

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

De 1 a 50 jugadores • 20 min. • 10 años en adelante

El prestigioso profesor de mineralogía Otto Lidenbrock y su sobrino Axel descubren un pergamino secreto escrito por el alquimista Arne Saknussemm en el siglo XV que revela como llegar al centro de la Tierra. Ambos viajan hasta Islandia y allí contratan la ayuda del cazador Hans con el que emprenden el descenso por el volcán Snæfellsjökull hacia la mayor aventura que ha conocido el ser humano.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores deberán trazar una ruta desde el volcán de entrada hasta el centro de la Tierra y de ahí hasta uno de los volcanes de salida. Por el camino deberán encontrar agua para poder sobrevivir y especies que estudiar mientras esquivan las peligrosas zonas con bestias y dinosaurios. ¡Vive la inolvidable aventura creada por Julio Verne!

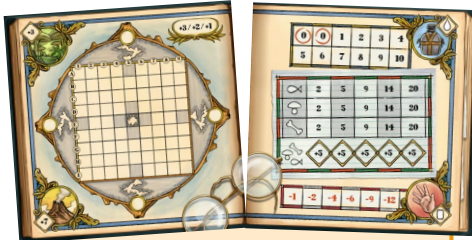
COMPONENTES

- 19 cartas de exploración.
- 12 cartas de túnel.
- 3 cartas de personaje.
- 3 cartas de volcán.
- Bloc impreso por ambas caras.
- Reglamento.
- Variante en solitario.



PREPARACIÓN

- 1- Cada jugador coge 2 hojas del bloc y une el anverso de una con el reverso de la otra para formar el diario de la aventura.

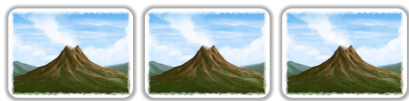


- Si luego se desea echar otra partida basta con voltear estas páginas para tener otro diario en blanco.

- 2- Baraja las 19 cartas de exploración y las 12 cartas de túnel en 2 mazos separados a la vista de todos los jugadores.



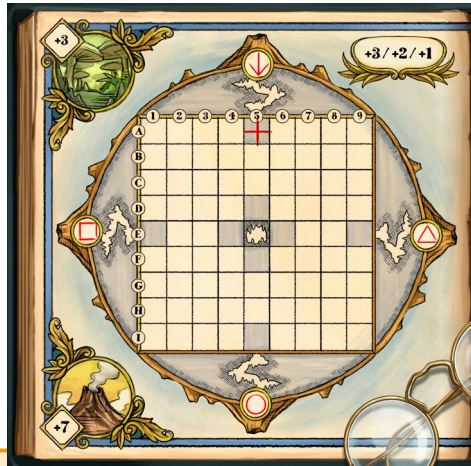
- 3- Baraja y coloca las 3 cartas de volcán separadas formando una fila boca abajo.



- 4- Coloca los 3 personajes por su cara activa cerca del centro de la mesa.



- 5- Cada jugador debe marcar en el mapa de su diario cuál de los cuatro volcanes disponibles será por el que va a entrar. Dibuja en él una flecha ↓ que señale hacia el centro de la Tierra y una galería en cruce + en la casilla sombreada adyacente. En los otros volcanes dibujará un círculo ○, un triángulo △ y un cuadrado □ a su elección.



- Se recomienda que los jugadores seleccionen diferentes entradas si es posible.

CÓMO SE JUEGA

Cada turno se desvela una carta de exploración y otra de túnel. Todos los jugadores deben dibujar en una de las casillas de la fila o columna indicada por la carta de exploración el símbolo indicado por la carta de túnel.



Hay **3 tipos** de carta de túnel: galerías, descubrimientos y peligros.

GALERÍAS

Son los túneles con los que los jugadores establecerán un camino hacia el centro de la tierra y hacia un volcán de salida. Las galerías se pueden dibujar en cualquier casilla libre del mapa (sombreada o no) y con la orientación que se prefiera.

- **Galería recta.**

El jugador dibuja una **recta** en horizontal o vertical.

- **Galería en curva.**

El jugador dibuja una **curva** en cualquiera de las cuatro posiciones posibles.

- **Runas de Arne Saknussemm.**

El jugador dibuja una **recta** o una **curva**. Esta carta también agota al personaje de Alex (ver sección: "Los personajes").

"Entre dos protuberancias avanzadas de la roca, encontramos entonces la entrada de un túnel oscuro; y en una de estas peñas de granito descubrieron nuestros ojos, atónitos, dos letras misteriosas, medio borradas ya: las dos iniciales del intrépido y fantástico explorador."

EJEMPLO: Ha salido la carta de exploración "?" que permite al jugador elegir la fila o columna en la que dibujar la curva que ha salido en la carta de túnel.

DESCUBRIMIENTOS

Son hallazgos que los jugadores encontrarán en su camino; desde manantiales de agua necesarios para aplacar la sed y no fallecer, hasta fósiles y especies nuevas que se creían extintas.

- Los descubrimientos **NO** se pueden dibujar en **casillas sombreadas** ni en una **casilla adyacente** (en horizontal o vertical) a otro descubrimiento ya dibujado.

- **Manantial de agua.**

El jugador dibuja una gota.

"La galería se llenaba de vapores, en tanto que se formaba un arroyo que iba a perderse en las sinuosidades subterráneas. No tardamos en gustar nuestros primeros sorbos."

- **Peces prehistóricos.**

El jugador dibuja un pez.

"En este océano debe abundar la pesca de un modo extraordinario, porque, en dos horas, cogemos una gran cantidad de pterichthys, y de otros peces pertenecientes a otra familia extinguida también, los diptéridos."

- **Cementerio de huesos.**

El jugador dibuja un hueso.

"Se acumulaba allí, en un espacio de unas tres millas cuadradas, toda la vida de la historia animal, que apenas si ha empezado a escribirse en los demasiados recientes terrenos del mundo habitado."

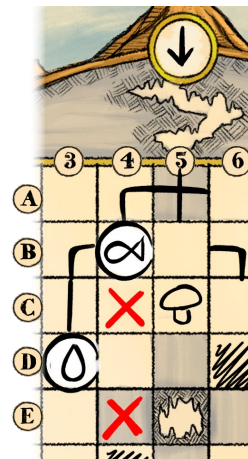
- **Hongos gigantes.**

El jugador dibuja un hongo.

"...pero aquéllos eran hongos blancos, de treinta a cuarenta pies de altura, con una copa de este mismo diámetro."

Un descubrimiento es encontrado cuando el jugador puede trazar un **camino seguido desde esa casilla hasta su volcán de entrada**. Cuando eso sucede, el jugador rodea con un círculo el descubrimiento en el mapa.

- La casilla de un descubrimiento encontrado (rodeado con un círculo) se considera un **cruce** + a efecto de conectar galerías. Puede ocurrir que, tras hallar un descubrimiento, se enlace con caminos ya dibujados que te lleven a hallar inmediatamente otros descubrimientos o incluso a llegar al centro de la Tierra o salir.



EJEMPLO: El jugador tiene que dibujar ∞ en la columna 4. No puede dibujarlo en C4 porque es adyacente a otro descubrimiento ni en E4 que es una casilla sombreada.

Decide dibujarlo en B4 porque, al estar conectado con el volcán de entrada, puede descubrirlo inmediatamente. Además, como se convierte en un cruce, la ruta enlaza con otros caminos ya dibujados que le llevan a descubrir el manantial de agua en D3.

Tras rodear los descubrimientos encontrados en el mapa, el jugador debe marcarlos en la segunda hoja del diario. Rodea con un círculo **la casilla libre más a la izquierda** en la barra de puntuación que corresponda.

EJEMPLO (continuación):

Tras hacer los descubrimientos anteriores, el jugador rodea una casilla de agua (es la primera que tiene libre puesto que su aventura empieza con dos casillas ya marcadas) y una de pez.

0	0	1
5	6	7

∞	2	5
☙	2	5
☙	2	5

☙	☙	+5	+5
---	---	----	----

Cuando un jugador complete una **columna** de tres descubrimientos diferentes (∞+☙+☙) rodea con un círculo la bonificación +5 que hay justo debajo de ella.

PELIGROS

Cuando salga una de estas cartas, cada jugador pasará el mapa de su diario al rival de su izquierda o de su derecha, según indiquen las flechas de la carta. Su rival dibujará un tachón (■) en una **casilla vacía y no sombreada** que esté dentro de la fila o columna indicada por la carta de exploración.



“El plesiosaurio y el ictiosaurio se atacan con indescriptible furia. Levantan montañas de agua que llegan hasta la balsa, y nos ponen veinte veces a punto de zozobrar. Se oyen silbidos de una intensidad prodigiosa. Las dos bestias se encuentran enlazadas, no siéndome posible distinguir la una de la otra. ¡Hay que temerle todo de la furia del vencedor!”

Además, cada una de estas cartas agota al personaje de Otto o al de Hans, tal y como se explica a continuación.

LOS PERSONAJES



Los tres protagonistas de la novela están disponibles para ayudar a los jugadores en su viaje. Si un jugador durante una ronda quiere pedir ayuda a uno de ellos deberá rodear con un círculo el número disponible más a la izquierda de la barra de ayuda de su diario y luego ejecutar la habilidad de uno de los personajes que esté por su cara activa.

Los personajes y sus útiles habilidades no estarán disponibles siempre. En caso de salir una de las dos cartas de peligro o la carta de galería “Runas de Arne Saknussem” los jugadores **no podrán utilizar** a ningún personaje ese turno.



Además, el personaje que aparezca en el recuadro de esa carta se voltará mostrando su lado **agotado** y, a medida que salgan las otras cartas, se agotarán los demás. Cuando el mazo de túnel se acabe y se vuelva a crear (ver “El tiempo avanza”), los tres personajes volverán a ponerse por su lado activo.

- Si un jugador **no puede dibujar en ninguna casilla** de la fila o columna, puede pedir ayuda a un personaje; y si no, pues no dibuja nada. Por la misma razón puede ocurrir que un rival tampoco pueda tacharle una casilla por un peligro.

OTTO LIDENBROCK

Prestigioso profesor de mineralogía, famoso por su carácter impaciente e irascible pero con una mente brillante.

El jugador ignora lo que indica la carta de túnel y, en su lugar, dibuja una estrella (☆). Cuando esta sea descubierta, el jugador elige una de las barras (☙/☙/☙/☙) de descubrimientos y rodea con un círculo el número libre más a la izquierda.



AXEL LIDENBROCK

Es un aplicado estudiante de mineralogía, sobrino de Otto. Su carácter cauteloso y reflexivo contrasta con el de su tío y le permite analizar bien los caminos a tomar.

El jugador dibuja en las filas o columnas adyacentes a la indicada por la carta de exploración. En caso de salir una columna o fila del borde del mapa (1, 9, A o I) solo podrá escoger una adyacente.



HANS BJELKE

Cazador y guía islandés que Otto y Axel contratan para la aventura. Hombre silencioso y flemático pero fuerte y muy hábil con las herramientas de montaña.

El jugador ignora lo que ha salido en ambas cartas para añadir una bifurcación a una de sus galerías **ya dibujadas** y convertirla en un cruce en forma de “T”.



EL CENTRO DE LA TIERRA

Si un jugador alcanza con su ruta el centro de la Tierra rodea con un círculo el +3 en la esquina de su diario y, además, si es de los tres primeros que han llegado, rodea con otro círculo los puntos de bonificación correspondientes: +3, +2 o +1 punto según si ha sido primero, segundo o tercero. Si varios jugadores llegan a la vez en el turno, todos ellos rodean la misma posición que les corresponda. El resto de jugadores tachan esa bonificación de sus diarios.



EL TIEMPO AVANZA



Cuando el mazo de túnel se agota los jugadores deben consumir un punto de agua. Para ello, tachan uno de los círculos que tengan en su diario (empiezan con dos puntos de agua en sus cantimploras).

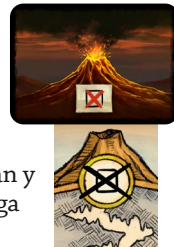
×	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10

- Si un jugador no tiene ningún punto de agua que tachar, es eliminado de la partida.

Tras eso, los tres personajes se vuelven a poner por su lado activo y el mazo de túnel se vuelve a preparar barajando el descarte.



Cuando el mazo de exploración se agota uno de los volcanes de salida entra en erupción y ya no se puede usar como salida. Se voltea la primera carta de volcán y todos los jugadores tachan el que tenga el mismo símbolo en su mapa.



El mazo de exploración se rehace y la partida sigue su curso. Si se ha desvelado la tercera y última carta de volcán la partida termina automáticamente.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza de 3 posibles maneras:

- Todos los jugadores menos uno se han quedado sin agua.** En este caso, ese será el ganador de la aventura. También es posible que, en el mismo turno, todos perezcan de sed y pierdan la partida.
- El tercer volcán de salida entra en erupción.** En este caso los aventureros salen por el mismo volcán de entrada y pasan a puntuar.
- Un jugador alcanza el centro de la Tierra y logra huir por un volcán de salida.** Ese jugador rodea el +7 indicado en la esquina de su mapa. Si hay más de un jugador que salga en el mismo turno, todos rodean el bonus. Los jugadores pasan a puntuar.



- Un jugador no puede salir y finalizar la partida si no ha llegado al centro de la Tierra. Si logra crear un camino a la salida deberá seguir dibujando hasta juntarlo con el centro de la Tierra.

PUNTUACIÓN

- Suma la cifra de mayor valor que tenga rodeada en la barra de agua (☙).
- Suma las cifras de mayor valor que tenga rodeadas en cada una de las barras de ∞, ☙ y ☙.
- Suma las bonificaciones +5 que tenga rodeadas por cada grupo completo de ∞+☙+☙ descubiertos.
- Suma la puntuación +3 si ha alcanzado el centro de la Tierra así como la bonificación que pueda tener por ser el primer, segundo o tercer jugador en alcanzarlo.
- Suma la puntuación +7 si ha logrado huir por un volcán de salida.
- Resta la cifra de mayor valor que tenga rodeada en la barra de ayuda.

El jugador con mayor puntuación será el ganador. En caso de empate, lo será el que tenga mayor cantidad de descubrimientos (☙/☙/☙/☙).



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Autor: Alberto Millán

Ilustración y diseño: Pedro Soto

Desarrollo y reglas: Pedro Soto

Revisión: Miguel Ángel Sañudo

Agradecimientos del autor: A mi hermano Javier, quien me hizo descubrir la novela, a Mélanie por estar siempre ahí para probar mis nuevas ideas, a LUDO y Pati Llimona por convertir mis prototipos en juegos, a Looping Games por hacer este juego realidad y a Julio Verne por hacernos soñar.