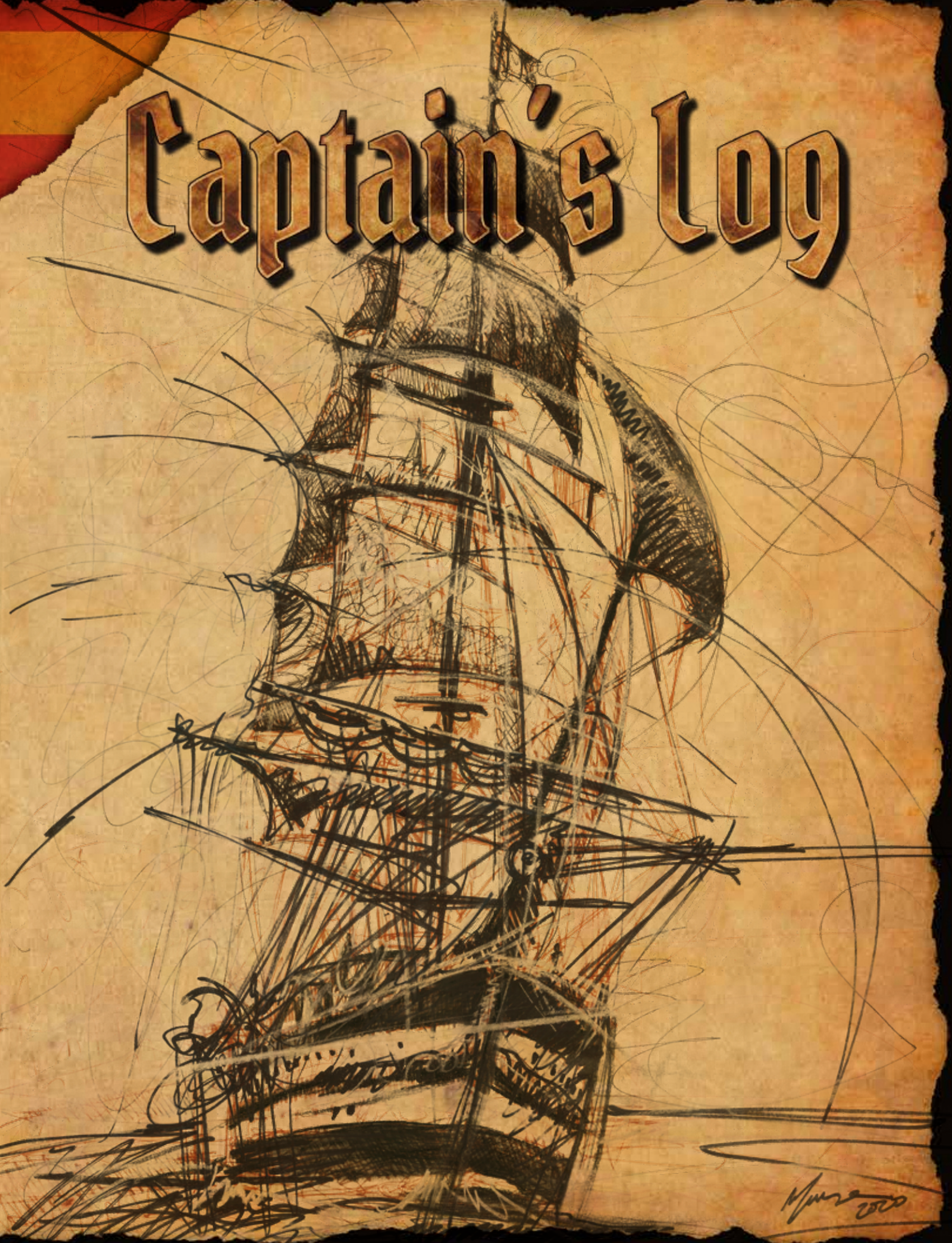


Captain's Log



¿Qué es Captain's Log?

Es un juego de mundo abierto de 1 a 4 jugadores, de 1 a 4 horas de duración y a partir de 14 años, donde estarás al mando de un navío de la época colonial y competirás para convertirte en el capitán más famoso de todos.

El juego comienza con la elección de tu navío. Tienes que elegir cómo zarpar: con un navío ligero y rápido, un navío equilibrado o un navío lento pero robusto.

Con tu navío intentarás ser el capitán más conocido de los 7 mares y alcanzar la fama. ¿Cómo? Puedes transformar tu navío en un temido buque de guerra o convertirlo en el velero más veloz jamás imaginado, abordar y saquear, comerciar, alistar tripulantes, mejorar tus armas y gestionar tu carga, enrolarte en alguna misión y obtener recompensas, explorar el océano en busca del gran tesoro, luchar a diestro y siniestro o codo con codo, pero sobre todo conseguir la gloria eterna.

Al fin y al cabo, se trata de un sandbox, tú marcas tus límites, más bien, la mesa marca los límites.

A lo largo de la partida no solo tendrás contacto con los otros navíos capitaneados por tus "amigos" (es sabido que en un juego de mesa las amistades es mejor no tenerlas en cuenta), pues, al ir explorando el mapa irás avistando otros navíos pertenecientes a las diferentes naciones existentes en el juego: España, Holanda, Francia, Inglaterra, piratas, corsarios y alguna que otra leyenda. Durante el juego podrás decidir si quieres formar parte de alguna de estas naciones, con los distintos beneficios que cada una puede aportarte. De igual modo, en esta vida no todo es precioso, tus actos pueden llevarte a enemistarte con alguna de ellas, lo que hará que te persigan para darte caza.

¿Puedes ser pirata y aliarte con otra nación? ¡Por supuesto! Firmarás una patente de corso con esa nación y te convertirás en corsario. De este modo podrás seguir realizando fechorías, pero dejarás tranquilos a los navíos de la nación a la que eres "leal".

Conforme avance la partida tendrás que estar predispuesto a enfrentarte no solo a tus enemigos, sino también a las inclemencias del tiempo y del mar. Puede sorprenderte una tormenta, que cese el viento, que baje o suba la marea. El clima es imprevisible.

Finalizando este "cuaderno de bitácora", si consigues obtener la fama requerida antes que el resto de los jugadores, ¡te alzarás como el más famoso capitán de la historia del mar Caribe!

LEER ESTO EN PRIMER LUGAR

Las cartas podrán alterar las reglas y tienen preferencia sobre estas.

Un número con una "K" equivale a mil unidades del número.

Ejemplo: 1K = 1000 doblones.

En caso de dividir algo, el redondeo siempre será el más desfavorable para el jugador con un mínimo de 1.

Ejemplo 1: tienes que pagar 1500 doblones, tendrás que dar 2000 doblones, ya que no hay monedas de 500, pero si tuvieras que cobrar 1500, cobrarías 1000.

Ejemplo 2: si por algún motivo se reduce tu movimiento a la mitad y tienes movimiento 7, solo podrás mover un máximo de 3 hexágonos.

Ejemplo 3: si tienes que dividir la mitad de las mercancías y posees 2 de plata y 1 de té, te quedarás 1 de plata y 1 de té.

NPC: personaje no controlado.

PC: personaje controlado o jugador.

Si el juego menciona a las naciones, se refiere a todos los NPC.



Holanda



España



Inglaterra



Francia



Piratas



Corsarios

Los piratas/corsarios tienen un comportamiento diferente al resto de las naciones.

Un "número" una "D" y un "número", será el número de dados y el tipo.

Ejemplo: 3D12 = a tres dados de doce caras



Reputación: favor que tienes con diferentes naciones.



Fama: puntos para ganar la partida.

Modo Experto: todo el texto enmarcado en un recuadro verde como este hace referencia al modo experto. Ignora los recuadros verdes en el modo estándar.

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es obtener **Puntos de Fama**. La partida concluye cuando un jugador alcanza los Puntos de Fama acordados al comienzo de la partida.

Para disfrutar de todas las épocas se recomienda jugar a 21 puntos, pero se puede decidir si ampliar o reducir la fama necesaria para alterar su duración.



Conseguir Puntos de Fama:

- 1 Conseguir 2 fichas de barriles = 1 Punto de Fama.
- 2 3 barriles en partidas a 1 o 2 jugadores.
- 3 Hundir / Destruir un PC o NPC.
- 4 Abordar un navío con éxito
- 4 Por vender 4 mercancías iguales en el mercado. Siempre que no sea madera.
- 5 Cumplir misiones.
- 6 Descartar 4 misiones de un mismo tipo (ejemplo 4 misiones "Transport").
- 7 Aumentar el nivel del navío / mejoras de navío indicadas en el tablero de jugador.



Carta resumen de fama

Componentes



Kraken



Goleta: 4 navíos - PC



Bergantín: 4 navíos
NPC agresivo



Caramela: 4 navíos
NPC mercante



Navío de Línea: 4 navíos
NPC defensivo



White Whale
Ballena Blanca



14 dados 12 caras
1 dado de 20 caras



Este reglamento



13 Cartas de tesoro



83 Cartas de misiones



27 Cartas de eventos



7 Cartas de viento/
norte



46 Cartas PC - NPC



4 Cartas resumen
Fama/Reputación



4 Cartas resumen
PC/NPC



1 Carta de guerra



4 Tableros de PC
doble cara "A-B"



24 Losetas de mapa



4 Tableros de mercado
doble cara "A-B" y 4
indicadores de mercado



1 Tablero de
puntuación doble cara
"A-B"



1 Tablero de
reputación doble cara
"A-B"



18 Tokens de
fortaleza



2 Losetas de
niebla



36 Barriles /
Contador de tiempo



25 Cubos verdes
(tè)



25 Cubos grises
(plata)



25 Cubos rosas
(algodón)



25 Cubos blancos
(azúcar)



25 Cubos madera
(madera)



15 Cubos amarillos
(aceite)



30 Cubos negros
(cañón / tripulación)



30 Cubos rojos
(fuego)



30 Cubos azules
(agua)



20 Marcadores
verdes



20 Marcadores
azules



20 Marcadores
naranjas



20 Marcadores
morados



4 Delimitadores /
Quillas



1 Torre de carga



SCAN ME



30 Daños y Heridas



24 Banderas



62 Doblones



1 Marcador de tiempo
1 Marcador de final de
partida



24 Bases de NPC



31 Cartas de capitán



4 Cartas de
recompensa



1 Tablero de taberna/
astillero "A-B"



4 Marcador de
aceite



6 Marcadores de
navío hundido



1 Bolsa de tela



44 Mejoras de
tripulación



16 Mejoras de
nación



24 Losetas de zonas
inexploradas



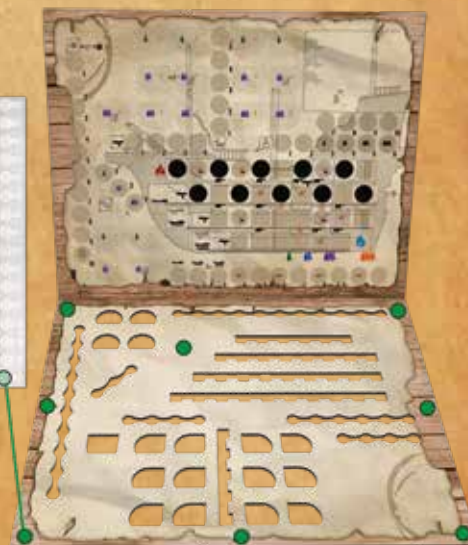
12 Token de pesca



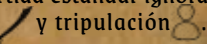

16 Mejoras de
munición




36 Pegatinas para los tableros de PC




Reglas que no se usan en la partida estándar

En la partida estándar ignora cualquier regla con la iconografía de abordaje  y tripulación .

Si robas alguna carta o elemento que implica alguna de estas reglas, ignora esta iconografía, pero aplica el resto de los efectos.

 Las recompensas únicas de abordaje nunca estarán disponibles para jugadores del modo estándar.

En la partida inicial las losetas de mapa 22, 23 y Calma, la carta Calma y cualquier monstruo que no sea el Kraken serán descartados de la partida.

Estos componentes son opcionales  y alteran ligeramente el comportamiento del juego.

Puede pasar que las misiones robadas no puedan cumplirse por las circunstancias, ya sea porque requieren a otro jugador (existen 2 de este tipo), abordar un navío (hay 1 de este tipo) o que requiera ir a una de las losetas descartadas (22 y 23). Robar una misión de este tipo es mala suerte y en esta ocasión la taberna no tenía más ofertas de trabajo.

Imágenes de los elementos que hay que retirar:



Preparación de la partida

El modo estándar es la base del juego, es decir, son las reglas básicas para el correcto funcionamiento del juego. Esto quiere decir que podrás añadir a voluntad cualquier regla del modo experto.



1 Despliegue del tablero de juego

2 Mazo de viento/norte

3 Mercado

4 Torre de carga

5 Tablero de reputación

6 Carta de guerra

7 Tablero de puntuación

8 Tablero de jugador

1 Despliegue del tablero de juego

Baraja las losetas de mapa, revela tantas como jugadores haya en la partida y colócalas en el centro de la mesa. En la imagen anterior puedes ver un ejemplo para 3 jugadores.

Si el tamaño de la mesa es limitado, es aconsejable colocar el resto de losetas por la cara oculta al rededor de las iniciales.

Desplegar las losetas de mapa de esta forma te ayuda a ajustar el espacio que ocupa en la mesa. Esto es muy útil con las mesas de menor tamaño, ya que el espacio queda acotado desde el principio y no se modifica durante la partida.

Mapa Dinámico: La configuración está explicada en la Página 15

2 Mazo de norte

Baraja el **mazo de norte** y dale la vuelta a la primera carta.

3 Tableros de mercado

Coloca al azar los 4 **tableros de mercado**, asegurándote de que todos muestren la misma cara "A o B". Luego, lanza 1D12 por cada uno de ellos. El resultado será la cantidad de mercancías que se colocarán en cada uno.

Para distribuir las mercancías, rellena las filas de cada tablero con un cubo del color indicado de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, siguiendo el ejemplo mostrado a la derecha.

Las mercancías restantes se colocan a un lado y forman la reserva.



4 Sitúa la **torre de carga** a un lado de la mesa al alcance de todos. Página 20

5 Tablero de reputación

Sitúa el **tablero de reputación** en la mesa mostrando su cara "A", en la que también encontrarás el **tablero de astillero y taberna**.

Luego coloca un marcador de cada jugador en cada uno de los 5 huecos de la columna "0" del tablero de reputación.



5 Si decides colocar el **tablero de reputación** por la cara "B", tienes que añadir el tablero de astillero y taberna.

Sitúa el **tablero de astillero y taberna** por su cara "A o B".

Astillero:



1 Coloca 1 carta de navío nivel 3 en cada uno de los espacios reservados, cada uno en su lugar correspondiente, según el lacre de su mazo.

Sobre los navíos de nivel 3 coloca los de nivel 2 de los mazos correspondientes (lacre).

Fíjate en el ejemplo para colocarlos y no tapes el nombre, el precio ni el tipo de navío de nivel 3.

Taberna:

2 Mejora de oficiales y especialistas: saca aleatoriamente de la bolsa tantas mejoras como sean necesarias para rellenar los 9 huecos de mejora de oficial o especialista.

3 Mejora de naciones: coloca las mejoras específicas de cada nación en los espacios reservados con su bandera. Estas mejoras no cambian de una partida a otra.

6 Coloca cerca del tablero de reputación la **carta de guerra** por la cara "A" o, si decides personalizar qué naciones están en guerra, usa la cara "B". Página 6

Carta de guerra

Esta carta sirve para indicar las naciones que están enfrentadas entre sí durante la partida. Un NPC atacará a otro NPC o PC que sea de una nación enemiga.

Cara "A"



Esta carta representa la batalla de Trafalgar en 1805. En esta partida, Inglaterra está enfrentada contra España y Francia. A la vez, todas las naciones están enfrentadas contra los piratas.

Cara "B"



Puedes elegir qué naciones están enfrentadas entre sí colocando sus banderas en esta cara.

No es necesario enfrentar ninguna. Sin embargo, al igual que con la cara "A", todas las naciones están enfrentadas a los piratas.



7 Tablero de Puntuación

Sitúa el **tablero de puntuación** por la cara "A".

Tablero de puntuación por la cara "B".



(Tablero de puntuación cara "A")

1 Zona de tesoro: baraja los 3 mazos por separado y coloca una carta de cada uno de ellos sin revelarlas, como se muestra en la imagen. Devuelve el resto de las cartas a la caja sin mirarlas.

2 Zona de puntuación: cada jugador coloca un marcador de su color en la posición inicial "0".

Coloca el marcador de final de partida en la puntuación final que hayáis acordado. Para la primera partida es recomendable jugar a 5-7 puntos.

3 Baraja el mazo de eventos y colócalo boca abajo en este espacio.

4 Baraja el mazo de misiones y colócalo boca abajo en este espacio.

5 Coloca el marcador de tiempo en el primer espacio de día.

6 Zona para navíos NPC



- Separa los navíos por nivel.
- Baraja en un único mazo los navíos 3 y 4.
- Baraja los navíos de nivel 2 y colócalos sobre el mazo anterior.
- Baraja los navíos de nivel 1 y colócalos sobre el mazo anterior.

Opcional: si buscas una partida más controlada a la hora de revelar nuevos NPC de forma que se garantice cierto control con las apariciones de los navíos durante la partida, separa los navíos en dos mazos según su lacre y .

Al comienzo de la partida, el primer y tercer jugador robarán un navío del mazo para usarlo como carta de PC y otro navío del mazo para usarlo como NPC.

Mientras que el segundo y cuarto jugador robarán un navío del mazo para usarlo como PC y uno del mazo para usarlo como NPC.

Tablero de jugador "A" - Estándar



Tablero de jugador "B" - Experto



8 Tablero de jugador

Cada jugador recibe:



- 1 Un **tablero de jugador** por la cara A (estándar).

Un **tablero de jugador** por la cara "B" (experto)

Está permitido que los jugadores jueguen con diferentes tableros de jugador "A-B". Cada uno tiene sus propias ventajas e inconvenientes.


- 2 Una **miniatura de navío** de cada tipo. Hay 4 en total diferentes.
- 3 Las **bases de navío** (NPC y PC) con el número correspondiente al orden de juego (1,2, 3 y 4) de cada jugador.
- 4 Cada jugador tiene representado su navío en la parte superior derecha.

Para jugar con el tablero "B", tendrás que robar una carta de navío por valor de 10.000 doblones a elección entre: Nao, Hulk o Carrack.

Los jugadores 1 y 3 tomarán la carta del mazo 
Los jugadores 2 y 4 tomarán la carta del mazo 

- 5 Una **carta de navío aleatoria de NPC** sin revelar.

La carta del NPC tendrá que ser del mazo contrario a tu navío:

Los jugadores 1 y 3 tomarán la carta del mazo 

Los jugadores 2 y 4 tomarán la carta del mazo 

Una vez repartidas estas cartas de navío de nivel 1, baraja y colócalas sobre las cartas de navío de nivel 2 en el tablero de puntuación.

- 6 **3000 doblones** (que podrás gastar en la taberna y astillero)
- 7 Todos los **marcadores y componentes del color asignado**.
- 8 **Dos cañones** (cubos de color negro).
- 9 **Un delimitador de navío / quilla**.
- 10 Coloca un marcador de tu color en el medidor de calado dependiendo del navío.

11 Coloca un marcador de tu color en el medidor de tripulación para indicar tu tripulación inicial. Al inicio de la partida todos los jugadores empiezan con 3.

12 Cada jugador se queda solo con **una** de las 3 cartas de capitán repartidas. Después modifica su reputación según la carta de guerra y devuelve las restantes al mazo de capitanes.

Tablero de jugador "A - B"

Para las primeras partidas se aconseja usar el tablero A (estándar o predefinido). Esta cara contiene menos iconografía para facilitar la comprensión del juego. Además, tiene predefinidas las mejoras que podrás adquirir para guiarte en la toma de decisiones.

En el tablero estándar las mejoras adquiridas se indican con los marcadores de jugador. En el experto, se usan los componentes físicos.

Está permitido que los jugadores usen tableros diferentes durante la partida; así que unos pueden jugar en estándar (A) y otros en experto (B).

- 1 **Mejora de cañón:** sirve para indicar la cantidad de cañones mejorados que tiene el navío.
- 2 **Oficiales:** espacio para indicar las mejoras de oficiales. Es necesario cumplir el requisito de nivel.
- 3 **Nivel de velas:** cada vez que se desarrollan las velas del navío, este indicador aumenta 1. La cantidad máxima de velas está indicada tanto en la carta de navío como en el nivel del navío.
- 4 **Especialistas:** espacio para indicar las mejoras de especialistas. Es necesario cumplir el requisito de nivel.
- 5 **Posición de carta PC:** en el tablero encuentras impreso los atributos de los 3 modelos de navío que usarás durante la partida. Además, debajo tienes el coste para mejorar tu navío al siguiente modelo/nivel disponible.

(En la cara B) Aquí se colocará la carta de PC para tener a mano los atributos del modelo de navío elegido por el jugador.

5 Carta de jugador (PC)



1 **Defensa / Vida:** capacidad de bloquear ataques a distancia / Cantidad de daños que puede soportar el casco antes de hundirse.

2 **Tripulación / Mejoras:** indicador máximo de tripulantes a bordo del navío / Cantidad máxima de mejoras de oficiales y especialistas sumados que admite el navío.

*La munición no se cuenta para este máximo.

3 **Movimiento / Velas:** cantidad de hexágonos que puede avanzar un navío / Veces que puede mejorar este atributo.

4 **Viraje:** penalizador según la orientación de la miniatura sobre el mapa a la hora de iniciar el movimiento.

5 **Nombre / Precio:** modelo de navío / precio en el astillero.

Si no tiene precio, no puede comprarse ni aparecer en el astillero.

6 **Nivel / Calado:** época del navío y sus dimensiones.

7 **Imagen:** representación del navío real.

8 **Mazo:** indicador de colocación de la carta en el tablero correspondiente.

Tablero de jugador "A" - Estándar



Tablero de jugador "B" - Experto



ar - Predefinido



6 Mejora de oficial / especialista: es un hueco adicional en el que se colocará el "7" séptimo oficial o especialista. Este aportará 1 Punto de Fama.

7 Bote de remos: cada vez que adquieras un bote de remos, este indicador aumenta en 1. Su límite está indicado por la cantidad de íconos visibles dentro del navío.

8 Tripulación: cantidad de marineros a bordo del navío. Si llega a 0, el navío se considera destruido. Es posible tener más de 10/20 colocando un segundo contador.

9 Cañones largos: esta mejora te permite disparar los cañones sin recibir penalización por no estar adyacente al objetivo.

10 Quilla: sirve para dimensionar el navío representado en la carta de PC.

11 Capacidad del navío: es el espacio delimitado por la quilla y representa la capacidad de carga del navío. Cada hueco en esta zona representa la carga que se puede transportar.

Solo se puede cargar mercancía en los huecos completos, pues algunos modelos de navío muestran solo parte de algunos.

Además, toda la iconografía en el interior del espacio delimitado representa las mejoras a las que puede tener acceso ese modelo de navío.

12 Espacio reservado para la munición: en estos espacios se podrán colocar las diferentes municiones obtenidas.

13 Calado: es la profundidad del casco que limita el paso del navío por algunas zonas del mapa.

to



Iconografía impresa en el interior del navío:

Icono de nivel: representa el requisito necesario para poder adquirir esa mejora (nivel).

Tronera: espacio reservado para disparar los cañones. Si un cañón no se encuentra en una tronera, no puede disparar.

Puedes colocar cualquier mercancía en una tronera, simplemente será un espacio ocupado por una carga en lugar de un cañón.

Cañón: dentro del espacio delimitado por la quilla encontrarás este ícono, que representa la cantidad máxima de cañones que puedes llegar a usar a la hora de atacar.

Daño: si has sido destruido, reaparecerás con tantos daños de agua como íconos se encuentren en el espacio delimitado.

Fama: si consigues alcanzar un espacio con este ícono, obtendrás un Punto de Fama.

8 Tripulación: cantidad de tripulación a bordo del navío.

El ícono de nivel indica la tripulación con la que comienza el navío.

Bote de remos: dentro del espacio delimitado encontrarás este ícono, que representa la cantidad máxima de botes de remos que puede tener ese modelo de navío.

Camarote: espacio reservado para esta mejora. Si no se tiene la mejora, entonces puede usarse para colocar mercancía.



Colocar el delimitador de navío o quilla

Para representar el modelo de navío se usa la **quilla**.



Para colocarla, debes fijarte en el **nivel (línea vertical)** y **calado (línea horizontal)** indicados en la carta de PC.

Peso del navío

Por cada 5 cubos (sean del tipo que sean) harán que tu navío sea más pesado y el calado aumente en 1.

Los cilindros que indican algún tipo de mejora no cuentan para el peso.

Calado

Profundidad que alcanza en el agua la parte sumergida de una embarcación.

Según se vaya cargando el navío, el peso irá aumentando el calado. Esto no solo limitará el paso por diferentes zonas, sino que también irá restando movimiento $\frac{1}{2}$ (indicado en el tablero de jugador \odot).

Los navíos de calado 2,5 y 3 ya tienen restando el primer penalizador en los atributos de su carta PC, por lo que no se tendrá que restar.



Se pueden encontrar 5 tipos de calado:



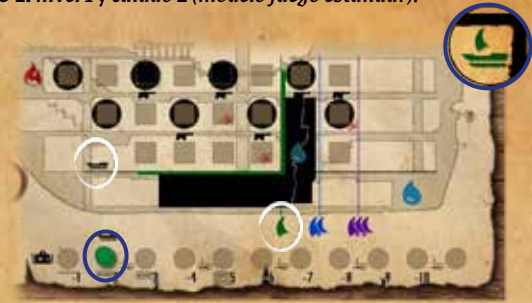
Tras seleccionar el navío, también se colocará un contador en el calado indicado por la carta.

Tripulación base

Al elegir un navío, se empezará con tanta tripulación como el nivel que indique la carta.

Ejemplos de colocación de la quilla

Ejemplo 1: nivel 1 y calado 2 (modelo juego estándar).



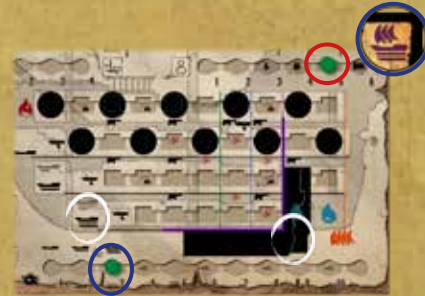
En el ejemplo superior, se observa un navío de nivel 1 \odot con un calado 2 \ominus . Esta disposición está indicada por la quilla.

En el espacio delimitado, se encuentran 15 huecos para carga, de los cuales 6 son troneras.

Además, puedes ver representados 4 iconos de cañón (que indican el número máximo de cañones que puede usar ese navío).

También se observan 2 iconos de daño. En caso de ser destruido reaparecerás con esos 2 daños de agua.

Ejemplo 2: nivel 3 y calado 3.

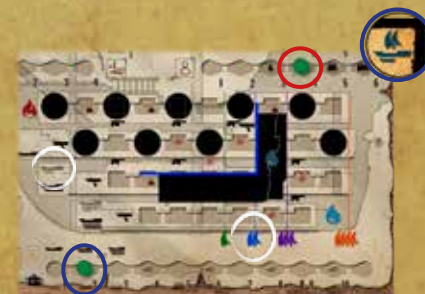


En el espacio delimitado, se encuentran 26 huecos para carga, de los cuales 8 son troneras.

Además, puedes ver representados 8 iconos de cañón (que indican el número máximo de cañones que puede usar ese navío) y también 4 iconos de bote de remos y 5 camarotes.

También se observan 6 iconos de daño. En caso de ser destruido reaparecerás con esos 6 daños de agua.

Ejemplo 3: nivel 2 y calado 1,5.



En el espacio delimitado, se encuentran 13 huecos para carga, de los cuales 7 son troneras.

Además, puedes ver representados 5 iconos de cañón (que indican el número máximo de cañones que puede usar ese navío) y también 1 icono de bote de remos y 2 camarotes.

También se observan 3 iconos de daño. En caso de ser destruido reaparecerás con esos 3 daños de agua.

Inicio de la partida

Jugador inicial

El jugador inicial será el que haya visto más recientemente una película de piratas o el último en haber bebido ron. Si el empate persiste, será elegido al azar.

Colocación inicial en el tablero de juego

- En orden inverso de turno, cada jugador colocará un marcador de su color en un hexágono numerado del mapa visible a su elección.

Este será el lugar donde inicie la partida cada jugador. Además, podrá gastar en ese instante la cantidad de dinero que desee en el astillero y en la taberna neutral.

Cada hexágono solo puede ser elegido por un jugador.

- Ahora el jugador inicial colocará su navío encarado en la dirección deseada y comenzará la partida. El resto de los jugadores, en su turno, intercambiarán su marcador por la miniatura de su navío.

Esta regla es importante para equilibrar el orden de turno.



Secuencia general de juego

El juego tendrá un número indeterminado de rondas hasta que uno de los jugadores alcance el número de Puntos de Fama estipulado al inicio de la partida.

Cada ronda de juego consta de los siguientes pasos:

1. Turno individual de cada jugador
 - A) Turno del PC
 - B) Turno del NPC
2. Avance del marcador de tiempo

1. Turno individual de cada jugador

A) Turno del PC

Puedes realizar una de las siguientes combinaciones:

Movimiento + Acción

Acción + Acción

Acción + Movimiento

Todo lo que no implique movimiento es una acción. Está permitido realizar dos veces la misma acción, pero **no mover dos veces**.

Podrás realizar todas las acciones gratuitas que desees.

B) Turno de los NPC

Cada jugador tiene asignado 1, 2 o 3 NPC (según el número de jugadores) que tendrá que activar durante la partida.

Al igual que los PC, los NPC pueden realizar un máximo de 2 acciones antes de finalizar su activación y pasar al siguiente NPC o PC.

Si un jugador debe activar más de un NPC, tendrá que activarlos en el mismo orden en el que aparecieron en la partida. Página 24

2. Avance del marcador de tiempo



Cuando todos los PC-NPC terminan de jugar, se procede a avanzar el marcador de tiempo.

Este marcador indica si es de día o de noche, lo que puede tener diversos efectos durante la partida. Además, cada vez que el marcador llegue a un espacio que indique día se revela un evento nuevo.

Si el marcador llega al último espacio, se vuelve al inicio.



Día: cuando el marcador de tiempo llega a un espacio con este icono, se saca **una carta de evento**. Algunas habilidades o misiones se ven afectadas durante el día.



Noche: algunas habilidades o misiones se ven afectadas durante la noche.

Al final de cada ronda, rota los contadores de tiempo y barriles que estén en juego en las losetas de mapa exploradas.



Movimiento

Las reglas básicas que hay que tener en cuenta para realizar un movimiento son:

- Un navío puede moverse tantos hexágonos como desee, sin sobrepasar el límite indicado en sus velas, que será modificado por el **viraje**, **viento** y **calado**.
- No está permitido mover sobre islas (zonas de tierra).
- Realizar una acción que no sea gratuita finaliza el movimiento y se pierde la cantidad de movimiento que aún no se haya gastado.
- No está permitido terminar el movimiento en el hexágono ocupado por otra miniatura.
 - Si está permitido atravesar y/o recoger mercancía en un hexágono ocupado por otra miniatura:
 - Si la miniatura atraviesa un hexágono ocupado por un NPC enemigo (ya sea navío o monstruo), atacará con sus cañones/habilidad.
 - Si es un PC, el jugador elige si disparar o no.
 - Si un NPC no tiene una ruta alternativa y está obligado a pasar por un hexágono enemigo o de un PC, se verá afectado por las mismas reglas.

Viraje

La base de los navíos es hexagonal, lo que representa la orientación del navío: frente (proa), flancos (estribor y babor) y parte posterior (popa).

Al comienzo de su movimiento un navío puede elegir que dirección tomar pero aplicando el modificador que corresponda.

La **carta de PC** siempre está orientada hacia la proa del navío, **independientemente** de cómo esté orientada la miniatura en el tablero.



Solo se permite virar el navío al inicio del movimiento. El resto de movimientos se realizan hacia uno de los tres hexágonos frontales.

Al virar hacia una de las 3 posiciones posteriores, es obligatorio que el primer movimiento sea en línea recta al hexágono encarado.

Una mala gestión del movimiento puede provocar que el navío quede bloqueado ese turno.

Viento

En los navíos de vela el viento es fundamental; por ello, ir a favor o en contra otorga modificadores similares al viraje.

El viento rola a lo largo del día y **solo se aplica al inicio del movimiento**. Observando la dirección indicada por la carta de viento, obtendrás una ventaja o una penalización, valor que sumarás una única vez al comenzar a moverte en la dirección que desees.

Nota: la carta de viento cambia con algunos eventos.

Nota del creador: algunos jugadores prefieren barajar el viento cada vez que este cambie para dar cierta aleatoriedad al juego.



Carta de calma



Esta carta puede dar la sensación de que algunos modelos de navío tienen una ventaja; así que se separa del resto para evitar esta falsa sensación y hasta que los jugadores controlen el funcionamiento de los navíos pesados (calado -3).

Bancos de arena


En el tablero de juego encuentras zonas con menor profundidad de agua que impiden el paso de algunos navíos con un calado o peso inferior al número que indica el banco de arena.

Ejemplo: si el calado de un navío es "-3" no podrá pasar por bancos de arena de "-2" o "-1", pero sí podrá por bancos de arena de "-3" o "-5".

En el hipotético caso de que un PC quede encallado y no tenga ninguna opción de salir de la situación, el jugador podrá destruirlo voluntariamente perdiendo el turno completo y asumiendo las consecuencias de ser destruido. Página 19.

Ejemplos de movimiento

Al iniciar el movimiento debes sumar:

- 1º- Movimiento total del navío 
- 2º- Modificadores (mejoras, calado)
- 3º- Girar la miniatura en la dirección en la que deseas zarpar (viraje)
- 4º- Viento

Una vez se tenga este resultado, no se aplicará ningún modificador de nuevo y ese será el movimiento disponible.

Opción derecha (verde)

El movimiento base de tu navío es de 8 y no posees mejoras, ni penalizaciones por calado. Como solo puedes avanzar hacia los tres hexágonos delanteros sin penalización por viraje, aprovechas el +1 al movimiento que te concede el viento y obtienes un total de 9 de movimiento.

$$\text{Movimiento} = 8 + 0 + 0 + 1 = 9$$

Opción izquierda (naranja)

El movimiento base de tu navío es de 8 y no posees mejoras, ni penalizaciones por calado. Decides virar 180º y colocar la proa donde estaba la popa. Con esta maniobra, tienes una penalización de -2 al movimiento. Además, también recibes otra penalización de -2 por el viento.

El cálculo total del movimiento es 8 de movimiento menos los dos penalizadores, lo que da un total de 4 de movimiento.

$$\text{Movimiento} = 8 + 0 - 2 - 2 = 4$$

Ejemplos de movimiento completo

A continuación se muestran unos ejemplos incorporando los factores de: calado, bancos de arena, viento y barriles.

Tu navío **está en un amarre**, por lo que no sufrirá ninguna penalización por viraje. Tu movimiento base es de 7 y tu objetivo es llegar al amarre de la loseta 21.

- **Opción derecha/ roja:** si decides tomar esta ruta tu movimiento se ve reducido a 5 por la penalización de -2 por el viento. Necesitarás otro turno para llegar a tu destino.

$$\text{Movimiento} = 7 + 0 + 0 - 2 = 5$$

- **Opción izquierda/ verde:** gracias al +2 del viento obtienes un total de 9 de movimiento. Decides recoger el barril y obtener la mercancía. Al tener los dos cañones de serie y sumar 3 cargas más, tienes un total de 5 cargas que aumentan tu calado de -3 a -4. Como no puedes atravesar el banco de arena (-3), decides continuar y amarrar en el puerto holandés, aunque tardas un turno más para llegar al destino final.

$$\text{Movimiento} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$

- **Opción central/ azul:** tienes los mismos beneficios que la opción verde, pero en este caso no recoges la totalidad de la carga del barril y dejas la madera. El peso del navío no aumenta y el calado te permite pasar por el banco de arena -3 para llegar así al amarre de la loseta 21.

$$\text{Movimiento} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$

Importante

Ten en cuenta que al avanzar con el navío debes dejar la miniatura orientada en la dirección en la que te has movido, como se muestran los iconos del ejemplo.

Los modificadores como el viento y el viraje solo se aplican una vez y siempre al comienzo del movimiento.



Acciones:

- Explorar
 - Inacción
 - Intercambio
 - Interactuar
 - Disparo o Combate a distancia (CD)
 - Reparar
- Abordaje o Combate cuerpo a cuerpo (CC)

Acciones gratuitas:

- Recoger
 - Arrojar por la borda
 - Organizar tu navío
- Embestir
- Acorralar
- Pescar

Explorar

Línea de visión

Aunque el vigía pueda mirar 360°, hay zonas ocultas a su visión.

- Las islas bloquean la línea de visión.
- Los navíos o monstruos **NO** bloquean la línea de visión.
- Un hexágono con tierra se considera que ocupa el total del hexágono, aunque este no esté representado en el dibujo.
- Un elemento tapado parcialmente por una isla se considera que está oculto y la línea de visión queda bloqueada. Para considerarlo visible, debes poder trazar una línea recta desde el centro de tu hexágono al centro del hexágono objetivo sin interrupción. Si algún elemento interrumpe esta línea, entonces no hay línea de visión.
- Una isla se señala con líneas continuas mientras que el agua se representa con líneas discontinuas.



Revelar una loseta de mapa:

El vigía del navío está atento y observa todo lo que te rodea.

- Esta acción permite ampliar el tablero de juego y revelar las losetas que están en la línea de visión y hasta **tres** hexágonos de distancia del navío que realiza esta acción.
- Se van revelando desde el hexágono más cercano al más lejano.
- Con una sola acción de explorar, puedes revelar tantas losetas de mapa como desees.
- Tras explorar una loseta de mapa, coloca al instante los barriles y fortalezas indicadas.



Son restos de naufragios que aún no se han hundido. Cada vez que se revela una pieza de mapa que contenga barriles, coloca un barril aleatorio por la cara numerada (según sea día o de noche) y sin mirar la parte inferior.

Para recoger un barril tendrás que pasar por encima de él y gastar 1 movimiento.

Los barriles tienen una numeración del 6 al 1, pero esta numeración no se usa en las primeras partidas. Consulta "Reglas de flotación" en la página 14

Reglas de flotación

Los barriles tienen una numeración del 6 al 1. Esta numeración sirve para indicar el tiempo que tardará en hundirse y desaparecer.

Cuando coloques un barril en un hexágono, coloca el número 6 si es de día o el número 5 si es de noche apuntado al Norte del juego.

Cada vez que se avance el marcador de tiempo, se rotarán los barriles hacia la derecha. El nuevo número indica el tiempo que queda para hundirse.



Si un barril llega a "0", se retira del tablero.

Para saber si has girado o queda por girar algún barril, fíjate en que todos los barriles del tablero están en números pares (rojo-día) o impares (azul-noche).

Contadores de tiempo



Algunas misiones y eventos precisan de un contador de tiempo. Para ello usa un barril disponible y coloca sobre él un marcador de jugador o la recompensa indicada.

Cuando un barril tenga elementos encima, se considera un contador de tiempo y no aportará la recompensa del barril, sino que solo dará lo que esté sobre él.

Los contadores de tiempo se rigen por las reglas de flotación.

Mapa dinámico

En caso de que la mesa tenga unas dimensiones limitadas, es aconsejable seguir usando el mapa del modo estándar de juego. Colocar todas las losetas del mapa desplegadas facilita la distribución de la mesa y no se verá alterada durante el transcurso de la partida. Con el modo dinámico aumenta considerablemente la cantidad de escenarios disponibles.

Preparación de la partida

Al comienzo de la partida, se sacan tantas losetas de mapa como jugadores. Estas serán las losetas iniciales.

La colocación queda a elección de los jugadores, pero una loseta de mapa siempre estará en contacto con al menos otra loseta de mapa.

Ejemplos de colocaciones iniciales



Dos jugadores



Tres jugadores



Cuatro jugadores



Tres jugadores

Explorar, reglas adicionales

- La colocación y orientación de la loseta de mapa es a tu elección.
- Una loseta de mapa no puede solapar a otra ya colocada.
- Ha de estar en contacto con el máximo número de hexágonos.
- Tiene que ocupar el hexágono más cercano en la que pueda colocarse, en caso de haber más de una, tú decides con cuál empezar.
- Es posible que queden huecos entre losetas. Estos huecos se consideran zonas inexploradas que no impiden la línea de visión.



Ejemplo de mapa desplegado.

Ejemplo de exploración dinámica

Paso 1:

Puedes explorar a 3 hexágonos de distancia, indicados en el ejemplo en color azul.



Paso 2:

Saca una loseta de mapa en el hexágono más cercano al navío y colócala tocando el mayor número de hexágonos ya colocados.

Una vez colocada, aún quedan hexágonos disponibles, con lo que puedes revelar una segunda loseta de mapa si quieres.



Paso 3:

Al intentar poner la pieza de esta forma, observas que toca 7 hexágonos ya en juego pero solo 4 de la loseta nueva. En este caso, no cumple la regla del máximo posible, por lo que no puede colocarse de ese modo.



Paso 4:

Pruebas otra posición y hay una que toca 7 hexágonos en juego y 6 de la loseta nueva. Esta posición es la que tiene más hexágonos en contacto y, por ello, la correcta. Si hay más de una opción correcta, puedes elegir.

Aún hay dos hexágonos dentro del alcance de tu visión, pero no cabe ninguna loseta nueva.



Losetas de zona inexplorada

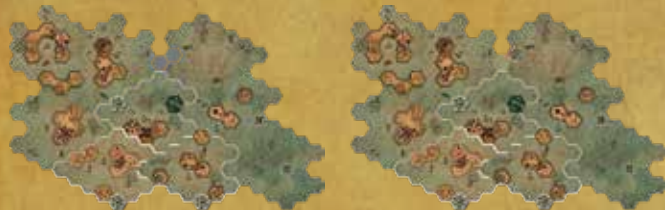
Cuando se juega con el mapa dinámico pueden generarse huecos o hexágonos vacíos que hacen que el mapa aporte más dinamismo y recorridos curiosos. Sin embargo, pero siempre podrás explorar estos huecos colocando losetas de zona inexplorada de forma aleatoria.



A efectos del juego, se consideran trozos de mapa perdidos a causa del tiempo, falta de información o secretos de piratas.

- Para explorar estas zonas, procede exactamente igual que si exploras partes del mapa.
- Con **una sola acción** puedes explorar losetas de mapa y losetas de zona inexplorada.

Ejemplo 1:



Siguiendo el 4º paso de la página 15, quedan huecos por explorar. Puedes decidir explorarlos con las losetas de zona inexplorada.

Opción 2: puedes intentar pasar por encima de ellos, pero puede ocurrir que no sea un hexágono transitable para el navío. Si es así, el navío sufre tantos daños de agua como hexágonos se haya movido hasta llegar al hexágono vacío (este incluido). Se considera que el navío ha chocado con un arrecife o banco de arena y el movimiento se ha detenido por completo.

Ejemplo 2:



Hay un hexágono vacío que separa dos losetas de mapa. El navío puede intentar pasar por él moviéndose 6 hexágonos, incluyendo la loseta que va a descubrir. Al llegar al hexágono vacío, coloca bocabajo la loseta de zona inexplorada y voltéala. En este caso es una isla, así que el navío sufre 6 daños de agua y su movimiento se detiene en el último hexágono por el que pasó.

Colocación:

Baraja todas las losetas de zona inexplorada dejando el lado rocoso visible.



Para colocarlas, roba una loseta y decide la cara que quieres explorar:

Por un lado puedes encontrar agua, bancos de arena, barriles o islas.

O puedes dejarla como zona rocosa y convertirla en una zona intransitable en el mapa, pero que no interrumpa la línea de visión.



Losetas 22-23-Calma

Loseta 22

Te has labrado una reputación no muy buena con ciertas naciones y han puesto precio a tu cabeza.

¿Dónde podrás contratar tripulación?
¿Dónde podrás reparar tu navío? Las mercancías de los pueblos nativos escasean y decides navegar por aguas desconocidas. Encuentras una isla remota de nativos cuyos recursos están sin aprovechar.



Loseta 23

Las corrientes marinas hacen navegar a tu navío hasta una isla de acantilados escarpados en cuyo alrededor encuentras restos de naufragios.

A lo lejos divisas otro navío con las mismas intenciones que tú: ¿quién será el más rápido en recoger los objetos a la deriva? Sé hábil en tu navegación e intenta recolectar en el menor tiempo posible.



Loseta Calma

Algo extraño ocurre en esa zona, no hay viento, no hay corrientes marinas, no hay... nada.

Esta loseta contiene reglas especiales:

- No se ve afectada por el viento ni por los eventos.
- Mover en la loseta Calma costará 2 movimientos en lugar de 1.
- Afecta tanto a PC como NPC.



Inacción

Está permitido no llevar a cabo ninguna acción, ya sea por voluntad del jugador o por las circunstancias de la partida.

Intercambio

Al estar situado adyacente a otro jugador, puedes gastar una acción para intercambiar mercancías, misiones y dinero.

Las misiones intercambiadas continuarán el progreso realizado, continuando por donde la haya dejado el anterior dueño. Consulta "Misiones" en la página 47

Interactuar

En el mapa, encontrarás distintos tipos de iconografía con las que interactuar.

Para interactuar con un espacio en el mar hay que posicionar el navío sobre ella. En caso de estar en tierra firme se colocará adyacente a la misma.

Loseta de mapa

El mundo está inexplorado, ¿qué lugares deparará el futuro? Cada loseta de mapa irá revelando el tablero de juego, en ellas se desarrollará la partida y todos los acontecimientos que ceñirán tu aventura.

Amarre

Si un hexágono tiene un punto de amarre, será obligatorio colocar el navío sobre este para interactuar con el puerto adyacente (situado en tierra).

Puertos

Lugar de interacción con las diferentes naciones. Los puertos dan acceso al mercado, taberna y astillero de la nación representada con su bandera.

En un puerto, y con una única acción, se pueden realizar todas las opciones que este te brinde en el orden que prefieras.

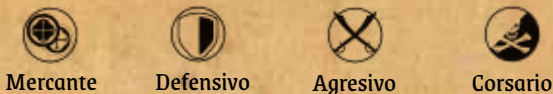


Ejemplo: si un puerto tiene la iconografía de mercado de compra y taberna, se pueden comprar mercancías de la nación indicada, coger misiones y comprar mejoras de oficiales y especialistas con una única acción.

Si aparece un puerto sin bandera, se colocará al azar la bandera de una nación sobre este. Eso indicará su afinidad.

Navíos NPC

Junto a los puertos, se puede observar la iconografía de un navío. Este es el lugar donde aparecerán los navíos NPC de la nación que controla el puerto. Pueden ser mercantes, defensivos, agresivos o corsarios.



Nativos

A todos los efectos, son puertos que no pertenecen a ninguna nación.

Bancos de arena

Son zonas con menor profundidad de agua, impidiendo el paso de algunos navíos cuyo calado sea inferior al valor que indica el banco de arena. *página 12*

Kraken

Lugar de aparición del Kraken y otros monstruos marinos. Si se revela la carta de Kraken pero la loseta explorada no está en juego, el Kraken no aparece.

"X" sobre el tablero

Todo mapa que se precie contiene un tesoro escondido bajo una gran "X". ¿Cuál será la correcta? *página 48*

Barriles

Zona de aparición de las losetas de barril. *página 14*

Ballenas

Son puntos de interacción de diversos NPC y misiones.

Fortalezas +

En el juego hay 3 fortalezas: dos con una nación aleatoria (losetas 5 y 6) y una tercera que es pirata (loseta 14).

Si aparece una fortaleza sin bandera, sobre ella se coloca al azar la bandera de una nación para indicar la afinidad.

Si la fortaleza comparte isla con un puerto, entonces pertenece a la nación dueña del puerto.

Las fortalezas son lugares altamente defendidos y entrar en su área de defensa puede tener consecuencias. Las fortalezas lanzan tantos dados como se indican en sus hexágonos adyacentes y con una bonificación igual al **nivel de la partida**.

El **nivel de la partida** es igual al número de velas del navío con más velas que esté o haya estado en juego (PC o NPC).



Ejemplo: si la partida se encuentra en nivel dos y el icono marca 4 dados, entrar en ese hexágono (incluido un puerto) estando enemistado con la nación que controla la fortaleza, hará que te dispare 4 dados con un +2 cada uno.

- Moverse a otro hexágono marcado activará de nuevo los cañones.

Combate a Distancia (CD)

Esta acción permite atacar a otro navío disparando los cañones.

Esta acción se ejecuta en 5 pasos y se aplica a los PC y NPC.

1- Designar un objetivo válido

Para considerar un objetivo válido, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- El navío objetivo debe estar en tu línea de visión.
- El navío objetivo debe estar situado en uno de tus laterales. Un navío no puede disparar por el frente (proa) ni por la retaguardia (popa).
- Un navío no puede disparar si se encuentra en un amarre.

2- Establecer el valor de ataque y munición

Una vez se designa un objetivo válido, el atacante podrá lanzar tantos D12 como cañones tenga en las troneras del navío.

- *Antes de lanzar los dados se aplican los diferentes modificadores que pudieran afectar. Si los dados tienen diferentes modificadores, se pueden hacer tiradas por separado o usar dados de diferente color.*

Munición

Antes de realizar un CD, tienes que elegir el tipo de munición que se va a disparar y de entre las que disponga el navío. Todos los cañones tendrán que usar la misma munición.

Mejoras de navío, oficiales y especialistas:

Aplica todos los bonus que puedan aportarte las diferentes mejoras que posea el navío.

3- Defensa del objetivo

La defensa es el valor que hay que superar para poder dañar al objetivo. Es la suma de los siguientes valores:

- **Defensa base:** se indica en la carta del navío objetivo.
- **Mejoras:** suma de todos los modificadores que tenga el defensor.
- **Distancia:** si los involucrados no están adyacentes, por cada hexágono de separación se suma 1 a la defensa (1 hexágono +1, 3 hexágonos +3...).
- **Posición del defensor:** si se ataca al navío defensor por la proa o popa*, la defensa suma +1, pues en este caso el objetivo es de menor tamaño y es más difícil impactar.
*A efectos del juego, la parte posterior de un navío no será más vulnerable.
- **Amarre:** los navíos situados en un amarre obtienen +1 a la defensa, excepto si el atacante es una fortaleza.

4- Calcular el daño

Se considera un daño cualquier resultado que **supere** la defensa del navío objetivo y será equivalente a la cantidad de puntos por los que ha sido superada, hasta un máximo de 4 daños por dado.

5- Tipos de daño



Agua

- Los impactos sin especificación son vías de agua en el casco.
- Los daños a un PC se colocan de derecha a izquierda y de abajo hacia arriba.
- Cuando un daño de agua alcanza una mercancía, esta cae por la vía de agua abierta en el casco y se coloca en el hexágono actual donde está el navío.

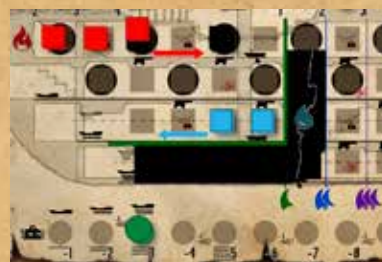


Fuego

- Los daños a un PC se colocan de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Si un daño de fuego alcanza una mercancía, esta queda calcinada y se devuelve a la reserva.
- **Propagación:** por cada 3 daños de fuego que posea un navío al final de su turno recibe un daño de fuego adicional (6 = 2 daños...).



Aceite: cualquier impacto que alcance un cubo de aceite se transformará en dos daños de fuego.



Ejemplo de colocación de daños de agua y fuego.

Común a los dos tipos de daño

- Los daños **cuentan para el peso.**
- El daño a los cañones se colocan sobre estos, bloqueando su uso y evitando que puedan reorganizarse. Además, ahora **pesarán el doble.** Un peso del daño + un peso del cañón.

Nota: un cañón dañado por agua o fuego pesará 2 en vez de 1.

- Los cañones no se eliminan por tener algún daño.
- La vida de un navío está indicada en la carta y se contabiliza por separado si son de diferente tipo.
- Para facilitar la cuenta en los **NPC** si se sumarán los diferentes tipos de daño.

- Cuando se reciben daños en un camarote, no se pierde tripulación ni mejoras, pero es necesario repararlo para poder recuperar el máximo de tripulación.

Ejemplo: si al momento de recibir un daño en uno de tus camarotes tu tripulación es 8, no la bajas a 6 por el daño del camarote.

"12" natural en Disparo - Combate a Distancia



En el combate a distancia, cada vez que se lance un dado y se obtenga un 12 natural (sin aplicar modificadores) morirá un tripulante del navío objetivo.

Esto se aplica a todas las municiones.

Establecer el resultado tras el combate a distancia

Navío no destruido

Si el navío no ha sufrido tantos daños como su vida, puede continuar navegando.

Navío destruido (colapso)

Cuando un PC tiene daños de fuego y de agua y no le queda más espacio en su zona de carga, el navío es destruido.

Si el último daño fue de agua, se considera **hundido** y si fue de fuego se considera **calcinado**.

Navío destruido por agua (hundido)

Si un navío sufre tantos daño o más como su vida y la mayoría son de agua, el navío se considera hundido.

Si un navío elimina a otro de esta forma obtiene:

- Todos los doblones de la recompensa (carta de NPC).
- Todos los doblones sobre la carta NPC.
- La mitad de todas las mercancías diferentes que posea redondeando a la baja. *Ejemplo: 3 / 2 = 1 (el mínimo siempre es 1).*
- 1 Punto de Fama.
- Modificar su reputación.

Navío destruido por fuego (calcinado)

Si un navío sufre tantos daños o más como su vida y la mayoría son de fuego, este navío se considera calcinado.

Si un navío elimina a otro de esta forma obtendrá:

- Todos los doblones de la recompensa (carta de NPC).
- Todos los doblones sobre la carta NPC.
- No obtiene ninguna mercancía porque se han calcinado.
- 1 Punto de Fama.
- Modificar su reputación.

Un navío calcinado por propagación otorga su Punto de Fama al último PC o NPC que le haya causado el último daño.

Si un PC incendia más de un navío, solo obtiene la recompensa del último navío que atacó. Puede indicarlo con un marcador de su color.



Navío destruido

npc

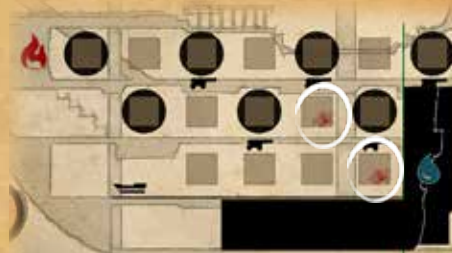
- La carta del NPC destruido se devuelve a la caja y se procede a sacar un nuevo NPC por la cara de PC.
- Los NPC permanecen en secreto hasta tengan que activarse por primera vez.


pc

- Si se destruye un NPC o PC perteneciente a una nación, tu reputación con esa nación aumenta en +1. Esto ocurrirá siempre y cuando tu reputación sea inferior a 0.
- Perderás todas las mercancías que lleses.
- Perderás todas las misiones que tengas sin terminar, ocultas o vistas.

- Tu tripulación pasa a ser "0".

- Nunca perderás los cañones, mejoras o doblones que poseas antes de ser destruido.
- Para reaparecer en tu próximo turno, lanza 1D20 cuyo resultado indica el hexágono / loseta de mapa en el que reaparecerás. Si todavía no se ha descubierto, reapareces en el más cercano inferior al número obtenido (*el 20 es el inferior al 1*).
- Reaparecerás con tantos daños de agua como indique tu tablero de juego. Según el tipo de navío, la cantidad de daños de reparación es diferente.



En el ejemplo superior, vemos dos marcas de daño .

Al reaparecer, este navío comienza con 2 daños de agua.



Recibirás un marcador de navío destruido.



Tanta tripulación como el nivel de tu navío + las mejoras que tengas (bote de remos).



Marcador de navío destruido

Cuando destruyan a tu navío, coloca un marcador de navío destruido sobre la carta de PC que se encuentra en tu tablero de jugador.

Si vuelven a destruir a tu navío, voltea este marcador por la cara de x2.

Si se destruyen una tercera vez, retira el marcador y baja un Punto de Fama.



Ejemplo de Combate a Distancia:



1. Designar un objetivo válido

Es el turno del jugador verde (1), que va a realizar un ataque.

Para el ejemplo, se ha resaltado de color verde los posibles objetivos de sus cañones.

El navío del jugador azul (2) está fuera de su ángulo de tiro, por lo que no es una opción.

El navío holandés (3) está parcialmente tapado, por lo que tampoco es una opción.

El navío francés (4) sí es una opción posible, ya que está a la vista y dentro de la zona de disparo.

2. Establecer valor de ataque

El navío atacante es un galeón con 5 cañones, tiene todos los cañones mejorados "+2" y va a usar munición explosiva "+1". La suma de estos modificadores es un "+3" a cada dado.

El atacante lanza tantos dados como cañones (5) y obtiene 4, 9, 9, 11 y 12. Se suman el "+3" de los modificadores y el resultado final es 7, 12, 12, 14, 15.

3. Establecer valor de defensa

El navío francés es una nao con una defensa de "9" sin mejoras que le aporten una defensa extra "+0", pero se encuentra a dos hexágonos de distancia "+2", la atacan por un lateral "+0" y se encuentra en un amarre "+1".

Si sumamos los modificadores tiene una defensa total de 12.

4. Calcular el daño

El navío naranja sufre tantas heridas como la tirada menos su defensa. $7-12=0$, $12-12=0$, $12-12=0$, $14-12=2$ y $15-12=3$ (total $2+3=5$ daños).

5. Establecer el resultado tras el combate a distancia

Se determina si el navío atacado resulta destruido (colapso, hundido o calcinado) debido a los daños sufridos o si puede continuar navegando.

Reparar

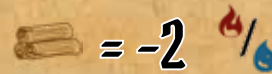
Con una única acción de reparar, puedes reparar tantos daños como maderas gastes ese turno cumpliendo las siguientes condiciones:

Si te encuentras en un amarre con astillero, puedes reparar hasta 4 daños de cualquier tipo (fuego y/o agua, daños en las velas) por cada madera descartada. Puedes usar la madera comprada para reparar en un mismo turno.



1 madera = 4 daños

Si estas en alta mar y dispones de madera en tu navío, durante tu turno puedes reparar 2 daños de cualquier tipo (fuego y/o agua, daños en las velas) por cada madera descartada.



1 madera = 2 daños

Torre de carga

Al inicio de la partida decide si usar la torre de carga.

Esta torre agrega una regla al juego que lo altera ligeramente.

A partir de ahora, todas las mercancías dañadas por agua o al hundir un navío (PC o NPC) se lanzan por la torre de carga y según donde caigan:

- **Lado de los barriles:** se quedan a flote en el hexágono donde se produjo daño y/o hundimiento.
- **Lado vacío:** las mercancías se pierden y vuelven a la reserva.





Abordaje o Cuerpo a Cuerpo (CC)

Esta acción permite atacar a otro navío utilizando la tripulación.

Un navío en un puerto no puede iniciar un abordaje mientras se encuentre en un amarre.

La acción de abordaje se ejecuta en 5 pasos y se aplica para los PC y NPC.

1- Designar un objetivo válido:

Para que un objetivo se considere válido debe estar adyacente a otro navío por un lateral (babor o estribor).

2- Determinar la tripulación de ataque:

En un abordaje, el **navío asaltante** puede atacar con tanta tripulación como desee menos el calado de su navío. Esto representa la tripulación mínima que necesita para controlar su propia embarcación y no dejarla a la deriva.

- *Ejemplo: si el navío tiene 8 tripulantes y la profundidad de su calado es 2 según la carta de navío, puede abordar con un máximo de 6 tripulantes, ya que dos tienen que permanecer controlando el navío.*

Además, también hay que sumar todas las mejoras que posea (oficiales y especialistas), lo que aumenta la cantidad de dados y modificadores a la tirada.

Abordaje de un NPC: al abordar, un NPC lanza tantos dados como se indiquen en su acción de abordaje menos la cantidad de tripulantes muertos en su navío. Si la tripulación total tiene algún modificador, se aplica en cualquier abordaje.

3- Determinar la tripulación de defensa:

- El **navío asaltado** puede defenderse con **toda su tripulación**.
- Además, también tendrá que sumar todas las mejoras de oficiales y especialistas que posea, lo que aumenta la cantidad de dados y modificadores a la tirada.
- Abordaje en puertos: se puede abordar un navío atracado en puerto, pero su defensa aumentará en "+1".

4- Determinar el éxito del abordaje:

- Ambos navíos lanzan a la vez tantos dados D12 como tripulantes se involucren en el abordaje. Cada resultado igual o superior a 11 causa una baja al contrario.

$$\geq 11 \text{ (dados)} = - \text{ (tripulantes)}$$

- Para que el abordaje tenga éxito, el navío asaltante debe tener al menos **3 veces más de tripulación que el asaltado** o bien que en el navío asaltado se quede **sin tripulación**.

Bastará con multiplicar la tripulación restante del navío asaltado x3. Si es inferior o igual a la tripulación del asaltante, se considerará que el abordaje ha sido un éxito.

- **Si la condición anterior no se cumple, el abordaje se considerará fallido** y se da por concluido esta acción de el abordaje.

5- Determinar la recompensa de abordaje:

Si el navío que aborda es un NPC

- Tras un abordaje con éxito, el navío asaltante recibe 1000 doblones y, si quedan tripulantes vivos, estos se unen a la tripulación.

Si el navío que aborda es un PC

- Tras un abordaje con éxito, el navío asaltante recibe todas las mercancías y recompensas del navío abordado y, si quedan tripulantes vivos, estos se unen a la tripulación.

El navío abordado es un NPC

Puedes intercambiar tu navío por el abordado siempre que sea igual o hasta un nivel superior al que posees actualmente.

**Si tienes un navío de nivel 1, puedes cambiarlo por un nivel 1 o 2, pero nunca por un nivel 3 o 4.*

Conservas los daños que tenga el navío abordado con éxito, pero no ni sus mejoras ni sus cañones. Puedes mantener las mejoras que ya habías adquirido anteriormente.

El navío abordado es un PC

A diferencia de abordar a un NPC, si abordas a un PC, no puedes intercambiar tu navío por el abordado; pero sí puedes coger uno del mismo tipo del mazo de descarte o mazo de NPC.

Puedes tomar las misiones inacabadas que tenga el jugador de ese PC y continuarlas por donde estén.

- **Ejemplo 1:**

Un PC con un calado de 2 y 8 tripulantes aborda a otro navío con 6 tripulantes; así que en el abordaje se enfrentan 6 vs 5. Se lanzan tantos dados como tripulantes involucrados. El navío asaltante saca 6, 8, 8, 11, 11, 12 y el asaltado obtiene 4, 4, 6, 7, 11. Como resultado, en el navío asaltante quedan 5 tripulantes vivos y en el asaltado solo 2.

El abordaje se considera un fracaso ya que si se multiplica 2x3 nos da 6, que es superior a 5, y por ello es un abordaje fallido.

- **Ejemplo 2:**

Un PC con un calado de 2 y 8 tripulantes aborda a otro navío con 5 tripulantes; así que en el abordaje se enfrentan 6 vs 6. Se lanzan los dados y navío asaltante saca 5, 6, 11, 11, 11, 12 y el asaltado 4, 4, 6, 7, 8. Concluido el abordaje, el asaltante mantiene los 6 tripulantes vivos y al asaltado le quedan 2.

El combate se considera un éxito ya que si se multiplica 2x3 nos da 6, que son los tripulantes que tiene el asaltante en el navío asaltado. El asaltante recluta la tripulación superviviente (pasa a tener 10 tripulantes) y el resto de las recompensas del abordaje.

Acciones gratuitas / extra

Las acciones gratuitas no finalizan el movimiento y son voluntarias. Puedes realizarlas en cualquier momento de tu turno y antes o después de realizar cualquier acción.

Organizar el navío

Durante tu turno puedes reorganizar la posición de la carga de tu navío.


Si un hueco contiene algún daño (agua o fuego), no puedes mover este daño a otro hueco.

Los cañones afectados por daño (agua o fuego) no pueden disparar ni se pueden recolocar.

Recoger / Movimiento

Al pasar por un hexágono con algún elemento de interacción (barriles, mercancía o algunas misiones), puedes gastar un punto de movimiento adicional para interactuar con el hexágono en el que estés situado.

Gastando un movimiento puedes:

- Recoger todos los elementos que se encuentran en el hexágono en el que te encuentras.
- Iniciar o finalizar una misión que requiera visitar o recoger algo en alta mar.
- Recoger un barril. Para ello: 

Voltea el barril para adquirir su recompensa y conserva el barril cerca de tu tablero hasta acumular los barriles necesarios para sumar un Punto de Fama.

Si no tienes espacio suficiente para las mercancías del barril, deja flotando en ese hexágono las que no puedas cargar. Puedes intercambiarlas por la carga que ya poseas en tu navío o dejarlas en el mar.

Arrojar cosas por la borda

A voluntad y en tu turno, puedes deshacerte de cualquier carga arrojándola por la borda y disminuir así el peso del navío al instante.

La carga se deposita en el hexágono donde esté la miniatura.

Si al adquirir nuevas mercancías tu navío está completo, puedes arrojar cualquier carga que tengas y sustituirla por la nueva.

No puedes recoger la carga arrojada en el mismo turno en el que la arrojaste.

Embistir / Movimiento

Durante tu **movimiento** puedes elegir si colisionar contra otro navío. Esto se considerara embistir.

Embistir es un ataque que consume todo el movimiento restante.

Daños para el agresor:

El navío agresor (atacante) sufrirá tantos daños de agua como la diferencia de la defensa del atacante y su defensa, más los hexágonos avanzados en línea recta por el agresor.

- $\text{Daños que recibe el agresor} = (\text{defensa del defensor}) - (\text{defensa del agresor}) + (\text{movimiento del agresor})$

El agresor no tendrá el bonus de defensa que recibe al ser atacado por la proa.

Daños para el defensor:

El navío defensor (objetivo) sufrirá tantos daños de agua como la diferencia de su defensa y la del agresor, más los hexágonos avanzados en línea recta por el agresor.

- $\text{Daños que recibe el defensor} = (\text{defensa del agresor}) - (\text{defensa del defensor}) + (\text{movimiento del agresor})$

Determinar el resultado:

Si el navío defensor o si ambos navíos resultan destruidos, el Punto de Fama lo obtiene el agresor, pero no obtiene ninguna otra recompensa adicional. Es posible hacerse famoso por actos suicidas.

En el caso de que solo se destruya el agresor, nadie obtiene ninguna recompensa.

Ejemplo:



Tu navío tiene una defensa de 10 y quieres embistir al navío pirata con defensa 9 que está a tu alcance. Avanzas 5 hexágonos (cuatro más el ocupado por el navío objetivo), pero solo tres de ellos son en línea recta y, por tanto, los que causen los daños a ambos navíos.

El agresor sufrirá: $9 - 10 + 3 = 2$ daños.

El defensor sufrirá: $10 - 9 + 3 = 4$ daños.

Acorralar

Si dos o más navíos aliados o de la misma nación (PC o NPC) se encuentran adyacentes a un mismo enemigo, este queda acorralado.

Disparo

Disparar a un navío acorralado permite **repetir 1 dado de cañón por cada 3 cañones** que posean los aliados adyacentes al objetivo.

Esto también se aplica a los NPC aliados entre sí, es decir, dos o más NPC de una misma nación o corsarios, activarán entre ellos este efecto.

Ejemplo: es el turno del NPC inglés (1) que dispara contra el jugador verde (1). En la tirada, tres de sus cañones no impactan, pero como su aliado NPC corsario inglés (2) posee 6 cañones, podrá repetir hasta 2 dados.

Si algún navío cuenta con cañones a distancia, se considera adyacente a un objetivo siempre que esté dentro del alcance de sus cañones.

Abordaje

Abordar a un navío acorralado permite **repetir 1 dado de abordaje por cada 4 tripulantes** que posean los aliados adyacentes al objetivo.



Ejemplo de acorralado

Pesca / Movimiento

Pescar es pasar por encima de un icono de ballena con al menos 1 bote de remos y con la tripulación.

Para realizar esta acción gasta un punto de movimiento y usa tantos botes de remos como tengas y quieras usar.

Por cada bote de remos usado, robaras un token de pesca y aplica el efecto de su cara inferior.

Para terminar, devuelve los tokens robados a la reserva y mezcla todos de nuevo.

Resultados posibles



+1 Balleneros (Whaler) +

Los balleneros poseen una habilidad especial. Cada vez que realicen la acción de pesca roban una ficha adicional.

Además de poseer +1 de defensa contra "The White Whale" en caso de que esté en juego. Página 49



Personajes no controlados o NPC

¿Qué son los NPC?

Los personajes no controlados o NPC son navíos o criaturas que irán apareciendo a lo largo de la partida. Estos **no pertenecen a ningún jugador** y tienen un comportamiento preestablecido, según el rol que tengan asignado.

Cada jugador puede tener asignados uno o más NPC, y será el encargado de activarlos para que cumplan su función.

Rol de los NPC

El rol del NPC es la función que asume durante toda la partida. Se diferencian en 4 tipos: Agresivos, Defensivos, Mercantes y Especiales.

Cartas NPC



- 1 **Rol:** función del NPC.
- 2 **Defensa / Vida:** capacidad de bloquear ataques a distancia / Daños que aguanta antes de hundirse.
- 3 **Tripulación / Mejora:** indica el máximo de tripulantes a bordo del en el navío / Mejoras pasivas del navío.
- 4 **Movimiento:** cuantos hexágonos puede avanzar.
- 5 **Abordaje / Mejora:** cantidad de dados que lanza al abordar / Mejora de tripulación.
- 6 **Cañones / Mejora:** cantidad de dados que lanza / Modificadores a cada dado.
- 7 **Navío / Capitán:** nombre del navío y su capitán real.
- 8 **Nación:** bandera o bandera doble que indica a que nación pertenece el navío.
- 9 **Objetivo de misiones:** algunas misiones afectan a este navío y lo convierten en su objetivo.
- 10 **Loseta de mapa:** lugar y número donde aparece el NPC.
- 11 **Recompensa por ser abordado:** si abordas el navío con éxito obtienes todas las recompensas, además de las marcadas por la espada.
- 12 **Recompensa por hundirlo.**
- 13 **Calado:** profundidad del casco que limita el paso por algunas áreas del juego.

Miniaturas de los NPC

Cada miniatura representa un tipo de navío NPC sobre el tablero.



Goleta: navío de jugador



Bergantín: navíos agresivos



Carabela: navíos mercantes



Navío de línea: navíos defensivos



Naciones NPC (banderas y bases)

Una vez asignada la miniatura, se le coloca una base de NPC que indica la nación que representa y el jugador que lo activa (indicado por un número).

Existen 5 naciones en el juego, cada uno representado por su bandera:

	NACIÓN	CORSARIO
Holanda:		
España:		
Ingllaterra:		
Francia:		
Piratas:		



Nota: algunos navíos piratas o corsarios van representados con su bandera real de la época, en caso de ser desconocida irá representado por la Jolly Rogers. Esto significa que podemos encontrar diferentes banderas que representan a los piratas.



Corsario

A todos los efectos es un navío **pirata** con la excepción de que no atacará o será atacado por navíos piratas o de la nación que representan. Son sus aliados.

Los corsarios se identifican por tener la bandera partida: la mitad de una nación y la otra mitad pirata.

Leyendas



Algunos navíos o monstruos no tienen asignados ninguna nación. Actúan libremente y están en guerra con todas las naciones.

Activación de los NPC

- Podrá realizar un máximo de dos acciones por turno y lo hacen siguiendo en orden descendente de los banderines.
- En caso de no poder realizar ninguna acción, se colocará un contador de tiempo en la posición "3".
- Si un NPC abandona la partida por cualquier motivo es considerado destruido. página 19



Aparición de los NPC y colocación

Si aún no se ha revelado, voltea la carta de PC, mostrando así el NPC que va a aparecer en ese turno.

Para representar el NPC de la carta, coge su tipo de miniatura y coloca en la base su troquel correspondiente.

Busca la loseta de mapa dónde despliega, que esta indicado en la propia carta del navío:



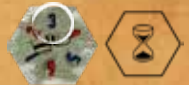
- **Si no está descubierta:** coloca un contador de tiempo en "3" sobre la carta de NPC y será el turno del siguiente NPC o PC.
- **Si la loseta está descubierta:** coloca el navío en el hexágono de aparición indicado por este icono.



Si el hexágono está ocupado, el navío NPC se coloca en un hexágono adyacente al icono. A continuación, procede a realizar sus acciones.



Contador de tiempo en NPC:



Si un NPC aparece en la partida o realiza una acción, retira el contador de tiempo de la carta del NPC.

Si un NPC tiene un contador de tiempo y en su turno no puede realizar ninguna acción, reduce el contador en uno y termina su turno.

Si el contador de tiempo llega a "0", retira la carta de NPC y saca una nueva. El nuevo NPC no se revela hasta su próximo turno.

Acciones de los NPC (banderines):

- Los dos primeros banderines son comunes en todos los NPC y son los atributos de "Defensa / Vida" y "Tripulación / Mejora". Estos no son acciones.
- Todos los demás banderines son las acciones del NPC.
- Una acción se activa solo una única vez por turno y solo se activa si puede realizarse dicha acción.
- Si la acción que ha de activarse está cumplida, se pasa a la siguiente acción.



Ejemplo: si la acción es moverse hacia a un navío, pero el NPC ya está adyacente a su objetivo, se salta la acción de moverse y se continúa con la siguiente acción.

- Si se salta una acción por el motivo que sea, no puede activarse en ese turno.
- Si un NPC ha realizado su segunda acción, su turno termina y es el turno del siguiente NPC o PC.
- Si un NPC tiene que activarse pero en el turno no realiza ninguna de las acciones (mover - atacar), recibe un contador de tiempo en "3".
- Si un NPC bloquea un amarre y no tiene ningún destino, su acción será despejar el amarre y moverse a un hexágono adyacente a elección del jugador que lo activa.



Movimiento de los NPC

Los NPC **no** se ven afectados por el **viento** ni el **viraje**, pero sí les afectan los bancos de arena y los eventos.

- Un viraje se considera una acción de movimiento.
- Evitarán pasar por hexágonos de otras naciones en la medida de lo posible (amarres, fortalezas u otros PC o NPC enemigos).
- Si un NPC tiene que colocarse en un hexágono ocupado, terminará su movimiento adyacente al mismo sin entrar en él.

En caso de existir más de una ruta con la misma distancia, el jugador que lo active decidirá cual tomar pero siempre a favor del NPC.

Ataque de los NPC

Los NPC **solo disparan estando adyacentes a otros navíos**, a no ser que tengan alguna habilidad pasiva que indique lo contrario. Página 29

Un NPC **nunca ataca a un navío amarrado en el puerto de su nación**, ni siquiera lo considerará un objetivo válido. Esto significa que buscará al siguiente objetivo. Si no hubiera ninguno, recibe un contador de tiempo en "3".

Ejemplo: un navío NPC español no atacará a un navío objetivo (sea PC o NPC) situado en un amarre español, pero sí lo atacará si el navío objetivo está en el amarre de un puerto de otra nación.

Agresivos - Defensivos:

Estos pasos se resumen en el diagrama de la página 28.

1- Designar un objetivo:

La primera acción disponible suele ser el movimiento. Para ello, hay que designar un objetivo y, para esto, el jugador que controla el NPC debe tener en cuenta las preferencias del NPC según el rol que desempeñe.

- El NPC atacará a otros navíos enemigos que estén a la vista y dentro de su movimiento (alcance).
- Si no hay ninguno a la vista, se moverá hacia **el enemigo más cercano** dentro de su movimiento (alcance).
- Si tampoco hay ninguno a la vista ni al alcance, se moverá hacia el enemigo más cercano.
- Si ninguna de las anteriores opciones es posible, se coloca un contador de tiempo en "3".

¿Qué ocurre si hay más de un objetivo?

Si existe más de un objetivo posible, se seguirá el siguiente orden establecido dependiendo del rol del NPC (agresivo o defensivo).

Agresivo

Si un NPC agresivo tiene más de un objetivo, irá primero por :

1º- PC

2º- Mercante enemigo

3º- Agresivo enemigo



No se mueve hacia los defensivos, pero los ataca si están adyacentes.

Defensivo

Si un NPC defensivo tiene más de un objetivo, irá primero por :

1º- PC

2º- Defensivo enemigo

3º- Agresivo enemigo

4º- Mercante enemigo



2- Movimiento:

Si un NPC se encuentra adyacente a su objetivo o está en el rango de la mejora "Disparo a distancia", **no realizará su acción de movimiento** y pasará a la siguiente acción disponible (aún tendrá dos acciones disponibles)

Si no se encuentra adyacente, se moverá hasta el máximo de su movimiento para situarse adyacente o lo más cercano al objetivo.

Siempre buscará el camino más rápido y evitará pasar por hexágonos protegidos por fortalezas, amarres o sobre PC o NPC enemigos.

Siempre debes tomar la opción más favorable para el NPC.

3- Ataque:

Un NPC situado adyacente o en el rango de la mejora "Disparo a distancia" a un objetivo válido, activará su primera acción de ataque.

4- ¿Tiene más acciones disponibles?:

Un NPC tiene que activarse dos veces y, si se ha activado solo una vez, realiza su segunda acción disponible siguiendo el orden establecido.

- Un NPC puede que no llegue a activarse o que solo realice una acción durante su turno.

5- Recompensas:

Un NPC que destruye a otro NPC recibe el dinero de la recompensa y las monedas que tenga la carta del navío destruido.

Un NPC que destruye a un PC, recibe 1000 doblones de la reserva que se colocan sobre su carta de NPC para aumentar así su propia recompensa.

Mercantes:

Pasos que se deben seguir:

1- Ataque:

Algunos NPC mercantes tienen la "acción de ataque" como su primera opción.

Si el NPC mercante está adyacente a otros PC o NPC enemigos, elegirá un objetivo válido y lo atacará.



2- Movimiento:

Todos los NPC mercantes tienen una ruta preestablecida en la que se indican dos o más ubicaciones entre las que se mueve.

El jugador que controla un NPC mercante coloca un marcador de su color sobre el número rodeado con doble círculo.

Siguiendo el sentido de las flechas, el destino del NPC mercante es la loseta numerada que queda a la vista.

El destino al que tiene que llegar en cada loseta es el icono que aparece en la ruta.

Un navío NPC mercante se desplaza la totalidad de su movimiento en dirección a la ruta preestablecida.

Siempre buscará el camino más rápido y evitará pasar por hexágonos protegidos por fortalezas, amarres o sobre PC o NPC enemigos.

Siempre debes tomar la opción más favorable para este NPC.

3- Destino:

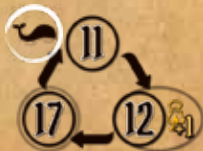
Cuando un NPC mercante alcanza su destino, se detiene perdiendo todo el movimiento restante y el marcador se avanza tapando el destino actual. Ahora la flecha apunta a un nuevo destino. El proceso se repite cíclicamente.

Cada vez que el navío alcance su objetivo, obtiene la recompensa que se indica junto a la ruta. La recompensa se coloca sobre la carta del NPC mercante y pasa a formar parte de su carga.

En algunos casos, la recompensa se obtiene al llegar a un hexágono concreto situado junto al destino en la ruta de NPC mercante.



Ejemplo A: el NPC mercante se mueve del amarre de la loseta 10 al amarre de la loseta 4 cíclicamente. Cada vez que alcance un amarre, obtiene 1000 doblones.



Ejemplo B: el NPC mercante se mueve del icono de ballena de la loseta 17 al icono de ballena de la loseta 11 y después se moverá al icono de ballena de la loseta 12 cíclicamente. Cada vez que llegue a la ballena de la loseta 12, obtiene 1 de aceite.

Especiales

Es un tipo especial de NPC mercante, agresivo o defensivo con un comportamiento diferente en sus acciones.



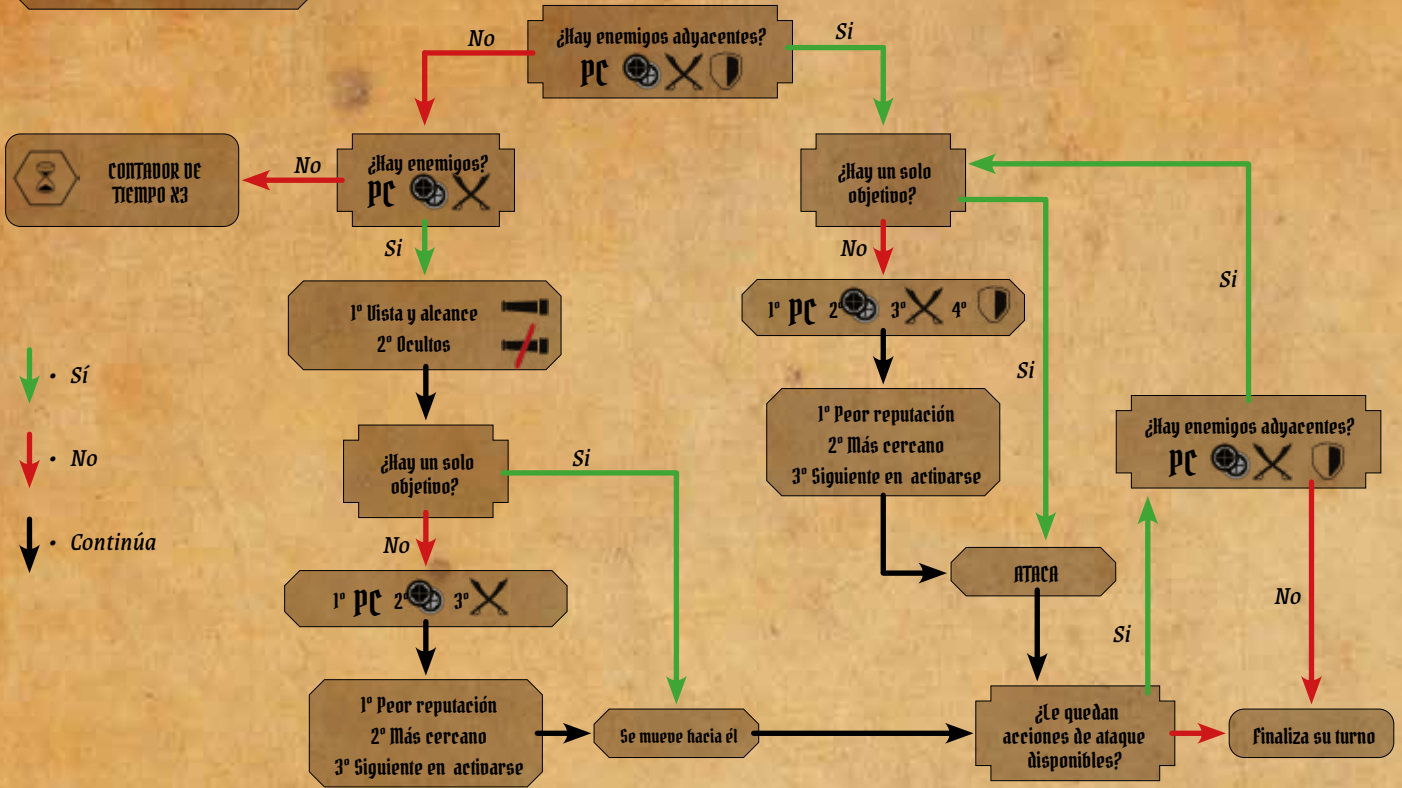
Por ejemplo, el **Urca de Lima** es un mercante especial que abandona la partida al cumplir el último destino de su ruta. Además, este mercante se mueve al número de la loseta en lugar de a un icono.

Carta resumen NPC

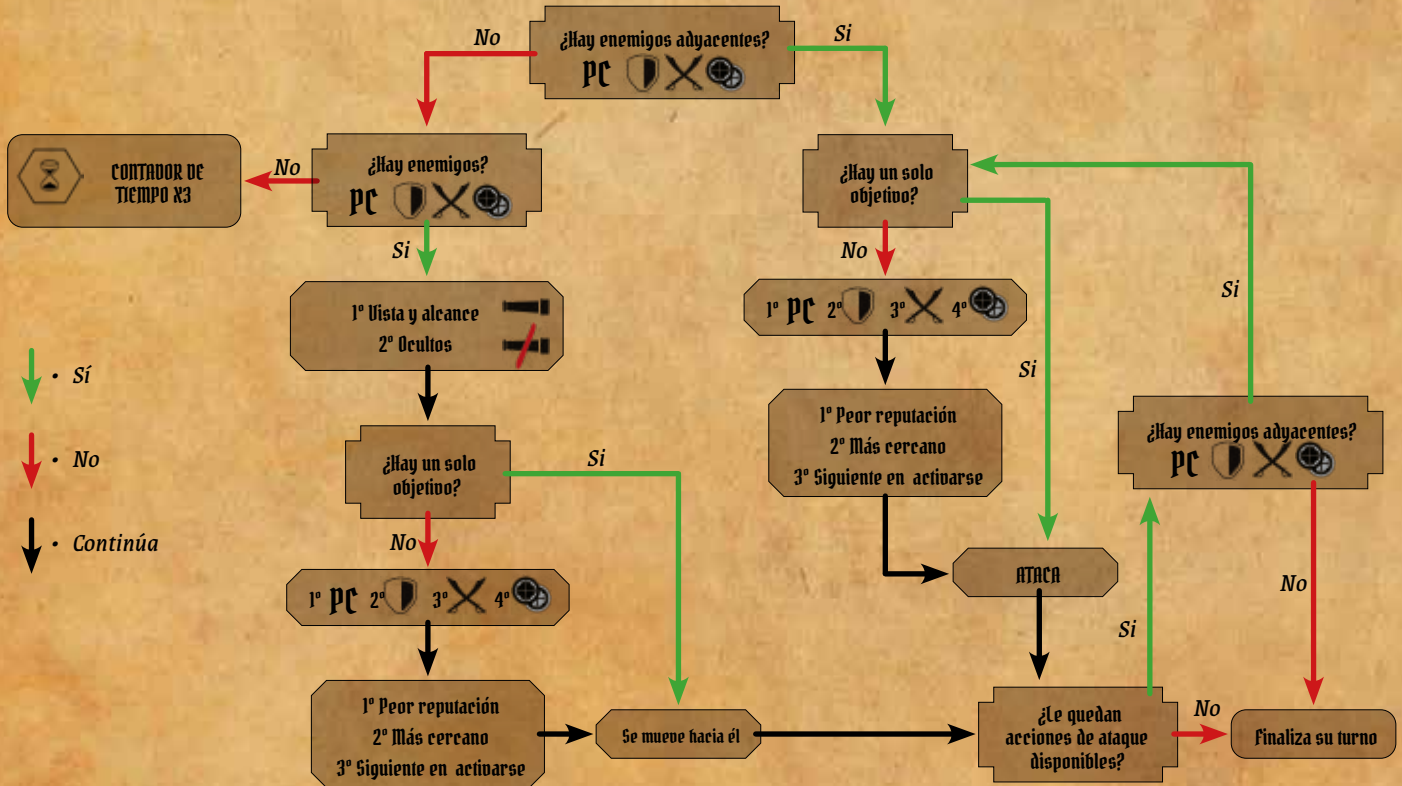


- 1 Un NPC realiza un máximo de dos acciones por turno y lo hace siguiendo los banderines en orden descendente.
En caso de no poder realizar ninguna acción, se coloca un contador de tiempo en la posición "3".
- 2 Nunca atacará a un navío en un amarre de su nación.
Tampoco se mueve por hexágonos enemigos (fortalezas, amarres y navíos).
- 3 Mercante: sigue una ruta preestablecida y obtiene una recompensa al llegar a su destino.
- 4 Visión: un navío agresivo / defensivo irá primero por los objetivos en su línea de visión y, en caso de no haber ninguno, su objetivo es el objetivo más cercano fuera de su línea de visión cumpliendo el orden establecido.
- 5 Un navío agresivo ataca a PC, mercantes y otros agresivos. Se defiende de defensivos, pero no se moverá hacia ellos para atacarlos.
- 6 Un navío defensivo ataca a PC, defensivos, agresivos y mercantes.

NPC AGRESIVO



NPC DEFENSIVO





Ejemplo 1, mercante:

Los dos primeros banderines son sus atributos: Resistencia 10 (Vida 15) y Tripulación 11. Solo dispone de una única acción, que es moverse 6 hexágonos dirección al amarre que le corresponda.

En caso de llegar a un amarre, detiene su movimiento y obtiene la recompensa indicada.

Ejemplo 2, agresivo separado de su objetivo:



Los dos primeros banderines son sus atributos de Resistencia 10 (Vida 9) y Tripulación 11 (+2 en CC).

3º Banderín: movimiento, usando el diagrama Agresivo de la página anterior:

- ¿Está adyacente a un enemigo? No
- ¿Hay enemigos en la partida? Sí
- ¿Hay objetivos a la vista? Sí
- ¿Hay un solo objetivo? No
- ¿Es un PC? Sí
- ¿Hay un PC con peor reputación que otro? Sí
- **Se mueve hacia el PC de peor reputación.**

4º Banderín: abordaje.

- ¿Le quedan acciones de ataque disponibles? Sí
- ¿Esta adyacente a un enemigo? Sí
- ¿Hay un solo objetivo? Sí
- **Lo ataca.**

5º Banderín: disparo

- ¿Le quedan acciones de ataque disponibles? Sí
- ¿Está adyacente a un enemigo? Sí
- ¿Hay un solo objetivo? Sí
- **Lo ataca y finaliza su turno (realizó 2 acciones).**

5º Banderín: disparo

Como ya ha realizado dos acciones (mover y abordar) no puede activar el 5º banderín, así que finaliza su turno.

- ¿Le quedan acciones de ataque disponibles? No
- **Finaliza su turno**

Ejemplo 3, defensor adyacente a un objetivo:



Los dos primeros banderines son sus atributos de Resistencia 12 (Vida 15) y Tripulación 17.

Como se encuentra adyacente, su primera acción no es moverse, sino atacar (6 dados con +3 a cada dado). Tras el disparo, como no gastó su acción de movimiento, aún le queda una acción disponible. Siguiendo el orden establecido por sus banderines, le queda otra acción de disparo.

Si el primer objetivo ha sido destruido, es posible que su segundo disparo sea a otro objetivo diferente (adyacente o en el rango de sus cañones).

Las habilidades pasivas NPC

De color rojo y a la derecha de los banderines encuentras las ventajas pasivas de cada NPC. Estas **están presentes y activas todo el tiempo**. Esto significa que:



Vida del navío: cantidad de daños que puede soportar antes de ser destruido.



Bonificador de cañones: al disparar tiene una modificación a todos sus dados igual al valor indicado.



Munición de fuego: los disparos de los cañones hacen daños de fuego.



Disparo a distancia: no necesita estar adyacente a otro navío para realizar la acción de CD. En su lugar, se coloca a 1 o 2 hexágonos de distancia según indique la mejora para atacar al enemigo, que **no aplicará modificadores a la defensa por distancia**.



Munición de dispersión: los disparos de los cañones hacen daños a la tripulación. Si se juega en modo estándar se realizan daños normales.



Bonificador de tripulación: al abordar o ser abordado tiene una bonificación en sus dados igual al valor de la "X".



Defensa de tripulación: penalizador que sufre el asaltante en su tirada al abordar un navío con esta habilidad.



Alistar: se activa siempre. Al finalizar su turno se cura la cantidad de tripulación señalada "X". No es necesario que se efectúe la acción del banderín adyacente para recuperar los tripulantes indicados.

Iconografía NPC



Misión secreta: lo hace objetivo de algunas misiones.



Recompensa: lo hace objetivo de algunas misiones.



Ruta: camino que recorre durante sus turnos.

Si un navío con ruta tiene una flecha que no señala una ubicación es porque su ruta tiene un fin y el navío desaparece después de completarla.



Doblones: cantidad de dinero que obtienes al destruir el navío.



Mercancía: cantidad y tipo de mercancía que carga el navío.



Calado del navío: indica por donde puede o no pasar el navío al moverse.



Recompensa adicional de abordaje: recompensa obtenida al abordar un navío con éxito.

Reputación

¿Qué es la reputación?

Es la simpatía o enemistad con las diferentes naciones que obtendrás durante el transcurso de la partida. Esto da pie a una serie de ventajas o rivalidades indicadas en el tablero de reputación.

Tablero de reputación

Cuando tengas que subir o bajar reputación con una nación, tendrás que fijarte en la **fila** correspondiente a la nación afectada.

Si tu reputación aumenta, moverás el marcador de tu color a la derecha. Mientras que si disminuye, lo moverás a la izquierda.

Naciones:

Existen 5 naciones en el juego:

Cada una de las 5 naciones tiene una virtud o ventaja diferente:



Holanda



España



Inglaterra



Francia



Piratas

- Holanda: la nación comercial por excelencia
- España: posee la flota más numerosa
- Inglaterra: los tripulantes más especializados
- Francia: los mejores astilleros
- Piratas-Corsarios: el abordaje y facilidad de mantener su reputación.

Todas las naciones se rigen por las mismas normas, aunque los piratas se diferencian ligeramente en algunos aspectos.

TABLERO DE REPUTACIÓN "A"

TABERNA Y ASTILLERO



TABLERO DE REPUTACIÓN "B"



↑ ↓ Puntos de reputación

Según tus actos, si realizas alguna de estas acciones, tu reputación subirá o bajará.

Para indicarlo, mueve tu marcador de PC a la derecha (sube) o a la izquierda (baja):



- 1 **Atacar un navío:** -1 en la nación objetivo.
Atacar a la misma nación dos veces en un mismo turno no penaliza el doble, solo resta 1.
- 2 **Hundir un navío:** -1 a la nación afectada.
- 3 **Atacar un navío en un puerto:** -2 de reputación en la nación dueña del puerto.
- 4 **Por cada 3 mercancías iguales vendidas en contrabando:** (excepto madera) resta -1 de reputación con la nación productora de la mercancía.
(1, 2 = 0; 3, 4, 5 = -1; 6, 7, 8 = -2 ...)
- 5 **Vender 3 mercancías iguales:** aporta +1 de reputación con la nación compradora.
(6 = +2, 9 = +3 ...)

La madera no aporta reputación.

El aceite actúa como comodín y representa la mercancía deseada por el jugador.

Ejemplo: vender 2 de algodón y 1 de aceite puede ser una venta de 3 unidades de algodón.

- 6 **Hundir un navío de una nación en guerra con otra nación:** aporta +1 de reputación en una de las naciones enemigas.

Ejemplo 1: destruir un navío corsario-inglés da 1 punto de reputación con 1 nación a elección del jugador que no sea Inglaterra o Piratas, pero resta 1 punto de reputación con los piratas.

Ejemplo 2: hundir un navío inglés en guerra con España y Francia aporta 1 punto de reputación a elección del jugador entre España, Francia o Piratas, pero resta 1 punto de reputación con Inglaterra.

Ventajas y desventajas de reputación

Partiendo de la columna "0", las ventajas o desventajas son acumulativas. Es decir, al situarte en la columna de "-2" se te aplicarán las desventajas de "-2" y "-1". Lo mismo ocurre si te encuentras en la posición "3" que se aplicarán las ventajas de "0, 1, 2 y 3".



Desprecio: los navíos de esa nación te atacan.



Desconfianza: las fortalezas de esa nación te atacan.



Tratado de comercio: no podrás vender o comprar en el mercado legal de esa nación.



Persona non grata: no podrás amarrar tu navío en un puerto de esa nación.



En guerra: cada vez que una nación enemiga te ataque, esta tendrá un modificador de "+1" (incluyendo sus fortalezas).



Decide al inicio de la partida si se aplica. Complica considerablemente la partida.



Prestigio: aporta 1 Punto de Fama.



¿Quién eres?: No da Puntos de Fama.



Bloqueo de reputación: en esta posición se bloqueará tu marcador y ya no podrás subir ni bajar reputación.

Ojo, los piratas si podrán subir a la "11".



Acceso a mejoras: cuanto más reputación tengas con una nación, tendrás acceso a un mayor número de mejoras de la taberna y el astillero.



Capitanes: adquiere un segundo capitán siempre y cuando tengas los puntos de fama necesarios. Página 48



Reparación en puerto: si has sido destruido, puedes reaparecer directamente en un puerto de la nación elegida. Si lanzas el dado para reaparecer aleatoriamente, no puedes reaparecer de esta forma.



Respetado: los piratas ya no te atacan.

Ventaja de nación:

Bonificación especial que tiene cada nación.



Holanda: el calado pasa a ser 6=-1 en lugar de 5=-1.



España: reapareces con un bote de remos y un daño menos.



Inglaterra: espacio para 2 mejoras de oficial-especialista adicionales.



Francia: las compras en el astillero cuestan 1000 doblones menos. **El mínimo es 1000.**

Nacionalidad "11":


Si alcanzas en el tablero de reputación el espacio "11" de nación, te conviertes instantáneamente en esa nación.


- Llegar a esta posición es opcional y se decide en el momento de obtener el punto de reputación necesario para subir a este marcador. Si no gastas ese punto de reputación justo en ese momento, lo pierdes.
- No subir al marcador "11" no impide hacerlo en un turno futuro con una nueva subida de reputación.
- Solo se puede pertenecer a una nación, pero si ya perteneces a una, puedes volverte corsario subiendo hasta la "11" pirata.
- Subir en una nación a la posición "11" te pone en guerra "-4" con las naciones rivales indicadas en la carta de guerra (página 11) a **excepción de los piratas**, donde tu reputación con ellos no bajará.
- Si atacas a un PC que pertenece a una nación, bajas reputación en esa nación porque se considera que estás atacando a la propia nación.
- Si tienes reputación "11" y atacas a tu propia nación, esta te declara la guerra y bajas automáticamente a "-4" de reputación y pierdes el Punto de Fama.


Taberna-Astillero "A-B"

Mejoras de taberna y astillero

Las mejoras engloban todos los componentes que desarrollan el comportamiento de los navíos. En el juego, existen los siguientes tipos:

 **Munición:** antes de cada ataque, elige el tipo de munición que deseas usar. Solo puedes elegir 1 entre las que tengas adquiridas.

 **Mejoras de navío:** desarrollan los componentes del propio navío (cantidad de cañones, mejora de velas, botes de remos, etc).

 **Oficiales y especialistas:** son ventajas de tripulación que aportan diferentes beneficios. El icono de la izquierda equivale a la unión de los dos siguientes:

Oficiales



Especialistas



U

Únicas: algunas mejoras están marcadas con la letra "U", lo que significa que no podremos tener dos iguales de este tipo.



Comprar en taberna y astillero

Para poder comprar mejoras o barcos, es necesario situarte en un puerto que tenga una taberna o un astillero.

Además, según la reputación que tengas con dicho puerto, tendrás acceso a un mayor número de mejoras disponibles.

Siempre que una mejora **no** tenga un valor de reputación, podrás adquirirla en cualquier puerto que tenga una taberna o un astillero.



Ejemplo: si quieres comprar un navío nuevo, tienes que situarte en el amarre de un puerto con astillero y tener como mínimo una reputación "2" con la nación dueña del puerto.

Comprar Oficiales - Especialistas:

Durante tu turno puedes comprar tantos oficiales y especialistas como quieras, pero **solo se repondrán una vez finalizado tu turno.**

Quando termine tu turno, desplaza a la izquierda las mejoras de los niveles "2 y 3" para rellenar los espacios vacíos que ha ocasionado la compra.

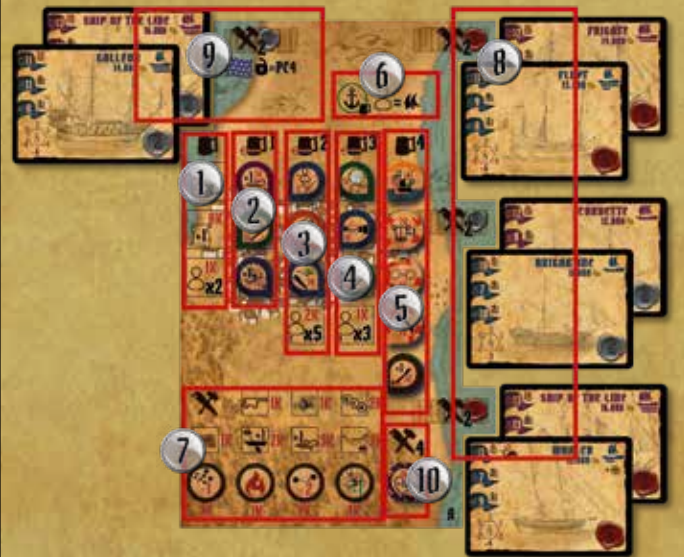
A continuación, saca nuevas mejoras de la bolsa y colócalas en los huecos de nivel 3. **Siempre tiene que haber 9 mejoras disponibles.**

TABLERO DE REPUTACIÓN "A"

TABERNA Y ASTILLERO



TABERNA Y ASTILLERO "A"



TABERNA Y ASTILLERO "B"



Taberna

En los puertos donde aparezca el icono de taberna se puede:

1 Sin requisito de reputación

- Conseguir un Punto de Fama por 8000 doblones.
- Misiones: puedes robar un total de 3 misiones para elegir 1 y descartar las dos restantes (si se agotan, baraja el mazo de descartes).

IMPORTANTE: completar o iniciar una misión bloquea poder robar misiones en ese puerto.

Solo se pueden robar misiones una vez por puerto y turno. Esto dura hasta abandonar el puerto donde se robó, activó o finalizó una misión.

- En cualquier taberna se puede contratar a dos tripulantes pagando 1000 doblones.

2 Con reputación 1

- Adquirir, pagando su coste, un oficial / especialista hasta reputación 1.

3 Con reputación 2

- Adquirir, pagando su coste, un oficial / especialista hasta reputación 2.

- Contratar cinco de tripulación pagando 2000 doblones.

4 Con reputación 3

- Adquirir, pagando su coste, un oficial / especialista hasta reputación 3.
- Contratar tres de tripulación pagando 1000 doblones.

5 Con reputación 4

- Adquirir, pagando su coste, las mejoras únicas de oficial / especialista perteneciente a la nación correspondiente.
- Robar un segundo capitán (requiere 9 Puntos de Fama).

6 Alistamiento/reclutamiento: si vas a un puerto con taberna y cumples los siguientes requisitos:

- Tienes menos tripulación que la inicial.
- Tienes al menos "3" de reputación con piratas o "4" con la nación del puerto.

Recluta gratuitamente tripulación hasta volver a tener la inicial.

Ejemplo:

Tienes 4 de reputación en Francia y controlas un navío de nivel 3 y con un solo tripulante. Navegas hasta un puerto francés con taberna y allí, se enrolan tantos tripulantes como sean necesarios hasta llegar a 5.

Astillero

En los puertos donde aparezca el icono de astillero se puede:

7 Sin requisito de reputación

- Comprar mejoras de navío.
- Comprar un tipo de munición.
- Comprar y vender 2 unidades de madera a 1000 doblones.
- Reparar hasta 4 daños por cada madera gastada.

Sin límite de reparación y por una sola acción se pueden reparar tantos daños como madera tengas o compres.

8 Con reputación 2

- Comprar un navío nuevo. Requiere al menos una reputación de 2 con una nación. Los piratas no venden navíos.

9 Puerto francés

- El lado superior izquierdo es un puerto francés. Solo se puede comprar en ese puerto con al menos una reputación de 2 en Francia.

NOTA: el barco del puerto francés estará disponible siempre que no queden otras opciones de compra en los otros puertos.

10 Con reputación 4

- Comprar la mejora única de oficial perteneciente a Francia.

Taberna y astillero "B"

La cara "B" del astillero ha sido modificada y se está influenciada por la reputación que tengas, lo que limita tus compras.

- Los navíos están asignados a una nación concreta, así que solo puedes comprarlos en dicha nación.
- Comprar un navío nuevo requiere al menos una reputación de 2 con la nación a la que pertenezca el navío.
- Comprar un navío de nivel 3 requiere al menos una reputación de 3 con la nación a la que pertenezca el navío.
- Pagando 1000 doblones adicionales puedes elegir en qué otra nación comprar el nuevo navío. Nunca podrás comprar un navío francés de esta manera.

Ejemplo: estás amarrado en un puerto español y tienes 2 de reputación con ellos. Quieres comprar un navío pero no te gusta el "Brigantine" que tiene disponible el puerto en el que estás. Puedes comprar el "Fluyt" del puerto holandés por 14000 doblones en lugar de 13000 o el "Whaler" inglés por 13000 en lugar de 12000, pero nunca podrás comprar el "Galleon" francés sin tener afinidad con ellos.

- Además, obtienes un descuento de 1000 doblones por cada nivel de reputación que tengas por encima del requerido.


Ejemplo: tienes reputación 4 en España y un navío de nivel 1. Puedes comprar el "Brigantine" por valor de 9000 doblones en lugar de 11000.



Mejoras de barco (astillero)

En un astillero sin requisito de reputación se puede comprar:

En la cara "B" del tablero taberna y astillero si tienen requisito de reputación para poder comprar en el astillero.

 **Madera:** se compra/vende siempre en grupos de 2, por un precio fijo de 1000 doblones (1 madera suelta no se puede comprar/vender).

Está permitido comprar la madera y repararse con la misma acción.



Cañón: compra/vende un cañón (1D12).

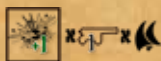


Velas mejoradas: aumenta en 1 la velocidad de movimiento por cada mejora comprada.



Mejora de cañón: esta mejora aporta un modificador a un único cañón. El modificador equivale al número de velas que tenga el navío.

Para evitar confusiones usa los dados de distinto color, por ejemplo: rojos para cañones mejorados y negros para cañones sin mejora.



Ejemplo 1: tienes 3 mejoras de cañón, 5 cañones y un navío de 1 vela.

Por lo tanto, 3 de los cañones tendrán un +1 cada uno y 2 sin modificador.

Ejemplo 2: tienes 3 mejoras de cañón, 2 cañones y un navío de 3 velas.

Por lo tanto, cada cañón tendrá un +3, pero se perderá el modificador del tercer cañón porque no tienes un tercer cañón.

Cañones largos: Si el navío defensor se encuentra dentro del rango de la mejora (2-4), no se aplica el modificador de defensa por distancia. Sin embargo, fuera del rango de la mejora, se empieza a contabilizar el modificador de defensa por distancia a partir de 0.



Bote de remos: cada vez que reaparezcas lo harás con un tripulante adicional por cada bote de remos que tengas.

Los botes de remos no cuentan como carga, no pesan.

Además, podrás interactuar con los puertos a los que no puedas acceder colocándote adyacente al hexágono de amarre.

Podrás realizar una acción de puerto por cada bote de remos que tengas.



Camarote: aumenta en 2 la tripulación máxima y en 1 las mejoras de oficiales y especialistas que admite el navío.

Munición

Munición normal:

Es la munición base de todos los navíos PC y NPC.

Se lanza 1D12 por cada cañón que tenga el navío y los daños causados son de agua.

Munición especial:



Fuego: los daños que haga esta munición son de fuego.



Munición explosiva: +1 al daño de todos los cañones (adicional a otras mejoras).



Metralleta: la defensa del objetivo aumenta en 1 y en lugar de hacer daños al navío, cada impacto elimina un tripulante.



Cadenas: la defensa del objetivo aumenta en 2. Por cada daño que supere la defensa del navío objetivo, este pierde 1 de movimiento hasta que se repare. Un navío puede perder como máximo 5 de movimiento.

Para indicar el daño, coloca un marcador de daño* en la mejora de velas del tablero de jugador o a la izquierda de la carta del NPC.

*Este marcador no cuenta ni para el peso ni para el daño total del navío.

Mejoras de tripulación (taberna)

Oficiales

Se obtienen en las tabernas y aportan una mejora al navío.



Carpintero (x3): si sufres un daño menos por cada carpintero.



Cañonero (x6): al disparar, puedes repetir 1D12.



Cañonero experto (x1): al disparar, puedes repetir 2D12.



Artillero de segunda (x3) Único: al disparar, suma +1 a todos los cañones (adicional a otras mejoras).



Timonel (x2) Único: +1 al movimiento.



Timonel experto (x1): +1 al movimiento.



Instructor (x2) Único: puedes disparar y abordar.



Arpeo (x2) Único: al abordar, el navío objetivo no podrá moverse en el siguiente turno a no ser que te destruya.

- Para poder usar esta mejora hay que estar adyacente lateralmente al objetivo.
- No puedes emplear esta mejora dos veces seguidas.



Sobrecargado (x2) Único: puedes lanzar 2 dados por cada cañón en lugar de 1.

Para cada resultado de 1 y 2 en la tirada:

- Destruye uno de tus cañones.
- Añade 1 o 2 daños de fuego según el resultado del dado.

Nación Francesa:



Reforzado (x2) Único: La defensa del navío aumenta en 1 mientras tenga esta mejora. Además, mientras esté equipada, se considera que el navío lleva 5 cargas adicionales, lo que afecta al peso del mismo.

Especialistas

Se obtienen en las tabernas y aportan una mejora al navío o tripulación.



Reforzado: la defensa del navío aumenta en 1. Mientras tenga esta mejora, afecta al peso del navío porque se considera que lleva 5 cargas adicionales.



Informador (x3): a la hora de robar misiones, roba 1 adicional. Además, el límite de misiones en la mano aumenta en 1.



Pistola (x3): tienes 1 dado adicional en CC.



Sables (x3) Único: +1 a todos los dados en CC.



Espadas (x6): puedes repetir 1 dado de CC.



Doctor (x3): pierdes 1 tripulante menos por cada doctor.



Cimitarra (x1): tienes 2 dados adicionales en CC.



Bomba (x3): antes del abordaje se lanza 2D12;

- Con un 1 o 2: pierdes un tripulante.
- Con un 9, 10, 11 o 12: matas un tripulante del contrario.

Nación



Holanda, Mercader (x2) Único: +1 Punto de Fama por cada 3 mercancías iguales vendidas (en lugar de cada 4).



España, Armadura (x6): la defensa de la tripulación aumenta en 1 en los abordajes.



Inglaterra, Teniente (x2) Único: copia la habilidad de otro especialista en el momento de usarse.



Inglaterra, Francotirador (x2): antes del abordaje, lanza 1 dado con sus diferentes modificadores.



Piratas, Mercenario (x2) Único: +1 a todos los dados en CC (adicional a otras mejoras).

El Mercado

Lugar donde puedes comprar o vender las mercancías que obtienes durante tu aventura; y si lo haces en el momento adecuado conseguirás grandes beneficios.

Mercancías:

Estas mercancías son limitadas: si no hay para reponer o robar, no se usará un sustituto.

Se clasifican en:

Mercancías principales:

Hay 4 mercancías principales, cada una de ellas pertenece a una nación:



Té (Holanda)



Plata (España)



Algodón (Inglaterra)



Azúcar (Francia)



Mercancías secundarias:

Hay 2 tipos de mercancías secundarias.



El aceite: actúa como comodín y sustituye cualquier mercancía principal.

Al venderlo, eliges qué mercancía representa.



La madera: también es una mercancía, pero a diferencia del resto, se vende y se compra en astilleros.

No da Puntos de Fama.

Interactuar con el mercado



Para interactuar con el mercado debes situar tu navío en el amarre de un puerto con:



Puerto de compra: puedes comprar mercancía legal y de contrabando.



Puerto de venta: puedes vender mercancía legal y de contrabando.

Tablero de mercado

Partes del mercado "A"



- 1 Bandera de la nación del puerto.
- 2 Mercancía principal de la nación.
- 3 Zona de mercancía legal en venta por la nación (rosa).
- 4 Precio por columna (legal y contrabando):
 Venta
 Compra
- 5 Zona de mercancía de contrabando en venta (marrón).

Partes del mercado "B"



Jugar con la cara "B" del mercado funciona exactamente igual que con la cara "A", pero tendrás que tener en cuenta que, a la hora de vender, el precio es diferente en legal y contrabando.

- 1 Precio de venta legal.
- 2 Precio de venta de contrabando.



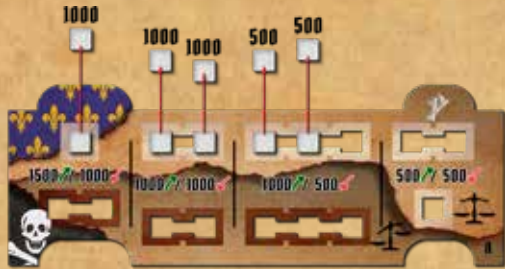
Comprar (legal y de contrabando)

Compra legal

- La compra se realiza en el mercado de la nación donde te encuentres.
- Se realiza siempre de derecha a izquierda.
- Pagas el precio según la columna de precio en la que se encuentra la mercancía.

Ejemplo 1, legal:

Te encuentras en el puerto de la nación francesa y compras 5 de azúcar de forma legal.



En el ejemplo compras, de derecha a izquierda, 2 de azúcar de la tercera columna por 500 doblones cada uno, otros 2 de azúcar de la segunda por 1000 cada uno y 1 de azúcar de la primera columna también por 1000. Para adquirir las 5 mercancías de azúcar, debes pagar 4000 doblones en total.

Compra de contrabando

- La compra de contrabando se realiza comprando la mercancía de la nación superior en su fila de contrabando.
- Se realiza siempre de derecha a izquierda.
- Pagas el precio según la columna de precio en la que se encuentra la mercancía.

Ejemplo 2, contrabando:

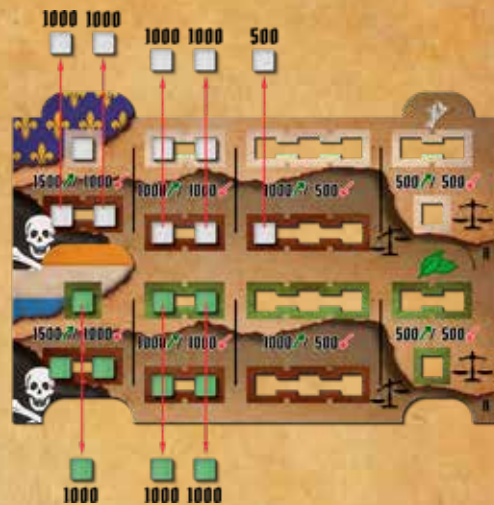
Te encuentras en el puerto de la nación francesa y compras de contrabando el algodón que se encuentra en la nación inglesa.



En el ejemplo compras, de derecha a izquierda, 2 de algodón de la segunda columna por 1000 doblones cada uno y otros 2 de la primera columna por 1000 cada uno, lo que hace un total de 4000 doblones por las 4 unidades de algodón.

Ejemplo 3 legal y contrabando:

Te encuentras en el puerto de la nación holandesa. Este puerto tiene la opción de comprar hasta 3 de té legalmente y/o hasta 5 de azúcar de contrabando en la nación francesa.



Decides comprar con la misma acción tanto las 3 mercancías legales de té como las 5 de azúcar de contrabando.

Por el té tendrás que pagar 3000 doblones, mientras que por el azúcar serán 5000*. En total gastas 8000 doblones por la compra de las mercancías.

*El precio real sería 4500, pero al no existir monedas de 500 siempre tienes que optar por la opción desfavorable. En este caso, pagar 5000 doblones.

Importante:

A todos los efectos, el mercado de la nación superior actúa como si estuviese abajo del mercado de la nación inferior y viceversa.



Desde el puerto inglés puedes comprar plata de contrabando del puerto español.

Venta legal

- Inglaterra: algodón.
- Francia: azúcar.
- Holanda: té.
- España: plata.



Venta en contrabando

- Inglaterra: plata.
- Francia: algodón.
- Holanda: azúcar.
- España: té.





Vender (legal y de contrabando)

Venta legal



- La venta se realiza en el mercado de la nación donde te encuentres.
- El precio de venta lo establece el primer hueco libre empezando por la izquierda en la fila de mercancía legal.
- Todas las mercancías se venden al mismo precio.

Ejemplo 1, legal:

Te encuentras en el puerto de la nación inglesa y vendes 5 mercancías de algodón de forma legal.



Como el primer hueco libre de la fila legal se encuentra en la tercera columna, el precio de venta de cada mercancía vendida es de 1000 doblones. Ganas un total de 5000 doblones por vender 5 mercancías de algodón.

Venta pirata

Desde un puerto pirata puedes vender cualquier mercancía en la fila correspondiente al mercado de contrabando de esa mercancía.

Ejemplo 3, contrabando pirata:

Te encuentras en un puerto pirata y vendes en contrabando 3 mercancías de algodón y 2 de azúcar.



El primer hueco vacío en el contrabando de algodón se encuentra en la tercera columna, así que cada mercancía vale 1000 y obtienes una ganancia total de 3000 doblones por la venta del algodón.

El primer hueco vacío en el contrabando de azúcar se encuentra en la segunda columna, así que cada mercancía vale 1000 de y obtienes una ganancia total de 2000 doblones por la venta del azúcar.

Venta de contrabando



- La venta de contrabando se realiza en la fila de contrabando de la nación superior al puerto de la nación donde te encuentras.
- El precio de venta lo establece el primer hueco libre en la fila de contrabando.
- Todas las mercancías se venden al mismo precio.

Ejemplo 2, contrabando:

Te encuentras en el puerto de la nación francesa y vendes de contrabando 3 mercancías de algodón.



Como no hay huecos libres en contrabando, se elige el precio más bajo de contrabando posible, que se encuentra al final de la tercera columna. El precio de venta de cada mercancía vendida es 1000 doblones, lo que te da unas ganancias de 3000 doblones en total.





Fin de partida

El primer jugador que logre alcanzar o sobrepasar la puntuación acordada al inicio de la partida se elevará al estatus de "Capitán más célebre" y se alzará con la victoria.

Tablero de puntuación "A" y "B"

1 Cartas de tesoro

Aquí tienes las diferentes pistas sobre la ubicación de un tesoro escondido. "El tesoro" en la página 48

2 Zona de puntuación

Aquí se muestra la fama obtenida por los PC durante la partida.

3 Espacio para el mazo de eventos

Mazo de robo superior. Mazo de descarte inferior.
"Eventos" en la página 44

4 Zona del marcador de tiempo

Avance del marcador de tiempo:" en la página 11

5 Espacio para misiones


Mazo de robo superior. Mazo de descarte inferior.
"Misiones" en la página 42


6 Mazo de robo NPC

"Rol de los NPC" en la página 24




Iconografía


 **Descarte de navíos de nivel 1:** cuando un PC llega a este espacio, hay un cambio de época. Elimina todas las cartas de nivel 1 del mazo de robo. Ahora entran en juego los NPC de nivel 2.

 **Descarte de navíos de nivel 2:** cuando un PC llega a este espacio, hay un nuevo cambio de época. Elimina todas las cartas de nivel 2 del mazo de robo. Ahora entran en juego los NPC de niveles 3 y 4.

Nota: si se acaban los navíos de nivel 3 y 4, mezcla todos los navíos de nivel 3 y 4 descartados para formar un nuevo mazo de robo.

 **Taberna:** cuando un PC llega a este espacio, se cambian las mejoras de oficiales y especialistas de la taberna.

- Descarta todas las mejoras de nivel 1.
- Desplaza las mejoras de nivel 2 y 3 un espacio a la izquierda.
- Rellena con nuevas mejoras de la bolsa los huecos de nivel 3.

 **Capitanes:** si se están empleando los capitanes en la partida, a partir de esta puntuación puedes robar tu segundo capitán si cumples las condiciones necesarias. "Segundo capitán" en la página 50



Misiones

Cartas de misiones



1 **Pública o secreta:** indica si la misión la ven todos los jugadores o está oculta en tu mano.

2 **Tipo de misión*:** existen 4 tipos:

Transporte, Rescate, Combate y Personal.

3 **Objetivo de la misión (zona media):** requisito para iniciar la misión, en algunos casos puede tener varias opciones.

4 **Marcador de misión:** en algunas misiones tienes que colocar un marcador PC para indicar un inicio o destino de dicha misión.

5 **Lugar de finalización de la misión y recompensa (zona inferior):** en algunos casos puede haber varias formas de terminar una misión con diferentes finales.

6 **Número de carta de misión.**

**El tipo de misión se indica en inglés en todos los idiomas.*

Misiones públicas o secretas

Las misiones robadas pueden ser públicas o secretas:

- Las públicas se colocan a un lado del tablero de PC a la vista de todos.
- Las secretas van a tu mano.
- Es posible que una misión pase de secreta a pública en el transcurso de la partida (ejemplos 2 y 3).

Inicio de una misión:

- Algunas de las misiones se inician en un sitio concreto gastando una acción.
- Si la misión elegida se inicia en el mismo puerto donde se consiguió, se iniciará automáticamente.
- Con una única acción, se pueden iniciar y cumplir todas las misiones que compartan un mismo destino.

Cumplir una misión:

- Cada PC guarda sus misiones cumplidas. Las misiones cumplidas no se pueden robar o perder porque son hazañas ya realizadas.
- Cada misión completada otorga 1 Punto de Fama, además de la recompensa indicada en la carta.
- Descartar 4 misiones cumplidas de un mismo tipo te aporta un Punto de Fama adicional.

Adquirir nuevas misiones:

Las misiones se pueden adquirir en cualquier puerto con Taberna :

- Cuando adquieras misiones, roba 3 cartas y elige una de tu elección y descarta el resto.
- Si en un puerto has iniciado, cumplido o robado misiones, no puedes robar misiones en esa taberna hasta que zarpes del puerto donde te encuentras y regreses.
- El máximo de cartas de misiones que puedes tener son tres (sin contar las cumplidas).
- Puedes seguir robando misiones aunque tengas el máximo, pero deberás descartar una de las misiones actuales si eliges una nueva.

Algunas misiones no podrán cumplirse por las circunstancias de la partida, ya sea porque el objetivo no está en juego, se juegue en modo estándar sin abordaje, etc.

Si robas una misión de este tipo, mala suerte, descarta la carta y no robes una nueva para reemplazarla.



Ejemplos de misiones

Ejemplo 1: Misión de transporte (Secreta).



Para iniciar la misión, debes ir al amarre de la loseta 18 (nativos). Una vez allí, revela la misión "obtén" 3 de plata.

Para finalizar la misión tienes dos opciones:

Opción 1: ir al amarre de la loseta 7 (puerto español), vender como mínimo las 3 de plata en el mercado legal y obtener así 1 Punto de Fama por cumplir la misión y los beneficios de la venta.

Opción 2: ir al amarre de la loseta 15 (puerto pirata), vender como mínimo las 3 de plata en el mercado de contrabando y obtener así 1 Punto de Fama por cumplir la misión y los beneficios de la venta.

Ejemplo 2: Misión de rescate (Secreta).



Tienes dos opciones para iniciarla:

Opción 1: sitúa tu navío adyacente a un PC que tenga una misión activa (Pública o Secreta) o NPC con uno de estos iconos.

Lanza 1D12 (+1 al resultado si es de noche) y comprueba el resultado:

- 1-6: Descarta la misión y baja 1 de reputación con la nación objetivo.
- 7-12: La misión es un éxito y pasa a ser pública.

Opción 2: aborda con éxito un navío con una misión activa (Pública o Secreta).

Si cumples alguna de las dos opciones anteriores, debes llevar la misión a un puerto diferente a la nación afectada. Puedes colocar una bandera de la nación afectada sobre la misión para recordarlo. (Si fue un PC el afectado, podrás terminarla en cualquier puerto, siempre que no pertenezca a una nación).

Una vez entregada, obtienes 1 Punto de Fama por la carta, subes 1 de reputación con la nación dueña del puerto y obtienes 4000 doblones.

Ejemplo 3: Misión de Combate (Secreta).



Tienes que destruir a un PC que tenga una misión activa (Pública o Secreta) o NPC con uno de estos iconos:



Una vez destruyas el objetivo, obtienes 1 Punto de Fama por cumplir la misión y 1000 doblones.

Ejemplo 4: Misión de transporte (Pública).



Debes dirigirte al amarre de nativos (loseta 19, 21 o 22) más alejado de ti en el momento de activar la carta. Cuando llegues al amarre, la misión comienza.

Para obtener la recompensa, debes ir a cualquier puerto de una nación. Obtienes 1 Punto de Fama, subes 1 de reputación con dicha nación y ganas 3000 doblones.

Ejemplo 5: Misión de personal (Pública).



Tienes que destruir a 3 navíos PC o NPC que pertenezcan a 3 naciones diferentes. Para recordar que has destruido un navío, coloca un marcador en la bandera de la nación.

Una vez destruyas los 3 objetivos, obtienes 2 Puntos de Fama como recompensa de la misión y 1 Punto de Fama por cumplir una misión.

Misiones



Personal



Asaltar, trincar la misión de un jugador, realizar misiones poco comunes y mucho más. En eso consisten este tipo de misiones ¿Te atreves con ellas?

Iconografía



Representa cualquier nación, a elección del PC.



Nación que cumpla los requisitos/ objetivo.



Nación contraria al objetivo.



Diferente, distinto a.



Adquirir un oficial-especialista de la taberna a elección del jugador entre los disponibles. Hay que tener en cuenta la reputación con esa nación.



Adquirir un oficial-especialista de la taberna con un coste máximo de 3000 doblones.



Adquirir una mejora de navío del astillero con un coste máximo de 3000 doblones.



Recompensa en doblones.



Subir o perder reputación con una nación.



Misión pública: se coloca en la mesa visible para todos.



Misión secreta: se mantiene en la mano sin revelar.

RECORDAR

Cada misión completada otorga 1 Punto de Fama, además de la recompensa indicada en la carta.

Descartar 4 misiones cumplidas de un mismo tipo, te aporta 1 Punto de Fama adicional.

- 1 : sitúate junto a un navío con pistas de tesoro, PC o NPC.

"Los rumores dicen que ese navío posee un mapa del tesoro. Lo conseguiré."

- 2 : "El más buscado". Sobrevive 4 días y 4 noches para obtener la recompensa. Cada vez que avance el marcador de tiempo avanza el marcador de tu color situado sobre esta carta. Si un jugador te hunde, continuará la misión por donde la dejaste.

"Si consigo sobrevivir unos días, obtendré grandes beneficios."

- 3 : destruye un navío con una misión de transporte.

"No dejaré que ese malnacido llegue a su objetivo."

- 4 : aborda un navío con éxito sin recoger su carga.

"No necesito mercancías ni oro, solo busco la fama."

- 5 : aborda un navío con éxito.

"Conseguiré quedarme con ese navío y con todo su cargamento"

- 6 : destruye dos navíos con fuego. Tras destruir el primero, pasa a ser pública.

"Quiero poner a prueba esta nueva munición que he adquirido. Será la bomba."

- 7 : destruye un navío con una misión de combate.

"Creo que ese capitán tiene ganas de un enfrentamiento ¿Por qué no concedérselo?"

- 8 : destruye un navío con una misión de rescate.

"¿Que quiere liberar al prisionero que entregué? No estando yo aquí"

- 9 : destruye un navío por colapso (fuego y agua).

"¿Qué sucederá si en un combate utilizo distintas municiones? Vamos a comprobarlo."

- 10 : destruye un navío que tenga una misión de rescate.

"Haré una pequeña incursión en este navío. Dicen que transporta a un pasajero buscado."

- 11 : haz la ruta en orden para obtener la recompensa.

"En este vasto mar hay lugares recónditos que visitar."

- 12 : destruye 3 navíos de diferentes naciones.

"¿Por qué enemistarse con una nación si lo puedes hacer con tres?"

- 13 : coloca 4 mercancías de aceite sobre la carta, recolecta al llegar a los espacios indicados gastando 1 punto de movimiento.

"Qué gran oportunidad nos brinda el mar para cargar nuestros barriles de valioso aceite."

- 14 : acumula 20.000 doblones sin gastarlos.

"No soy avaricioso. Nadie dijo que mantener tus riquezas a buen recaudo fuera fácil."

Combat



Si lo tuyo es el combate, no dudes mucho. Conviértete en un temido navío y ármate hasta los dientes. Este tipo de misiones es el más indicado para ti. Consisten en destruir un navío cumpliendo los requisitos de las cartas.

- **1, 2, 3** : destruye un navío que posea una misión (PC o NPC).
"Debes impedir que ese navío llegue a su destino, si no me temo que los buenos tiempos que vivimos llegarán a su fin"
- **4** : destruye un PC que tenga activa la misión de combate 20, 21, 22 o 23.
"¿Un cazarrecompensas que se convierte en la presa? Aquí no se da caza a los nuestros"
- **5, 6, 7, 8** : destruye al PC indicado por número de flechas.
"No puedes confiar en nadie, menos aún en los que dicen ser tus amigos"
- **9** : destruye al PC que vaya ganando, en caso de empate a cualquiera de ellos.
"No te creas superior. Te destruiré"
- **10, 11** : destruye un navío defensivo y entrégalo a la nación que no pertenezca al navío destruido.
"¿Ves aquel navío de allí? No podrán hacer nada sin su gran navío defensivo."
- **12, 13, 14** : destruye un navío defensivo.
"Ya no es seguro navegar por estas aguas. Los navíos defensivos me están tocando las narices. Hundiré uno para que sepan quien soy yo."
- **15, 16** : destruye un navío mercante.
"Me he enterado de la ruta de un mercante cargado hasta los topes. A por él"
- **17** : destruye un navío pirata.
"¿Sabes qué estoy pensando últimamente? Que sobran piratas en estas aguas."
- **18, 19** : destruye un navío agresivo.
"¿Seguimos limpiando piratas o nos buscamos algo más lucrativo?"
- **20, 21, 22, 23** : destruye un navío con recompensa (PC o NPC).
"Capitán, ahí está el buque que buscábamos. Si nos acercamos con sigilo antes de que se dé cuenta, quedará hecho añicos."

Rescue



A veces podemos intervenir en el destino de alguien... ¿Qué consecuencias tendrán nuestras decisiones?

- **1, 2, 3** : lanza 1D20 y coloca un contador de tiempo con un marcador de tu color, ese es tu objetivo y solo tú puedes recogerlo.
"Me comunican que hubo un naufragio días atrás. Busquemos si hay algún superviviente."
- **4, 5, 6** : sitúate adyacente a un navío que tenga una misión activa. Arriégate o abórdalo.
"Hay un polizón atrapado en ese navío. Intentaré rescatarlo sin levantar sospecha. ¿O abordamos?"
- **7, 8, 9, 10** : sitúate adyacente a la fortaleza indicada. Lanza 1D12 y aplica el resultado.
"Este maldito polizón cada vez nos lo pone más difícil. Ahora en una fortaleza"
- **11 - 21** : sitúate en el amarre indicado. Lanza 1D12 y aplica el resultado.
"Un traidor intenta escapar... ¿Lo ayudamos o lo entregamos?"

Transport



¿Quién dice que el comercio no da fama y riquezas? ¡Yo demostraré lo contrario!

- **1 - 8** : ve al amarre indicado para recoger el objetivo. ¿Pero dónde te interesará dejarlo?
"¡Capitán! Al pasajero que acabamos de recoger se le busca en otra nación ¿A dónde nos dirigimos?"
- **9 - 22** : ve al amarre indicado y coge la mercancía. ¿Quién pagará más?
"Nunca está de más cargar la bodega y obtener ganancias con ello."
- **23, 24, 25** : ve al lugar indicado para recoger el objetivo.
"Salgamos a explorar. Puede que encontremos fortuna en tierras lejanas."



Eventos

Son efectos que modifican la partida durante un tiempo determinado.

Cartas de evento



- 1 **Efecto inmediato:** muestra un icono a resolver.
- 2 **Ilustración.**
- 3 **Efectos de la carta:** acontecimiento que aplica a la partida.
- 4 **Número de carta de evento.**

Iconografía

- Cambio de viento:** se saca una nueva carta del mazo de Viento-Norte que reemplaza la existente. Si el mazo se acaba, baraja de nuevo las cartas para crear un nuevo mazo.
- Sacar una nueva carta de evento:** se aplican los efectos de la carta y se saca una nueva sumando sus efectos a la actual.

Eventos temporales:

Son los eventos más comunes, con efecto directo o durando 1 día completo (día-noche).

Eventos circunstanciales:



Duran hasta que ocurra una circunstancia. En el caso del Kraken, por ejemplo, hasta que este destruya un navío.

Eventos permanentes: ∞

Los que tengan el símbolo de infinito permanecerán el resto de la partida alterando el funcionamiento de la misma.

Todos los eventos:

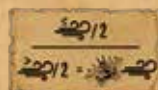
Explicaremos todos los efectos de las cartas de eventos.

Temporales

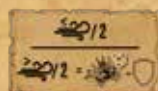
1-4 **Calma:** No ocurre nada.



5- **Desaparecido:** el navío NPC de menor nivel se hunde. En caso de duda, se utiliza el número menor indicado en la carta del navío.



6- **Tormenta 1:** los navíos se mueven a la mitad de su velocidad normal. Por cada movimiento adicional realizado, se sufre 1 punto de daño.



7- **Tormenta 2:** los navíos se mueven a la mitad de su velocidad normal. Por cada movimiento adicional realizado, se sufre un daño equivalente a 1D20 menos la defensa del navío.



8- **Niebla:** coloca la loseta de niebla en la loseta de mapa 21.



Al final de cada turno siguiente, la niebla se mueve un hexágono a favor del viento. La niebla permanece en juego hasta que salga del mapa por alguno de sus lados.

Cualquier navío o fortaleza que se encuentre bajo la niebla no puede ser atacado ni puede atacar. Se considera que estos elementos no están presentes en la partida mientras estén bajo la influencia de la niebla.



9- **Whaler Hundido 1:** al inicio del turno del **primer jugador**, se lanza 1D20 y se colocan dos marcadores de aceite en el hexágono resultante.

En caso de estar utilizando la regla de flotación, se colocan junto con un contador de tiempo.



10- **Whaler Hundido 2:** al inicio del turno del **segundo jugador**, se lanza 1D20 y se colocan dos marcadores de aceite en el hexágono resultante.

En caso de estar utilizando la regla de flotación, se colocan junto con un contador de tiempo.



11- **Navío Hundido 3:** al inicio del turno del **tercer jugador**, se lanza 1D20 y se coloca un barril en el hexágono resultante.



12- **Navío Hundido 4:** al inicio del turno del **cuarto jugador**, se lanza 1D20 y se coloca un barril en el hexágono resultante.



13- Plaga 1: lanza un 1D12, la nación resultante pierde la mitad de su mercancía legal y la mitad de su mercancía de contrabando.



14- Plaga 2: la nación o naciones con más mercancías pierden la mitad de su mercancía legal y la mitad de su mercancía de contrabando.



15- Plaga 3: todas las naciones pierden dos mercancías: dos de legal y dos de contrabando.



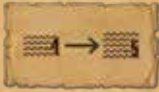
16- Abundancia: el mercado con menos mercancías aumenta su cantidad en 1D12.



20- Asalto 5: la fortaleza de la **loseta 5** cambia de dueño. Lanza 1D12 y asigna la nueva nación.

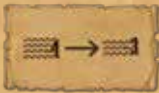


21- Asalto 6: la fortaleza de la **loseta 6** cambia de dueño. Lanza 1D12 y asigna la nueva nación.



22- Sube la marea: todos los bancos de arena disminuyen un nivel.

(-1 a -2 / -2 a -3 / -3 a -4 / -5 a -6)

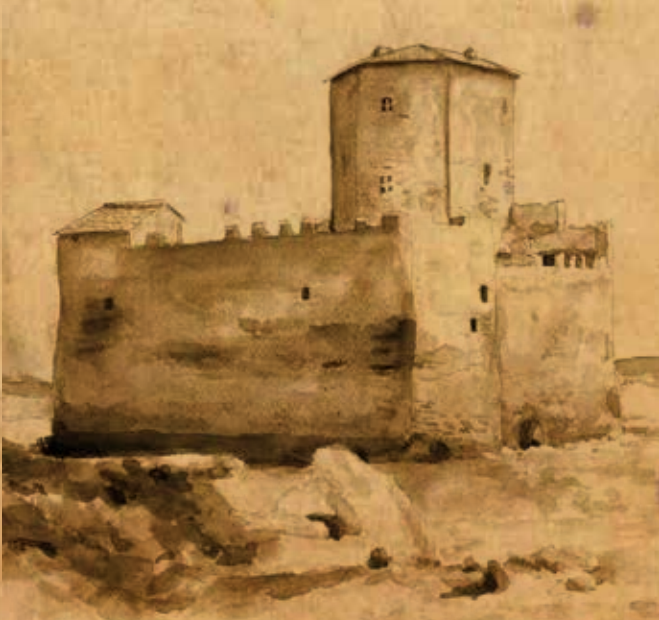


23- Baja la marea: todos los bancos de arena aumentan un nivel.

(-1 a tierra / -2 a -1 / -3 a -2 / -5 a -4)



17- Polizón: Si en tu turno te encuentras en un amarre o interactúas con un puerto, pierdes 1 tripulante por cada misión activa que tengas.



Eventos del Kraken

Al revelar el evento, si el Kraken no está en juego, coloca su miniatura en su icono de la loseta 11 y la carta orientada hacia el norte.

Si el Kraken está en juego y aparecen más cartas, colócalas junto a la primera.



24, 25, 26- Kraken, Condicional:

- Al final de la ronda se lanza 1D12 rojo para la dirección y 1D12 para el movimiento (no puede atravesar islas).

- Si el Kraken en su movimiento total atraviesa un navío o más de uno, estos se retiran de la partida destruidos. A continuación retira la carta de Kraken que causó este efecto.

- Activa el Kraken tantas veces como cartas estén en juego.



27- Kraken Colosal, Permanente: esta carta amplía el radio de ataque del Kraken a sus hexágonos adyacentes destruyendo cualquier miniatura que entre, atravesase o esté adyacente a estos hexágonos.



Eventos de las fortalezas



18- Fortaleza 1: a partir de ahora, todas las fortalezas lanzan 1D12 adicional y sus dados tienen un +1.



19- Fortaleza 2: a partir de ahora, todas las fortalezas disparan un 1 hexágono adicional, pero solo con 3 dados. Si "Fortaleza 1" está en juego, se suman sus efectos.

Token de fortaleza: se pueden usar como recordatorio de las cartas de evento 18 y 19 en las fortalezas activas.



El tesoro

A lo largo de la partida podrás buscar el tesoro escondido, leyendas y rumores que te prometen una gran recompensa ¿Cómo puedes dar con él?

Solo tienes una oportunidad para buscar el tesoro. Si fallas en la búsqueda, ya no puedes volver a intentarlo.

Pistas sobre el tesoro:



Las cartas de tesoro se dividen en tres grupos numerados del 1 al 3.

- Las cartas 1 y 2 son pistas para encontrar la ubicación del tesoro.
- La carta 3 es la recompensa.

Las cartas son secretas y permanecen ocultas toda la partida.

Las pistas están escondidas en diferentes sitios (misiones, barcos, barriles o incluso en capitanes). No es necesario conocer las pistas para intentar descubrir el tesoro, pero conocerlas ayudan a conocer su ubicación exacta.

Descubrir el tesoro

Sítate junto a una "X" de las losetas de mapa para intentar descubrir el tesoro y consulta en secreto las pistas 1 y 2 para comprobar la ubicación correcta. Hay dos resultados posibles:

- **Éxito:** estás en la ubicación correcta, revela las cartas 1 y 2 para demostrar que es el lugar correcto y obtener la recompensa de la carta de tesoro 3.
- **Fallo:** no estás en la ubicación correcta, indica con un marcador de tu color la carta 3, has dejado de creer en el tesoro y no puedes volver a buscarlo.

Descubriendo pistas

Cuando consigas la primera pista, coloca un marcador de tu color en la carta 1 y cuando consigas la segunda, desplaza ese marcador a la carta 2. Hacerlo así permite consultar todas pistas conseguidas las veces que sean necesarias en secreto.

Interpretar el mapa

Para conocer la ubicación exacta del tesoro debes combinar las pistas de la cartas 1 y 2. La "X" que coincida en ambas cartas será la ubicación exacta del tesoro.

Busca la loseta en el mapa que contenga la "X" en la posición exacta de las cartas. Ojo: es posible que no se haya revelado aún.

Solo hay un hexágono correcto en cada partida y solo un tesoro.

Las pistas y el tesoro son comunes para todos los jugadores.

Ejemplo: con una sola pista.

En la imagen has revelado la carta 1, que contiene 7 hexágonos marcadas con una "X". Estas son las posibles localizaciones del tesoro. Usando de ejemplo la loseta 16 y 21, encontramos tres coincidencias que podrían ser posibles ubicaciones del tesoro.



Ejemplo: con dos pistas.

Tras descubrir la segunda pista, observas que solo hay una "X" que coincide en ambas cartas. Esta es la localización del exacta del tesoro en el tablero de juego y bastará con encontrar la "X" que comparte hexágono en el mapa. Tras localizarla en la loseta de ejemplo, puedes descartar una de las opciones ya que no comparten hexágono con las dos cartas. Ahora ya conoces exactamente dónde está el tesoro.



La carta "The White Whale"

Dónde aparece

"The White Whale" o la Ballena Blanca es un NPC que puede aparecer detrás de un ballenero o navío Whaler.

Marcador de aceite

Si en algún momento de la partida recoges aceite o atacas a la Ballena Blanca, coloca el marcador de aceite a la vista cerca de tu tablero de juego.



Sirve para recordar que eres objetivo de la Ballena Blanca durante el resto de la partida.

Movimiento

La Ballena Blanca sigue el rol de un mercante especial. Página 27.

Siguiendo sus banderines, la primera acción es moverse siempre para seguir su ruta (nunca ataca con este movimiento).

La segunda acción es un movimiento hacia su objetivo PC o NPC.



Objetivo de la Ballena Blanca

Ataca a los navíos PC o NPC a la vista (alcance) en el siguiente orden:

- 1º- PC con marcador de aceite
- 2º- NPC mercantes
- 3º- Al siguiente en orden de turno

Si no hay navíos de este tipo a la vista (alcance), se mueve al más cercano siguiendo el mismo orden.

Ataque de la Ballena Blanca

Si en su segundo movimiento alcanza a su objetivo, lo embiste y le causa tantos daños de agua como hexágonos se haya movido hasta su objetivo (incluido el hexágono que ocupa el objetivo).

Cada vez que la Ballena Blanca hunda un navío, aumenta su recompensa en 1000 doblones.



Ejemplo: la Ballena Blanca se mueve 2 hexágonos hacia el icono de ballena de la loseta 19. Después se mueve hacia el navío más cercano que tenga o haya tenido aceite. En este caso, hay un PC a 5 hexágonos, así que se mueve esos 5 hexágonos, lo embiste y le causa 5 daños de agua.

La Ballena Blanca, al seguir su ruta, no detiene su movimiento al llegar a su destino y puede pasar por hexágonos ocupados como cualquier otro navío, con la excepción de que no puede ser atacada.

Atacar a la Ballena Blanca

Hay dos formas de atacar a la Ballena Blanca:

- **Abordar a la Ballena Blanca:** puedes situarte junto a ella y realizar un abordaje, con la diferencia de que esta no se defenderá. Por cada 3 heridas que le hagas, obtienes 1 de aceite.
- **Pescar a la Ballena Blanca:** puedes usar la acción de pescar (página 23) utilizando como objetivo a la Ballena Blanca. Con cada resultado de aceite, la ballena sufre 3 heridas de tripulación y tú obtienes 1 de aceite.

Carta de recompensa

Esta carta representa la recompensa que ofrece una o varias naciones por tu cabeza.



Preparación

Cada jugador coloca junto a su tablero la carta de recompensa, que indica su color y número.

Función en el juego

Cuando destruyas el navío de una nación, que no sea pirata:

- Coloca un marcador PC en la nación correspondiente.
- Aumenta en 1000 doblones la recompensa sobre la carta.

Si estás marcado por una nación y tu reputación con ella llega a 1 o más, retira el marcador que está sobre esa nación de la carta de recompensa.

Si al eliminar el marcador ya no hay más naciones que te tengan marcado, retira la recompensa que se encuentra sobre la carta.

Navío con recompensa destruido

- **Por un NPC:** se lleva la recompensa indicada en la carta y aumenta su propia recompensa.
- **Por un PC:** se lleva la recompensa indicada en la carta y aumenta en 1 la reputación con una de las naciones que te marcó.
- **Por último:** quita todos los marcadores que tiene sobre la carta.

Capitanes

Al comienzo de la partida se reparten 3 cartas de capitán, elige 1 de ellas y las dos cartas restantes devuélvelas a la reserva.

Cada capitán aporta una habilidad única.

Nota: algunos capitanes solo pueden usarse con la cara "B" del tablero de jugador, ya que estos hacen referencia a componentes que requieren tripulación como los abordajes, botes de remos, camarotes...

Cuando elijas tu capitán, observa a qué nación pertenece y:

- Sube un punto de reputación con esa nación.
- Baja un punto de reputación con la nación o naciones en guerra con esa nación indicadas en la carta de guerra. Página 6

Ejemplo:



Jugador morado. Pirata



Jugador naranja. Inglés

Jugador morado: elige a Anne Bonny, una capitana pirata. Por lo tanto sube 1 en reputación con piratas, pero disminuye en 1 con todas las demás naciones como marca la carta de guerra.

Jugador naranja: elige a Hannah Snell, una capitana inglesa. Por lo tanto sube 1 en reputación con Inglaterra, pero disminuye en 1 con España, Francia y Piratas, como indica la carta de guerra.

Nota: el jugador naranja no ve alterada su reputación con Holanda ya que no está en guerra con esta nación.

Segundo capitán

Para obtener al segundo capitán debes:

- Tener mínimo 9 de Fama.
- Ir a una taberna con un mínimo de 4 puntos de reputación en la nación dueña del puerto.
- Y elegir uno entre los capitanes de dicha nación.

A partir de ahora, podrás usar ambas habilidades de los capitanes aunque sean de diferentes nacionalidades.

Ejemplo: el jugador morado tiene ahora más de 9 puntos de Fama y 4 de reputación en España.

Se dirige al puerto español con taberna y allí, elige su segundo capitán español. En este caso elige entre todos los capitanes españoles restantes a "Antonio Barceló".

A partir de ahora puede usar las habilidades de "Anne Bonny" y "Antonio Barceló" durante el resto de la partida.



Habilidades de los capitanes



Piratas



Edward Teach "Barbanegra": comienzas con una munición de fuego, pero no puedes usar ningún otro tipo de munición. Si ya posees un navío de nivel 3 y calado 2, puedes pagar 7000 doblones y adquirir su navío "Queen Anne's Revenge".

Pirata inglés (1680- 1718). A bordo del "Queen Anne's Revenge" y surcando las costas occidentales de África y del Caribe, Barbanegra, uno de los piratas más famosos y temidos, fue sembrando el terror allí por donde pasaba.



Samuel Bellamy: si tu navío es de calado 2 o menos calado, ganas 1000 doblones adicionales al hundir un navío.

Fue un marinero Británico (1689- 1717), convertido en pirata, que operó a principios del siglo XVIII. Es más conocido como el pirata más rico de la historia y uno de los rostros de la Edad de Oro de la Piratería. Aunque su conocida carrera como capitán pirata duró poco más de un año, él y su tripulación capturaron al menos 53 navíos. Bellamy se hizo conocido por su misericordia y generosidad hacia aquellos que capturaba en sus incursiones.

Cabeza de Perro: +1 al abordar navíos con mercancías.

Ángel García (1800- ?). Pirata español que presentaba acusados rasgos físicos, de ahí su apodo. Probablemente este pirata sea solo un personaje literario y del folclore popular basado en la figura del histórico corsario Amaro Pargo.



Bartholomew Roberts: tras lanzar los dados en un abordaje puedes transformar dos dados fallidos en un éxito (solo una vez por tirada).

John Roberts, más conocido como Bartholomew Roberts, fue un pirata galés (1682- 1722). Logró armar una escuadrilla de proporción suficiente para desestabilizar la flota británica. Es conocido por el reglamento impuesto a su tripulación, el "código pirata".



Henry Every: empiezas con una pista de tesoro.

Pirata inglés (1659- 1699). Famoso por ser, aparentemente, uno de los pocos grandes capitanes piratas en retirarse con su botín sin ser arrestado o muerto en batalla. Era un genio del engaño. Apodado "el rey de los piratas" por sus contemporáneos, fue en su momento el bucanero más buscado del mundo.



Anne Bonny: al abordar lanza 1D12 adicional y, si además controlas a "Mary Read", puedes repetir un dado de abordaje.

Fue una pirata irlandesa (1698- 1782) que operó en el Caribe durante los primeros años del siglo XVIII y una de las mujeres piratas más famosas de todos los tiempos. Junto a su compañera, Mary Read, fue juzgada y declarada culpable en la época de la edad de oro de la piratería.

Grace O'Malley: los "-5" de reputación te aportan 1 Punto de Fama adicional, pero no quedas bloqueado.

"La reina pirata" (1530- 1603). Dueña de un vasto territorio en las costas de Irlanda, fue temida como pirata y respetada por sus súbditos como defensora de la causa irlandesa ante la presión de Inglaterra. Defendió sus posesiones y ejerció la piratería en las costas que barraban sus castillos. Mujer noble y de gran coraje.



Mary Read: al abordar lanza 1D12 adicional y, si además controlas a "Anne Bonny", puedes repetir un dado de abordaje.

Mary Read fue una mujer pirata inglesa (1690-1721) que operó entre 1719 y 1720 y que es recordada principalmente como una de las dos únicas mujeres, junto a su compañera Anne Bonny, que se sabe que fueron declaradas culpables de piratería en el siglo XVIII.



Malika Fadel (corsaria española): subes 1 de reputación con España y con los Piratas. Al vender 3 mercancías en contrabando, ganas 1000 doblones adicionales.

Malika Fadel ben Salvador (1302-1350) fue una navegante y corsaria andalusí (natural de al-Andalus) nacida en Almería. Quedó huérfana desde muy pequeña, haciéndose cargo de ella su abuelo, Ibn Fadel, un poderoso comerciante que traficaba con hachís y otras mercancías. Ibn Fadel la haría su esposa, volviéndose tras su muerte en la administradora de sus propiedades y capitana de su Flota.



Jack Rackham "Calico Jack": toma al azar dos mejoras de la bolsa y quédate con una; esta es la habilidad de Jack en esta partida. (Si la mejora elegida es única, no podrás comprar esa mejora posteriormente).

Pirata inglés (1682- 1720). Se ganó este sobrenombre debido a las coloridas ropas de calico que llevaba, pero aún le hizo más famoso su diseño personal de bandera pirata, que constaba de dos espadas en aspa bajo una calavera. También debe su fama por llevar a bordo a dos de las más famosas mujeres piratas: Anne Bonny y Mary Read.



España



Fernando de Magallanes: no gastas movimiento para recoger mercancías, misiones o barriles.

Fue un militar, explorador, marino y navegante portugués (1480- 1521) que renunció a su nacionalidad para ponerse al servicio de Castilla y del rey Carlos I, el cual costeó la expedición con la que descubrió un pasaje entre los océanos Atlántico y Pacífico, el actual Estrecho de Magallanes. La primera circunnavegación del mundo fue iniciada, sin saberlo, por Fernando de Magallanes.

Zenón de Somodevilla: cada vez que vendas 3 mercancías iguales en el mercado legal ganas 1000 doblones adicionales.

Zenón de Somodevilla y Bengoechea, I marqués de la Ensenada (1702- 1781), fue un estadista y político ilustrado español. Llegó a ocupar los cargos de secretario de Hacienda, Guerra y Marina e Indias.



Blas de Lezo: puedes asumir 3 heridas de tripulación en su carta. Si eres destruido o reclutas la tripulación necesaria, retira las heridas de la carta.



Blas de Lezo (1689- 1741), el marino español que nunca perdió un combate a cambio de perder un ojo, parte de un brazo, una pierna y finalmente la vida, conocido como el medio hombre. Uno de los mejores estrategas de la historia de la Armada Española y conocido por dirigir la defensa de Cartagena de Indias durante el asedio británico de 1741.

Antonio Barceló: comienzas con dos hamacas. Coloca un marcador sobre la carta y otro en un hueco de hamaca dentro de la zona delimitada de tu navío.

Destacado marino al servicio de la Armada española (1717- 1797). Si bien no tenía mucha simpatía entre los jefes y la alta sociedad de la época, si era un ídolo de sus marineros y de su pueblo. En todo el litoral mediterráneo gozaba de una popularidad por nadie superada.



Vicente de Tofiño: no te afecta el viento negativo.



Fue un marino, cartógrafo y astrónomo español (1732- 1795). Con su inspiración se fundaron las Academias de Guardia Marinas de Ferrol y Cartagena, de las que también fue director. Su plan de estudios pretendía que los oficiales sumasen conocimientos astronómicos a la experiencia náutica y así crear una élite científica en la Marina.

Ana María de Soto y Alhama: retira tu marcador de la escala de reputación de una de las naciones, excepto piratas. A partir de ahora solo podrás usar la taberna y el astillero neutral de los puertos de esa nación.

Si atacas a un navío o puerto de esa nación debes marcarlo con un marcador de tu color, a partir de ahora, para ese navío o puerto estarás con reputación "-5".

Fue la primera mujer que sirvió en los Batallones de Marina, Infantería de Marina (1777- 1798). Se hizo pasar por hombre. En atención a la heroicidad demostrada y a su acrisolada conducta se le concedió, el 24 de julio de 1798, sueldo y grado de sargento.



Francia



Jeanne Barret: sufres una herida menos al perder tripulación.

Fue una botánica y exploradora francesa (1740- 1807). Es conocida por ser la primera mujer que dio la vuelta al mundo con la expedición de Bougainville, a la cual se unió disfrazada de hombre, haciéndose llamar Jean Baret.

Jean-François de la Pérouse: tienes +1 de movimiento por el día.

Fue un explorador, navegante, cartógrafo y oficial naval (1756- 1788). Es conocido por dirigir una expedición de circunnavegación al mundo que desapareció sin dejar rastro alguno. En mayo de 2005 se identificaron oficialmente los restos del naufragio cerca de Vanikoro (islas Salomón).



Albin Roussin: eliges dónde subes reputación al comerciar en contrabando, ha de ser diferente a la nación afectada.



Fue un almirante de la Marina francesa (1781- 1854) que comandó las fuerzas navales de su país durante las guerras Napoleónicas. En 1821 tomó el mando de la escuadra francesa en Sudamérica con la misión de defender el comercio francés.

Louise-René Levassor: tienes +1 de movimiento por la noche.

Fue un vicealmirante francés (1745- 1804). Luchó en la Guerra de la Independencia de Estados Unidos. Se le confiaron importantes personalidades de la época como pasajeros, en particular Luis XVI y el marqués de Lafayette. Su nombre está grabado en el Arco del Triunfo de París, en la columna 3 del Pilar Norte.



Claude Annebault: cuando realices misiones francesas o inglesas puedes elegir si subes reputación con Inglaterra o con Francia.



Fue un militar, mariscal y almirante de Francia; gobernador de Piemonte (1495- 1552). Fue también comisionado del Tratado anglo-francés de Ardres, también conocido como el tratado de Camp. Visitó Inglaterra como embajador especial para el tratado de paz del 20 al 30 de agosto de 1546.





Inglaterra



George Duff: cuando te atacan (CC o CD) puedes repetir un dado que haya lanzado el contrario.

Oficial naval británico (1764- 1805). Luchó en la Guerra de la Independencia de los Estados Unidos, las Guerras Revolucionarias Francesas y las Guerras Napoleónicas. Fue asesinado por una bala de cañón en la Batalla de Trafalgar.

Hannah Snell: asumes dos daños (fuego-agua) en la carta.

Fue una mujer inglesa que se hizo pasar por hombre con el nombre de James Gray (1723-1792). Participó en la batalla de Devicotta y allí fue herida once veces en las piernas y una en la ingle. Tras revelar su verdadera identidad y reclamar su reconocimiento, finalmente, sus servicios militares fueron reconocidos oficialmente y se le concedió una pensión en 1750.



Christopher Myngs: cuando aparece un navío corsario, este pasa a estar controlado por ti. Los navíos son considerados tuyos, pero no pueden transportar mercancías ni adquirir misiones. Pueden repararse en cualquier astillero.

Vicealmirante de la Marina Real británica (1625- 1666). Durante la Guerra Anglo-Española actuó como asaltante comercial, en este periodo obtuvo una reputación de crueldad innecesaria, saqueando varias ciudades coloniales españolas mientras estaba al mando de flotas enteras de bucaneros.

John Byron: comienzas con dos botes de remos. Coloca un marcador sobre la carta y otro en el lugar reservado de tu tablero de jugador.

Fue un explorador, poeta y militar inglés (1723- 1786). Tras el naufragio de la fragata HMS Wager en la que iba a bordo Byron y otros supervivientes se subieron en un bote para navegar hacia el norte e intentar reunirse con el resto de la flota.



Robert Maynard: tienes +1 en combate a distancia contra piratas.

Teniente y más tarde capitán de la Royal Navy británica (1684- 1751), al mando de los balandros "el Ranger" y el "Jane" se hizo famoso por ser quien dio caza, derrotó y ejecutó al célebre pirata inglés Edward Teach, más conocido como Barbanegra. Terminado el combate, decapitó al pirata y colgó su cabeza en la proa del navío como señal de triunfo.



Holanda



Cornelis Tromp: al vender, puedes descartar dos mercancías cualesquiera para coger la que quieras de la reserva.

Fue un militar de la marina holandesa (1629-1691). Alcanzó el grado de almirante. Era hijo del también almirante Maarten Tromp. Combatió en las tres primeras Guerras anglo-neerlandesas y en la Guerra Escanesa. En 1658 se descubrió que había empleado sus naves para comerciar con bienes de lujo.

Piet Hein: al comienzo de la partida, sube 1 de reputación adicional en otra nación diferente a Holanda. Al tener 7 o 9 Puntos de Fama, puedes subir reputación en cualquier nación y una vez más al alcanzar 15 Puntos de Fama.

Fue un marino neerlandés nacido en la ciudad de Delft (1577- 1629), es considerado un héroe nacional. En 1623 fue nombrado vicealmirante de la Compañía Neerlandesa de las Indias Occidentales. Actuó como corsario durante la guerra de los ochenta años librada entre las Diecisiete Provincias y España.



Gerard Callenburgh: empiezas con 1 madera, además tienes 3 huecos para madera en la carta.

Almirante holandés (1642- 1722), hijo de un comerciante de madera, eligió ingresar a la marina holandesa. Alcanzó su mayor fama durante la Guerra de Sucesión española. Un tipo holandés de destructores recibió su nombre: la clase Gerard Callenburgh.

Philips van Almonde: +1 en combate a distancia contra España.

Teniente almirante holandés (1644- 1711). Participó en los conflictos marítimos de su nación en el siglo XVII y principios del XVIII. En 1702 estaba detrás de un plan para apoderarse de los galeones del tesoro español ricamente cargados que llegaban de las Indias Occidentales.



Johan Evertsen: +1 en CC y CD contra corsarios. Al destruir un corsario duplica la mercancía y recompensa obtenida. (Si usas la torre de carga duplica lo que queda a flote.)

Almirante holandés (1600- 1666). Su padre fue asesinado por un corsario francés. Dos de sus hermanos murieron luchando contra los corsarios de Dunkerque. Tras largos años de enfrentamiento y afrentas por parte de su tripulación consiguió vengar su honor y colaborar en la conquista de Dunkerque en 1646 después de casi 100 años de dominio español.

Modo solitario

Has enfadado a mucha gente. ¿Lograrán borrar tu hueco en la historia?

Preparación de la partida

Prepara la partida de forma habitual con los siguientes cambios:

- Decide el número de naciones enemigas. Puedes elegir las directamente o al azar.
- Coloca una bandera de cada nación a la que te enfrentes en el tablero de puntuación y baja tu reputación con ellos a -5 (No obtienes el Punto de Fama).
- Coloca el marcador de final de partida en la puntuación de 21 y resta el número de naciones a las que te enfrentas.

Ejemplo: si te enfrentas a 2 naciones, para ganar tienes que llegar a 19 de Fama.

- Robar sin revelar 3 NPC y las bases de los NPC 1, 2 y 3, que servirán para controlar el orden de activación.

Cambios de las reglas

Taberna:

Al realizar una compra en la taberna se descartan todas las mejoras únicas que tengas adquiridas o recién adquiridas (ya que estas no se pueden repetir). Los huecos se rellenan al finalizar tu turno.

Las misiones que requieran destruir a un PC en concreto, en este caso, el objetivo será un NPC.

Algunas misiones no podrán cumplirse por las circunstancias de la partida, ya sea porque el objetivo no está en juego, se juegue en modo estándar sin abordaje ...

Si robas una misión de este tipo, es mala suerte. Descarta la carta y no robes una nueva para reemplazarla.

Turno del NPC

Los NPC se revelan de uno en uno empezando por el NPC 1, NPC 2 y NPC 3.

El primer turno solo se activa el primer NPC 1.

En el segundo turno se activa el NPC 1 y NPC 2.

A partir del tercer turno, ya siempre se activan los 3 NPC.

Capitanes:

Grace O'Malley: en el modo solitario no da un segundo Punto de Fama por estar en -5, en su lugar reduce la puntuación final por la fama no obtenida.



¿Cómo obtienen Fama las naciones enemigas?

Las naciones ganan 1 Punto de Fama cuando:

- Pasa un ciclo completo y queda alguna loseta de mapa por explorar. (Todas las naciones enemigas).



- Se hundan 2 barriles (todas las naciones enemigas).
- Se hunde un navío (solo la nación causante).
- Se cumple una ruta comercial (solo la nación causante).
- Se cumple una ruta especial (2 puntos la nación causante).

Cada nación pierde 1 punto de fama cuando

- Pierde un navío a causa de un ataque (CC o CD) de otro NPC o PC.

Fin de la partida

La partida termina cuando tú llegas al marcador de final de partida o una de las naciones llega a 21 puntos.

Puedes complicar la partida aumentando los puntos que necesitas para ganar, pero las naciones siempre ganarán si alcanzan 21 puntos.

¿Cómo aumentar la dificultad?

- Aumentar el número de naciones enfrentadas.
- Pasa un día completo (día y noche) y quedan losetas de mapa por explorar. (Todas las naciones enemigas).
- O las naciones puntúan cada noche y día (en lugar de día completo).
- Morir 2 veces en lugar de 3 te resta 1 Punto de Fama.
- Cada vez que mueras te resta 1 Punto de Fama.
- Jugar con el modo de despliegue estándar (precolocado).
- Usar las 3 losetas de mapa opcionales y la carta de calma.
- Aumentar los puntos necesarios de fama a 25 para ganar.
- Los daños máximos por cañón pasan a ser 3.
- Los abordajes ahora son a 12+ (en lugar de a 11+).

Modo cooperativo

Al igual que en una partida a dos jugadores, cada uno activa 2 NPC.

Se comparten reputación y puntuación. Usa solo los marcadores de un jugador para indicar esto.

Misiones

Las misiones son comunes y compartidas, con un máximo de 3 en total entre ambos jugadores.

Una misión pública obliga al jugador que la posea a finalizarla.

Las misiones secretas, por el contrario, podrá iniciarlas cualquiera de los dos jugadores. En el momento en que se inicie y se vuelva pública, el jugador que la activó será el jugador que la posea y la colocará junto a su tablero de juego.

Barriles

Cada vez que se hundan dos barriles, todas las naciones enfrentadas ganan dos puntos de fama.

Cada jugador puntúa sus barriles por separado y no pueden intercambiarse.

Modo cooperativo 2 vs 2

En una partida a 4 jugadores puedes decidir jugar 2vs2 siguiendo las reglas normales del juego.

Turno de los jugadores:

Equipo 1: juegan en primer y último lugar.

Equipo 2: juegan en segundo y tercer lugar.

Valoración de la partida en solitario

El juego está diseñado para vivir una experiencia, más que para obtener una puntuación. Sin embargo, si quieres valorar tu partida hazlo de la siguiente manera.

Perder la partida

Mala suerte. Prueba a bajar la dificultad o vuelve a intentarlo.

Ganar la partida

Procede a restar tu puntuación con la puntuación obtenida de la nación NPC que más ha puntuado.

Este valor se multiplicado por las decisiones que has tomado en la preparación de la partida. Observa las tablas y suma o resta los valores indicados.

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Tabla 1

Teniendo en cuenta las naciones a las que te enfrentas, suma los valores de cada nación (primera fila). Ahora observa la carta de guerra que hayas decidido (cara A o B) y resta los puntos correspondientes si las naciones enemigas están en guerra con otra (segunda fila).

1	1	1	2	1	1	-

Tabla 2

Valores según la dificultad escogida.

Las naciones puntúan de día (1) (obligatorio).

Las naciones también puntúan cada noche (1).

Al morir dos veces, pierdes 1 punto de fama. (1).

Al morir, pierdes un punto de fama (2).

El mapa aparece desplegado (1).

Usar las 3 losetas de mapa opcionales y la carta de calma (1).

Aumentar los puntos necesarios de fama para ganar (1).

Puntuación final:

Una vez obtenidos los puntos de ambas tablas, suma todos los valores (resta, si es necesario) y procede con la puntuación final.

Para calcular la puntuación final, multiplica el resultado de ambas tablas y la diferencia de puntos entre la nación que quedó en cabeza y tu puntuación.

Ejemplo

Tabla 1: juegas una partida contra España y Francia.

Fijándote en la primera fila, sumas 4 puntos por España y 2 puntos por Francia. El resultado total es de 6 puntos.



Ahora fíjate en las naciones en guerra con España y Francia.

Tanto España como Francia están en guerra con Inglaterra, con lo que restas solo -1 punto, ya que esta nación está en guerra con al menos 1 de tus enemigos. También está en guerra con los piratas, pero estos no aplican penalización. Total: -1.

Sumando todos los valores obtienes: $6 - 1 = 5$ puntos.

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Tabla 2: las naciones puntúan de día (obligatorio +1), cada muerte te resta un Punto de Fama (2), el mapa está desplegado (1) y decides que ganas la partida a 25 Puntos de Fama.

Sumando todos los valores indicados: $1 + 2 + 1 = 4$ puntos.

1	1	1	2	1	1	-

Fin de partida: has ganado la partida con 25 puntos y Francia quedó segunda con 19, por lo que: $25 - 19 = 6$ puntos.



Ahora procede a multiplicar el resultado de las dos tablas y la diferencia de puntos. Tu puntuación total en esta partida es: $5 \times 4 \times 6 = 120$ puntos.

Este proyecto se ha conseguido gracias a sus mecenas

Aaron Akagi, Aaron Jamieson, Aaron M Savadge, Adam Conlan, Adam Hux, Adam Palmer, Adolfo Carmona Rodríguez, Adrian Carstens, Adrian Martín Subirana, Adrián Pascual Sancho, Adrien BENARD, Agustín Cagigao Carracedo, Aitor Vara López, AJ Prine, Aje Sakamoto, Alain G Hardy, Alan S Paderofsky, Alban Degardin, Albert Terradelles Serres, Alberto Jimenez Santana, Alejandro Córdoba Camacho, Alejandro Gimeno Garcia, Alejandro San Nicolas Hernandez, Alessandro Alati, Alessandro Galazzi, Alex Suárez suarez, Alexander Fritzsche, Alexander G Wylomanski, Alexander Ruppel, Alexandra Morales Regueros, Alexandre Bruneau, Alexandre Guillemot, Alfredo Locarini, Alisha VanderVos, Alison Satterlee, Alonso Lascrain, Alpha Centaurii, Amaar Babur Ahmed, Amando Lozano, Andre Badolato, André René Johan, Andrea Cioffarelli, Andreas Kalkbrenner, Andreas Kotschote, Andreas van de Locht, Andrei Rasskazov and Tatiana Rasskazova, Andres González, Andrew Cole, Andrew Fowerbaugh, Andrew I Both, Andrew Macdonald, Andrew Marchant, Andrew Robertson, Andrew schoeneman, Andrew Watson, Andrew Williams, Andrew Young, Andy Convery, Ange Le Boudec, Angel Alexis Garcia, Angel Gael Molina Sanchez, Ángel Javier Vicente Gabás, Angel Miguel Garcia Rubio, Anna Dobosz, Ansgar Muszkeja, Anthony Dunn, Anthony Quintana, Anthony Ragonnet, Anthony Roadcap, Anthony Torney, Antoine Authier, Anton Kuznetsov, Antonin Fouilloux, Antonio Alcaraz, Antonio Linden Zimmermann, Antonio Sánchez García, Antonio Serrano Cava, Antonio Zorita Pacheco, Antony Barry, Armond Furnie, Arnaud Manié, Arne Kaiser, Arthus Siegmund, Ash McMurray, Asier Leal Urrea, Audric Perez, Auke van Slooten, Axel Gendron, Axel Gros, Axel Schmitter, Ay Ti, Balrog91, Bänz Flückiger, Barry Latter, Bartolome Almarcha, Beate Heinke, Ben Baldanza, Benjamin Barr, Benjamin Dong, Benjamin Duerksen, Benjamin Gasser, Benjamin Guinane, Benjamin Ibáñez Cremades, Benjamin Michaudel, Benjamin Navarro Martinez, Benjamin Nicholson, Benjamin Petr, Benjamin Ryan, Bent Broegger, Bernard Silly, Bernardo Alarcos Torrecillas, Bienvenido Restauo, Bill Koff, Billy Waltersdorff, Borja Compes, Borja Francisco Reig Araujo, Borja Sáez Alonso, bouin florian, Br&Ka, Sa, Em, Brancato Jean-Patrice, Brandon Bokhart, Brandon Devereux, Breixo Pardo Marra, Brent Lehmkuhl, Brett Lopez, Brett Moses, Brian Juranowitch, Brian Mages, Brian McCain, Brian McPartlin, Brian Sanford, Brian Welch, Brian Wolford, Brieuc, Brochier David, Bruce Davidson, Bruno Thill, Bryan Bowe, Bryan J Gago, Bryan Young, Bulliard Sylvie, Cameron Adams, Cameron Gremlinger, Cameron Healy, Carissa Lo, Carlos Guzman Navarro, Carlos H Benitez, Carlos Rodriguez Castillo, Carmen Lucia Pérez Sanchez, Carolina Casillas Torres, Caroline Morneau, Carsten Göltenboth, Casey Huff, CDDW, Cedric Monin, Célian Vasseur, Celine Gardier, Cesar Garcia Bravo, Chad Barnes, Charles Allport, Charles Beck, Charles Henri Biard, Charles L Mistich III, Chadie Duffy, Charlotte Taylor, Chaz Dumbaugh, Chee Lup Wan, Chip Orlikowski, Chris Maunders, Chris Williams (GrooveNZ), Christian Jarenfors, Christian Kolle, Christian Tobia, Christin Lutze, Christophe HUE, Christopher Bunn, Christopher Carl Kalb, Christopher Czarnecky, Christopher Hughes, Christopher Neubauer, Cilla Knies, Clara Sánchez Baldó, Clark Lindell, Claus Green Schollert, Claus Rasmussen, Clergue Olivier, Cloarec Guy, Colin Bentley, Connor Curtis, Correy Dugger, Craig Kunitomo, Cristian Arioli, Cristina Alonso Perez, Curtis G Aikens, Dafne Maltese, Dagorne Didier, Damian Faulkner, Damien Desroches, Damien Mangin, Dan Hungerford, Dan Johnson, dan pearson, Dan Rubera, Dane Resugang, Daniel Diez Reboso, Daniel Esteban Cobo, Daniel Fallahi Enriquez, Daniel Fernández, Daniel Fernandez Gonzalez, Daniël Freerk Mulder, Daniel J Kowalski, Daniel Manchón, Daniel Manfred Luig, Daniel McCord, Daniel Methe, Daniel Potter, Daniel Romero, Daniel Scarbrough, Daniel Scherm, Daniel U. Thibault, Daniel Utesa Estorch, Darrel Raines, Darrell Leber, Dave Fallon, Dave Himm, David Abeza, David Allen, David Billing, David Biondi, David del Agua Hernandez, David dupire, David Felix, David Harris, David John Wallis, David Kapp, David Idzwik, David L. Goldberg, David Meier, David Michael Richter, David Mustill, David Pascal Runge, David Pelletier, David Quintanilla, David Renzoni, David Shipley, David Übleis, David Watts, David Wruck, David Youngblood, David736, Dax Donati, Dean Neff, Delmau Maxime, Denis Cédric, Dennis Kuepper, Déru Jérôme, Desirée Squires, Diego Bao Montero, Diego Guzman Asenjo, Dieter Aerts, Dimitris Melissinos, Dmitry Leskov, Dohyung Lee, Dominik Lemke, Dorota Moliłk-Orłowska, Douglas Bell, Douglas Kuegler, Draki McGrother, Drieu Robin, Dronne Yann, Duchemin Alexis, Dunat Cedric, Dustin Ziemann, Duthoit Guillaume, Eduardo Del Rosal Fernandez, Eduardo Jose Gil Espallardo, Einherja62, Ellowinowh, Elmar Schmid, Ema D. Moikan, Emmanuel Sellier, Enrique Lufiña Fernandez, Enzo Maini, Eric Backstrom, Eric Climer, Eric Hecox, Eric McCaughin, Eric Michau, Eric Panaye, Eric Solis & Erika Solis, Eric Torrey, Erik Engelgeer, Erik Zieger, Erin Kowske, Erwan Chaffiot, Erwan Coste, Esaú tavío Curbelo, Ethan Scott Meder, Eugenio Solorza, Evan Carandreadis, Fabian Davenel, Fabian König, Fabian Menze, Fabien Bandelier, Fabien Darbellay, Fabio Salvi, Fabrice Messin, Farges Jerome, Federico González Fuentes, Felipe Cea Garcia, Felix Froeschlin, Ferás Mahmoud Ali Garcia, Ferhat Kocatás, Fernando Gómez de Quiroga, Fernando Guijo Cabestrero, Ferran Deix Roca, Ferran Sebastian Romero, Filipe Ribeiro de Rezende, Fons de Vogel, Forum.cwówd, Frances Batista Cortés, Francia Kan, Francis Dionne, Francisco Alonso Espejo, Francisco Aragunde Valcarcel, Francisco de Borja Garzon Marquez*, Francisco Javier Hernandez Sandoval, Franck Sfiligoi Taillandier, Franck Villeneuve, Francois Mahieu, François Roeder, François Vigié, Frank Forte, Frank Harrison, Fred Allean Alex Rolim de Andrade, Frederic Bodin, G. Ben, Gaëtan Wolff, Gary Duddell, Gary S Johnson, Geert-Jan Vanden Schrieck, Geoffrey Frost, Geoffroy Milan, Geoffry Harrison, George Alexandru Dragoi, Germán Cortés Ruíz, Giacomo Zannoni, Giampiero Santoro, Gilles Grimaldi, Gimbert Eric, Gino Daveggio, Giuseppe De Carolis, Giuseppe Mangialardi, Glen Zulaski, Goncalo Viegas, Gonzalo Jesús Romero Zorrilla, Gordon Abbott, Gordon Typer, Goudesone Herwig, Grace Stanat, Grand Hubert, Grayson Gottschewski, Greg Olenski, Gregorio Adrián Pedrero Campoy, Gregorio Beni, Gregory J

Fleischman, Griffin Price, Guilhem Massini, Guillaume Achard-Corompt, Guillaume Girard, Guillaume Mestdagh, Guillermo Vilches, Gunnar Krause, Hans Peter Bak, Harald Arnold, Harry Gollakota, Harry Walker, Hauke Stammer, Hayashi Akifumi, Heather Johnson, Heidi Krueger, Heikki Thoen, Helen Davies, Hélène Gueldry-Chenot, Henrik Uhrbrand, Herb Sawyer, Hirata Souhei, Hisashi Itou, Hollis W. Hall Jr., Hong-Yi Wu, Horst Thierbach, Howard McNicoll, Hugo Figuera, Hugo Kolb, Iain knight, Ian Miller, Ian Windolf, Ibai Alonso, Ifrah Guillaume, Ignacio Celis Blanco, Inés Martínez Muñoz, Ingolf Heitmann, Íñigo Franco Benito, Iriosis, Isaac florez, Ismael Langa Alcázar, J.A.J. Verhagen, Jack Coulston, Jack Sisterson, Jack Snell, Jack Waitkus, Jackson Hoover, Jacob Daniel Nolan, Jacob Kerchelich, Jacob Woosick, Jacobo Rufete Martínez, Jacotot jeremy, Jaime de Diago, Jaime Marín Morales, Jaime Varela Terrades, Jairo Samuel Santana Rodríguez, Jake Florence-Brown, Jake Richardson, James Anderton, James Baron, James E Burnette, James Eckerdt, James Flint, James Marsden, James McInnes, James Perlmutter, James R Perkinson, James R. Krull, James Sarver, James Steimle, James Winstead, James Wyman, Jamie Keagy, Jan Petersen, Jan Rödiger, Jan Roszkos, Jan Večeřa, Jan-Hendrik Pieper, Jano Foltis, Jari Kangas, Jaron Larsen, Jarrod A. Cronin, Jason A Beardsley, Jason Cody, Jason Graf, Jason Kendall, Jason McLoughlin, Jason Phillips, Jason Radovanovich, Jason Shell, Jason Wright, Jasper Kuah, Javier Cano Muñoz, Javier Castaño Álvarez, Javier Custodio Pérez, Javier Logan Farmer, Javier Manuel Herreros, Jayson E Morris, Jean Baptiste & Athanase, Jean-Marie Da Silva, Jean-Paul Baldacchino, Jean-Philippe Le Bour, Jean-Sebastien Chamard-Bois, Jeff E Soltes, Jeff Spiegelman, Jeffrey Bartos, Jeffrey Conklin, Jeffrey Keagbine, Jeffrey Van Dehy, Jeffrey W Myer, Jennifer Rice, Jeremiah Nolte, Jeremy Amaudruz, Jeremy Logan Farmer, Jeremy Palenchar, Jeremy Skog, Jérôme Trigaux, Jerry, Jesper Schou, Jess Boronico, Jesús Montiel Contreras, Jesús Rosa Serrano, Jewlia Whaley, Jim Campagna, Joakim Dennerståhl, Joan Zafrá, Joaquin Rosello Orihuel, Jöbke Janssen, Jody Wells, Joe C Faust, Joe Tan Chin Peng, Joel Peez, Joerg Schreiber, Joffrey Lambert, Johan Ariello, John C & TaiLi Rhoad, John B Goodwin, John Buan, John Dent, John Dumas, John F Klaine Sr, John F. Metzger, John Florek, John Foughty, John Hamrick, John Muenchrath, John Ponsano, John Reynolds Gram, John Schoew, John Vazquez, John Vitale, JohnKelley, Jon Kershaw, Jonas/Ned*Henri, Jonathan Dowling, Jonathan O'Connor, Jonathan Warner, Jongho Kim, Jordi Rodriguez Gresa, Jorge Beltrán Núñez, Jorge Calderín Morales, Jorge Hernández Marí, Jorge Sánchez Sánchez, Jorge Victor Yanes Gaspar, Jose Antonio Gutiérrez Villar, Jose Arias, Jose Cornelio Samper López, Jose Enrique Jurado Fuster, Jose Ignacio Polo Lopez, Jose Javier Guillén Méndez, Jose Luis Regal Galan, Jose Luis Serrano Cava, José Manuel Berrendero, Jose Maria Ferri Muñoz, José María Rubio Merino, José Montoro Guillen, José Olcina, Jose Sesma Martinez, Jose Sherman Aspacio III, Joseba Ruiz de Apodaca, Joseph Fleckenstein, Joseph K Postl, Joseph Razzell Hollis, Josh Pilachowski, Josh Van Epps, Joshua D Klug, Joshua Riordan, Joshua Sieczkowski, Joshua Thompson, Joshua Turan, Joshua Waters, Josiah Ibbotson, Jourdan Christophe, Juan Carlos Gallego Fernandez, Juan Diego Rodríguez Aparicio, Juan José Ballester Cerezo, Juan Méndez Candela, Juan Pablo Escribano Santana, Juha Rankinen, Julien Marcos Santamaría, Julia Reinisch, Julian Huck, Julian Kite, Julian Panchen, Julien Courchesne, Julien Jacquart, Julien Sestier, Julien Vigues, Jumutz Jacek, Justin A Cantu, Justin Brown, Justin Geiger, Justin Overmeyer, Justin Smith, Justin Tarazon, Kai-Jonathan Maas, Kajetan Perczynski, Ka'la Brockington, Karl H Kreder, Kasper Kiiskinen, Kate Wendt, Kazuhiro Honda, Kazumi Yashiro, Keith Medlin, Ken Kavanaugh, Kenneth Denk, Kenneth F Machacek, Kentaro Hayashi, Kerim Aydin, Kevin Blake, Kevin Frey, Kevin Moore, Kevin Siqueira, Kevin Ushko, Kevin Vyhnanek, KieranT, Kim Pierson, Kirk Finkbeiner, Kirk Kahoe, Kleiman Alain-Marc, Kodi Avery, Koke Lorte Cadenas, Konrad Rapicki, Kreg Smith, Kris Kitajewski, Kristopher Smith, Kwok King Cheung Bassanio, Kyle Francis Glab, Kyle J Dettman, Kyle T Bogasky, Kyran Malcolm Mellor, Lachlan Fergusson, Lagatie Jerome, Lamolinaire Gaël, Lance Christensen, Lance Dvorak, Larry McBride, Laura K Norman, Laurent Augu, Laurent Sol, Le jeune fabrice, Lee Bass, Lee Carkey, Lee Cobb, Lee Hutchinson, Leigh Needham, Lelievre Jordane, Leon Marais, Liam V Niederhauser, Lionel Gerber, LitoralLudo, Lomer Vincent, Louis Thisquien, Louise Williamson, Louis-Maxence Tripon, Luc St-Laurent, Lucas Mantei, Lucia Torres Santos, Luis Barrachina, Luis Javier Egidio Pueyo, Luis Miguel Aguirre Sanchez-Bermejo, Luis Sellés Ortega, Lukas Eichner, Lukas Jaak Van Evercooren, Luke Molyneux, Lutz Schild, M. Martin Bévilgard, Magyari Dávid, Maik Herfurth, Maikel, Mal Reason, Malcolm Rudd, Manuel Bonilla Tosca, Manuel Díaz Santos, Manuela Maier, Marc Bally, Marc Lafon, Marc Regan, Marc Vilamú Casado, Marco Rinella, Marco Röder, Marco Serra, Marek Mahanský, María Luisa Martínez León, Marie-Laure Deprez, Marine Salembier, Mario Ferro, Mario Moreno Terrones, Mario Schubert, Marion Leclert, Mark Breedlove, Mark de Vries, Mark Kooper, Mark Montez, Mark Phelps, Mark R Bryant, Mark Runyon, Markus Buckmann, Markus Degen, Markus Maly, Markus Wehrauch, Martin Brunner, Martin Costa Peña, Martin Gallo, Martin Henrich, Martin Lessacher, Martin Lichey, Martin Vegeberg Nielsen, Martin Votruba, Martin Yoan, Marziac Julien, Masaki Okuno, Mathelin Bertrand, MathemW, Mathew Oates, Mathias Pusch, Mathias Weigert, Mathieu Patrick, Matt Erwin, Matt Marzocchi, Matt Strange, Matteo Chiaron, Matthew Berard, Matthew Good, Matthew Ryder, Matthias Dietz, Matthias Fischer, Maurice Broers, Maurice Mickael, Maurizio Fattore, Max Underdown, Meeplebrick, Megan Lamón, Megan M Doherty, Mel Follmer, Mexpo2, Meyer McMains, Michael Baker, Michael Barnhart, Michael Caldwell, Michael Collins, Michael D Vernon, Michael Dean, Michael Dippold, Michael E Wilk, Michael Granzier, Michael Hill, Michael Lloyd, Michael Louca, Michael Nachtigal, Michael Osborn, Michael Peterson, Michael Turner, Michal Hartl, Michel Torralba, Michio Sakata, Michizo Kito, Mickaël Schatas, Mickaël Delettres, Miguel Garcia, Miguel Hernandez-Mora Martinez, Miguel Saldivia, Mike Atwood, Mike Matchett, Mike Meigs, Miles Smith, Mitcha Wasmuth, mkoll59-CWOWD, Mónica Miguel Jiménez, Moritz Hegmann, Morten Bukh Dreier, Mouette, Mr Carriou David, Mr Mark Hudson, Myles Galen Caddell, Napolitano Giuseppe Bruno, Nara

Giménez, Nate Miller, Nate Rogers, Nathan D Stovall, Nathan McCullough, Nathanael Grace & Sarah-Jane Meier, Nathaniel Sumerel, Natividad León Pujante, Natividad Martínez León, Neil Morgan, Nemanja Milesic, Niall Phillips, Nicholas DiNoia, Nicholas Helms, Nicholas Oxley, Nick Grage, Nick Matwijczyk, Nicko Schelian, Nicolas Aubertin, Nicolas Benchabane, Nicolas Bonnet, nicolas Jegat, Nicolas Miller, Nicolas Noblot, Nicolas Rochard, Nicolas Wroblewski, Nicole Witen, Niklas Springer, Nikolas Loissele, Noah Pride, Nuria Dominguez Hernandez, Olga Tucholska, Oliver Kreuels, Omar Allaoui, Oriol Matavacas, Oscar Alvarez, pablo exposito, Pablo Gómez Cuesta, Pablo López Rodríguez, Pablo Martínez Abellan, Pablo Miguel Lorenzo Argudo, Pablo Reyes Salas, Pablo Rodriguez Ruiz, Paco Zamora Lopez, PanKratiz, Paris Frantzolakis, Pascal de Vilder, Pascal Labarile, Patricia Umpiérrez, Patrick Anderson, Patrick Higgins, Patrick Mathé, patrick tekavec, Paul Armborst, Paul Blake, Paul Bradshaw, Paul Jalat, Paul Pascu, Paul Schendel, Paul Uhlmann, Paul Yahner, Paw Poul Elling Halse, Pawel Skierczynski, Pedro Mangado Villalba, Pepa Vavřina, Peter Christian Thorius, Peter Elliot, Peter Guthrie, Peter Keane, Peter Oakley, PHENIX555, Philipp Mathis, Philippe Excelmans, Philippe Notter, Phillip Ward, PICARD Laurent, Pierre Inigo, Pierre-Alexis Gonsard, Pierre-Jean Guichon, Pierre-Olivier Grange, Piletta Lionel, Poullin Marc, Rachel Rusnak, Radek Bohunsky, Radovan Kukolj, Rafael Fernandez, Rafael Hidalgo Peña, Raimund Ruppel, Ralph Bonham, Ralph Holzer, Ramon Hernandez, Ramon Inglada, Ramón Vázquez Parreño, Randal Lloyd, Randy Thomas, Raphael Bolliger, Raphael Braun, Raúl Fernandez Romo, Raúl Franco, Ray Gaer, Reed C Bowman, Reed R McClune, Reinhard Kaltzin, Rémi Stachowiak, Remigio Moreno Zamorano, Renaud Velter, Rene Packmohr, Reuben Cozmyer, Rhys Hutchings, Ricardo Manuel Rafael Norton, Ricardo Palacios, Rich Lyle, Richard Boggs, Richard Galati, Richard Greaves, Richard H Lindhorst, Richard Kolk, Richard R Bailey, Richard Watson, Richard Wolfenden, Rick Beetham, Rio Suareski, Rivot Corentin, Rob Seitz, Robert A Whitaker, Robert Barger, Robert Buechler, Robert Chappell, Robert Conev, Robert Degenhart, Robert G F Marrinan, Robert Givens, Robert Holla, Robert P Jenkins, Robert Vella, Robert Zamykal, Roberto Redruello Salas, Roderick Smith, Rodrigo Neira, Romain Malet, Romuald Manotte, Ron, Riley, & Griffin McIlroy, Ronald A Spreckels Jr, Ronald Schanlaub, Rosier Thomas, Rostislav Tomanek, Rowen Chumacera, Royale Gaviola, Ruben Atienza Gomez, Rubén Fernandez Gasalla, Ruben Nouwen, Ruben van der Zee, Rubén Velázquez Ros, Rudolf Blotenburg, Ruslans Jerohovecs, Ryan Belcher, Ryan Dickinson, Ryan Downing, Ryan Knight-Reigns, Ryan Reeves, Ryszard Hermaszewski, Saison Pierre, Sakari Tamminen, Samantha Grasser, Samuel Breeze, Samuel Ethan Petrou, Samuel Mower, Sandro Schunk, Santiago Costas Montenegro, Sarah Monson, Sauvage Alexis, Schlosser Frédéric, Scott A Huitt, Scott Brown, Scott Burgeson, Scott German, Scott Myers, Scott Peters, Sean Joyce, Sean McDonald, Sean Simmons, Sean Wainwright, Sebastian Anehall, Sebastian Will, Sébastien Choubrac, Sébastien Pétard, Sébastien Segni-Diou, seeb, Serge Timmons, Sergio Herrera Sebastián, Sergio Huéscar Arróniz, Shannon Newton, Shawn K. Dorsey, Shibata Ryuki, Shingo Yoshida, Sieur Marien, Sigvald Thorsen, Simon Hills, Simon Jean-Claude, Simon Kreß, Solene Bonnet, Sonnleitner Michael, Spyridon Tsonas, Stefan Janssen, Stefan Munder, Stefan Petschner, Stefanos Almpanis, Stefan Gueguen, Stephan Jeandey, Stephan Kreinbacher, Stephane Auduc, Stephen Doyle, Stephen Farrell, Stephen Hack, Steve Schlarman, Steven Bousard, Steven Hajducko, Steven Richins, Steven Schepanski, Steven Zilkke, Stuart Baker, Sven Milo, Swiss Paket, Sylvain D'Hondt, Sylvain Estiot, Tairon Samuel, Takeo Osamura, TAKUTO SAITO, The Gaming Goat - Vegas One, The Taco Waffle, The Yobanashi Girouette, Thibault de Buttet, Thibault Lomenede, Thomas Bachwitz, Thomas Foissy, Thomas G Hudson, Thomas Gagniarre, Thomas Tyndall, Thor Jensen, Thorsten Pesch, Thorsten Rossberg, Thredson Cai, TiBoZo, Tim Galliher, Tim Hwalek, Tim Parker, Tim Powers, Tim Zagurskie, Timothy Oliver, Tog, Tom Somers, Tomas, Tomas Davidek, Tomas Martinez, Tommaso Gandolfi, Tommie Andersson, Toni Ibanez, Toni Lluch Montesinos, Tony Armada, Tony Small, Torsten Stuckenholz, Toshiro Yotsumoto, Toshiyuki Abe, Tournier Antoine, Travis Carrier, Travis Gray, Travis Gunnels, Troy Wolfe, Tyler Jelinek, Tyler Montgomery, Tyrell Wood, Tyson Heckert, Tyy Withrow, Ulker Cenk, Ulysse Hertenberger, Vaclav Muzik, Verena Miller, Victor Bouvet, Victor Gomollon Martos, Victor Haerinck Jr, Victor Milinevski, Victoria Rossi, Viktor Milinevskiy, Vimaire/Guillaume, Vincent Elmalih, Vincent Ghermaoui, Vincent Marin, Vincent Venon, Vishallan Govan, Volker Tubbesing, Walter Iwasevic, Walter Mak, Walter Szulczewski, Weijie Chen, Wes Cowan, Wesley Barta, WestWind, Whit Chapman, wildwillo, Willem Kupper, Willfried Zerringer, William B Whaley, William Davey, William Hadjison, William L Iverson, William Young, Xavier Rat, Xter3, Yang Pulse, Yann Limoges, Yannick Guyomard, Yasutaka Aramaki, YIqun Wu, Yoesnadi Crystal, Yong-Jae Cha, Yosuke Otsuka, Yuki Enomoto, Yuquan Lin, Yusheng Cao, Yuuichi Tokunaga, Zachary Boles, Zakary Sawyer, Zeb Homison, Zeke Walker, Zhuo Yang, 冯济舟, 吴允中 - Wu, Yun-Zhong, 川越隆秀 - Takahide Kawagoe

Diseño y desarrollo del juego:

Anastasio Martínez León.

Producción:

Autopublicado - Present is Future Games (PIFgames).

Diseño gráfico:

María Alcaraz García.

Maquetación:

María Alcaraz García.

Ilustración y diseño de cubierta:

María Luisa Martínez León, María Alcaraz García y Natividad Martínez León.

Forma de los componentes:

Anastasio Martínez León.

Diseño de componentes:

María Alcaraz García.

Diseño de cartas:

María Alcaraz García.

Ilustraciones de cartas:

María Luisa Rufete Martínez.

Modelado de miniaturas:

Robert Jesús Manuel Dugarte Franco

Edición y maquetación de las reglas:

María Alcaraz García, Anastasio Martínez León, Ramón Vázquez y David Vielba

Banda sonora del juego:

Ramon Margaret

Revisión de las reglas 2.0:

Ramón Vázquez, David Vielba

Pruebas de juego:

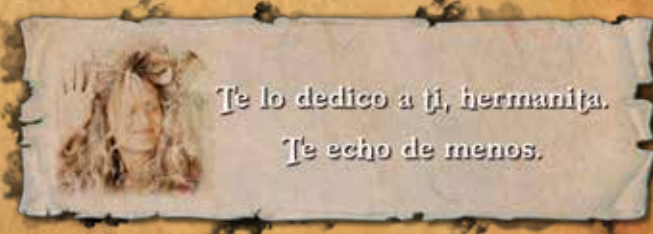
Alejandro Córdoba, María Alcaraz, Daniel Fernández, Lucía Torres, Sergio Huéscar, Jacobo Rufete, Daniel Espín, Miguel López, Alejandro Vázquez, Agatha Córdoba, Blanca López, Nicolás Rufete, Enrique Luiña, Ales Jimenez, Antonio Serrano, Iñigo Franco, Paco Zamora, Federico Gálvez, Eva Alcaraz, Juan José Ballester, Eduardo Gil, Marcos Ramírez, Adrián Martín, José Gálvez, Amando Lozano, Ramón Vázquez, David Vielba y otros participantes de distintos eventos y convenciones.

Dedicatoria:

Gracias a todos por estar presentes en nuestras vidas, apoyarnos y confiar en nuestras ilusiones. Gracias de corazón a la familia, a nuestros sobrinos y a todos los que nos habéis soportado en este proyecto. Gracias a esas partidas por Discord en las que no me callo ni debajo del agua, a todas las personas que de forma altruista habéis colaborado con el proyecto aportándonos ilusión y fuerzas. Gracias a mi segunda nacionalidad, que me ha acogido como uno más, a mi preciosa sobrina María Luisa que decidió embarcarse en este proyecto y a mi vida, María, con los mil enfados y alegrías. Y, por supuesto, a ti más que a nadie Blanca, que sepas que ni te imaginas cuanto te extraño.

Y a todas las personas que han aportado ese granito de arena para que esto fuera posible. ¡Un abrazo muy fuerte a todos! OS QUIERO.

Philibert



índice

Objetivo del juego:	2
<i>Conseguir puntos de fama:</i>	2
Componentes	3
Preparación de la partida	4
<i>Despliegue del tablero de juego</i>	5
<i>Mazo de norte</i>	5
<i>Tableros de mercado</i>	5
<i>Tablero de reputación</i>	5
Carta de Guerra	6
<i>Tablero de Puntuación</i>	6
<i>Tablero de Jugador</i>	7
<i>Tablero de jugador "A - B"</i>	8
<i>Carta de jugador (PC)</i>	8
<i>Colocar el delimitador de navío o Quilla</i>	10
<i>Peso del navío</i>	10
<i>Calado</i>	10
Inicio de la partida	11
<i>Jugador Inicial</i>	11
<i>Colocación inicial en el tablero de juego</i>	11
Secuencia General de Juego	11
1. Turno individual de cada Jugador	11
<i>A) Turno del PC</i>	11
<i>B) Turno de los NPC</i>	11
2. Avance del marcador de tiempo	11
Movimiento	12
<i>Viraje</i>	12
<i>Viento</i>	12
<i>Carta de Calma</i>	12
<i>Bancos de arena</i>	12
<i>Ejemplo de movimiento</i>	13
<i>Ejemplos de movimiento completo</i>	13
Acciones:	14
Explorar	14
<i>Línea de visión</i>	14
<i>Revelar una loseta de mapa:</i>	14
<i>Barriles</i>	14
<i>Reglas de Flotación</i>	14
<i>Contadores de tiempo</i>	14
<i>Mapa Dinámico</i>	15
<i>Preparación de la partida</i>	15
<i>Ejemplos de colocaciones iniciales</i>	15
<i>Explorar, reglas adicionales.</i>	15
<i>Losetas de zona inexplorada</i>	16
<i>Losetas 22-23-Calma</i>	16
<i>Loseta 22</i>	16
<i>Loseta 23</i>	16
<i>Loseta de mar en calma</i>	16
Inacción	16
Intercambio	16
Interactuar	17
<i>Loseta de Mapa</i>	17
<i>Amarre</i>	17
<i>Puertos</i>	17
<i>Navíos NPC</i>	17
<i>Nativos</i>	17
<i>Bancos de arena</i>	17
<i>Kraken</i>	17
<i>"X" sobre el tablero</i>	17
<i>Barriles</i>	17
<i>Ballenas</i>	17
<i>Fortalezas</i>	17
Combate a Distancia (CD)	18
<i>1- Designa un objetivo válido</i>	18
<i>2- Establecer el valor de Ataque y Munición</i>	18
<i>3- Defensa del objetivo</i>	18
<i>4- Calcular el Daño</i>	18
<i>5- Tipos de daño</i>	18
<i>Agua</i>	18
<i>Fuego</i>	18
<i>Establecer el Resultado tras el combate a distancia</i>	19
<i>Navío no destruido</i>	19
<i>Navío destruido: Colapso</i>	19
<i>Navío destruido por agua (Hundido)</i>	19
<i>Navío destruido por fuego (Calcinado)</i>	19
Navío destruido	19
<i>NPC</i>	19
<i>PC</i>	19
<i>Marcador de navío destruido</i>	19
Reparar	20
Torre de carga	20
Abordaje o cuerpo a cuerpo (CC)	21
<i>1- Designa un objetivo válido:</i>	21
<i>2- Determinar Tripulación de Ataque:</i>	21
<i>3- Determinar la Tripulación de Defensa:</i>	21
<i>4- Determinar el éxito del abordaje:</i>	21
<i>5- Determinar Recompensa de Abordaje:</i>	21
Acciones extra / gratuitas	22
Organizar el navío	22
Recoger / Movimiento	22
Embistir / Movimiento	22
Acorralar	23
Pesca / Movimiento	23
<i>Whaler (Balleneros)</i>	23
Personajes no controlados o NPC	24
<i>¿Qué son los NPC?</i>	24
<i>Rol de los NPC</i>	24
<i>Cartas NPC</i>	24
<i>Miniaturas de los NPC</i>	24
<i>Naciones NPC (Banderas y troqueles)</i>	24
Activación de los NPC	25

Aparición de los NPC y colocación.....	25
Marcador de tiempo en NPC:.....	25
Acciones de los NPC (Banderines):.....	25
Movimiento de los NPC.....	26
Ataque de los NPC.....	26
Agresivos - Defensivos:.....	26
¿Qué ocurre si hay más de un objetivo?	26
Agresivo	26
Defensivo	26
Mercantes:	27
Especiales.....	27
NPC AGRESIVO	28
NPC DEFENSIVO.....	28
Las habilidades pasivas NPC	29
Iconografía NPC	29
Reputación.....	30
Naciones:.....	30
Puntos de Reputación	30
Ventajas y desventajas de reputación.....	31
Taberna-Astillero "A-B"	32
Mejoras de Taberna y Astillero.....	32
Comprar en Taberna y Astillero	32
Taberna	33
Astillero.....	33
Mejoras de barco (Astillero).....	34
Munición normal:.....	34
Munición especial:	34
Mejoras de tripulación (Taberna)	35
El Mercado.....	36
Mercancías:	36
Mercancías principales:	36
Mercancías secundarias:.....	36
Interactuar con el mercado.....	36
Tablero de Mercado.....	36
Partes del mercado "A"	36
Partes del mercado "B"	36
Comprar (Legal y de Contrabando)	37
Compra Legal.....	37
Compra de Contrabando.....	37
Vender (Legal y de Contrabando).....	38
Venta Legal.....	38
Venta de Contrabando	38
Venta Pirata	38
¿Dónde van las mercancías vendidas?	39
Fin de partida	41
Tablero de puntuación "A" y "B"	41
Misiones.....	42
Adquirir nuevas misiones:	42

Misiones públicas o secretas	42
Inicio de una misión:.....	42
Cumplir una misión:.....	42
Eventos.....	46
Todos los eventos:	46
Eventos del Kraken	47
Eventos de las Fortalezas	47
El tesoro	48
Pistas sobre el tesoro:.....	48
Descubrir el tesoro	48
Descubriendo pistas	48
Interpretar el mapa	48
La carta "The White Whale"	49
Movimiento.....	49
Objetivo de la Ballena Blanca.....	49
Ataque de la Ballena Blanca	49
Atacar a la Ballena Blanca	49
Carta de Recompensa	49
Navío con recompensa destruido	49
Capitanes	50
Segundo Capitán.....	50
Habilidades de los Capitanes.....	51
Modo solitario.....	54
Preparación de la partida.....	54
Cambios de las reglas	54
¿Cómo obtienen Fama las naciones enemigas?	54
Fin de la partida.....	54
¿Cómo aumentar la dificultad?.....	54
Modo Cooperativo.....	54
Modo Cooperativo 2 vs 2	54
Valoración de la partida en solitario.....	55
Perder la partida	55
Ganar la partida.....	55
Puntuación final:.....	55



Secuencia de juego

1. Turno individual de cada jugador

A) Turno de un PC

- **Movimiento + Acción**
- **Acción + Acción**
- **Acción + Movimiento**

+ Acciones gratuitas.

B) Turno de todos los NPC asignados al jugador

2. Avance del marcador de tiempo

- Saca un evento cada día.

Al final de cada ronda, rota los contadores de tiempo y barriles que estén en juego en las losetas de mapa exploradas.

Acciones:

- Explorar
- Inacción
- Intercambio
- Interactuar
- Disparo o Combate a distancia (CD)
- Reparar

- Abordaje o Combate cuerpo a cuerpo (CC)

Acciones gratuitas:

- Recoger
- Arrojar por la borda
- Organizar tu navío

- Embestir
- Acorralar
- Pescar



ICONOGRAFÍA

Daño (navío) / CD	Zona aparición NPC	Loseta de mapa
Cañón	Tesoro	Lacre 1 (navío)
Navío destruido	Loseta de barril	Lacre 2 (navío)
Daño de agua	Fama	Hueco de marcador de PC
Daño de fuego	Marcador de jugador	Recompensa de abordaje
Abordar / CC	Avanzar mejoras	Ruta (dirección)
Tripulación	Descartar mazo N1.	Movimiento
Defensa tripulación	Descartar mazo N2	Mejora de oficiales
Abordaje con éxito	Capitán disponible	Mejora de especialistas
Herida (tripulación)	Día	Comodín de mejora. oficial / especialista.
Holanda	Noche	Mejora de navío
España	Girar evento	Cañón a distancia
Inglaterra	Misión pública	Hamaca
Francia	Misión secreta	Bote de remos
Pirata	Pista de tesoro	Reputación. (- +)
Corsario	Recoger	Bloqueo de reputación
Té	D12	Amarre de reaparición
Plata	D20	Requisito de nivel
Algodón	Precio	Robar carta de evento
Azúcar	Menor o igual a precio	Cambia el viento
Madera	Cualquier nación	Defensa frontal/posterior
Aceite	Nación objetivo	Éxito
Compra (tú)	Nación que no sea X	Opcional
Venta (tú)	Distinto a	Nivel 1
Legal	Eliminar una carta	Nivel 2
Contrabando	Robar una carta	Nivel 3
Taberna	Recompensa	Nivel 4
Astillero	Contador de tiempo	Calado 1
Amarre	Siguiendo PC izquierda / derecha.	Calado 1,5
Puerto	Jugador Controlado	Calado 2
Nativos	Jugador No Controlado	Calado 2,5
Fortaleza	Mercante	Calado 3
Colocación barril	Agresivo	
Banco de arena	Defensivo	
Ballenas	Corsario	
Aparición de Kraken	Especial	