

BARRAKUDA ES

¡Bienvenidos a Cartagena, Colombia! En este pueblo histórico, las casas de estilo colonial son una muestra de su rico pasado. Pero a vosotros os interesan más los viejos naufragios... En concreto, ¡los galeones españoles hundidos y llenos de oro! Es hora de sumergirse en una búsqueda del tesoro a la vieja usanza. Lo que no habíais tenido en cuenta es que sois varios los que sabéis de las riquezas enterradas aquí y que una Barracuda merodea por los restos de los naufragios.



2-4



20'



8-99

DISEÑO DEL JUEGO

Isaac Pante

ILUSTRACIONES

Ajša Zdravković

HEL VETIQ

Traducción al español:
Gloria R. García
y Francisco Javier Esteban
para The Geeky Pen



COMPONENTES



20 cartas de
Movimiento



4 cartas de
Barracuda



12 cartas de
Naufragio

Acción general

Acción especial



36 Piezas de
oro (valores
1 y 3)



1 figura de
Barracuda



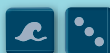
4 cartas
de Bolsa



4 cartas de
Caja fuerte



4 Figuras de
madera (Buzos)



1 dado de Distancia
1 dado de Dirección

OBJETIVO DEL JUEGO

Explora los Naufragios y sé el primero en guardar 8 Piezas de oro en la Caja fuerte de tu barco usando tu Bolsa. Elige tus movimientos con cuidado, ya sea para evitar a tus oponentes o para robar de sus Bolsas. Ahuyenta a la Barracuda o dirígela hacia los otros jugadores.

PREPARACIÓN

(ver más abajo)

RESUMEN DE RONDA

En cada ronda, realiza las siguientes 3 fases:

1. Mover a los Buzos
2. Mover la Barracuda
3. Resolución

1. MOVER A LOS BUZOS

En cada ronda, puedes explorar los Naufragios con las cartas de Movimiento o intentar controlar la Barracuda con una carta de Barracuda.

Todos los jugadores eligen 1 carta de su mano a la vez y la colocan boca abajo frente a ellos. Cuando estén listos, muestran las cartas. Si has jugado una carta de Movimiento, coloca tu Buzo en la carta de Naufragio correspondiente. Si has jugado una carta de Barracuda, deja tu Buzo donde está y tumbalo.

Coloca todas las cartas de Movimiento que hayas jugado boca arriba frente a ti y sin cambiar el orden en que las jugaste. Estas cartas determinarán la iniciativa. Si se ha jugado alguna carta de Barracuda, se coloca en el centro de la mesa. Si has jugado tu última carta de Movimiento, devuelve todas tus cartas a tu mano.

2. MOVER LA BARRACUDA

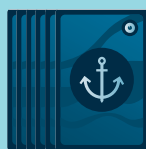
Si no se ha jugado ninguna carta de Barracuda o se han jugado 2 o más, lanza los 2 dados. La Barracuda se mueve por tantas cartas como indique el dado de Distancia y en dirección a la carta de Naufragio que indique el dado de Dirección. La Barracuda siempre toma el camino más corto hacia su destino. Si existen varios caminos posibles, pasará por la(s) carta(s) de Naufragio con los valores más altos.

Si se ha jugado solo 1 carta de Barracuda, quien la jugó consigue distraer a la Barracuda. Además, lanza solo el dado de Distancia y mueve la Barracuda en la dirección que elija. El dado muestra la distancia máxima que puede moverse. Está permitido parar antes o incluso no mover la Barracuda del Naufragio en el que se encuentra.



Nota: la Barracuda no puede moverse en diagonal.

PREPARACIÓN



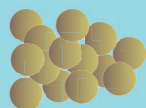
A

Forma el fondo del océano con las 6 cartas de Naufragio con este icono. Barájalas y colócalas boca arriba en la mesa de tal manera que cada carta esté conectada a la siguiente por al menos un lado. Devuelve a la caja el resto de cartas de Naufragio.



B

Cada jugador elige un color y toma las 5 cartas de Movimiento y la carta de Barracuda correspondientes. También toma el Buzo, la carta de Bolsa y la carta de Caja fuerte de su color y los coloca frente a él/ella.



C

Las Piezas de oro tienen valores 1 y 3. En este reglamento, una «Pieza de oro» se refiere a una Pieza de valor 1. Cada jugador coloca 2 Piezas en su carta de Bolsa. Coloca el resto de Piezas de oro formando una reserva general.



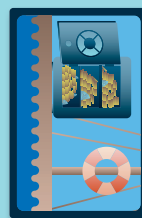
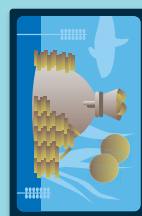
D

Coloca los dados al alcance de todos.

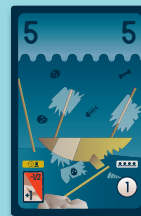
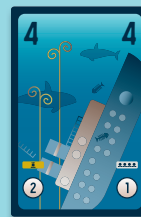
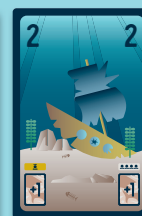


E

Coloca la figura de Barracuda en la carta de Naufragio 6.



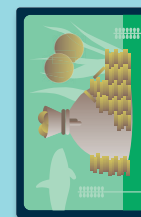
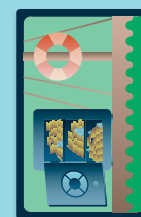
D



C



B



Ejemplo de colocación de las cartas de Naufragio para la primera partida.

3. RESOLUCIÓN

Resuelve las cartas de Naufragio en orden ascendente. Hay tres escenarios posibles:

1. **Estás solo y sin la Barracuda.** Realiza la Acción especial y la Acción general de tu carta de Naufragio (ver ACCIONES DE NAUFRAGIO).
2. **La Barracuda y tú estáis en el mismo Naufragio.** Dejas caer todas las Piezas de oro de tu Bolsa en el Naufragio. Cada Naufragio puede contener hasta 4 Piezas de oro. El resto de las Piezas se devuelven a la reserva general. Solo puedes realizar la Acción general. A partir de la siguiente ronda, las Piezas de oro que se hayan dejado atrás debido a esto pueden ser recogidas por el siguiente jugador que tenga la iniciativa y su Buzo de pie en la carta. Esto no cuenta como acción y ocurre al comienzo de la fase de Resolución.
3. **Varios jugadores están en la misma carta y sin la Barracuda.**

101 El jugador con menos cartas de Movimiento frente a él/ella tiene la iniciativa.

3A. El jugador con la iniciativa elige realizar la Acción especial o robar a un oponente que también esté en la carta (añade el contenido de su Bolsa a la tuya). Después, todos los jugadores cuyo Buzo esté en la carta realizan la Acción general.

3B. Si hay empate, todos los jugadores con un Buzo de pie en la carta realizan la Acción general.

Los jugadores que jueguen una carta de Barracuda:

- No realizan las acciones del Naufragio donde se encuentra su Buzo.
- Se les puede robar sin tener en cuenta la iniciativa.
- Están protegidos contra la Barracuda al tener control sobre ella.

Mover a los Buzos

Rojo, Azul, Amarillo y **Verde** han jugado las cartas **2, 4, 2** y **3** respectivamente. Todos colocan sus Buzos en la carta de Naufragio correspondiente.

Mover la Barracuda

Nadie ha jugado una carta de Barracuda, así que se lanzan los 2 dados. La Barracuda se mueve hacia el Naufragio 3, con una distancia de 2. Pasa por el Naufragio 2 (con un valor mayor que el Naufragio 1), ignorando a **Rojo** y **Amarillo**, para colocarse junto a **Verde**.

Resolución

A. Amarillo ha jugado más cartas de Movimiento que **Rojo**, así que **Rojo** tiene la iniciativa y puede elegir entre robar a **Amarillo** (1 Pieza) o realizar la Acción especial. Después, **Amarillo** y **Rojo** realizan la Acción general.

B. Verde está en la misma carta que la Barracuda. Por tanto, deja caer las 3 Piezas de oro de su Bolsa en el Naufragio, pero se queda con la Pieza de su Caja fuerte: esta Pieza está a salvo y no puede ser robada por otros jugadores ni perderse durante un ataque de la Barracuda. Tras esto, **Verde** realiza la Acción general.

C. Azul está solo en el Naufragio y puede realizar todas las acciones de la carta, obteniendo un total de 3 Piezas de oro.

EJEMPLO DE RONDA



AL FINAL DE CADA RONDA

- Vuelve a poner de pie cualquier Buzo que estuviera tumbado.

- Si una acción de Naufragio te permite recuperar cartas de Movimiento, empieza siempre con las más «antiguas» (las que jugaste primero).

- Si la figura de Barracuda está en el Naufragio 6 o se han jugado todas las cartas de Barracuda, todos los jugadores recuperan su carta de Barracuda.

FIN DE PARTIDA

El ganador de la partida será el primer jugador que consiga tener en su Caja fuerte Piezas de oro por un valor total de 8 o más.

VARIANTES

- La configuración de las cartas de Naufragio en el ejemplo anterior no hace que la Barracuda sea muy agresiva. Puedes encontrar otras configuraciones (más fáciles o difíciles) en isaacpante.net/barrakuda. ¡Tú eliges el nivel de peligro del océano!

- ¿Se te ha hecho corto? ¡Alarga tus partidas fijando la victoria en 10 Piezas de oro!

MODO POR EQUIPOS

- Cada jugador sigue teniendo su propia Bolsa, pero cada equipo comparte una única Caja fuerte.

- Los miembros de un equipo pueden comunicarse entre ellos antes de jugar sus cartas.

- Si dos miembros del mismo equipo están en el mismo Naufragio, pueden intercambiar cualquier número de Piezas de oro de sus Bolsas. Este intercambio cuenta como una Acción especial para uno de los miembros del equipo. Los equipos solo pueden realizar esta acción si tienen la iniciativa sobre el equipo contrario.

- El equipo ganador será aquel que consiga tener en su Caja fuerte 12 o más Piezas de oro.

CARTAS DE NAUFRAGIO EXTRAS

La partida se juega con 6 cartas de Naufragio adicionales. Puedes reemplazar 1 ó 2 cartas de Naufragio iniciales por cartas nuevas. Asegúrate de intercambiar las cartas que tienen el mismo número, así siempre tendrás 6 números diferentes.



CARTAS DE NAUFRAGIO



Acción especial

Solo puedes realizar esta acción si estás solo o si tienes la iniciativa.



Acción general

Realiza esta acción si tu Buzo está de pie y si compartes la carta de Naufragio con uno o más Buzos.



Si eliges la parte «roja» de esta acción, realízala al final de la ronda, después de que todos los jugadores hayan recuperado sus cartas.



Esta acción se activa cuando la Barracuda se detiene en esta carta de Naufragio.

ACCIONES DE NAUFRAGIO



Mueve hasta 7 Piezas de tu Bolsa a tu Caja fuerte.



Recupera las primeras X cartas de Movimiento que hayas jugado.



Coloca X Piezas en tu Bolsa.



Devuelve a tu mano la primera carta de Movimiento que jugaste o roba 2 cartas de la mano de un oponente, coloca una frente a él/ella como si la hubiera jugado y devuélvele la otra. Esta última acción se realiza después de que todos los jugadores hayan recuperado sus cartas.



Mueve todas las Piezas de oro de tu Bolsa a tu Caja fuerte.



Estás protegido contra la Barracuda.



Recupera tu carta de Barracuda u obliga a un oponente a descartar la suya en el centro de la mesa.



Todos los jugadores recuperan su carta de Barracuda.



Lanza el dado de Dirección. La Barracuda se mueve al Naufragio correspondiente inmediatamente. Si obtienes un 6, ¡vuelve a lanzar el dado!