

# Aye

*Manual de reglas*

*Rulebook*



## El juego

“¡Kraken! ¡Icen velas, cambien de rumbo, preparen cañones, a las armas!”. En Aye, los jugadores son la tripulación de un barco pirata en asedio por un Kraken. El capitán del barco dará ordenes a sus piratas para hacer lo posible por soltarse y escapar del peligro, pero en momentos de crisis las cosas no siempre salen bien... ¿Será que el capitán no sabrá defender su tripulación? Entonces, es hora de iniciar un motín...

## Objetivo del juego

Los jugadores deberán completar 5 objetivos antes de que se hunda el barco: cambiar rumbo, izar velas, disparar los cañones y atacar con espadas, **y completar una serie de cartas pirata (la mitad de jugadores redondeado hacia abajo más uno)**. Si los jugadores logran los 5 objetivos antes de que la resistencia del barco llegue a cero, toda la tripulación habrá ganado el juego, de lo contrario, el Kraken tendrá un festín pirata.

## ¿Principiante o Experto?

Si ésta es su primera vez jugando un juego como éste, los jugadores pueden decidir omitir las **reglas en azul**. Esto les ayudará a aprender las reglas básicas del juego. Cuando estén listos para un juego más retador, pueden incluir las reglas faltantes.

## Preparación

Los jugadores deben desplegar el tablero principal en el centro y ubicar las fichas de reputación de capitán, de las cuatro misiones y de vida del barco en el tablero. Luego ubicarán los cuatro dados de Argh!, en las casillas correspondiente del tablero.

Cada jugador tomará luego: 1 loseta de pirata y 2 tokens de votación (1 de Argh! y 1 de Aye!). La loseta de pirata debe ubicarla en frente suyo con el número 2 apuntando hacia arriba. **Finalmente, cada jugador debe tomar tres cartas piratas y descartar una. Las otras debe mantenerlas secretas del resto de grupo y no debe discutir las (si un jugador no entiende una, puede cambiarla inmediatamente).**

Luego seleccione por cualquier medio qué jugador va a ser el capitán (se sugiere que quien haya leído estas reglas comience como capitán). Éste deberá voltear su loseta de pirata, tomar los tokens de órdenes, 24 doblones y los dados de misión. Los doblones remanentes (4) se deben poner en las ofrendas a Poseidón

El capitán ahora deberá repartir los doblones entre su tripulación, asignando a cada jugador 1 doblón y repartiendo el resto como su alma pirata lo desee. El capitán debe incluirse en la asignación de doblones. Los doblones deben hacerse públicos en todo momento.

## The Game

“Kraken! Set sails, change course, prepare the cannons, to arms!” In Aye, the players are the crew of a pirate ship under attack by a Kraken. The ship’s captain will give orders to its crew to try and escape from danger, but in times of crisis, things don’t run smoothly... Will the captain be able to save its crew? Then a mutiny should take place...

## Goal of the game

The players must complete 5 goals before the ship is sunk: change course, set sails, fire the cannons and attack with swords, **and complete some pirate goal cards (half the players rounded down plus one)**. If the players manage to complete all 5 goals before the ship’s integrity reaches 0, the crew will win the game, on the contrary, the Kraken will feast on the pirates.

## Beginner or Expert?

If this is your first time playing a board game like this one, players can decide to skip through the **rules in blue**. This will help you understand the basic mechanics of the game. When you are ready for a more challenging game, you can include the missing rules.

## Set-up

The player should place the main board in the center of the table and place the captain’s reputation, the 4 mission and the ship’s integrity pieces in their respective squares. Then they should place the 4 Argh! dice in the corresponding Argh! squares. Each player will then take: 1 pirate tile and 2 voting tokens (1 Argh! and 1 Aye!). The pirate tile should be placed in front of the player with the number 2 facing upward. **Finally, each player must take 3 pirate goal cards and discard one of them. The selected cards should be kept secret and must not be discussed (if a player doesn’t understand a card, he can change it immediately).**

Select by any means the player that will assume the role of the captain (it is recommended that the player that read this rules begin as captain). The captain should flip his pirate tile, take the command tokens, 24 doubloons and the mission dice. The remaining doubloons (4) must be placed in Poseidon’s offerings.

The captain should now give one doubloon to each member of his crew (including himself) and then deal the remaining coins as his pirate heart desires among all the players, also including himself. Doubloons must be made public at all times.



### Reputación

En este barco pirata lo más importante es la reputación. Si un pirata gana un punto de reputación, girará su loseta en contra de las manecillas del reloj; si la pierde se gira en sentido contrario. La reputación del capitán, por otro lado, se marca en el tablero central y comienza alta, sin embargo irá bajando.

La reputación de los piratas no puede caer por debajo de 1. En caso de que eso sucediera, será necesario lanzar un dado por la borda (ver Lanzar dados por la borda), pero la reputación permanecerá en 1. Por otro lado, si un pirata tiene reputación 6 y gana un punto de reputación puede decidir bajarla a 1 y ganar un doblón (robar una ofrenda de Poseidón), o dejarla en 6.

### Reputation

In this pirate ship, reputation is of utmost importance. If a crew member gains one point of reputation, he rotates his tile counter-clockwise; if he loses reputation, he rotates the tile clockwise. The captain's reputation is kept in the game board and begins completely high, but will be lost over time.

The crew's reputation cannot fall beneath 1. In that case, a die will be thrown overboard (see Throwind Dice Overboard), but his reputation will remain in 1. On the other hand, if a pirate has 6 of reputation and gains one point, he can decide to lower it to 1 and gain a doubloon (stealing from Poseidon's offerings), or leave it at 6.

Si gana 1 punto, gira la loseta hacia la derecha  
Turn clockwise to gain 1 point



4

Si pierde 1 punto, gira la loseta hacia la izquierda  
Turn counter-clockwise to lose 1 point



Un pirata puede decidir bajar su reputación a 1 y ganar un doblón o dejarla en 6

The pirate can decide to lower it to 1 and gain a doubloon, or leave it at 6





5

Reputación del capitán  
Captain's reputation



### La reputación del capitán:

Si la reputación del capitán está en la casilla del  o por debajo al inicio de cada fase de capitán, el barco recibirá un daño. Si están en la casilla de  o por debajo, cada kraken en los dados contará por dos. Si llega a la casilla de motín al comienzo de la fase de capitán, éste deberá pasar automáticamente al pirata de más reputación (en caso de empate el capitán viejo decide entre los jugadores empatados; ver más adelante).

*Desde esta casilla, el barco toma un daño cada vez que se acaba la ronda.*

*From this square, the ship will take 1 damage every change of round.*



*Cada vez que se pasa la capitán, la reputación vuelve al comienzo*

*Each time a new captain is chosen, the reputation resets to the top*



*Desde esta casilla, cada golpe del Kraken vale por dos.*

*From this square, each Kraken's bit counts double.*

*Si la reputación de capitán llega a esta casilla, automáticamente habrá motín*

*If the captain's reputation reaches this square, there will be an automatic mutiny.*

### The captain's reputation:

If the captain's reputation is on or beneath the square marked with a , the ship will receive 1 point of damage in the captain's phase. If it is on or beneath the  square, each kraken result in a die will count as two damages. If it falls to the last square marked by the mutiny icon, the crew member with the most reputation becomes the captain (in case of a tie, the previous captain breaks the tie).

### Las fases de juego

Cada ronda se juega en 9 fases (marcadas en la parte superior del tablero). Una vez se han jugado las nueve fases, comienza una nueva ronda. El juego continúa así hasta que los piratas hayan escapado del Kraken o el barco sea destruido.

#### Fase 1: El capitán

##### Resolución

Durante la fase del capitán se deben realizar estas acciones en este orden:

1. Se revisa si se le debe hacer un punto de daño al barco por la reputación del capitán. Esto sucede si ésta se encuentra en la casilla de Kraken o por debajo.
2. Se revisa el daño del barco. Si el daño pasa por una casilla asignada a una bandera pirata, un dado desbloqueado debe ubicarse encima de la casilla de la bandera y quedará bloqueado. Todas las banderas de ahí a la derecha deben tener un dado bloqueado. Estos dados solo se podrán desbloquear reparando el barco.
3. Se revisa si se debe cambiar de capitán por culpa de un motín automático. En ese caso, el capitán se debe pasar al pirata con mayor reputación. En caso de empate, el capitán viejo decide entre los jugadores empatados. Ver la sección de cambio de capitán en la Fase de motín.
4. El capitán toma los dados no bloqueados y los que están en la casilla de espera en el tablero. Luego mueve los dados de la casilla de Kraken a la casilla de espera, si hay alguno. Si hay dados en las casillas de tabla, el capitán puede pagar dos doblones para desbloquearlos todos inmediatamente.

### The game phase

Each game round is played in 9 phases (shown in the top of the main board). Once the nine phases, a new round begins. The game keeps going this way until the pirates have escaped the Kraken or the ship is destroyed.

#### Phase 1: The captain

##### Resolution

During this phase, the captain has to perform these actions in the following order:

1. He checks if his reputation is on or beneath the Kraken icon. If it is, the ship must take one point of damage.
2. He checks the ships' damage. If the damage is below a square that has a pirate flag, an unlocked die must be locked by placing it over the flag. All flags from that one to the right must have a locked die. These dice can only be retrieved by repairing the ship.
3. He checks if the captain must be replaced because of an automatic mutiny. In this case, the captain must pass to the player with the highest reputation. In case of a tie, the previous captain decides among the tied players.
4. The captain takes the unlocked dice and the dice in the waiting space in the board. Then, move the dice from the Kraken space to the waiting space, if any. If there are dice on the plank, the captain may pay 2 doubloons to unlock them immediately.

1

Revisar el daño del barco por culpa de la reputación del capitán

Check if the ship must be damaged because of the captain's reputation



2

Si la ficha de barco pasó una de las banderas pirata, un dado se bloqueará encima de ésta

If the ship damage piece passed by a pirate flag, lock one unlocked die placing it over the flag



3

Revisar si hay un motín automático

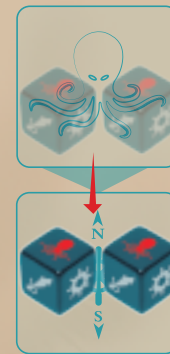
Check for an automatic mutiny



4

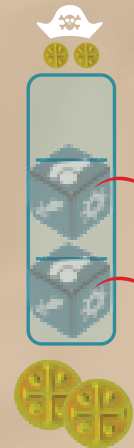
Después de recuperar los dados, mueve los dados bloqueados por el Kraken hacia la cavilla de espera

The captain moves the dice in the kraken space after recovering the dice



El capitán puede pagar dos doblones para desbloquear los dados de la tabla

The captain may pay 2 doubloons to unlock the plank's dice



### Dar órdenes

El capitán toma las fichas de órdenes y los dados, y los reparte entre su tripulación. La estrategia que use el capitán para repartirlos es libre (preguntarle a la tripulación, decidir por sí mismo, de manera aleatoria, etc.). Cada pirata debe recibir máximo una orden (no recibir órdenes equivale a recibir la orden de no hacer nada esa ronda), pero puede recibir 0 o más dados. El capitán no debe, si no lo desea, repartir todos los dados, pero los dados que no reparta no se usarán en esa ronda. El capitán decidirá cuándo está contento con su distribución y puede arrepentirse después de dar una orden mientras siga en esta fase. Una vez pase la fase, las órdenes y dados no podrán redistribuirse.

Las fichas de orden de capitán las ubicará cada pirata en el centro de su loseta para que todos la puedan ver fácilmente.

### Aye! o Argh!

Una vez haya terminado la fase del capitán, los miembros de la tripulación votarán en secreto si están de acuerdo o no con su token de orden. Si sí, ubicarán el token de "Aye!", si no, el de "Argh!", boca abajo sobre su token de orden. Cuando estén todos listos, los jugadores simultáneamente revelarán sus fichas y gritarán "Aye!" o "Argh!" según qué voto hayan puesto.

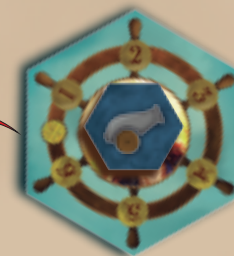
El capitán reparte los dados según su criterio

The captain deals the dice as he deems right



Cada jugador pone la orden dada por su capitán encima de su loseta de pirata

Each player places the command token dealt by the captain over their tile



### Issuing Commands

The captain takes the command tokens and the dice, and deals them among his crew. The strategy used by the captain is chosen freely (asking his crew, deciding alone, randomly, etc.). Each pirate can receive maximum one command (not receiving a command means his order is to do nothing), but can receive 0 dice or more. The captain may not deal all the dice, but dice not dealt cannot be used this round. The captain will decide when he is happy with the distribution of commands and dice and may change commands to his crew as long as he's still on the Captain's phase. Once this phase is over, commands and dice are final for this round.

Command tokens dealt by the captain should be placed on the center of the pirate's tile of the receiver, so every one can see them easily.

### Aye! or Argh!

Once the Captain's phase is over, the crew members will vote secretly if they agree or not with their command token. A pirate will place the Aye! token face-down over his command token if he agrees, or the Argh! token if he does not. When everyone is ready, they will reveal simultaneously their votes yelling "Argh!" or "Aye!" in accordance with their selected vote.

La ficha de votación se pone encima de la acción boca abajo

The pirate vote is placed over the command token face down



**Aye!**: el jugador está de acuerdo con la orden de su capitán y la acatará.

**Argh!**: el jugador no está de acuerdo con la orden que le dio su capitán y hará lo que su alma pirata le apetezca.

Si todos los jugadores sacan **Aye!**, el **capitán** podrán pagar doblones para subir **+1 de reputación** por cada doblón gastado.

Votar **Aye!** y luego negarse a resolver la orden le bajará al **pirata -1 reputación**.

Votar **Argh!** siempre le hará perder al **capitán -1 reputación**. Si hay más de un **Argh!**, cada uno le quitará un punto de reputación al capitán.

**Aye!**: the player will obey the order of his captain.

**Argh!**: The player will disobey and do what his pirate heart decides.

If all players vote **Aye!**, the captain can pay doubloons to raise his **captain's reputation +1** per doubloon spent.

Voting **Aye!** and then deciding to not do the action will lower the **pirate's reputation -1**.

Voting **Argh!** will always lower the **captain's reputation -1**. Each **Argh!** will lower one point of reputation to the captain.

### Fase 2: Acciones libres

Los jugadores que, o tengan la acción libre (botella de ron) o hayan votado "Argh!", seleccionan la acción que van a realizar (reparar, dar el garfio o una de las 4 acciones de misión). Una vez pase esta fase, no pueden cambiar de opinión. Un jugador puede seleccionar no hacer nada.



El pirata no debe coger una ficha de orden diferente, solo debe declararla



The pirate doesn't need to take a different command token, just declare it.

### Phase 2: Free actions

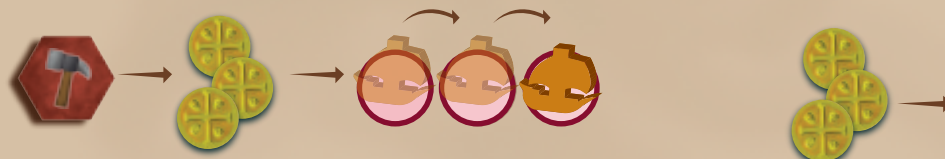
Players that have the free action (bottle of rum) or that vote "Argh!" will now select the action they will do (repair, give the hook or any of the 4 mission actions). Once this phase is over they can't change their mind. A player can select to do nothing.

### Fase 3: Orden de Reparar

Los jugadores que hayan sido asignados o hayan seleccionado la orden de reparar podrán en este momento gastarse 1 a 3 doblones para reparar el barco. Cada doblón que se gaste subirá la vida del barco en un punto hasta su máximo.

Cada doblón gastado en una reparación le otorgará al **pirata +1 reputación**.

Si realizar esto desbloquea un dado de una casilla de bandera pirata, ese dado se mueve inmediatamente a la casilla de espera en el tablero.



Por cada moneda, sube un punto de vida al barco

Each doubloon payed recovers the ship by 1 point

10

### Phase 3: Repairing Command

Players that were assign or have chosen the repair action will be able to spend 1 to 3 doubloons repairing the ship. Each doubloon spent will repair one ship integrity point.

Each doubloon spent repairing the ship will raise the **pirate's reputation +1**.

If repairing the ship unlocks a die from a pirate flag, this die must immediately be placed on the waiting space on the board.



Si el barco pasa la bandera pirata al reparar el barco, el dado bloqueado pasa a la casilla de espera

If the ship piece surpasses a pirate flag then the locked die is moved to the waiting space

11

#### Fase 4: Orden de Dar el Garfio

Los jugadores que hayan sido asignados o hayan seleccionado la orden de dar el garfio (el equivalente pirata de dar la mano), tomará uno de sus doblones y se lo dará a otro pirata que vaya (o crea que va) a lanzar los dados. Ese doblón se ubica arriba de la loseta del pirata que recibe la ayuda. Ningún jugador puede recibir más de un doblón de esta manera por ronda. Ver la sección de Gastar Doblon de Garfio más adelante.

*Dar un doblón por esta acción a otro jugador sube al pirata +1 reputación.*



*Dar un doblón por esta acción a otro jugador sube al pirata +1 reputación.*

*Giving the book to another player will raise the pirate's reputation +1.*

#### Phase 4: Giving the book

Players that were assigned or have chosen the giving the hook action (the pirate equivalent of giving the hand), will take one of their doubloons and will give it to another player that will (or may) throw dice this round. This doubloon will be placed over the pirate tile of the receiving player. No player can receive more than one doubloon this way per round. See Spending Hook Doubloons below.

*Giving the book to another player will raise the pirate's reputation +1.*



*El doblon se ubica arriba de la loseta del pirata que recibe la ayuda*

*The doubloon will be placed over the pirate tile of the receiving player*

#### Fases 5 a 8: Órdenes de misión

Las órdenes de misión (velas, timones, cañones y espadas, en ese orden) se resuelven lanzando los dados. Cada una de estas fases se resuelve de la siguiente manera:

##### 1. Unirse o dividirse

Si más de un jugador tiene o selecciona la orden de la fase (ejemplo, velas), los jugadores deberán decidir si lanzar juntos o separados. Si deciden unirse, lanzarán (y relanzarán) los dados de manera simultánea, y los éxitos y Krakens se sumarán. En caso de dividirse, deberán escoger qué jugador lanzará primero y quiénes después.

Cada misión de velas, timones, cañones y espadas debe resolverse una a la vez, de manera que si dos jugadores se unen para una misión que requiere 3 éxitos y sacan 6, los 3 de exceso se pierden. Si se separan y un jugador falla una misión, el siguiente puede intentarla de nuevo desde ceros, ignorando los éxitos del otro pirata. Cada jugador debe pagar sus propios tridentes.

##### 2. Tomar dados de Argh!

Si un jugador seleccionó esa orden luego de poner Argh!, podrá coger uno a cuatro dados de Argh! ¡Cuidado! Estos tienen una cara adicional de Kraken. Es obligatorio para un jugador que puso Argh! coger al menos uno de los cuatro dados. Si dos o más jugadores pusieron Argh!, y van a lanzar al tiempo, deben dividirse los dados.

#### Phases 5 to 8: Mission commands

The mission commands (setting sails, navigate, fire cannons, attack with swords, in that order) are resolved by rolling the dice. Each phase is resolved like this:

##### 1. Unite or divide

If more than one player has the same action (i.e. set sails), players will have to decide if they'll roll together or separately. If they decide to roll together, they will roll (and re-roll) their dice simultaneously, and successes and Krakens from both players should be added. In case of rolling separately, they will have to decide who goes first and who goes then.

Each mission step must be accomplished one at a time, so if two players unite to resolve a mission that needs 3 successes and they get 6, 3 successes will be lost. If they roll separately and the first player fails the mission, the second can reattempt it from scratch, ignoring the other pirate's successes. Each player must pay for his own tridents.

##### 2. Taking Argh! dice

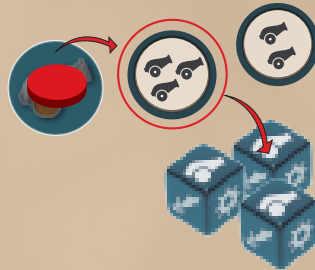
If a player voted Argh! and selected a mission action, he can take 1 to 4 Argh! dice to help him accomplish the mission. Watch out! These dice have an addition Kraken! It is mandatory for a player that voted Argh! to at least pick one Argh! die. If two or

### 5. Tratar de completar una misión

Cada uno de los cuatro objetivos tiene varias misiones que deben completarse en orden. Cada misión está marcada en el tablero con la cantidad de éxitos que se requieren en los dados para poder mover la ficha y tajarla. Para completar la misión los jugadores deben:

#### Lanza los dados

El jugador o jugadores que vayan a resolver la misión, lanzarán sus dados de misión, y de Argh! en caso de que puedan tomarlos. Su objetivo será sacar por lo menos la cantidad de íconos que aparecen en la misión en el tablero.



more players voted Argh! and are uniting, then they must divide the 4 dice between them.

### 5. Attempt to accomplish the mission

Each one of the four objectives have several mission steps that must be accomplished in order. Each mission step is marked on the board with the quantity of successes needed to move the mission piece one step further. To accomplish a mission the players must:

#### Roll the dice

The player(s) that will attempt the mission will roll their dealt dice, and Argh! dice if they can take them. The goal is to get at least the number of icons shown in the mission step on the board.

*Debe sacar por lo menos la cantidad de íconos que aparecen en la misión en el tablero*

*Get at least the number of icons shown in the mission step on the board*

#### El tridente de Poseidón

Si un jugador saca el tridente de Poseidón en los dados, podrá escoger pagar 1 doblón a las ofrendas de Poseidón para convertir ese dado en un éxito.

*Tridente de Poseidón*  
*Poseidon's Trident*

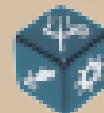


#### Poseidon's Trident

If a player gets a trident in the roll, he will be able to pain 1 doubloon to Poseidon's offerings to convert it into a success if he wishes.

#### Relanzar los dados dos veces

Si luego de lanzar no saca suficientes éxitos, el jugador podrá relanzar todos o algunos de sus dados. Esto lo puede hacer hasta dos veces, pero no es obligatorio.



*Los dados se pueden relanzar hasta 2 veces*

*Dice can be rerolled 2 times*

#### Reroll dice twice

If, after rolling, he doesn't get enough successes, he can reroll all or some of his dice. This can be done up to two times, but is optional.

#### El Kraken

Si un jugador saca uno o más Krakens en los dados, estos dados quedan bloqueados y no se podrán relanzar. El jugador deberá ponerlos a un lado donde todos

*Los dados con Kraken no se pueden relanzar*

*Dice with the kraken face cannot be rerolled*



#### Kraken!

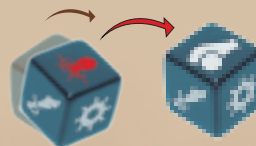
If the pirate rolls one or more Krakens, these dice are locked and cannot be rerolled. The player must place them aside where everyone can see them.



puedan verlos.

### Gastar Doblones de Garfio

Si un jugador tiene un doblón arriba de su loseta de pirata gracias a una acción e Dar el Garfio, podrá gastársela en cualquier momento para cambiar cualquier dado, incluso un Kraken, en un éxito. Si el jugador nunca usa esta habilidad, al final de sus tres lanzamientos se quedará con el doblón y lo unirá a sus monedas personales.



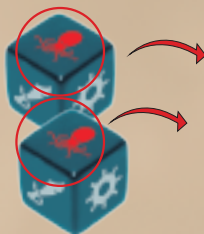
*Un jugador puede gastar el doblón que recibió para cambiar un dado a un éxito*

*A player can spend the received die to change a die to a success*

### Dañar al barco

Al terminar de lanzar, se cuentan los Krakens y se le quita esa cantidad de vida al barco. Luego, los dados que hayan sacado Krakens se bloquearán poniéndolos en la casilla de Kraken: estos dados no se podrán usar en la siguiente ronda.

Recuerde: los dados que se bloquean por daño del barco en las banderas piratas se ubican en la fase del capitán.



*Por cada Kraken, el barco recibe un daño*

*Each Kraken deals a hit to the ship*

### Éxito o fracaso

Si la misión fue exitosa, mueva la ficha de misión una casilla hacia adelante.

A. Si se cumple una misión, el pirata o unión de piratas gana +1 reputación.

B. Si se falla misión, el pirata o unión de piratas pierde -1 reputación. El capitán también pierde -1 reputación si uno de los piratas en la misión votó Aye!



### Spend Hook Doubloons

If a player has a doubloon over his player tile as a result of a "Giving the Hook" action, he may spend it at any time to change a die result, even a Kraken, to a success. If the player doesn't use this ability, after finishing his action he will keep the doubloon for himself.

### Damage the ship

After finishing rolling, each Kraken result will reduce the ship's integrity by 1 point. Then, all dice with Kraken results will be blocked by placing them in the Kraken space in the board: these dice can't be used the next round.

Remember: dice that are blocked for ship damage on the pirate flags are placed over the flag in the captain's phase.

### Fail and Success

If the mission was accomplished, move the mission step marker one square further.

A. If the mission was accomplished, the pirate or pirates involved raise +1 reputation.

B. If the mission fails, the pirate or pirates involved loses -1 reputation. The captain loses -1 reputation also if any of the pirates involved voted Aye!

### Fase 9: Motín

Si un pirata tiene reputación entre 4 y 6 podrá declarar motín (símbolo de espadas cruzadas). En ese caso podrá hacer lo siguiente:

1. Postulará un nuevo capitán. El pirata postulado puede tener cualquier reputación y puede ser él mismo. No puede postular al capitán anterior.

2. Tomará una carta de pirata nueva y descartará una carta de pirata (la nueva o una vieja).

### Phase 9: Mutiny

If a pirate has reputation between 4 and 6, he can declare a mutiny (crossed swords icon). In this case he:

1. Will postulate a new captain. The nominated captain can have any reputation or he can nominate himself. He cannot nominate the current captain.

2. Will take a new pirate goal card and will discard one (new or old).

Luego de esto, todos los piratas, excepto el que inició el motín, pondrán sus puños cerrados enfrente suyo y simultáneamente votaran con pulgares arriba o abajo sobre el cambio del capitán. Si los pulgares abajo son mayoría o hay empate, no hay cambio de capitán, de lo contrario, el motín será exitoso y se cambiará de capitán.

El **pirata** que declare un motín bajará su **reputación a 1**.

### Cambio de capitán

El capitán actual volteará su loseta de pirata y la ubicará en reputación 1. El nuevo capitán volteará su loseta para que el lado de capitán quede visible. Luego **subirá al máximo el indicador de reputación de capitán**.

La reputación del antiguo capitán empieza en 1

The reputation of the former captain begins in 1



Then, all pirates, except the one that declared the mutiny, will place their closed fists over the center of the table and will simultaneously vote with thumbs up or down whether to change the captain or not. If there's a tie or there are more thumbs down, the mutiny is unsuccessful. If there are more thumbs up, the captain will change.

The **pirate** that declares mutiny will lower his pirate's **reputation to 1**.

### Changing the Captain

The current captain will flip his tile and will set his reputation to 1. The new captain will flip his tile so the captain side becomes visible. Then, he will **raise the captain's reputation to the maximum**.

La reputación del nuevo capitán sube al máximo

The captain's reputation is raised to the maximum.



### Lanzar dados por la borda

Si un pirata debe perder un punto de reputación, pero ya la tiene en 1, en vez de perder ese punto de reputación, deberá lanzar un dado desbloqueado por la borda poniéndolo en una casilla vacía de la tabla. Estos dados quedarán bloqueados hasta que el capitán pague dos doblones en la fase de capitán. Si se llena la tabla, en vez de perder un dado, el jugador dará un doblón a las ofrendas de Poseidón. De no tener doblones, no sucede nada.



### Sending dice to the plank

If a pirate needs to lose 1 point of reputation, but it's at the minimum already (1), instead of losing his reputation, he will send an unlocked die to the plank by placing it in one of the empty plank die spaces on the board. These dice will be kept blocked until the captain pays 2 doubloons in the captain's phase. If the plank spaces are all filled out, instead of losing a die, the pirate will pay 1 doubloon to the Poseidon's Offerings. If the pirate has no doubloons, nothing happens.



## Las cartas de pirata

Para que los jugadores ganen el juego deberán completar un número de cartas piratas (la mitad de jugadores redondeado hacia abajo más 1):

4-5 jugadores: 3 cartas  
6-7 jugadores: 4 cartas  
8-9 jugadores: 5 cartas  
10 jugadores: 6 cartas

Una carta de pirata se completa inmediatamente cuando la condición escrita en la misma se da, sin importar la fase de juego. En este caso el jugador revela la carta sobre la mesa boca arriba, toma dos cartas más del mazo y descarta una (puede ser una de las que ya tenía anteriormente).

*Completar una misión le dará al pirata +1 reputación.*

### Habilidades de carta

Una vez completada una carta pirata, el habilidad de la carta puede ser activada, sin embargo, hacerlo descartará la carta y ya no contará como carta completada. Las habilidades posibles se determinan por el ícono en la parte inferior de la carta y pueden ser:

Kraken: permite relanzar todos los Krakens de un lanzamiento.



Doblón: el jugador recibe una moneda sacada de las ofrendas de Poseidón.



Tridente: el jugador puede activar todos los tridentes de un lanzamiento sin necesidad de gastar doblones.



Capitán: la reputación del capitán se recupera completamente.



Traidor: Si un jugador termina el juego con la carta de traidor, deberá terminar siendo capitán y dejar que el barco se hunda para ganar. En este caso él gana y los demás jugadores pierden. En caso de que los jugadores ganen, el traidor pierde.

## Pirate goal cards

For the players to win the game they need to collectively complete a number of pirate cards (half the players rounded down plus 1):

4-5 players: 3 cards  
6-7 players: 4 cards  
8-9 players: 5 cards  
10 players: 6 cards

A pirate goal card is completed immediately when the condition in the card is met, regardless of the game phase. If completed, the player will reveal the card on the table face-up, will take two new cards from the deck and discard one (new or old).

*Completing a pirate goal card will raise the pirate's reputation + 1.*

### Card abilities

Once a pirate goal card has been revealed, the cards ability can be activated at any time, but, by doing so, the card will be discarded and no longer will count as a completed goal card to win the game. The possible abilities, as marked by the icon in the lower section of the card, are:

Kraken: allows the pirate to reroll all Krakens in a roll.

Dobloon: allows the pirate to take a dobloon for Posedon's Offerings.

Trident: the pirate can activate all tridents rolled without spending doubloons.

Captain: the captain's reputation is raised to the maximum.

Traitor: if a pirate ends the game with the traitor card, he must finish the game as the captain of the ship and let it sunk to win. In this case, he is the only winner of the game. If these conditions are not met, he is the sole loser of the game.

### *Aclaraciones de cartas*

Convencer: si una carta pide convencer a otro pirata o al capitán de algo, es importante que el jugador realmente haya influido en la decisión. Si el otro jugador ya había tomado por cuenta propia la decisión de hacer la acción descrita en la carta, no vale por convencimiento. Si un jugador revela una carta de convencer y el grupo no está de acuerdo, el pirata debe **perder -1 reputación** y sacar una carta nueva para reemplazar la revelada.

Sacar un resultado en los dados: Para poder completar estas cartas, el pirata debe sacar el resultado y no volver a lanzar los dados que tienen los resultados necesarios, incluso si eso implica perder la misión.

### *Final de juego*



Tan pronto las 4 misiones principales (velas, timones, espadas, cañones) se completan, se acaba el juego. **Luego, los jugadores verificarán la cantidad de cartas piratas completadas.** Si cumplen las condiciones, habrán escapado del Kraken y todos los jugadores habrán ganado. Si en cambio, el barco es destruido **o no completan todas las cartas pirata necesarias**, el Kraken se habrá dado un banquete



### *About the cards*

Convince: if a card asks the pirate to convince another player of something, it is important that the player really influences the decision. If the other player was already planning to make the action described on the card, this doesn't count. If the pirate reveals a convince card and the group doesn't agree, he loses his **pirate's reputation -1** and must replace this card with a new one from the deck.

Get a result in the dice: to complete these pirate's goals, the pirate must roll the described result and not reroll these dice afterwards (even if this means failing a mission).

### *End of game*



As soon as the 4 main mission objectives are completed (set sails, navigate, swords and cannons), the game ends. **Then, players will verify the number of pirate goal cards completed.** If the conditions are met, the player will have escaped the Kraken and will win the game. If, otherwise, the ship is destroyed **or the needed pirate goal cards are not completed**, the Kraken will feast in the pirates and the players will lose.



# Aye

*Game Design: Javier Velásquez*  
*Art: Joan Sebastián Giraldo*  
*Graphic Design: Natalia Bedoya*  
*Concept: Ana María Velásquez*

## Playtesters



*Jennifer Zamora*  
*Miguel Carrero*  
*Verónica Mestre*  
*Catalina Ospina*  
*Sergio Lizarazo*  
*Carlos Camacho*

*Claudia Rincón*  
*Andrés Rincón*  
*Carlos Reyes*  
*Guillermo Solano*  
*Andrea Angel*  
*Sergio Murillo*

*Andrés Gutierrez*  
*Carlos Diez*  
*Sandra García*  
*Jenny Nieto*  
*Andrés Mejía*  
*Mónica Almanza*

*Fernando Mejía*  
*Adolfo Sanchez*  
*Ma. Carolina Aldana*  
*Alexander Valencia*  
*Nelson Mora*  
*Jorge Echeverry*

## Componentes



*20 tokens de votación*  
*4 dados de Argh!*  
*1 Barco*  
*28 doblones*  
*10 losetas de pirata*  
*1 ficha reputación del capitán*  
*8 dados de misión*  
*4 fichas de misiones*  
*36 cartas pirata*  
*1 tablero central*

## Components



*20 voting tokens*  
*4 Argh! dice*  
*1 Ship*  
*28 Doubloons*  
*10 pirate tiles*  
*1 captain's reputation piece*  
*8 mission dice*  
*4 mission pieces*  
*36 pirate goal cards*  
*1 central board*