

SAQUEO

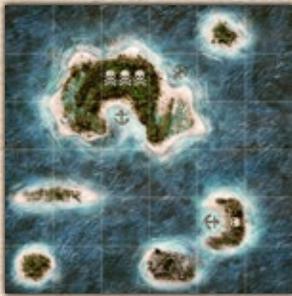
LA VIDA DE UN PIRATA

REGLAS DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Aventuras y riquezas le esperan a cualquier intrépido lo suficientemente valiente para tomar el timón y liderar una flota. Hacer la guerra contra capitanes rivales. Construye y mejora tus naves con mástiles y cañones para incrementar la velocidad y la potencia de disparo. Conquista islas y explota la tierra para obtener recursos valiosos. Navega aguas peligrosas y evita las impredecibles tormentas. ¿Eres lo suficientemente despiadado para prevalecer? ¿Buscas oro e infamia? Si dominar los mares es tu ambición, es momento de soltar al pirata que llevas dentro. ¡Es el momento de saquear!

COMPONENTES



6 losetas del tablero



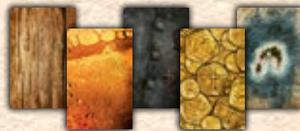
10 cuadros laterales



4 cuadros para las esquinas



2 brújulas giratorias



150 cartas de recursos



56 cartas de puntos por saqueo



55 cartas del tesoro



18 barcos



36 banderas



6 guías de referencia



18 clavijas de mástil



18 clavijas de cañón



36 clavijas de vida



1 tormenta



4 señaladores X para marcar el lugar



1 dado de ataque



1 dado de defensa



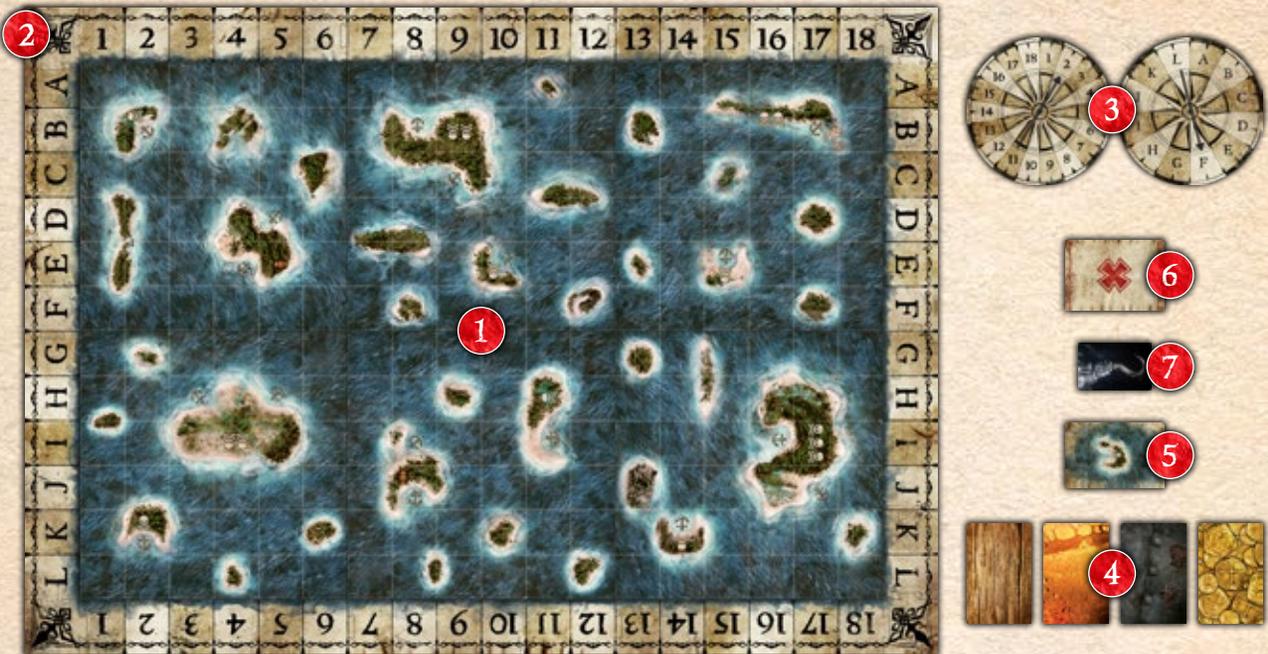
1 dado de navegación

ÍNDICE

2. Preparar el juego, objetivo.
3. Barcos, navegando tu flota.
4. Comienzo del juego, revisión de los turnos
5. Construyendo tu flota, tipos de islas.
6. Conquistando islas.
7. Batallando contra barcos.
8. Comerciar, amenazar, sobornar, tratados.
9. Marcas X y cartas del tesoro.
10. La tormenta.
11. Un capitán sin barco.
12. Variante para dos jugadores.
13. Consejos para mejorar el juego, estrategia general.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1) Baraja y organiza los seis cuadros del tablero en un rectángulo 2x3 para crear un mapa único.
 - Lo fortuito te permite tener un mapa diferente cada vez que juegas.
 - El juego entre dos jugadores usa un tablero menor. Ve la página 12 para su preparación y variaciones.
- 2) Coloca y conecta los cuadros alfanuméricos laterales alrededor del mapa.
- 3) Coloca las brújulas giratorias a la mano.
- 4) Apile un mazo de diez cartas de recursos por cada tipo de recurso: madera, hierro, ron y oro. Boca arriba.
- 5) Baraja y apila las cartas de recursos restantes. Colócalas boca abajo.
- 6) Baraja y apila las cartas del tesoro. Colócalas boca abajo.
- 7) Apila las cartas de puntos por saqueo.



OBJETIVO

El objetivo es conseguir diez puntos por saqueo. El primer jugador que consiga diez puntos por saqueo es de inmediato declarado ganador. Los puntos por saqueo se acumulan como sigue:

- Cada barco que tienes actualmente en tu flota cuenta como un punto por saqueo.
- Cada isla que actualmente posees cuenta como un punto por saqueo.
- Cada carta de puntos por saqueo en tu posesión cuenta un punto por saqueo. Las cartas de puntos por saqueo se ganan como sigue:
 - > Ganas una carta de puntos por saqueo al hundir la nave de otro jugador en batalla.
 - > Las cartas del tesoro pueden premiarte con una carta de puntos por saqueo.
 - > Puedes intercambiar cincooros por una carta de puntos por saqueo. Esto se conoce como, enterrar un tesoro. Puedes hacerlo en cualquier momento durante tu turno.

Debes colocar todas las cartas de puntos por saqueo claramente frente a ti para que los demás las vean. No necesitas colocar estas cartas en tus barcos o islas, sencillamente suma el número a tu puntuación total.

Ejemplo: Si tienes dos islas y dos barcos en el mapa y has obtenido tres cartas de puntos por saqueo (quizás de haber enterrado un tesoro dos veces y haber hundido un barco enemigo en batalla), entonces tienes un total de 7 puntos por saqueo.



BARCOS

Cada jugador empieza con un barco. Puedes construir barcos adicionales, pero no puedes tener más de tres barcos en tu flota. Los barcos se pueden mejorar aumentando cañones, mástiles y vidas.

- Los barcos empiezan con tres vidas. Nunca puedes tener más de tres vidas por barco.
- Los barcos no empiezan con cañones. Puedes construir dos cañones por barco.
- Los barcos no empiezan con mástiles. Puedes construir dos mástiles por barco.

Sólo puedes mejorar barcos de tu propia flota. Una vez que se aumenta una clavija a un barco, no puedes mover esa clavija a un barco diferente.

Si una vida se pierde al jugar, remueve la clavija correspondiente. Si pierdes las tres vidas, tu barco se hunde y se remueve del mapa. Todos los mástiles y cañones del barco hundido se regresan al suministro general.



Barco nuevo



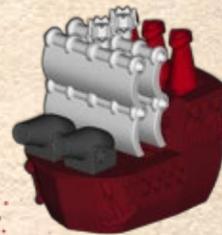
Vida



Cañón



Mástil



Barco mejorado al máximo

NAVEGANDO TU FLOTA

El mapa está dividido en espacios cuadrados. Tiras el dado de navegación para mover tus barcos. El número del dado es igual al número de lugares que puedes mover dentro de tu flota. (Ejemplo: Tienes dos barcos y tiras cinco. Puedes mover un total de cinco espacios entre los dos barcos.) Cada mástil permite que el barco se mueva un espacio extra.

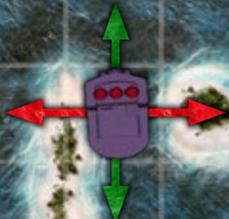
- Puedes mover tus barcos en cualquier orden, así como alternar entre ellos.
- Puedes mover menos espacios por cualquier razón.
- No puedes mover diagonalmente.
- No puedes navegar a través de un espacio ocupado por otro barco. Un espacio en el mapa sólo puede ser ocupado por un barco a la vez.
- No puedes navegar sobre islas o a través de barreras de tierra. Para que un espacio en el mapa se considere navegable, el espacio debe tener, en su mayoría, agua.
- Puedes atracar o entrar y salir de los puertos. Los puertos están señalados por el símbolo del ancla.



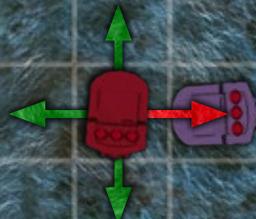
Dado de navegación



No se puede navegar diagonalmente



No se puede navegar sobre tierra



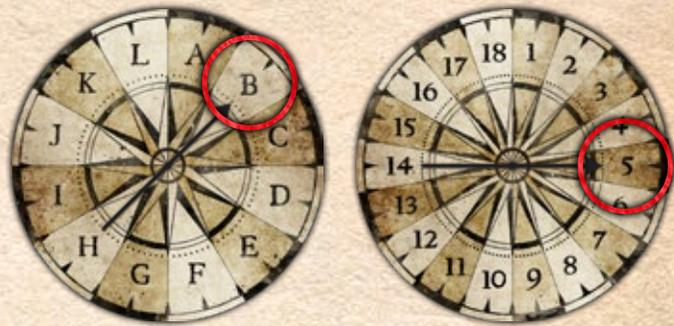
No se puede navegar a través de otro barco



Se puede entrar y salir de los puertos

EMPEZANDO EL JUEGO

- 1) Cada jugador selecciona el color de su juego de barcos y banderas.
 - Toma con confianza una guía de referencia para ayudarte durante el juego.
- 2) Gira las brújulas para determinar la colocación de tres de las señales X.
 - Las brújulas proporcionan coordenadas alfanuméricas (Ejemplo: Fila B, Columna 5).
 - Gira las brújulas y coloque cada X por separado.
 - Si se juega con cinco o seis jugadores, poner una X más.
- 3) Determina la colocación de la tormenta girando las brújulas.
 - El centro de la tormenta se coloca en la coordenada obtenida.
 - La tormenta no puede inicialmente cubrir el puerto de una isla de una calavera. Si esto ocurre, gira las brújulas de nuevo y reubica la tormenta.
- 4) Cada jugador escoge una isla de donde arranca.
 - Para determinar el orden, cada jugador tira un dado. El número más alto es el primero en escoger. Luego se procede en contra de las manecillas del reloj.
 - Sólo puedes escoger entre las islas con una calavera.
 - Planta tu bandera de color sobre la isla elegida para demostrar pertenencia.
- 5) Cada jugador coloca un barco en el muelle de su isla.
 - Cada barco empieza con tres clavijas de vida.
- 6) Cada jugador toma tres cartas de recursos.
 - Toma del montón boca abajo, así las cartas saldrán al azar.
 - No le muestres tu mano a los demás.
- 7) El último jugador en escoger isla es el primero en empezar el juego.
 - Los turnos proceden en la dirección de las manecillas.



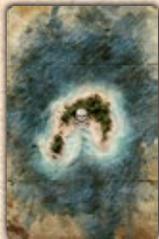
Las coordenadas alfanuméricas ofrecen la intersección de una fila y una columna. Ejemplo: Si la brújula marca B-5, colocar donde se intersectan la fila B y la columna 5 en el mapa.

DESCRIPCIÓN DEL TURNO

- 1) Empieza tu turno tomando una carta de recursos del montón boca abajo por cada isla que tengas. Añade estas cartas a tu mano. Las cartas de recursos se usan para construir y mejorar barcos. Puedes construir en cualquier momento durante tu turno y construir varias veces.
- 2) Tira el dado de navegación y mueve tu barco(s). A medida que navegas tu barco(s) a través del mapa, hay varias interacciones que pueden ocurrir:
 - Atacar y conquistar una isla.
 - Batallar con un barco enemigo.
 - Comerciar.
 - Buscar un tesoro.Tener una interacción no termina tu turno. (Ejemplo: Tiras un cuatro. Si mueves un espacio y atacas, todavía puedes mover tus tres espacios restantes.) Puedes empezar con una interacción antes de mover y puedes tener varias interacciones durante tu turno.
- 3) Tu turno puede terminar de las siguientes maneras:
 - Por instrucción de una carta del tesoro.
 - Tu último barco se hunde.
 - Has concluido de mover barcos, acabaste de construir o no tienes más interacciones.

CONTRUYENDO TU FLOTA

Un capitán pirata formidable debe expandir y mejorar continuamente su flota. En tu turno, puedes intercambiar cartas de recursos para construir y mejorar barcos. Diferentes cosas cuestan variadas cantidades de recursos. Hay cuatro tipos de recursos: madera, hierro, ron y oro.



Reverso de la carta



Madera



Hierro



Ron



Oro

Anuncia lo que intentas construir y coloca las cartas de tus recursos con la cara hacia arriba en los mazos individuales correspondientes. Esto permite a los demás jugadores confirmar que has hecho el pago apropiado. Ya puedes recoger el artículo que construiste. Las mejoras sólo se hacen a un barco individual, no a la flota entera. Acuérdate de apegarte a los límites de mejora de tu barco.

BARCO

Precio en recursos: 2 Madera, 1 Hierro, 2 Oro



Coloca tu barco recientemente adquirido en uno de tus puertos disponibles o en cualquier espacio marítimo contiguo a uno de tus otros barcos. Los barcos empiezan con tres vidas. Si construyes un barco después de haber tirado el dado de navegación, ese barco no se puede mover, pero puede tener interacciones.

MÁSTIL

Precio en recursos: 1 Madera, 2 Ron



Mete una clavija de mástil en tu barco. Al navegar, cada mástil permite que el barco avance un espacio extra. Si construyes un mástil después de haber tirado el dado de navegación, no puedes mover el barco un espacio extra.

CAÑÓN

Precio en recursos: 2 Hierro, 1 Ron, 1 Oro



Inserta una clavija de cañón en tu barco. En batalla, cada cañón aumenta un punto a tu tirada del dado.

VIDA

Precio en recursos: 1 madera, 1 hierro, 1 ron, 1 oro



Inserta una clavija de vida en tu barco para restaurar su salud.

TIPOS DE ISLAS

Estos mares son más que mar abierto. Tienen islas que pueden ser explotadas y/o evitadas. Para interactuar con una isla, debes tener un barco situado en su puerto. Los espacios en puerto son representados por el símbolo del ancla. Un símbolo de ancla diagonal significa que se puede entrar al puerto desde múltiples direcciones. Hay cuatro tipos de islas:

- 1) Isla con recursos:** Cualquier isla señalada con una calavera. Estas pueden ser conquistadas y proporcionar recursos a su dueño. Una isla sólo puede tener un dueño.
- 2) Islas de comercio:** Cualquier isla señalada con un barril. Éstas no se pueden adquirir, pero permiten comerciar.
- 3) Isla normal:** Éstas simplemente ocupan espacio y bloquean tu curso.
- 4) Barrera de tierra:** Éstas no ocupan un espacio, pero limitan hacia donde te puedes mover.



CONQUISTANDO ISLAS

Para controlar el mar, debes conquistar tierra. Las islas con recursos pueden ser atacadas y conquistadas. Ser dueño de islas te permite recibir cartas de recursos al comienzo de tu turno. Recibes una carta de recursos por cada isla que posees.



Ejemplo: Si posees dos islas, toma dos cartas de recursos al comienzo de tu turno.

Las islas con recursos sólo se defienden, nunca pueden iniciar un ataque. Cada isla tiene cierto número de calaveras, lo que representa la fortaleza de la isla. Mientras más calaveras, será más fuerte y más difícil de conquistar. Para conquistar una isla, sigue los siguientes pasos:

- 1) Tu barco debe estar en el puerto de la isla. Para atacar, tira el dado de ataque.
 - 2) La isla debe entonces contraatacar tirando el dado de defensa.
 - Si la isla no tiene dueño, el jugador a tu izquierda tira en nombre de la isla.
 - Si la isla tiene dueño, éste tira el dado.
 - 3) Calcula tu puntuación y la de tu oponente.
 - Por cada cañón en tu barco, añade un punto a tu tiro.
 - Por cada calavera en la isla, añade un punto al tiro de tu oponente.
 - 4) La puntuación más alta gana la batalla. Los empates siempre favorecen al atacante.
 - Si conquistas la isla, coloca tu bandera encima de ella (y remueve la bandera del dueño anterior, si había alguno). El total de tus puntos por saqueo se ha incrementado por uno.
 - Si pierdes, remueve una vida de tu barco.
 - Si tu barco pierde su última vida, tu barco se hunde y se remueve del mapa. Si la isla tiene dueño, éste gana una carta de puntos por saqueo.
 - 5) La batalla ha terminado.
 - Tu barco no puede atacar esta isla de nuevo durante tu turno.
 - Tu barco puede avanzar para atacar otra isla.
 - Puedes usar otro barco de tu flota para atacar la misma isla.



La puntuación del barco es 3.
La puntuación de la isla es 5.

Gana la isla.



La puntuación del barco es 6.
La puntuación de la isla es 6.

El barco siempre gana el desempate.

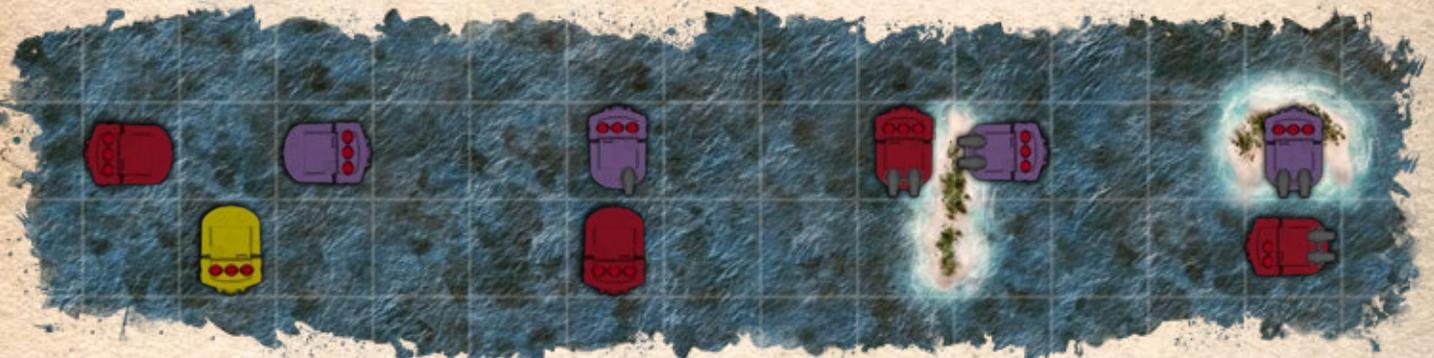


La puntuación del barco es 7.
La puntuación de la isla es 8.

Gana la isla.

ATACANDO BARCOS

Lo piratas despiadados eliminan a los enemigos del mar. Enfrenta a tus oponentes para dañar y hundir sus barcos. Para poder atacar, tu barco debe estar al lado del otro barco, en espacios contiguos no separados por tierra. No puedes atacar diagonalmente. Puedes atacar barcos atracados en el puerto.



Los jugadores no pueden atacar

Los jugadores pueden atacar

Los jugadores no pueden atacar

Los jugadores pueden atacar

Sólo puedes atacar durante tu turno. Para empezar la batalla, sigue estos pasos:

- 1) Tiras el dado de ataque.
- 2) Tu oponente tira el dado de defensa.
- 3) Calcula tu puntuación y la de tu oponente.
 - Por cada cañón en tu barco, aumenta un punto a tu tiro.
 - Por cada cañón en el barco enemigo, aumenta un punto a su tiro.
- 4) La puntuación más alta gana la batalla. Los empates siempre favorecen al atacante.
 - Si ganas, remueve una vida del barco enemigo.
 - Si el barco enemigo pierde su última vida, su barco se hunde y se saca del mapa. Tú ganas una carta de puntos por saqueo.
 - Si pierdes, remueve una vida de tu barco.
 - Si tu barco pierde su última vida, tu barco se hunde y se saca del mapa. Tu enemigo gana una carta de puntos por saqueo.
- 5) La batalla ha terminado.
 - Tu barco no puede atacar a este barco de nuevo durante tu turno.
 - Tu barco puede moverse para atacar a un barco diferente.
 - Puedes usar otro barco de tu flota para atacar al mismo barco.



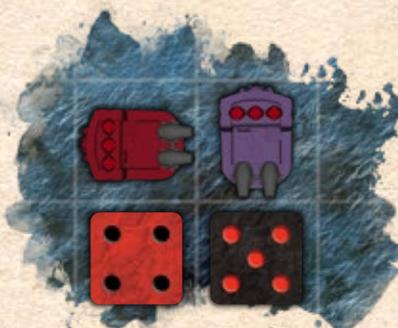
Dado de ataque

Dado de defensa



*La puntuación del atacante es 2
La puntuación del defensor es 1*

El atacante gana.



*La puntuación de atacante es 6
La puntuación del defensor es 7*

El defensor gana.



*La puntuación del atacante es 5
La puntuación del defensor es 4*

El atacante gana.

COMERCIO

Hasta el más sanguinario capitán sabe cuándo es mejor negociar. En tu turno, puedes ofrecer intercambiar cartas de recursos con otros jugadores. Puedes negociar con varios jugadores múltiples veces. Para realizar una transacción, debes estar en una de las siguientes posiciones:

- Puedes negociar con un jugador si estás en su puerto.
- Puedes negociar con un jugador que está en tu puerto.
- Puedes negociar con un jugador que está atracado en una isla de comercio.
- Puedes negociar con un jugador si tus barcos están uno al lado del otro, en espacios contiguos que no están separados por tierra.
- Si estás atracado en una isla de comercio, puedes negociar con todos los jugadores.
- Si estás atracado en una isla de comercio, puedes intercambiar cualquier par de cartas de recursos por una carta de recursos de tu preferencia. Descarta y toma de los mazos individuales de recursos.



Pueden negociar

Pueden negociar

Pueden negociar

Puede negociar con cualquiera

Intercambiar recursos con otros jugadores es una interacción abierta. Cuando haces una oferta, puedes declarar una propuesta específica o anunciar qué recursos buscas/ofreces. Escucha las contraofertas, negocia y acepta o rechaza el trato.

AMENAZANDO

Antes de atacar el barco de otro jugador o una isla, puedes escoger amenazar a ese jugador. Amenazar es cuando exiges recursos gratuitos o a bajo precio, a cambio de no atacar. (Ejemplo: Amenaza atacar un barco más débil a menos que ese jugador te dé dosoros)

Debes estar en una de las siguientes posiciones para poder amenazar:

- Tu barco está en su puerto.
- Tu barco está junto al de ellos, en espacios contiguos no separados por tierra.

SOBORNANDO

Si tu barco o isla está a punto de ser atacado, puedes ofrecer un soborno para evitar la batalla. Un soborno consiste en ofrecer recursos a tu oponente. Puedes ofrecer tantos recursos como quieras. Si el oponente rechaza tu oferta, puedes incrementar la oferta y volver a intentarlo.

Debes estar en una de las siguientes posiciones para ofrecer un soborno:

- Su barco está en tu puerto.
- Su barco está al lado del tuyo, en espacios contiguos no separados por tierra.

TRATADOS

Si exitosamente intercambias, amenazas o aceptas un soborno, entonces has establecido formalmente un tratado con ese jugador, que durará el resto de tu turno. Los tratados representan tiempos de paz. Durante un tratado, no puedes hacerle daño a ese jugador.

- No puedes atacar sus barcos.
- No puedes atacar sus islas.
- No puedes usar cartas del tesoro para impactar a ese jugador.

X MARCA DEL LUGAR & CARTAS DEL TESORO

Otra manera de ganar recursos y otros beneficios es buscar un tesoro. Si tu barco navega por el mismo espacio donde hay un señalador X, toma una carta del mazo de cartas del tesoro. Léela en voz alta con tu mejor voz de pirata e inmediatamente haz lo que dice la carta. Para descartarla, coloca la carta en el fondo del mazo.



Si la X está colocada en tierra, entonces tu barco simplemente necesita alcanzar un espacio contiguo para reclamar el tesoro. Sin embargo, no puedes reclamar el tesoro a través de una barrera de tierra.



No se puede reclamar *Se puede reclamar* *No se puede reclamar* *Se puede reclamar*

Mientras que la mayoría de las cartas del tesoro te recompensan con oro, hay algunas que tienen resultados indeseables. Cuando sigas las instrucciones, apégate a las siguientes reglas.

- Si eres premiado con recursos, toma cartas de los mazos individuales de recursos. Si pierdes recursos, descártalos en esos mazos.
- Si eres premiado con mejoras a los barcos, debes atenerte a los límites máximos de tu barco.
- Si tu barco es reubicado a tierra (o encima de otro barco), sencillamente escoge un espacio de mar contiguo para colocar tu barco.
- No obtienes puntos por saqueo por hundir otro barco por medio de una carta del tesoro.
- Si no puedes ejecutar totalmente las instrucciones de una carta del tesoro, debes ejecutar la porción que se pueda. (Ejemplo: Si tienes la instrucción de perder determinados recursos, pero no tienes lo suficiente, paga la porción que puedas y procede con el resto de las instrucciones.)

Algunas cartas del tesoro te permiten robar recursos de otros jugadores. Sin mostrar sus recursos, el jugador muestra sus cartas en abanico para que puedas elegir. No puedes pedir ver sus cartas, pero puedes solicitar recursos específicos. Tal vez el jugador quiera deshacerse de los recursos que desees, para no arriesgar que le robes sus recursos más preciados.

Después de descartar la carta del tesoro, inmediatamente debes reubicar el señalador X. Gira las brújulas para obtener nuevas coordenadas. Puedes continuar buscando tesoros durante lo que te queda de turno.

- Si la X se reubica debajo de uno de tus propios barcos, esto cuenta como encontrar un tesoro. Roba una carta del tesoro y reubica la X de nuevo.
- Si la X se reubica debajo de un barco enemigo, sólo se puede acceder a la X si tú, u otro jugador, hunden primero el barco. De otra manera, el oponente reclamará el tesoro al comienzo de su turno.
- Varias X pueden ocupar el mismo espacio. Hay que ocuparse de una X a la vez. La primera carta del tesoro puede prevenir que reclames la siguiente X

No tienes que tomar una carta del tesoro si no lo deseas. Quizás temes el resultado. Puedes sencillamente ignorar la X y continuar navegando.

LA TORMENTA

Es lo que todo pirata teme. La tormenta es un desastre natural móvil que plaga los mares. Navegar hacia adentro o afuera de ella cuesta dos cartas de recursos de tu elección (a menos que entres o salgas vía una carta del tesoro, lo que no cuesta nada). Ten cuidado, si estás en la tormenta sin recursos para salir, permanecerás atrapado hasta que la tormenta se mueva o hasta que ganes suficientes recursos.



Este movimiento cuesta dos recursos

Este movimiento cuesta cuatro recursos

Este movimiento cuesta dos recursos

Este movimiento no cuesta nada

Si la tormenta cubre un puerto, no se puede comerciar en ese puerto. Cuando la tormenta se aleje, puedes volver a comerciar en ese puerto. Esto incluye a las islas de recursos y de comercio.

No puedes reclamar una X, construir y colocar otro barco o interactuar con otros jugadores a través de la frontera de la tormenta. Puedes hacer todas estas cosas dentro de la tormenta, pero no a través de la frontera. (Ejemplo: Puedes atacar si tú y el enemigo se encuentran dentro de la tormenta).



Los jugadores no pueden atacar



El jugador no puede reclamar el tesoro



Los jugadores pueden atacar



El jugador puede reclamar el tesoro

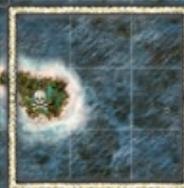
La tormenta puede hacer que una isla de recursos sea incapaz de proveer recursos. Si tu isla tiene todos sus puertos cubiertos por la tormenta, no puedes recolectar recursos de esa isla al comienzo de tu turno. La isla cuenta en cuanto al total de puntos por saqueo y puede ser conquistada por otro jugador.



La isla no provee recursos



La isla provee recursos



La isla provee recursos

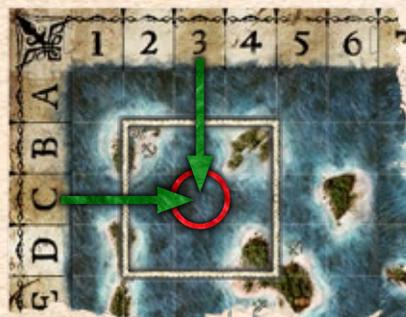


La isla no provee recursos

Quando es tu turno y tiras un uno con el dado de navegación, la tormenta se reubica.



Debes reubicar la tormenta antes de continuar con tu turno. Gira la brújula para determinar las nuevas coordenadas de la tormenta. El centro de la tormenta es colocado en el espacio designado. La tormenta puede colocarse sobre tierra y parte de ella puede salirse del mapa.



Si la brújula marca C-3, así es como se debe colocar la tormenta.



Si la brújula marca A-5, así es como se debe colocar la tormenta.

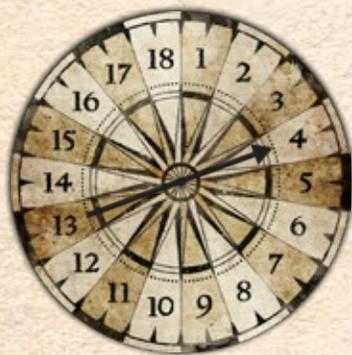
UN CAPITAN SIN BARCO

Si desafortunadamente te quedas sin barcos, no te desespere. Perder todos tus barcos es un suceso muy común. Cuando te quedas sin ningún barco, conduces tu turno como sigue:

- 1) Toma una carta de recursos por cada isla de tu propiedad como siempre.
 - Si no tienes islas ni cartas de puntos por saqueo, elige una carta de recursos de los mazos individuales.
- 2) Tira dos dados. Si resulta un doble, obtienes un nuevo barco.
- 3) Si no tiras algún doble, puedes elegir adquirir un barco de otras maneras:
 - Si tienes los recursos requeridos, puedes construir un barco.
 - Puedes intercambiar una carta de puntos por saqueo por un barco.
 - Puedes intercambiar cinco oros por un barco.
 - Puedes deshacerte de una isla. Remover tu bandera y obtener un barco.

Puedes comerciar con un jugador que esté atracado en tu puerto o atracado en una isla de comercio. Después de comerciar puedes elegir obtener un barco si es posible.

- 4) Sólo puedes adquirir un barco a través de este proceso. Tu barco empieza con tres vidas, pero no empieza con ningún mástil o cañón. Coloca tu barco recién adquirido en uno de tus puertos disponibles. Si no tienes puertos disponibles, gira las brújulas para determinar la posición del barco. Si las brújulas colocan tus barcos sobre tierra o sobre otro barco, escoge un espacio contiguo en el mar para colocar tu barco. Por ejemplo:



Si la brújula marca C-4, estas son las opciones para colocar tu barco.

- 5) Ahora que ya tienes un barco participando, tu turno procede como cualquier turno normal. Puedes navegar, construir y tener interacciones.
- 6) Si no adquieres un nuevo barco, repite este proceso en tu siguiente turno. Recuerda, otros jugadores pueden seguir interactuando contigo durante sus turnos:
 - Tus islas pueden ser amenazadas.
 - Tus islas pueden ser atacadas.
 - Puedes ofrecer sobornos.
 - Puedes comerciar
 - Puedes ser impactado por una carta del tesoro.

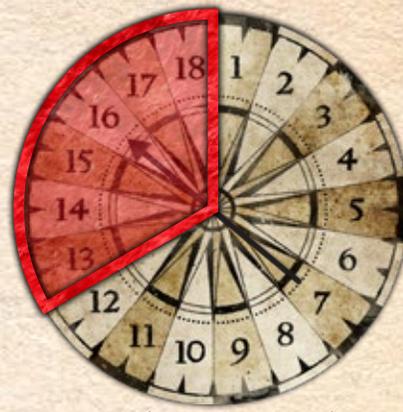
VARIANTE PARA DOS JUGADORES

Enfréntate a un solo bravucón, para jugar uno contra uno. Sólo necesitas modificar el tablero y alterar las reglas ligeramente.

- El tablero se modifica quitándole las dos losetas que contienen las islas de comercio. Sólo usa las losetas restantes para crear un mapa cuadrado 2x2. Ya no necesitarás los cuadros del 13 al 18. Si giras las brújulas y obtienes esos números, gira de nuevo.
- Sólo se colocan dos señales X en el mapa.



El mapa es más pequeño para habilitar a dos jugadores.



Si el número de la brújula marca 13-18, gira de nuevo.

VARIANTE PARA JUEGO EN EQUIPOS

El capitán más desagradable puede ser un aliado valioso. Durante el juego en equipos sigues operando como un jugador individual con tus propios barcos y banderas de un color, pero tú y tu(s) aliado(s) tramaran hacia el mismo objetivo. Los equipos se pueden configurar de tres maneras:

- 1) Dos equipos de dos jugadores. (Se juega a dieciséis puntos por saqueo).
- 2) Dos equipos de tres jugadores. (Se juega a dieciséis puntos por saqueo).
- 3) Tres equipos de dos jugadores. (Se juega a catorce puntos por saqueo).

Los equipos, y los jugadores de un equipo, alternan turnos. Asegúrate que los jugadores se sienten en consecuencia. Los puntos totales de un equipo se determinan por la suma de los puntos por saqueo de cada integrante. (Ejemplo: Si tú tienes ocho puntos por saqueo y tu compañero tiene tres puntos por saqueo, tu equipo tiene un total de once puntos por saqueo).

Puedes abiertamente elaborar una estrategia con tu compañero(s), pero sólo puedes comandar tu propia flota.

- No puedes mover o mejorar los barcos de tu compañero.
- No puedes atacar a tu compañero.
- Debes mantener tus cartas de puntos por saqueo separadas.

Las modificaciones a las reglas para juegos por equipo son como sigue:

- Aplican las reglas normales para comerciar, sin embargo, el comercio entre compañeros nunca puede resultar en más de un recurso de ganancia. (Ejemplo: Si le quieres dar a tu compañero tres recursos, tú debes recibir dos a cambio).
- Los tratados siguen durando sólo un turno, pero aplican a los equipos en general. (Ejemplo: Si estableces un tratado con un oponente, no puedes atacar a su compañero(s) tampoco).
- Si tu barco está en el puerto de tu compañero, tu compañero te puede dar la isla como regalo. Cambia su bandera por la tuya.



Dos equipos de dos jugadores

CONSEJOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE JUEGO

Para hacer que tu experiencia al jugar sea más divertida y eficiente, tenemos estas sugerencias:

- Si tienes varios barcos, pero usaste todo tu tiro del dado de navegación en un solo barco, recuerda revisar si tus otros barcos tienen mástiles. Todavía se pueden mover.
- Mover varios barcos puede ser problemático cuando hay mástiles involucrados. Puedes perder la cuenta en el proceso. Para resolver esto, siempre cuenta el movimiento por tener un mástil primero y luego el movimiento que marca el dado. (Ejemplo: Tienes dos barcos, cada uno con un mástil y tiras un cinco. Cuando muevas el primer barco: mástil, uno, dos. Luego al mover el siguiente barco: mástil, tres, cuatro, cinco).
- No uses el dado de navegación para batallar, podrías no recordar cuántos espacios puedes recorrer después. El dado de navegación siempre servirá como recordatorio de lo que tiraste.
- Si el mazo de recursos boca abajo se está agotando, reabastecer con los montones de recursos individuales. Deja diez cartas por recurso individual y baraja el resto en el mazo boca abajo.
- Aunque el juego estándar se juega a diez puntos por saqueo, el sistema de puntuación es flexible. Puedes jugar por un total diferente o simplemente se puede poner un límite de tiempo y el que tenga más puntos al terminar el tiempo gana.

ESTRATEGIA GENERAL

Para ayudarte a iniciar tu conquista de los mares, te damos unos consejos útiles.

- Usar tus recursos para comprar una vida no es siempre la mejor inversión. Asegúrate de revisar los alrededores de tus barcos para ver si estás en peligro de ser atacado en ese turno.
- Construir un mástil después de haber tirado el dado de navegación no es un uso efectivo de los recursos. Considera ahorrar esos recursos hasta el comienzo de tu próximo turno.
- Aunque tengas espacios restantes para navegar, considera terminar tu turno con tu barco atracado en una isla de comercio. De esta forma serás capaz de comerciar durante la ronda completa.
- Si crees que alguien te va a atacar y hundir tu barco en su próximo turno, considera atacar primero cuando todavía tienes la ventaja de los desempates.
- Cuando no tienes barcos y eliges adquirir uno nuevo, considera deshacerte de una isla si tu oponente está a punto de conquistarla.
- Obtener cartas de puntos por saqueo es una manera más segura de asegurar tu marcador total, ya que tus islas y barcos pueden ser conquistados y hundidos por tus oponentes.

CREDITS

Diseñador del juego
K.C. Schrimpl

Concepto del juego
Cameron Ring
K.C. Schrimpl

Diseñador gráfico
Chris Doughman

Escultores digitales
Ben de Bosdari
Francesco Pizzo

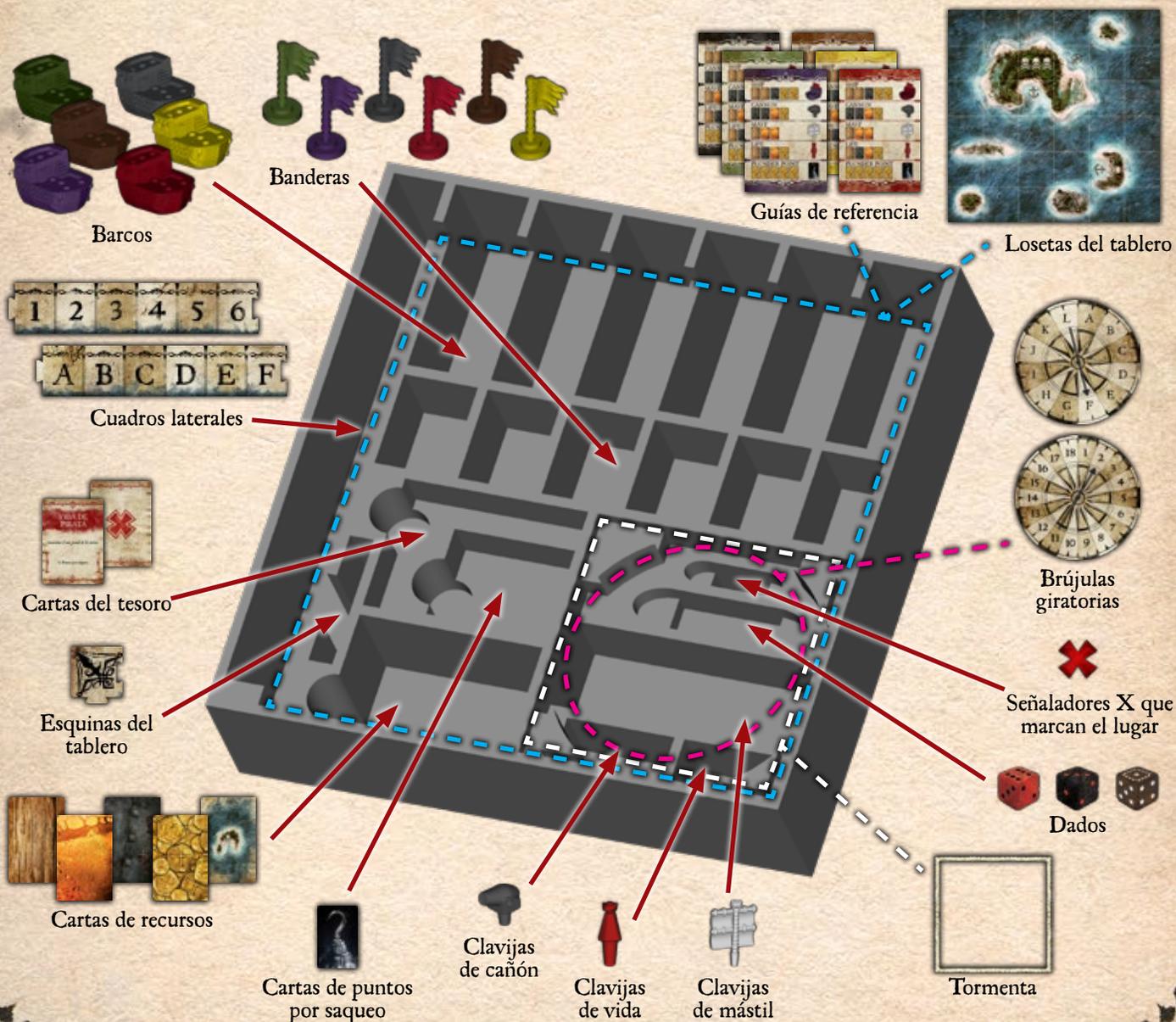
Principales jugadores de prueba
Larry Ring
Corey Schrimpl
Chris Whitesides

Página web
www.lostboyentertain.com

Traductor
Roberto Medina

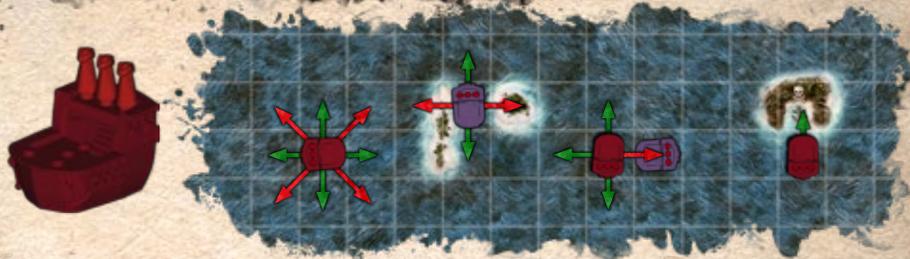
LOST BOY ENTERTAINMENT

© 2020 Lost Boy Entertainment LLC. Todos los derechos reservados.



RESUMEN DEL JUEGO

- 1) Cada jugador empieza con un barco que tiene tres vidas. Si pierdes las tres vidas, tu barco se hunde. Tiras un dado para mover el barco(s). El número que tiras indica el número de espacios que puedes avanzar con tu flota. No puedes navegar diagonalmente, a través de tierra o a través de otro barco. Puedes entrar y salir de los puertos.



- 2) Cada jugador empieza con una isla de una calavera. Puedes conquistar islas adicionales y robar islas de otros jugadores. Para indicar propiedad de una isla, planta tu bandera de color.



- 3) Las islas con calaveras proporcionan recursos. Al comenzar tu turno, obtienes una carta de recursos por cada isla que te pertenece. Hay cuatro tipos de recursos: madera, hierro, ron y oro.



- 4) Usas recursos para construir y mejorar tus barcos. Cada mástil permite que tu barco se mueva un espacio adicional. Cada cañón aumenta en uno tu ataque. También puedes construir una vida. Puedes construir barcos adicionales, pero no puedes tener más de tres barcos en tu flota.



Límites de barcos:

- Hasta tres vidas
- Hasta dos cañones
- Hasta dos mástiles

- 5) Para conquistar una isla, debes estar en el puerto (símbolo de ancla). Tú y tu oponente tiran un dado. Cada cañón aumenta uno a tu tiro. Cada calavera aumenta uno a su tiro. El marcador más alto gana. Los empates los gana el atacante.



La puntuación del barco es 7
La puntuación de la isla es 6

Gana el barco

- 6) Para atacar a un barco, tienes que estar junto a ese barco. Tú y tu oponente tiran un dado. Aumentar los bonos por tener cañones. Gana el más alto. El empate lo gana el atacante. El perdedor remueve una vida.



La puntuación del atacante es 5.
La puntuación del defensor es 4.

El atacante gana.

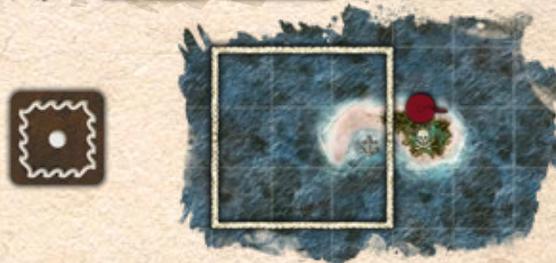
- 7) Puedes comerciar recursos con otros jugadores si estás junto a sus barcos o en sus puertos. Puedes comerciar con cualquiera si estas atracado en una isla de comercio. También puedes intercambiar dos cartas de recursos cualquiera por una en la isla de comercio.



- 8) Llega a una X y toma una carta del tesoro, que da recompensas valiosas. Reubica la X usando las brújulas giratorias, que nos dan las coordenadas alfanuméricas.



- 9) Si la tormenta cubre un puerto, no se puede comerciar en ese puerto. Si la tormenta cubre todos los puertos de una isla, no se pueden sacar recursos de esa isla. Entrar o salir de la tormenta cuesta dos cartas de recursos. Cuando es tu turno y tiras un uno, la tormenta se reubica de inmediato usando las brújulas giratorias.



- 10) El objetivo es juntar diez puntos por saqueo. Cada barco en tu flota y cada isla en tu poder cuenta un punto. Gana puntos adicionales hundiendo enemigos, intercambiando cincooros y vía cartas del tesoro.



7 puntos por saqueo totales.

CARTAS DEL TESORO

A PIRATE'S LIFE - VIDA DE PIRATA

Encuentras el más grande de los tesoros.

[+1 Punto por saqueo]

ARRR - ARRGH

Los gritos de tu tripulación asustan a un barco cercano.

[+2 Oro. Mueve un barco enemigo hasta tres espacios.]

BAD FORM - MALOS MODALES

Confiraron en ti para proteger una reserva, pero tú no eres leal.

[Roba una carta de recursos de cada enemigo.]

BAITED - CARNADA

No encontraste nada aquí, así que esperas a otro cazador de fortuna.

[Roba dos cartas de recursos de un oponente.]

BERTH - ATRACAR

Después de un recorrido largo podrías descansar un poco.

[+2 Oro. Atraca tu barco en cualquier puerto disponible. Se acabó tu turno.]

BLACKOUT - APAGÓN

Este recorrido está lleno de bondad líquida. Celebras fuerte y te quedas dormido al timón.

[+3 Ron. Usa las brújulas para reubicar tu barco. Se acabó tu turno.]

BOOTLEG - CONTRABANDO

Saqueas a unos traficantes de ron. Una tripulación borracha, es feliz.

[+2 Ron]

CANNONBALL - BALA DE CAÑÓN

Tus buzos descubren artillería oxidada al fondo del mar.

[Añade un cañón a cualquier barco de tu flota.]

CARGO - CARGO

Atacas una embarcación de provisiones y los dejas secos y a la deriva.

[+1 Madera +1 Hierro +1 Ron]

CASTAWAY - NAUFRAGO

Encuentras algunos canallas dados por muertos. Felices, se unen a tus filas.

[Añade una vida a cualquier barco de tu flota.]

CHEST - COFRE

Está lleno de riquezas el cofre. Disfruta el botín.

[+3 Oro]

CURSED - MALDITO

Este cofre tiene tallada una advertencia, pero no haces caso. Pagas el precio por tu avaricia.

[+4 Oro. Tu barco pierde una vida.]

CUTLASS - ALFANJE

Acabas con los perros guardianes de este tesoro y fundes sus armas.

[+2 Hierro +1 Oro]

DINGHY - BOTE

Encuentras un bote abandonado, lo desmantelas para usar sus partes.

[+2 Madera +1 Hierro]

DOUBLOONS - DOBLONES

Prometes vaciar estos mares hasta la última moneda.

[+1 Oro]

DRINK UP - A BEBER

Encuentras barriles de bebida a la deriva. No desperdicias ni una gota ni una barrica.

[+1 Madera +1 Ron]

GAMBIT - TÁCTICA

Mantienes a raya a la inquieta tripulación con tu propio oro, esperando encontrar más.

[Tira un dado. 4 o más duplica tu oro. 3 o menos, pierdes todo tu oro.]

GODFORSAKEN - OLVIDADOS

Sin tesoro, sin viento. Quizá estés aquí un rato. Tus recursos escasean.

[Tira un dado. Pierdes ese número de cartas de recursos. Tú escoges qué cartas.]

GREAT WHITE - TIBURÓN BLANCO

El tesoro está en aguas infestadas de tiburones. Curas las heridas con alcohol y un cuchillo caliente.

[-1 Hierro -1 Ron +3 Oro]

HAIL TO THE THIEF - SALVE AL LADRÓN

No hay recompensa pirata que esté fuera de tu alcance.

[Todos los jugadores enemigos te dan todo su oro.]

HOIST THE MIZZEN - LEVEN ANCLAS

Parece que otro barco perdió su vela en la tormenta. Ahora será tuya.

[Añade un mástil a cualquier barco de tu flota.]

I AM THE STORM - SOY LA TORMENTA

Tu mapa falso aleja al enemigo de la recompensa y lo lleva a aguas turbulentas.

[+2 Oro. Coloca el barco de un enemigo en la tormenta.]

LAIR - GUARIDA

El escondite secreto de tu oponente ya no es secreto.

[Elige a un oponente para que te dé todo su oro.]

LAND HO - TIERRA A LA VISTA

Este cofre tiene un mapa que lleva a tierras sin descubrir.

[Mueve tu barco a un puerto accesible de una isla sin dueño.]

LOOT - BOTÍN

Interceptas provisiones del enemigo y te las quedas.

[Todos los contrincantes te deben dar un recurso de tu preferencia.]

MAN OVERBOARD - HOMBRE AL AGUA

Tu vigía ha sido arrojado de su puesto. Salva al marinero o mantén el curso hacia el oro.

[+3 Oro y tu barco pierde una vida. --o--
Acaba tu turno.]

MESSAGE IN A BOTTLE - MENSAJE EN UNA BOTELLA

Una misiva flotante revela el paradero de una reserva pirata secreta.

[Roba tres cartas de recursos de un enemigo.]

MIDAS - MIDAS

Si lo que quieres es oro, oro encuentras. Serás tocado por una maldición antigua.

[Cambia todos los recursos de tu mano en oro.]

MIRAGE - ESPEJISMO

Divisas un tesoro, pero lo que ves no es nada realmente.

[Tu turno llegó a su fin.]

MUTINY - MOTÍN

Al no encontrar un tesoro la tripulación se amotina. Es costoso someterlos.

[-1 Hierro -1 Ron -1 Oro]

NOTORIOUS - CÉLEBRE

Tu fama y leyenda crecen sin cesar. Los marinos se apuran a unirse a tu flota.

[+1 Oro. Roba una vida de un barco enemigo y añádela a tu flota. (Si el barco se hunde no ganas un punto por saqueo.)]

PEG LEGS - PATA DE PALO

La batalla por el tesoro costó algunas extremidades. Aprenderán a vivir con astillas.

[-1 Madera +3 Oro]

PILLAGE - PILLAJE

Tomas lo que necesitas y luego tomas más.

[+1 Madera +1 Hierro +1 Oro]

PLUNDER - SAQUEO

Estas aguas no son para los débiles. No hay tesoro seguro.

[Roba una carta de puntos por saqueo de un enemigo.]

PURSE - FONDOS

El esqueleto que abraza el tesoro no lo va a extrañar.

[+2 Oro]

ROYAL NAVY - MARINA REAL

No aprecian tus trucos de pirata. Quizá un soborno aplaque sus armas.

[Tu barco pierde una vida a menos que prefieras perder todo tu oro. Si no tienes oro, pierde una vida.]

SALVAGE - RESCATE

Descubres los restos de un barco destrozado. Hay suficientes escombros que rescatar.

[+2 Madera +2 Hierro]

SCURVY - ESCORBUTO

Encuentras el tesoro, pero tu travesía está plagada de enfermedad.

[+3 Oro. Tu barco pierde una vida.]

SKEWER - BROCHETA

El marinero de agua dulce que te llevo a este tesoro vacío, será empalado para advertir a otros.

[-1 Hierro]

SORROW - PENA

El cofre está vacío y la moral baja. Dejas que la tripulación ahogue las penas.

[-2 Ron]

STANDOFF - ENFRENTAMIENTO

Te atrapan robando la guarida de otro capitán. Habrá batalla por el oro.

[Escoge un enemigo. Los dos tiran un dado. El número más alto gana el oro del otro. Tú ganas el empate.]

TAKEOVER - TOMAR EL CONTROL

Una orilla distante te llama la atención. Tu enemigo prefiere reubicarse que morir.

[Si lo decides, cambia una de tus islas por la de un enemigo.]

TELL NO TALES - NO DIGAS

Asegúrate de ser el único que sabe dónde está este el tesoro.

[+3 Oro. Elige que un barco enemigo pierda una vida. (Si el barco se hunde no ganas un punto por saqueo.)]

THE GALLOWS - LA HORCA

Carrñeros tratan de robar tu fortuna, así que les das una bajada y los paras en seco.

[-2 Madera +3 Oro]

THE KRAKEN - EL MONSTRUO

Fabricas arpones para matar al monstruo guardián del tesoro.

[-1 Madera -2 Hierro +4 Oro]

THE LOCKER - EL CANDADO

Los que se interponen entre tú y el tesoro hay que mandarlos al fondo.

[+2 Oro. Elige que un barco enemigo pierda una vida. (Si el barco se hunde no ganas un punto por saqueo.)]

TROVE - TESORO

Encuentras buena fortuna cuando el cambio de marea revela una cueva de riqueza.

[+4 Oro]

VERMIN - ALIMAÑAS

Donde existió un tesoro habrá ratas. Las quemarás por miedo a una plaga.

[-1 Ron]

WALK THE PLANK - CAMINAR POR EL TABLÓN

Con los bolsillos llenos de oro, un marinero quiere ir a casa. Los obligas.

[-1 Madera +2 Oro]

WHITE FLAG - BANDERA BLANCA

Llevas la ventaja sobre el enemigo. Dejarás que viva el perro por un precio.

[Elige que un enemigo te ofrezca un soborno. Acepta o remueve una vida de su flota (Si el barco se hunde no ganas un punto por saqueo.)]

WIND AT YOUR BACK - VIENTO A FAVOR

No sólo encuentras un tesoro, el viento está a tu favor.

[+2 Oro. Mueve tu barco hasta tres espacios adicionales.]