

PORT ROYAL

Big Box

Reglamento

Port Royal bulle de actividad y todo el mundo espera hacer el negocio de su vida. Pero no os arriesguéis demasiado o puede que os vayáis con las manos vacías. Conseguid el favor de gobernantes y almirantes, contratad a piratas y subid a pasajeros a bordo de vuestros navíos. Demostrad que podéis ser socios de confianza o convertíos en enemigos irreconciliables. Embarcaos en épicas expediciones, aceptad encargos para ganar influencia o disfrutad de una trepidante aventura en 5 capítulos.

Componentes

Port Royal: Juego base (2-5 jugadores)

120 cartas de juego:

60 cartas de profesión (algunas incluyen costes de contratación y puntos de influencia que varían).



6 expediciones



4 impuestos



(2 de cada)

Reverso de todas las cartas

50 barcos (10 de cada color)



Cartas promocionales: Tahúr

4 cartas



Estas 4 cartas están marcadas con una **P** en la esquina inferior derecha.

Contexto histórico

En *Port Royal*, la acción se desarrolla en un mundo de ficción basado en el Caribe de los siglos XVI y XVII. Port Royal fue una ciudad real fundada en Jamaica en 1518 y que fue destruida casi por completo por un terremoto en 1692. Su historia está estrechamente ligada al colonialismo, un capítulo oscuro de la historia de Europa.

Si deseas leer más sobre este tema, recomendamos el siguiente artículo de la Wikipedia:

https://es.wikipedia.org/wiki/Colonización_europea_de_América

Nota

Hemos prestado especial atención a los nombres de las cartas, asignando los términos adecuados en femenino a las profesiones representadas por mujeres en las ilustraciones.

Port Royal: ¡Izad las velas! (2-4 jugadores): Un juego independiente que también se puede combinar con el juego base.

60 cartas de juego:



32 cartas de profesión
(algunas incluyen costes de contratación y puntos de influencia que varían).

10
mercaderes

10
marineros

2
piratas

10 pasajeros
(5 de cada sexo)

3 impuestos



25 barcos (5 de cada color)



Las cartas de *Port Royal: ¡Izad las velas!* están marcadas con una **U** en la esquina inferior derecha.

Expansión: Solo un contrato más (1-5 jugadores)



14 cartas de profesión

10 barcos (2 de cada color)

18 cartas grandes de contrato



Para jugar a esta expansión necesitarás hasta 15 cubos de madera: 3 de cada color por jugador.



Las cartas de *Solo un contrato más* están marcadas con una **A** en la esquina inferior derecha.

Expansión: Comienza la aventura (1-4 jugadores)

5 cartas de personaje de doble cara

4 cartas de coronas

1 carta de referencia de Victoria cooperativa de doble cara

16 cartas de evento



Anverso Reverso

39 cartas de juego

55 cartas de historia

Para jugar a esta expansión necesitarás hasta 20 cubos de madera: 5 de cada color por jugador.



Anverso

Reverso

Notas sobre el inserto

Los 3 compartimentos inferiores son para ordenar las cartas de la siguiente manera: juego base a la izquierda, *Solo un contrato más* en el centro y *Comienza la aventura* a la derecha.

En la mitad superior, el compartimento de la izquierda es para *¡Izad las velas!* y las cartas promocionales van después. El compartimento de la derecha sirve para guardar los cubos de madera, con las cartas de contrato grandes de *Solo un contrato más* encima.

El juego base

Preparación de la partida

En primer lugar, busca la carta de la expedición especial (la única carta de juego que no tiene una moneda en el reverso). Si vas a jugar una partida con **menos de 5 jugadores**, devuélvela a la caja. Sin embargo, si vas a jugar una **partida de 5 jugadores**, coloca la carta en el centro de la mesa.

A continuación, baraja el resto de cartas de juego y colócalas bocabajo sobre la mesa. Este es el **mazo de juego**. Deja un espacio junto al mazo para colocar una pila de descarte bocarriba. Reparte 3 cartas bocabajo a cada jugador para formar su reserva, de manera que se vean las monedas.

Nota importante sobre las cartas: Cuando las cartas están bocarriba, muestran barcos, profesiones, impuestos o expediciones. Cuando las cartas están bocabajo, cada carta muestra una moneda de oro. Cuando obtengas monedas, roba el número correspondiente de cartas del mazo de juego sin mirar el anverso y colócalas bocabajo, de manera que se vean las monedas de tu reserva. Cada carta representa 1 moneda que tiene el jugador.



Objetivo de la partida

Utiliza tus barcos para obtener monedas y así contrar profesional distintas que te ayuden con sus habilidades permanentes.

Las profesiones, junto con las expediciones, proporcionan los puntos de influencia que necesitarás para ganar una partida de *Port Royal*.

Desarrollo de la partida

Empezando por el jugador inicial (el último jugador que haya visitado el mar) y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador se turna para ser el jugador activo. El jugador activo juega 2 fases en orden, aunque a veces la fase 2 se puede saltar. Si hay una fase 2, cuando haya terminado el jugador activo, el resto de jugadores tienen la oportunidad de jugar

en el orden de las agujas del reloj a partir del jugador activo. Luego cambia el jugador activo.

Las 2 fases son:

- 1. Descubrir:** Roba cartas del mazo de juego para colocarlas en el puerto.
- 2. Comerciar y contratar:** Toma cartas del puerto.

1. Descubrir

En primer lugar, el jugador activo debe robar 1 carta del mazo de juego y colocarla bocarriba en el centro de la mesa para crear el puerto. Ahora debe decidir si quiere robar y colocar otra carta en la muestra o detenerse. Este proceso se repite hasta que decida dejar de robar y comenzar la fase 2 o hasta que coloque un segundo barco en el puerto del mismo color que otro que ya esté en el puerto. En ese caso, debe detenerse y terminar el turno (como se explica en detalle en la página 5). Hay 4 tipos distintos de cartas:

- Profesiones
- Barcos
- Expediciones
- Impuestos

Si la carta que robas es una **profesión**, colócala en el **puerto**. Cada profesión tiene una habilidad que se indica en la parte superior de la carta y un escudo  con una

cantidad de puntos de influencia. Las habilidades de las cartas de profesión se explican en las páginas 8 y 9. Si la carta que robas es un **barco**, puedes colocarla en el **puerto** como una posible fuente de ingresos. O, en su lugar, puedes **ahuyentar** el barco para colocarlo en la pila de descarte. Para ahuyentar un barco, debes tener en tu reserva al menos 1 **marinero** o 1 **pirata** que proporcione sables . Además, el número de sables  debe ser mayor o igual al número de  que se muestran en el barco. Si es así, puedes colocar el barco en la pila de descarte en vez de en el puerto. En caso contrario, no puedes ahuyentar el barco y debes colocarlo en el puerto. Solo puedes ahuyentar un barco que acabes de robar y nunca puedes ahuyentar un barco que tenga el símbolo de .

Los sables no se gastan, así que puedes utilizarlos varias veces durante tu turno.

Nota: Cada barco muestra el número de sables que pueden tener los barcos del mismo color.

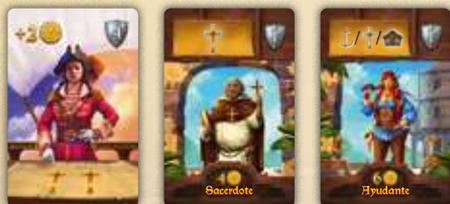


Ejemplo: Elsa quiere ahuyentar un filibote con 2 . Como su marinero le proporciona 1 y su pirata añade 2 más, tiene un total de 3 y lo consigue. Puede ahuyentar el filibote y colocarlo en la pila de descarte.

Si robas una carta de **expedición**, colócala en el centro de la mesa, pero **separada** del **puerto**. La expedición permanece sobre la mesa hasta que un jugador **activo** la reclame por haberla completado.

Para **completar** los **requisitos** de una expedición (que se muestran en la parte inferior de la carta), **debes descartar de tu reserva un número de cartas de profesión con las habilidades correspondientes**.

A continuación, puedes colocar la expedición en tu reserva y robar una cantidad de monedas igual al número de monedas que indique la expedición. El jugador activo puede reclamar las expediciones que quiera en cualquier momento de su turno, siempre que pueda completarlas.



Ejemplo: Isabel es la jugadora activa y quiere reclamar una expedición con 2 . Por lo tanto, descarta su sacerdote y su ayudante. Toma la carta de expedición y las 2 monedas del mazo de juego.

Si la carta robada es una carta de **impuestos**, todos los jugadores que tengan 12 monedas o más perderán la mitad de estas (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, un jugador con 12 o 13 monedas deberá deshacerse de 6 monedas. Las cartas descartadas se deben colocar en la pila de descarte. Después, dependiendo de la carta de impuestos robada, el jugador con **más sables** o el jugador con **menos puntos de influencia** obtendrá 1 moneda. En caso de empate (por ejemplo, si ningún jugador tiene aún sables o puntos de influencia), todos los jugadores empatados obtendrán 1 moneda.

Una vez se haya resuelto la carta de impuestos, descártala y sigue jugando.



Aquí el jugador con menos puntos de influencia obtiene 1 moneda.



Aquí el jugador con más sables obtiene 1 moneda.

Siempre puedes elegir detenerte y dejar de robar de forma voluntaria y pasar a la fase 2. Cuando hayas comenzado la fase 2, ya **no podrás** volver a la fase 1.

Puedes seguir con la **fase 1** hasta que robes 1 **barco** del **mismo color** que otro barco que ya esté en el puerto y que **no puedas ahuyentar**. Cuando eso ocurra, debes **descartar** todas las cartas del **puerto**. Recuerda que las expediciones no se colocan en el puerto y, por tanto, no se descartan.

Eso significa que debes saltarte la **fase 2: Comerciar y contratar**. En su lugar, todos los jugadores obtendrán 1 moneda del mazo de juego por cada bufón que tengan en la reserva. El jugador activo aún puede completar expediciones antes de terminar su turno.

A continuación, pasará el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que se convertirá en el jugador activo y comenzará su **fase 1: Descubrir**.

Si en algún momento de la partida se agota el mazo de juego, simplemente baraja la pila de descarte y colócala boca abajo para crear un nuevo mazo de juego.



2. Comerciar y contratar

En esta fase, el **jugador activo** puede **tomar entre 1 y 3** cartas del puerto. A continuación, **el resto de jugadores** pueden **tomar 1 carta** del puerto. El número de cartas que el jugador activo puede tomar del puerto depende del número de barcos de colores distintos que haya en el puerto:

- 0-3 barcos de colores distintos: puede tomar 1 carta del puerto.
- 4 barcos de colores distintos: puede tomar 2 cartas del puerto.
- 5 barcos de colores distintos: puede tomar 3 cartas del puerto.

Toma las cartas de una en una para poder utilizar su habilidad antes de robar la siguiente carta.

Comerciar

Para comerciar, **toma 1 barco** del puerto y colócalo en la pila de descarte. A continuación, **obienes** tantas monedas como indique el barco descartado en la parte superior de la carta.

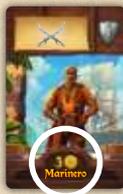


Ejemplo: Julia toma el filibote del puerto, lo coloca en la pila de descarte y obtiene 2 monedas.



Contratar

Para **contratar 1 profesión**, debes **pagar** una cantidad de **monedas** igual al coste que se muestra en la parte inferior de la carta de profesión que quieras contratar (coloca las cartas de moneda bocarriba en la pila de descarte). Coloca la carta de profesión en tu **reserva** y, a partir de ese momento, puedes **utilizar la habilidad** de la parte superior de la carta (fondo amarillo). Todas las habilidades se explican en las páginas 8 y 9.



Ejemplo: Lucas decide contratar a un marinero. Paga 3 monedas, que coloca en la pila de descarte, y luego coloca al marinero en su reserva.

Cuando el jugador activo haya terminado de tomar 1 o más cartas (barcos o profesiones) del puerto, los demás jugadores también podrán tomar 1 carta del puerto, si hay, en orden de turno y según las reglas normales. Sin embargo, cada jugador que tome 1 carta del puerto **deberá pagar al jugador activo 1 moneda** como compensación. Si tomas un barco del puerto, puedes pagar con la moneda que obtienes de ese barco.

Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de tomar 1 carta del puerto, las cartas restantes del puerto se descartan. Recuerda que, dependiendo del número de cartas que haya en el puerto, es posible que no haya suficientes para todos.

A continuación, pasa el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que se convertirá en el jugador activo y comenzará su **fase 1: Descubrir**.



Ejemplo: Es el turno de Lucas. Durante su fase de descubrir, ha robado 5 cartas y las ha colocado en el puerto. 4 cartas eran barcos de distintos colores, por lo que pudo tomar 2 cartas del puerto. Primero, tomó del puerto un barco con un valor de 3 monedas y lo descartó. Luego gastó las monedas para contratar 1 profesión. Ahora los demás jugadores pueden tomar 1 carta del puerto, si hay disponibles. Elsa decide tomar 1 de los barcos que quedan en el puerto. Elige 1 barco, lo coloca en la pila de descarte, toma el número correspondiente de monedas, y luego le paga a Lucas 1 moneda. Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de tomar 1 carta del puerto, las cartas restantes se descartan.

Final de la partida

El **final de la partida** se desencadena en cuanto un jugador tiene **12 puntos de influencia** en su reserva. La ronda continúa hasta que el jugador a la derecha del jugador inicial termine su turno siendo el jugador activo.

El **ganador** de la partida es el jugador con **más puntos de influencia** en su reserva. Si hay un empate, el ganador será el jugador empatado que tenga más monedas. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Final de partida alternativo

Como opción, puedes jugar con las siguientes reglas de *final de partida*:

El **final de la partida** se desencadena en cuanto un jugador tiene **12 puntos de influencia** y al menos

1 expedición en su reserva. Las demás reglas no cambian. El ganador de la partida es el jugador con más puntos de influencia y al menos 1 expedición. Los empates se resuelven de la manera habitual.

Port Royal: ¡Izad las velas!

Port Royal: ¡Izad las velas! es un juego independiente, más rápido y fácil, para 2-4 jugadores. Es perfecto para viajes por tierra o por mar, o para iniciar a algunos marineros de agua dulce en los secretos del comercio y la contratación. También puedes añadir algunas de sus cartas al juego base para aportar un poco de variedad a tus aventuras en Port Royal.

Combinar Port Royal: ¡Izad las velas! con el juego base: Puedes añadir al juego base todas las cartas de Port Royal: ¡Izad las velas! que tengan la  en la esquina inferior izquierda: 5 mercaderes, 5 pasajeros y 10 barcos.

0 puntos de influencia) obtiene **1 moneda**. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen 1 moneda.

Las reglas de Port Royal: ¡Izad las velas! son las mismas que las del juego base, **con las siguientes excepciones:**

Final de la partida

El final de la partida se desencadena en cuanto 1 jugador tiene 8 o más puntos de influencia en su reserva.

Objetivo de la partida

Al contrario que en el juego base, **no hay expediciones**. Debes intentar ganar las suficientes monedas con barcos como para contratar marineros, piratas, mercaderes y pasajeros y conseguir la mayor cantidad de puntos de influencia.

La ronda continúa hasta que el jugador a la derecha del jugador inicial termine su turno siendo el jugador activo. El ganador será el jugador con más puntos de influencia. Si hay un empate, el ganador será el jugador empatado que tenga más monedas. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Desarrollo de la partida

Comerciar y contratar se desarrolla igual que en el juego base con 2 excepciones: ignora la regla de las expediciones y aplica las nuevas reglas para las cartas de impuestos.



Si eres el jugador activo y robas una carta de impuestos, todos los jugadores que tengan **9 monedas o más** en su reserva deben descartarse **hasta tener 8**. Además, el jugador con **menos puntos de influencia** (incluido cualquier jugador con



Habilidades de las profesiones

Las habilidades de las profesiones se indican en un recuadro amarillo en la parte superior de la carta. Los puntos de influencia que obtienes se indican en el escudo  situado a la derecha de las habilidades. Siempre que te toque jugar, aunque no seas el jugador activo, puedes utilizar cualquiera de las habilidades de las profesiones en tu reserva. Si tienes varias profesiones del mismo tipo, el efecto de las cartas es acumulativo. Por ejemplo, si tienes 2 **señoritas**, puedes contratar profesiones pagando 2 monedas menos.

Sacerdote/Capitana/Colona (5 de cada) Ayudante (3)



Las cartas de estas profesiones se deben descartar para completar expediciones. El recuadro donde se muestran sus habilidades es ligeramente más oscuro. La ayudante es un comodín de las 3 habilidades de estas 3 profesiones y, por tanto, la puedes descartar en vez de un sacerdote, una colona o una capitana.

Comerciante (2 de cada color)



Obtienes 1 moneda adicional por cada comerciante del color de barco correspondiente en tu reserva.

Almirante (6)



Si hay un mínimo de 5 cartas en el puerto, cuando te toque tomar cartas del puerto al comienzo de la *fase 2: Comerciar y contratar*, obtienes de inmediato **2 monedas por cada almirante en tu reserva**. Recuerda que las cartas de *impuestos* y de *expedición* **no cuentan** como cartas del puerto.

El resto de jugadores, aunque no sean el jugador activo, también obtienen 2 monedas por cada almirante en su reserva si hay al menos 5 cartas en el puerto cuando les toque tomar cartas del puerto al principio de la fase 2.

Un almirante recién contratado no te proporcionará monedas (puesto que ya no es el comienzo de la fase si has podido contratar a un almirante).

Bufón (5)



Si el puerto está vacío, cuando te toque tomar cartas del puerto al comienzo de la *fase 2: Comerciar y contratar*, obtienes de inmediato 1 moneda por cada bufón en tu reserva. Las cartas de *impuestos* y de *expedición* **no cuentan** como cartas del puerto.

Si **no hay fase 2: Comerciar y contratar**, todos los jugadores (incluido el jugador activo) obtienen 1 moneda por cada bufón en su reserva.

Un *bufón* recién contratado no te proporcionará monedas (puesto que ya no es el comienzo de la fase si has podido contratar a un bufón).

Gobernador (4)



Cuando te toque tomar cartas del puerto al comienzo de la *fase 2: Comerciar y contratar*, puedes tomar 1 carta adicional del puerto, siguiendo las reglas normales, por cada gobernador en tu reserva. Si no eres el jugador activo, deberás pagarle al jugador activo 1 moneda por cada carta que tomes del puerto.

Un gobernador recién contratado no te proporcionará ninguna carta adicional (puesto que ya no es el comienzo de la fase si has podido contratar a un gobernador).

Señorita (4)



Contratar una profesión cuesta 1 moneda menos por cada señorita en tu reserva. El coste de contratación nunca puede ser menor a 0.



**Marinero (10) y pirata (3) MÁS
marinero (10) y pirata (2)
de ¡Izad las velas!**



Los sables que muestran estas cartas se pueden utilizar para ahuyentar barcos (consulta la *fase 1: Descubrir*).

**Mercader
(2 de cada color, solo incluidos en *Port Royal*:
¡Izad las velas!)**



Siempre que comercies y obtengas monedas con un **barco del mismo color** que uno de tus mercaderes durante la *fase 2: Comerciar y contratar*, coloca ese barco girado debajo del mercader correspondiente en vez de descartarlo. Cada uno de estos barcos suma 1 punto de influencia.

Pasajero (10)



Los *pasajeros* no tienen habilidades, pero suman puntos de influencia.

Tahúr (4)



Fiel a su pasión y a su filosofía de vida, el *tahúr* suele asumir más riesgos que la mayoría. Aunque no te consideres un *tahúr*, esta carta aportará aliciente a tus partidas. El *tahúr* se puede añadir a las cartas del juego base.

Si eres el **jugador activo**, en la fase de descubrir puedes utilizar al *tahúr* **1 sola vez** para robar 4 cartas seguidas del mazo y colocarlas en el puerto. Cuando reveles estas 4 cartas, no puedes ahuyentar los barcos robados, pero sí debes resolver las cartas de impuestos.

Si en ese momento el puerto incluye:

- Al menos 2 barcos del mismo color, debes terminar el turno de inmediato. Como es habitual, debes saltarte la *fase 2: Comerciar y contratar*.
- Solo barcos de colores distintos, **termina** de inmediato la *fase 1: Descubrir* y comienza la *fase 2: Comerciar y contratar*. En esta fase, puedes tomar 1 carta adicional del mazo de juego.

Excepción: Si tienes 2 o más *tahúres*, puedes elegir utilizar otro después de resolver la habilidad del primero. No obstante, cuando hayas resuelto la habilidad de tus *tahúres*, **debes pasar directamente** a la *fase 2: Comerciar y contratar*.

Solo un contrato más

Port Royal: Solo un contrato más es una expansión de Port Royal y, por tanto, es necesario el juego base para incorporarla al juego. Permite jugar partidas de 1 a 5 jugadores. Recomendamos jugar primero varias partidas del juego base antes de añadir los nuevos componentes.

Combinar el juego base de Port Royal con Solo un contrato más

Si quieres puedes añadir las nuevas profesiones y los barcos sin necesidad de incluir los contratos. Sin embargo, si utilizas los contratos, es necesario añadir también las nuevas profesiones y los barcos.

Habilidades de las profesiones

Vendedor (1 de cada color de barco)



Por cada vendedor del mismo color que un **barco** con el que comercies en la *fase 2: Comerciar y contratar*, puedes tomar 1 carta adicional del puerto, siguiendo las reglas normales (si no eres el jugador activo, deberás pagarle al jugador activo 1 moneda por cada carta que tomes del puerto).

Artillera (4)



Cuando te toque tomar cartas del puerto al comienzo de la *fase 2: Comerciar y contratar*, por cada artillera en tu reserva obtienes 1 moneda menos que el número total de barcos en el puerto al comienzo de la fase.

Una artillera recién contratada no te proporcionará monedas (puesto que ya no es el comienzo de la fase si has podido contratar a una artillera).

Vicealmirante (5)



Si hay 3 o 4 cartas en el puerto, cuando te toque tomar cartas del puerto al comienzo de la *fase 2: Comerciar y contratar*, obtienes de inmediato **1 moneda por cada vicealmirante en tu reserva**. Recuerda que las cartas de *impuestos* y de *expedición* **no cuentan** como cartas del puerto.

El resto de jugadores, aunque no sean el jugador activo, también obtienen 2 monedas por cada vicealmirante en su reserva si hay aún 3 o 4 cartas en el puerto cuando les toque tomar cartas del puerto al comienzo de la fase 2.

Un vicealmirante recién contratado no te proporcionará monedas (puesto que ya no es el comienzo de la fase si has podido contratar a un vicealmirante).



Barcos nuevos



La expansión introduce **2 nuevos barcos** por cada color. Uno de esos barcos tiene un efecto nuevo: además de las 3 monedas que obtienes al tomar el barco del puerto, **otro jugador de tu elección también obtiene 1 moneda** (como es habitual, las monedas se obtienen del mazo de juego y también debes pagarle al jugador activo 1 moneda si no eres el jugador activo). En el modo solitario, ignora este efecto: simplemente obtienes 3 monedas.



Los contratos

Si juegas con los contratos, necesitarás todas las cartas del juego base y de la expansión *Solo un contrato más*. Baraja todas las cartas de profesión, barco, expedición e impuestos para crear el mazo de juego y coloca los contratos en la zona de juego. Además, cada jugador toma 3 cubos del color que elija.



Decide el modo de juego:

- En el modo **competitivo**, los contratos proporcionan una fuente adicional de puntos de influencia.
- En el modo **cooperativo**, puedes jugar en **solitario** o en equipo para completar el máximo número de contratos posible y convertirte en el señor de los mares, pero el tiempo juega en tu contra.

Las reglas de *Port Royal: Solo un contrato más* son las mismas que las del juego base, **con los siguientes cambios**:



Modo competitivo

En primer lugar, retira los 2 contratos blancos con el sello azul (solo se utilizan en el modo cooperativo). Baraja los 16 contratos restantes, coloca **4 contratos bocarriba** sobre la mesa y los otros 12 bocabajo a un lado formando un mazo. **Nota:** En este modo de juego, ignora los sellos de la esquina superior derecha. El desarrollo de la partida es igual que en el juego base, pero con el añadido de que se pueden completar contratos.

Para completar un contrato, debes **cumplir los requisitos** del contrato (consulta la página 13 para obtener más detalles). Puedes completar un contrato en cualquier momento cuando te toque jugar, independientemente de que **seas o no el jugador activo**. En cuanto hayas completado el contrato, coloca 1 de tus 3 cubos en la primera casilla para monedas disponible, empezando por la izquierda, del contrato. El cubo permanecerá sobre el contrato hasta el final de la partida. Cada jugador solo puede completar cada contrato 1 vez, pero varios jugadores pueden intentar completar el mismo contrato.

Normalmente obtienes monedas del mazo de juego por completar un contrato y cuanto antes lo completes, más monedas obtendrás. Cuando **completes tu segundo contrato**, también obtendrás **1 punto de influencia**. Si consigues **completar un tercer con-**

trato, obtendrás otros **2 puntos de influencia**. No puedes completar más de 3 contratos. Por cada punto de influencia que obtengas de un contrato, toma 1 carta del mazo de contratos y colócala bocabajo en tu reserva (las cartas de contrato muestran 1 punto de influencia en el reverso. Si el mazo se agota, utiliza el reverso de las cartas blancas de contrato o cualquier otro método para llevar la cuenta).

El final de la partida se desencadena de la forma habitual. Obviamente, un jugador puede desencadenar el final de la partida y ganarla sin completar un solo contrato.

Ejemplo: *Julia (rojo) es la segunda jugadora en completar este contrato y por tanto obtiene 3 monedas del mazo de juego para colocar en su reserva. Puesto que es el segundo contrato que ha completado, también obtiene 1 punto de influencia del mazo de contratos para colocar bocabajo en su reserva.*



Variantes cooperativa y en solitario

En las partidas cooperativas o en solitario, debes completar un número específico de contratos en un límite de tiempo. El tiempo se mide con el mazo de tiempo creado con cartas del mazo de juego. Al principio de cada turno, debes robar 1 carta del mazo de tiempo.

En primer lugar, baraja las 18 cartas de contrato y coloca bocarriba sobre la mesa **el número indicado de contratos**, según la siguiente tabla:

Jugadores	1	2	3	4	5
Contratos	3	5	7	9	11

Luego baraja las cartas de juego (juego base + *Solo un contrato más*) para crear el mazo de juego y colócalo en la mesa bocabajo, como en una partida normal. A continuación, roba de la parte superior el número de cartas correspondiente para crear el mazo de tiempo, que se debe colocar aparte para evitar confundir ambos mazos. Determina el número de cartas del mazo de tiempo de la siguiente manera:

- 13 cartas (para cualquier número de jugadores).
- + La suma de los números (-1, 1, 2) que se muestran en los sellos de las cartas de contrato bocarriba.
- + 1 carta por cada letra distinta en los sellos de las cartas de contrato bocarriba (cada letra solo se cuenta 1 vez; por ejemplo, si hay 3 «A», solo se añade 1 carta).

Ejemplo: En una partida en solitario, sobre la mesa tenemos los 3 contratos que se ven en la ilustración de debajo. El mazo de tiempo estará formado por $13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G \text{ y } H) = 15$ cartas.



Las reglas son las mismas que las del juego base, **con los siguientes cambios:**

El jugador activo siempre debe robar la primera carta del turno del **mazo de tiempo** (y colocarla en el puerto). Las demás cartas se roban del mazo de juego como es habitual. Si no puedes **robar** ninguna carta del mazo de tiempo y no has completado aún todos los contratos, perdéis la partida. Solo ganáis la partida si al menos 1 jugador ha completado todos los contratos antes de que el mazo de tiempo se agote.

Jugáis en equipo. Si tomas una carta del puerto en la *fase 2: Comerciar y contratar* **cuando no eres el jugador activo**, sigues teniendo que pagar **1 moneda al jugador activo**. Esto hace que los barcos de 1 moneda sean bastante interesantes, ya que, aunque de manera individual no ganes monedas, el equipo sí las gana.

Las reglas de los contratos son las mismas que se describen en el modo competitivo (consulta la página anterior).

Nota del modo solitario:

Siempre eres el jugador activo, por lo que no es necesario que pagues monedas adicionales en la *fase 2*. Si robas una carta de *impuestos*, siempre obtienes la bonificación correspondiente.

Qué tal has jugado

Durante la partida, puedes elegir **separar a un lado** la primera carta del mazo de tiempo cada vez que robes una carta de *impuestos*. Las cartas apartadas forman el **mazo de puntos**. Si consigues completar todos los contratos antes de que se agote el mazo de tiempo, cada carta del mazo de puntos valdrá 1 punto.

Además, puedes añadir cartas del mazo de tiempo al de puntos **antes de comenzar la partida** para aumentar aún más la dificultad y también para ganar más puntos. Tendrás menos tiempo para completar los contratos, pero obtendrás más puntos si lo logras.

Ejemplo: Utilizando los mismos contratos del ejemplo anterior, el mazo de tiempo de Julia está formado por $13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G \text{ y } H) = 15$ cartas. Como ya ha jugado varias partidas, Julia está convencida de que puede pasar 5 cartas del mazo de tiempo al mazo de puntos. De esta manera, solo tiene 10 turnos para completar los 3 contratos. Si lo logra, será capaz de obtener, como mucho, el título de «pirata». Para lograr un resultado mejor, Julia tendría que añadir 1 carta adicional al mazo de puntos durante el resto de la partida cada vez que robara 1 carta de *impuestos*.

La tabla siguiente te indicará lo bien que has jugado:

Qué tal has jugado	
0-1 puntos	Marinero de agua dulce
2-3 puntos	Marinero
4-5 puntos	Pirata
6-7 puntos	Capitana
8 puntos o más	Señor de los mares

Nota: Recuerda que puedes completar un contrato en cualquier momento cuando te toque jugar, independientemente de que seas o no el jugador activo. Por otro lado, solo puedes completar expediciones si eres el jugador activo.

Información de los contratos

Los requisitos de cada contrato indican lo que debes tener en tu reserva o lo que debes hacer para completar el contrato. El número que se indica de un elemento es la cantidad mínima necesaria. Es decir, puedes tener más sables en tu reserva de los que se indican en los requisitos de un contrato. La mayoría de contratos no es necesario completarlos en cuanto cumples los requisitos. Puedes completar el contrato más adelante si así lo prefieres. Los únicos contratos que debes completar de inmediato son los de Inspector fiscal, Mal de ojo, Gran especulador, Némesis de fragata y Némesis de galeón. Nota: Solo el jugador activo puede completar los contratos de El nido de los piratas, Gran especulador y Mal de ojo.

Lumbrera, Bruja, Supremacía marítima, Nueva colonia, Puesto comercial y Maestro del comercio

Si tienes en tu reserva las 2 profesiones que indica el contrato, puedes colocar de inmediato 1 cubo sobre el contrato para completarlo. La ayudante **no puede sustituir** a ninguna de las profesiones del contrato. Una vez completado el contrato, puedes seguir utilizando tus colonas, sacerdotes y capitanas para completar expediciones.

Empleados austeros

Si tienes en tu reserva 4 profesiones cuyo valor impreso sea igual a 3 monedas (aunque su coste real sea menor por algún efecto de juego), puedes colocar **de inmediato** 1 cubo sobre el contrato para completarlo (los descuentos de las señoritas no cuentan).

Mercenario

Si tienes al menos 3 sables en tu reserva, puedes colocar de inmediato 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Explorador

Si tienes al menos 1 expedición en tu reserva, puedes colocar de inmediato 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Némesis de fragata

Si rechazas todas las monedas al comerciar con una fragata (incluidas las monedas de los comerciantes correspondientes), puedes colocar **de inmediato** 1 cubo en la casilla «1» del contrato. La próxima vez que rechaces las monedas, avanza el cubo a la casilla «2». La tercera vez que rechaces las monedas, habrás completado el contrato. Si colocas un cubo sobre este contrato, permanecerá ahí hasta el final de la partida, aunque no completes el contrato. Puede haber cubos de varios jugadores sobre estas casillas.

Némesis de galeón

Es similar al contrato de Némesis de fragata, pero para completarlo solo tienes que rechazar monedas 2 veces al comerciar con un galeón.

Inspector fiscal

Cuando pagues impuestos, puedes colocar **de inmediato** 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Mal de ojo

Si en algún momento, **siendo el jugador activo**, estás obligado a terminar tu turno por haber robado del mazo un barco del mismo color que otro del puerto (incluso con el tahúr), puedes colocar **de inmediato** 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Especulador

Si eres **el jugador activo** y hay 3 barcos de colores distintos en el puerto, puedes decidir de inmediato si quieres o no colocar uno de tus cubos en la casilla «1». Si colocas 1 cubo sobre este contrato, permanece ahí hasta el final de la partida, aunque no completes el contrato. Puede haber cubos de varios jugadores sobre estas casillas. La próxima vez que seas el jugador activo y haya 3 barcos de colores distintos en el puerto, habrás completado el contrato.

Gran especulador

Si eres **el jugador activo** y hay 4 barcos de colores distintos en el puerto, puedes colocar **de inmediato** 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

El nido de los piratas

Siempre que ahuyentes un barco con tus marineros y piratas **siendo el jugador activo**, si no tienes ya un barco de ese color en tu reserva, colócalo en tu reserva. De lo contrario, descártalo como siempre. Cuando ya tengas barcos de los 5 colores, descártalos de inmediato y coloca 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Pequeño patrimonio (solo en el modo cooperativo)

Si tienes 12 puntos de influencia, puedes colocar de inmediato 1 cubo sobre el contrato para completarlo.

Rescate (solo en el modo cooperativo)

Paga 15 monedas para colocar de inmediato 1 cubo sobre el contrato y completarlo.

Comienza la aventura

Port Royal: Comienza la aventura es una expansión de Port Royal para 1-4 jugadores y es necesario el juego base para incorporarla al juego. Recomendamos jugar primero varias partidas del juego base antes de jugar una partida con los nuevos componentes. Port Royal: Comienza la aventura se divide en 5 capítulos consecutivos. Cada sesión de juego abarca exactamente 1 capítulo.

Las cartas de esta expansión no se pueden incorporar al juego base ni al resto de expansiones. Cuando utilices las cartas de esta expansión, debes jugar siempre siguiendo las reglas de esta expansión. Recomendamos jugar a esta expansión solo con las cartas del juego base. Aunque se pueden utilizar las cartas de ¡Izad las velas! y Solo un contrato más, además de las cartas promocionales del tahúr, esto aumenta significativamente la dificultad, ya que determinadas cartas serán mucho más difíciles de descubrir.

Nota: No barajes las cartas hasta que se indique que lo hagas en las cartas de historia. Sigue detenidamente las instrucciones sobre la preparación de la partida.

Información de las cartas

5 cartas de personaje de doble cara con diferentes personajes en el anverso y el reverso, cada uno con su habilidad especial y el número de monedas que obtienes al comienzo de la partida.

39 cartas de juego que se barajan con las cartas del juego base cuando se indique en el transcurso de los 5 capítulos. Estas cartas incluyen barcos, profesiones, expediciones e impuestos.



16 cartas de evento que forman un mazo aparte.

Las 13 cartas de evento con el número 0 forman el mazo base.



55 cartas de historia (incluida la portada del libro y las 4 cartas de capítulo)

Anverso: En el anverso se narra la historia y se incluyen instrucciones sobre cuándo barajar las cartas de juego en el mazo de juego.

Reverso: En el reverso se muestran las misiones que se deben completar y la información de los requisitos para continuar con la siguiente carta de historia.



Cada capítulo está formado por varias cartas numeradas que están organizadas en series (las cartas 10-17 para el capítulo 1, las cartas 20-28b para el capítulo 2, etc.). Las cartas de final de capítulo pertenecen a la serie 60 (la carta 61 corresponde al capítulo 1, la 62 al capítulo 2, etc.). Entre los capítulos están las cartas con el título del capítulo que no tienen número. En el anverso, muestran el número del capítulo y el título, y en el reverso, un resumen de la historia hasta el momento (para que resulte más fácil seguir el hilo entre distintas sesiones de juego).

Preparación de la partida

Decide si quieres jugar una aventura **competitiva** (donde los jugadores se enfrentan entre sí) o **cooperativa** (en la que los jugadores juegan en equipo para superar el juego).

Nota para el modo solitario: Siempre eres el jugador activo, por lo que no es necesario que pagues 1 moneda adicional en la fase 2. Además, cuando descubres una carta de impuestos, siempre obtienes la cantidad de monedas que indica la carta.

Baraja todas las cartas del juego base y colócalas bocabajo sobre la mesa creando el mazo de juego. Deja un espacio junto al mazo para colocar una pila de descarte bocarriba.

Coloca las nuevas cartas de esta expansión **sin barajar** a un lado de la zona de juego. Estas cartas incluyen barcos, profesiones, expediciones e impuestos que se añadirán al mazo cuando se indique en el transcurso de los **5 capítulos**. Las cartas de historia te indican cuándo debes barajar estas cartas en el mazo.

Reparte al azar **1 carta de personaje** a cada jugador. Los jugadores pueden elegir con qué cara de la carta jugar y colocar esa cara bocarriba en su reserva.

Manera alternativa de elegir a los personajes: Determina quién será el jugador inicial. El jugador de su derecha elige 1 de los 5 personajes. Luego, en el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador elige su carta de personaje, de forma que el jugador inicial elige el último. Los jugadores pueden elegir con qué cara de la carta jugar y colocar esa cara bocarriba en su reserva.

Devuelve las cartas de personaje restantes a la caja.

A continuación, toma del mazo de juego **el número de monedas que indique tu personaje**. Además, cada jugador toma **1 carta de coronas** y **5 cubos** del color que elija. Coloca 4 cubos sobre tu carta de personaje (1 en la puerta y los otros 3 en las ventanas) y luego coloca el cubo restante junto a tu carta de coronas.



A continuación, crea el **mazo de eventos**. Las cartas de evento son las que tienen en el reverso la portada de un libro con un marco dorado. Localiza primero las 13 cartas de evento con el número 0 en la esquina inferior derecha y barájalas. Dependiendo del número de jugadores y del modo de juego (competitivo o cooperativo), roba el número de cartas siguiente del mazo de eventos:

	1 jugador	2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores
Cooperativo	1	1	2	3
Competitivo		3	4	4

Coloca el resto de cartas de evento con un 0 bocabajo a un lado de la zona de juego, ya que se necesitarán más adelante.

En partidas de 2 jugadores o en solitario, baraja en el mazo de eventos la carta con el número 1. Si vas a jugar una partida de 3 o 4 jugadores, devuelve esa carta a la caja.

A continuación, **coloca la carta con el número 2 (Fin de mes) debajo del mazo de eventos bocabajo**. Devuelve la carta con el número 3 a la caja, ya que solo se necesita en el modo competitivo (consulta la página 18).

El mazo de eventos ya está listo. Colócalo junto al mazo de juego dejando espacio junto a él para colocar una pila de descarte bocarriba.

Si vas a jugar al modo competitivo, devuelve a la caja la carta de referencia de victoria cooperativa. Si juegas al modo cooperativo, déjala fuera, puesto que pronto la necesitarás.

Ahora solo deberían quedar las cartas de historia con una carta que muestra la portada de un libro encima. **Nunca barajes este mazo**. En partidas futuras, puedes dejar en la caja las cartas de historia de los capítulos ya completados. En ese caso, la primera carta del capítulo siguiente debería estar en la parte superior del mazo.

Ahora, ¡comienza la aventura!

Desarrollo de la partida

Empieza por leer la carta del capítulo correspondiente en alto (o la del primer capítulo, la que tiene la portada del libro). Esta carta contiene el título del capítulo y, a partir del segundo capítulo, un resumen en el reverso de lo ocurrido hasta el momento.

A continuación, el jugador inicial lee en alto la primera carta de historia (la número 10 si es el primer capítulo) y baraja las cartas indicadas en el mazo de juego. El icono de la derecha siempre indica qué cartas y en qué cantidad se deben incorporar al mazo (lo mejor es añadir las en distintas partes del mazo y barajar bien).



A continuación, dale la vuelta a la carta de historia y colócala en tu zona de juego para ver la **primera misión** (siempre debes darle la vuelta a la carta después de leer la historia. El icono de  sirve de recordatorio).



Condiciones de victoria del modo cooperativo

Si juegas al modo cooperativo, toma la carta número 9. Esta carta resume las condiciones de victoria según el número de jugadores (indicado por el número de sombreros) en los lados izquierdo y derecho del anverso y el reverso de la carta. Utiliza el lado correspondiente a vuestro número de jugadores y desliza la carta 9 debajo del lado izquierdo de tu primera misión del capítulo, de forma que la información relevante se vea a la izquierda de la carta de misión (la explicación en detalle sobre las condiciones de victoria se puede consultar en la sección «Final de la partida» en la página 18).



Misiones

Puedes completar misiones **siempre** que te toque jugar, independiente de que **seas o no el jugador activo**. Cada jugador puede completar cada misión **1 sola vez**. Para completar una misión debes hacer lo siguiente:

- Si hay un símbolo de menos (-) delante del número que indica la carta, debes devolver los elementos mostrados a la pila de descarte (piratas del Ares, monedas, libros de ritos, etc.).
- Si no hay ningún símbolo de menos, simplemente debes tener los elementos que se muestran en tu reserva (profesiones, sables, etc.).



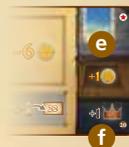
Si completas una misión, coloca 1 cubo de tu carta de personaje en la casilla de debajo de la ventana, en la parte derecha de la carta de misión.



Siempre debes tomar el primer cubo disponible empezando por la izquierda de tu carta de personaje (el primero es el de la puerta). Cuando completes tu primera misión, se desbloqueará la **habilidad especial** de tu personaje **a** (consulta el anexo en la página 19). Si completas la segunda misión, se revelará el trofeo **b**, que es fundamental para obtener la victoria en el modo competitivo (consulta la página 18). Si completas las misiones tercera y cuarta, obtendrás 1 y 3 coronas respectivamente (**c** y **d**) (consulta más abajo la información sobre las coronas). Una vez colocados los cubos, no podrás recuperarlos. Eso significa que ningún jugador puede completar más de 4 misiones.



Si eres el **primero en completar una misión**, en ocasiones recibirás una pequeña recompensa de **1 o 2 monedas** (**e**) (y en una ocasión, de 1 corona). Además, puedes obtener 1, 2, o 3 coronas (**f**) por completar algunas misiones, como se muestra en la zona de debajo de la cubierta del barco.



Los demás jugadores que completen la misión solo recibirán la última recompensa: las coronas que se muestran debajo de la cubierta.

Cartas de coronas

Cuando obtengas o devuelvas coronas, mueve tu cubo en la carta de coronas para reflejar esos cambios. El indicador de coronas comienza abajo a la izquierda (en la pata del trono). Cuando obtengas coronas, avanza tu cubo en el indicador el número de casillas correspondiente. Para poder hacer pagos con coronas, debes tener al menos tantas coronas como las que quieras pagar. Mueve tu cubo hacia atrás en el indicador el número de casillas correspondiente. Las coronas proporcionan una nueva forma de obtener **puntos de influencia** (hasta un máximo de 6). Los puntos de influencia que sumas a tu total durante la partida equivalen al número que muestra el escudo junto a la última casilla del indicador que hayas alcanzado o superado. Eso significa que en cuanto tu cubo alcanza la casilla junto al primer escudo, sumas 1 punto de influencia a tu puntuación total. Cuando tu cubo alcanza la casilla junto al segundo escudo con 2 puntos de influencia, sumas 2 puntos en vez de 1 y así sucesivamente. Asimismo, si pierdes coronas, tu total de puntos de influencia también se reduce.

Desarrollo de la partida

Las reglas de Port Royal: Comienza la aventura *son las mismas que las del juego base en la fase 1: Descubrir y la fase 2: Comerciar y contratar. Sin embargo, a estas 2 fases ahora les precede una nueva fase:*

Nota: Si tomas una carta del puerto en la *fase 2: Comerciar y contratar sin ser el jugador activo*, en el modo cooperativo sigues teniendo que pagar **1 moneda al jugador activo**.

Fase 0: Revelar 1 carta de evento

Como primera acción de su turno, el jugador activo siempre debe revelar la primera carta del mazo de eventos. Dependiendo de las instrucciones de la carta, su efecto tiene lugar «de inmediato», en la *fase 1* o en la *fase 2*. Después de resolver el evento, descarta la carta de evento.

La última carta del mazo de eventos es un evento especial: *Fin de mes*. La carta desencadena el **efecto de fin de mes de la misión más reciente**. Hace que avance la historia y puede dar lugar a nuevas misiones, dependiendo de tu nivel de éxito.

Al lado del icono del reloj de arena  , situado en la mitad inferior de la carta de misión más reciente, se indica lo que hay que hacer.

Si se muestra una carta de misión marrón con **un número y un interrogante**, debes determinar si al menos 1 jugador ha completado la misión indicada. Si es así, **lee en alto la carta de historia cuyo número se indica junto a la casilla con el tic verde**.



Si **ningún jugador ha completado la misión requerida**, debes **leer en alto la carta de historia cuyo número se indica junto a la X roja**. Esta nueva misión será más difícil.



Coloca la nueva misión a la derecha de la misión anterior. De esta manera, siempre sabrás qué misión es la más reciente.

Si la carta muestra el icono de un puño o un apretón de manos junto al reloj de arena, debes seguir las instrucciones del puño  si estás jugando al modo competitivo o las instrucciones del apretón de manos  si juegas al modo cooperativo.

Por último, descarta la carta de *Fin de mes* y colócala en la pila de descarte de eventos. A continuación, dale la vuelta a la pila de descarte, **sin barajarla**, para crear un nuevo mazo de eventos. Roba al azar una nueva carta de evento con el número 0 (de las apartadas al principio) y colócala en la parte superior del nuevo mazo. El siguiente jugador activo comenzará su turno revelando ese evento.

Barcos nuevos: Un 6.º color y objetos

Los piratas de Ares representan el 6.º color de barco. Si alguna vez hay **6 barcos de colores distintos en el puerto**, el **jugador activo puede tomar 4 cartas del puerto**.

Además, todos los barcos de la expansión transportan objetos. Los piratas de Ares transportan el libro de ritos o hierbas medicinales. Los otros 5 barcos transportan pan o ron.

Si tomas del puerto alguno de estos barcos en la fase 2, siempre tienes 2 opciones:

- Cobrar las monedas (como siempre) o, en algunas ocasiones, las coronas y colocar el barco en la pila de descarte correspondiente (por cada moneda, toma 1 carta del mazo de juego y por cada corona avanza 1 casilla en la carta de coronas).

O BIEN

- Coloca la carta de barco en tu reserva. A partir de ese momento, este objeto es tuyo y puedes utilizarlo para una misión, una expedición o con la taberna. Para algunas misiones, también tendrás que descartar piratas de Ares de tu reserva.

Importante: En ambos casos, obtienes 1 moneda adicional si tienes en tu reserva 1 comerciante del color del barco o 1 capitana, 1 sacerdote o 1 colona de esta expansión.

Para obtener más información sobre las cartas de esta expansión, consulta el anexo en la página 19.

Final de la partida

En el modo cooperativo o solitario, la partida termina de inmediato con el evento de *Fin de mes*, en cuanto el reloj de arena te redirija a la carta 9. Cuando un jugador revela el evento de *Fin de mes*, su turno termina de inmediato. Para tener éxito, debes completar todas las condiciones que indica la carta 9.

- Cada misión la deberá haber completado al menos 1 jugador.
- Colectivamente, deberéis haber colocado al menos tantos cubos en las misiones como se indica en la tabla.
- Colectivamente, deberéis haber reunido al menos tantos puntos de influencia como se indica en la tabla.

Si habéis completado con éxito todas estas condiciones, toma la carta de historia cuyo número se indica junto a la casilla con el tic verde y lee el final del capítulo en alto. Puedes comenzar la próxima partida en el capítulo siguiente (al comienzo de la siguiente partida, deja todas las cartas de los capítulos completados en la caja).



Si no tenéis éxito al completar el capítulo, deberéis jugar ese capítulo de nuevo. Podéis dejar las cartas que se añadieron durante el capítulo en el mazo. Devolved el resto de componentes (cartas de la mesa, cartas de historia y monedas) a sus correspondientes mazos y empezad la partida desde el principio. La primera vez que volváis a jugar este capítulo, podéis comenzar con **3 monedas adicionales**. Debéis decidir entre todos cómo repartir esas monedas. Cada vez que fracaséis al intentar completar el mismo capítulo, obtendréis otras 3 monedas adicionales para la siguiente partida. Después de 3 intentos fallidos, tendréis 9 monedas para distribuir como queráis entre los jugadores. Cuando hayáis terminado con éxito el capítulo, empezad el siguiente sin monedas adicionales. La aventura habrá sido un éxito si lográis completar los 5 capítulos.

El logro definitivo en una aventura cooperativa es superar los 5 capítulos seguidos sin una sola derrota.

En el modo competitivo, la partida terminará en cuanto un jugador haya conseguido 12 puntos de influencia (con cartas de profesiones, expediciones o la carta de coronas) y haya completado al menos 2 misiones para revelar el trofeo en la primera ventana de su carta de personaje. En definitiva, nadie puede ganar a no ser que revele su trofeo. Por este motivo, como alternativa a completar la segunda misión, hay un efecto específico del reloj de arena de una carta de *Fin de mes* que te permite pagar 8 monedas para devolver a la caja el primer cubo (empezando por la izquierda) de tu carta de personaje. A continuación, prepara el mazo de eventos de la manera habitual.



Cuando se desencadene el final de la partida, esta no termina hasta que acabe la ronda (de manera que cada jugador haya sido el jugador activo el mismo número de veces). **El jugador que haya revelado su trofeo y que tenga más puntos de influencia será el ganador.** Se suman los puntos de influencia de las profesiones, las expediciones y la carta de coronas. Si hay un empate, el jugador empatado con menos cubos en su carta de personaje es el ganador. Si persiste el empate, gana el jugador empatado con más monedas.

A continuación, puedes comenzar una nueva partida en el **siguiente capítulo**.

Importante: Antes de la siguiente partida, vuelve a preparar todo como se indica en la sección de *Preparación de la partida*. Las cartas de juego que se añadieron al mazo con las cartas del juego base se quedan en el mazo de juego: no las separes después de una derrota o una victoria (a no ser que quieras jugar una partida del juego base sin esta expansión). Es posible que estas cartas desempeñen un papel en los capítulos posteriores.

Variante del modo competitivo

Si ya has completado la aventura, puedes continuar jugando de la siguiente manera (dejando las 39 cartas de juego nuevas en el mazo):

Separa de las cartas de historia las 15 cartas de misión con una pequeña estrella roja ★ en la esquina superior derecha. Barájalas, elige 4 cartas al azar y colócalas en fila bocarriba sobre la mesa. Estas serán las misiones de la partida.

Crea un mazo de eventos siguiendo las indicaciones de la tabla de la página 15. Coloca la carta con el número 3 debajo de la pila, en lugar de la carta 2. Ahora podrás devolver a la caja el primer cubo (empezando por la izquierda) de tu carta de personaje al final de cada mes a cambio de 10 monedas. El resto del juego es igual.

Cartas de personaje

En cuanto completes tu primera misión, retira el primer cubo empezando por la izquierda de tu carta de personaje para desbloquear la habilidad especial del personaje. Puedes utilizar la habilidad como la de cualquier profesión o como un efecto añadido.

Grace «la Niña» May: Si hay 4 o menos cartas en el puerto y termina tu turno porque hay 2 barcos del mismo color en el puerto, obtienes 2 monedas (tu turno termina).

Jacques Grandeur: Siempre que completes una expedición, obtienes 2 coronas.

Jean Barbanegra: La misma habilidad que un marinero*.

Señora Anne: La misma habilidad que una señorita*.

Don Ferdinando: La misma habilidad que un comerciante* (pero obtienes 1 corona en vez de 1 moneda).

Oficial Scott: La misma habilidad que un almirante* (pero obtienes 1 moneda en vez de 2).

Peter «Comodón» Landman: La misma habilidad que un comerciante*.

Mary la Despiadada: Si hay al menos 3 barcos cuando te toque tomar cartas del puerto en la fase 2: Comerciar y contratar, obtienes 1 moneda de inmediato.

Samuel Blackguard: Obtienes 2 monedas una sola vez.

Thomas Fishborn: La misma habilidad que un vigía* (consulta debajo).

** Aunque tu personaje tenga la misma habilidad que una carta de profesión, no se considera esa profesión. Tu personaje no cuenta de cara a completar misiones como si tuvieras la profesión correspondiente en tu reserva.*

Cartas de juego



Piratas de Ares (8): Si comercias con los piratas de Ares, coloca la carta en la pila de descarte. Solo obtienes 1 moneda. Como alternativa, puedes colocar la carta en tu reserva. La carta en tu reserva representa la adquisición de un objeto de los piratas: el libro de ritos o las hierbas medicinales. Puedes utilizar los objetos más adelante para completar alguna misión o expedición. Además, tendrás que descartar piratas de Ares para completar algunas misiones.



Hermanos Tybuk (3): Sus sables cuentan para ahuyentar barcos, al igual que los marineros y los piratas del juego base.



Vigía (5): Si eres el jugador activo, una vez por turno puedes mirar las 3 primeras cartas del mazo de juego. A continuación, coloca 2 de esas cartas en la pila de descarte, sin ningún efecto. Vuelve a colocar la 3.^a carta en la parte superior del mazo de juego. Luego puedes decidir si quieres revelar más cartas (puesto que sabes cuál es la siguiente) o pasar a la fase 2.



Capitana, sacerdote y colona (1 de cada): Además del icono que se utiliza para las expediciones, estas profesiones te permiten tomar 1 moneda adicional cuando comercias con los piratas de Ares (tanto si colocas el barco en la pila de descarte como si lo colocas en tu reserva).



Expediciones (3): Las nuevas expediciones se juegan igual que las del juego base.



Tabernera (5): Si hay al menos 4 cartas en el puerto cuando te toque robar al comienzo de la fase 2, obtienes 1 corona, seas o no el jugador activo. Además, puedes vender 1 de pan o 1 de ron de tu reserva al precio que indique tu carta de tabernera.



Impuestos: Las nuevas cartas de impuestos se juegan igual que las del juego base. Sin embargo, el impuesto solo afecta a los jugadores con 16 monedas o más. Esos jugadores deberán descartar de inmediato la mitad de sus monedas (redondeando hacia abajo) y colocarlas en la pila de descarte. A continuación, el jugador con menos puntos de influencia (incluido cualquier jugador con 0 puntos de influencia) obtendrá 2 monedas del mazo de juego.

Misiones

Cada misión indica los requisitos para completarla. Si hay un símbolo de menos delante de un número, significa que debes descartar las cartas correspondientes. Si no lo hay, solo tienes que tener esas cartas en tu reserva para completar la misión. El número que se indica es la cantidad mínima: por ejemplo, puedes tener más sables en tu reserva de los que se necesitan.

Normalmente no es necesario completar una misión en cuanto cumples sus requisitos; puedes hacerlo después, si así lo prefieres.



Misión 13: Para completar esta misión, el jugador debe descartar 4 monedas y tener al menos 1 sacerdote en su reserva.



Misión 15: Para completar esta misión, el jugador debe tener al menos 2 sables en su reserva y debe descartar 2 piratas de Ares.



Misión 30: Para completar esta misión, el jugador debe tener al menos 1 expedición en su reserva.



Misión 40: Para completar esta misión, el jugador debe tener al menos 3 profesiones en su reserva cuyo valor impreso sea igual a 3 monedas (aunque su coste real sea menos por algún efecto de juego) (los descuentos de la señorita no se aplican).



Misión 41: Para completar esta misión, el jugador debe descartar 1 pirata de Ares con hierbas medicinales y 1 barco con pan.

En las 5 misiones siguientes, debes decidir de inmediato si las quieres completar o no.



Misiones 33 y 34: Estas 2 misiones solo las puede completar el jugador activo. Si hay al menos 4 barcos de colores distintos en el puerto, puedes colocar de inmediato 1 cubo sobre esta misión. En la misión 34, también debes descartar 5 monedas para completarla.



Misión 50: Para completar esta misión, los jugadores deben decidir de inmediato si quieren colocar 1 de sus cubos sobre la misión cuando tengan que pagar impuestos.



Misión 51: Esta misión solo la puede completar el jugador activo. Para completar esta misión, debes parar de inmediato después de colocar la 4.ª carta en el puerto. También debes pagar 5 monedas y tomar del puerto 1 carta menos de las permitidas, lo que casi siempre significa que no tomas ninguna carta.



Misión 52: Esta misión solo la puede completar el jugador activo. Para completar esta misión, debes parar después de colocar 1 carta en el puerto y a continuación colocar 1 cubo en el primer espacio de la parte superior de la carta. Los cubos colocados en este espacio no se consideran colocados sobre una misión (algo importante de cara a las condiciones de victoria en el modo cooperativo). En un turno posterior, cuando seas el jugador activo, deberás volver a parar tras colocar 1 carta en el puerto. Entonces podrás mover el cubo del primer espacio de la carta al segundo. Los cubos situados sobre el segundo espacio tampoco se consideran colocados sobre una misión.

Créditos

Autor: Alexander Pfister

Ilustraciones: Fantasmagoria Creative en base a las ilustraciones originales de Klemens Franz

Diseño gráfico: Jens Wiese

Realización: Klaus Ottmaier, Irina Siefert

Traducción: Hi-Fi Words S. Coop. y Rubén Asensio

Maquetación y artefinalización: WAH!studio

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Alemania. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Todos los derechos reservados.

¡Muchas gracias a Dagmar y Ferdinand!

Queda expresamente prohibida la reimpresión o la publicación de las reglas, los componentes del juego o las ilustraciones sin permiso previo.



Visítanos en juegos.tcgfactory.com.

Síguenos en:    



Pegasus Spiele