



SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primer jugador en encontrar el tesoro de El Dorado. Para ello, debes recoger las 4 piezas de la carta del tesoro (y guardarlas) e ir a las coordenadas indicadas en el mapa que forma el puzzle de las 4 piezas puestas de punta a punta primero. Las piezas del tesoro se esparcen por el tablero en las coordenadas indicadas en el reverso de las fichas del tesoro en los templos.



PEDAZO DE TARJETA



ANVERSO DE LA FICHA



FICHA DEL REVERSO



TEMPLO

El tablero de juego está dividido en 9 zonas, claramente indicadas en el mapa del mar. Un área consta de 4 fichas o 16 espacios (una ficha es un cuadrado con 2 espacios en cada lado). Si una zona está totalmente cubierta por el mar, las fichas de tesoro de ese color se retiran del juego (no se pueden sacar estas fichas al azar).



MAPA DEL MAR



AZULEJO DE LA CIUDAD

PUERTO DE LA CAJA

LAS 9 ZONAS



FUNDA DE CALAVERA PIRATA

Configuración

Antes de comenzar la partida, los jugadores roban una carta de mapa de las cuatro disponibles. La tarjeta del mapa indica la disposición de las cinco grandes fichas de isla en el tablero.



MAPA



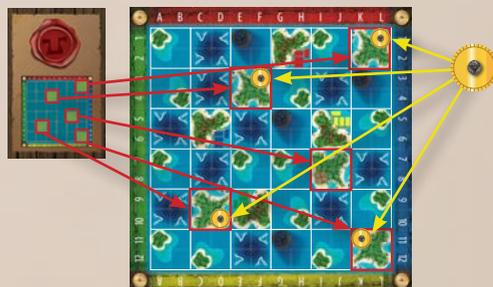
AZULEJO DE LA ISLA GRANDE

Nota: las coordenadas de El Dorado están en el reverso del mapa, por lo que sólo debes darle la vuelta al final del juego.

Los bordes rojos del tablero se colocan al norte, los amarillos al sur, los azules al este y los verdes al oeste.

Las cinco islas grandes (fichas de isla con el templo) se colocan en el tablero como se muestra en el mapa, las otras fichas del tablero se barajan y se colocan al azar para revelar el tablero de juego. Hay que tener cuidado de reorientar las baldosas de la ciudad para que su puerto esté conectado con el mar.

Se extraen 4 «Fichas del Tesoro 1» (un dado) y se colocan en todos los templos excepto en el más céntrico, con los dados sobre un fondo de monedas de oro boca arriba.



Cada jugador elige un color. Los jugadores colocan su barco en el puerto de la ciudad de su respectivo color. Los 4 barcos piratas se sitúan en las 4 islas «calavera pirata».

Cada jugador comienza con una carta de marina y una carta de equipo de bala de cañón (las cartas de equipo se detallarán más adelante).

Secuencia de un giro

Al principio del turno, la flecha de la brújula se gira para indicar el color del primer jugador de ese turno. El galeón español hace su movimiento.

El primer jugador mueve su barco/tripulación y realiza su(s) acción(es) en el último espacio de su movimiento (de 1 a 4 espacios como máximo) cuando puede: combate/tesoro/recogida de piezas de carta/compra en la ciudad, luego el jugador a su izquierda hace lo mismo hasta que todos hayan jugado. Cuando todos los jugadores han movido los barcos piratas que persiguen a un jugador hacen sus movimientos. Al final de la ronda, si se han recogido todas las «fichas de tesoro» en los templos, se realiza un cambio de nivel.

1 - La brújula

Al comienzo de una ronda, la flecha del compás se gira para indicar el color del primer jugador de esa ronda (color del círculo más interior). Si la flecha indica un color en el primer círculo desde el interior que no está en manos de ningún jugador (sólo es posible en un juego con 2 o 3 jugadores) entonces se mira el color del segundo círculo desde el interior. Si la flecha indica un color que no tiene ningún jugador (juego de 2 jugadores solamente) entonces mira el color del tercer círculo desde el interior.



N: NORTE - S: SUR - E: ESTE - W: OESTE

EJEMPLO DEL COLOR DEL PRIMER JUGADOR

4 JUGADORES: **AZUL**

3 JUGADORES: **AZUL**, **AMARILLO** si no hay **AZUL**

2 JUGADORES: **AZUL**, **AMARILLO** si no hay **AZUL**, ni **VERDE** si no hay **AZUL**, ni **AMARILLO**

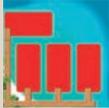
El galeón español se dirige hacia la ciudad del color indicado por la brújula. En la primera vuelta, comienza en el color indicado por la brújula.

2 - Movimientos

Las casillas de mar son: la de mar en calma, la de puerto, la de calavera y la de ola.



CASO MAR CALMA



CASO PUERTO



CASO CRÁNEO



CASO OLA

Las casillas de tierra son: la selva, la ciudad y el templo.



CASO SELVA



CASO CIUDAD



CASO TEMPLO

Cada jugador puede mover un máximo de 4 casillas a lo largo, a lo ancho y en diagonal durante su turno.

El barco sólo puede moverse en las casillas del mar. Si un jugador quiere seguir moviéndose por tierra puede hacerlo desembarcando a su tripulación y dejando su barco en la última casilla de mar atravesada. Para volver al mar, la tripulación tendrá que regresar al barco abandonado.

Cruzar las casillas de la corriente marina te permite moverte en la dirección que indican las olas. Debes utilizar un movimiento para entrar y salir del remolino (un remolino es un grupo de 4 celdas de corriente oceánica). Es posible terminar tu movimiento en una casilla de la corriente marina, lo que puede ser útil cuando no sabes qué dirección tomar en tu siguiente turno.

En cuanto a los bordes del tablero: el borde norte se comunica con el borde sur y el borde oeste con el borde este.

3 - Lucha

Cuando un jugador acaba en la misma casilla que otro jugador o que un pirata o el galeón español, o cuando un jugador es alcanzado por un pirata, tiene lugar el combate cuerpo a cuerpo. Cada beligerante tira un dado, el que tenga la mayor puntuación gana el combate (la cabeza de la muerte es igual a 7). Sólo se aplican las bonificaciones de las cartas de equipo cuerpo a cuerpo (espadas cruzadas en la parte superior izquierda de la carta).

Cuando un jugador termina su movimiento en una casilla adyacente a otro jugador o a un pirata o al galeón español hay un combate a distancia. Cada beligerante con al menos una carta de «equipo de bala de cañón» tira un dado, el que obtenga la mayor puntuación gana el combate (la calavera y los huesos cruzados son iguales a 7). Sólo se aplican las bonificaciones de las cartas de equipo a distancia (un objetivo en la esquina superior izquierda de la carta). Si ninguno de los participantes tiene o usa balas de cañón, gana automáticamente el combate (el barco gana automáticamente el combate a distancia cuando ataca a una tripulación de tierra, a menos que la tripulación atacada tenga una carta de camuflaje). Las tarjetas Cannonball son de un solo uso.

El ganador se queda con todas las posesiones (monedas de oro, fichas y piezas de cartas) del perdedor siempre que la tripulación sea destruida (la destrucción del barco no causa ninguna pérdida excepto la del propio barco que se devuelve al puerto de salida sin la tripulación). El perdedor vuelve a su puerto de salida con sus cartas de equipo.

Al final de una pelea con un pirata, éste es devuelto a su isla calavera original. Si el pirata ha ganado la batalla, se le reubica con todas las posesiones que ha ganado.

4 - Tesoros

Cuando un jugador es el primero en llegar a un templo que aún no ha sido vaciado (ficha aún en la casilla) obtiene tanto las fichas como las monedas de oro. El jugador tira el número de dados indicado en la ficha (1, 2 o 3). La puntuación acumulada en el dado indica el número de monedas que obtiene el jugador (la calavera es 7).

Cada vez que el jugador saca una calavera es perseguido por el pirata más cercano (si el jugador saca más de una calavera es perseguido por otros tantos piratas). Los piratas se mueven 2 casillas por turno a lo largo, a lo ancho y en diagonal, pero no se benefician de ninguna bonificación relacionada con las corrientes marinas. El pirata siempre elige la ruta más corta hacia el jugador perseguido. Una ficha de objetivo del color del jugador perseguido indica el jugador objetivo del pirata.



FICHA DE DESTINO

5 - Recogida de piezas de mapa

Las fichas recogidas en los templos muestran las coordenadas de un trozo de mapa del tesoro en su reverso.

A continuación se explica cómo leer el token:

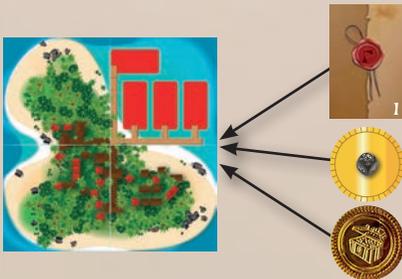
- La brújula en el centro de la ficha indica la orientación correcta de la ficha para su lectura
- El color de la ficha indica una de las 9 zonas en las que se encuentra el trozo de mapa
- Los números indican la posición más precisa de la pieza. Un trozo de mapa sólo puede encontrarse en tierra. Cada área consta de 4 fichas: una en el noroeste, otra en el noreste, otra en el suroeste y otra en el sureste. Se empieza por ver si el número 1 indica una ficha que contiene una casilla de tierra entre sus 4 casillas. Si este es el caso, pasamos al siguiente paso, pero si la baldosa sólo contiene casillas de mar, miramos el número 2, luego el 3 y luego el 4.
- O bien la loseta designada por el número contiene sólo una casilla de tierra y en este caso esta casilla de tierra corresponde a la posición de la pieza del mapa del tesoro o la loseta contiene varias casillas de tierra y en este caso se utiliza el método del número visto anteriormente para designar la casilla donde se encuentra la pieza del mapa del tesoro.

Cuando el jugador ha llegado a la casilla en la que se encuentra el trozo de carta, puede cambiar su ficha por un trozo de carta de su elección (trozo de carta 1, 2, 3 o 4). Esto es una acción.



6 - Compra y almacenamiento en la ciudad

El jugador puede almacenar fichas, monedas de oro y piezas de cartas cuando la tripulación está en su ciudad, para que en caso de derrota no pierda las posesiones almacenadas en su ciudad. Sin embargo, tendrá que recoger los objetos en cuestión antes de poder utilizarlos.



Cómo leer las cartas:



Las ciudades son zonas neutrales y no pueden utilizarse para el combate.

Cuando la tripulación de un jugador está en una ciudad (independientemente del color de la ciudad) puede comprar cartas de equipo que le proporcionarán las siguientes bonificaciones:



7 - Movimiento de buques de terceros

Los barcos piratas en persecución se mueven 2 espacios por turno. Las corrientes marinas no les penalizan ni les favorecen.

El barco pirata que persigue a un jugador puede renunciar a la persecución si el jugador le paga 4 monedas de oro que se colocarán en su caja de calaveras.

8 - Subida de nivel

Todos los templos se llenan, a excepción del templo que acaba de ser vaciado de sus tesoros, con la «ficha de tesoro» del siguiente nivel hasta el nivel 3, más allá del nivel 3 no hay niveles y por lo tanto no hay «fichas de tesoro» adicionales que añadir.

Los piratas obtienen bonificaciones a las tiradas de dados en combate en cada cambio de nivel. Los piratas destruidos en niveles anteriores vuelven al tablero.

Barco pirata	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Bonus mano a mano	2	4	6
Bonus distancia	sin cañón	3	6

Variante para un jugador: Los 5 templos se llenan directamente con fichas de nivel 2 y no hay cambio de nivel. Desde el principio un pirata persigue al jugador. Un pirata adicional persigue al jugador cada vez que vacía un templo y no cuando obtiene una calavera en la tirada.

Variante para 2 jugadores: Hay 2 niveles en lugar de 3 niveles para 3 a 4 jugadores.

El galeón español se mueve 2 casillas en cada turno en dirección a la ciudad del color indicado por la brújula por el camino más corto. Deja una moneda de oro a su paso en cada casilla que cruza. El jugador que cruza estas casillas recoge las monedas de oro. El galeón español ofrece más y más oro si se destruye en cada paso de nivel:

Galeón español	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Oro obtenido si se destruye	5	10	15

Por último, hay 4 nuevas piezas de mapa del tesoro disponibles (una de cada: pieza 1, 2, 3 y 4).

Resumen :

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha recogido todas las piezas del mapa (piezas 1, 2, 3 y 4) y es el primero en llegar a las coordenadas indicadas.

Variante para un jugador: el jugador pierde si un pirata destruye su tripulación (no su barco).

SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

Objetivo del juego

Tomar el control de los puntos más estratégicos.

Preparar

Se puede jugar con 1 caja de juego o con 4 o 9. Poner todas las fichas de los juegos boca abajo, barajarlas y luego darles la vuelta para obtener un tablero completamente aleatorio. Asegúrate de que todos los puertos tienen acceso al mar, de lo contrario hay que reorientar las baldosas hasta que lo tengan.

Las fichas se ponen boca arriba y los dados boca abajo y se colocan sobre los templos y las calaveras de los piratas. Hay que tener cuidado de colocar las fichas del mismo color cerca unas de otras. Aquí está el número de zonas y fichas por zona según el número de tableros de juego:

Número de tableros de juego	Número de áreas estratégicas	Número de puntos estratégicos por zona
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Cada jugador coloca 1 barco y 2 tripulaciones en los distintos puertos y ciudades que controla.

Los barcos piratas, el galeón español y las piezas del mapa del tesoro no aparecen en este modo de juego

Secuencia de juego

La brújula se gira para indicar el primer jugador. Cada jugador realiza sus movimientos y luego sus acciones (batallas). Al final del turno, cada jugador recibe una moneda de oro por cada punto estratégico que controle.

Los puntos estratégicos

Las ciudades, los templos y las calaveras de los piratas son puntos estratégicos. Cada punto de estrategia gana una moneda de oro por turno. Cambian el control después de una batalla.

Cuando un jugador controla todos los puntos de estrategia del mismo color, controla un área de estrategia. Todos los puntos de estrategia en la zona controlada ganan dos monedas de oro por turno en lugar de una.

Compras

Cada jugador puede comprar cartas cada turno sin tener que estar en una ciudad.

Las bonificaciones de las cartas se aplican a todas las unidades que tenga el jugador.

Es posible comprar un barco que partirá de uno de los puertos/ciudades controlados por el jugador por 6oros y una tripulación por 3oros.

La unidad llega al tablero en una de las ciudades controladas por el jugador, por lo que si un jugador no controla ninguna ciudad no puede reclutar nuevas unidades, pero sí puede comprar cartas.

Movimiento

Cada jugador puede mover todos sus grupos de barcos y tripulaciones hasta 6 espacios por turno (un grupo es un conjunto de piezas que comparten un mismo espacio: máximo 4 por espacio). Por ejemplo, un jugador puede mover uno de sus grupos en 6 casillas o 6 de sus grupos en 1 casilla, utilizando toda la gama de posibilidades que esto ofrece.

Los movimientos se realizan de la misma manera que en «Ship Adventure Treasure Map»: la tripulación se mueve sólo por tierra y el barco sólo por agua. Las casillas de agua con un barco equivalen a una casilla de tierra: las tripulaciones pueden moverse en estas casillas.

Batallas

Lo mismo que el Mapa del Tesoro de la Aventura del Barco con un añadido: los puntos estratégicos cuando se toman actúan como unidades de barco estáticas y, por tanto, atacan a las unidades enemigas en casillas adyacentes con balas de cañón (siempre que se utilice una carta de bala de cañón para cada ataque a distancia, de un solo uso).

La tripulación sólo puede atacar en combate cuerpo a cuerpo, mientras que la nave puede atacar en combate cuerpo a cuerpo y a distancia (siempre que tenga una carta de bala de cañón, de un solo uso).

Cuando varias unidades comparten la misma casilla (máximo 4 por casilla) cada unidad adicional que puede atacar aporta un bono de +1 a la tirada. En caso de victoria de los dados, se retira una unidad y se reanudan las tiradas de dados hasta que uno de los jugadores tenga la supremacía en la casilla..

Fin del juego

El juego termina cuando:

- un jugador es eliminado
- un jugador controla la mayoría de las áreas estratégicas

Al final de la última ronda cada jugador cuenta sus puntos estratégicos (cuando se controla un área estratégica cada punto estratégico en esa área cuenta doble).

El jugador con más puntos estratégicos gana.

Si hay un empate en el número de puntos estratégicos controlados, el empate se rompe por el número de monedas de oro que se tengan.

