



KERO



Conseil

Avant la première partie, nous vous recommandons de lire les règles entièrement : ceci vous permettra d'acquérir une bonne vue d'ensemble. Ensuite, disposez le jeu en suivant le paragraphe Mise en place. Relisez alors les règles en commençant directement à jouer. Dès la fin de la deuxième partie, vous constaterez que vous n'aurez plus besoin des règles. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !



JUIN 2471

Le kérosène - KERO - est devenu très rare ; vous devez en trouver et l'économiser. Chacun des deux clans veille à sa survie, explore de Nouvelles Terres à la recherche de ressources inexploitées et améliore son quotidien. Sortir du camp avec son camion-citerne est risqué, car on n'est jamais à l'abri de la panne sèche. Surtout que le clan rival n'est pas loin et convoite les mêmes ressources...

Le jeu

Dans le jeu KERO, votre clan doit se montrer plus malin et plus rapide que le clan adverse. Vous n'avez que 3 manches pour gagner.

Comment gagner ?

Vous devez collecter un maximum de ressources en utilisant le moins possible de KERO contenu dans votre camion-citerne.

Vous devez envoyer des Explorateurs sur les Nouvelles Terres pour les conquérir. Si vous êtes majoritaire en fin de manche, vous les remportez.

Vous croisez sur votre chemin des Tuareks toujours prêts à vous donner un coup de main. En général, ils sont sympas, mais il vaut mieux les avoir de son côté.

Gérer votre KERO, récoltez de nouvelles ressources, explorez de Nouvelles Terres et sauvez votre clan.



MISE EN PLACE

Commencez par coller les autocollants sur les 14 pions en bois, puis placez le plateau entre les 2 joueurs.

- 1 Répartissez le paquet de cartes comme suit :
 - 3 cartes Conquête
 - 12 cartes Start
 - Les 24 cartes restantes
 Puis :
 - Répartissez les 24 cartes en 3 tas
 - Posez au-dessus de chaque tas 1 carte Conquête
 - Mélangez chaque tas
 - Empilez les 3 tas en une pile
 Puis :
 - Mélangez les cartes Start
 - Posez-les au-dessus de la pile ici



- 2 La Raffinerie indique le prix à payer pour faire le plein de KERO.
- 3 Placez les 3 dés de couleur sur le Cabanon.
- 4 Mélangez les tuiles Tuarek et formez une pioche.
- 5 Placez les 10 tuiles Pouvoir permanent à côté du plateau.
- 6 Révélez les 6 premières cartes de la pioche.






LES NOUVELLES TERRES

- 7** Mélangez les Nouvelles Terres et formez une pioche face cachée.
- 8** Révélez les 4 premières Nouvelles Terres.
- 9** Placez les 27 jetons Jerrican à côté du plateau.



LES CAMPS DES CLANS

- 10** Chaque joueur choisit son clan et prend un camion-citerne. Comme vous pouvez le constater, le camion ne tient debout que sur l'arrière (sur la citerne) et c'est ainsi qu'il est posé lorsqu'on l'utilise. Pour le remplir, il faut le retourner (capot en bas) et le maintenir debout. Une fois rempli et reposé à plat, il est prêt à être utilisé.

- 11** Chaque clan prend ses 7 pions Explorateur.
- 12** Réserve prévue pour les Nouvelles Terres remportées.
- 13** Réserve prévue pour les cartes obtenues.
- 14** Emplacements prévus pour les tuiles Pouvoir permanent .
- 15** Réserve prévue pour les Jerricans obtenus.
- 16** Réserve prévue pour les Tuareks achetés.
- 17** Chaque clan reçoit 2 Jerricans et 2 Tuareks.
- 18** Le dernier joueur à avoir fait un plein d'essence récupère le jeton 1^{er} joueur.
- 19** Le 1^{er} joueur prend les 5 dés blancs pour démarrer la partie.





DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches comprenant plusieurs tours au cours desquels les joueurs effectuent 3 à 4 étapes de jeu.

- **Faire le plein de KERO**
Vous avez la possibilité de remplir votre camion-citerne.
- **Choisir et lancer ses dés**
Vous lancez les dés dans un temps limité, défini par vous-même via l'utilisation de votre camion-citerne, pour obtenir les ressources dont vous avez besoin.
- **Développer son camp**
Collecter des ressources.
Prendre des cartes.
Rendre visite aux Tuareks.
Explorer de Nouvelles Terres.
- **Feu**
Vous éliminez les cartes brûlées.
- **Conquête de Nouvelles Terres**
Cette étape a lieu uniquement lorsqu'une carte Conquête est révélée.
Les clans se partagent les Nouvelles Terres qu'ils ont explorées.



Lorsque vous avez effectué vos différentes étapes, votre tour est terminé et celui du clan adverse commence.

Le jeu contient 3 cartes Conquête. Les 2 premières cartes mettent fin aux deux premières manches, la troisième carte met fin à la partie.








FAIRE LE PLEIN DE KERO



Au **début de votre tour, avant toute autre action**, vous pouvez, si vous le désirez, payer 1 Jerrican à la Raffinerie pour faire un plein de KERO ou 2 Jerricans pour faire le plein deux fois de suite.

Comment faire le plein ?

- 1 Le clan adverse prend les 8 dés.
- 2 Vous redressez votre camion-citerne et vous le maintenez debout, capot en bas. Dès que le KERO s'écoule, votre adversaire lance les dés **avec une seule main**.
- 3 Dès qu'un  apparaît sur un dé, le dé est mis de côté. Les autres dés sont relancés jusqu'à ce que tous les dés présentent des .
- 4 Dès que tous les dés lancés présentent des , vous reposez votre camion-citerne à plat. Votre plein est terminé.

Important ! Dès que 7 dés présentent des , le dernier dé lancé obtient automatiquement un  après 5 relances.





CHOISIR ET LANCER SES DÉS

1 Choisissez vos dés

Vous prenez automatiquement les 5 dés blancs. Ils sont identiques et rapportent de la brique, du blé, du métal, des recrues et des Jerricans.



Rapporte 1 brique.



Rapporte 1 blé.




Rapporte 1 métal.



Rapporte 1 recrue.



Prenez un jeton Jerrican  dans la réserve et placez-le dans votre camp.




ne rapporte aucune ressource.

Vous pouvez ajouter de 1 à 3 dés spéciaux de couleur en payant au **Cabanon** 1 Jerrican par dé supplémentaire. Ils donnent accès à des ressources en plus grand nombre ainsi qu'à des actions/bonus gratuits.



Les faces des dés spéciaux rapportent des ressources en plus grand nombre. La quantité collectée varie selon le nombre de ressources indiqué.




Piochez un Tuarek .



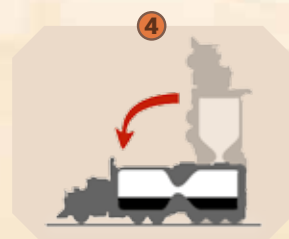
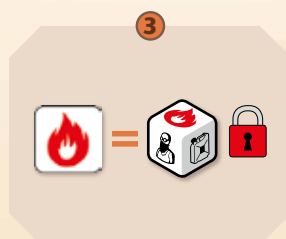
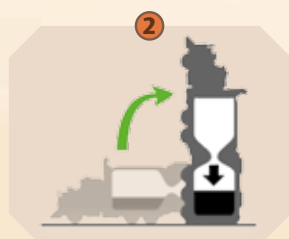
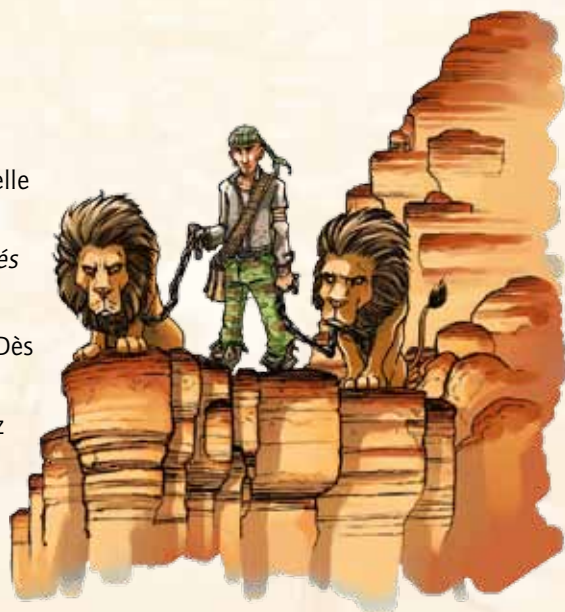
Placez gratuitement et immédiatement un Explorateur sur la Nouvelle Terre de votre choix.

Remarque : Certains éléments du jeu donnent accès gratuitement aux dés spéciaux.

2 Redressez votre camion-citerne (citerne en bas) et posez-le sur la table. Dès que le KERO s'écoule, lancez vos dés.

3 Tant que vous avez du KERO dans votre camion-citerne, vous pouvez relancer tout ou partie de vos dés autant de fois que vous le désirez. **Mais**, dès que vous obtenez un  sur un dé, vous ne pouvez plus le relancer car il est brûlé.

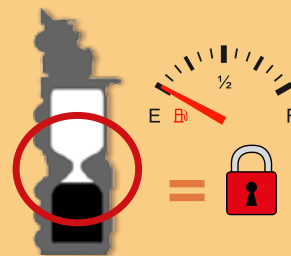
4 Lorsque les résultats de vos dés vous conviennent (même après un seul lancer), reposez immédiatement à plat votre camion-citerne.



Important ! Dès que votre camion-citerne est reposé à plat, vous ne pouvez plus le redresser. Prendre des décisions (trop) rapides et faire des erreurs font partie du jeu !

Panne de KERO

Si, pendant vos lancers de dés, votre camion-citerne se vide complètement, votre tour s'arrête immédiatement et vous le perdez.
Par chance, un Tuarek passe par là et vous offre un plein de KERO immédiat et gratuit, mais uniquement avec 5 dés blancs.
Puis c'est au tour du clan adverse.



COLLECTE DES RESSOURCES

Collectez les ressources indiquées sur les dés. Chaque ressource ne peut être utilisée qu'une seule fois. Faites vos combinaisons et prenez tout ce que vous pouvez.

Les ressources collectées permettent d'effectuer des actions :

- a) Prendre des cartes.
- b) Prendre des Tuareks.
- c) Placer des Explorateurs.

Toutes les ressources non utilisées sont perdues.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent d'ajouter gratuitement des ressources à votre collecte.

a) Prendre des cartes

Les cartes donnent accès à des actions/bonus immédiats ou à des pouvoirs permanents très utiles pendant la partie. Prenez les cartes que vous pouvez et jouez les éventuels actions/bonus immédiatement. Certaines cartes font gagner des points en fin de partie.

Les cartes présentant le signe ∞ donnent accès à des pouvoirs permanents, utilisables une fois par tour et jusqu'à la fin de la partie. Ces pouvoirs sont rappelés sur des tuiles qui vous permettent de ne pas oublier de les utiliser en cours de partie. Lorsque vous obtenez une carte Pouvoir permanent ∞ , prenez la tuile Pouvoir permanent ∞ correspondante et placez-la dans votre camp sur le bord du plateau. Vous pouvez posséder au maximum 5 tuiles Pouvoir permanent ∞ .

Exemple

Vous utilisez 2 recrues pour obtenir cette carte et vous placez immédiatement un Explorateur sur une Nouvelle Terre.



Exemple

Vous obtenez cette carte en utilisant 3 blés et 1 Jerrican (provenant de vos dés ou d'un jeton). À chacun de vos tours et jusqu'à la fin de la partie, vous lancez gratuitement le dé vert, en plus des 5 dés blancs.



b) Prendre des Tuareks

À tout moment durant votre tour, vous pouvez acheter et jouer autant de Tuareks que vous le désirez. Vous pouvez acheter 1 Tuarek au prix de 2 Jerricans, à placer face cachée dans votre camp. Vous pouvez posséder autant de Tuareks que vous le désirez, mais vous devez les défausser après utilisation.

Si la pioche est épuisée, mélangez les tuiles Tuarek utilisées et formez une nouvelle pioche.

Remarques : Certains éléments du jeu permettent de recevoir gratuitement des Tuareks. Il existe un type de Tuarek qui se joue pendant le tour du clan adverse.



c) Placer des Explorateurs

Pour explorer les 4 Nouvelles Terres, vous devez placer des Explorateurs.

Les Nouvelles Terres sont convoitées par les 2 clans car elles font gagner des points cumulables en fin de partie ou rapportent des bonus lorsqu'elles sont remportées. Pour les remporter, vos Explorateurs doivent être y majoritaires en fin de manche.



En utilisant 1 recrue et 1 métal, vous pouvez placer 1 Explorateur sur la Nouvelle Terre de votre choix, même si d'autres Explorateurs adverses ou de votre camp sont déjà présents. Vous pouvez envoyer plusieurs Explorateurs en même temps.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent de placer gratuitement des Explorateurs.

Exemple

Cette Nouvelle Terre fait gagner 3 points et rapporte 1 Tuarek.

Points gagnés




Celle-ci fait gagner avec certitude 1 point.


Pour gagner les 3 points supplémentaires, vous devez remplir la condition suivante : posséder en fin de partie 4 cartes de la même couleur.




Important ! Un « + » indique le nombre de points gagnés si certaines conditions sont remplies. Un « / » se lit « par ».



Lorsque vous avez effectué toutes vos actions, vérifiez le nombre de  obtenus sur vos dés.


Si vous avez obtenu 0 ou 1  : rien à faire.

Si vous avez obtenu 2  ou plus sur vos dés, vous devez « brûler » la carte la plus à droite du plateau en la défaussant. Vous devez ensuite décaler les cartes restantes vers la droite.

Remplissez ensuite de droite à gauche et un à un, les emplacements libres du plateau avec de nouvelles cartes de la pioche.



Exemple

Durant son tour, Mike a obtenu 2 cartes : B et F.
Comme il a obtenu 3  sur ses dés, il doit défausser la carte la plus à droite : E.

Ensuite, il décale les cartes A, C et D sur les emplacements 4,5,6.

Il pioche une par une des nouvelles cartes qu'il révèle et remplit un à un, de droite à gauche, les emplacements vides : 3,2 puis 1.

Si une carte Conquête est révélée ainsi, on arrête de remplir les emplacements vides car elle déclenche une fin de manche.



CONQUETE DE NOUVELLES TERRES



La révélation d'une carte Conquête déclenche une fin de manche ou de partie si c'est la troisième carte révélée. Les clans remportent les Nouvelles Terres sur lesquelles ils sont majoritaires. Chacun récupère ses Explorateurs et place les Nouvelles Terres remportées ainsi dans son camp. En cas d'égalité ou de Nouvelles Terres non occupées, celles-ci sont défaussées et remises dans la boîte de jeu. Tous les Explorateurs retournent dans leurs camps respectifs. Piochez 4 Nouvelles Terres et remplissez les emplacements vides. Défaussez la carte Conquête et finissez de remplir la ligne avec de nouvelles cartes. La partie continue normalement et c'est au tour du clan adverse.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent remporter une Nouvelle Terre en cas d'égalité.

Exemple

❶ Aucun clan ne remporte la Nouvelle Terre car le nombre d'Explorateurs est à égalité. Elle est défaussée.



❷ Aucun clan ne remporte la Nouvelle Terre car il n'y a aucun Explorateur. Elle est défaussée.



❸ Le clan gris est majoritaire et remporte la Nouvelle Terre. Il la place dans son camp.





FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la troisième carte Conquête est révélée.

Comment terminer la partie ?

La tuile 1^{er} joueur permet de se rappeler qui a commencé la partie.

- A) La troisième Conquête a lieu après le tour du deuxième joueur ; dans ce cas la partie s'arrête immédiatement car le nombre de tours par joueur est égal.
- B) La troisième Conquête a lieu après le tour du 1^{er} joueur ; dans ce cas le deuxième joueur doit jouer un dernier tour de jeu.

Dernier tour de jeu pour le deuxième joueur.

Jouez votre tour normalement.

A ce stade de la partie, toutes les Nouvelles Terres ont été remportées ou défaussées. La pioche des Nouvelles Terres est donc vide. Si vous désirez placer des Explorateurs, vous devez le faire sur les emplacements prévus de la pioche vide.



À cet endroit, il est indiqué que :

- 1 Explorateur placé fait gagner 1 point lors du décompte final.
- 2 Explorateurs placés font gagner 3 points lors du décompte final.

Il est permis d'occuper les deux emplacements pour gagner 4 points en plaçant 3 Explorateurs.

Une fois le dernier tour de jeu terminé, on peut déterminer quel clan est le vainqueur.

Clan vainqueur

Pour déterminer le clan vainqueur, commencez par totaliser les points des cartes, puis ceux des Nouvelles Terres. Le clan totalisant le plus de points gagne la partie et devient le clan le plus puissant de l'année 2471 !



CONSEILS AVANT DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE PARTIE

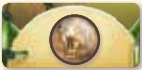
- Pensez à prévoir un espace suffisant pour lancer les dés.
- Avant de les lancer, observez les cartes et les Nouvelles Terres disponibles sur le plateau et regardez comment obtenir celles que vous avez choisi.
- Pour bien commencer la partie et pendant que vous mettez le jeu en place, laissez la boîte de jeu debout sur la table avec vos camion-citernes à l'intérieur. Ainsi, ils seront pleins de KERO et prêts à être utilisés.
- Au 1^{er} tour, pas besoin de garder ses Jerricans pour faire le plein de KERO car votre camion-citerne est déjà rempli ! Dépensez plutôt vos Jerricans pour utiliser les dés spéciaux. Ils rapportent plus de ressources et donnent accès à des actions/bonus gratuits.
- Enfin, n'oubliez pas que les 3 cartes Conquête sont glissées aléatoirement dans la pioche de cartes. À tout moment une fin de manche peut se produire ! Surveillez le nombre de cartes révélées en cours de partie...

Prêt à défier le clan adverse ?

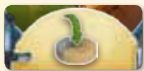


DESCRIPTION DES ELEMENTS DU JEU

CARTES



Recevez le nombre de Jerricans ou Tuareks indiqué.



Placez gratuitement et immédiatement le nombre d'Explorateurs indiqué sur la ou les Nouvelle(s) Terre(s) de votre choix.



Effectuez gratuitement et immédiatement un plein de KERO avec 8 dés.



Ces cartes font uniquement gagner des points.

POUVOIRS PERMANENTS ∞



Lancez gratuitement le dé spécial indiqué (ici, bleu).



Ajoutez gratuitement la ressource indiquée à votre récolte (ici, 1 blé).



Vous pouvez convertir tout ou partie de vos ressources en blé en autant de Jerricans.



En cas d'égalité, remportez la Nouvelle Terre de votre choix (une seule fois par tour). Des Explorateurs doivent être présents sur le Territoire.



Au début de chacun de vos tours, recevez 1 Jerrican.

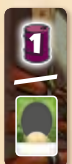
CARTES « NONE SHALL PASS! »



Ces cartes existent en 5 exemplaires dans la pioche. En fin de partie, elles font gagner autant de points que le nombre de cartes similaires que vous possédez.

Exemple : 3 cartes «None shall pass !» font gagner 9 points en fin de partie.

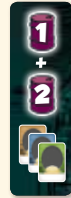
NOUVELLES TERRES



Gagnez 1 point par carte possédée de la couleur indiquée (ici, verte).



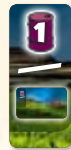
Gagnez 1 point pour chaque combinaison de 3 cartes que vous possédez, peu importe la couleur des cartes.



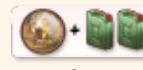
Gagnez 1 point et 2 points de plus si vous possédez au moins 1 carte de chaque couleur.



Gagnez 1 point et 3 points de plus si vous avez au moins 4 cartes de la même couleur.



Gagnez 1 point par Nouvelle Terre que vous possédez, celle-ci incluse.




Recevez le nombre de Tuareks et/ou de Jerricans indiqué.

TUAREKS



Jouez ce Tuarek avant votre lancer de dés pour ajouter 2 dés spéciaux de la couleur de votre choix.



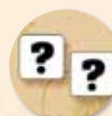
Jouez ce Tuarek avant votre lancer de dés et posez-le face visible devant vous. Il vous permet de relancer les dés présentant des .



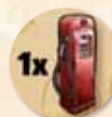
Jouez ce Tuarek lorsque le clan adverse veut faire un plein de KERO. Lancez uniquement 5 dés blancs au lieu des 8 dés habituels pour le plein du clan adverse.



Jouez ce Tuarek pour déplacez 1 ou 2 de vos Explorateur(s) sur la ou les Nouvelle(s) Terre(s) de votre choix.



Jouez ce Tuarek après votre lancer de dés pour ajouter 2 ressources de votre choix à votre collecte (hors Jerrican).



Jouez ce Tuarek avant ou après votre lancer de dés. Vous faites un plein de KERO gratuit avec 8 dés.



Jouez ce Tuarek pour retirer 1 Explorateur adverse de la Nouvelle Terre de votre choix. Le clan adverse récupère son Explorateur et vous lui donnez 2 Jerricans en vous excusant...



Jouez ce Tuarek pour défausser 1 carte supplémentaire à la fin de votre tour de jeu. Cela vous permet par exemple de supprimer une carte potentiellement utile au clan adverse et/ou d'accélérer la révélation des cartes du plateau.



KERO



Tip

Reading the rules in full before your first game will give you a good overview. Then set up the game as described in the Setup section. Read through the rules again as you start to play. By the end of your second game, you will notice you no longer need the rules. Have fun!



JUNE 2471

Kerosene - KERO - has become extremely scarce; your task is to find and stockpile this precious fuel. Two rival clans are struggling to survive, explore New Territories in search of untapped resources and improve their everyday lives. Running out of fuel is always a risk when you leave camp in your tanker truck, especially as the other clan is never far away and vying for the same resources.

Introduction

In Kero, your clan must be faster and smarter than the opposing clan. You have only three rounds to achieve victory.

Winning the game

Your goal is to collect as many resources as possible while using as little as possible of the KERO in your tanker truck.

You will need to send Explorers to claim New Territories. Claim any territories in which you have a majority at the end of the round.

During your travels, you will come across Tuareks, who are always ready to lend a hand. They are generally friendly, and it is a good idea to have them on your side.

Manage your KERO, gather new resources, explore New Territories and save your clan.



SETUP

Begin by affixing the stickers to the 14 wooden tokens, then place the game board between the two players.

1 Divide the deck of cards as follows:

- 3 Claim cards
- 12 Start cards
- The remaining 24 cards

Then:

- Divide the 24 cards into 3 roughly equal piles
- Place 1 Claim card on top of each pile
- Shuffle each pile
- Stack all 3 together to form a single draw pile

Then:

- Shuffle the Start cards
- Place them on top of the draw pile, here



2 The **Refinery** shows the cost of fueling up with KERO.

3 Place the three colored dice on the **Shack**.

4 Shuffle the Tuarek tiles and form a draw pile.

5 Place the 10 Permanent Ability ∞ tiles next to the game board.

6 Reveal the first 6 cards in the draw pile.






NEW TERRITORIES

- 7** Shuffle the New Territories and form a face-down draw pile.
- 8** Reveal the first 4 territories.
- 9** Place the 27 Jerrycan tokens next to the game board.



CLAN CAMPS

- 10** Each player choose his clan and takes a tanker truck. Note that the truck can only be stood vertically on its rear end (on the tank). This is how you place the truck while you are using it. To fuel up the truck, you must hold it in the opposite direction, with the cab facing downwards. Once fueled up and placed flat again, your tanker truck is ready for use.

- 11** Each clan places its 7 Explorer markers.
- 12** Claimed Territories space.
- 13** Card space.
- 14** Permanent Ability  tile slots.
- 15** Jerrycan space.
- 16** Hired Tuarek space.
- 17** Each clan collects 2 Jerrycans and 2 Tuarek tiles.
- 18** The player who fueled up most recently collects the First Player token.
- 19** The First Player takes the 5 white dice and starts the game.





GAMEPLAY

The game is played in 3 rounds, each comprising several turns during which players perform 3 or 4 steps.

- **Fuel up with KERO**
You can fill your tanker truck with kerosene fuel.
- **Select and roll your dice**
You have a limited time - which you determine yourself using your tanker truck - in which to roll the dice and obtain needed resources.
- **Upgrade your camp**
Collect resources.
Take cards.
Visit the Tuareks.
Explore New Territories.
- **Fire**
Remove any burnt cards.
- **Claim New Territories**
This step only occurs when a Claim card is revealed. The clans divvy up the New Territories that they have explored.



When you have played your game steps, your turn ends and your opponent's turn begins.

The deck includes 3 Claim cards. The first two end the first two game rounds, and the third card ends the game.



FUELING UP WITH KERO



At the start of your turn, before performing any other actions, you may optionally spend 1 Jerrycan at the Refinery to fuel up with KERO (or 2 Jerrycans to fuel up twice in succession).

Fuel-up procedure:

- 1 The opposing clan picks up the 8 dice.
- 2 You tip your tanker truck and hold it with the cab facing downwards. As soon as the KERO starts flowing, your opponent rolls the dice **using only one hand**.
- 3 Any dice that roll a 🔥 are placed on one side. Your opponent continues to roll the dice until they all show a 🔥.
- 4 When all the rolled dice show a 🔥, you must immediately place your tanker truck flat again, ending the fueling sequence.

Important! When 7 dice are showing a 🔥, the last die rolled is considered to automatically show a 🔥 after five rolls.





SELECT AND ROLL YOUR DICE

1 Select your dice

You automatically receive the 5 white dice. These dice are identical, and provide access to bricks, wheat, metal, recruits and Jerrycans.



gives you 1 brick.



gives you 1 wheat.



gives you 1 metal.



gives you 1 recruit.



Collect a Jerrycan token



from the reserve and place it in your camp.



Yields no resources.

You may add between 1 and 3 special colored dice, by paying 1 Jerrycan per additional die at the **Shack**. Colored dice provide access to larger quantities of resources as well as special actions/bonuses.



The sides on the special dice yield larger quantities of resources. The quantity collected varies according to the number of resources shown.



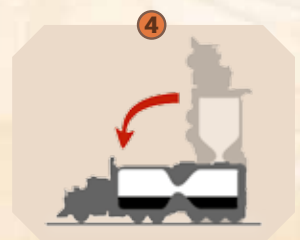
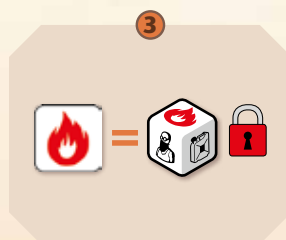
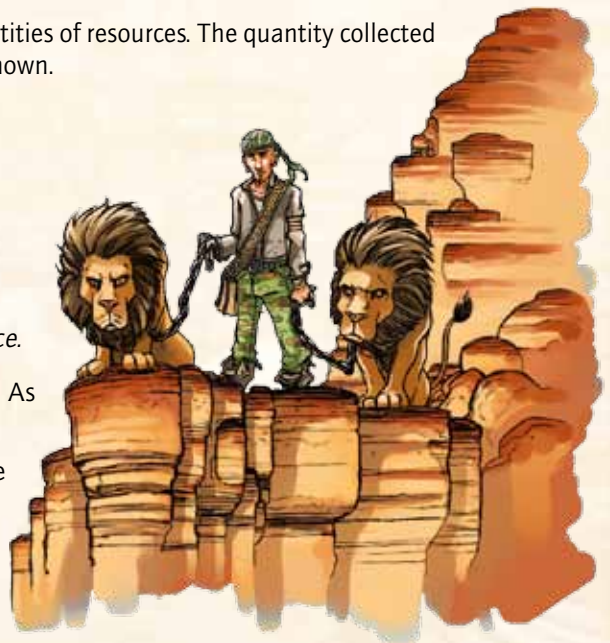
Draw a Tuarek tile



Immediately place an Explorer on the New Territory of your choice, for free.

Note: Certain cards and Tuareks provide free access to the special dice.

- 2 Tip your tanker truck (cab up) and stand it on its tank on the table. As soon as the KERO starts flowing, roll your dice.
- 3 As long as you still have KERO in your tank, you can reroll any or some of the dice as often as you want. **However**, if you roll a 🔥 on a die, the die burns up and you can no longer reroll it.
- 4 When you are happy with the results on your dice (even after a single roll), immediately place your tanker truck flat again.



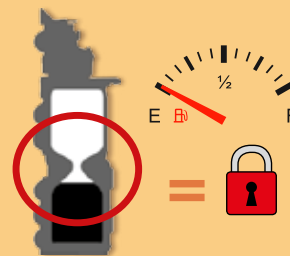
Important! Once you have placed your tanker truck back in the flat position, you are not allowed to tip it up again. Making snap decisions - and mistakes - is part of the game!

KERO outage

If your tank runs dry while you are rolling your dice, your turn ends immediately. Do not apply the effects of your die rolls.

Fortunately, however, a passing Tuarek agrees to immediately fuel up your tanker free of charge, but with only 5 white dice.

Then it is your opponent's turn to play.



COLLECT RESOURCES

Collect the resources indicated on the dice. Each resource can only be used once.

Make your combinations and take everything you can.

You can use the collected resources to perform actions:

- a) Take cards.
- b) Take Tuarek tiles.
- c) Place Explorers.

All unused resources are lost.

Note: Certain game items grant additional free resources when you collect resources.

a) Take cards

Cards grant either immediate actions/bonuses or else permanent abilities that can be very useful during the game. Take the cards to which you are entitled and use any actions/bonuses immediately. Certain cards are worth points at the end of the game.

Cards with the symbol grant permanent abilities that can be used once per turn until the end of the game. These abilities are shown on tiles that will help you to remember to use them during the game. When you receive a Permanent Ability card, collect the corresponding Permanent Ability tile and place it in your camp, on the edge of the game board. You can have a maximum of 5 Permanent Ability tiles.

Example

You have used 2 recruits to obtain this card, which lets you immediately place an Explorer on a New Territory.



Example

You have used 3 wheat and a Jerrycan (either from a die or by spending a token) to obtain this card. From now on, you can add the green to your 5 white dice every turn until the end of the game.



b) Take Tuarek tiles

At any time during your turn, you may purchase and play as many Tuarek tiles as you want. Pay 2 Jerrycans per Tuarek. Place the Tuarek tile(s) face down in your camp. You may own as many Tuarek tiles as you want, but you must discard them after use. If the draw pile is empty, shuffle the used Tuarek tiles and create a new draw pile.

Notes: Certain game items grant free Tuareks.

One type of Tuarek is played during your opponent's turn.



c) Place Explorers

To explore the 4 New Territories, you must place Explorers.

Both clans will be interested in New Territories, as they score points at the end of the game or provide bonuses when they are claimed. To win them, you must have a majority of Explorers at the end of the round.



You may pay 1 recruit and 1 metal to place an Explorer on the New Territory of your choice (even if you or your opponent have already placed other Explorers on it). Deploying multiple Explorers simultaneously is allowed.

Example

This New Territory scores 3 points and grants 1 Tuarek.

This territory is sure to score 1 point.

To score the 3 additional points, you must own 4 cards of the same color at the end of the game.

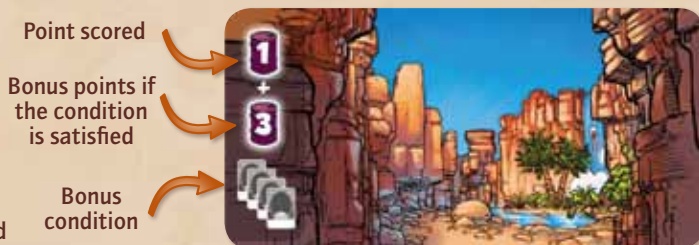
Points scored



Point scored

Bonus points if the condition is satisfied

Bonus condition



Important! A "+" indicates the number of points scored if certain conditions are satisfied. A "/" means "per".



FIRE

When you have performed all your actions, check the number of 🔥 obtained on your dice:


If you have obtained 0 or 1 🔥, no action is required.

If you rolled 2 or more 🔥 on your dice, you must "burn" the right-most card on the game board, discarding it. Next, shift the remaining cards to the right.

Then fill the empty spaces on the game board, one by one from right to left, with new cards from the draw pile.



Example

During his turn, Mike has collected 2 cards: B and F. As he rolled 3  on his dice, he must discard the right-most card: E. Then he moves cards A, C and D to spaces 4,5,6. Lastly, he draws three new cards, one by one, to fill spaces 3, 2 and 1 (proceeding from right to left).

If you reveal a Claim card during this process, stop filling the empty spaces, as the Claim card ends the round.



CLAIM NEW TERRITORIES



Revealing a Claim card triggers the end of the round, or the end of the game if it is the third Claim card. Each clan gains the New Territories on which it has a majority, retrieves its Explorers and places its New Territories in its camp.

Any tied or unoccupied New Territories are discarded and placed back in the game box.

All Explorers are returned to their respective camps.

Draw 4 New Territories and fill the empty spaces.

Discard the Claim card and finish filling the row with new cards.

Play resumes as normal, beginning with the opposing clan.

Note: Certain game items enable the holder to win a New Territory in the event of a tie.

Example

1 Neither clan wins the New Territory as the number of Explorers is tied. The New Territory is discarded.



2 Neither clan wins the New Territory as no Explorers have been placed on it. The New Territory is discarded.



3 The gray clan has a majority. It claims the New Territory and places it in its camp.





END OF THE GAME

The game ends when the third Claim card is revealed.

Ending the game.

The First Player tile serves as a reminder of who started the game.

- a) If the third Claim card is revealed after the second player's turn, the game ends immediately, as both players will have played the same number of turns.
- B) If the third Claim card is revealed after the first player's turn, the second player may play one last turn.

Final turn of the second player.

Play your turn in the normal way.

By this stage of the game, the New Territories have been either claimed or discarded. The New Territories draw pile is therefore empty. If you want to place Explorers, you must place them in the designated spaces under the now-empty draw pile.



Here:

- 1 Explorer scores 1 point during the final scoring round.
 - 2 Explorers score 3 points during the final scoring round.
- You may occupy both spaces, placing 3 Explorers to score a total of 4 points.

When the final turn has been played, move on to the final scoring round to determine the winner.

Winning clan

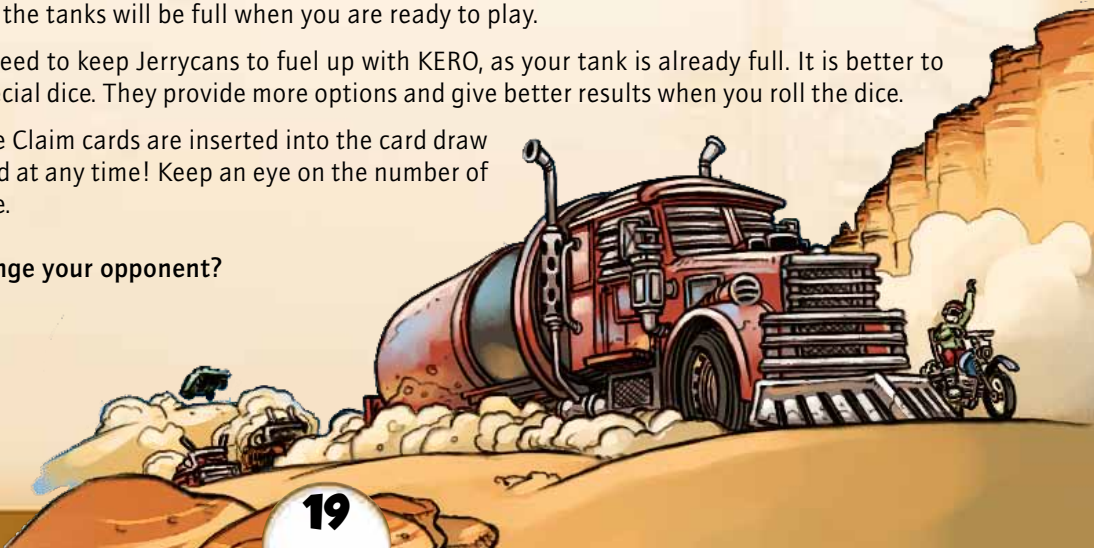
To determine the winner, add up the points scored by your cards and then add the points scored by New Territories. The clan with the most points wins the game and earns the title "Badass Clan, 2471".



TIPS BEFORE STARTING YOUR FIRST GAME

- Make sure you have enough space to roll the dice!
- Before rolling the dice, observe the cards and New Territories available on the game board and decide how to get what you have chosen.
- To get your game off to a flying start, stand the game box vertically on the table with the tanker trucks inside while you set up the game. This ensures that the tanks will be full when you are ready to play.
- On your first turn, there is no need to keep Jerrycans to fuel up with KERO, as your tank is already full. It is better to spend your Jerrycans to use special dice. They provide more options and give better results when you roll the dice.
- Lastly, remember that the three Claim cards are inserted into the card draw pile randomly... A round can end at any time! Keep an eye on the number of cards revealed during the game.

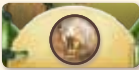
Ready to challenge your opponent?





GAME COMPONENT DESCRIPTIONS

CARDS



Collect the indicated number of Jerrycans or Tuareks.



Immediately place the specified number of Explorers on New Territories of your choice, for free.



Immediately fuel up with KERO for free with 8 dice.



These cards are simply worth points at the end of the game.

PERMANENT ABILITIES



Roll the specified special die (in this case, the blue die) for free.



Add the indicated resource (in this case, 1 wheat) for free when you collect resources.



You may trade any or all of your wheat resources for the same quantity of Jerrycans.



In the event of a tie, win the New Territory of your choice (no more than once per turn). Explorers must be present on the Territory.



Collect 1 Jerrycan at the start of each of your turns.

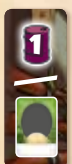
"NONE SHALL PASS!" CARDS



The deck contains five "None shall pass!" cards. At the end of the game, they score as many points as the number of matching cards in your possession.

Example: A player with 3 "None shall pass!" cards scores 9 points at the end of the game.

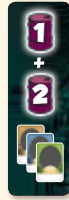
NEW TERRITORIES



Score 1 point per card of the specified color (in this case, green) in your possession.



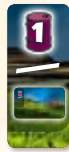
Score 1 point per set of 3 cards in your possession, regardless of their colors.



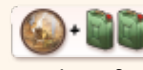
Score 1 point, plus an additional 2 points if you have at least 1 card of each color.



Score 1 point, plus an additional 3 points if you have 4 or more cards of the same color.



Score 1 point per New Territory in your possession, including this one.




Collect the specified number of Tuareks and/or Jerrycans.

TUAREKS



Play this Tuarek before rolling your dice to add 2 special dice of the color of your choice.



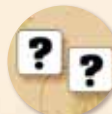
Play this Tuarek before rolling your dice and place it face-up in front of you. It lets you reroll any dice that land on their  side.



Play this Tuarek when the opposing clan wants to fuel up with KERO. Roll only 5 white dice instead of the usual 8 while your opponent fuels up.



Play this Tuarek to move 1 or 2 of your Explorers to 1 or 2 New Territories of your choice.



Play this Tuarek after rolling your dice to add 2 resources of your choice (excluding Jerrycans).



Play this Tuarek before or after rolling your dice. It lets you fuel up with KERO for free with 8 dice.



Play this Tuarek to remove an opposing Explorer from the New Territory of your choice. Your opponent must take back his Explorer. Give him 2 Jerrycans as compensation.



Play this Tuarek to discard an additional card at the end of your turn. This lets you remove a card that would otherwise be useful to your opponent, for example, or lets you accelerate the rate at which the cards on the game board are revealed.



KERO



Tip

Lees voordat je de eerste keer speelt de spelregels in zijn geheel door: dat geeft je een goed beeld van het spel. Zet daarna het spel op, zoals beschreven in het onderdeel Voorbereiding. Lees daarna de spelregels opnieuw, terwijl je begint met spelen. Aan het eind van het tweede spel zul je merken dat je de spelregels niet langer nodig hebt. Veel plezier!



JUNI 2471

Kerosine – KERO – is extreem schaars geworden; jouw taak is het vinden van een voorraad van deze kostbare brandstof. Twee rivaliserende stammen proberen te overleven. Ze doorkruisen nieuwe gebieden op zoek naar ongebruikte middelen om hun dagelijkse leven te verbeteren. Zonder brandstof komen te staan is altijd een risico wanneer je het kamp verlaat in je tankwagen, in het bijzonder omdat de andere stam nooit ver weg is in de zoektocht naar dezelfde middelen.

Introductie

In KERO moet je stam sneller en slimmer zijn dan de tegenpartij. Je hebt slechts drie rondes om de overwinning te behalen.

Het winnen van het spel

Het doel is om zoveel mogelijk middelen te verzamelen, terwijl je zo min mogelijk Kero uit je tankwagen gebruikt.

Je zult verkenners moeten uitzenden om nieuwe gebieden te verkennen. Je verkrijgt gebieden waar je aan het eind van de ronde de meerderheid hebt.

Gedurende deze tochten zul je een lokale stam tegenkomen, de Tuareks, die altijd bereid zijn je te helpen. In het algemeen zijn ze vriendelijk en het is een goed idee om ze aan jouw kant te hebben. Beheer je KERO, verzamel nieuwe middelen, verken nieuwe gebieden en red je stam.



VOORBEREIDING

Plak als eerste de stickers op de 14 houten schijven. Leg daarna het spelbord tussen de spelers.

1 Verdeel de kaarten als volgt

- 3 strijdekaarten
- 12 startkaarten
- De 24 overige kaarten

Daarna:

- Verdeel de 24 kaarten in 3 ongeveer gelijke stapels
- Leg 1 strijdekaart bovenop elke stapel
- Schud elke stapel
- Leg vervolgens de stapels op elkaar tot een grote stapel

Daarna:

- Schud de startkaarten
- Leg deze hier bovenop de grote stapel



2 De raffinaderij toont de prijs van het tanken van KERO.

3 Leg de drie gekleurde dobbelstenen in de keet.

4 Schud de Tuarek schijfjes en vorm een stapel.

5 Leg de 10 permanente vaardigheden ∞ tegels naast het spelbord.

6 Leg de eerste 6 kaarten van de stapel open.





NIEUWE GEBIEDEN

- 7** Schud de nieuwe gebieden en maak een gesloten stapel.
- 8** Leg de eerste 4 nieuwe gebieden open.
- 9** Leg de 27 jerrycan fiches naast het spelbord.



DE KAMPEN VAN DE STAMMEN

- 10** Elke speler kiest zijn stam en een tankwagen. Merk op dat de tankwagen alleen verticaal op de achterkant (van de tank) kan staan. Zo moet je de tankwagen zetten als je hem gebruikt. Om je wagen vol te tanken, moet je hem omgekeerd houden, met de cabine naar beneden. Als de tankwagen is volgetankt en plat neergelegd, is hij weer klaar voor gebruik.

- 11** Elke stam heeft 7 verkennerschijven.
- 12** Plaats voor verkregen gebieden.
- 13** Plaats voor kaarten.
- 14** Plaats voor permanente vaardigheden tegels ∞.
- 15** Plaats voor jerrycans.
- 16** Plaats voor ingehuurde Tuareks.
- 17** Elke stam begint met 2 jerrycans en 2 Tuarek schijfjes.
- 18** De speler die als laatste heeft getankt krijgt het startspelerfiche.
- 19** De startspeler neemt de 5 witte dobbelstenen en start het spel.





SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in 3 rondes, waarin de spelers meerdere stappen uitvoeren.

● Tank KERO

Je kunt je tankwagen vullen met kerosine.

● Kies en werp je dobbelstenen

Je hebt beperkte tijd – die je zelf bepaalt door het gebruik van je tankwagen – waarin je dobbelstenen werpt om benodigde middelen te verzamelen.

● Verbeter je kamp

Verzamel middelen.

Neem kaarten.

Bezoek de Tuareks.

Verken nieuwe gebieden.

● Vuur

Verwijder verbrande kaarten.

● Verkrijg nieuwe gebieden

Deze stap wordt alleen uitgevoerd wanneer een strijdkaart wordt omgedraaid. De stammen verdelen de nieuwe gebieden die ze verkend hebben.



Wanneer je de stappen van je beurt hebt uitgevoerd, eindigt jouw beurt en begint de beurt van de tegenstander.

De stapel bevat 3 strijdkaarten. De eerste twee kaarten beëindigen de eerste twee rondes en de derde kaart beëindigt het spel.








KERO TANKEN

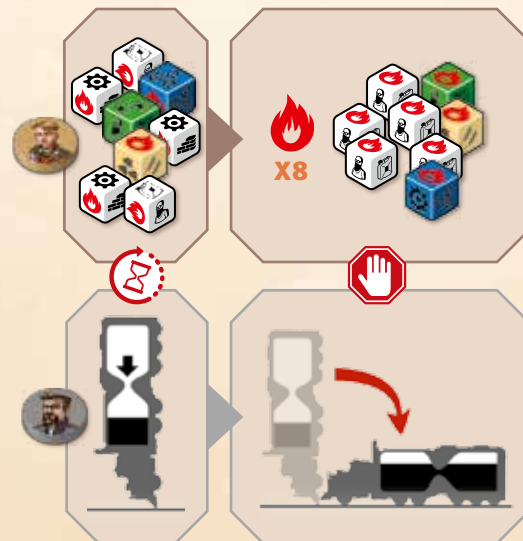


Voordat je de acties van je spelbeurt gaat uitvoeren, mag je naar keuze 1 jerrycan uitgeven in de raffinaderij om KERO te tanken (of 2 jerrycans om twee keer achter elkaar te tanken).

Hoe tank je?

- 1 De tegenstander pakt de 8 dobbelstenen.
- 2 Je draait je tankwagen om en houdt deze verticaal met de cabine naar beneden. Zodra er KERO gaat stromen, werpt de tegenstander de dobbelstenen met gebruikmaking van slechts één hand.
- 3 Elke dobbelsteen waarmee  wordt geworpen, wordt apart gelegd. De tegenstander blijft de dobbelstenen werpen, totdat ze allemaal een  tonen.
- 4 Zodra alle geworpen dobbelstenen een  tonen, moet je onmiddellijk de tankwagen plat neerleggen, waarmee het tanken stopt.

Belangrijk! Wanneer 7 dobbelstenen een  tonen, wordt na 5 keer werpen met de laatste dobbelsteen, deze ook als  beschouwd.





SELECTEREN EN WERPEN VAN DE DOBBELSTENEN

1 Kies je dobbelstenen

Je krijgt automatisch 5 witte dobbelstenen. Deze dobbelstenen zijn allemaal hetzelfde en voorzien in stenen, tarwe, metaal, rekruten en jerrycans.



geeft je 1 steen.



geeft je 1 tarwe.




geeft je 1 metaal.



geeft je 1 rekrut.



Neem een jerrycan fiche  uit de voorraad en leg dit in je kamp.




geeft geen middelen.

Je kunt maximaal 3 speciale gekleurde dobbelstenen toevoegen door 1 jerrycan per extra dobbelsteen te betalen in de **keet**. Gekleurde dobbelstenen geven je zo mogelijk grotere hoeveelheden middelen en speciale acties/bonussen.



De kanten van de speciale dobbelstenen geven grotere hoeveelheden van de middelen. Je krijgt zoveel van de middelen als staat aangegeven op de dobbelsteen.




Neem een Tuarek schijfje 



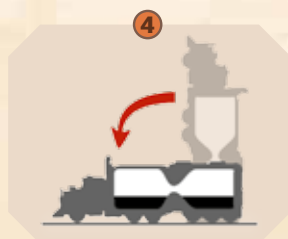
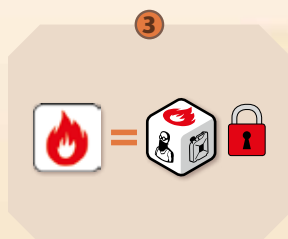
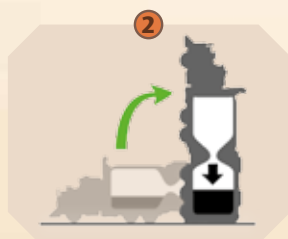
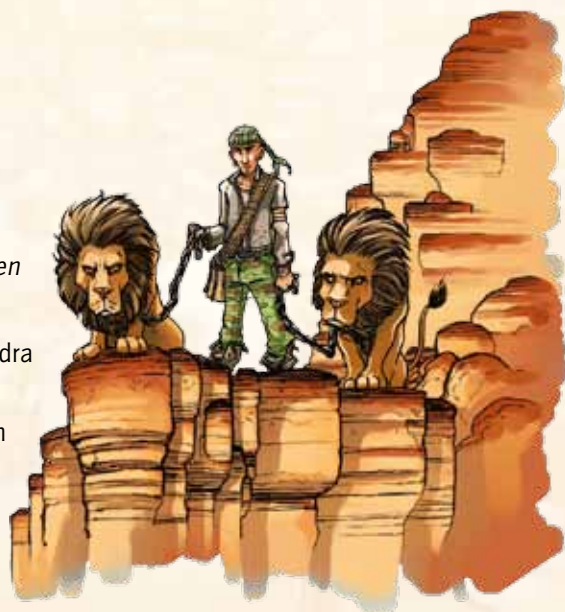
Zet direct gratis een verkenners op een nieuw gebied naar keuze.

Opmerking: Diverse kaarten en Tuareks zorgen dat je speciale dobbelstenen gratis kunt gebruiken.

2 Draai je tankwagen om met de tank naar beneden en zet deze op tafel. Zodra de KERO begint te lopen, mag je de dobbelstenen werpen.

3 Zolang je nog KERO in je tank hebt, kun je één of meer van de dobbelstenen opnieuw werpen, zo vaak als je wilt. Als je echter een  werpt op een dobbelsteen, dan is de dobbelsteen verbrand en kan niet langer opnieuw worden geworpen.

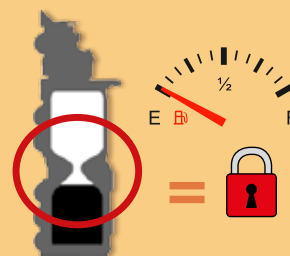
4 Wanneer je tevreden bent met het resultaat van de dobbelstenen (zelfs na een enkele worp), dan leg je de tankwagen weer plat neer.



Belangrijk: Zodra je de tankwagen weer plat hebt neergelegd mag je hem niet meer rechtop zetten. Snelle beslissingen nemen – en verkeerde – zijn onderdeel van het spel!

Geen KERO meer

Als je tankwagen leeg is, terwijl je dobbelstenen aan het werpen bent, dan eindigt je beurt direct. Je mag de effecten van de dobbelstenen niet verwerken. Gelukkig helpt een passerende Tuarek je. Je mag direct gratis tanken, maar slechts met 5 witte dobbelstenen. Daarna is de tegenstander aan de beurt.



MIDDELEN VERZAMELEN

Tel de middelen op de dobbelstenen. Elk middel kan maar eenmaal worden gebruikt. Maak daarmee combinaties en neem alles wat je kunt.

Je kunt de verzamelde middelen gebruiken op de volgende manieren:

- a) Neem kaarten
- b) Neem Tuarek schijfjes
- c) Plaats verkenners

Alle ongebruikte middelen gaan verloren.

Opmerking: Sommige spelonderdelen geven je gratis middelen.

a) Neem kaarten

Kaarten geven je directe acties/bonussen of permanente vaardigheden die erg handig zijn tijdens het spel. Neem die kaarten waarvoor je de middelen hebt verzameld en gebruik meteen de acties/bonussen. Sommige kaarten zijn punten waard aan het einde van het spel.

Kaarten met het symbool geven permanente vaardigheden die eenmaal per beurt mogen worden gebruikt tot het einde van het spel. Deze vaardigheden worden weergegeven op tegels die je helpen herinneren ze te gebruiken. Wanneer je een kaart krijgt, pak dan de bijbehorende tegel en leg deze in je kamp, aan de rand van het bord. Je kunt maximaal 5 permanente vaardigheden tegels hebben.

Voorbeeld

Je hebt 2 rekruten gebruikt om deze kaart te krijgen, die je direct een verkenner laat plaatsen in een nieuw gebied.



Voorbeeld

Je hebt 3 tarwe en 1 jerrycan gebruikt (door een dobbelsteen of een fiche te gebruiken) om deze kaart te krijgen. Vanaf nu mag je tot het einde van het spel de groene dobbelsteen werpen naast de 5 witte dobbelstenen.



b) Neem Tuarek schijfjes

Op elk moment in je beurt mag je Tuareks inhuren en zoveel Tuarek schijfjes gebruiken als je wilt. Betaal 2 jerrycans per Tuarek. Leg de Tuarek schijfjes gesloten in je kamp. Je mag zoveel Tuarek schijfjes hebben als je wilt, maar je moet ze na gebruik afleggen. Als de trekstapel leeg is, schud dan alle gebruikte Tuarek schijfjes om een nieuwe trekstapel te maken.

*Opmerking: Sommige spelonderdelen geven je gratis Tuareks.
Eén type Tuarek wordt in de beurt van de tegenstander gespeeld.*



c) Plaats verkenners

Om de 4 nieuwe gebieden te verkennen, moet je verkenners plaatsen.

Beide stammen zijn geïnteresseerd in de nieuwe gebieden, aangezien je daar punten mee scoort aan het einde van het spel of voor de bonussen die je krijgt als je de gebieden verkrijgt. Om de gebieden te verkrijgen moet je de meerderheid aan verkenners in het gebied hebben aan het einde van de ronde.



Je betaalt 1 rekrut en 1 metaal om een verkenners op een gebied van je keuze te plaatsen (zelfs als de tegenstander er al verkenners heeft). Je mag meerdere verkenners tegelijk inzetten.

Opmerking: Sommige spelonderdelen laten je gratis verkenners plaatsen.

Voorbeeld

Dit nieuwe gebied levert 3 punten en 1 Tuarek op.

Dit nieuwe gebied levert in ieder geval 1 punt op. Om 3 bonuspunten te scoren, moet je aan de volgende voorwaarde voldoen: bezit 4 kaarten van dezelfde kleur aan het eind van het spel.

Verdiende punten



Verdiende bonus


Verdiende punten
Voorwaardelijke
bonuspunten





Bonusvoorwaarde

Belangrijk! Een + symbool geeft de bonuspunten aan die je verdient als aan de voorwaarde wordt voldaan. Een / symbool betekent "per".

VUUR

Wanneer je al je acties hebt uitgevoerd, tel je het aantal geworpen  op je dobbelstenen:

Als je 0 of 1  hebt geworpen, dan gebeurt er verder niets.

Als je 2 of meer  hebt geworpen, moet je de meest rechtse kaart op het spelbord "verbranden" door deze af te leggen. Schuif vervolgens alle overgebleven kaarten naar rechts.



Voorbeeld

Tijdens zijn beurt heeft Rob 2 kaarten verzameld: B en F. Aangezien hij 3 🔥 heeft geworpen op zijn dobbelstenen, moet hij de meest rechtse kaart afleggen: E. Daarna verplaatst hij de kaarten A, C en D naar de velden 4, 5, 6. Ten slotte trekt hij drie nieuwe kaarten, één voor één, om de velden 3, 2 en 1 te vullen (van rechts naar links).

Als je een strijkaart trekt tijdens die proces, stop dan met het vullen van lege velden, aangezien de strijkaart de ronde eindigt.



NIEUWE GEBIEDEN VERKRIJGEN



Het omdraaien van een strijkaart activeert het einde van een ronde of het einde van het spel, als het de derde strijkaart is.

Elke stam verkrijgt de nieuwe gebieden waar het de meerderheid heeft, neemt de verkenners terug en plaatst de nieuwe gebieden in hun kamp.

Nieuwe gebieden met een gelijke stand of zonder verkenners worden afgelegd en gaan terug in de doos.

Alle verkenners gaan terug naar hun kampen.

Trek 4 nieuwe gebieden en vul de lege velden.

Leg de strijkaart af en ga verder met het vullen van de rij met nieuwe kaarten.

Het spel gaat normaal verder, te beginnen met de stam van de tegenstander.

Opmerking: Sommige spelonderdelen zorgen er voor dat de houder er van een nieuwe gebied wint, in het geval van een gelijke stand.

Voorbeeld

1 Geen van beide stammen wint het nieuwe gebied aangezien het aantal verkenners gelijk is. Het nieuwe gebied wordt afgelegd.



2 Geen van beide stammen wint het nieuwe gebied aangezien er geen verkenners op zijn geplaatst. Het nieuwe gebied wordt afgelegd.



3 De grijze stam heeft een meerderheid. De stam verkrijgt het nieuwe gebied en plaatst het in hun kamp.





HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer de derde strijkaart wordt omgedraaid.

Hoe beëindig je het spel?

Het startspelerfiche dient als herinnering wie het spel is begonnen.

- a) Als de derde strijkaart wordt omgedraaid na de beurt van de tweede speler, dan eindigt het spel direct, aangezien beide spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad.
- B) Als de derde strijkaart wordt omgedraaid na de beurt van de eerste speler, dan speelt de tweede speler nog een laatste beurt.

Laatste beurt van de tweede speler:

Speel de beurt op normale wijze.

In deze fase van het spel zijn alle nieuwe gebieden al verkregen of afgelegd. De trekstapel van nieuwe gebieden is dus leeg. Als je verkenners wilt plaatsen, dan plaats je hen op de aangegeven velden die zichtbaar zijn onder de nu lege trekstapel.



Hier wordt aangegeven dat:

- 1 verkenners 1 punt scoort in de laatste ronde.
- 2 verkenners 3 punten scoren in de laatste ronde.

Je mag beide velden bezetten in de laatste ronde om 4 punten te scoren.

Na deze laatste beurt kan bepaald worden welke stam de winnaar is.

De winnende stam

Om de winnaar te bepalen, tel je de punten op van je kaarten en telt daarbij de punten van de nieuwe gebieden. De stam met de meeste punten wint het spel en verdient de titel "stam van het jaar 2471"!



TIPS VOORDAT JE HET EERSTE SPEL BEGINT

- Zorg dat je voldoende ruimte hebt om de dobbelstenen te werpen!
- Bestudeer, voordat je de dobbelstenen gaat werpen, de kaarten en de nieuwe gebieden en beslis hoe je gaat krijgen wat je nodig hebt.
- Om het spel snel te laten beginnen, zet je de speldoos met de tankwagens er in rechtop, terwijl je het spel voorbereidt. Dit zorgt er voor dat de tanks vol zijn wanneer je klaar bent om te beginnen.
- In je eerste beurt hoef je geen jerrycans te bewaren om te tanken met KERO, aangezien je tank al helemaal vol is. Het is beter om je jerrycans uit te geven aan speciale dobbelstenen. Zij geven je meer opties en betere resultaten als je de dobbelstenen werpt.
- Onthoud ten slotte dat er drie strijkaarten in de stapel zitten. Een ronde kan plotseling eindigen! Houd in de gaten hoeveel kaarten er worden gedraaid tijdens het spel.

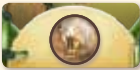
Klaar om de tegenstander uit te dagen?





BESCHRIJVING VAN DE SPELONDERDELEN

KAARTEN



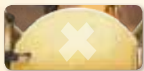
Neem het aangegeven aantal jerrycans of Tuareks.



Leg direct gratis het aangegeven aantal verkenkers op nieuwe gebieden naar keuze.



Tank direct gratis eenmaal je tankwagen met KERO met 8 dobbelstenen.



Deze kaarten zijn punten waard aan het eind van het spel.

PERMANENTE VAARDIGHEDEN ∞



Werp gratis de aangegeven speciale dobbelsteen (hier de blauwe dobbelsteen).



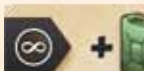
Voeg gratis het aangegeven middel toe bij het verzamelen van middelen (hier 1 tarwe).



Je mag een of meer tarwe ruilen voor dezelfde hoeveelheid jerrycans.



In het geval van een gelijke stand verkrijg jij het nieuwe gebied (eenmaal per beurt). Je moet met verkenkers aanwezig zijn.



Neem 1 jerrycan aan het begin van elk van jouw beurten.

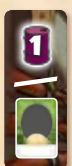
"NONE SHALL PASS!" KAARTEN



De stapel bevat vijf "None shall pass!" kaarten. Aan het eind van het spel leveren deze zoveel punten op als het aantal kaarten dat je er van hebt.

Voorbeeld: Een speler met 3 "None shall pass!" kaarten scoort 9 punten aan het eind van het spel.

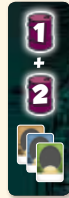
NIEUWE GEBIEDEN



Scoor 1 punt per kaart van de aangegeven kleur in je bezit (hier groen).



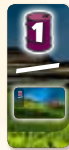
Scoor 1 punt per set van 3 kaarten in je bezit, ongeacht de kleur.



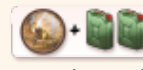
Scoor 1 punt, plus 2 extra punten als je ten minste 1 kaart van elke kleur hebt.



Scoor 1 punt, plus 3 extra punten als je 4 of meer kaarten van dezelfde kleur hebt.



Scoor 1 punt per nieuw gebied in je bezit, inclusief deze.




Neem het aangegeven aantal Tuareks en/of jerrycans.

TUAREKS



Speel deze Tuarek voordat je de dobbelstenen werpt en voeg 2 speciale dobbelstenen met een kleur naar keuze toe.



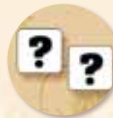
Speel deze Tuarek voordat je de dobbelstenen werpt en leg deze voor je neer. Je mag dobbelstenen met een  opnieuw werpen.



Speel deze Tuarek wanneer de tegenstander KERO wil tanken. Je werpt alleen de 5 witte dobbelstenen in plaats van de gebruikelijke 8, terwijl de tegenstander tankt.



Speel deze Tuarek om 1 of 2 van jouw verkenkers in 1 of 2 nieuwe gebieden van jouw keuze te verplaatsen.



Speel deze Tuarek nadat je de dobbelstenen hebt geworpen om twee middelen naar keuze toe te voegen (behalve jerrycans).



Speel deze Tuarek voor of na het werpen van de dobbelstenen. Je mag gratis KERO tanken met 8 dobbelstenen.



Speel deze Tuarek om een verkenner van de tegenstander te verwijderen uit een nieuw gebied naar keuze. De tegenstander moet zijn verkenner terugnemen en jij geeft hem 2 jerrycans als vergoeding.



Speel deze Tuarek om een extra kaart af te leggen aan het eind van je beurt. Zo kun je een kaart verwijderen die handig kan zijn voor de tegenstander of laat je het omdraaien van kaarten sneller verlopen.

Vragen, opmerkingen of tips?

Neem contact met ons op via onze website: www.hurricangames.com



KERO



Consejo

Antes de la primera partida, os recomendamos leer las reglas en su totalidad; de esta forma podréis tener una idea general del juego. A continuación, desplegad el juego siguiendo el apartado «Preparación» y empezad a jugar mientras vais relejendo las reglas.

Tras un par de partidas ya no tendréis ninguna necesidad de consultar este cuaderno. ¡Esperamos que disfrutéis de unas emocionantes partidas!



JUNIO DE 2471

El queroseno (o KERO) se ha vuelto un bien muy escaso y, para poder realizar tu trabajo, debes encontrar y ahorrar este preciado combustible. Los dos clanes de la región intentan sobrevivir, explorar los Nuevos Territorios en busca de recursos sin explotar y mejorar su vida cotidiana. Pero salir del campamento con el camión cisterna es una tarea arriesgada, pues nadie está a salvo de quedarse sin combustible. Y, además, el clan rival nunca anda muy lejos, codiciando los mismos recursos que tú...

El juego

En KERO, tu clan debe mostrarse más astuto y rápido que el clan de tu oponente, pero solo tienes tres rondas para hacerte con la victoria.

¿Cómo se gana?

Tu objetivo es recabar la máxima cantidad de recursos gastando la menor cantidad posible de KERO de tu camión cisterna.

Para ello, deberás enviar exploradores a los Nuevos Territorios y conquistarlos. Si al finalizar una ronda eres el clan mayoritario en un territorio, te harás con su control.

En tus viajes te topará con los tuareks, siempre dispuestos a echarte una mano. En general, no son mala gente, pero es mejor tenerlos de tu lado.

En definitiva: gestiona tu KERO, recaba nuevos recursos, explora los Nuevos Territorios y salva a tu clan.



PREPARACIÓN

Empezad pegando los adhesivos en las 14 fichas de madera; luego, colocad el tablero entre los dos jugadores.

1 Separad las cartas de la baraja del modo siguiente:

- 3 cartas de conquista;
- 12 cartas «Start»;
- las 24 cartas restantes.

A continuación:

- distribuid las 24 cartas restantes en tres mazos;
- añadid una carta de conquista a cada mazo;
- barajad cada uno de los mazos;
- apilad los tres mazos uno encima del otro.

Finalmente:

- barajad las 12 cartas «Start»;
- colocadlas encima del mazo, aquí.



2 La **refinería** indica el precio a pagar para llenar el depósito de KERO.

3 Dejad los tres dados coloreados en la **cabaña**.

4 Mezclad las fichas de tuareks y formad una pila.

5 Dejad las diez fichas de habilidad permanente ∞ junto al tablero.

6 Revelad las seis primeras cartas del mazo.






LOS NUEVOS TERRITORIOS

- 7** Mezclad los Nuevos Territorios y formad una pila, boca abajo.
- 8** Revelad los cuatro primeros Nuevos Territorios.
- 9** Dejad las 27 fichas de bidón cerca del tablero.



LOS CAMPAMENTOS DE LOS CLANES

- 10** Cada jugador escoge un clan y toma un camión cisterna. Como podréis ver, los camiones solo se sostienen en vertical cuando reposan sobre la parte posterior (la cisterna) y así deberéis usarlos. Para llenar el depósito, hay que darles la vuelta (con el morro hacia abajo) y mantenerlos en vertical. Una vez lleno, se sitúan en horizontal, listos para su uso.

- 11** Cada clan toma sus siete fichas de explorador.
- 12** Espacio destinado a los Nuevos Territorios bajo control.
- 13** Espacio destinado a las cartas adquiridas.
- 14** Pestañas destinadas a las fichas de habilidad permanente .
- 15** Espacio destinado a los bidones obtenidos.
- 16** Espacio destinado a los tuareks reclutados.
- 17** Cada jugador recibe dos bidones y dos tuareks.
- 18** El jugador que haya llenado el depósito más recientemente toma la ficha de primer jugador.
- 19** El primer jugador toma los cinco dados blancos para iniciar la partida.





CÓMO SE JUEGA

Una partida de KERO dura tres rondas, con un número indeterminado de turnos en los cuales los jugadores ejecutan diversas fases.

- **Llenar el depósito de KERO**
Tienes la oportunidad de llenar el depósito del camión cisterna.
- **Escoger los dados y lanzarlos**
Lanzas los dados durante un tiempo limitado, que tú mismo defines mediante el uso del camión cisterna, para conseguir los recursos que necesitas.
- **Mejorar el campamento**
Recabar recursos
Adquirir cartas
Reclutar tuareks
Explorar los Nuevos Territorios
- **Fuego**
Eliminas las cartas quemadas.
- **Conquista de los Nuevos Territorios**
Esta fase solo se ejecuta cuando se revela una carta de conquista. Los clanes se reparten los Nuevos Territorios que han explorado.



Una vez que hayas ejecutado las diferentes fases del turno, este finaliza y pasa a tu oponente.

El juego contiene tres cartas de conquista; las dos primeras provocan el fin de las dos primeras rondas y, la tercera, el fin de la partida.



LLENAR EL DEPÓSITO DE KERO

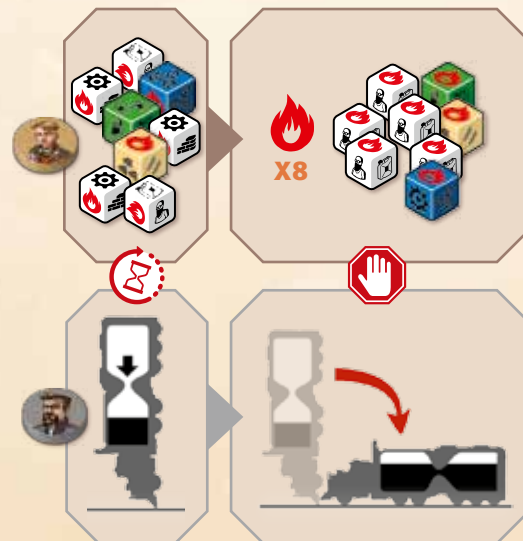


Al principio de tu turno, antes de cualquier otra acción, si quieres, puedes pagar un bidón a la refinería para repostar KERO, o bien dos bidones para repostar dos veces consecutivamente.

¿Cómo se reposta?

- 1 El clan oponente toma los ocho dados.
- 2 Colocas en vertical tu camión cisterna, con el morro hacia abajo, y lo mantienes así. En cuanto empieza a fluir el KERO, tu adversario comienza a lanzar los dados **con una sola mano**.
- 3 Cada vez que en un dado aparezca un 🔥, ese dado se aparta. Los otros dados se vuelven a lanzar una y otra vez, hasta que todos muestren 🔥.
- 4 Cuando todos los dados muestran ya 🔥, pon tu camión en horizontal. El repostaje ha concluido.

Importante: a partir del momento en que siete dados muestren 🔥, el último dado obtiene automáticamente un 🔥 tras cinco lanzamientos.





ESCOGER LOS DADOS Y LANZARLOS

1 Escoge tus dados

Toma los cinco dados blancos. Son todos iguales y aportan ladrillos, trigo, metales, trabajadores y bidones.



aporta 1 ladrillo.



aporta 1 trigo.




aporta 1 metal.



aporta 1 trabajador.



te permite tomar una ficha de bidón  y colocarla en tu campamento.




no aporta ningún recurso.

Además, puedes añadir de uno a tres dados especiales coloreados pagando a la **cabaña** un bidón por cada dado adicional. Estos dados permiten obtener más cantidad de recursos y algunas acciones gratuitas y bonificaciones.



Las caras de los dados especiales aportan recursos más abundantes. La cantidad obtenida equivale al número de recursos indicado.




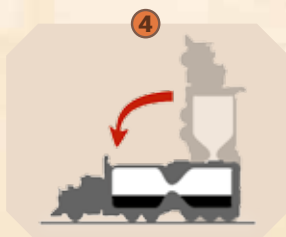
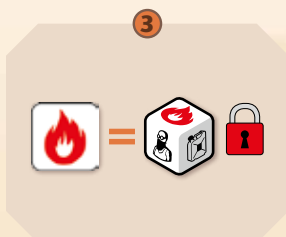
Te permite reclutar a un tuarek .



Te permite colocar, gratuita e inmediatamente, a un explorador en el Nuevo Territorio que quieras.

Nota: algunos elementos del juego permiten acceder gratuitamente a los dados especiales.

- 2 Coloca tu camión cisterna en vertical (con el morro hacia arriba) sobre la mesa. En cuanto empiece a fluir el KERO, comienza a lanzar tus dados.
- 3 Mientras tengas KERO en el camión, podrás ir relanzando los dados (todos o una parte) tantas veces como quieras. **Pero** cada vez que obtengas un , ese dado queda bloqueado y no se puede volver a lanzar (se ha quemado).
- 4 Cuando los resultados de los dados te satisfagan (incluso tras el primer lanzamiento), coloca inmediatamente en horizontal el camión cisterna.



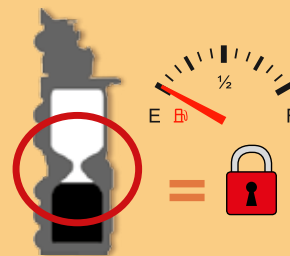
Importante: una vez que el camión cisterna está en horizontal, ya no puedes volver a levantarlo. ¡Tomar decisiones precipitadas y equivocarse forma parte del juego!

¡Sin combustible!

Si mientras vas lanzando los dados, el camión cisterna se vacía por completo, **tu turno finaliza al instante y no obtienes nada.**

Por suerte, siempre hay algún tuarek por las cercanías que te ofrece un repostaje gratuito e inmediato, pero en el cual solo se usan los cinco dados blancos.

A continuación, es el turno de tu oponente.



RECABAR RECURSOS

Recaba los recursos indicados en los dados. Cada recurso solo se puede usar una única vez.

Haz las combinaciones que más te interesen para obtener todo lo que puedas.

Los recursos recabados te permiten efectuar acciones:

- a) Adquirir cartas
- b) Reclutar tuareks
- c) Colocar exploradores

Todos los recursos que no utilices se pierden.

Nota: algunos elementos del juego permiten añadir recursos gratis a los conseguidos con los dados.

a) Adquirir cartas

Las cartas permiten disponer de acciones o bonificaciones inmediatas o habilidades permanentes que te serán muy útiles durante la partida. Toma las cartas que puedas y juega de inmediato las eventuales acciones o bonificaciones. Algunas cartas otorgan puntos al final de la partida.

Las cartas con el símbolo ∞ permiten disponer de habilidades permanentes, que puedes usar una vez por turno hasta el final de la partida. Estas habilidades están también indicadas en fichas que te ayudan a recordar que las puedes usar durante la partida. Cuando adquieras una carta de habilidad permanente ∞ , coge la ficha de habilidad permanente ∞ correspondiente y déjala en una de las pestañas a tal fin de tu campamento. Puedes disponer de un máximo de cinco fichas de habilidad permanente ∞ .

Ejemplo

Gastas dos trabajadores para adquirir esta carta, con lo que colocas de inmediato a un explorador en uno de los Nuevos Territorios.



Ejemplo

Adquieres esta carta gastando tres trigos y un bidón (procedente de uno de tus dados o de una ficha que tengas en el campamento). En cada turno hasta el final de la partida, puedes añadir gratuitamente el dado verde a los cinco blancos.



b) Reclutar tuareks

En cualquier momento de tu turno, puedes reclutar y emplear a tantos tuareks como quieras. Puedes reclutar a un tuarek pagando dos bidones; el tuarek se coloca boca abajo en tu campamento. Puedes tener tantos tuareks como quieras, pero se descartan tras su uso. Si se agota la pila de tuareks, mezclad los ya utilizados y formad una nueva pila.

Nota: algunos elementos del juego permiten reclutar tuareks gratuitamente. Hay un tipo de tuarek que se juega durante el turno del oponente.



c) Colocar exploradores

Para explorar los cuatro Nuevos Territorios, es necesario enviar exploradores. Los Nuevos Territorios son codiciados por ambos clanes, puesto que permiten ganar puntos al final de la partida y obtener bonificaciones al lograr su control. Para tomar el control de un Nuevo Territorio, tus exploradores deben ser mayoría en él al finalizar una ronda.



Para colocar a un explorador en el Nuevo Territorio que quieras, debes gastar un trabajador y un metal, aunque ya estén presentes otros exploradores, propios o ajenos. Puedes enviar a varios exploradores a la vez.

Nota: algunos elementos del juego permiten colocar exploradores gratuitamente.

Ejemplo

Este Nuevo Territorio otorga tres puntos y permite reclutar a un tuarek.

Este otorga un punto (garantizado).

Para obtener los tres puntos adicionales, tendrás que cumplir la condición siguiente: poseer, al final de la partida, cuatro cartas del mismo color.

Puntos ganados



Bonificación obtenida

Puntos ganados

Puntos ganados si se cumple la condición

Condición que hay que cumplir



Importante: un «+» indica la cantidad de puntos ganados si se cumplen ciertas condiciones. Un «/» significa «por cada».

FUEGO

Tras haber realizado todas tus acciones, comprueba el número de 🔥 obtenidos en tus dados.


Si has obtenido 0 o 1 🔥, no sucede nada.

Si has obtenido 2 o más 🔥, tendrás que «quemar» la carta situada más a la derecha del tablero, descartándola. A continuación, debes desplazar hacia la derecha las cartas restantes.

Finalmente, rellena los espacios libres del tablero con nuevas cartas, de derecha a izquierda y una por una.



Ejemplo

En su turno, Ana ha adquirido dos cartas, la B y la F. Como ha obtenido 3  en los dados, debe descartar la carta situada más a la derecha, la E.

Luego, desplaza las cartas A, C y D a los espacios 4, 5 y 6, respectivamente.

Ana roba nuevas cartas de una en una, que revela y coloca, de derecha a izquierda, en los espacios que han quedado vacíos: 3, 2 y 1.

Si en este proceso se revela una carta de conquista, se detiene la reposición de cartas y se produce un fin de ronda.



CONQUISTA DE NUEVOS TERRITORIOS



Al revelar una carta de conquista se activa el fin de ronda, o de partida si se trata de la tercera carta de conquista.

Los clanes pasan a controlar los Nuevos Territorios en los que tienen mayoría de exploradores. Cada jugador recupera sus exploradores y coloca los Nuevos Territorios conquistados en su campamento.

En caso de empate o de Nuevos Territorios sin explorar, se descartan y se dejan en la caja.

Todos los exploradores vuelven a sus campamentos.

Revelad otros cuatro Nuevos Territorios y colocadlos en los espacios ahora vacíos.

Descartad la carta de conquista y acabad de rellenar la hilera de cartas.

La partida prosigue del modo habitual, con el turno del siguiente jugador.

Nota: algunos elementos del juego permiten tomar el control de un Nuevo Territorio en caso de empate.

Ejemplo

1 Ningún clan ha tomado el control de este Nuevo Territorio, pues ninguno tiene mayoría de exploradores. El territorio se descarta.



2 Ningún clan ha tomado el control de este Nuevo Territorio, pues no hay ningún explorador. El territorio se descarta.



3 El clan gris tiene mayoría y toma el control de este Nuevo Territorio. Lo coloca en su campamento.





FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se revela la tercera carta de conquista.

¿Cómo se termina la partida?

La ficha de primer jugador permite recordar quién empezó la partida.

- a) Si la tercera conquista se produce tras el turno del segundo jugador, la partida termina de inmediato, pues ambos clanes han jugado el mismo número de turnos.
- b) Si la tercera conquista se produce tras el turno del primer jugador, el segundo jugador tiene que jugar su último turno (véase a continuación).

Último turno para el segundo jugador

Juega tu turno del modo normal. En este momento, ya no quedan Nuevos Territorios donde colocar exploradores y la pila está vacía. Si quieres colocar exploradores, deberás hacerlo en los espacios vacíos que hay donde estaba situada la pila.



En estos espacios se indica que:

- un explorador otorga un punto en el recuento final;
- dos exploradores otorgan tres puntos en el recuento final.

Puedes ocupar los dos espacios, con tres exploradores en total, para obtener cuatro puntos.

Una vez finalizado el último turno, podréis determinar qué clan es el vencedor.

El clan vencedor

Para determinar el clan vencedor, sumad los puntos de las cartas y, luego, los de los Nuevos Territorios. El clan que tenga más puntos es el vencedor de la partida y se convierte en el clan más poderoso de 2471.



CONSEJOS ANTES DE VUESTRA PRIMERA PARTIDA

- Pensad en reservar espacio suficiente para lanzar los dados.
- Antes de lanzar los dados, fijaos en las cartas y en los Nuevos Territorios disponibles y pensad cómo podréis obtener los que más os interesan.
- Al empezar la partida, mientras preparáis el juego, dejad la caja del juego de pie sobre la mesa con los camiones cisterna en el interior; así ya estarán llenos de KERO y listos para su uso.
- En el primer turno no hay ninguna necesidad de usar bidones para repostar, pues el camión ya está lleno de KERO. Es mejor que empleéis los bidones para usar los dados especiales, pues aportan más recursos y permiten acceder a acciones gratuitas y bonificaciones.
- Finalmente, no os olvidéis de que las tres cartas de conquista se mezclan al azar en el mazo, de modo que el final de una ronda puede llegar en cualquier momento. Id vigilando siempre el número de cartas que ya se han revelado...

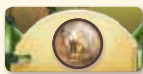
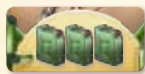
¿Estáis dispuestos a enfrentaros en esta lucha de clanes?



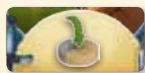


DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

CARTAS



Recibes el número indicado de bidones o de tuareks.



Coloca gratuita e inmediatamente el número indicado de exploradores en los Nuevos Territorios que quieras.



Reposta gratuita e inmediatamente tu camión con KERO, usando los ocho dados.



Estas cartas solo otorgan puntos.

HABILIDADES PERMANENTES



Añade gratuitamente a tu tirada el dado especial indicado (aquí, el azul).



Añade gratuitamente el recurso indicado al resultado de tus dados (aquí, un trigo).



Puedes transformar todos o parte de tus recursos de trigo en la misma cantidad de bidones.



En caso de empate, tomas el control de uno de los Nuevos Territorios empatados. Tiene que haber exploradores en ese Territorio.



Al principio de cada turno, recibes un bidón.

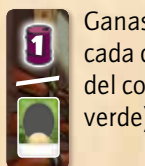
CARTAS «¡NO PASARÁN!»



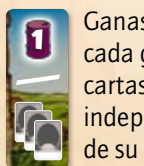
Hay cinco copias de esta carta en la baraja. Al final de la partida, otorgan una cantidad de puntos que depende del número de cartas «¡No pasarán!» que tengas.

Ejemplo: tres cartas «¡No pasarán!» otorgan nueve puntos al final de la partida.

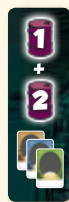
LOS NUEVOS TERRITORIOS



Ganas un punto por cada carta que tengas del color indicado (aquí, verde).



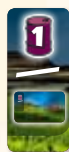
Ganas un punto por cada grupo de tres cartas que tengas, independientemente de su color.



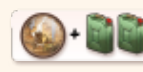
Ganas un punto, más dos adicionales si tienes, como mínimo, una carta de cada color.



Ganas un punto, más tres adicionales si tienes, como mínimo, cuatro cartas del mismo color.



Ganas un punto por cada Nuevo Territorio que controles, este incluido.




Recibes el número indicado de bidones o de tuareks.

TUAREKS



Juega este tuarek antes de lanzar los dados para añadir dos dados especiales de los colores que quieras.



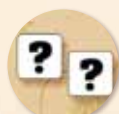
Juega este tuarek antes de lanzar los dados y déjalo boca arriba delante de ti. Te permite volver a lanzar los dados con .



Juega este tuarek cuando tu oponente quiera repostar KERO. Lanza solamente los cinco dados blancos en lugar de los ocho habituales para ese repostaje.



Juega este tuarek para desplazar a uno o dos de tus exploradores entre los Nuevos Territorios que quieras.



Juega este tuarek después de lanzar los dados para añadir dos recursos que quieras a los ya recabados (excepto bidones).



Juega este tuarek antes o después de lanzar los dados. Repostas KERO gratuitamente con los ocho dados, una sola vez.



Juega este tuarek para retirar a un explorador enemigo del Nuevo Territorio que quieras. El clan oponente recupera a su explorador y, como compensación, le das dos bidones...



Juega este tuarek para descartar una carta adicional al final de tu turno. Esto te permite, por ejemplo, eliminar una carta potencialmente útil a tu oponente o también acelerar el ritmo de la partida.

¿Preguntas? ¿Observaciones? ¿Consejos?

Podéis poneros en contacto con nosotros a través de la página web www.hurricangames.com