



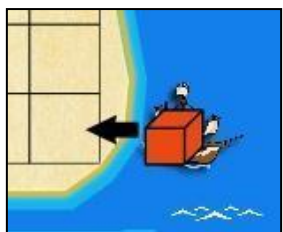
Lost Temple of Gold es un juego de Solitario Roll & Write en el que eres un explorador al que tu rey le ha encargado que navegue a tierras lejanas, explore el terreno y traiga oro, gemas y/o artefactos. Tendrás a tu tripulación para explorar las islas, pero será mejor que dejes atrás a parte de tu tripulación para proteger el barco de los nativos hostiles. A medida que exploras cada isla, desarrollarás un mapa para ayudarte en tu camino. También necesitarás recolectar madera para construir una balsa para poder cruzar el océano hasta la siguiente isla. Cada territorio tiene un jefe tribal que te recibirá con hostilidad o amistad dependiendo de cómo trates a su gente. A medida que explora, se encontrará con diferentes tipos de pueblos con los que puede comerciar o superar si es necesario. Algunos serán hostiles y te atacarán automáticamente, mientras que otros serán amistosos. Habla con los dos jefes y obtén las coordenadas del templo perdido. Descubre el Templo y gana los tesoros perdidos para ganar el juego.

COMPONENTES

- 1 - Hoja tamaño carta con la hoja del juego 1 - Lápiz
- 3 cubos de 8 mm
- 1 - "Fiesta de exploración" naranja 2 - d6 dados
- 1 - Verde
- 1 - rojo

CONFIGURAR los componentes:

1. Coloque la hoja de juego Lost Temple of Gold frente a usted.
2. Coloque el cubo naranja en la parte superior del barco cerca de la isla #1. Su primer espacio de exploración será el área a la que apunta la flecha negra.

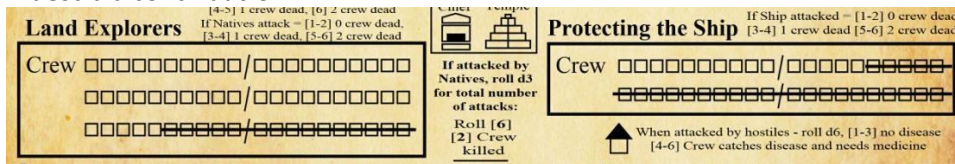


3. Place the Green and Red dice near the play sheet.
4. Have a pencil handy and the rule book nearby.

CONFIGURAR las estadísticas de la hoja de juego:

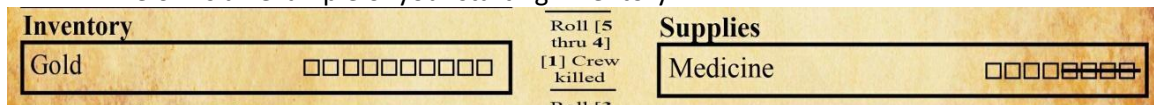
1. Tu viaje comienza cuando llegas a la isla y determinas tu grupo de expedición. Tienes 60 tripulantes para llevar contigo en este viaje. Viajarás por un terreno peligroso y tu barco se quedará atrás cerca de la costa, vulnerable a los ataques de los nativos. Debes decidir cuántos tripulantes llevarás en el viaje y cuántos se irán con el barco. Si no dejas lo suficiente y tu barco es invadido y destruido, te quedarás varado en la isla para siempre "fin del juego". Deje demasiados en el barco y su grupo de exploración puede morir antes de llegar al Templo Perdido.
2. Debe elegir cuántos de su tripulación se quedarán y cuántos viajarán. Traza una línea a través de las casillas que no se contarán.

Por ejemplo, decide llevar a 45 de su tripulación en el viaje y dejar 15 en el barco. Marque la hoja como se muestra a continuación:



3. A continuación, tendrás el siguiente inventario:
 - Monedas de oro: comenzarás tu aventura con 8 monedas de oro.
 - Medicamentos: comienza con 4 medicamentos. Dado que puede obtener medicamentos en el camino, dibuje líneas a través de cada uno de los cuadros restantes. Si obtiene más Medicina, simplemente borre una línea en una casilla por cada medicina obtenida.

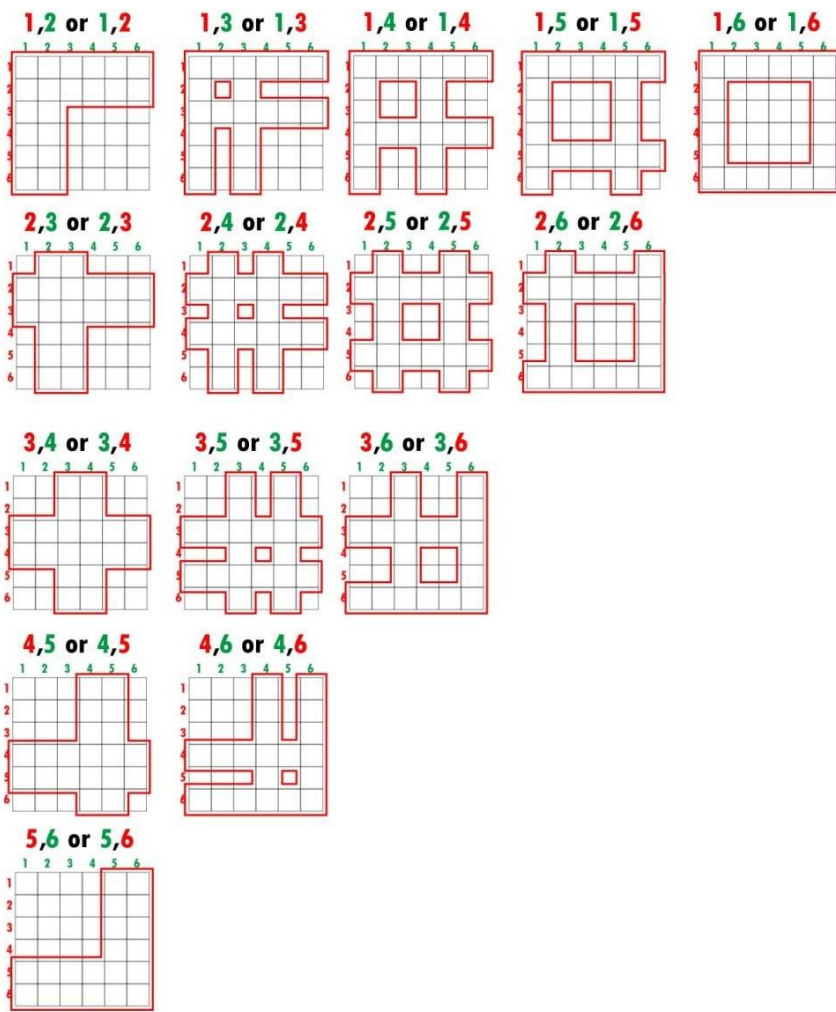
Below is an example of your starting inventory:



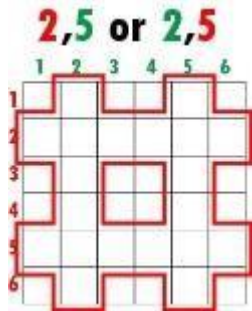
SETUP the required search zones per island:

Para que cada juego de Lost Temple of Gold produzca una ubicación aleatoria para el Templo y los Jefes, debe haber un proceso de creación de esa área de búsqueda aleatoria. Para hacer esto creé el siguiente método:

1. Tira los dados verde y rojo.
2. Basándose en la tirada, busque el gráfico del área de búsqueda que coincida con los valores del dado. Hay 15 gráficos que coinciden con las combinaciones de dos resultados de d6. "Si no obtienes una tirada que coincida con ninguna de estas combinaciones, vuelve a tirar".

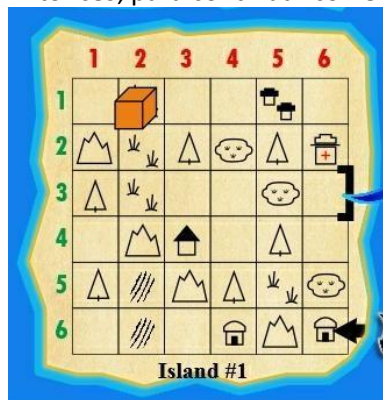


3. Entonces, por ejemplo, si sacó un 2 verde y un 5 rojo, usaría la siguiente tabla como área de búsqueda.

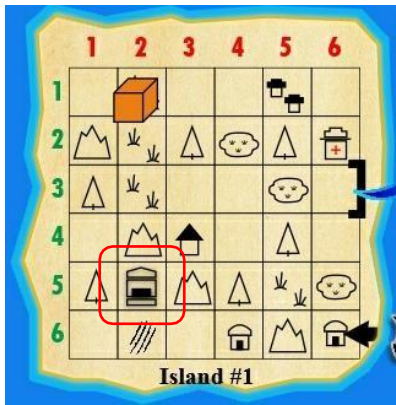


- El área rodeada en rojo son los espacios que deben explorarse antes de descubrir el pueblo de Chiefs. Puede dibujar este patrón en la cuadrícula sobre la Isla #1 para recordarlo o simplemente imprimir la última hoja del libro de reglas.
- Una vez que haya explorado todos, en este ejemplo, 20 espacios o más, tirará un d6 y cuando aparezca un 2 o un 5 "los dos números de área anteriores", ese será el número para el número vertical y el otro número será el número horizontal.

Entonces, para continuar con el ejemplo, su grupo explora los 20 espacios requeridos y más en la Isla #1.



Tiras un d6 y sigues tirando hasta que salgas un 2 o un 5. El 5 aparece primero, por lo que el número vertical será 5 y el número horizontal será 2. Esto coloca a Chief Village en el espacio 5,2 en la Isla #1. Si se dibujó algo en este espacio, bórralo y dibuje el símbolo de la aldea de Chiefs.



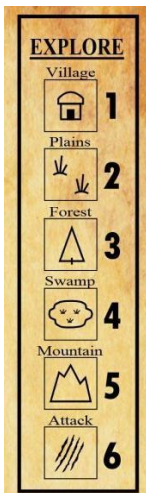
4. Ahora puedes viajar al espacio de la aldea de los Jefes y obtener la primera coordenada del Templo perdido en la Isla #3.
5. Ahora deberá viajar a la isla n.º 2 en balsa y realizar el mismo proceso para crear una nueva área de búsqueda requerida para la isla n.º 2.
6. Una vez que descubras la segunda Aldea de Jefes y obtengas la segunda coordenada, puedes viajar a la Isla #3 en una segunda balsa y viajar al Templo para descubrir el tesoro perdido.

Este método único crea un juego completamente aleatorio cada vez que juegas.

Como se juega

La hoja de juego de Lost Temple of Gold se compone de tres islas de 36 espacios cada una en una cuadrícula de 6x6. Cada turno representa una acción EXPLORAR, con tu grupo explorando un espacio adyacente "no puedes moverte en diagonal". Si te mueves por un terreno "ya explorado" debes realizar la misma acción EXPLORAR que se muestra en el espacio.

Al comienzo de cada turno, tira un solo dado d6, luego consulta la tabla "EXPLORA".



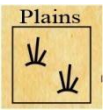
La tirada EXPLORAR producirá diferentes tipos de terreno o un evento. Si tu tirada es de 1 a 5, será un tipo de terreno que afectará a tu grupo de diferentes maneras. Si tu tirada es un 6, tu grupo de exploración es atacado. En función de su tirada, dibujará la imagen que coincida con el número tirado, dentro del espacio que está explorando. Los terrenos del 2 al 6 se dibujarán directamente en la hoja de juego. Los efectos de ese terreno tienen lugar inmediatamente. Si sacas un 1, se activará una segunda tirada que determinará el tipo de aldea. "Esto se cubrirá en la sección Village".

Tipos de terreno



1 - Villa

Si obtienes un terreno de Aldea, has encontrado una Aldea Nativa. Tira el d6 de nuevo y consulta con la sección de Aldeas para ver qué tipo de aldea encuentra tu grupo.



2 - Llanura

Si sacas un terreno de Llanura, no tiene efecto en el grupo.



3 - Bosque

Si lanzas un terreno de bosque y te mueves al espacio, obtienes un solo suministro de madera para tu inventario. Una vez que haya alcanzado un suministro de 10 maderas, puede construir una balsa y navegar hasta la siguiente isla. Solo puedes construir una balsa por isla. Si tienes 20 de madera antes de llegar a la segunda isla, podrás construir la segunda balsa tan pronto como llegues a la segunda isla.



4 - Pantano

Si haces rodar un terreno pantanoso, este es un obstáculo que puede causar bajas si lo atraviesas. Inicialmente, no mueves el cubo naranja al terreno y debes decidir si quieres moverte a través del pantano o rodearlo. Si necesitas moverte por el pantano, debes tirar los dados ROJO y VERDE y en ROJO [1-4] pierdes un miembro de la tripulación, en ROJO [5-6] pierdes dos miembros de la tripulación, que deben ser inmediatamente eliminados del inventario de Land Explorers en la hoja de juego. Al cruzar el pantano, la tripulación puede enfermarse. En VERDE [1-3] están bien, pero en VERDE [4-6] están enfermos y necesitan Medicina. Si no tienes Medicina, pierdes un individuo de tu tripulación cada turno hasta que puedas suministrar Medicina para curarlo.



5 - Montañas

Si rueda un terreno de montaña, no puede moverse al espacio y bloquea su camino. Debes moverte por este espacio para seguir viajando. Si alguna vez sacas tres Montañas seguidas, vuelve a tirar el dado hasta que salga otro evento. No puedes tener tres montañas seguidas seguidas. Además, si haces rodar una montaña que encierra a tu grupo en un espacio, vuelve a hacer rodar ese terreno de montaña.



6 – Ataque – Animales o nativos

Si obtienes un ATAQUE, tu grupo es atacado por nativos hostiles o por un animal salvaje. Tira los dados ROJO y VERDE, en ROJO [1-4] es un ataque animal, en ROJO [5-6] sus Nativos.

En el ataque de un animal salvaje, tu grupo mata a la bestia pero sufre posibles bajas. En el VERDE muere a: [1-3] - ningún tripulante muerto

[4-5] - [1] tripulación muerta

[6] - [2] tripulación muerta

En el ataque de los nativos, tu grupo es emboscado por un grupo de nativos que te atacan por todos lados. En el VERDE, muere a:

[1-2] - ningún tripulante muerto

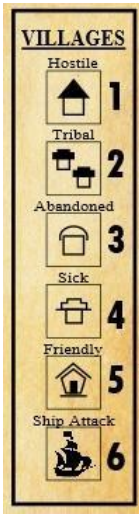
[3-4] - [1] tripulación muerta

[5-6] - [2] tripulación muerta



¡Si alguna vez regresas a un espacio de terreno, debes lidiar con el mismo efecto de terreno!

Villas



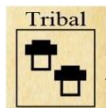
1 - Hostil

Si obtienes una Aldea hostil, tu grupo es atacado inmediatamente por la aldea. Tira un d3 para el número total de ataques "Max 3" y luego tira un d6 para cada ataque para ver si algún miembro de la tripulación murió durante los ataques:

[1-2] - ninguna tripulación muerta [3-4] - [1] tripulación muerta

[5-6] - [2] tripulación muerta

Después de completar todas las tiradas de ataque, dibuja una X sobre la aldea para mostrar que ha sido visitada y que no volverás a ella. Este ataque no se verá bien a los ojos del Jefe y se contará en tu contra cuando se hayan contado todas las aldeas que encuentres. Si tienes un mayor total de aldeas atacadas que aldeas amigas, cuando te encuentres con el Jefe, terminará atacando a tu grupo. Después de lidiar con los nativos hostiles, debes ver si tu tripulación está enferma. Tira un d6 y en [1-4] no hay enfermedad pero en [5-6] la tripulación está enferma y necesitará Medicina. Si no tienes Medicina, pierdes un individuo de tu tripulación cada turno hasta que puedas suministrar Medicina para curarlo.



2 - Tribal

Si obtienes una Aldea Tribal, puede ser amistosa u hostil. Tira un d6 y con un [1-4] son amigos, con un [5-6] son hostiles y atacarán a tu grupo de inmediato. Si es Hostil, entonces trátelos como un pueblo hostil arriba. Si son amistosos, te darán la bienvenida a su pueblo y comerciarán contigo.

Puedes comprar lo siguiente:

1 madera por 1 oro

1 medicina por 1 oro

Cuando haya terminado de comerciar con este pueblo, dibuje un círculo alrededor del pueblo si es amistoso o una X si es hostil.



3 - Abandonada

Si obtienes una Aldea abandonada, parece que todos en la aldea se fueron a toda prisa. Sin embargo, tienes suerte, ya que todos se fueron tan rápido que encuentras [1] madera para agregar a tu suministro.



4 - Enferma

Si sacas una Aldea Enferma, tu suerte se acabó. Este pueblo fue golpeado por una plaga reciente y todos los aldeanos están mortalmente enfermos. A partir de este momento, perderás a un miembro de la tripulación a causa de la plaga en cada turno, a menos que tengas medicamentos. Retire un medicamento de su suministro para curar al grupo de esta enfermedad actual. Si no tienes ningún medicamento, cada turno perderás a un tripulante de tu grupo. Si pierde todo su grupo por la enfermedad, ¡perderá el juego!

Cuando salga de este pueblo, dibuje un signo más sobre el pueblo para recordarle que no debe volver aquí.



5 – Amistosa

Si obtienes una Aldea amistosa, te darán la bienvenida a su aldea y comerciarán contigo. Puedes comprar lo siguiente:

1 medicina por 1 oro

1 madera por 1 oro

Cuando haya terminado de comerciar con este pueblo, dibuje un círculo alrededor del pueblo.

Atacar un pueblo amigo

También tienes la opción "si estás desesperado por suministros" para atacar la Aldea Amistosa y robar sus suministros. Si haces esto, trata el ataque como lo harías con un ataque Hostil. Después del ataque, si sobrevives, obtienes lo siguiente:

2 Medicina

2 Madera

Solo recuerda que este pueblo ahora contará como un pueblo hostil cuando trates con el jefe, así que pon una X sobre la imagen del pueblo.



6 - Ship Attack

Si obtienes un Ataque de barco, tu barco está bajo ataque. Los nativos han hecho acopio de valor y han atacado tu barco frente a la costa. Trata este ataque como un ataque Hostil:

Tira un d3 para el número total de ataques "Max 3" y luego tira un d6 para cada ataque para ver si algún equipo murió durante cada ataque:

[1-2] - un equipo muerto

[3-5] - [2] tripulación muerta

[6] - [3] tripulación muerta

Después de completar todas las tiradas de ataque, si toda la tripulación muere, tu barco se destruye y te quedas atrapado en la isla para siempre; pierdes el juego! Si puede viajar de regreso a su barco, puede tomar tripulantes de su grupo y agregarlos a su barco para reconstruir su suministro y viceversa. No puedes usar tu barco para viajar a las otras islas.

Una vez que termines el ataque de la nave y termine el turno, repite la tirada de exploración para el espacio de terreno que ingresaste.



¡Si alguna vez regresas a un espacio de terreno, debes lidiar con los mismos efectos de terreno!

Villa de los jefes

Una vez que haya explorado los espacios requeridos del área de búsqueda de la isla, puede descubrir la ubicación secreta de Chiefs Village. Cuando llegues a la Aldea del Jefe, te recibirá con amistad u hostilidad.

Amistad

Si te encontraste con más del 50% de aldeas amigas y luego hostiles, el Jefe saluda a tu grupo con los brazos abiertos y te trata como a un Dios. Él te da la primera coordenada del Templo Perdido "que escribirás en el cuadro Isla #1 en la hoja de juego". En el siguiente ejemplo, sacó un 3 en el d6 para la primera coordenada.

Coordinates to the lost Temple	
Found on Island #1	3
Found on Island #2	

El Jefe también te obsequiará con un regalo único de los siguientes artículos: 2 maderas

2 Medicina

Después de que recibas tus regalos del Jefe, te permitirá comerciar con el resto de los aldeanos. Puedes encontrar los siguientes artículos a la venta:

1 medicina por 1 oro

1 madera por 1 oro

Puedes volver a la aldea de los Jefes e intercambiar cualquier cantidad de veces con los aldeanos "siempre que sean amistosos" si necesitas más artículos, pero el regalo del Jefe es solo una vez.

Hostil

Si más de la mitad de los pueblos descubiertos terminaron siendo hostiles a tu grupo o se volvieron hostiles debido a que los atacaste para robar suministros, el Jefe atacará a tu grupo inmediatamente con todo el pueblo.

Tira un d6 para el número de ataques de los aldeanos "vuelve a tirar 1". Luego tira un d6 de nuevo para cada ataque y en un:

[1] - [0] sin tripulación asesina

[2-3] - [1] tripulación muerta

[4-5] - [2] tripulación muerta

[6] - [3] tripulación muerta

Si terminas perdiendo a toda tu tripulación en la batalla, ¡pierdes el juego!

Si puede sobrevivir a este ataque, obliga al Jefe a decirle la primera coordenada de la ubicación del templo oculto. Tira un d6 y escribe el número en el espacio provisto en la hoja del juego.

Coordinates to the lost Temple	
Found on Island #1	<input type="text"/>
Found on Island #2	<input type="text"/>

Ahora puedes viajar a la siguiente isla y buscar el segundo pueblo de Chiefs. Nunca podrá regresar a la aldea de este jefe para obtener suministros si lo ataca o si es hostil.

Lost Temple

Una vez que hayas descubierto las aldeas ocultas de ambos jefes y obtenido las coordenadas del Templo Perdido de las dos primeras islas, puedes comenzar tu exploración hacia la Isla #3. Necesitarás construir una balsa para llegar a la Isla #3. Una vez en la Isla, ya sabrás las coordenadas del Templo, por lo que debes dibujar el símbolo del Templo en la hoja de juego en la cuadrícula de la Isla #3. Todavía necesitarás explorar espacios para llegar al templo, pero no tendrás que crear un área de búsqueda obligatoria ya que ya conoces las coordenadas.

Cuando ingresas al templo, la cantidad de diamantes que llevas es la proporción de la tripulación en el grupo de exploración "no el barco" que aún está vivo. Por cada 2 tripulantes vivos, obtienes 1 diamante para tu Rey.

Raft

La única forma de llegar a las otras islas es construyendo una balsa de madera. Solo puedes construir una balsa por isla y una vez que llegas a la siguiente isla, la balsa se destruye debido a que recibe demasiado daño en el cruce. Necesitarás construir dos balsas en total: una balsa para llegar a la isla #2 y la segunda balsa para llegar a la isla #3.

Necesitarás 10 maderas para construir una sola balsa y, una vez construida, rodearás el área entre las dos islas para mostrar que tienes una balsa para cruzar.



Condiciones de victoria

Para ganar el juego, debes explorar las áreas requeridas de ambas islas #1 y #2. Cuando complete sus exploraciones y obtenga las coordenadas del templo, debe explorar la Isla #3 y llegar al Templo Perdido y descubrir el tesoro perdido. Haz esto, recoge tu tesoro y gana el juego.

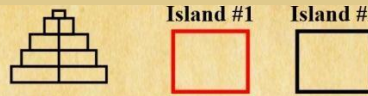
Condiciones de derrota

Si pierdes a toda tu tripulación, desde Exploration Party and Ship, pierdes el juego.

LOST TEMPLE OF GOLD

Coordinates to the lost Temple

Quando encuentre las dos coordenadas para El Templo Perdido en la Isla #1 y la Isla #2, dibuje la imagen de El Templo Perdido en la Isla #3; esa es tu meta



EXPLORE

Village



1

Plains



2

Forest



3

Swamp



4

Mountain



5

Attack



6

VILLAGES

Hostile



1

Tribal



2

Abandoned



3

Sick



4

Friendly



5

Ship Attack



6

1						
2						
3						
4						
5						
6						

Island #3

1						
2						
3						
4						
5						
6						

Island #1

1						
2						
3						
4						
5						
6						

Island #2

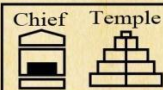
Coordinates to the lost Temple

Found on Island #1

Found on Island #2

[1-4] Ataque de animales o
[5-6] Nativos hostiles

Si ataque animal = [1-3] 0 tripulantes muertos, [4-5] 1
tripulantes muertos, [6] 2 tripulantes muertos
Si los nativos atacan = [1-2] 0 tripulantes muertos, [3-
4] 1 tripulante muerto, [5-6] 2 tripulantes muertos.



Land Explorers

Crew /
 /
 /

Si es atacado por una aldea hostil, tira d3 para obtener el número total de ataques:

Tirada de [1-3] 0 tripulantes muertos
Tirada de [4-5] 1 tripulante muerto
Tirada de [6] 2 tripulantes muertos

Los nativos tribales son amistosos [1-4] u hostiles [5-6]

Inventory

Gold

Treasure for the King

Diamonds
 /



Tribu amiga vende
1 madera = 1 oro
1 medicina = 1 oro



Jefe vende:
2 medicina = 1 oro
2 madera = 1 oro

Protegiendo el barco

Si el barco es atacado = [1-2] 1 tripulación muerta [3-5] 2 tripulantes muertas [6] 3 tripulantes muertas

Crew /
 /



Quando es atacado por hostiles, tira d6, [1-4] sin enfermedad [5-6] La tripulación contrae una enfermedad y necesita medicina. Si atacas una aldea amiga y sobrevives, recibes [2] madera y [2] medicina, pero ahora es hostil

Suministros

Medicine



Entras en el pantano-rodar ROJO d6, [1-4] 1 tripulación muerta o [5-6] 2 tripulantes muertas. Al cruzar un pantano, tira hacia VERDE d6 [1-3] ok, en [4-6] la tripulación contrae enfermedades y necesita medicinas.

Construyendo una balsa

Wood /
 First Raft Second Raft

LOST TEMPLE OF GOLD

Coordinates to the lost Temple

When you find the two coordinates for The Lost Temple on Island #1 and Island #2, draw in the image of The Temple on Island #3; that is your goal.



EXPLORE

- Village 1
- Plains 2
- Forest 3
- Swamp 4
- Mountain 5
- Attack 6

VILLAGES

- Hostile 1
- Tribal 2
- Abandoned 3
- Sick 4
- Friendly 5
- Ship Attack 6

1 2 3 4 5 6

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Island #3

1 2 3 4 5 6

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Island #2

1 2 3 4 5 6

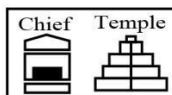
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Island #1

Coordinates to the lost Temple

Found on Island #1

Found on Island #2



If attacked by Hostile village, roll d3 for total number of attacks:

Roll of [1-3], [0] crew killed

Roll of [4-5], [1] crew killed

Roll of [6], [2] crew killed

Tribal Natives are Friendly [1-4] or Hostile [5-6]

Protecting the Ship

If Ship attacked = [1-2] 1 crew dead [3-5] 2 crew dead [6] 3 crew dead

Crew /

When attacked by hostiles - roll d6, [1-4] no disease [5-6] Crew catches disease and needs medicine

Supplies

If you attack a friendly village and live, you receive [2] Wood and [2] Medicine but it is now Hostile

Medicine

You enter the swamp - roll RED d6, [1-4] one crew killed or [5-6] two crew killed
When crossing a swamp - roll GREEN d6 [1-3] ok, on [4-6] Crew catches disease and needs medicine

Building a Raft

Wood /
First Raft Second Raft

Land Explorers

[1-4] Animal attack or [5-6] Hostile Natives
If Animal attack = [1-3] 0 crew dead, [4-5] 1 crew dead, [6] 2 crew dead
If Natives attack = [1-2] 0 crew dead, [3-4] 1 crew dead, [5-6] 2 crew dead

Crew /

Inventory

Gold

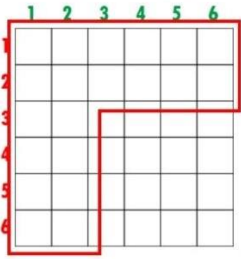
Treasure for the King

Diamonds

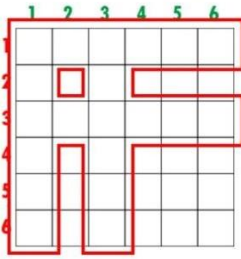
Friendly Tribe sells:
1 Wood = 1 Gold
1 Medicine = 1 Gold

Chief sells:
2 Medicine = 1 Gold
2 Wood = 1 Gold

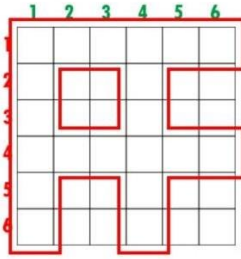
1,2 or 1,2



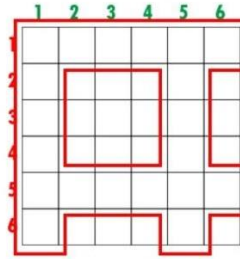
1,3 or 1,3



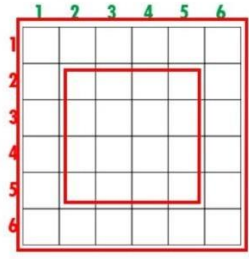
1,4 or 1,4



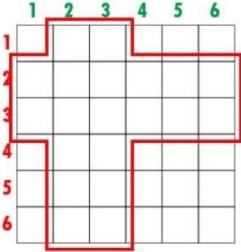
1,5 or 1,5



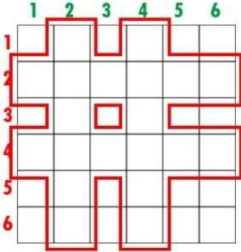
1,6 or 1,6



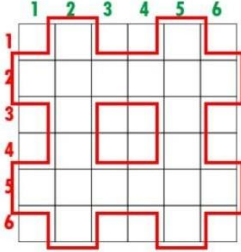
2,3 or 2,3



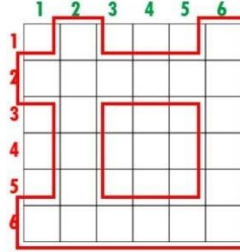
2,4 or 2,4



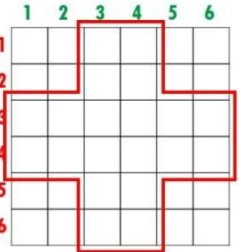
2,5 or 2,5



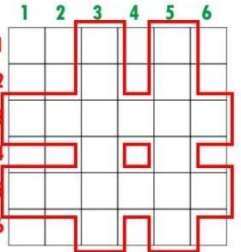
2,6 or 2,6



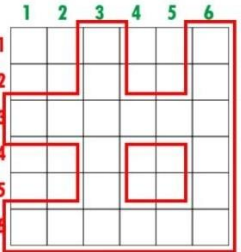
3,4 or 3,4



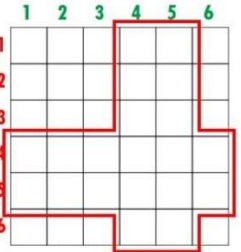
3,5 or 3,5



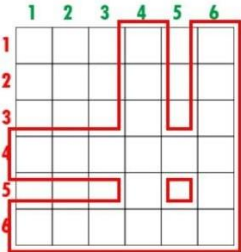
3,6 or 3,6



4,5 or 4,5



4,6 or 4,6



5,6 or 5,6

