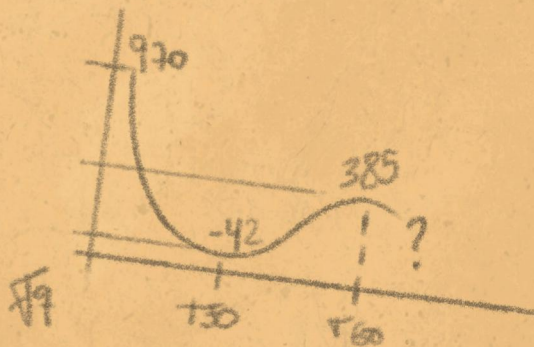


REGLAMENTO



CÓMO JUGAR

Introducción

Aventura Z Paradox es una aventura para una o dos personas en la que asumes el papel de Protagonista en un survival-horror contemporáneo. Como sucede en un librojuego o en un juego de rol, no se trata de vencer o ser derrotado, sino de completar la campaña hasta que el Diario indique que ha finalizado.

Objetivo

Juega de mapa en mapa hasta llegar al final de la historia. Puedes intentar conseguirlo en una sola sesión o puedes dosificar la aventura, pausar tus partidas tras terminar un mapa y retomarlo cuando quieras.

Hay varios finales posibles, lo que permite volver a jugar la historia de nuevo tomando distintas decisiones. Si eres perfeccionista desearás investigar hasta el último de los mapas y puede que encuentres el final verdadero.

Componentes



8 dados



4 figuras de Protagonista



1 figura de Tiranosaurio Rex



1 figura de Todoterreno



10 marcadores de Herida



10 marcadores de Congelación



5 marcadores de Candado



30 marcadores de munición



4 peanas



5 marcadores de Evento



1 marcador de Fase Actual



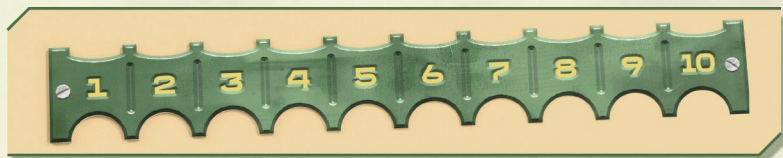
1 marcador de Última Fase



12 marcadores de Adversario



6 marcadores de vida de Adversario



1 Reloj de Fases



1 marcador +10/+20



Mazo de Destino (99 cartas)

Mazo de Destino

Los Adversarios, Armas, Objetos, Aliados, Pistas, Puzles y mucho más se incluyen en este mazo formado por las 99 cartas en orden consecutivo.

No lo consultes ni lo barajes. Cuando el Diario te pida que robes una carta específica manipúlalo con cuidado para evitar mirar su contenido y busca la carta utilizando los números del reverso. Cuando descartes o tengas que devolver una carta, introduce dicha carta en el mazo de Destino respetando el orden numérico, ya que algunas cartas, como los Adversarios, pueden volver a salir.



Librojuego

Librojuego

El librojuego es la libreta que contiene las 2 aventuras. En la mayor parte de las páginas encontrarás una combinación de mapa y Diario que se complementan. Al jugar, el librojuego debe estar abierto sobre la mesa.

Mapa

Los **mapas** son las diferentes localizaciones por las que pasarán y se moverán los Protagonistas. Normalmente están divididos en **zonas**. Cada zona está delimitada por líneas blancas, puertas, muros o elementos escenográficos. Una zona adyacente se mide en ortogonal y diagonal, desde la zona que está conectada. Al inicio de cada nuevo mapa debes colocar a los Protagonistas en la **zona A** **A**, a menos que el Diario indique lo contrario. En algunos mapas las zonas son solo letras o números; los Protagonistas se mueven de una a otra directamente.

Diario

El Diario contiene multitud de narraciones entrelazadas que nos servirán para construir una historia única en función de las zonas del mapa que se investiguen, las decisiones que se tomen y las pruebas que se superen.

Entre comillas están los textos inmersivos que pueden ser descripciones ambientales de esa zona y sus alrededores, conversaciones con otros personajes, etc.

Los párrafos sin comillas son indicaciones. Cada letra del mapa y cada Evento tiene su propia sección. Cuando hay opciones a elegir aparecen entre paréntesis. Por ejemplo **(A2)**, lo que te permite leer la sección **A2**. Normalmente, requieren que al menos un Protagonista supere una prueba para continuar la historia por ese camino.

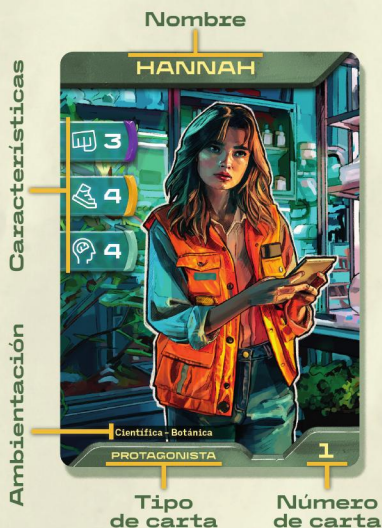
Mapa

Diario



Protagonistas

Al inicio de cada aventura, elige a través de qué Protagonista quieres vivirla. Cada Protagonista tiene su presentación en el librojuego. Además, tiene características y objetos propios que te ayudarán a avanzar en la historia desde su particular perspectiva.



	Fuerza	Agilidad	Ingenio
Carta Protagonista			
Texto pruebas			

Iconos de las características y su representación en las cartas de Protagonista y en los textos de las pruebas que pueden aparecer en el Diario o en otras cartas.

Pruebas y Éxitos

La mecánica de Aventura Z Paradox se basa en los Éxitos. Cuando te piden hacer una **prueba de tus características**, debes lanzar tantos dados como el número de tu característica (más bonificaciones): cada **Doble** (número duplicado), **Triple** (número triplicado) o **Secuencia** (tres números consecutivos), se considera 1 **Éxito**.

Doble



Triple

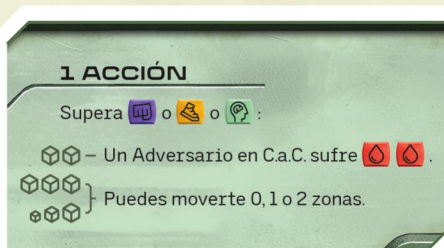


Secuencia



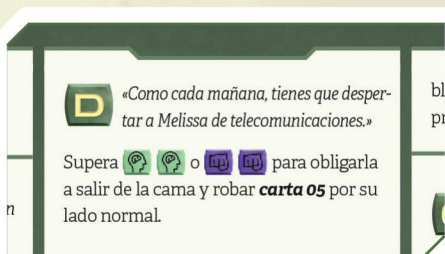
Iconos de los diferentes tipos de Éxito.

Algunas cartas de Arma o Adversario indican una consecuencia para cada tipo de Éxito obtenido tras superar una prueba de una característica determinada.



Hacha: Gasta 1 acción y supera una prueba de una característica a tu elección. Por cada Éxito obtenido de un Doble, aplica el primer efecto. Por cada Éxito obtenido de un Triple o una Secuencia, aplica el segundo efecto.

El número de iconos de una característica que aparezca en el Diario es la cantidad de Éxitos que se necesitan para superarla. Si solo aparece un icono, entonces se necesita al menos 1 Éxito, si hay dos iconos se necesitan al menos 2 Éxitos, y así sucesivamente.



En esta sección D, debes superar una prueba de Ingenio o Fuerza a tu elección, y obtener al menos 2 Éxitos para superarla.

Todos los Éxitos son acumulables. Un mismo dado sirve para hacer múltiples Éxitos **siempre que sean de diferentes tipos**.

A2 «Las pesadas herramientas te arrastran hacia el fondo». Cada Protagonista debe superar    para moverse hasta **B**. Si fracasas la prueba eres derrotado al hundirte en las aguas del río. Puedes devolver al mazo de Destino las **cartas 28 y 32**. Por

El Diario especifica que se debe superar   . Hammah tiene un valor 4 en Agilidad, y una carta que le permite lanzar dos dados adicionales, con lo que lanza seis dados y saca el siguiente resultado: 1, 2, 2, 2, 3 y 4. Con esa tirada obtiene 3 Éxitos:

- Un Doble: 2, 2.
- Un Triple: 2, 2 y 2.
- Una Secuencia: 1, 2 y 3, o 2, 3 y 4

Éxito Crítico: cuatro o más números iguales se consideran cuatro Éxitos: dos Dobles y dos Triples, tanto para los Protagonistas como para los Adversarios.

Si superas la prueba, puedes acceder a la **recompensa** que te ofrece el juego. Esta recompensa normalmente te permite poder **continuar leyendo** un párrafo específico o robar una carta del **mazo de Destino**.

Turnos y Fases

Turnos

El juego se desarrolla en turnos. Cada Protagonista y cada Adversario tienen un turno.

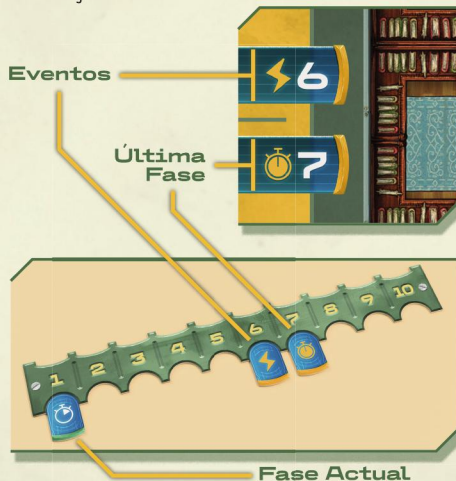
Fases

Una Fase de juego está compuesta por los turnos de los Protagonistas más los turnos de los Adversarios (si los hubiera). Cuando termines de realizar todas tus acciones, finaliza tu turno. Cuando termina el turno de los Protagonistas, los Adversarios actúan. Una vez resueltos todos los turnos, debes avanzar el marcador de Fase Actual un espacio en el Reloj de Fases.

Reloj de Fases

El tiempo siempre corre en tu contra, es decir, en contra de los Protagonistas. A veces tendrás que investigar las zonas que más te llamen la atención y dejar otras sin descubrir. *Aventura Z: Paradox* simboliza esto con el Reloj de Fases, que también se utiliza para llevar la cuenta de la vida de los Adversarios.

Al inicio de cada mapa mira el lateral izquierdo de la hoja de mapa. Coloca los marcadores de Evento (si los hubiera) y el marcador de Última Fase en sus espacios correspondientes, además de colocar el marcador de Fase Actual en el primer espacio del Reloj de Fases.



Después de que los Protagonistas y Adversarios han terminado su turno, avanza el marcador de Fase Actual un espacio en el Reloj de Fases.

Siempre que el marcador de Fase Actual avance, se moverá hacia la derecha, y siempre que retroceda, se moverá hacia la izquierda.

Cuando el marcador de Fase Actual alcance un marcador de Evento, ¡un Evento ha sucedido!

En ese momento, antes de jugar cualquier turno, retira ese marcador de Evento y lee la sección correspondiente del Diario, evitando hacerte spoiler.

Si el marcador de Fase Actual sobrepasa al marcador de Última Fase, todos los Protagonistas son derrotados (Ver apartado Derrota).

Por lo tanto hay que liberar un nuevo mapa al que poder viajar antes de que se agote el tiempo.



El mapa permite jugar 7 Fases como máximo. Tras acabar la Fase 7 los Protagonistas son derrotados. ¡Solo queda un turno para liberar y viajar a otro mapa!

Los mapas con el marcador roto tienen sus propias reglas. Sus instrucciones, que normalmente alteran u omiten el uso del Reloj de Fases, tienen preferencia sobre este reglamento.



Acciones

Si juegas en solitario, tu Protagonista dispone de 3 acciones por turno. Si jugáis dos personas, cada Protagonista dispone de 2 acciones por turno y al principio de cada Fase debéis decidir quién actúa en primer lugar.

Acciones:

- **Mover** 1, 2 o 3 zonas.
- **Investigar** una zona.
- **Activar una carta** que indique "X acciones".
- **Intercambiar una o varias cartas** con otro Protagonista que se encuentre en tu misma zona o una zona adyacente.
- **Pasar de turno.**

Mover

Gastando 1 acción puedes moverte **entre 1 y 3 zonas** adyacentes en cualquier dirección. Puede haber varios Protagonistas o Adversarios en una misma zona.

No puedes atravesar muros ni elementos escenográficos. Las puertas, salvo que el Diario te indique lo contrario, están siempre abiertas y puedes atravesarlas como si fueran líneas blancas.

En algunos mapas las zonas son directamente letras o números. Gasta 1 acción de mover para viajar de una a otra directamente.



Candados

Un marcador de Candado  sobre una zona **impide mover a dicha zona, pero no salir de esta, en caso de estar ya dentro**, a menos que el Diario te indique lo contrario. Y además **obstruye la Línea de Visión y los movimientos de los Adversarios**, pues se considera como la prolongación de un muro. El Diario te indica cuándo debes descartarlos.

Investigar una zona

Investigar puede aportar información valiosa, iniciar un combate o requerir que superes una prueba. ¡Es la acción principal para avanzar en la historia!

Cuando tu Protagonista esté sobre una zona con una letra o número, puedes gastar 1 acción e **Investigar** dicha zona.

No es obligatorio que investigues las zonas en orden alfabético, ni todas las zonas por las que pases, excepto si aparece una letra de color rojo . **Es obligatorio Investigar las zonas que tengan una letra en color rojo por las que se pasa** al menos con una acción. **Solo un Protagonista debe gastar su primera acción en Investigar la zona con la letra A**, (esta puede contener reglas que afecten al mapa). Después, debes tratarla como cualquier otra zona de color verde .

Investigar consiste en **leer la sección correspondiente en el Diario**. Cuando haya varias opciones, elige una de ellas y lee la sección correspondiente.

Lanzar dados para realizar una prueba no gasta ninguna acción.

Si deseas elegir otra opción porque ya has agotado el texto de una de ellas o repetir la misma porque has fallado la prueba, debes gastar una acción adicional de **Investigar**.

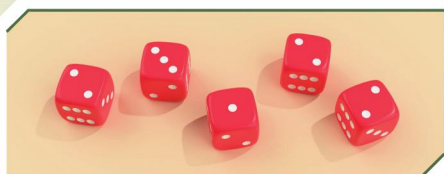
La sección leída se aplica a quien gastó la acción de Investigar, a menos que se especifique que afecta a ambos. Si juegas en solitario dichas reglas solo te afectan a ti, aunque vayas acompañado de tus Aliados.

Activar una carta

Algunas cartas tienen un texto que otorga habilidades a tu Protagonista, como las Armas para derrotar a tus Adversarios u Objetos que te ayudan en la aventura.

Activar una carta gasta tantas acciones como indique dicha carta: **0, 1 o 2 acciones**. Una carta que cueste 0 acciones es gratis y no altera el número de acciones que te corresponden en el turno. Algunas cartas se pueden activar durante otra acción, como los Aliados.

Estas cartas suelen requerir que superes una prueba para activar su efecto, que varía según la carta o incluso puede que la carta deje de estar disponible tras activarse. Si una carta otorga varios efectos, se resuelven todos los Éxitos obtenidos de manera independiente y por orden. Primero los Dobles, luego los Triples y, por último, las Secuencias.



Es el turno de Hannah y quiere activar el Hacha Rúnica en combate. Gasta 1 acción y lanza tres dados de 10 de su carta y dos adicionales por otras cartas, en total cinco dados con los resultados: 1, 2, 2, 2 y 3.

Consigue 3 Éxitos, que se resuelven cada uno por separado y en orden:

- Doble: Aplica el primer efecto, si es posible.
- Triple: Vuelve a aplicar el primer efecto, si es posible, eligiendo al mismo adversario u otro diferente.
- Secuencia: Aplica el segundo efecto, si es posible, eligiendo al mismo adversario u otro diferente.

Intercambiar

La acción de Intercambiar cartas solo se puede hacer si estáis jugando dos personas. Puedes gastar 1 acción para Intercambiar una o varias cartas con la otra persona si se encuentra en tu misma zona o en una zona adyacente. No puedes Intercambiar las cartas de Heridas, Congelación, Habilidad, ni tampoco los marcadores de Munición.

Pasar turno

Puedes gastar 1 acción y pasar turno estratégicamente si lo consideras necesario.

Combate

Un **combate** es un enfrentamiento entre un Protagonista y un Adversario. Algunas cartas te permiten **atacar a los Adversarios** haciéndoles heridas **para poder derrotarlos**. El Diario te indicará cuándo hay un combate.

Ataques C.a.C

Las cartas con las que puedes combatir, te indicarán el tipo de ataque que tienen y el daño que hacen. Podrán ser tipo **Cuerpo a Cuerpo (C.a.C.)** que afecta a un Adversario **en tu misma zona o una zona adyacente**, o a cualquier distancia. Independientemente del tipo de ataque, solo será válido si tienes **Línea de Visión (L.d.V.)**.

Línea de Visión

La Línea de Visión **es necesaria para poder atacar** a tus Adversarios incluso a varias zonas de distancia.

Para comprobar la L.d.V., traza una línea recta imaginaria desde el centro de tu zona hasta el centro de la zona objetivo: si se interrumpe por un muro u otro elemento de escenografía, no tienes L.d.V. Las puertas siempre están abiertas, por lo que no cuentan para impedirte la L.d.V.



Ejemplo de L.d.V. de Hannah.

Adversarios

Turno de Adversarios



El Diario te indica **qué cartas robar**, y la zona en la que empiezan.

Para representar a un Adversario en el juego selecciona y coloca:

Dos marcadores de Adversario con el mismo número, uno sobre la carta de Adversario y otro en la zona de inicio de dicho Adversario. También deja cerca el marcador de Vida de Adversario del mismo número.

Una misma carta de Adversario puede tener varios marcadores sobre sí misma. Esto representa que hay varios Adversarios del mismo tipo en el mapa.

***Nota:** Los marcadores de Adversario tienen dos íconos diferentes. Puedes usar el vórtice en la primera aventura y la huella de dinosaurio en la segunda, o gestionarlos a tu gusto.*



Aparece un Velociraptor en las zonas y . Coloca un marcador de Adversario en cada una. Además, coloca los marcadores complementarios sobre la carta para identificar a qué Adversario corresponden y deja cerca sus marcadores de Vida de Adversario.

Por cada marcador de Adversario presente, debes lanzar los dados indicados y resolver sus efectos para ver cómo actúa cada uno. Por ejemplo, si hay dos Velociraptores, debes lanzar 5 dados por uno, resolver sus efectos y después lanzar de nuevo 5 dados por el otro y resolver sus efectos.

De manera similar a una prueba, **los Éxitos te indican el comportamiento** de cada uno de los Adversarios. Si el Adversario consigue varios Éxitos, **se deben resolver primero los Dobles, luego los Triples y, por último, las Secuencias.** Si los Adversarios obtienen cuatro dados o más con el mismo número, se considera un Éxito Crítico y cuenta como 2 Dobles y 2 Triples. El resto de dados se ignoran.

Por regla general, los resultados Dobles les hacen moverse 1 o 2 zonas (el Velociraptor del ejemplo mueve 2 zonas por cada resultado Doble). **Siempre se mueven hacia el Protagonista más cercano** (elegid hacia quién en caso de empate). **Si ya se encuentran en la misma zona que un Protagonista, no se mueven.**

Los Adversarios atacan, lo que te obliga a hacer pruebas de tus características o de lo contrario sufres heridas pudiendo incluso... ¡ser derrotado! Estos ataques pueden ser en C.a.C. o a cualquier distancia (siempre con L.d.V).

Los ataques C.a.C. afectan a todos los Protagonistas en la misma zona que el marcador de Adversario o en una zona adyacente

que no esté separada por muros, y cada Protagonista debe superar la prueba proveniente del ataque.



El Velociraptor que ha aparecido a cuatro zonas de distancia de Victor, lanza 5 dados y obtiene 2, 2, 3, 3 y 6. Ha obtenido dos Éxitos (dos Dobles), así que resuelve su primer Éxito: Carga animal. Mueve 2 zonas hacia Victor, pero como su ataque es C.a.C. el resto del texto se ignora.



Después, resuelve su segundo Éxito, otro Doble, nuevamente Carga animal. Mueve 2 zonas hasta la misma zona de Victor (se acerca lo máximo posible). Como está C.a.C., aplica la segunda parte del texto. Victor debe superar una prueba de Fuerza y obtener 3 Éxitos o sufrirá una por cada Éxito no conseguido.

Si hubiese conseguido algún Éxito Triple o Secuencia, continuaría el turno del velociraptor hasta que haya resuelto todos sus Éxitos por orden.

Un Adversario puede moverse o alejarse.

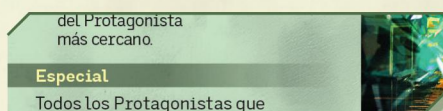
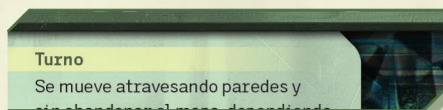
Siempre mueve el número de zonas indicado hacia el Protagonista más cercano. Siempre se aleja del Protagonista más cercano moviéndose el número de zonas indicado en dirección contraria y procurando llegar a una zona sin L.d.V. con dicho Protagonista, si es posible.

Los ataques en Línea de Visión funcionan igual, pero **afectan a ambos Protagonistas si están en Línea de Visión** con el marcador de Adversario.

Recuerda que puedes infligir heridas a un Adversario en el turno de los Protagonistas. Gasta acciones en "Activar una carta" (normalmente Armas).

Si todos los Adversarios son derrotados (ver apartado Derrota), el combate finaliza. En ese caso, puedes volver a jugar con normalidad.

Algunos de los Adversarios tienen sus propias reglas. La propia carta indica cómo actúa (Turno) y qué reglas especiales hay que tener en cuenta (Especial).



Heridas

Heridas de los Adversarios

Lleva la cuenta de las heridas que reciben los **Adversarios utilizando la parte superior del Reloj de Fases**. Cuando un Adversario sufra heridas , avanza el marcador de Vida de dicho Adversario tantos espacios como heridas haya recibido. Utiliza el marcador de +10/+20 si es necesario.

Si el adversario **sana**, retrocede su marcador de Vida tantos espacios como haya sanado.

Puede haber varios marcadores de Adversario en el mismo espacio.



El Adversario 1 tiene 12 heridas, mientras que los Adversarios 2 y 3 tienen 4 heridas cada uno.

Heridas de los Protagonistas

Los Protagonistas utilizan las **cartas de Heridas** para llevar la cuenta de las heridas sufridas. En la primera Aventura **también pueden ser por Congelación**. Añade los marcadores de Heridas o Congelación a la carta correspondiente para llevar la cuenta y aplica sus efectos. Los efectos son acumulativos, por lo que cuántos más marcadores tengas, más efectos tendrás que aplicar.



Hannah sufre , , y , por lo que añade los marcadores necesarios. Como los efectos son acumulativos, sufre todos los penalizadores, es decir: Luxación de rodilla, Hemorragia y Desgarro muscular por heridas, y Temblores y Entumecimiento por congelación. ¡Más vale que encuentre ayuda médica y pronto!

Descartar Heridas Físicas y por Congelación

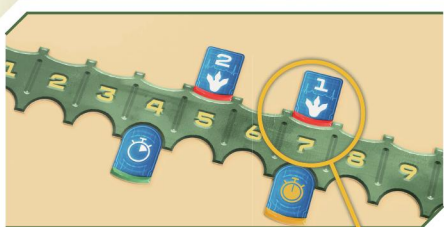
Debes encontrar Objetos que te permitan reducir la severidad de tus heridas durante tu aventura. Recuerda administrarlos sabiamente, ya que no son muy numerosos.

Derrota

Derrota de los Adversarios

Si el marcador de Vida de un Adversario iguala o supera el número de heridas que figura en la carta de dicho Adversario, este es derrotado.

Descarta todos los marcadores con ese número. Si ya no quedan marcadores de Adversario sobre una carta de Adversario, devuelve esta al mazo de Destino en el orden correspondiente, pues puede que en futuros mapas vuelva a enfrentarse a ti.



En este ejemplo, un Velociraptor ya ha sido derrotado, pero, ¡aún queda un segundo por derrotar!

Protagonista derrotado

En el caso de que juguéis dos personas, si un Protagonista es derrotado, el otro también. Los protagonistas pueden ser derrotados de varias maneras:

Derrota por Heridas: Si tu Protagonista acumula 5 o más  o , sobre la carta de Heridas o Congelación, es derrotado.

Derrota por tiempo: Si el marcador de Fase Actual supera el marcador de Última Fase, los Protagonistas son derrotados. Lo ideal es descubrir un nuevo mapa al que poder viajar antes de que esto ocurra.

Derrota narrativa: Si el Diario o el efecto de una carta lo indica, un Protagonista es derrotado.

Si un Protagonista es derrotado, todos los marcadores de Adversarios se descartan y sus cartas vuelven al mazo de Destino. **Busca un mapa** que ya hayas liberado y **vuelve a jugarlo** (también puede ser el mismo mapa en el que te encuentras).

Conserva todas las cartas y mapas liberados hasta el momento de la derrota.

Si ha sido derrota por Heridas, cada Protagonista debe descartar marcadores de Heridas y Congelación hasta tener 2 de cada tipo como máximo.

Si llegas al Final de la Aventura (porque el juego así lo indique) pero quieres continuar para descubrir la historia completa, puedes asumir el resultado de Protagonista derrotado y seguir jugando en vez de comenzar la Aventura de nuevo.

Aliados

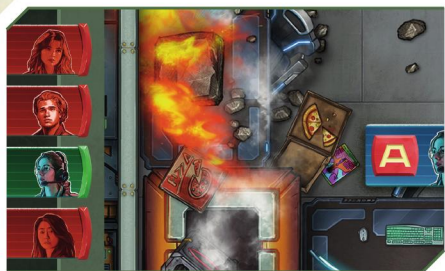
Las cartas de Aliados **se juegan de manera especial en la primera Aventura**, ya que son cartas que tienen doble cara (lado normal y lado rojo).



Sitúa las cartas de Aliados cerca del librojuego y no las descartes cuando viajes entre mapas. Las cartas de Aliados pueden ser utilizadas por cualquier Protagonista como si fueran cartas de Objeto, pero debes decidir quién las usará.

Cada vez que empieces una aventura en un nuevo mapa, debes fijarte en el lateral izquierdo de la hoja de mapa. Ahí aparecen los Aliados presentes y por qué lado empiezan:

-  Presente por el lado normal.
-  Presente por el lado rojo.
- Si un Aliado no aparece, es porque no está presente físicamente. No está disponible en ese mapa y no podrás activarlo por ningún lado. Deja su carta en horizontal para recordarlo.



En este mapa, solo es posible Activar a estos 4 aliados, empezando por el lado correspondiente (normal o rojo).

Los dos primeros Aliados siempre se corresponden a Hannah y Renner, pero solo están disponibles si juegas en solitario. Si jugáis dos, debes ignorarlos.

Cuando las cartas de Aliados tienen visible su lado **normal**, significa que los Aliados te acompañan y están preparados para ayudarte. Pueden darte beneficios, pero después de activarlas debes voltearlas a su lado rojo.

Cuando las cartas de Aliados tienen visible su lado **rojo**, significa que los Aliados te acompañan, pero no pueden ayudarte. Debes cumplir con sus requisitos para ayudarlos a reponerse, es decir, para poder voltearlas a su lado normal. Por ejemplo, gastar una acción para darles la vuelta.

Puede ser que un mapa empiece sin ningún Aliado, pero el Diario y tus decisiones harán que se unan a la aventura.

En la segunda Aventura debes considerar a los Aliados como cartas de Objeto, por lo tanto, equípalos como cualquier otro Objeto.

Viajar entre mapas

Cuando el juego te indique que has Liberado un nuevo mapa, apúntalo en una hoja de papel o en la contraportada de este reglamento, ¡no lo olvides!

En cualquier momento puedes viajar a un nuevo mapa que hayas liberado previamente (si jugáis dos, siempre que estéis de acuerdo), **incluso si hay Adversarios en el mapa actual y estás en combate** (un poco parecido a huir, sí). Todos los marcadores se descartan y sus cartas vuelven al mazo de Destino.

Recuerda mirar al inicio de cada mapa el lateral izquierdo de la hoja de mapa y:

- Coloca el marcador de Última Fase, los marcadores de Evento (si los hubiese) en sus espacios correspondientes y el marcador de Fase Actual en el primer espacio del Reloj de Fases (excepto cuando no hay derrota por tiempo).
- Modifica el estado de las cartas de Aliados, normal, rojo u horizontal (solo en la primera Aventura).
- Sitúa a los Protagonistas en la zona A del nuevo mapa.

No puedes viajar a un mapa en el que ya hayas estado a menos que te derroten. Si no tienes ningún mapa nuevo al que ir, alguna pista se te ha pasado por alto. Aplica Protagonista derrotado y vuelve a un mapa ya liberado a tu elección.

ANOTACIONES

El Diario y las cartas del mazo de Destino tienen preferencia sobre este Reglamento. Por ejemplo, si una carta de Adversario indica que tiene reglas especiales, sustituye el comportamiento normal del apartado de combate.

Si juegas a dos personas, cada una debe leer el texto que esté investigando, de ahí que se utilice la segunda persona del singular en el Diario aunque seáis dos.

Ganar  máxima significa colocar sobre un Arma tantos marcadores de Munición como permita dicha Arma.

Algunas cartas pueden ser activadas únicamente una vez por mapa, por fase o por combate. Tras ser usadas, utiliza el mecanismo que prefieras para recordar que ya las usaste. Cada vez que empieces en un mapa, aunque ya lo hayas jugado, te permite volver a activar las cartas que solo se pueden activar 1 vez por mapa.

MAPAS LIBERADOS

A Dormitorios

Age (years)	Percentage of people who have ever been in a romantic relationship
18	0
20	0
22	0
24	10
26	40
28	65
30	75
32	80
34	85
36	85
38	85
40	85
42	85
44	85
46	85
48	85
50	85
52	85
54	85
56	85
58	85
60	85
62	85
64	85
65	85

Age (years)	Ever in a romantic relationship (%)	Never in a romantic relationship (%)
18	85	15
25	85	15
30	45	55
40	35	65
50	30	70
65	25	75

Year	Current (%)	Alternative (%)
1950	7	7
1960	10	10
1970	12	11
1980	11	10
1990	10	9
2000	9	8
2010	8	7
2020	7	6
2030	6	5
2040	5	4
2050	4	3

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1970	60	50
1980	70	60
1990	80	70
2000	90	80
2010	70	60

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	75	65
1995	80	70
2000	100	85
2005	90	75
2010	85	70

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	75	65
1995	80	70
2000	100	85
2005	90	75
2010	85	70

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	75	65
1995	80	70
2000	100	85
2005	90	75
2010	85	70

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1970	60	50
1975	65	55
1980	70	60
1985	75	65
1990	80	70
1995	85	75
2000	75	65

Year	Number of people (millions)
1970	55
1975	60
1980	65
1985	70
1990	85
1995	75
2000	65

Year	Number of people (millions)
1990	100
1995	100
2000	80
2005	80
2010	80

Year	Number of people (millions)
1990	20
1995	40
2000	60
2005	60
2010	60

Year	Number of people (millions)
1990	20
1995	40
2000	60
2005	60
2010	60

Year	Number of people (millions)
1990	60
1995	70
2000	85
2005	95
2010	95

Year	Current (%)	Alternative (%)
1950	7	7
1960	10	10
1970	12	14
1980	11	13
1990	10	12
2000	9	11
2010	8	10
2020	7	9
2030	6	8
2040	5	7
2050	4	6



Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	75	65
1995	80	70
2000	100	85
2005	90	75
2010	85	70

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	65	60
1995	70	65
2000	75	70
2005	65	60
2010	60	55

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1980	100	80
1985	100	80
1990	110	90
1995	110	90
2000	110	90

Year	Total Labor Force (Millions)	Civilian Labor Force (Millions)
1960	55	52
1965	60	57
1970	65	62
1975	70	67
1980	75	72
1985	80	77
1990	85	82
1995	90	87
2000	95	92
2005	98	95
2010	100	95

Year	Number of people (millions)
1990	20
1995	40
2000	60
2005	60
2010	60

Year	Number of people (millions)
1980	20
1985	22
1990	25
1995	28
2000	30
2005	33
2010	36
2015	38
2020	40

Year	Percentage of population aged 65 and over
1950	10
1960	12
1970	8
1980	15
1990	18
2000	19
2010	20
2020	20
2030	20
2040	20
2050	20

Year	Percentage
1950	10
1960	12
1980	18
2000	18
2020	18
2050	18



Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1970	60	50
1975	65	55
1980	70	60
1985	75	65
1990	80	70
1995	85	75
2000	90	80
2005	95	85
2010	100	85

Year	Total Workforce (Millions)	Nonfarm Sector (Millions)
1990	100	85
1995	110	95
2000	120	105
2005	130	115
2010	140	125

Year	Percentage
1980	15
1985	20
1990	25
1995	28
2000	29

Age (years)	Percentage (%)
18	10
25	35
30	38
35	38
40	38
45	38
50	38
55	38
60	38
65	40

Age (years)	Percentage of people who have ever been in a romantic relationship
15	15
20	45
25	55
30	65
35	70
40	75
45	80
50	82
55	84
60	85
65	85