

## HISTORIA

2079 – El mundo tal y como lo conocimos ha sido destruido por una guerra a escala global por el control del agua potable. La población mundial se estima en 30.000 personas y continúa decreciendo.

En este trasfondo, 4 clanes se han establecido en refugios subterráneos, luchando para sobrevivir. Su única esperanza es el "Convoy", una organización itinerante a la búsqueda de supervivientes aptos para formar parte de sus ciudades submarinas secretas, única esperanza de la humanidad de perdurar.

Solamente un clan tendrá el privilegio de unirse al Convoy, aquel que disponga de más cosas que ofrecer a la organización entre supervivientes, equipo y técnicas de supervivencia.

UN JUEGO DE  
GREGORY OLIVER

ILUSTRADO POR  
MIGUEL COIMBRA



## OBJETIVO DEL JUEGO

En Outlive, te pondrás en la piel de uno de los Clanes que ha sobrevivido a la guerra nuclear. Tu Refugio aún no se ha colapsado, ¿pero cuánto aguantará? Dispones de seis días (seis turnos) antes de la llegada del Convoy para desarrollar tu clan y obtener el mayor número de Puntos de Supervivencia (PS) y ser considerado el más adecuado para unirse al Convoy.

Si no lo eres, bueno, digamos que tus opciones de supervivencia serán nulas y acabarás como un pequeño charco de ácido nuclear sobre el suelo...

Para demostrar que eres el más válido, necesitarás enviar un grupo preparado para encontrar recursos en el exterior que sirvan para reforzar tu Refugio, alimentar a los Supervivientes y atraer nuevos que puedan ayudar en el refugio y protegerlo de la radiación externa. Los recursos servirán también para contrarrestar desafortunados Eventos y reparar Equipo que pueda ser de gran ayuda en la exploración del mundo exterior. Obtendrás Puntos de Supervivencia (PS) por cada una de las acciones anteriores. El clan con el mayor número de puntos cuando llegue el Convoy será reclutado y podrá escapar de este auténtico infierno.

## PRINCIPIOS DEL JUEGO

Cada jugador tiene 1 Refugio y 4 Héroes de diferentes valores (4 fichas marcadas con valor de 3, 3, 4 y 5). Estos valores representan su fuerza. Un Héroe con un valor 5 tendrá 5 acciones. Uno de 3 tendrá 3 acciones.



• Cada turno, los jugadores moverán a sus cuatro Héroes en el tablero, uno a uno, para obtener Recursos:

- **Materias primas:** Carne (🍖), Agua (💧) y Comida enlatada (🥫) que se usarán para alimentar a los habitantes del Refugio.

- **Materiales:** Madera (🪵), Metal (🔩) y Microchip (📡) que se usarán para arreglar Equipo y mejorar el Refugio.

- **Munición:** proyectiles, usados para caza o defensa. (🔫)

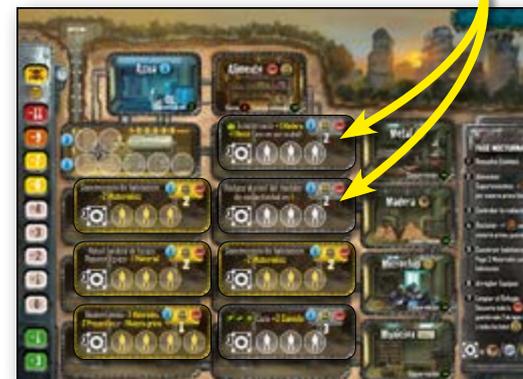
En Outlive, materias primas y materiales son dos términos con aplicaciones específicas: Las materias primas se usan para alimentar y los materiales para construir.

Los Héroes pueden buscar en las ruinas de la ciudad para hacerse con equipo que mejore sus opciones de supervivencia.

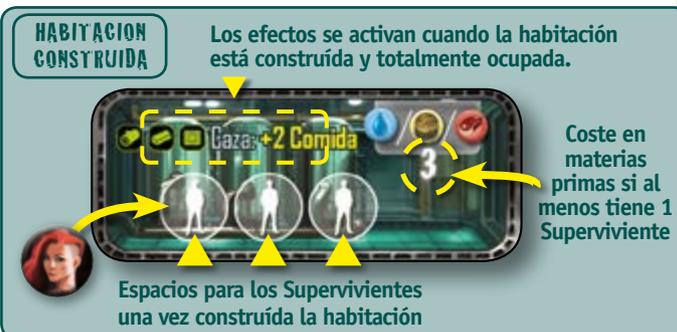
• Los Héroes pueden estar activos o inactivos en el tablero, representado con la posición de la ficha. El término «Activo» indica que ha actuado ya, (de pie). «Inactivo» indica que está a la espera de actuar (tumbado).



• Cada Refugio se compone de habitaciones. Cada habitación otorgará un efecto concreto al jugador.



• Los efectos se activan si la habitación ha sido construida y si está ocupada al completo por Supervivientes, que se ocuparán de las tareas. Pero cuidado, mientras más eficiente sea la habitación, más alto será el coste de mantenimiento.



• Los jugadores podrán gastar recursos (materias primas, materiales o munición) para hacer frente a los desafortunados eventos que tendrán lugar durante la partida.

**1 TABLERO PRINCIPAL**



**1 TABLERO DEL CONVOY**



**4 TABLEROS INDIVIDUALES DE REFUGIO**



**16 FICHAS DE DIFERENTES FUERZAS (5, 4, 3, 3), 4 POR COLOR**



**4 MARCADORES DE RADIOACTIVIDAD**



**COMPONENTES**

**100 FICHAS DE SUPERVIVIENTES**



**30 MADERA**



**30 METAL**



**30 CARNE**



**30 AGUA**



**30 MICROCHIPS**



**30 COMIDA ENLATADA**



**30 PROYECTILES**



**30 BALDOSAS DE PRESA**



**12 CARTAS DE EVENTOS**



**10 CARTAS DE LIDER**



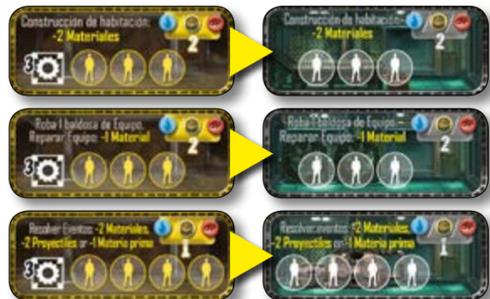
**20 BALDOSAS DE BUSQUEDA**



**40 BALDOSAS DE EQUIPO**



**12 BALDOSAS DE HABITACIONES COMUNES**



3 habitaciones comunes, fondo amarillo (sin construir)

(lado construido)

**38 BALDOSAS DE HABITACIONES AVANZADAS**



Habitación avanzada, fondo gris (sin construir)

Habitación avanzada (construida)

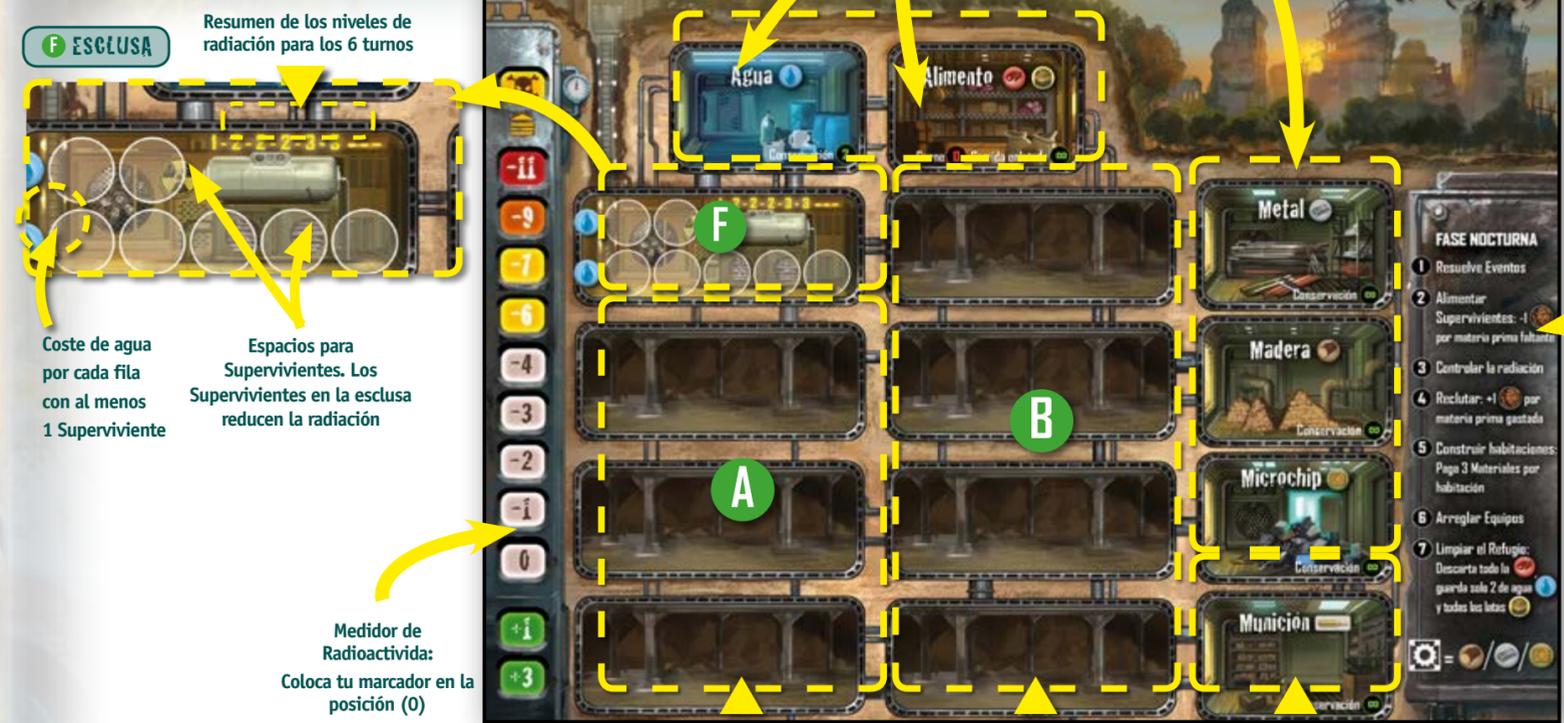
**1 FICHA DE ALGAS MARINAS**



**1 MARCADOR DE PRIMER JUGADOR**



**REFUGIO INDIVIDUAL**



**TABLERO DEL CONVOY**



# PREPARATIVOS

## 1/ ZONA PERSONAL DEL JUGADOR

- » Cada jugador elige un color y un Refugio.
- » Coloca el marcador de radioactividad en tu medidor de radioactividad, en la posición 0.
- » Coloca las 3 Habitaciones comunes en el lado izquierdo de tu Refugio (en el lado «sin construir») (A).

Construcción de habitación: **-2 Materiales**

Roba 1 baldosa de Equipo. Reparar Equipo: **-1 Material**

Resolver Eventos: **-2 Materiales, -2 Proyectiles or -1 Materia prima**

Escluta 1 ventilación	Escluta vacío: +1 Materia, +1 Metal (una vez por ciudad)
Reduce el nivel del medidor de radioactividad en 1	Roba 2 baldosas de Equipo
Gana 1 Superviviente cada turno en esta habitación (una vez)	Caer: +2 Comida



- » Roba 6 Habitaciones avanzadas y 2 Líderes de la pila.
- » Elige 4 Habitaciones avanzadas de entre las 6 y colócalas en el lado derecho de tu Refugio (en el lado «sin construir») (B). Descarta las 2 habitaciones restantes.
- » Elige una de las 7 Habitaciones de tu Refugio y constrúyela sin coste (lado «construido»). Toma 4 Supervivientes y colócalos bien en la Esclusa (F) o en la habitación recién construida. Recuerda, el efecto de una habitación funciona cuando está totalmente ocupada.



Para identificar la posición de inicio, la carta de Líder debe ser colocada de forma que el lado superior derecho de la carta sea la base militar.

El valor de los Héroes no está especificado en las posiciones iniciales. Los jugadores eligen que Héroes quieren que empiecen en cada una de las 4 posiciones iniciales de su Líder. Todos los jugadores colocan al mismo tiempo, o uno a uno si quieren realizarlo de manera estratégica.

- » Sitúa tus Héroes inactivos en el tablero, coloca los recursos iniciales (D) en el tablero de tu Refugio y el Equipo inicial (E) en el lado izquierdo de tu Refugio. Recuerda que el equipo está roto y debe ser reparado para poder utilizar su efecto.
- » El jugador con el Líder de más edad es el primer jugador, obteniendo la ficha indicativa.

## 2/ TABLERO DEL CONVOY

- » Baraja las cartas de Evento y roba 6 de ellas. Sitúalas al azar (boca abajo) en el tablero del Convo, una por espacio (A).
- El tablero del Convo se utiliza para contabilizar los turnos, indica los Eventos activos y el nivel de radiación que tendrán que afrontar los jugadores durante el turno.

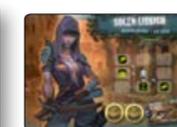
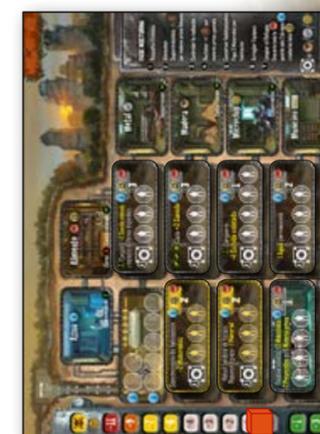
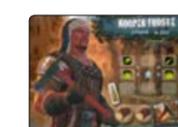
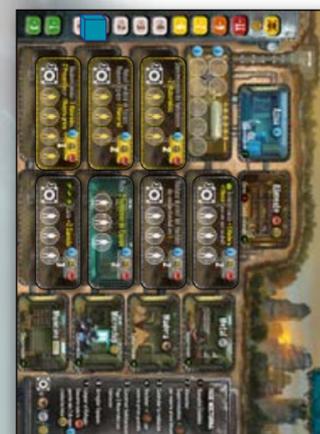
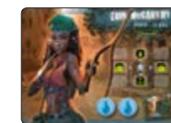


Ejemplo: El jugador Beige elige construir la habitación que le permite resolver Eventos a un mejor coste, y decide activarla inmediatamente colocando sus 4 supervivientes en ella. Además, elige a «Solen Livrich» como Líder. Coloca sus cuatro Héroes en el bosque, el carguero, la mina y en Blackwood. Toma 2 fichas de comida enlatada y la Ballesta de garfio como equipo roto.

## 3/ TABLERO PRINCIPAL

- » Coloca el tablero (A) en el centro de la mesa.
- » Coloca todas las fichas de Recurso y Supervivientes a un lado del tablero, accesible a todos los jugadores (B).
- » Baraja las baldosas de Equipo (C) y forma una pila en un lado del tablero, boca abajo.
- » Baraja las baldosas de Presa y forma 3 pilas, boca arriba, y pon cada una de ellas en sus localizaciones (D) la Feria , el Bosque y la Mina . El número de baldosas por pila depende del número de jugadores, 8 para una partida de 3 jugadores y 10 para una partida de 4. El resto de baldosas se descartan sin revelarse a los jugadores.
- » Coloca la ficha de algas marinas en su ubicación en la Base militar (E).
- » Por cada ciudad , toma las baldosas de Búsqueda (10 por ciudad) y barájalas para formar una pila, boca abajo, en la lugar apropiado en cada ciudad (E y F).

# PREPARATIVOS PARA PARTIDA DE 4 JUGADORES



## COMO JUGAR

Outlive tiene una duración de 6 días (6 turnos). Cada turno se divide en 3 fases: Amanecer, Día y Noche

- 1) La fase de **AMANECER** para reaprovisionar el tablero antes de empezar un nuevo turno.
- 2) La fase de **DÍA** donde los jugadores obtendrán Recursos del mundo exterior.
- 3) La fase de **NOCHE** donde los jugadores gestionarán sus Refugios: alimentar a los Supervivientes, reclutar a nuevas personas, controlar la radioactividad y los Eventos externos, reparar el Equipo y construir nuevas Habitaciones.

## 1- AMANECER

### APROVISIONAMIENTO DEL TABLERO

Cada localización en el tablero debe ser reaprovisionada antes de iniciar un nuevo turno. Los jugadores deben reponer el tablero usando los recursos generales según la localización y el número de jugadores en la partida (El valor de reposición está indicado en cada lugar). Esto es un reabastecimiento, los jugadores únicamente lo completan hasta el valor indicado. La cantidad total de Recursos no puede exceder el valor indicado en la localización según el número de jugadores. Las ciudades (baldosas de Búsqueda y Equipo) deben ser reaprovisionadas como se indica a continuación:

Número de jugadores	2	3	4
Total  Bosque	6	8	10

Número de jugadores	2	3	4
Total  Presa	7	9	11

Número de jugadores	2	3	4
Total  Base militar	6	8	10
Coloca la ficha de algas anti-radiación en su lado «activo»			

**Blackwood City**  
 >> Roba 3 baldosas de Equipo del mazo (descarta los anteriores si hubieran). baraja el equipo descartado si la pila está vacía.

>> Baraja las 10 baldosas de Búsqueda y colócalas boca abajo. Descarta un número de ellas dependiendo del número de jugadores. Las baldosas descartadas se colocan boca arriba, junto a la pila, de manera que los jugadores puedan ver que es lo que se ha retirado.

Número de jugadores	Baldosas en la pila
2	6
3	8
4	10

Número de jugadores	2	3	4
Total  Feria	6	8	10

Carguero: pon 1 Superviviente (o o ) en cada espacio libre.

**Silent Peak** (igual que Blackwood)  
 >> Roba 3 baldosas de Equipo del mazo (descarta los anteriores si hubieran). baraja el equipo descartado si la pila está vacía.

>> Baraja las 10 baldosas de Búsqueda y colócalas boca abajo. Descarta un número de ellas dependiendo del número de jugadores. Las baldosas descartadas se colocan boca arriba, junto a la pila, de manera que los jugadores puedan ver que es lo que se ha retirado.

Número de jugadores	Baldosas en la pila
2	6
3	8
4	10

Número de jugadores	2	3	4
Total  Mina	6	8	10

## 2-DÍA

### 1/ COMIENZO DEL TURNO

- Gira la carta de Evento correspondiente del tablero del Convoy boca arriba y aplica sus efectos y todos los efectos de Eventos anteriores que no hayan sido resueltos.

Puntos de Supervivencia    Nombre

PLAGA DE RATAS  
 CADA REFUGIO PIERDE 1 MATERIA PRIMA (SI NO ES POSIBLE: PIERDE 1 SUPERVIVIENTE)

Efecto

Recursos necesarios para resolver el Evento.

Los Eventos se apilan unos con otros y permanecen activos hasta que son resueltos por un jugador durante la fase de Noche.

### 2/ DESPLAZAMIENTO

- Comenzando con el primer jugador, cada uno coge uno de sus **Héroes inactivos** (tumbados) en el tablero, lo pone en pie y mueve 1 o 2 espacios desde su ubicación actual, hacia otra localización en la que no haya otro Héroe del mismo color, y realiza sus acciones (ver Descripción de localización - p.8)

### LAS 5 REGLAS DEL MOVIMIENTO

- Un Héroe puede mover 1 o 2 espacios desde su ubicación actual a otra, siguiendo el camino exacto entre ellas.
- Un Héroe no puede regresar o permanecer en la misma localización en la que se encontraba al final del turno anterior.
- Un jugador solamente puede tener un Héroe de su color en un mismo lugar (en pie o tumbado).
- Un Héroe puede pasar por un lugar que esté ocupado por otro Héroe de su color, pero no puede terminar su movimiento en dicha localización.
- Un Héroe puede detenerse en una localización donde haya héroes de otro color (en pie o tumbados)

Ejemplo: Al comienzo de su turno, Erik quiere recoger munición. Como ya se encontraba en la base militar en el turno anterior, su Héroe n°3 no puede permanecer ahí. Su Héroe n°5 o el Héroe n°4 no pueden desplazarse allí



ya que Erik tiene que mover primero al n°3. Ya ha jugado al otro Héroe n°3 en el bosque. La presa y la mina están ocupadas por sus héroes inactivos. Erik solamente puede enviar a su Héroe n°3 de la base militar a la ciudad. Cuando vuelva su turno, podrá enviar al Héroe n°4 o al n°5 en busca de munición (si aún queda algo)

Has de activar tus héroes que puedan mover en primer lugar. Si uno no puede desplazarse (el carguero lleno, por ejemplo) permanece donde está y no hace nada en ese turno.

### RECOLECTANDO

- Cuando un Héroe llega a un nuevo lugar, siempre se coloca de pie (indicando que ha sido activado). A continuación, dependiendo de los otros héroes que se encuentren en ese sitio:

#### SI LA LOCALIZACIÓN ESTÁ VACÍA

El jugador puede realizar sus acciones, recolectar Recursos y/o cazar, dependiendo del lugar. Un Héroe puede realizar tantas acciones como fuerza posea, limitado a los Recursos que estén disponibles (ver Descripción de localización - p.8).

Los jugadores pueden recoger solamente lo que la localización les ofrezca. Una vez que un lugar ha sido vaciado durante un turno, no puede proveer más recursos para el resto del turno.

#### SI ENCUENTRA UNO O MÁS HÉROES ACTIVOS EN LA LOCALIZACIÓN

- Antes de realizar su acción, el Héroe tiene que presionar a sus enemigos amenazando a todos los héroes activos con fuerza inferior. La Presión es igual a la fuerza del atacante menos la fuerza de la víctima. Esto es una acción gratuita.

Por ejemplo, un Héroe n°5 presionando a un Héroe n°3 tiene 2 puntos de Presión (5-3 =2).

- Si un Héroe es amenazado, puede elegir contraatacar gastando munición para reducir el nivel de Presión del atacante. 1 proyectil gastado equivale a 1 punto de Presión. Por ello, el Héroe n°3 debe gastar 2 fichas de munición para resistir al Héroe n°5. Puede optar por gastar solo 1 proyectil y enfrentarse a un nivel de Presión 1.

La munición no puede ser nunca utilizada para incrementar el nivel de Presión, solamente es útil de forma defensiva.

Si un Héroe no quiere o no puede gastar munición, su atacante puede robar tanto material o materia prima como el número de puntos de Presión que tenga.

El héroe atacado elige que recursos dará al atacante (1 o 2 materiales / materias primas contra 1 o 2 puntos de Presión respectivamente).

La Presión solo funciona contra Héroes activos. Los Héroes inactivos no pueden ser objetivos de Presión.



Ejemplo: El Héroe naranja n°5 llega a la Presa. Allí se encuentran el Héroe beige n°3 activo, Héroe 4 púrpura activo y Héroe azul n°3 inactivo. El Héroe naranja puede presionar a cada Héroe activo de fuerza inferior, por lo que hace objetivo a todos excepto al azul (que está inactivo). El jugador beige (fuerza 3) gasta 2 fichas de munición para reducir la Presión a 3 (5-2). No tiene que entregar ningún recurso al atacante.

El jugador púrpura (fuerza 4) elige guardar su munición para cazar. La Presión sobre él es de 1 punto. Toma 1 madera de su refugio y se lo entrega al jugador naranja.

La presión solamente se aplica a los Héroes que se encuentren en la localización. Si un Héroe llega al lugar donde se encuentra un Héroe activo con una fuerza superior, no sufre presión alguna.

Cuando un jugador no tiene materiales o materias primas, no entrega nada

La Presión debe ser aplicada a los Héroes más vulnerables. El atacante debe robar Recurso de los jugadores presionados si es posible.

- Una vez que el jugador ha terminado de presionar a sus enemigos, puede comenzar a utilizar su fuerza para recolectar o para cazar, dependiendo de la localización..

Una vez concluidas las acciones del Héroe movido. El jugador de su izquierda puede activar uno de sus Héroes inactivos y así hasta que cada jugador haya jugado sus 4 Héroes (activándolos uno a uno).

# TABLERO PRINCIPAL

Cuando un héroe llega a una localización, recibe tantos puntos de acción como su fuerza. Puede elegir distribuir esos puntos como quiera entre las acciones disponibles en la localización.

## DESCRIPCIÓN DE LOCALIZACIONES

Cada día, las localizaciones proveen Recursos, Supervivientes y/o Equipo en una cantidad limitada. Algunas permiten a los jugadores cazar, pero el número de Presas es percedero. Con tus Héroes, podrás investigar 4 localizaciones distintas cada día, vigila que esas localizaciones no hayan sido agotadas antes de desplazarte.

### BASE MILITAR:



La Base militar provee Munición y/o Algas marinas anti radiación:

- Los jugadores pueden gastar 1 acción para recoger 1 proyectil. La munición obtenida debe ser colocada en el refugio. Podrá ser utilizada para cazar y para disminuir la presión ejercida por los héroes de otros jugadores.

- Los jugadores pueden gastar 1 acción para hacerse con las algas marinas. Estas algas reducen instantáneamente el nivel de radiación de su Refugio en 1 (ver Nivel de radioactividad - p.10). Una vez sea utilizada, debe ser colocada boca abajo, hasta el próximo turno.

Ejemplo: El Héroe naranja nº5 llega a la base militar. Puede recolectar 5 fichas de munición o 4 de éstas y las algas anti radiación.

### EL BOSQUE/ LA MINA/ LA FERIA:



Estas 3 localizaciones proveen materiales: el Bosque provee Madera, la Mina Metal y la Feria Microchips. Estas ubicaciones pueden igualmente ser utilizadas para cazar.

- Los jugadores pueden gastar 1 acción para recolectar 1 material (madera, metal o microchip). El material conseguido debe ser colocado en el Refugio en su lugar correspondiente.

- Los jugadores pueden gastar 1 o más acciones para cazar. La caza provee Carne. Solo la primera baldosa de Presa de la pila estará disponible para cazar una vez que un Héroe llegue al lugar.

Cada una de estas localizaciones tiene una pila de Presa.

Hay 5 tipos de presas, distinguidas por su pelaje y por su nivel de resistencia en rojo (3, 4, 5, 6 o 7)..



Solo la primera baldosa de la pila puede ser cazada por un Héroe. Luego, una nueva pasa a estar lista para el siguiente héroe..

Una Presa es cazada gastando tantas acciones como el nivel de resistencia de la misma. La resistencia puede disminuirse gastando munición. Cada proyectil gastado reduce la resistencia en 1.

Ejemplo: El jugador naranja coloca a su Héroe nº4 en la feria. Quiere cazar a una Presa con resistencia 6. Gasta 3 fichas de munición para reducir la resistencia a un valor de 3 (6-3). Ahora, puede cazar a su Presa con 3 acciones y gastar la última en recoger un microchip.

Cada Presa da tantas fichas de Carne como indica el valor del número negro en la baldosa. La primera vez que cace a una Presa, recolecta el primer número (a la izquierda). La segunda vez que cace una Presa del mismo tipo (resistencia), recolecta el segundo número en el valor y así hasta 4 veces. A partir de ahí, la carne recolectada es el último número de la derecha por cada nueva Presa del mismo tipo que cace. Las Presa cazadas son colocadas a la izquierda del Refugio del jugador.

Ejemplo: El jugador naranja ha cazado ya dos presas de nivel 6. Con la primera obtuvo 4 fichas de carne, la segunda le dio 5 y la tercera de este tipo le otorgará 6 fichas de carne.

Los jugadores no pueden gastar más munición que el nivel de resistencia de la Presa que están cazando.

Las pilas de Presas no se reponen. Una vez que se agoten, la localización no proveerá más Presas hasta el final de la partida.

### EL CARGUERO:



En el área del Carguero encontraremos Comida enlatada (comida no perecedera, ver Limpiando el Refugio -p.11), Supervivientes y además la ficha de Primer jugador.

- Durante el turno, el primer jugador que llegue al carguero obtiene la ficha de Primer jugador (será el primero en actuar al comienzo de la fase de Noche). Si nadie va al carguero, el primer jugador será el mismo.

- Al contrario que otras localizaciones, existen espacios únicos en el carguero según la fuerza de los Héroes. Los jugadores no pueden mover a un Héroe al carguero si el número correspondiente a su fuerza ya está ocupado por otro Héroe.



El valor escrito a la izquierda es la fuerza que el héroe debe poseer si ocupar dicho hueco (3, 4, 5 o 6 con el equipo adecuado).

- El valor escrito a la derecha indica la cantidad de Comida enlatada que el Héroe obtiene de la reserva general y almacena en su Refugio.

- Además, en cada punto se recluta un Superviviente que el jugador puede colocar inmediatamente en su Esclusa o dentro de una de las Habitaciones construidas.

Reclutar Supervivientes en el carguero es la única forma en el juego en la que un Superviviente es colocado en el Refugio sin tener que pasar por la Esclusa. Este puede ser obtenido solo si hay hueco disponible en la Esclusa o en una Habitación construida. (ver Mejorar habitaciones y activar sus efectos - p.11)

Cada espacio solamente puede albergar un Héroe activo a la vez y su fuerza debe ser igual al nivel del espacio (si el espacio marcado con el 3 está ocupado por un héroe de fuerza 3, será imposible mover a otro héroe de fuerza 3 a esta localización).



Ejemplo: El Héroe nº5 del jugador azul está en el carguero. Recolecta 3 latas y 1 superviviente. Es el primero en llegar a la localización, por lo que obtiene la ficha de primer jugador, que será activada al comienzo de la fase de Noche de este turno. El jugador naranja no puede mover su Héroe nº5 al carguero ya que el espacio está ocupado y no puede acceder a otro inferior.

Hay un espacio marcado con el 6 que solo puede ser alcanzado con el equipo apropiado: la ballesta de garfio.

### LA PRESA:



La Presa provee Agua. Mientras que el mundo exterior está contaminado por la radiación, 1 Microchip debe gastarse para activar el purificador de agua de la presa. Activar el purificador es una acción gratuita.

- Si un jugador gasta 1 Microchip, puede obtener 1 ficha de agua por cada acción gastada. El agua obtenida debe ser almacenada en el Refugio..

- Si el jugador no quiere o puede gastar 1 Microchip, no podrá obtener Agua.

Ejemplo: El jugador violeta dirige a su Héroe nº3 a la presa, gasta 1 microchip para activar el purificador y obtiene 3 fichas de agua.

Aunque un jugador no active el purificador, puede seguir ejerciendo Presión sobre los otros Héroes activos en la presa.

### LAS CIUDADES:



En Outlive encontramos dos ciudades. Ambas funcionan de la misma forma. Entre los restos de ambas encontraremos Equipo y Recursos útiles.



- Los jugadores pueden gastar 1 acción para obtener un Equipo a su elección de los disponibles. El equipo conseguido se coloca al lado izquierdo del Refugio del jugador.

Cada Equipo comienza roto. Una vez sea arreglado, mejorará las habilidades de supervivencia de los Héroes (ver Noche - p.10).

- Los jugadores pueden gastar acciones para buscar en la ciudad. Pueden gastar 1 acción y coger una baldosa de Búsqueda y obtener al momento el Recurso o efecto indicado. El jugador siempre roba la primera baldosa. Un jugador puede elegir usar sus acciones como desee entre coger Equipo y baldosas de Búsqueda

En cada Ciudad hay siempre las mismas 10 baldosas: Agua, Comida enlatada, Pildoras de algas, Madera, Metal, Microchip, Munición y 2 estantes vacíos.

Una vez recogida, la baldosa de Búsqueda se descarta.



Ejemplo: Usando su Héroe nº5, el jugador naranja elige coger 1 de las 3 baldosas de equipo, y luego roba 2 de búsqueda. Recoge 1 equipo más de entre los dos restantes y roba una última baldosa de búsqueda (¡estante vacío!).

Cada vez que un jugador robe una baldosa de Búsqueda, la coloca boca arriba junto a su ciudad. De esta manera cada jugador puede chequear que se ha recogido y deducir que queda aún en la pila. Los recursos se obtienen directamente de la reserva general.

En una partida de 2 - 3 jugadores, descarta 2 o 4 baldosas de Búsqueda durante el Amanecer en ambas ciudades (ver Amanecer - pagina 6).

Las baldosas de Equipo halladas en una ciudad se colocan en el lado izquierdo del refugio del jugador, junto al resto de equipo dañado. Han de ser arregladas antes de que puedan usarse. (Ver Noche - arreglar el equipo p.11).

El equipo disponible no se renueva aún. Se realiza durante el comienzo del próximo turno.

### 3/ FINAL DE LA FASE DE DÍA

Una vez que terminada la fase de Día, los jugadores tumban sus héroes. Estos se vuelven inactivos. Podrán ser activados de nuevo en el siguiente turno, uno a uno (ver Desplazamiento - p.7)

Por ello, durante la fase de día, los jugadores saben siempre que héroes han sido jugados (en pie) y cuales están aún disponibles (tumbados).



En este punto, se inicia la fase nocturna.

Con la noche, llega el momento de que cada jugador cuide de sus Refugios y sus habitantes, siguiendo estos 7 pasos:

- >> 1/ Resolver Eventos
- >> 2/ Alimentar a los Supervivientes
- >> 3/ Controlar la radioactividad
- >> 4/ Reclutar nuevos Supervivientes
- >> 5/ Construir Habitaciones y activar sus efectos
- >> 6/ Arreglar Equipos
- >> 7/ Limpiar el Refugio

### 1/ RESOLVER EVENTOS

Siguiendo el orden del turno, los Eventos se resuelven desde el primer jugador en adelante.

• Si el primer jugador no puede o no quiere resolver un Evento, pasa al segundo jugador para resolverlo. Esto continúa hasta que cada jugador haya pasado o hasta que cada Evento haya sido resuelto.

*Un jugador solo puede resolver un Evento a la vez. Ha de esperar un turno entero para resolver otro*

*Un jugador puede resolver más de un Evento, pero el efecto de la Habitación que disminuye el coste de resolución de Evento se aplica 1 vez por turno.*

• Para resolver un Evento, el jugador gasta, por cuenta propia, los Recursos que requiere la carta de evento (materiales, materias primas y/o munición). Una vez resuelto, la carta de Evento se retira del tablero del Convoy y se coloca al lado derecho del Refugio del jugador.

• Una vez que se resuelve un Evento, deja de aplicarse su efecto en los jugadores.

• Al final de la partida, cada Evento otorga Puntos de Supervivencia (PS) al jugador que los resolvió.

### Puntos de Supervivencia



Recursos requeridos para resolver el Evento

Ejemplo: El jugador naranja juega primero pero decide no resolver el Evento activo «Incendio Foresta». El siguiente jugador decide resolverlo, gastando 3 fichas de agua. Las devuelve a la reserva general. Gana la carta de Evento y la coloca a la derecha de su refugio. Al final del juego, obtendrá 3 Puntos de Supervivencia..

### 2/ ALIMENTAR A LOS SUPERVIVIENTES

Recuerda: « Materias primas » incluye Carne, Comida enlatada y Agua.



Cada jugador ha de alimentar a sus Supervivientes, según la habitación:

• Cada Habitación tiene un coste desde el momento en el que esté ocupado por al menos 1 Superviviente (incluso si la Habitación no está llena). El coste se muestra en la esquina superior derecha de cada Habitación.



Nota: No importa cuantos Supervivientes haya, el jugador debe pagar el coste total de la Habitación si hay al menos un Superviviente en ella.

• Además, debe pagarse 1 ficha de agua por cada fila en la Esclusa con al menos 1 Superviviente.



Los jugadores deben gastar sus materias primas si tienen. No pueden elegir guardarlas si las poseen.

• Por cada materia prima faltante, expulsa a 1 Superviviente de su Refugio. Éstos vuelven a la reserva general.

*Los Supervivientes pueden ser colocados en la fila de la Esclusa solo si la primera está completa.*

### CARTAS DE EVENTO

Ejemplo: El jugador azul tiene dos habitaciones ocupadas por al menos un superviviente y 3 supervivientes en la Esclusa. Debe gastar 3 materias primas (2 para la primera habitación y 1 para la otra) y 2 fichas de agua en la Esclusa.

El jugador azul tiene 6 materias primas (2 de carne, 3 comidas enlatadas y 1 de agua). Gasta 2 fichas de carne y 1 de comida enlatada, pero solo puede pagar 1 de agua en lugar de 2. Por tanto, tiene que dejar ir a un Superviviente de su elección (no necesariamente el que se encuentra en la Esclusa) y devolverlo al reserva general.

### 3/ CONTROLAR LA RADIOACTIVIDAD

Las ondas de radiación se impregnan en vuestro refugio, haciéndose más fuertes cada día (1/2/2/2/3/3) (ver Tablero del Convoy, p.3).

Los jugadores necesitan que los Supervivientes mantengan la Esclusa funcional y el Refugio sellado.

Cada Superviviente en la Esclusa previene 1 punto de Radiación.

En este punto del juego, cada jugador comprueba si tiene suficientes Supervivientes en la Esclusa para mantener la radiación alejada. Si no, el nivel de radiación avanza un espacio por cada punto de radioactividad que no esté siendo contenido por 1 Superviviente.

Ejemplo: El jugador azul tiene solo 1 Superviviente en la Esclusa. En el quinto día, la radiación sube 3 puntos. El jugador azul aumenta su marcador dos casillas (3 de radioactividad - 1 Superviviente = 2 casillas).

*Si el número de Supervivientes en la Esclusa supera al nivel de la oleada de radiación, ¡El jugador no reduce su marcador! Los Supervivientes en la Esclusa solo previenen que la radiación se introduzca en el Refugio.*

### RADIOACTIVIDAD

>> El medidor de radioactividad presenta varios niveles. Cada jugador comienza en el nivel 0. Al final del juego, los jugadores podrán ganar o perder tantos Puntos de Supervivencia como indique el marcador de nivel de radioactividad.

>> Los jugadores pueden también reducir el nivel de su marcador usando píldoras anti-radiación, que pueden ser encontradas en las ciudades, con las algas de la base militar o con los efectos de alguna habitación concreta.

>> Si un jugador incrementa su medidor más allá del nivel 11, cada punto de radioactividad adicional no controlado provoca la pérdida de un Superviviente, que abandona inmediatamente el refugio.

### 4/ RECLUTANDO NUEVOS SUPERVIVIENTES

Si aún quedan disponibles materias primas, los jugadores pueden reclutar nuevos supervivientes.

• Por cada materia prima gastada, un jugador añade 1 Superviviente a su Esclusa. Se pueden reclutar tantos Supervivientes como quiera, siempre que haya espacio suficiente para ellos en la Esclusa.



*Los Supervivientes no pueden ser reclutados si no hay más espacio libre en la Esclusa.*

Ejemplo: Tras alimentar a sus supervivientes durante el segundo paso, el jugador azul posee 2 fichas de agua y 1 de comida enlatada. Elige gastar 1 de agua y 1 de comida enlatada para reclutar 2 nuevos supervivientes que van directos a su Esclusa. Decide guardar 1 ficha de agua para el siguiente turno.

### 5/ CONSTRUIR HABITACIONES Y ACTIVAR SUS EFECTOS

Recuerda: Materiales se refiere a Madera, Metal y Microchip.



• Durante este paso, puedes mover libremente tus Supervivientes de la Esclusa a cualquier Habitación construida.

• Las habitaciones tienen dos lados: «construida» y «sin construir». Para construir una Habitación, los jugadores deben gastar 3 materiales de su elección: Metal, Madera o Microchips. Una vez pagados, la Habitación se coloca del lado «construida» y puede ser ocupada por Supervivientes para poder activar su efecto.



Los efectos de las habitaciones se aplican una vez que ésta ha sido construida y ocupada al completo por los supervivientes (perder un superviviente en una habitación hará que cese su efecto).

Los efectos están disponibles tan pronto como la habitación esté ocupada al completo por supervivientes.

Algunos efectos pueden afectar al tablero principal, otros al tablero del refugio.

Recuerda: Construir una habitación, mover supervivientes y utilizar los efectos de las habitaciones puede ocurrir en cualquier orden que desee el jugador, siempre que se preste atención al reglamento.



Ejemplo: El jugador naranja gasta 3 materiales para construir la habitación "Construcción de habitación: - 2 materiales" La volteo en su lado "construida". A continuación toma 3 supervivientes de su Esclusa y los coloca en la habitación. El efecto puede aplicarse ya. Lo utiliza para construir otra gastando solamente 1 material. Luego, mueve 3 supervivientes de su Esclusa a la nueva habitación y puede aplicar sus efectos si quiere.

*Los efectos de las Habitaciones solo pueden ser usados 1 vez por turno.*

*Una vez que un Superviviente ha sido ubicado en una habitación, no se moverá más. Permanecerá allí hasta el final. Solamente los supervivientes que se encuentren en el Esclusa pueden moverse*

### 6/ ARREGLAR EQUIPO

Durante la fase de día o al usar un efecto de una habitación, los jugadores pueden obtener Equipo. Cuando los jugadores se hacen con un Equipo nuevo, este viene roto y necesita ser reparado para poder ser utilizado.

• Una vez conseguido un Equipo, es colocado en el lado derecho del tablero del refugio, indicando que necesita ser reparado antes de ser utilizado.

• Para reparar un Equipo, se debe pagar su coste de reparación, indicado en la esquina superior derecha.



*El equipo solo puede ser usado una vez por turno a menos que indique lo contrario. Una vez usado, gira la baldosa para indicar su utilización este turno. Al comienzo del siguiente turno, colócala de nuevo en su posición para indicar que el efecto está disponible de nuevo.*

• Una vez arreglado durante esta fase, el Equipo es colocado al lado derecho del tablero del refugio. Sus efectos están ahora disponibles para el resto del juego. Adicionalmente, cada objeto arreglado otorgará 1 PS al final del juego a sus dueños

Ejemplo: El jugador azul arregla su Pico gastando 2 fichas de madera y 1 de metal. El equipo queda activo para el resto del juego y lo coloca al lado derecho del tablero del refugio. El jugador azul obtendrá 1 PS al final del juego..

### EQUIPO

>> Un Héroe puede usar Equipo para mejorar sus acciones.

>> El efecto indica la localización o la acción que modifica. Si se trata de un recurso marcado con "+", permite obtener 1 o 2 recursos más en la localización correspondiente siempre que aún queden recursos y que el héroe tenga al menos 1 punto de acción para gastar en recolectar recursos.

>> Cuando no hay un símbolo "+", significa que el recurso no suele estar disponible en esa localización. Por lo tanto, el jugador debe obtenerlos de la reserva general sin importar la disponibilidad en la localización escogida.



• Los Equipos presentan la mitad de un símbolo. Es posible completar el símbolo arreglando otro equipo que tenga la parte complementaria de dicho símbolo. Cada pareja de símbolos completados de esta forma entre los Equipos arreglados supondrá 1 PS para su dueño al final de la partida.

*Es imposible poseer el mismo Equipo dos veces. Si un jugador roba un Equipo que ya posee, lo descarta y roba uno nuevo.*

### 7/ LIMPIAR EL REFUGIO

Las materias primas se deterioran velozmente en Outlive y no pueden almacenarse por mucho tiempo.

• Todos los jugadores descartan sus fichas de Carne (Meat), excepto la Comida enlatada ya que no caducan.

• Todos los jugadores descartan el Agua (Water) salvo 2.

• El equipo es colocado de nuevo en posición horizontal.

El final de la fase 7 indica el final de la fase de Noche. El turno se acaba y empieza otro nuevo, comenzando con la fase de Amanecer. Si el nuevo turno es el sexto turno, el Convoy ha llegado y el juego termina.

# FINAL DEL JUEGO

El juego concluye al final del turno 6. Este es el último turno donde se gira la última carta de evento en el tablero del Convoy.

Al final del juego, los jugadores cuentan sus PS de acuerdo a lo siguiente:

>> PS de todos los Eventos resueltos por el jugador.



>> Un número de PS según el número de Habitaciones completadas en tu Refugio (construidas y ocupadas al completo por supervivientes). La Esclusa no se considera Habitación. Los PS se cuentan de acuerdo a esta tabla:



Nº total Habitaciones	1	2	3	4	5	6	7
Puntos de Supervivencia	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- PS en base al nivel del medidor de radiación del Refugio del jugador.



Bonus Malus

>> 1 PS por cada Superviviente en el Refugio del jugador.



>> 1 PS por cada equipo arreglado (al lado derecho del tablero de refugio).



**Ejemplo: Lily-Rose obtiene una puntuación de 30 PS:**

- 15 Supervivientes en el refugio = 15 PS
- 1 Evento de 5 puntos resuelto = 5 PS
- 6 Equipos arreglados = 6 PS + 2 parejas de símbolos completadas (2 PS) = 8 PS
- 4 habitaciones completadas (construidas y ocupada en su totalidad con supervivientes) = 4 PS
- Nivel de radioactividad -2 = -2 PS

**6 EQUIPOS REPARADOS +6 PS**

**2 PAREJAS DE EQUIPO COMPLETAS +2PS**

**15 SUPERVIVIENTES +15 PS**

**4 HABITACIONES COMPLETAS +4PS**

**1 EVENTO RESUELTO +5 PS**

**RADIOACTIVIDAD -2 PS**

>> 1 PS por cada pareja de símbolos completados.



## ELEGIR EL GANADOR

El jugador con el mayor número de PS es el ganador. Solamente su clan accederá a las maravillas de la ciudad submarina, lejos de esta tierra arrasada.

Si se produce un empate, los jugadores comparan el número de materias primas que poseen. El que tenga el mayor número será el ganador. Si el empate prosigue, se compara el número de recursos disponibles (Materiales y Munición). El que más tenga será el ganador.

El resto de clanes deberán permanecer en sus refugios, intentando sobrevivir...

## RESUMEN DE PUNTOS DE SUPERVIVENCIA

>> PS de todos los Eventos resueltos por el jugador..

>> Un número de PS según el número de Habitaciones completadas en tu Refugio (construidas y ocupadas al completo por supervivientes). La Esclusa no se considera Habitación. Los PS se cuentan de acuerdo a esta tabla:

Nº total Habitaciones	1	2	3	4	5	6	7
Puntos de Supervivencia	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- PS en base al nivel del medidor de radiación del Refugio del jugador.

>> 1 PS por cada Superviviente en el Refugio del jugador.

>> 1 PS por cada equipo arreglado (al lado derecho del tablero de refugio)

>> 1 PS por cada pareja de símbolos completados.

# EVENTOS

## INCENDIO FORESTAL



Disminuye la reserva de Madera del Bosque

Número de jugadores	2	3	4
Recursos a retirar	-2	-3	-4

La Madera vuelve a la reserva general.

## DERRUMBE



Disminuye la reserva de Metal de la Mina:

Número de jugadores	2	3	4
Recursos a retirar	-2	-3	-4

El Metal vuelve a la reserva general.

## LADRONES



Disminuye la reserva de Microchips de la Feria:

Número de jugadores	2	3	4
Recursos a retirar	-2	-3	-4

Los Microchips vuelven a la reserva general.

# AYUDA VISUAL

## TORMENTA DE ARENA



El valor de recolección de cada héroe es reducido a 3.

Reduce el valor de recolección, caza y búsqueda y la ubicación (Carguero) de cada héroe a 3.

Para la Presión, los valores siguen igual (un héroe nº5 tendrá un valor de recolección de 3, pero mantendrá su valor de 5 para presionar).

## ESCASEZ GENERAL



Disminuye reservas de Madera, Metal y Microchips:

Número de jugadores	2	3	4
Recursos a retirar	-1	-2	-3

Los Recursos vuelven a la reserva general.

## NUBE RADIOACTIVA



Cada Refugio incrementa su marcador de radiación en 2..

Incrementa el marcador de radioactividad en 2 en el medidor de cada jugador.

Si el nivel de radiación sobrepasa el nivel 11, inmediatamente pierde 1 Superviviente. A continuación, devuelve el marcador de nuevo al 11. Si vuelve a pasar, pierde otro Superviviente y así sucesivamente.

## PLAGA DE RATAS



Cada refugio pierde 1 materia prima (si no es posible: pierde 1 Superviviente).

Si no tienes nada que perder (materia prima o Superviviente), no sucede nada.

## CLAN ENEMIGO



Cada Refugio pierde 2 materiales o proyectiles (si no es posible: pierde 1 Superviviente)

Si solamente tiene 1 material para perder y no tiene Munición, pierde 1 superviviente pero mantiene el material.

Si no tienes nada que perder (materiales o supervivientes), no sucede nada.

## GLACIACION



Cada Refugio pierde 1 Superviviente.

Los jugadores eligen el sitio del que retirarán al Superviviente (Esclusa o Habitación ocupada).

Si no tienes Supervivientes para perder, no sucede nada.



## NOMADAS



Reduce el número de baldosas de Búsqueda disponibles en cada ciudad:

Número de jugadores	2	3	4
Baldosas a retirar	-2	-3	-4

Las baldosas retiradas se colocan boca arriba junto a la ciudad de procedencia.

## ENFERMEDAD EPIZOOTICA



El valor de Carne de las Presas baja en 1.

Al cazar, la Presa otorga 1 ficha menos de carne en su valor normal. Si una Presa da solamente 1 Carne, el Héroe no obtiene alimento alguno pero mantiene la baldosa de presa junto a su refugio como siempre.

## MUTACION ANIMAL



La resistencia de las presas aumenta en 1.

Al cazar, la resistencia de las Presas aumenta en 1. Por ejemplo, una Presa con resistencia 3 se convierte en 4.

La cantidad de Carne obtenida de la presa no se afecta por el incremento de resistencia y se aplican las reglas generales.

## HABITACIONES



**Construcción de habitaciones: -2 materiales**  
Puedes construir una habitación pagando 1 material en lugar de 3. (Una vez por turno).



**Roba 1 baldosa de Equipo**  
**Arreglar equipo: -1 material.**  
Roba una baldosa de Equipo. Si robas un Equipo que ya posees, descártalo y roba otra nueva baldosa.

A continuación, puedes arreglar un Equipo roto de entre todos los que tengas, pagando 1 material menos. (Una vez por turno)..



**Resolver eventos: -2 materiales, 2 proyectiles o -1 materia prima.**  
El coste para resolver eventos es reducido en 2 materiales, 2 proyectiles o 1 materia prima. (Una vez por turno).



**Cacería: +2 Comida.**  
Cuando caza una presa, obtiene 2 fichas de carne adicionales (Una vez por turno).



**Carguero: +1 Comida enlatada**  
Al obtener Comida enlatada del Carguero, gana 1 lata adicional. (Una vez por turno).



**Carguero: +2 Comida enlatada y los espacios de Héroes siempre disponibles.**  
Al obtener Comida enlatada del carguero, gana 2 latas adicionales. (Una vez por turno).

Además, siempre puedes ir al Carguero, incluso si el espacio correspondiente al valor de tu héroe ya está ocupado.



**4 Proyectiles.**  
Gana inmediatamente 4 fichas de munición. (Una vez por turno).



**1 Agua permanente.**  
Siempre dispones de una ficha de agua permanente en tu refugio. Es una mejora pasiva, no recibes la ficha física. Si no gastas la ficha de agua permanente en el turno, se pierde. (Una vez por turno).



**Inmunidad a cualquier Evento (Excepto escasez).**  
Eres inmune a todos los eventos que ocurren durante el juego, excepto los eventos de escasez (refiriéndose a aquellos eventos que solo afectan al total de recursos de una localización específica del tablero: Madera, Metal, Microchip, baldosas de Búsqueda). Estos eventos son los únicos de 3 PS.



**Destruye 1 Equipo para obtener sus materiales**  
Puedes destruir uno de tus equipos rotos o arreglados e inmediatamente obtener los 3 materiales indicados en el Equipo destruido. (Una vez por turno).



**Reduce el nivel del Medidor de Radioactividad en 1.**  
Si tu medidor está en lo más bajo, no sucede nada. (Una vez por turno).



**Esclusa: 1 ventilación permanente.**  
Esto permite absorber 1 de radiación cada turno, como si tuvieras un Superviviente permanente en la Esclusa de aire, incluso si éste se encuentra vacío. (Una vez por turno).



**Gana 1 Superviviente cada turno en esta Habitación (max.8).**  
Obtén 1 Superviviente cada turno. Este Superviviente debe permanecer en esta habitación durante todo el juego. (Una vez por turno).

Esta Habitación puede albergar hasta 8 Supervivientes, incluyendo los 3 utilizados para activar el efecto de la misma.



**Ciudad: +2 baldosas de Búsqueda.**  
Al robar baldosas de la pila de Búsqueda de cualquier ciudad, puedes robar 2 baldosas más de manera gratuita. Debes realizar al menos una búsqueda para activar esta mejora. Las baldosas de equipo no se consideran baldosas de búsqueda. (Una vez por Ciudad).



**Roba 2 baldosas de Equipo.**  
Roba 2 baldosas de Equipo y colócalas junto a tus equipos rotos, en el lado izquierdo de tu refugio.

Si robas un Equipo que ya posees, descártalo y roba otro. (Una vez por turno).



**Mira en secreto la pila de Búsqueda.**  
En cualquier momento durante la fase de Día, puedes mirar (una vez) en una de las baldosas de Búsqueda. De forma secreta comprueba las baldosas y devuélvelas a la pila en el mismo orden. (Una vez por turno).



**Un Héroe nº3 es inmune a la Presión.**  
Decides cual de tus Héroes nº3 es inmune a una acción de Presión. El jugador elige cuando activa esta mejora. (Una vez por turno).



**Reparación automática de 1 Equipo**  
Repara uno de tus Equipos rotos gratis (Una vez por turno).



**Cacería: +1 alimento**  
Al cazar, gana 1 ficha de carne adicional. (Una vez por turno).



**Presión: Elige los recursos robados (si hubiera).**  
Si el jugador presionado no puede defenderse, puedes elegir (en vez de él) que Recurso será robado. (Aplicable siempre durante la fase de Día).



**Estante vacío: 1 madera, 1 metal.**  
Al buscar en las ciudades, obtén 1 Madera y 1 Metal si robas una baldosa de Estante vacío. (Una vez por Ciudad).



**Arreglar equipo: -2 Materiales.**  
Puedes reparar 1 de tus Equipos rotos al coste de 1 material en lugar de 3. (Una vez por turno).

## EQUIPO

### HACHA



**Bosque: +2 Madera**  
Al recolectar Madera del Bosque, obtén 2 fichas más, directamente de la reserva del Bosque.

Tienes que recolectar al menos 1 Madera para poder activar esta mejora. (Una vez por turno).

### ARCO



**Bosque: 1 alimento**  
Obtienes 1 alimento gratis cuando vas al Bosque. Cógelo de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### BIDÓN



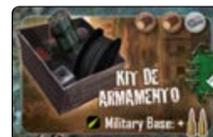
**Presa: +1 Agua**  
Al recolectar Agua de la Presa, obtén 1 más, directamente de la reserva de la Presa. Tienes que recolectar al menos 1 ficha de agua para poder activar esta mejora. (Una vez por turno).

### TARJETA DE ACCESO



**Presa: acceso libre**  
Puedes recolectar Agua de la Presa sin tener que pagar el Microchip de activación. (Una vez por turno).

### KIT DE ARMAMENTO



**Base militar: +2 Proyectiles**  
Al recoger Munición de la Base militar, obtén 2 fichas más, directamente de la reserva de la Base militar. Tienes que recolectar al menos 1 proyectil para poder activar esta mejora. (Una vez por turno).

### PALANCA



**Base militar: 2 Microchips**  
Obtén 2 Microchips gratis en la Base militar. Cógelos de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### MOTOSIERRA



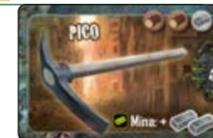
**Ciudad: 2 Madera**  
Obtén 2 fichas de Madera gratis cuando vayas a la ciudad. Recógelos de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### LINTERNA



**Ciudad: 1 Superviviente**  
Obtén 1 Superviviente gratis en la ciudad. Cógelo de la reserva general (no del tablero). Puedes colocarlo en tu Esclusa o en una de tus Habitaciones construidas con espacio disponible. (Una vez por turno).

### PICO



**Mina: +2 Metal**  
Al recolectar Metal de la Mina, obtén 2 fichas más, directamente de la reserva de la Mina. Tienes que recolectar al menos 1 ficha de metal para poder activar esta mejora. (Una vez por turno).

### PURIFICADOR



**Mina: 1 Agua**  
Obtén 1 Agua gratis cuando vayas a la Mina. Recógelos de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### BALLESTA DE GAFIO



**Carguero: Posición+1**  
Puedes añadir 1 a la fuerza de uno de tus héroes para alcanzar una posición superior en el Car-

guero. La ballesta es además la única forma de acceder al espacio nº6. Los valores de Presión continúan siendo los mismos. (Una vez por turno).

### SIERRA



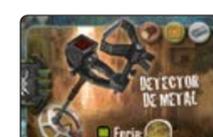
**Carguero: 2 Metal**  
Obtén 2 fichas de Metal gratis cuando vayas al Carguero. Recógelos de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### MOCHILA



**Feria: +2 Microchips**  
Al recolectar Microchips de la Feria, obtén 2 fichas más, directamente de la reserva de la Feria. Tienes que recolectar al menos 1 ficha de microchip para poder activar esta mejora. (Una vez por turno).

### DETECTOR DE METAL



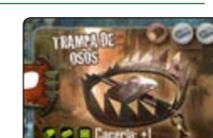
**Feria: 1 Comida enlatada**  
Obtén 1 Comida enlatada gratis cuando vayas a la Feria. Recógelas de la reserva general (no del tablero). (Una vez por turno).

### ESCOPEYA



**Cacería: +1**  
Añade 1 a la fuerza de tu Héroe durante la cacería. (Una vez por turno).

### TRAMPA DE OSO



**Cacería: +1**  
Añade 1 a la fuerza de tu Héroe durante la cacería. (Una vez por turno).

### BATE DE BEISBOL



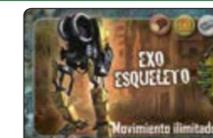
**Presión aplicada: +1**  
Añade 1 a tu valor de Presión. (Una vez por turno).

## ARMADURA



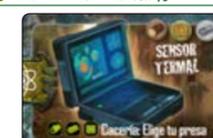
**Presión: -2**  
Disminuye en 2 la Presión ejercida por un oponente. (Una vez por turno).

## EXOESQUELETO



**Movimiento ilimitado**  
Uno de tus Héroes puede mover más allá de la distancia límite de 2 localizaciones. El resto de reglas de movimiento deben cumplirse. (Una vez por turno).

## SENSOR TERMAL



**Elige tu Presa**  
Durante la caza, el jugador puede buscar entre la pila de Presas en la localización donde esté cazando para elegir su presa. Todas las baldosas de Presas han ser colocadas de nuevo en el mismo orden sin ser mostradas a otros jugadores. (Una vez por turno).

## LIDER

### MARY KOOLPEPPER

Los recursos iniciales de este líder se obtienen de las baldosas de Búsqueda. Durante la preparación, este líder robará 4 baldosas de Búsqueda de entre dos ciudades, con el riesgo de no obtener nada. El jugador debe descartar 1 baldosa y obtener los recursos indicados, de la reserva general, en las 3 baldosas restantes..



# SUMARIO REGLAS

## COMO JUGAR

Outlive tiene una duración de 6 días (6 turnos). Cada turno de juego se divide en 3 fases: Amanecer, Día y Noche.

- 1) fase **AMANECER** repone el tablero principal antes de comenzar el turno.
- 2) fase **DÍA** donde los jugadores obtienen Recursos del mundo exterior.
- 3) fase **NOCHE** donde los jugadores deben gestionar sus Refugios: alimentar a los Supervivientes, reclutar nuevos, controlar la radioactividad y los eventos externos, arreglar equipo y construir nuevas habitaciones.

## 1- AMANECER

Reposición del tablero de acuerdo al número de jugadores (ver P.6)

## 2- DIA

### 1/ COMIENZO DEL TURNO

• Gira la carta de Evento correspondiente en el tablero del Convoy y aplica sus efectos y todos los efectos de los Eventos anteriores que no hayan sido resueltos.

### 2/ DESPLAZAMIENTO

• Comenzando con el primer jugador, cada uno elige uno de sus héroes inactivos (tumbados) en el tablero, lo alzan y lo mueven a 1 o 2 espacios de su ubicación actual a otra donde no haya otro héroe del mismo color. (Ver descripción de localización - p.8).

## LAS 5 REGLAS MOVIMIENTO

- » Un héroe solo puede mover 1 o 2 espacios de su localización a otra, siguiendo la ruta exacta que haya entre ellas.
- » Un héroe no puede regresar o permanecer en la localización en la que se encontraba al final del turno anterior.
- » Un jugador solo puede tener un héroe de su color en una localización concreta (en pie o tumbado).
- » Un Héroe puede pasar por una localización ocupada por otro Héroe de su color, pero no puede acabar su movimiento en dicha localización.
- » Un Héroe puede detenerse en una localización donde haya Héroes de otro color (en pie o tumbados).

• Cuando un Héroe llega a una nueva localización, siempre se coloca de pie.

## RECOLECTAR

### SEGUN LA LOCALIZACION

#### SI HAY HEROES ACTIVOS

- » El Héroe tiene que presionar a los otros Héroes activos con un nivel de fuerza inferior. Es una acción gratuita pero es obligatoria. Un Héroe amenazado puede gastar Munición para reducir el nivel de presión.

#### TRAS LA PRESIÓN O SI LA LOCALIZACIÓN ESTÁ VACIA

- » Un Héroe puede realizar tantas acciones como fuerza posea.
- » Recolectar 1 Recurso, 1 baldosa de Búsqueda o de Equipo cuesta 1 acción.
- » Cazar cuesta tantas acciones como fuerza tenga la Presa.

## 3- NOCHE

### 1/ RESOLVER EVENTOS

Siguiendo el orden de turno, los Eventos se resuelven desde el primer jugador.

- Para resolver un Evento, el jugador debe gastar de su reserva los recursos requeridos por la carta de Evento.

### 2/ ALIMENTAR SUPERVIVIENTES

**Recordatorio:** «materias primas» incluye Carne, Comida enlatada y Agua.

Cada jugador debe alimentar a sus supervivientes, según el coste indicado en la habitación:

- Cada habitación activa su coste en materia prima cuando tenga al menos a un superviviente.

- Además, 1 ficha de Agua debe pagarse por cada fila en la Esclusa que contenga al menos 1 Superviviente.

- Por cada materia prima fallada, los jugadores han de expulsar 1 Superviviente de su Refugio.

### 3/ CONTROLAR LA RADIACION

La radioactividad sobre el Refugio se hace más fuerte cada día (1/2/2/2/3/3) (ver Tablero del Convoy. p.3).

- Cada Superviviente que permanezca en la Esclusa previene 1 punto de radiación.

El medidor de radiación se incrementa en 1 por cada punto de radioactividad que no haya sido cancelada por los Supervivientes.

### 4/ RECLUTAR SUPERVIVIENTES

- Por cada materia prima gastada, un jugador añade 1 Superviviente a su Esclusa siempre que haya espacio suficiente para darle cobijo.

## 5/ CONSTRUIR HABITACIONES Y ACTIVAR SUS EFECTOS

**Recordatorio:** «Materiales» incluye Madera, Metal y Microchip.

- Durante esta fase, puedes mover en cualquier momento a tus supervivientes de tu Esclusa a cualquier habitación construida.

- Para construir una habitación, los jugadores deben gastar 3 materiales. Una vez pagados, la Habitación se coloca en su lado "construido". Esta Habitación puede ser ocupada por Supervivientes desde la Esclusa para poder activar su efecto..

Los efectos están disponibles tan pronto como la habitación esté al completo de Supervivientes.

## 6/ ARREGLAR EQUIPOS

- Para arreglar un Equipo, los jugadores deben pagar su coste de reparación en materiales, , indicado en la esquina superior derecha de la baldosa.

## 7/ LIMPIAR EL REFUGIO

Las materias primas se deterioran velozmente en Outlive y no pueden ser conservadas.

- Todos los jugadores descartan todas sus fichas de Carne (🍖) excepto la Comida enlatada, que no es perecedera.

- Todos los jugadores descartan sus fichas de Agua (💧) excepto 2.

- Los equipos pueden volver a su posición horizontal.

El final de la fase 7 indica el final de la fase de Noche. El turno concluye y comienza uno nuevo, comenzando con la fase de Amanecer.

Si este turno es el sexto, el Convoy ha llegado y el juego termine ( ver p.12).

# CREDITOS

- » Diseño del juego: Grégory Oliver
- » Artista: Miguel Coimbra
- » Editor: La Boîte de Jeu
- » Gerente: Benoit Bannier
- » Director Artístico: Igor Polouchine
- » Revisión de Reglas y diseño: Guillaume Gille-Naves
- » Empaquetador: Origames
- » Edición Española: Vicente de los Santos



## AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR:

Agradecer a Céline y Emmy por su paciencia, Benoit, Mathieu, Benjamin and Thimothée de La Boîte de Jeu por confiar en mi, Miguel Coimbra y Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine y Origames, Anne-Cécile y Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, The CAL, Tric Trac y Ludovox. Agradecer a todos los probadores de la beta: Benj y Mylène, Dom y Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu y Benoit. Gracias a todos los mecenas por su confianza y entusiasmo. Muy agradecido con los creadores de Tzolk'in, Simone Luciani y Daniele Tascini. ¡Outlive nunca hubiera existido de no ser por vosotros!

## AGRADECIMIENTOS DEL EDITOR:

Agradecer a Greg por su tiempo y confianza, Blackrock, nuestro distribuidor y Paille édition por su soporte. Este juego no hubiera sido lo mismo sin el bello arte de Miguel y la ayuda de Paulina en la Edición Coleccionista. Gracias a Alizée por sus pruebas de lectura y traducción al inglés. Agradecimientos a Cédric, Seb, Thibal, Aurélien, Romain y JB por su ayuda en los eventos. Gracias también a la gente que apoya la industria de los juegos de tablero, bien en el frente o detrás del escenario, Mr. Guillaume, Mr. Jamie y Mr. Phal. Muchas gracias a Olivier, Igor y Guillaume de Origames por su profesionalidad y trabajo duro. Agradecer a nuestras queridas novias, Anne, Amélie, Eva y Stéphanie su paciencia y apoyo (excepto una pero... shhh, es secreto). Agradecer también a todas las tiendas

francesas que han tomado parte en esta aventura. Finalmente, agradecer de verás a nuestros 5771 mecenas que nos dieron el apoyo en Kickstarter. Son la razón principal por la que tienes este juego en tus manos. ¡Gracias desde lo más profundo de nuestros corazones!

Publicado por LAST LEVEL DISTRIBUCIONES, c/ Destormillador 2-5. Pol. Store 41008 Sevilla - España



www.lastlevel.es · juegos@lastlevel.es

Fabricado en China

Copyright ©2016 La Boîte de Jeu