

# RESUMEN DE REGLAS

## FASE DE DÍA

**I. Tiradas de riesgo e incertidumbre (incluye búsqueda de objetos).** Las supervivientes podrán lanzar tantos dados como tengan cargados en la emoción que quieran emplear. Cualquier emoción es válida para afrontar una situación. Una jugadora puede apoyar a otra mediante la emoción Confianza. Después de la tirada, se eliminan todos los dados lanzados menos 1.



**Resultados de 5 y 6:** éxito.

**Situación normal:** 2 éxitos.

**Situación difícil:** 3 éxitos.

**II. Tiradas para buscar alimentos.** Con un máximo de 2 veces por día, las supervivientes buscarán alimentos (tendrán que crear la localización).

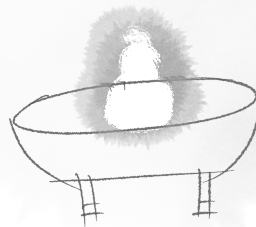
Podrán lanzar tantos dados como tengan cargados en la emoción que quieran emplear. Cualquier emoción es válida para buscar comida. Cada éxito obtenido se considera una ración mínima de alimento encontrado (no se podrá compartir). Si tienen éxito en la búsqueda (independientemente del número de éxitos), aumentará su Esperanza (disminuirá su Desesperación).

## FASE DE NOCHE

**I. Localizar** un lugar para pasar la noche. Lo crearán las jugadoras.

**II. Alimentarse.** Cada jugadora tendrá que tomar una ración mínima de alimento. Si comen, mantendrán sus niveles de Esperanza/Desesperación. Si no comen, aumentarán su Desesperación (disminuirá su Esperanza).

**III. Flashbacks.** Las jugadoras elegirán la pregunta que quieran narrar (excepto la Noche 0, que será la misma para todas) e irán contando su pasado. Al final de cada uno de los *flashbacks*, el resto de jugadoras le cargarán a su compañera 2D6 en las emociones que crean que mejor reflejan la historia que acaban de escuchar, realizando un trabajo de empatía y explicando los motivos por los que eligen una emoción y no otra.



## SÉPTIMO DÍA DE TRAVESÍA (FINAL DEL VIAJE)

**I. Se realizará la tirada de Esperanza y Desesperación.** Lanzarán tantos dados como indique su marcador de Esperanza y Desesperación (que irá variando a lo largo de la aventura). Cada superviviente necesita 2 éxitos para sobrevivir y 1 éxito por cada acompañante que se haya unido al grupo. Cerrarán la travesía narrando una despedida o una continuación de su viaje.

# RESUMEN DE UNA TRAVESÍA

## Noche 0

Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks* Noche 0.

## Día 1

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 2

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 3

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 4

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 5

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 6

Fase de Día: encuentros (1 ó 2) y buscar alimentos/objetos.  
Fase de Noche: buscar refugio, alimentarse y *flashbacks*.

## Día 7

Pregunta: *¿Qué esperabais encontrar?*  
Fin del viaje: tirada de esperanza/desesperación y despedida.