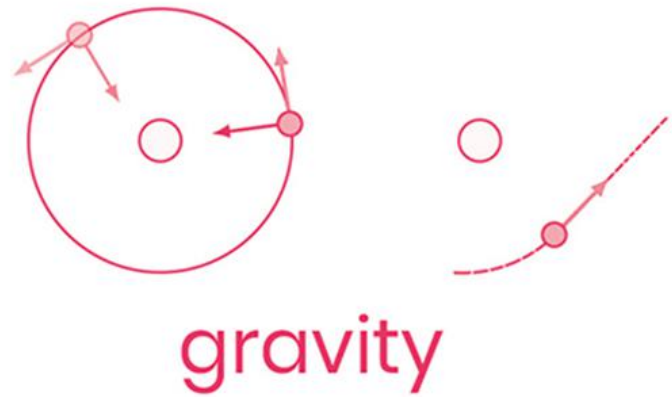
Niraya Niraya

Niraya Niraya





VISUAL CONCEPTS



GG
GRAVITY
GAMES



astronaut stars
space



board games

out of the
box

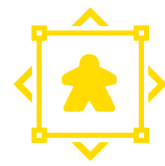


modern
simple
but bold
geometric
shapes



G
GRAVITY GAMES





CLAUSTRÓPHOBIA - Rulebook

* INTRO

* COMPONENTS 29/30 (15 / pag)

* SETTING UP THE GAME

- HUMAN PLAYER
- INFERNAL PLAYER



* SEQUENCE OF PLAY

- GIRD HUMANO (20)

- GIRD INFERNAL (30)

(100)

* HUMAN TURN

PREPARACIÓN HUMANA

- 1
- 2
- 3

INSTINCT CARD

EJEMPLO

4
A/B/C

EJEMPLO

HUMAN ACTIVATION PHASE

* INFERNAL TURN

PREPARACIÓN

- 1
- 2
- 3

INFERNAL CARDS

PLANNING BOARD
1/2/3/40

THREAT PHASE (30)

EJEMPLO

HELSCAPE TILES
(50)

INFERNAL ACTIVATION PHASE

L1

L2

L3

L4

* WARRIOR ACTIONS

- MOVEMENT

- EXPLORATION
- DEAD ENDS
- EXPLORATION LIMIT
- BLOCKING

- COMBAT

- 1
- 2
- 3

- ALL HITS HUMANS
- " HITS INFERNAL
- " HITS TROUPODITE

EJEMPLO

INFERNAL CHAMPION

* EQUIPMENT SET CARDS

* TACTICS

- | | |
|---|----|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

* HELSCAPE TILES (140)

1/4

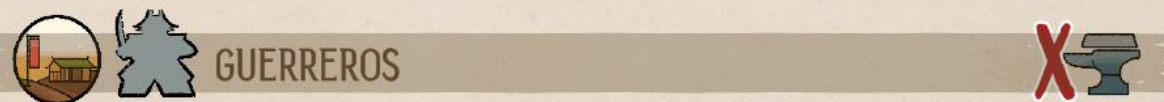




FINAL DE LA RONDA

En vuestra **primera partida** podéis obviar el paso 2 y usar las cartas que se muestran en la imagen. También podéis obviar el paso 4 y disponer las losetas de dados y del pozo del modo que se muestra en la imagen. En el pozo, aseguraos de poner una loseta de nácar con el reverso del dado de color coral y una de hierro con el reverso de dado de color negro.

Cada clan cuenta con un concilio de sabios que decide cuál es el siguiente paso a tomar para asegurarse la máxima influencia en la corte de la garza.



Al Final de cada Ronda

Al finalizar cada ronda, al finalizar el **paso de Nuevo orden de turno**, el rival cambiará sus monedas por puntos de clan devolviéndolas a la reserva:

- Si va en primera posición, **por cada 3 monedas** que devuelva obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar.
- Si va en segunda posición, **por cada 5 monedas** que devuelva obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar.
- En cualquier caso, si sobraran monedas, las mantiene.

En la fase de **Jardines** (rondas 1 y 2), obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar por cada jardinero que hubiera podido activar.

Baraja el mazo de cartas del solitario.

Una vez tomado el dado, sigue los siguientes pasos:

1 Mueve el dado a la posición que indique la carta

Al colocarlo, si el rival puede obtener monedas por la diferencia del valor del dado con el valor impreso, entrégaselas; si no, no las paga. Recuerda que estás jugando a dos jugadores, por lo que en ningún sitio se puede apilar los dados. Si al ir a mover el dado esa posición ya está ocupada, muévelo al pozo y entrégale las monedas que correspondan obviando las recompensas de las losetas.

Atención: En el caso de que no se pudiera reponer la carta, se realizará la acción de fondo claro pero no se obtendrá la carta, ignorando el resto de pasos.



Al colocar el dado de 5 coral sobre el 3, obtendrás 2 monedas. Más adelante, alguien coloca un 1 sobre ese 5, lo cual implica que debe pagar 4 monedas.

EL EXTERIOR DEL CASTILLO



EL DOMINIO PERSONAL



Obtener los beneficios de lámpara visibles en el tablero personal (ver página 12).



Obtener esa cantidad de puntos de clan.



Avanzar un paso la ficha de influencia X espacios en el marcador del paso del tiempo (ver página 12).



Obtener esa cantidad de alimento moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener esa cantidad de hierro moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener esa cantidad de nácar moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener un recurso a elección del jugador moviendo el contador que desees hacia arriba. Si el icono muestra un número se pueden obtener recursos iguales o diferentes.



Obtener esa cantidad de sellos del Daimio (ver página 5).

