MANUAL DE REGLAS

1) INTRODUCCIÓN Y RELATO

En el **Mar de Serendipia** diversas criaturas mitológicas y humanos han formado **alianzas** y se enfrentan a una guerra entre ellas. Sin embargo, por diversos motivos e intereses han sido separadas y estos deben reunirse lo antes posible.

Los **Capitanes** están dispuestos reunir a sus **aliados** primero para embarcarse a la batalla, pero de no poder unirse a sus principales **aliados**, estos deben buscar a otros para formar su **tripulación** (aunque no sean sus mejores amigos), pues nadie quiere estar solos cuando se acerca una batalla en la que todos se verán involucrados.

Diferentes eventos, colaboración de otras criaturas o traiciones, ayudaran o dificultaran la misión de los capitanes de concretar su **tripulación**. ¿Serás capaz de reunir a tus aliados antes de que sea demasiado tarde?

2) OBJETIVO

Debes reunir a los 6 diversos roles en los diferentes personajes para juntar tu equipo: 1 Capitán, 2 Artilleros, 1 Estratega, 1 Defensa y 1 Espía.

Cada personaje otorga 1 punto. Puedes terminar la **tripulación** con integrantes de diferente **alianza**, pero tendrás menos puntaje, pues los **aliados** del mismo bando que del capitán suman 2 puntos cada uno. El juego termina cuando uno de los jugadores termina su **tripulación**, independientemente si son del mismo bando o no. Gana el que tiene más puntaje.

3) COMPONENTES

36 cartas de personajes

- **6 Capitanes**
- **12 Artillería**
- **6 Estrategas**
- **6 Defensas**
- **6 Espías**

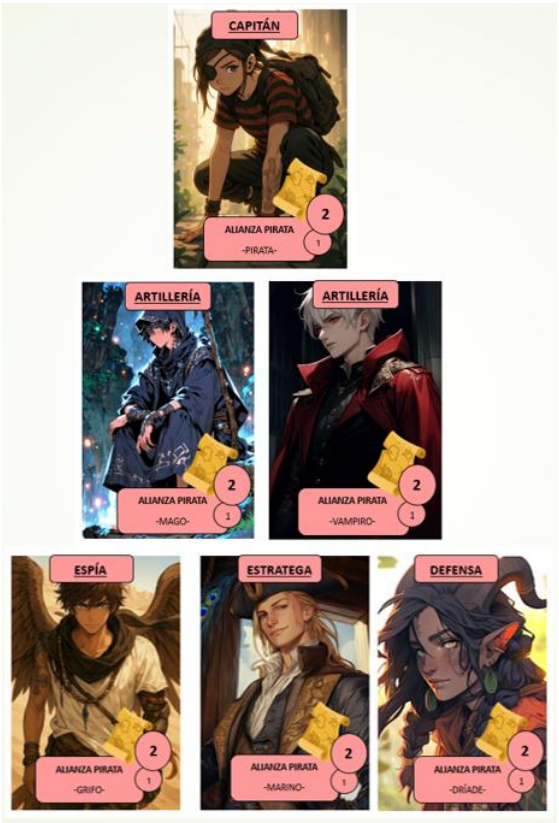
43 cartas de Acción

- **1 Comodín**: Reemplaza a cualquier tripulante menos al Capitán, pero siempre suma solo 1 punto.
- **7 Muerte**: Envía un personaje a elección de un contrincante al pozo de descarte.
- **7 Tesoro**: Compra a un personaje de un contrincante para integrarlo a tu tripulación. Excepto el Capitán.
- **7 Calamidad**: Bloquea una carta de un contrincante por todo un turno, poniéndola encima del personaje elegido. Los personajes con calamidad no podrán ser afectados por la carta de tesoro o muerte. No se puede reemplazar al personaje por otro de tu mano, a no ser que se use la carta “traición”. Tampoco se puede terminar el juego, aunque se tenga a los 6 integrantes de tu equipo. No afecta al Capitán.

- **3 Traición:** Elimina a un personaje de tu propia tripulación al pozo de descarte, aunque tenga la carta “calamidad”.
- **3 Azar**: Roba dos cartas del pozo.
- **3 Revive Muertos**: Revive una carta de personaje del pozo de descarte e inclúyelo en tu tripulación.
- **3 Fortaleza:** Di que no inmediatamente a cualquier carta de acción de un oponente.
- **3 Robo:** Roba una carta al azar de la mano de cualquier contrincante.
- **3 Motín:** Intercambia tu capitán con el capitán de un contrincante a elección.
- **2 Cambio de bando**: El jugador elige un lado para que todos los capitanes roten en esa dirección, incluido el suyo. Si algún capitán está bloqueado por la carta calamidad, esta permanece bloqueada hasta el inicio del turno del jugador al que le toco.

4) PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Cada jugador elije una carta de Capitán y la baja a la mesa a la vista de todos.
- A medida que consigas más personajes en tu tripulación estos se bajan a la mesa de forma piramidal, de la siguiente manera: El **Capitán** es la carta principal por lo que se situará en la cúspide de la pirámide de tu equipo, los **2 Artilleros** debajo del Capitán y en la base de la pirámide van los personajes de **Estratega, Defensa y Espía**.
  Ej:



- **Los capitanes que no fueron elegidos se retiran de la baraja.**
- Se revuelven el resto de las cartas y se forma una pila de donde se sacarán las cartas al inicio de cada turno.

Para el equilibrio del juego:

- Para equilibrar la cantidad de cartas de acción con personajes se deben retirar de la baraja cierta cantidad de equipos (aliados del mismo color) según la cantidad de jugadores:
- 2 a 3 Jugadores: Se juegan con 4 equipos. Se retira 2 carta de muerte, 2 de tesoro y 2 de calamidad.
- 4 a 6 jugadores: Con los 6 equipos y todas las cartas de acción.
- Los capitanes que no fueron elegidos no participan del juego, pero sus compañeros pueden ayudar a completar otras tripulaciones.

5) COMO SE JUEGA – TURNO O RONDA

- El primer jugador robara 3 cartas de la baraja.
- Cada jugador en su turno podrá hacer 3 cosas diferentes:
  1. Jugarlas:
     -Bajar personajes a la mesa para formar parte de la tripulación.
     -Bajar cartas de acción para activarlas y usarlas a tu favor. Una vez usadas deben ser depositadas en el pozo de descarte.
  2. Descartarlas: Bajar al pozo de descarte cartas de personaje o acción sin que estas se activen o utilicen.
  3. Guardarlas: El jugador elige si es más sabio emplearla en el momento o después.
- Estas acciones pueden repetirse, pero no se pueden jugar más de 3 cartas.
- El jugador no puede terminar su turno con más de 3 cartas en la mano, si ya utilizo sus 3 acciones, debe descartar las cartas de su mano que sobren.
- Siempre que sea el inicio su turno, el jugador robara del mazo, el número de cartas que le faltan para tener 3 cartas en la mano. Por ejemplo, si guardo una carta, en su turno debe robar 2 hasta completar las 3 cartas, si guardo 2 robara 1.

6) FIN DEL JUEGO

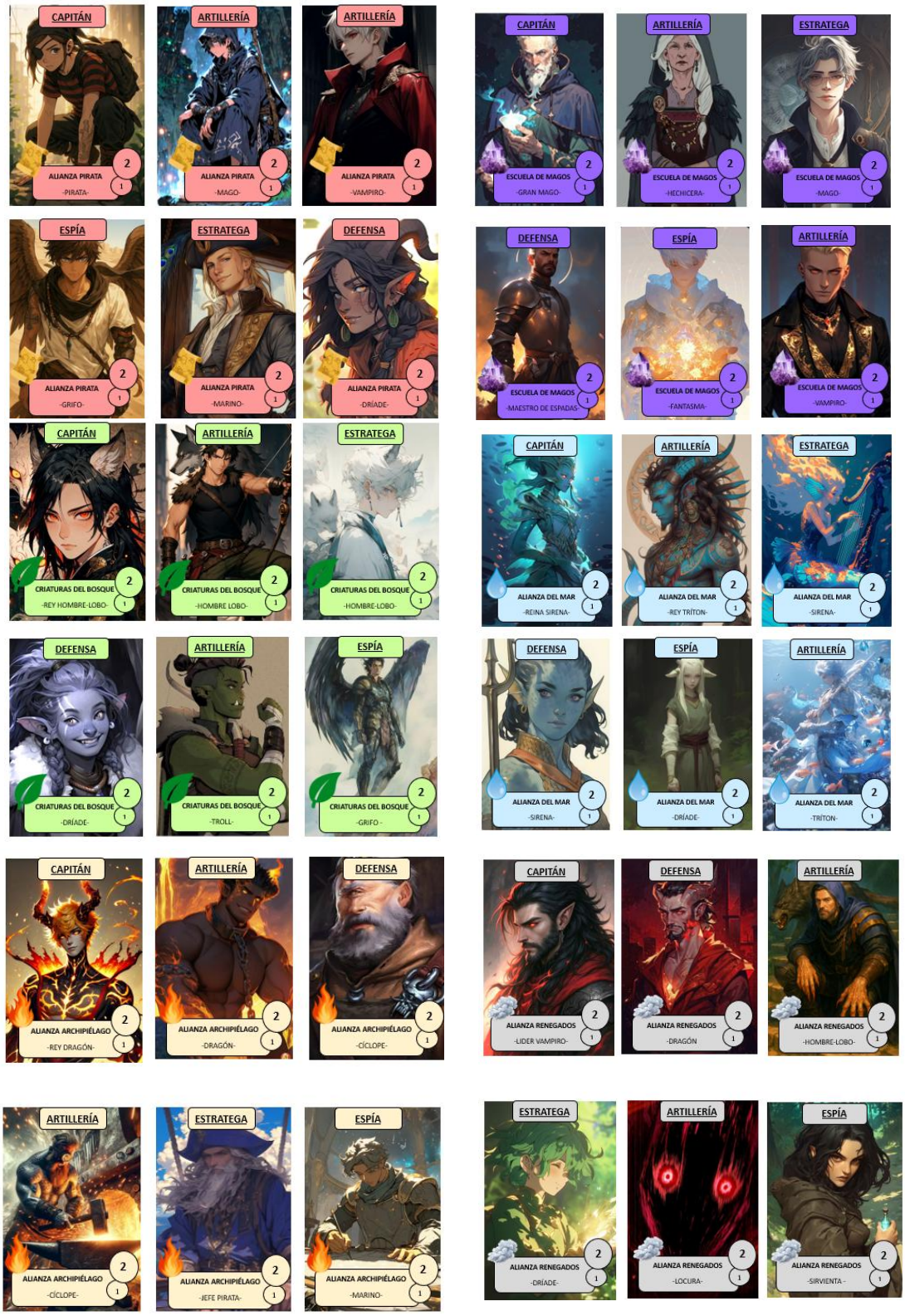
- El juego termina cuando un jugador haya recolectado los 6 personajes de la tripulación sin ninguna carta de calamidad activa: El Capitán, 2 Artilleros, 1 Defensa, 1 Estratega y 1 Espía.
- A continuación, se inicia el conteo de puntos de la siguiente manera:
  -Todas las cartas de personaje por principio otorgan 1 punto.
  -Si hay aliados del mismo bando que el Capitán estos activan los 2 puntos de su líder y además otorgan 2 puntos por cada personaje de su misma alianza.
  -Si el Capitán no tiene personajes de su misma alianza, su puntaje es 1.
  -Se cuentan los puntajes, si hay alguna carta con calamidad el puntaje no se toma en cuenta.
- El que tiene más puntos gana.
- Si llega a pasar que jugadores tienen el mismo puntaje, se debe jugar una ronda más, el que queda con más puntaje después de esa ronda, gana.

Ej:

CAPITÁN
ALIANZA PIRATA
-PIRATA-
2
1
TOTAL: 9 PUNTOS
2 puntos
ARTILLERÍA
ALIANZA DEL MAR
-REY TRÍTON-
2
1
ARTILLERÍA
ALIANZA DEL MAR
-TRÍTON-
2
1
1 punto
1 punto
DEFENSA
ALIANZA PIRATA
-DRÍADE-
2
1
ESTRATEGA
CRIATURAS DEL BOSQUE
-HOMBRE-LOBO-
2
1
ESPÍA
ALIANZA PIRATA
-GRIFO-
2
1
2 puntos
2 puntos
1 punto

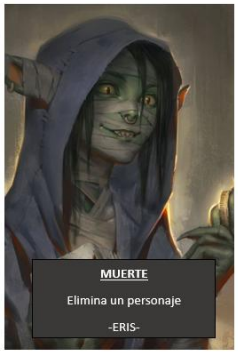
COMPONENTES

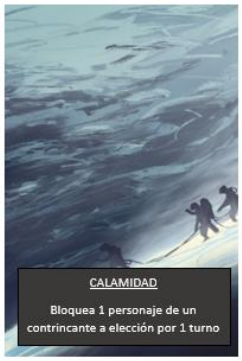
PERSONAJES:

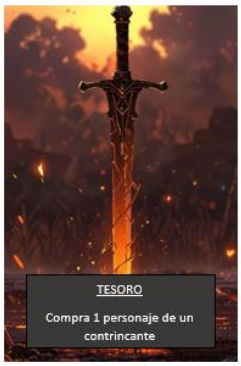


CARTAS ACCIÓN:

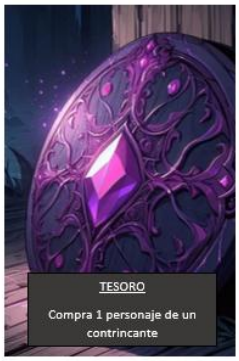
La cantidad exacta de cada carta esta especificada en la descripción de los componentes.





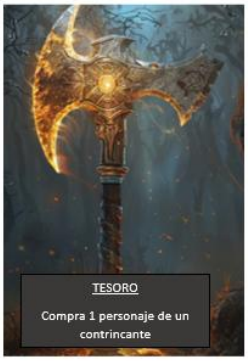

TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante

TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante

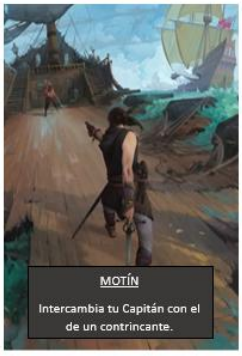

TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante

CAMBIO DE BANDO
El jugador elige un lado para que todos los Capitanes roten

TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante


TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante

TESORO
Compra 1 personaje de un contrincante


MOTÍN
Intercambia tu Capitán con el de un contrincante.

FORTALEZA
Di que no a la carta de acción de un contrincante