

# **POCKET PEAKS**

**(A Very BIG Print-and-Play Solo Adventure)**

***"It's not a real adventure if you have to pay for it."***

Sir Edmund Hilary

## **Introduction**

En Pocket Peaks, te embarcas en una carrera para llegar a la cima de las montañas más altas, más desafiantes y más mortíferas de la Tierra (al menos en formato PnP), y vives para contarlo regresando con éxito a tu campamento base antes de la "tormenta de nieve". the century" desencadena una avalancha y te entierra vivo (¡junto con tus posibilidades de supervivencia y un poco de fama!). ¡Gracias por jugar y diviértete!



## **Información general del juego**

Pocket Peaks es un juego de impresión y juego (PnP) en solitario que presenta 3 montañas diferentes, 3 tipos de terreno diferentes y varias condiciones climáticas para poner a prueba tu habilidad para escalar, tus habilidades de supervivencia y tu destreza para tirar los dados. Pocket Peaks es un juego de redacción de dados y selección de puntos de acción con un poco de gestión de recursos.

Al igual que todos los días en una montaña real, cada juego de Pocket Peaks es diferente y requiere que planifique cuidadosamente y reaccione a las condiciones en constante cambio.

Y al igual que las expediciones de escalada de montaña en el mundo real, para lograr sus objetivos (y simplemente sobrevivir), debe administrar cuidadosamente su salud y moral, asegurarse de tener los suministros adecuados y mantener su equipo de escalada.

Cada Turno en Pocket Peaks representa un día calendario completo en su viaje. Cada turno tiene una fase diurna y una fase nocturna durante las cuales puedes realizar una serie de acciones.

Tus tiradas de dados determinan tus Puntos de Expedición (EP) disponibles que te permiten realizar Acciones durante cada turno. Un juego puede terminar de 4 maneras:

1. Ganas si llegas a la cima y regresas al Campo Base dentro del número de turnos disponibles.
2. Pierdes después del último turno si no has vuelto al Campo Base.
3. Pierdes inmediatamente si tu marcador de Salud llega al último espacio en el medidor de Salud.
4. Pierdes inmediatamente si pasas 4 noches consecutivas al aire libre sin Tienda o sin Campamento.

Estás compitiendo contra ti mismo (así como contra todo tipo de clima horrible, terreno traicionero y dolencias físicas) para llegar a la cima y luego regresar vivo a tu campamento base para contar tus puntos de fama (FP). ¡Desafía tu puntaje más alto para ver si puedes convertirte en el mejor escalador de Pocket Peak en la historia (o al menos en tu grupo de juego)!

Para un desafío mayor, prueba los 3 mapas en una "Summit Quest" y compara tus puntajes con algunos de los mejores escaladores de la historia.

CONSEJO: Utilice los campamentos durante su aventura: puede recuperar salud, usar la comida, el agua y la madera disponibles gratuitamente y reponer los suministros agotados. No te quedes demasiado tiempo, el reloj siempre corre...



## **Componentes**

Yo suministro:

- 3 tableros de jugador PnP (Pike's Peak, Mt. Fuji y Mt. Everest)
- Libro de reglas (13 páginas)
- Referencia del jugador PnP (1 página)

Usted suministra:

- 4d6 dados (preferiblemente en azul, verde, rojo y blanco o negro, pero cualquiera sirve)
- 10 marcadores de mapa
- 1 jugador marcador / peones
- Lápiz y borrador

## Descripción general del tablero

Pocket Peaks se juega en 1 de 3 tableros de jugador, cada uno de los cuales representa una montaña diferente.

La figura 1 muestra las características principales de cada tablero de jugador.

**1.- Tablero de jugador / Mapa de montaña:** 3 montañas con distintos grados de dificultad:

- I. ¿Solo tiene 20-30 minutos? Sube al "Pike's Peak".
- II. ¿Buscas más desafíos en unos 45-60 minutos? Prueba con el "monte. fuji".
- III. ¿Quieres la prueba definitiva de tus habilidades de supervivencia? Asume el "monte. Everest" si te atreves (60-90 minutos).

**2.- Turno (Día/Noche) Pista:** Realiza un seguimiento de su progreso hacia su meta. ¡Administra tu tiempo con cuidado!

**3.- Seguimiento de la salud:** su línea de vida. Si su marcador llega al último espacio en el marcador de Salud,  ha muerto, ha perdido y el juego termina inmediatamente.

**4.- Pista de moral:** refleja tu estado mental que puede afectar tu salud y viceversa 

**5.- Registro de suministro:** realiza un seguimiento de su suministro de alimentos , agua , madera  y botiquines de salud +. No sobrevivirás sin estos.

**6.- Gear Track:** rastrea el estado de su tienda , cuerda de escalada , hacha  y escalera ; ¡asegúrese de repararlos, para que no se rompan!

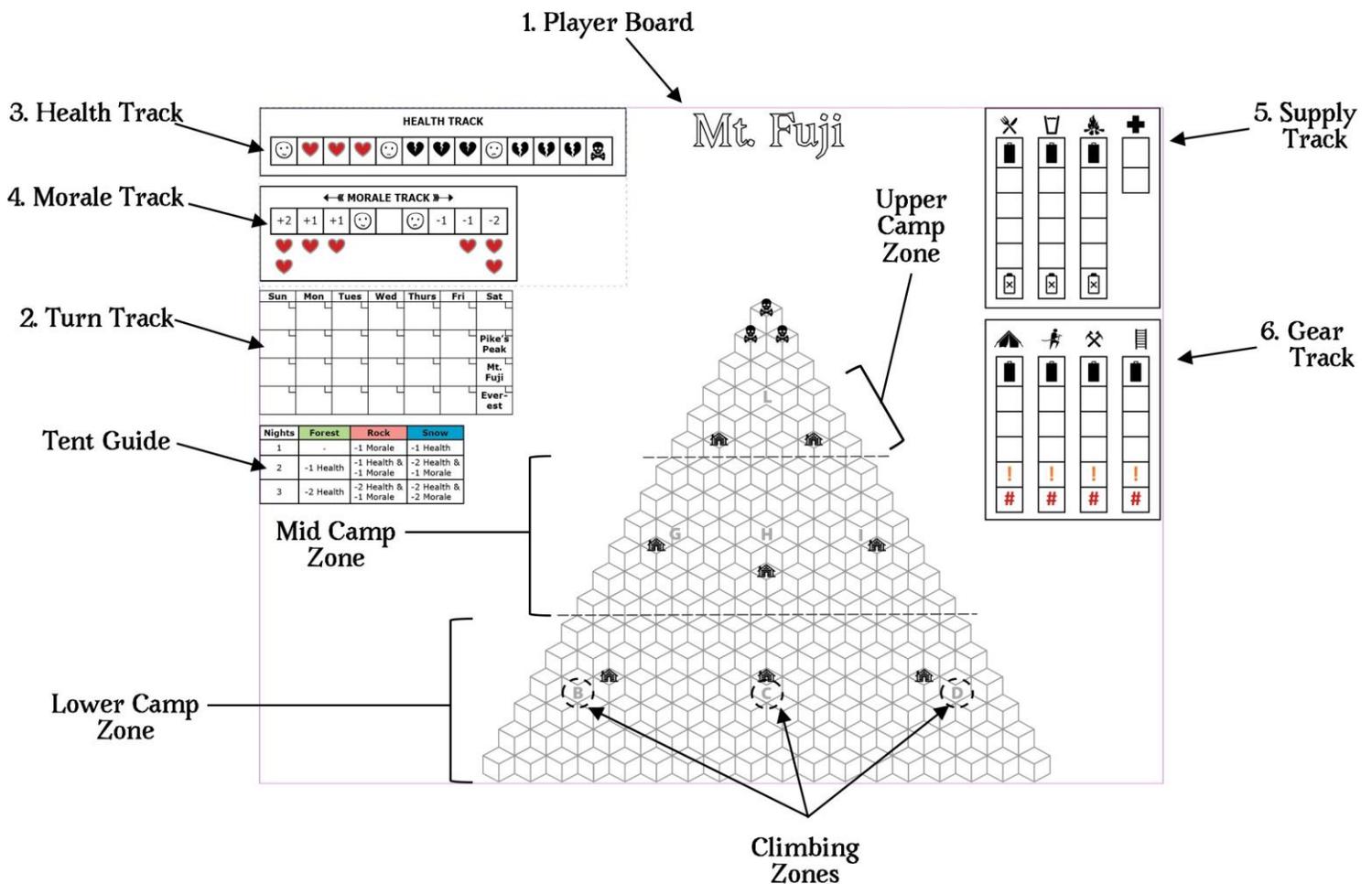


Figura 1

## Setup

Para prepararse para su aventura, imprima los tableros de 3 jugadores y la ayuda del jugador, lea el libro de reglas y reúna sus componentes. Luego, haga lo siguiente (Figura 2):

### 1.- Configuración del tablero del jugador

- Coloque un marcador a continuación en el espacio superior izquierdo del Contador de turnos
- Coloque un marcador en el espacio más a la izquierda en el Registro de Salud 😊
- Coloque un marcador en el espacio en blanco del centro en el marcador de moral
- Coloca un marcador en el espacio superior de cada Contador de Suministros y Equipos 📦

**2.- Establezca el campamento base:** el campamento base es el comienzo y (con suerte) el final de su viaje hacia la cima. Cada vez que juegues a Pocket Peaks, establecerás un nuevo campamento base. Tu campamento base siempre está ubicado en terreno boscoso y no se requiere equipo para atravesar su bloque al regresar al campamento base

Para cada mapa, el bloque más a la izquierda en la fila inferior se considera "Bloque 1", y la numeración procede de izquierda a derecha. Pike's Peak tiene 12 bloques en su fila inferior, Mt. Fuji tiene 18 bloques y Mt. Everest tiene 24 (Figura 2).

- Tira 2d6 para Pike's Peak, 3d6 para el monte Fuji, 4d6 para el monte Everest; la suma de los puntos es la ubicación de su Campamento Base, contando de izquierda a derecha desde el Bloque 1 a lo largo de la fila inferior de ese pico. Coloca tu marcador de jugador/peón en ese bloque.

**Ejemplo:** Nicole está jugando Pike's Peak, tira 2d6 con un resultado de 4, que es la ubicación de su campamento base. Nicole coloca su marcador de jugador/peón en el cuarto bloque desde abajo a la izquierda.

**Ejemplo:** Pete está jugando al Monte Everest, tira 4d6 con un resultado de 13, cuenta 13 bloques comenzando con el Bloque 1 y coloca su marcador de Jugador/peón allí para establecer su Campamento Base (Figura 2).

**3.- Establecer campamentos de gran altitud:** para descansar (recuperar salud/moral), reparar (equipo), recargar combustible (reponer suministros) durante su aventura. El mapa muestra las posibles ubicaciones de los campamentos 🏠, cada uno ubicado en una Zona diferente (A-L) según el mapa (Figura 1). Solo ciertos campamentos estarán disponibles durante cada juego. Los campamentos no utilizados se ignoran y se tratan como bloques no descubiertos.

**Nota:** debido al terreno traicionero y al clima impredecible, los campamentos no se pueden establecer cerca de la cima de ningún pico, conocida como la "Zona de la Muerte" indicada por un ícono de calavera ☠️. En Pike's Peak, esto incluye las filas 11 y 12. En el monte Fuji, esto incluye las filas 17 y 18 (Figura 2). En el monte Everest, esto incluye las filas 22 a 24. Estas zonas siempre están en terreno Nevado, como lo indica una "S" en la cara izquierda de estos bloques. Las tiradas de terreno son innecesarias cuando se está en la Zona de la Muerte, pero las condiciones climáticas aún se tiran.

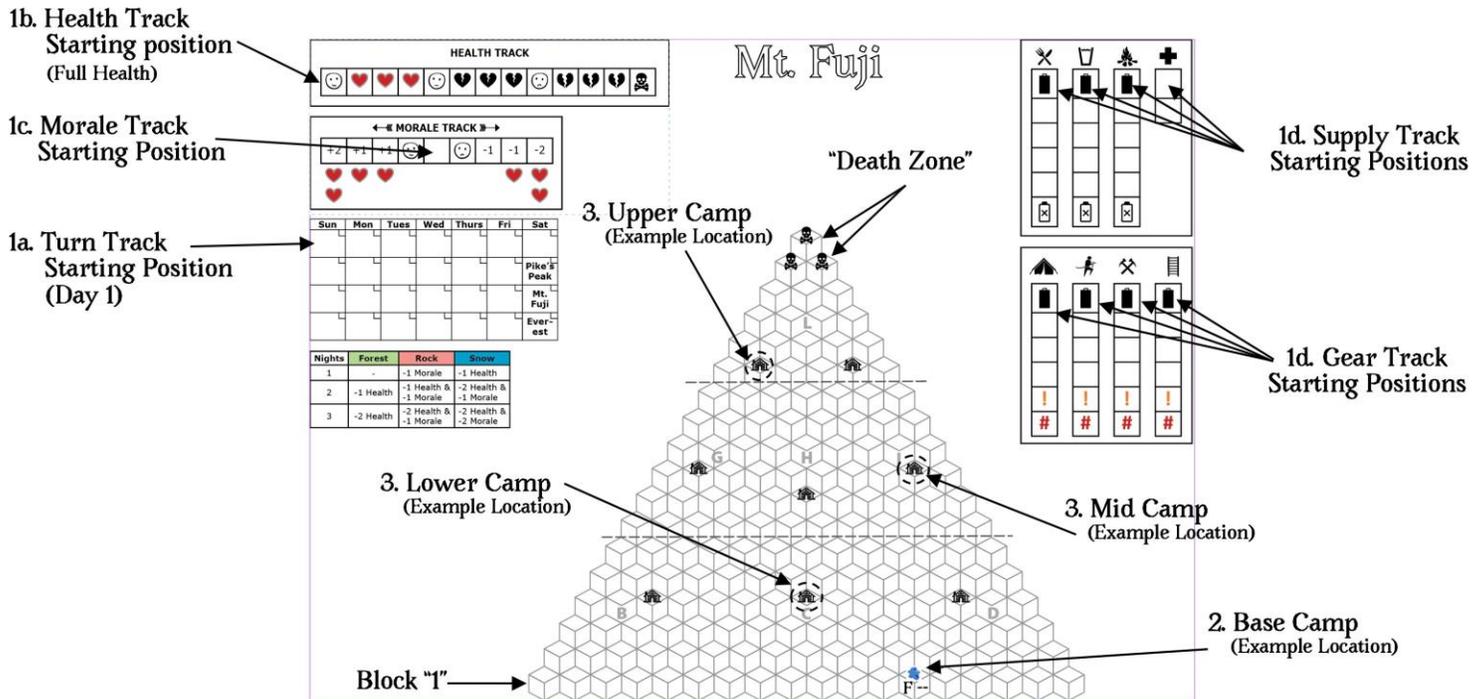


Figure 2

A.- **Pike's Peak** tiene 2 campamentos de gran altitud: 1 Inferior (en la Zona A) y 1 Superior (en la Zona B).

- I. **Campamento Inferior:** Para establecer la ubicación del Campamento Inferior, Tira **1d6**; un resultado de 1-3 es el campamento izquierdo en la Zona A, un resultado de 4-6 es el campamento derecho en la Zona A. Encierre en un círculo el ícono del campamento correspondiente.
- II. **Campamento Superior:** Para establecer la ubicación del Campamento Superior, Tira **1d6**; un resultado de 1-3 es el campamento izquierdo en la Zona B, un resultado de 4-6 es el campamento derecho en la Zona B. Encierre en un círculo el ícono del campamento correspondiente.

B.- **El monte Fuji** tiene 5 campamentos de gran altitud: 2 inferiores (en las zonas A, B o C), 2 intermedios (en las zonas D, E o F) y 1 superior (en la zona G).

- I. **Campamentos Inferiores:** Para establecer la ubicación de los Campamentos Inferiores, Tira **1d6**; un resultado de 1-2 está en la Zona A, un resultado de 3-4 está en la Zona B y un resultado de 5-6 está en la Zona C. Encierre en un círculo los íconos de campo apropiados (**Figura 2**).
- II. **Campamentos Medios:** Para establecer la ubicación del Campamento Medio, Tira **1d6**; un resultado de 1-2 está en la Zona D, un resultado de 3-4 está en la Zona E, un resultado de 5-6 está en la Zona F. Encierre en un círculo los íconos de campamento apropiados (**Figura 2**).
- III. **Campamento Superior:** Para establecer la ubicación del Campamento Superior, Tira **1d6**; un resultado de 1-3 es el campo izquierdo en la Zona G, un resultado de 4-6 es el campo derecho. Encierre en un círculo el ícono del campamento apropiado (**Figura 2**).

C.- **El Monte Everest** tiene 7 campamentos de altura: 2 Inferiores (en Zonas A-E), 2 Medios (Zonas F-H), 3 Superiores (Zonas I-L).

- I. **Campamentos Inferiores:** Para establecer la ubicación de los Campamentos Inferiores, Tira **1d6**; un resultado de 1 está en la Zona A, 2 está en la Zona B, 3 (izquierda) y 4 (derecha) están en la Zona C, 5 está en la Zona D y 6 está en la Zona E. Encierre en un círculo los iconos de campamento apropiados.
- II. **Mid Camps:** Para establecer la ubicación de Mid Camps, tira **1d6**; un resultado de 1 (izquierda) y 2 (derecha) está en la Zona F, 3 (izquierda) y 4 (derecha) están en la Zona G y 5 (inferior) y 6 (superior) están en la Zona H. Encierre en un círculo los iconos de campamento apropiados .
- III. **Campamento Superior:** Para establecer la ubicación de los Campamentos Superiores, Tira **1d6**; un resultado de 1 está en la Zona I, 2 (izquierda) y 3 (derecha) están en la Zona J, 4 está en la Zona K y 5 (izquierda) y 6 (derecha) están en la Zona L. Encierre en un círculo los iconos de campamento apropiados.



## Jugar el juego – Descripción general

### Turn Order

Pocket Peaks se juega durante un número determinado de **Turnos** que se muestran como días calendario en el **Registro de Turnos**. Cada turno consta de una **fase de Día y una fase de Noche**. Cada mapa tiene un número máximo de turnos que tienes para llegar a la cima y regresar al Campamento Base al final de la última fase Noche o pierdes: tienes 14 turnos (días naturales) para completar tu viaje a Pike's Peak, 21 turnos para el monte Fuji y 28 vueltas para el monte Everest.

Al final de cada fase de Día, haz una marca “\” en el día calendario correspondiente en el Contador de Turnos.

Al final de cada fase de Noche, haz una marca “/” en el mismo espacio que marcaste al final de la fase de Día de este turno.



### Salud y moral

Administrar su salud y moral es fundamental para su supervivencia y se afectan mutuamente: a medida que su salud disminuye, comienza a perder moral, lo que a su vez puede reducir aún más su salud. Del mismo modo, a medida que mejore su salud, también lo hará su moral. No puedes morir como resultado directo de una moral baja.

Si pierde un punto de salud o moral, mueva el marcador 1 espacio a la derecha, si gana un punto de salud o moral, mueva el marcador 1 espacio a la izquierda.

Si tu marcador se mueve o debe moverse más allá del espacio más a la derecha en el marcador de Salud , mueres como resultado de tus heridas y el juego termina inmediatamente.

Cada vez que su marcador de Salud pase uno de los íconos de caras en la pista de Salud  / , mueva su marcador de Moral en consecuencia. Si su marcador pasa un icono de cara a medida que mueve el marcador de Salud de izquierda a derecha (salud decreciente), mueva su marcador de Moral un espacio a la derecha (Moral decreciente). Si su marcador pasa un icono de cara mientras mueve el marcador de Salud de derecha a izquierda (aumentando la Salud), mueva su marcador de Moral un espacio a la izquierda (aumentando la Moral).

### Recuerda!

**El efecto de tu estado de moral en tu salud se resuelve durante cada fase nocturna. Si, en ese momento, tu marcador de Moral está en un espacio que indica +1 o +2, obtienes esa cantidad de Salud inmediatamente.**

### Recuerda!

**Si tu marcador de Moral está en un espacio que indica -1 o -2, pierdes esa cantidad de Salud inmediatamente. Si tu marcador de Moral está en el espacio en blanco del medio del medidor de Moral, tu Salud no se ve afectada. Icono de validado por la comunidad**



### Tiempo

Las **condiciones climáticas** también se determinan al comienzo de cada turno y permanecen vigentes durante todo el turno. El clima también puede afectar tus acciones y la cantidad de suministros que necesitas para sobrevivir. Durante el **clima nevado** (ver **Fase diurna**, página 9), todas las acciones básicas requieren 1 EP adicional para llevarse a cabo. Durante una **ventisca**, solo son posibles las **acciones descanso breve, Reparar equipo y Reparar tienda. Ascender/Descender, todas las acciones de Recolección y Avanzadas** no son posibles.

**Nota:** si desea intentar/realizar varias acciones de ascenso/descenso en el mismo turno, debe tirar 1d6 para determinar el tipo de terreno y los requisitos de equipo para cualquier bloque adyacente no descubierto para cada acción de ascenso/descenso que intente realizar.

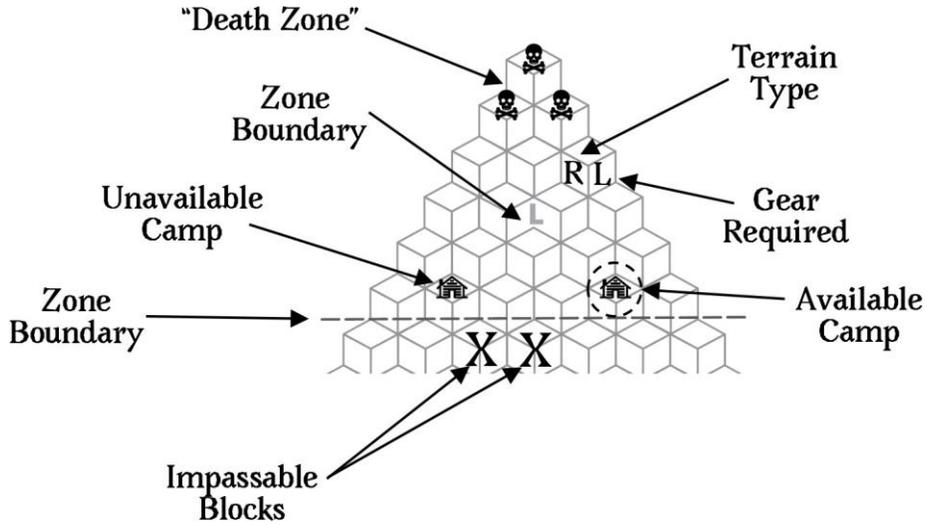


### Terrain

Durante su aventura, encontrará **3 tipos de Terreno: Bosque, Roca y Nieve**, que se pueden encontrar en cualquier parte de la montaña, excepto cerca de cada cumbre conocida como la "Zona de la Muerte", donde solo existe la Nieve (**Figura 3**).

Al comienzo de cada Fase Diurna, para todos los bloques no descubiertos en el mapa **adyacentes** a su ubicación actual, debe determinar a qué tipo de Terreno se enfrenta y qué Equipo necesita antes de poder moverse con las acciones Ascender/Descender. Determinar el terreno para los bloques vacíos se puede considerar como "descubrir" lo que le espera en su viaje. Los bloques adyacentes pueden estar arriba, abajo o a ambos lados de su ubicación actual (**Figura 4**).

Una vez que se haya determinado el tipo de terreno, marque la **cara izquierda** de todos y cada uno de los bloques **no descubiertos** adyacentes con una "F" para bosque, "R" para roca o "S" para nieve (Figura 3).



**Figure 3**

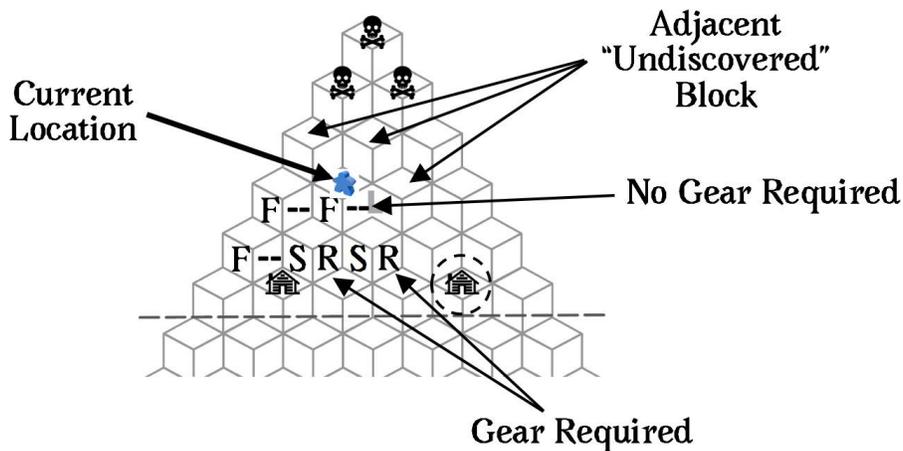
El terreno afecta tanto a las acciones básicas como a las avanzadas; por ejemplo, es más difícil (requiere más EPs) Ascender/Descender por terreno Rocoso (6 EPs para Ascender y 5 EPs para Descender) que Bosque (4 EPs para Ascender y 3 EPs para Descender). Sin embargo, es más fácil (requiere menos EP) recolectar madera (4 EP) en un bosque en comparación con un terreno rocoso (6 EP) o nevado (7 EP).

Una vez que se ha determinado el tipo de terreno de un bloque, permanece durante todo el juego (aunque algunos eventos de expedición pueden cambiar esto). Esto explica por qué cuesta 1 EP menos descender a través de cada bloque que ya identificaste durante tu Ascenso: dado que ya has descubierto este terreno, estás más preparado para atravesarlo.

**Sugerencia para escalar:** este "bono de descenso" puede ser de gran ayuda para determinar el camino más rápido y seguro de regreso desde la cumbre hasta el campamento base.

Durante tu aventura, algunos bloques que encuentres pueden ser, o pueden volverse, debido a los Eventos de Expedición, **Intransitables**. No se pueden realizar acciones en una loseta infranqueable durante el resto del juego. Marque las baldosas intransitables con una "X" cuando sea necesario (Figura 3).

**¡Recordar!**  
**Moverse a través de bloques previamente descubiertos aún requiere que realice acciones de Ascender / Descender usando cualquier EP disponible para la fase actual de Día / Noche.**



**Figure 4**

## Suministros

Debe administrar su inventario de **3 Suministros: Alimentos, Agua y Madera** que consumirá durante la **etapa de Reabastecimiento** cada Noche **que no esté en un Campamento**. La cantidad de suministros que consumes varía según el terreno en el que terminas tu etapa de Acción nocturna en cada turno. Cuando consumes un suministro, mueve su marcador 1 espacio hacia abajo en el Contador de Equipo apropiado. Si obtiene un suministro, mueva el marcador 1 espacio hacia arriba (**Figura 5**).

También comienzas el juego con **2 botiquines de primeros auxilios** que se pueden usar en cualquier momento durante un turno. Usar un botiquín de primeros auxilios aumenta tu salud en 2 inmediatamente.

Puede llevar hasta 6 de cada tipo de suministro, excepto los botiquines de primeros auxilios, de los cuales no puede llevar más de 2.

### ¡Recordar!

**Por cada suministro requerido que te falte durante la fase de Reposición, pierdes 1 Salud.**

**Ejemplo:** Nicole pasa la etapa de Reabastecimiento durante el clima Nevado, por lo que necesita consumir 1 Comida, 1 Agua y 1 Madera. Su suministro de agua y madera se agota, por lo que Nicole pierde 2 de salud (1 por cada escasez de agua y madera).

Si pasas la etapa Reponer en un **Campamento**, puedes usar los suministros disponibles **gratuitamente en el Campamento**, no de tu inventario personal para ese turno. Además, si pasas la etapa de reabastecimiento en un campamento, **puedes obtener hasta 5 suministros de cualquier tipo**, hasta tu capacidad máxima. Esto puede ser, por ejemplo, 5 Alimentos, o 2 Alimentos, 1 Agua, 1 Madera y 1 Botiquín de primeros auxilios, etc.



## Equipo de escalada

Tu **equipo**, que incluye una **tienda de campaña, una cuerda para escalar, hachas para escalar y una escalera**, es esencial para navegar con éxito (y con seguridad) por el terreno y otros obstáculos que encontrarás. Cada vez que te muevas a un bloque que requiera Gear, mueve el marcador apropiado 1 espacio hacia abajo en el Gear Track, reduciendo la cantidad de usos restantes. Si recupera un uso de Gear, a través de la **acción Repair Gear**, por ejemplo, mueva el marcador 1 espacio hacia arriba en el Gear Track (**Figura 5**).

Al igual que el Terreno, al comienzo de cada Fase Diurna, para todos los bloques no descubiertos en el mapa adyacentes a su ubicación actual, debe determinar qué Equipo, si lo necesita, antes de poder moverse mediante las acciones Ascender/Descender.

Una vez que se hayan determinado los requisitos del equipo, marque la **cara derecha** de todos los bloques adyacentes no descubiertos con una **"R" para cuerda, "C" para ejes de escalada o "L" para escalera** para indicar el equipo necesario para atravesar estos bloques. Si no se requiere equipo, marque cada bloque no descubierto con un "-" (**Figura 4**).

El uso de equipo no requiere PE, sin embargo, cada pieza de equipo proporciona un **número limitado** de usos antes de que se dañe y requiera reparación. Si no logra (o decide no hacerlo) reparar una pieza de equipo dañado usando Acciones, se romperá después de su próximo uso. Si un bloque por el que deseas ascender/descender requiere equipo que está roto, no puedes moverte a ese bloque. A menos que esté en un campamento, cualquier equipo roto se puede reemplazar a través de la **acción Airdrop Gear**.

Durante cada **Fase Nocturna que no pases en un Campamento**, debes usar tu Tienda o arriesgarte a perder Salud y/o Moral. Por cada noche durante la Fase de Descanso que pases en tu Tienda, mueve su marcador asociado 1 espacio hacia abajo en el Contador de Equipos.

Si su tienda está **dañada**, aún puede descansar de manera efectiva, pero si su tienda está **rota** durante la etapa de descanso, debe dormir afuera, lo que afecta su salud (tiene frío) y moral (tiene una noche de sueño horrible) según lo siguiente Guía de la tienda:

	Forest	Rock	Snow
1 Night	-	-1 Morale	-1 Health
2 Nights	-1 Health	-1 Health & -1 Morale	-2 Health & -1 Morale
3 Nights	-2 Health	-2 Health & -1 Morale	-2 Health & -2 Morale

Se puede dormir al aire libre 3 noches como máximo. Después de tu tercera noche al aire libre, debes realizar Airdrop Gear para obtener una nueva tienda o la acción **Airlift to Camp** durante la **Fase diurna** de tu próximo turno o mueres durante la Fase nocturna de ese turno y pierdes el juego.

Si pasas la etapa Replenish en un campamento, **puedes reparar completamente 1 pieza de tu equipo de forma gratuita, excepto la tienda.** Cualquier reparación adicional que desees realizar mientras estás en un campamento requiere EP según el tipo de terreno para ese turno.



**Mt. Fuji**

Inventory Full

You Lose!

Inventory Empty

Gear Fully Repaired

Gear Damaged

Gear Broken

Nights	Forest	Rock	Snow
1	-	-1 Morale	-1 Health
2	-1 Health	-1 Health & -1 Morale	-2 Health & -1 Morale
3	-2 Health	-2 Health & -1 Morale	-2 Health & -2 Morale

Figure 5

## Actions

Hay 2 tipos de acciones, **Acciones Básicas y Acciones Avanzadas**, que se resuelven durante la fase de Día. Algunas acciones también están disponibles durante la fase nocturna. Todas las acciones requieren un número mínimo de puntos de expedición (EP) para realizarlas. Puede realizar cualquier acción básica varias veces suponiendo que tenga los EP requeridos.

Si elige realizar una **acción avanzada** durante la fase diurna, debe resolverse primero, después de lo cual **la etapa de acción finaliza inmediatamente**, es decir, no se pueden realizar más acciones, incluso si tiene EP excedentes, y pasa inmediatamente a la fase nocturna.

### ¡Recordar!

**Los EP no se transfieren del ciclo de día al ciclo de noche en un solo turno y no se transfieren a los turnos posteriores.**

El siguiente cuadro muestra las acciones básicas y avanzadas y los EP necesarios, seguidos de una breve descripción de cada uno:

#### Acciones básicas:

- 1. Ascender / Descender:** le permite mover 1 bloque en cualquier dirección a un bloque adyacente
- 2. Reunir comida:** te permite obtener 1 comida.
- 3. Reunir agua:** te permite obtener 1 agua.
- 4. Reunir madera:** te permite obtener 1 madera.
- 5. Descanso breve:** te permite recuperar 1 punto de salud cada vez que realizas esta acción.
- 6. Equipo de reparación:** le permite recuperar 1 uso de su escalera, cuerda o hacha cada vez que realiza esta acción
- 7. Tienda de reparación:** le permite recuperar 1 uso de su tienda cada vez que realiza esta acción

#### Acciones avanzadas:

- 1. Descanso prolongado:** le permite recuperar 2 puntos de salud o 1 punto de moral
- 2. Airdrop Supply:** te permite obtener 3 suministros de cualquier tipo. Puede obtener cualquier combinación de los 3 tipos de suministro, obtener todo de un tipo, etc.
- 3. Airdrop Gear:** te permite obtener 1 pieza nueva de Gear. Cualquier uso restante del equipo existente se pierde, solo puede llevar 1 de cualquier pieza de equipo.
- 4. Transporte aéreo al campamento:** lo transporta desde su ubicación actual al campamento que se encuentra debajo (en Ascensos) o arriba (en Descensos) a la menor cantidad de cuadradas de distancia. El campamento más cercano puede ser su campamento base.

	DAY ACTIONS (Roll 3d6)										
	Basic Actions							Advanced Actions			
	Ascend / Descend	Gather Food	Gather Water	Gather Wood	Short Rest	Repair Gear	Repair Tent	Long Rest	Airdrop Supply	Airdrop Gear	Airlift to Camp
TERRAIN TYPE	EXPEDITION POINTS REQUIRED (+1EP all Actions when Snowing)										
Forest	4 / 3	6	6	4	6	3	4	9	10	9	12
Rock	6 / 5	4	8	6	7	3	4	11	9	8	10
Snow	8 / 7	8	4	7	8	4	6	11	11	10	12

**Ejemplo:** Pete tiene 11 EPs disponibles para su Fase de Día / Etapa de Acción. Está en terreno forestal con tiempo despejado. Ascende 1 bloque (4 EPs) y Recolecta Comida (6 EPs). A Pete ahora le quedan 1 EP y no puede realizar acciones adicionales durante esta fase.

**Ejemplo:** Nicole tiene 15 EPs disponibles para su Fase Día / Etapa Acción. Está en terreno rocoso con clima nevado (todas las acciones requieren 1 EP adicional cuando está nevando). She Gathers Wood (6 EP básicos + 1 EP adicional). A Nicole ahora le quedan 8 EP, por lo que Ascende 1 bloque (6 EP base + 1 EP adicional) y le queda 1 EP, por lo que no puede realizar acciones adicionales durante esta Fase.

**Ejemplo:** Ben tiene 17 EPs disponibles para su Fase de Día / Etapa de Acción. Es terreno nevado con tiempo despejado. Su escalera está dañada, por lo que Ben realiza Repair Gear dos veces (5 EP + 5 EP) para recuperar 2 usos. A Ben ahora le quedan 7 EP, por lo que interpreta Gather Wood (7 EP), que usa todos sus EP disponibles.

**Ejemplo:** Pete tiene 17 EPs disponibles para su Fase de Día / Etapa de Acción. Está en terreno rocoso y requiere una escalera. Pete usó su escalera durante el ciclo del último día, lo que provocó que se rompiera. Utiliza Airdrop Gear (8 EP), que le proporciona una nueva escalera para usar en turnos posteriores. Su fase de Día termina inmediatamente.

**Ejemplo:** Pete tiene 16 EPs disponibles para su Fase de Día / Etapa de Acción. Está en terreno rocoso con clima despejado y no requiere equipo para ascender/descender. Ascende 1 bloque (6 EPs). Con sus 10 EP restantes, Pete quiere intentar otra acción Ascender. Tira 1d6 para determinar el terreno de los 4 bloques adyacentes que siguen en su camino con el resultado 2 (Bosque). Él rueda otro 1d6 para Equipo con el resultado 2 (Cuerda). Pete puede realizar otra acción de Ascender ya que los Bosques requieren 4 EP. Pete ahora tiene 6 EP restantes y quiere intentar otra acción de Ascender. Tira 1d6 para determinar el Terreno de los 4 bloques adyacentes que siguen en su camino con el resultado 4 (Roca). Tira otro 1d6 con el resultado 5 (Sin equipo). Pete realiza una acción Ascender (6 EP) utilizando sus últimos EP disponibles. Pete también gana 1 punto de Moral porque realizó 3 Acciones Básicas durante esta fase.

Si durante cualquier fase de Día o de Noche realizas 2 o más Acciones Básicas, ganas inmediatamente 1 punto de Moral.

Si durante cualquier fase del Día no puedes realizar ninguna Acción Básica, inmediatamente pierdes 1 punto de Moral.

No pierdes Moral por no intentar o realizar acciones durante la Fase Nocturna.

**Nota:** Las acciones de Ascender / Descender son movimiento, lo que activa un uso de Gear si es necesario. Si se requiere Gear pero no realiza una acción de Ascender / Descender durante el turno actual, el Gear no se usa y su marcador correspondiente no se mueve. Todas las demás Acciones básicas que no sean Ascender / Descender asumen que las realiza en el bloque en el que comenzó el encendido actual y no requieren que Gear las realice.



### Eventos de expedición

Los eventos de expedición se determinan durante cada Fase Diurna y representan sucesos aleatorios e inesperados, algunos buenos, otros malos, que pueden ocurrir durante cualquier aventura de este tipo. Las condiciones del Evento de Expedición tienen prioridad sobre las tiradas normales de Clima, Terreno y Equipo y se resuelven de acuerdo con la tabla de Eventos de Expedición en la Ayuda para el Jugador.



### Ganando fama

Puedes ganar o perder puntos de fama a lo largo de tu aventura por completar ciertos hitos, encontrar artefactos valiosos y durante la puntuación del final del juego, de acuerdo con la tabla de ayuda al jugador.



Basic Actions

Advanced Actions

Turn Sequence Reference

**Turn Sequence**

Each Day phase has 2 Stages:

- Expedition Stage**
  - Roll 3d6 to determine Weather, Terrain and Gear for this turn as necessary. Mark any undiscovered blocks.
  - Roll 4d6 to determine Expedition events for this turn, resolve as necessary.
  - Roll 3d6 to determine Expedition Points (EPs) available for this Day phase.
  - Plan Actions.
- Action Stage**
  - Resolve Actions and Gear usage.
  - Mark Day Phase complete on Turn Track.

Each Night phase has 2 Mandatory Stages:

- Action Stage (optional)**
  - Roll 2d6 to determine Terrain and Gear for any undiscovered blocks. Mark blocks accordingly.
  - Roll 2d6 to determine EPs available for this Night phase.
  - Plan Actions.
  - Resolve Actions and Gear usage.
- Replenish Stage**
  - Resolve Replenish Actions and adjust Resource, Health and Morale markers accordingly.
  - Resolve Replenish Actions.

**Rest Stage**

- Resolve Rest Actions.
- Resolve Health and Morale conditions.
- Mark current Night Phase complete.
- Proceed to Next Turn.

TERRAIN TYPE	DAY ACTIONS (Roll 3d6)										
	Basic Actions					Advanced Actions					
	Ascend / Descend	Gather Food	Gather Water	Gather Wood	Short Rest	Repair Gear	Repair Tent	Long Rest	Airdrop Supply	Airdrop Gear	Airlift to Camp
Forest	4 / 3	6	6	4	6	3	4	9	10	9	12
Rock	6 / 5	4	8	6	7	3	4	11	9	8	10
Snow	8 / 7	8	4	7	8	4	6	11	11	10	12

Day Actions Table

TERRAIN TYPE	NIGHT ACTIONS (Roll 2d6)										
	Basic Actions					Advanced Actions					
	Ascend / Descend	Gather Food	Gather Water	Gather Wood	Short Rest	Repair Gear	Repair Tent	Long Rest	Airdrop Supply	Airdrop Gear	Airlift to Camp
Forest	4 / 3	6	6	4	6	3	4	9	10	9	12
Rock	6 / 5	4	8	6	7	3	4	11	9	8	10
Snow	8 / 7	8	4	7	8	4	6	11	11	10	12

Night Actions Table

EXPEDITION EVENTS (4d6)					
RESULT	EVENT / EFFECT	RESOLUTION	RESULT	EVENT / EFFECT	RESOLUTION
4	Mud Slide	All Forest terrain blocks below you are buried in mud. Mark them impassable for this game.	15	Gear Upgrade	You find better equipment left by previous climber. Gain 2 uses for 1 piece of Gear.
5	Energy Boost!	Ascend/Descend actions require half the number of EPs rounded up this Day phase.	16	Foul Weather	Ascend/Descend and Gather actions require 2 additional EPs this Turn.
6	Dead End	The 2 tiles diagonally ahead of you are impassable for this game. Mark them with an "X".	17	Well Rested	You're feeling great! +1 Morale and Ascend/Descend and Gather Actions require 2 less EPs this turn.
7	Trailblazer	Ascend/Descend actions require 2 less EPs this Turn.	18	Slow Going	Ascend/Descend actions require 1 additional EP this Turn.
8	Bad Night's Sleep	You're exhausted and must rest to continue. No Ascend/Descend actions during Day phase this Turn.	19	Spring Thaw	Gather actions require 1 less EP this Turn.
9	Beautiful Weather	Ascend/Descend and Gather actions require 1 less EP this Turn.	20	Bad Food	You ate some spoiled Food last Night - lose 1 Health. No Ascend/Descend actions this Day phase.
10	Rock Slide	You can't make Ascend/Descend until you make at least 1 lateral movement before continuing forward.	21	Easy Going	The path ahead is clear, take 1 free Ascend/Descend action this Day phase.
11	Supply Chest	Dropped by an unfortunate previous climber. Gain 1 Food, 1 Water and 1 Wood!	22	Ladder Damaged	Your Ladder was damaged during its last use and must be repaired!
12	Twisted Ankle	Dam rocks! -1 Health and you must take a Short Rest before any Ascend/Descend actions this Turn.	23	Treasure	Who could have left this here?! +2 Fame Points.
13	Scavengers	During the last Night phase, some animals stole your Food and drank your Water. Lose 1 of each.	24	Avalanche!	You're lucky to be alive. The 3 rows of blocks below you (9 blocks total) are impassable for this game. Mark them with an "X".

Expedition Events

Scoring Table

END OF GAME SCORING	
	Fame Points
Discover a Block	+1 each
Full Turns Remaining	+5 each
Remaining Health	+2 each
Remaining Food	+3 each
Remaining Water	+2 each
Remaining Wood	+1 each
Fully Repaired Gear	+3 each
Damaged Gear	-1 each
Broken Gear	-3 each
Morale Adjustment	2x ending track value

Player Reference

## **Resumen de secuencia de turno**

Cada fase de Día tiene 2 Etapas:

### 1.- Etapa de expedición

- a. Tira 3d6 para determinar el Clima, el Terreno y el Equipo para este turno según sea necesario. Marque los bloques no descubiertos en consecuencia.
- b. Tira 4d6 para determinar los eventos de Expedición para este turno, resuelve según sea necesario según la tabla de Eventos de Expedición.
- c. Tira 3d6 para determinar los Puntos de Expedición (EP) disponibles para esta fase del Día
- d. Acciones del plan

### 2. Etapa de acción

- a. Resolver acciones y uso de equipo
- b. Marque la fase del día actual completa con " \ "

Cada fase de Noche tiene 2 Etapas obligatorias.

Opcionalmente, puede intentar ciertas Acciones:

### 1. Etapa de acción (opcional)

- a. Tira 2d6 para determinar el Terreno y el Equipo necesarios para los bloques no descubiertos y márcalos en consecuencia.
- b. Tira 2d6 para determinar los EP disponibles para esta fase nocturna.
- c. Acciones del plan
- d. Resolver acciones y uso de equipo

### 2. Etapa de reabastecimiento

- a. Resuelva las Acciones de Reabastecimiento y ajuste los marcadores de Recursos, Salud y Moral en consecuencia

### 3. Etapa de descanso

- a. Resolver acciones de descanso
- b. Resolver condiciones de salud/moral
- c. Marque la fase nocturna actual completa con " / "
- d. Continúe con el siguiente turno, mueva el marcador de Contador de turnos al siguiente espacio

## Fase diurna

### 1. Etapa de expedición

a. Tira 3d6 para determinar las condiciones meteorológicas, el tipo de terreno y los requisitos del equipo. (El terreno y el equipo solo se obtienen si los bloques no descubiertos están adyacentes a la posición de inicio de tu turno)

- **Condiciones meteorológicas (dado azul):**
  - 1-4 = Claro (sin efecto)
  - 5 = Snowy (todas las Acciones +1 EP adicional)
  - 6 = Ventisca (solo están disponibles Descanso breve, Equipo de reparación y Descanso prolongado)
- **Tipo de terreno (dado verde):**
  - 1-2 = Bosque
  - 3-4 = Roca
  - 5-6 = Nieve
- **Equipo necesario para Ascender / Descender (Die rojo):**
  - 1 = Escalera
  - 2 = Cuerda para escalar
  - 3 = Hacha
  - 4-6 = Ninguno

**Nota:** Las condiciones climáticas deben determinarse (lanzarse) todos los días, independientemente de si te moviste durante el turno anterior o si hay o no bloques descubiertos previamente adyacentes a la posición de inicio de tu turno.

b. Tira 4d6 para determinar el Evento de Expedición. Consulte la tabla de eventos de expedición y resuelva las condiciones del evento según sea necesario.

c. Tira 3d6 para determinar los PE disponibles para esta fase del Día.

Las siguientes condiciones ocurren independientemente de los EP o Acciones y tienen efecto solo en la fase del Día:

- **3 del mismo tipo:**
  - 3 x "1s" = lesión menor, -1 de salud, sin movimiento ni recolección este turno (durante las fases diurna o nocturna)
  - 3 x "3s" = Encuentras 1 Recurso de cualquier tipo
  - 3 x "6s" = Te sientes muy bien, los requisitos de EP de ascenso/descenso se reducen a la mitad, redondeados hacia arriba en esta fase diurna (no se aplica durante el movimiento de la fase nocturna)
- **Probabilidades y pares:**
  - "1", "3", "5" = Cualquier bloque adyacente no descubierto a su derecha y arriba a la derecha (en subidas) oa la derecha y abajo a la derecha (en bajadas) es **intransitable**. Marque estos bloques con una "X", quedan intransitables para el juego actual.
  - "2", "4", "6" = Cualquier bloque adyacente no descubierto a su izquierda y arriba a la izquierda (en Ascensos) oa la izquierda y abajo a la izquierda (en Descensos) son **intransitables**. Marque estos bloques con una "X", quedan intransitables para el juego actual.
- **Consecutivos:**
  - "1", "2", "3" o "4", "5", "6" solamente = Descubres un **artefacto perdido** de un escalador anterior. Tira 1d6, el resultado son FP añadidos a tu puntuación final, toma nota de esto.

d. Acciones del día del plan

### 2. Etapa de acción

a. Resuelva sus Acciones elegidas y cualquier requisito de uso de Gear

## Night Phase

### 1. Etapa de acción (opcional)

a. Tira 2d6 para determinar el tipo de terreno y los requisitos de equipo para cualquier bloque no descubierto adyacente a tu posición actual.

b. Tira 2d6 para determinar los PE disponibles para esta fase de Noche.

Las siguientes condiciones ocurren independientemente de los EP o Acciones y tienen efecto solo en la fase Nocturna:

- **2 x 1s** = Estás exhausto, no se pueden realizar acciones durante esta fase nocturna
- **2 x 6s** = Encuentras 1 Suministro de cualquier tipo – ajusta su marcador en consecuencia ahora

### c. Planificar acciones nocturnas

Tenga en cuenta que las Acciones Nocturnas están limitadas a **Ascender/Descender, Reparar Equipo y Descanso Prolongado**.

Si realiza un Descanso prolongado, continúe con normalidad (su turno no termina aunque haya realizado una Acción avanzada) – ajusta tus marcadores de Salud y/o Moral en consecuencia ahora

### d. Resuelve las acciones que hayas elegido y cualquier requisito de uso de equipo.

Si realizó alguna acción de Ascender / Descender, mueva su marcador de salud en consecuencia

NIGHT ACTIONS (Roll 2d6)											
	Basic Actions						Advanced Actions				
	Ascend / Descend	Gather Food	Gather Water	Gather Wood	Short Rest	Repair Gear	Repair Tent	Long Rest	Airdrop Supply	Airdrop Gear	Airlift to Camp
TERRAIN TYPE	EXPEDITION POINTS REQUIRED (+1 EP All Actions when Snowing)										
Forest	4 / 3	6	6	4	6	3	4	9	10	9	12
Rock	6 / 5	4	8	6	7	3	4	11	9	8	10
Snow	8 / 7	8	4	7	8	4	6	11	11	10	12

### 2. Etapa de reabastecimiento

a) Durante cada fase de Noche que no pases en un Campamento, debes consumir Alimentos y, dependiendo de las condiciones climáticas y del terreno, es posible que también debas consumir Agua y/o Madera.

- Bosque = Consumir 1 Alimento
- Roca = Consumir 1 Comida y 1 Agua
- Nieve = Consumir 1 Comida, 1 Agua y 1 Madera
- Ventisca = Consume 1 Comida, 1 Agua y 2 Maderas

**Ejemplo:** Nicole está en terreno nevado durante su etapa de reposición. Nicole tiene comida disponible, pero no tiene agua ni madera, por lo que pierde 2 puntos de salud.

#### ¡Recordar!

Si pasaste esta fase nocturna en un campamento, obtienes hasta 5 de suministros. Ajuste sus marcadores de suministro en consecuencia.

### 3. Etapa de descanso

a) Durante cada fase nocturna, debes descansar en tu tienda para evitar perder salud y/o moral. Si su tienda está rota, cada noche que duerma afuera afectará su salud y/o moral según la Guía de la tienda.

**Nota:** Los efectos de dormir al aire libre se suman a los efectos que resolviste durante la Etapa de reposición

b) **Resuelve cualquier condición de salud/moral:** esto finaliza el turno. Continúe con la siguiente fase de día: **mueva el marcador al siguiente espacio en la pista de día/noche.**

c) Si esta es la última Noche disponible y no regresaste al Campo Base, estás muerto.

## Puntaje al final del juego

Dependiendo de cómo termine su juego, haga lo siguiente:

### ¡Usted gana si!

3. Alcanzas la cumbre y regresas al Campo Base dentro del número de turnos disponibles:
  - a) Usa la tabla "Puntuación al final del juego" para contar los puntos de fama ganados durante el juego.
  - b) Agrega puntos de fama adicionales que hayas ganado en función de tus logros al final del juego
  - c) Resta los puntos de fama perdidos debido a equipos dañados o rotos al final del juego.

### Pierdes inmediatamente si:

1. **No regresas al Campamento Base** antes del final de la Fase Nocturna en tu último turno según la montaña que hayas intentado
2. Tu **marcador de salud alcanza o debe superar el último espacio** del registro de salud. 
3. Pasas 4 noches consecutivas (Fases Nocturnas) al aire libre sin Tienda o en un Campamento



### Desafío Summit Quest:

Si tienes éxito en la conquista de cada montaña durante una sesión de juego, ¡has completado Summit Quest!

Como los que te precedieron, tu nombre pasará a formar parte de la leyenda como uno de los más grandes alpinistas de la historia.  
¿Puedes vencer al mejor?

1. Sir Edmund Hilary ->280 puntos de fama
2. Reinhold Messner -> 260 Puntos de fama
3. Jerzy Kukuczka -> 250 Puntos de fama
4. Gerlinde Kaltenbrunner -> 240 Puntos de fama
5. Edhurn Pasaban ->230 Puntos de Fama
6. Tenzing Norgay -> 220 Puntos de fama
7. Edhard Loretan -> 210 Puntos de Fama
8. Park Young-Seok -> 290 Puntos de fama
9. Lino Lacedelli -> 170 Puntos de Fama
10. Alex Lowe -> 150 puntos de fama



### Pocket Peaks v9

#### Design, Development and Rule book:

Pete Gerr

## Agradecimientos

#### Editor del libro de reglas:

nicole marchand

#### Diseño gráfico:

Lee Winchell

#### Probadores de juego:

Nicole Marchand, Ryan McCay, todos mis hijos y, con suerte, ¡tú!



# Pike's Peak

**HEALTH TRACK**

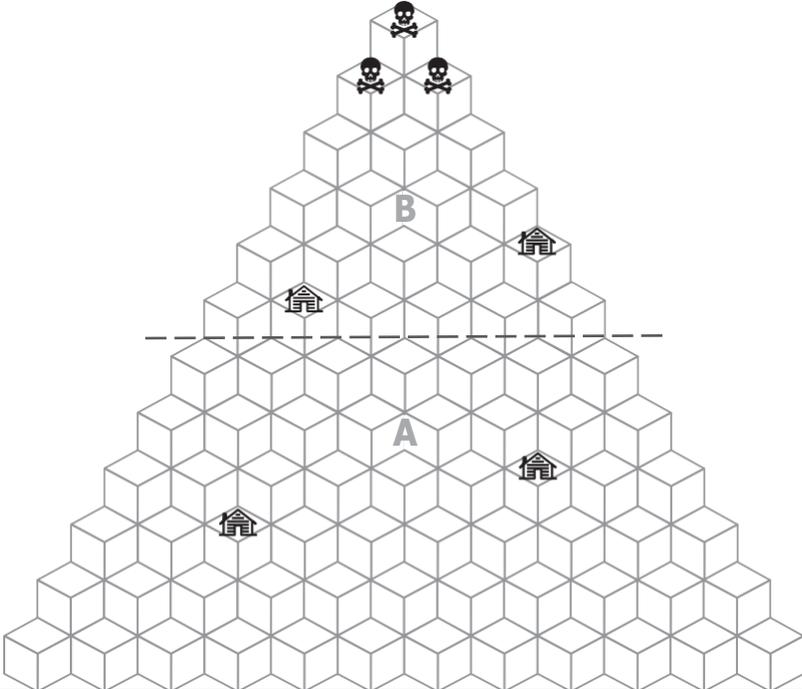
**MORALE TRACK**

← « » →

+2	+1	+1	😊		☹️	-1	-1	-2
----	----	----	---	--	----	----	----	----

Sun	Mon	Tues	Wed	Thurs	Fri	Sat
						Pike's Peak
						Mt. Fuji
						Everest

Nights	Forest	Rock	Snow
1	-	-1 Morale	-1 Health
2	-1 Health	-1 Health & -1 Morale	-2 Health & -1 Morale
3	-2 Health	-2 Health & -1 Morale	-2 Health & -2 Morale

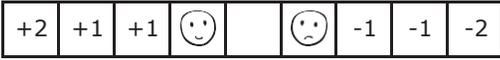


# Mt. Fuji

## HEALTH TRACK



## ← « MORALE TRACK » →

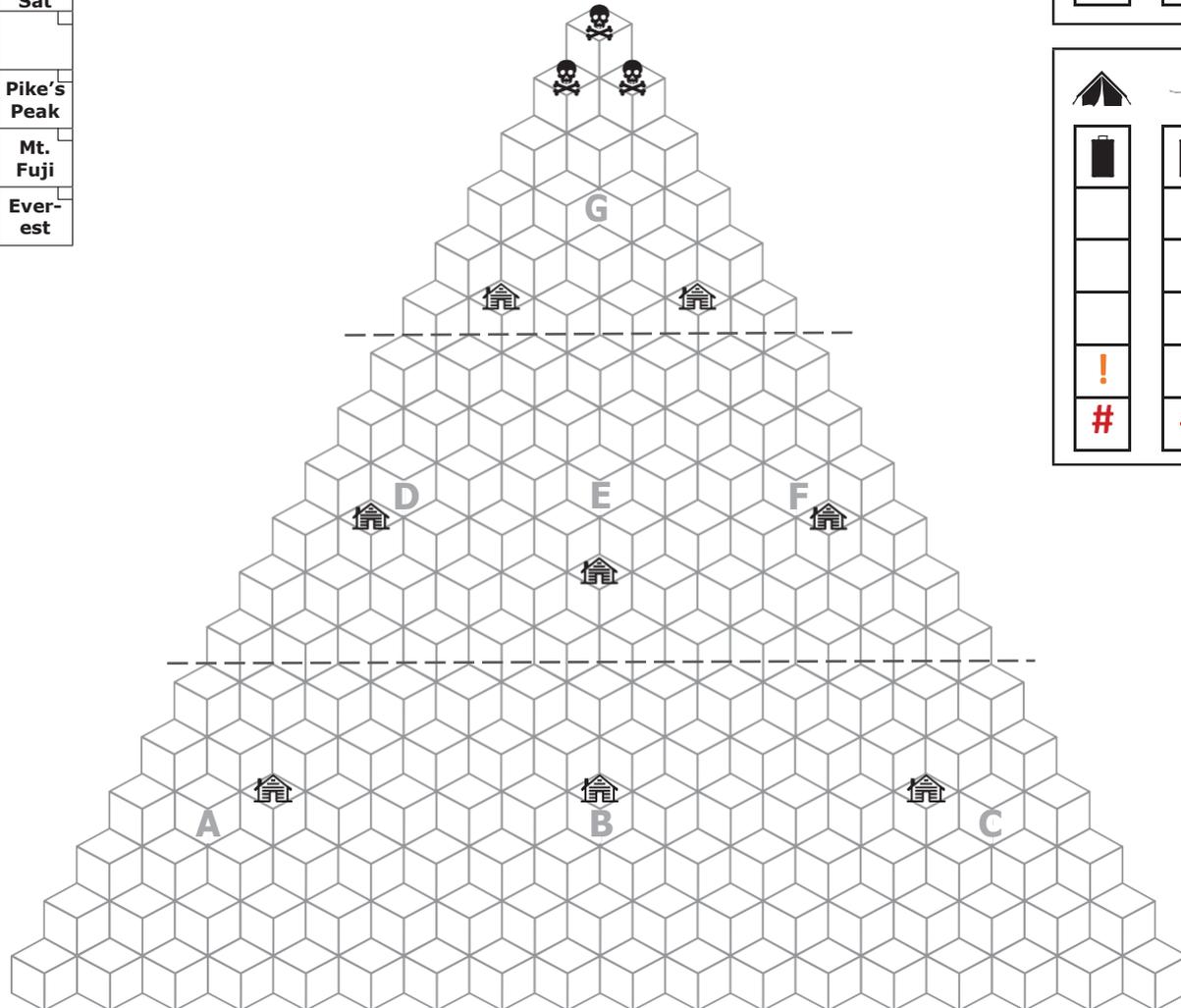


Sun	Mon	Tues	Wed	Thurs	Fri	Sat
						Pike's Peak
						Mt. Fuji
						Everest

Nights	Forest	Rock	Snow
1	-	-1 Morale	-1 Health
2	-1 Health	-1 Health & -1 Morale	-2 Health & -1 Morale
3	-2 Health	-2 Health & -1 Morale	-2 Health & -2 Morale





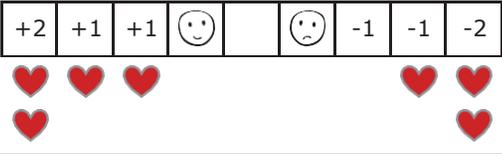


# Mt. Everest

## HEALTH TRACK

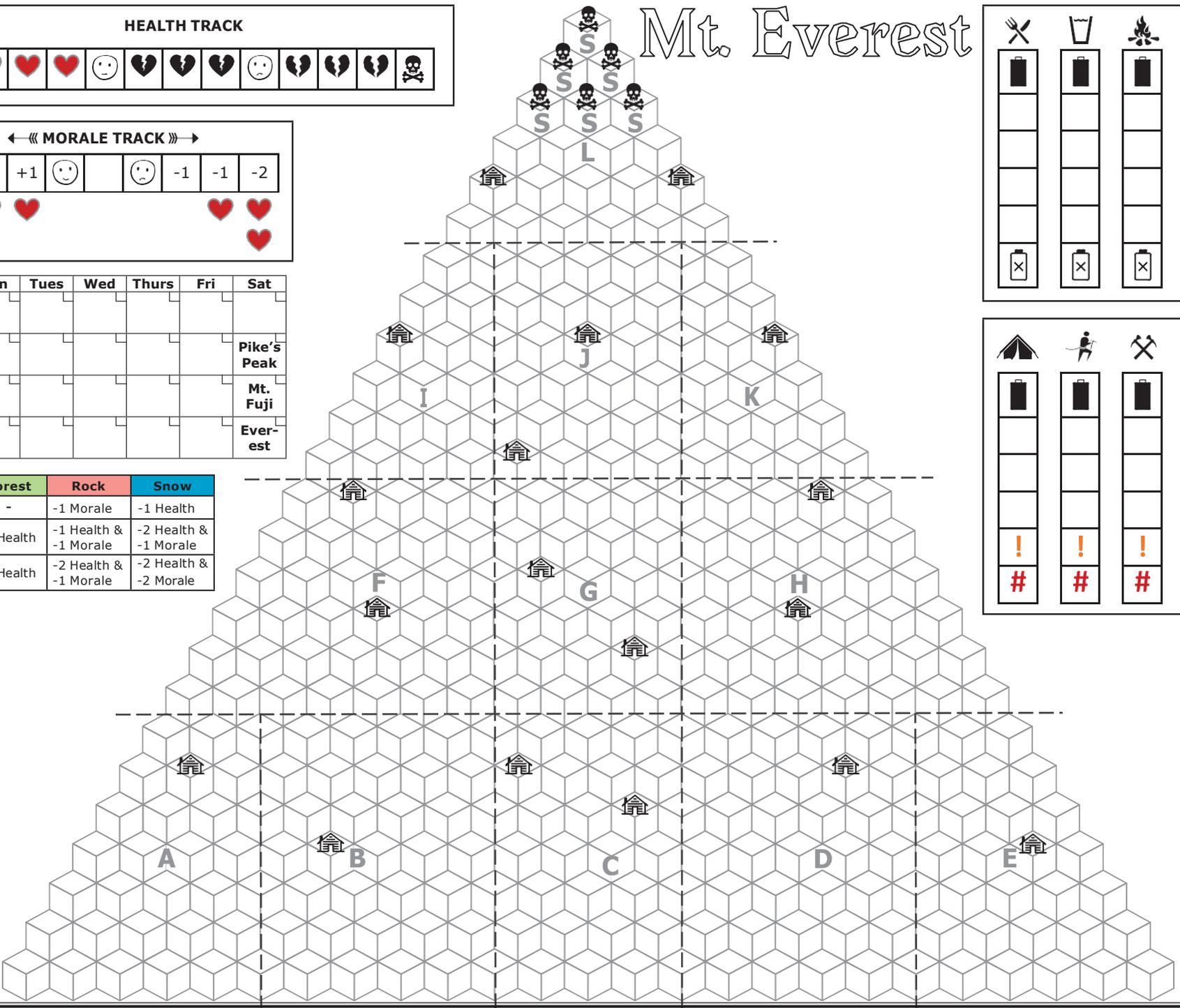


## ← « MORALE TRACK » →



Sun	Mon	Tues	Wed	Thurs	Fri	Sat
						Pike's Peak
						Mt. Fuji
						Everest

Nights	Forest	Rock	Snow
1	-	-1 Morale	-1 Health
2	-1 Health	-1 Health & -1 Morale	-2 Health & -1 Morale
3	-2 Health	-2 Health & -1 Morale	-2 Health & -2 Morale





## Turn Sequence

Cada fase de Día tiene 2 Etapas:

### 1. Etapa de expedición

- Roll 3d6 para determinar el Clima, el Terreno y el Equipo para este turno según sea necesario. Marque cualquier bloque no descubierto
- Tira 4d6 para determinar los eventos de Expedición para este turno, resuelve según sea necesario
- Tira 3d6 para determinar los Puntos de Expedición (EP)
- Acciones del plan

### 2. Etapa de acción

- Resolver acciones y uso de equipo
- Fase de marca de día completada en el registro de turnos

Cada fase de Noche tiene 2 Etapas Obligatorias:

### 1. Etapa de acción (opcional)

- Tira 2d6 para determinar el Terreno y el Equipo para cualquier bloque sin descubrir. Marque los bloques en consecuencia
- Tira 2d6 para determinar los EP disponibles para esta fase nocturna.
- Acciones del plan
- Resolver acciones y uso de equipo

### 2. Etapa de reabastecimiento

- Resolver Acciones de Reposición y ajustar los marcadores de Recursos, Salud y Moral
- Resolver acciones de reabastecimiento

### 3. Etapa de descanso

- Resolver acciones de descanso
- Resolver condiciones de salud y moral
- Marcar la fase nocturna actual como completa
- Proceder al siguiente giro

Puntuación al final del juego	
	<b>Puntos de fama</b>
Descubre un bloque	+1 cada uno
Turnos completos restantes	+5 cada uno
Vida restante	+2 cada uno
Comida restante	+3 cada uno
Agua restante	+2 cada uno
Madera restante	+1 cada uno
Equipo completamente reparado	+3 cada uno
Equipo dañado	- 1 cada uno
Equipo roto	- 3 cada uno
Ajuste de moral	<b>2x valor final de la pista</b>

DAY ACTIONS (Roll 3d6)											
Basic Actions							Advanced Actions				
Ascender/Descender	Reunir comida	Reunir agua	Reunir madera	Descanso corto	Reparar equipo	Reparar tienda	Descanso largo	Suministro aereo	Equipo aereo	Puente aereo	

Tipo terreno	PUNTOS DE EXPEDICIÓN REQUERIDOS (+1EP todas las acciones cuando está nevando)										

NIGHT ACTIONS (Roll 2d6)											
Basic Actions							Advanced Actions				
Ascender/Descender	Reunir comida	Reunir agua	Reunir madera	Descanso corto	Reparar equipo	Reparar tienda	Descanso largo	Suministro aereo	Equipo aereo	Puente aereo	

Tipo terreno	PUNTOS DE EXPEDICIÓN REQUERIDOS (+1 EP Todas las acciones cuando está nevando)										
<b>Forest</b>	<b>4 / 3</b>	6	6	4	6	<b>3</b>	4	<b>9</b>	10	9	12
<b>Rock</b>	<b>6 / 5</b>	4	8	6	7	<b>3</b>	4	<b>11</b>	9	8	10
<b>Snow</b>	<b>8 / 7</b>	8	4	7	8	<b>4</b>	6	<b>11</b>	11	10	12

EXPEDITION EVENTS (4d6)					
RESULT	EVENT/EFFECT	RESOLUTION	RESULT	EVENT/EFFECT	RESOLUTION
4	Avalancha de lodo	Todos los bloques de terreno forestal debajo de ti están enterrados en lodo. Márcalos intransitables para este juego.	15	Mejora de equipo	Encuentras mejores equipos dejados por anteriores trepador. Obtenga 2 usos para 1 pieza de equipo
5	Aumento de energía!	Las acciones de Ascender/Descender requieren la mitad del número de episodios redondeados en esta fase del Día	16	Mal tiempo	Las acciones Ascender/Descender y Reunir requieren 2 EP adicionales este Turno
6	Fin del camino	Las 2 fichas en diagonal delante de ti son intransitables para este juego. Márcalos con una "X"	17	Bien descansado	¡Te sientes genial! +1 Moral y Ascenso/Descenso y Acciones de Recolección requieren 2 PE menos este turno
7	Pionero	Las acciones de ascenso/descenso requieren 2 EP menos este turno	18	Yendo lento	Las acciones de ascenso/descenso requieren 1 EP adicional este Turno
8	Mala noche de sueño	Estás exhausto y debes descansar para continuar. No hay acciones de Ascender/Descender durante la fase de Día este Turno	19	Deshielo de primavera	Las acciones de recolección requieren 1 EP menos este turno
9	Hermoso clima	Las acciones Ascender/Descender y Reunir requieren 1 EP menos este Turno	20	Comida mala	Anoche comiste algo de comida en mal estado: pierdes 1 de salud. No hay acciones de ascenso/descenso en esta fase del día
10	Tobogán de roca	No puedes hacer Ascender/Descender hasta que no hagas al menos 1 movimiento lateral antes de continuar hacia adelante.	21	Trato fácil	El camino por delante está despejado, realiza 1 acción gratuita de Ascenso/Descenso en esta fase del Día
11	Cofre de suministros	Abandonado por un desafortunado escalador anterior. Gana 1 comida, 1 agua y 1 madera	22	Escalera dañada	Su escalera se dañó durante su último uso y debe repararse
12	Tobillo torcido	¡Malditas rocas! -1 Salud y debes descansar un poco antes de cualquier acción de Ascender/Descender este Turno	23	Tesoro	¿Quién podría haber dejado esto aquí?! +2 puntos de fama
13	Scavengers	Durante la última fase de Noche, algunos animales robaron tu Comida y bebieron tu Agua. Pierde 1 de cada	24	Avalancha!	Tienes suerte de estar vivo. Las 3 filas de bloques debajo de ti (9 bloques en total) son intransitables para este juego. Márcalos con una "X"
14	Encuentras 1 artefacto	+1 punto de fama			