

LA TRIPULACIÓN

MISIÓN MAR PROFUNDO

REGLAMENTO

¡EMPIEZA A
LEER AQUÍ!

Componentes	2
Juego de bazas	3
Comunicación	5
Preparación de misión	7
Secuencia de misión	8
¡Vamos allá!	12
Factibilidad	13
Mecánica de ayuda: señales de socorro	14
Cartas de tarea	16
Símbolos del diario de navegación	19
Jugar con dos jugadores	21
Consejos, autor y créditos	23
Referencia rápida	24



DEVIR

¿Ya has jugado a *La tripulación*? ¡Pues pasa directamente al apartado «Secuencia de misión», en la página 8!

Edad	Jugadores
10+	3-5*

* Variante para dos jugadores en la página 21.

Solo un porcentaje sorprendentemente pequeño de los océanos de nuestro planeta ha sido explorado alguna vez. Ahora tienes la oportunidad de que eso cambie. ¡Es el momento de que tu tripulación y tú os zambulláis en aguas inexploradas! Los patrocinadores que financian vuestra misión parecen saber qué os espera allí, pero no son muy precisos al respecto... Así que, ¿estás listo para sumergirte en las profundidades y llegar al fondo de todo el asunto?

La tripulación: Misión Mar Profundo es un juego independiente que sigue la estela del juego *La tripulación*, ganador del premio *Kenner Spiel des Jahres 2020*. Noventa y seis cartas de diferentes tareas te plantean una amplia variedad de retos, ofreciendo una experiencia de juego multifacética y única. La buena comunicación es esencial; pero, bajo el agua, puede resultar más complicada de lo que podrías pensar...

COMPONENTES

40 cartas grandes (cartas de juego)

36 cartas de color
de cuatro colores
con valores de 1 a 9

4 cartas de submarino
con valores de 1 a 4

5 cartas de recordatorio

96 cartas pequeñas
(cartas de tarea)

6 fichas

5 fichas de sonar

1 ficha de señal de socorro

1 ficha de capitán

1 reglamento

1 diario
de navegación



La tripulación: Misión Mar Profundo es un juego de bazas, cooperativo y basado en misiones. ¿Qué significa esto?

Cooperativo

Ganáis juntos, o perdéis juntos; solo si cada uno de vosotros tiene éxito y os ayudáis mutuamente, podréis completar las misiones y ganar la partida.

Basado en misiones

Vuestro viaje discurre a lo largo de muchas misiones diferentes, cada una con su propia condición de victoria; las misiones se juegan consecutivamente, conformando una historia coherente. Pero también podéis jugar las misiones en el orden que preferáis. **Las misiones se encuentran en el diario de navegación.**

Es probable que no podáis completar toda la aventura en una sola sesión. Así que es mejor que os reunáis en distintas ocasiones para completar todas las misiones. Las primeras misiones no suelen requerir más de cinco minutos para ser completadas. Sin embargo, más adelante, necesitaréis más tiempo para cada misión, pues cada vez son más difíciles.

Juego de bazas

Se reparten todas las cartas entre «la tripulación» (los jugadores) y, a continuación, por turnos, cada jugador juega una de sus propias cartas, colocándola boca arriba en el centro de la mesa. Esta acción de jugar una carta cada uno se denomina «baza». El jugador que ha jugado la carta de valor más alto gana la baza, pero solo si dicho jugador ha seguido el palo.

Hay cinco palos: rosa, azul, verde, amarillo y submarinos. Seguir el palo significa que cada jugador debe «secundar» el palo elegido por el primer jugador; es decir, tienes que jugar una carta del mismo tipo (color). Solo en el caso de que no dispongas de una carta de ese palo, podrás jugar una carta de un palo diferente.

ATENCIÓN

Si tienes dificultad para distinguir los colores de las cartas, puedes guiarte por estos cuatro símbolos:



El color de cada carta también tiene asignado un símbolo.

La tripulación: Misión Mar Profundo ofrece un relato, pero también podéis jugar varias veces determinadas misiones que os parezcan particularmente atractivas, pues cada intento será distinto. Juega de la manera que más os guste.

En cada página, esta columna contiene un resumen breve y conciso de las reglas más importantes; así podéis retomar la partida con facilidad entre diferentes sesiones.

En cada ronda, en sentido horario, cada miembro de la tripulación juega una carta. Estas cartas conforman la baza. La carta más alta jugada gana la baza.

La primera carta jugada fija el palo a seguir en cada baza. **Esto es aplicable tanto a las cartas de color como a las de submarino.**

Si no se puede seguir el palo fijado, se puede jugar cualquier carta a elección del jugador.

Solo las cartas del palo fijado pueden ganar la baza, salvo si son submarinos. No es obligatorio ganar una baza.

Los **submarinos** son triunfos y ganan cualquier baza. Si hay más de un submarino en una baza, el submarino de valor más alto gana la baza.

Las bazas ganadas se dejan a un lado, boca abajo; solo se puede mirar la última baza ganada..

Sin embargo, la baza solo la pueden ganar cartas que han seguido el palo. La carta del palo fijado con el mayor valor numérico gana la baza. Una baza ganada se deja a un lado, boca abajo. Solo se pueden mirar las cartas de la última baza ganada.

Durante una baza, no es obligatorio jugar una carta específica. Si dispones de varias cartas que pueden ser jugadas, puedes jugar una carta de valor bajo, aunque pudieras ganar la baza con otra carta de mayor valor. En otras palabras, no estás obligado a ganar la baza.

Las cartas de submarino son triunfos. Esto significa que siempre ganan la baza, sin importar qué otras cartas están en juego. Durante una baza, con su correspondiente palo de color fijado, solo se puede jugar un submarino si no se puede jugar una carta del palo de color fijado. Si la primera carta jugada es un submarino, dicha carta fija el palo y debe ser seguido si es posible. Si hay varios submarinos en disputa, gana el submarino de valor más alto.

Los ejemplos siguientes muestran el tipo de carta (o palo) que debe ser jugado; es decir, qué carta se jugó la primera en la baza (bordada en rojo):



El **8** y el **6** amarillos se han jugado siguiendo el palo fijado, de color amarillo. El **8** es el valor más alto y, por tanto, gana la baza.



El **3** verde sigue el palo. El **5** es mayor y, por tanto, gana la baza. Aunque el **9** tiene un valor mayor, no sigue el palo de color verde y, por tanto, no puede ganar.

En este juego, el objetivo es siempre que determinados jugadores ganen las bazas apropiadas. Para conseguirlo, tendréis que coordinaros bien.

Comunicación

Una regla importante de este juego es que no podéis hablar de las cartas que tenéis en la mano.

No podéis mostrar, mencionar o sugerir a los demás tripulantes las cartas que tenéis.

Sin embargo, hay una posibilidad de comunicación en forma de fichas de sonar.

Cada uno de vosotros dispone de una ficha de sonar, que puede ser utilizada una sola vez por misión.

Solo puede ser utilizada antes de una baza, y nunca durante la misma. Si fracasáis en un intento de misión, podéis volver a utilizar la ficha durante el siguiente intento.

Si hay cartas de tarea en la partida, primero debéis repartirlas entre vosotros, antes de poder comunicaros. Explicaremos las cartas de tarea en la página 16.



Regla de oro para la comunicación:

Si sabes algo solo a través de las cartas que tienes en la mano, no puedes hablar de ello.

Solo se permite una comunicación por tripulante en cada intento de misión.

Solo puede haber comunicación tras la fase de distribución de tareas, y siempre antes de iniciar cada baza; nunca durante la baza.



El **3** sigue el palo azul fijado. El **7** es mayor y ganaría la baza. Sin embargo, la carta de submarino **1** es un triunfo, por lo que gana la baza.



El **2** y el **4** siguen el palo fijado por el 3 de submarino. El submarino más alto de la baza es el **4** y, por tanto, gana la baza.

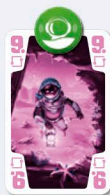


Comunicación:

1. Muestra una carta de color (no de submarino).
2. Coloca la ficha de sonar.
 - > Arriba = más alta
 - > Centro = única
 - > Abajo = más baja
3. Añade a tu mano una carta de recordatorio.

Si quieres comunicarte, toma una de tus **cartas de color** y colócala boca arriba delante de ti, donde todos puedan verla. Esta carta sigue formando parte de tu mano, por lo que puede ser jugada de la forma habitual. La única diferencia es que los demás miembros de la tripulación ahora saben que tienes esa carta. Seguidamente, coloca tu ficha de sonar sobre la carta, mostrando su cara verde y siguiendo las instrucciones que se indican a continuación, para darle más información a los miembros de tu tripulación:

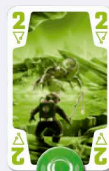
- > En el lado superior, si es tu carta de valor más alto de ese color.
- > En el centro, si es tu única carta de ese color.
- > En el lado inferior, si es tu carta de valor más bajo de ese color.



Tu carta rosa más alta.



Tu única carta amarilla



Tu carta verde más baja.

Las cartas de submarino no se pueden usar para comunicar en ningún caso.

Debe cumplirse una de esas condiciones; si no, no puedes elegir esa carta para comunicarte. **¡Las cartas de submarino no se pueden usar para comunicarse en ningún caso!**



El 6 no puede ser comunicado, ya que no es ni la más alta, ni la más baja, ni la única de las cartas amarillas de tu mano. El submarino no se puede usar para comunicar. Todas las demás cartas se pueden usar para comunicar.

La posición de las fichas de sonar no se puede cambiar si el mensaje que transmite deja de ser correcto. Por ejemplo, una carta que ha sido comunicada como la «más alta» puede pasar a ser la «única» de un color durante la partida. Sin embargo, no se puede cambiar la posición de la ficha de sonar.

Después de colocar una carta y una ficha de sonar, añade a tu mano una de las **cartas de recordatorio**. Su propósito es recordarte que tu carta comunicada sigue todavía sobre la mesa. Si juegas la carta comunicada, debes descartarte de la carta de recordatorio. Cuando lo hagas, dale la vuelta a la ficha de sonar, mostrando su cara roja, para indicar que ya te has comunicado durante esta misión.



Las cartas de recordatorio son distintas de todas las demás cartas por ambas caras, de manera que los miembros de tu tripulación también pueden ver que tienes una de ellas en la mano.

PREPARACIÓN DE MISIÓN

Antes de cada misión, completa los siguientes pasos:

1. Baraja las 40 cartas de juego grandes y repártelas, equitativamente y boca abajo, entre todos los tripulantes.
Si sois tres jugadores, uno obtendrá una carta más que el resto. Por tanto, tras la última baza, habrá una carta sobrante que quedará sin jugar.
2. Cada jugador coloca frente a él una ficha de sonar, mostrando la cara verde, y una carta de recordatorio.
3. Coloca boca abajo la ficha de señal de socorro.
4. Baraja las 96 cartas pequeñas de tarea y colócalas boca abajo formando un mazo.

La ubicación de las fichas de sonar no se puede cambiar, aunque el mensaje transmitido deje de ser correcto.

Las cartas de recordatorio se descartan en cuanto se juega la carta comunicada.

Las cartas de juego se reparten entre la tripulación; se utilizan para las bazas.

Las cartas de tarea indican qué hay que hacer para completar con éxito la misión.



Este símbolo indica que tienes que robar tareas con un valor total de 4.



Sigue robando cartas de tarea hasta que consigas exactamente el grado de dificultad general de la misión.

SECUENCIA DE MISIÓN

En la mayoría de las misiones, tendréis que completar tareas de diversos grados de dificultad, indicados en las cartas de tarea. A menos que la misión especifique otra cosa, los tripulantes se distribuyen entre ellos las tareas. La cantidad de tareas viene determinada por el grado de dificultad general de la misión, indicado por este símbolo:

Cada carta de tarea muestra en el dorso tres grados de dificultad, dependiendo de si la tripulación está compuesta por tres, cuatro o cinco miembros. Por ejemplo, si sois cuatro jugadores, solo se tiene en cuenta el grado de dificultad central de la carta; los demás se ignoran.

Para preparar la misión, roba cartas del mazo de tareas hasta que la suma total de sus grados de dificultad coincida **exactamente** con el grado de dificultad general de la misión. Eso significa que puede que tengas que saltarte algunas cartas del mazo.

Recomendamos no barajar inmediatamente las cartas de tarea jugadas en el mazo; así siempre obtendréis tareas nuevas. Cuando las tareas empiecen a agotarse, simplemente baraja las ya jugadas para formar un nuevo mazo.



Sois cuatro tripulantes, jugando la misión cinco, que tiene un grado de dificultad de 5. Has robado ya dos cartas, con grados de dificultad de 2 y 1. La siguiente carta tiene un grado de dificultad de 3, lo cual sumaría 6 ($2 + 1 + 3$), excediendo el total deseado. Así pues, debes saltarte cartas del mazo hasta que obtengas una con un grado de dificultad de 2. Si robas una con un grado de dificultad de 1, tendrás que robar otra con un grado de dificultad de 1.



Una vez realizado lo anterior, coloca las cartas de tarea robadas en el centro de la mesa y ponlas boca arriba, de una en una. Las demás cartas de tarea no serán necesarias durante esta ronda de la misión en curso. A continuación, examinad vuestras respectivas manos de cartas. Quien tenga la carta de submarino de valor 4, la declara y se convierte en el **capitán** de la misión en curso. Este tripulante recibe la ficha de capitán, a modo de recordatorio.

En ocasiones, puede darse el caso de que una misión no pueda completarse debido a una sucesión específica de tareas. Esta posibilidad se trata con más detalle en la página 13.

El capitán siempre será el primero en elegir una carta de tarea del centro de la mesa y colocarla frente a él. Seguidamente, y en el sentido de las agujas del reloj, cada tripulante selecciona una carta de tarea, una cada vez, hasta que todas las tareas queden distribuidas. Cada jugador podría obtener varias tareas y no todo los jugadores tendrán, necesariamente, el mismo número de tareas.

En las primeras misiones, hay pocas tareas. Puede que no todos tengáis tareas y se suelen completar rápidamente.

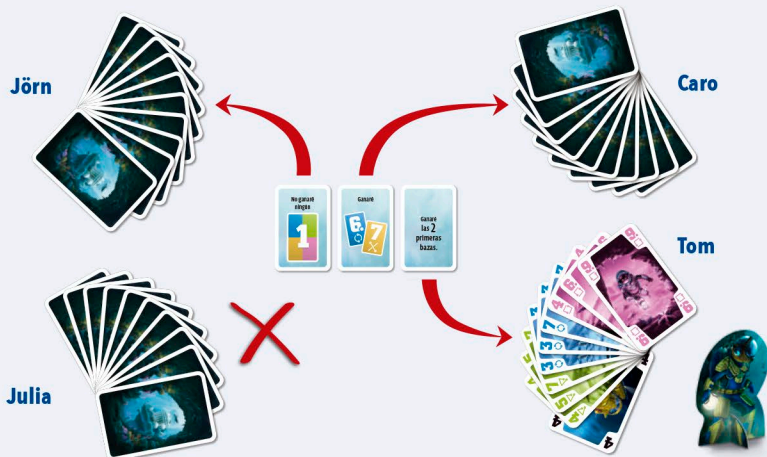
Al iniciar el proceso de selección de tareas, **si hay menos cartas de tarea que tripulantes** –tres cartas de tarea para cuatro tripulantes, por ejemplo–, un tripulante puede pasar durante el proceso de selección. Así pues, alguien que, normalmente, debería tomar una tarea puede renunciar a ello; esto también se aplica al capitán. Sin embargo, después de que cada miembro de la tripulación haya dispuesto de un turno de selección, **todas** las tareas deben haber quedado distribuidas. Si el número de cartas de tarea es igual o mayor que el número de miembros de la tripulación, no está permitido pasar.

Quien tenga el submarino 4, recibe la ficha de capitán para el intento de misión en curso. El capitán sigue siendo un miembro de la tripulación.

Los tripulantes, en sentido horario, seleccionan cartas de tarea, empezando por el capitán.

Solo se permite pasar si hay menos cartas de tarea que tripulantes. Sin embargo, tras una ronda de selección, todas las tareas deben quedar asignadas.





Posible preparación y disposición de cartas para la misión 5 del diario de navegación: Tom tiene el submarino **4**, lo que lo convierte en el capitán de esta misión, y selecciona la primera carta de tarea. Opta por «Ganaré las 2 primeras bazas», ya que tiene en la mano el submarino **4** y el **9** rosa, y, por tanto, debería ganar fácilmente las dos primeras bazas. Julia no quiere ninguna de las tareas y pasa. Tanto Jörn como Caro tienen que tomar una de las cartas de tarea restantes. No pueden pasar, ya que todas las tareas deben quedar asignadas después de que cada tripulante haya dispuesto de un turno de selección. De haber habido cinco cartas de tarea en la mesa, nadie habría podido pasar. En tal situación, después de que cada jugador hubiera elegido una tarea, volvería a ser el turno de Tom, quien tendría que tomar la última carta como tarea adicional.

Una tarea queda completada cuando se cumplen sus condiciones y ya no puede fallar.

Cuando se hayan completado todas las tareas de la correspondiente misión, habréis completado con éxito la misión.

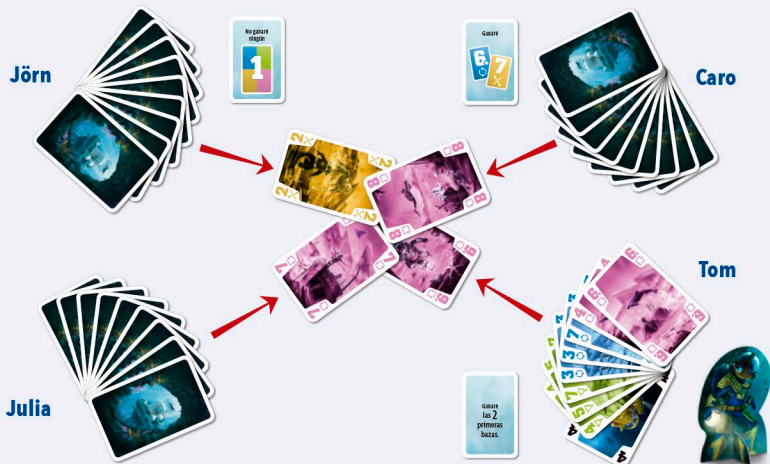
Una tarea queda completada cuando se cumplen sus condiciones y ya no puede fallar. En ese caso, dale la vuelta a la correspondiente carta de tarea y déjala boca abajo. **Un tripulante puede completar varias tareas con la misma baza.** En cuanto cada uno de vosotros haya completado todas sus tareas, habréis completado con éxito la misión y podréis empezar de inmediato la siguiente misión. Al completar con éxito una misión, debéis registrar en el diario de navegación la cantidad de intentos que habéis necesitado para completar dicha misión.

Incluso si no podéis completar una sola tarea, perdéis inmediatamente y tenéis que reiniciar la misión desde el principio. **Por cada nuevo intento, se vuelven a barajar todas las cartas y se reparten nuevas cartas a cada tripulante.** En cuanto a las cartas de tarea, podéis elegir si queréis volver a intentar las mismas tareas, o preferís descartarlas y robar tareas nuevas.

Una vez distribuidas todas las tareas, el capitán inicia la primera baza. A partir de ahí, la persona que ha ganado la anterior baza inicia siempre la siguiente. Algunas misiones no usan cartas de tarea. También en dichas misiones, el capitán iniciará siempre la primera baza.

Si una misión fracasa, podéis volver a intentar las mismas tareas, o robar tareas nuevas del mazo.

El capitán siempre inicia la primera baza. Todas las demás bazas sucesivas son iniciadas por la persona que ganó la anterior baza.



Como capitán, Tom juega primero. Abre la primera baza con su 9 rosa. Julia juega un 7 rosa. Jörn no tiene cartas rosa en la mano y, por tanto, juega una carta a su elección: el 2 amarillo. También podría jugar una carta de submarino, pero provocaría el fracaso inmediato de la misión, ya que Tom debe ganar las dos primeras bazas. Caro juega un 8 rosa. Tom tiene el valor más alto de las cartas rosa jugadas, así que gana la baza e inicia la siguiente.

¡VAMOS ALLÁ!

Ya sabéis lo suficiente para poder sumergiros en el relato de *La tripulación: Misión Mar Profundo*, que empieza con la misión descrita a continuación y situada cuarenta años antes de nuestra aventura:

Diario de Meg Diver – 17 de septiembre de 1981

Querido diario: ¡hoy es mi décimo cumpleaños y el mejor día de mi vida! Mamá me prometió que haríamos un gran viaje en barco el día de mi cumpleaños. ¡Y es hoy! Y a Christine, James y Naomi les dejan venir. Estoy tan entusiasmada que ya no puedo dormir más, y eso que es muuuuy temprano y todavía está oscuro. Ya tengo preparadas todas mis cosas. Solo me falta la chaqueta y también la tendré lista enseguida.



Y esto funciona así:

- Prepara la misión (v. *la página 7 para partidas de tres a cinco jugadores, o la página 21 para dos jugadores*).
- Roba cartas del mazo de tareas hasta que encuentres una con un nivel de dificultad de uno junto al símbolo correspondiente al número de miembros de tu tripulación. Coloca esta carta de tarea boca arriba en el centro de la mesa (v. *página 8 del reglamento*).
- El jugador con la carta de submarino de valor cuatro toma la ficha de capitán y decide si quiere aceptar la tarea. Si no la acepta, debe pasar, prosiguiendo en sentido horario hasta que alguien acepte la tarea, que debe quedar asignada antes de que vuelva a llegar al capitán (v. *página 9 del reglamento*).
- La ronda empieza cuando vuestro capitán juega la primera carta. No olvidéis que podéis comunicaros con las fichas de sonar. ¡Probadlo! (v. *páginas 5 a 7 del reglamento*).
- Si la partida termina sin que el propietario de la tarea la haya completado, tenéis que volver a jugar la misión. Si la completáis, ¡ya estáis preparados para el diario de navegación! (v. *página 10 del reglamento*).

Ya podéis registrar a vuestra tripulación en la página dos del diario de navegación, leer el prólogo y empezar vuestro viaje con la misión 1. Si os encontráis con símbolos nuevos durante el viaje, podéis buscarlos en el reglamento.

FACTIBILIDAD

Lo primero, un buen consejo: no des por sentado que las tareas serán fáciles. Descubrirás que vas mejorando con cada partida, y cada contratiempo te enseñará algo que mejorará tu comprensión y tu habilidad. Pero las misiones tenderán a ser cada vez más complicadas. Por tanto, recomendamos encarecidamente que se jueguen en el orden especificado. Las cartas pueden quedar repartidas de muchas y muy variadas maneras, por lo que siempre es posible que una misión os resulte sorprendentemente fácil o inesperadamente difícil, debido sencillamente al reparto de las cartas.

Seguramente, también te encontrarás en situaciones en las que mirarás las cartas que te quedan en la mano y pensarás que no puedes completar la misión. Resiste a la tentación de decírselo a los demás tripulantes o de revelar tus cartas. Muy a menudo, se pasa por alto algún detalle, se olvida algo, o se juzga de forma apresurada. En tal situación, simplemente jugad las bazas restantes; no tardareis mucho y puede que incluso acabe en victoria.

No obstante, también puede suceder que una misión no se pueda completar con éxito con las tareas desplegadas. En ese caso, pensad cómo habéis llegado a esta situación y si podríais haberla evitado. Si, por ejemplo, dejasteis al último miembro de la tripulación la tarea «Ganaré la baza con cualquier dos» cuando ese tripulante no tenía un dos en la mano, o no estábais atentos, o aceptasteis un riesgo demasiado grande. Eso significa que la misión ha fracasado.

Regla de oro para intentos fallidos:

Si una misión fracasa tras haber asignado las cartas de tarea, solo es un intento fallido si hubiérais podido evitar la situación. De lo contrario, cambiad las cartas de tarea de acuerdo con la situación, o barajad y volved a asignar de nuevo las cartas de juego.



Antes de la primera baza de cada intento de misión, se puede enviar una señal de socorro. La ficha de señal de socorro se coloca mostrando su cara activa, y la casilla de señal de socorro de la misión en curso se rodea con un círculo.

Ten cuidado con las **combinaciones de tareas imposibles**.

Si, por ejemplo, se han desplegado las tareas «Ganaré la primera baza» y «Ganaré las dos primeras bazas», y tienen que asignarse a dos tripulantes distintos, se trata, obviamente, de una combinación imposible. En tal caso, vuelve a mezclar en el mazo la tarea revelada más recientemente y sustitúyela por una tarea del mismo nivel de dificultad. En cambio, si se despliegan suficientes tareas para que ambas puedan quedar asignadas a un mismo tripulante, la situación es factible y, por tanto, no se puede sustituir una tarea.

Por último, en algunas tareas submarinas, hay una o dos disposiciones que hacen imposible el éxito de la misión, sin importar quién asume la tarea. Esto está indicado en las propias cartas y/o en el reglamento. En ese caso, simplemente baraja todas las cartas de juego y vuelve a repartirlas. En un caso así, no tenéis que anotar un intento adicional.

Como puedes ver, hay que sopesar las posibilidades y los riesgos, y evaluar la factibilidad de la misión al asignar las tareas.

MECÁNICA DE AYUDA: SEÑAL DE SOCORRO

Al inicio de cada misión, después de haber repartido todas las cartas y asignado las tareas, pero antes de que cualquier tripulante comunique algo, podéis enviar una señal de socorro al buque oceanográfico. Para ello, coloca la ficha de señal mostrando su cara activa (boya). Decidid entre todos si queréis aprovechar esta forma opcional de asistencia.

activa



inactiva



Inmediatamente después, en el diario de navegación, rodea con un círculo la casilla de señal de socorro de la misión en curso. Seguidamente, cada tripulante debe pasar una carta de su mano a su vecino. Sin embargo, ¡no se pueden pasar cartas de submarino! Decidid entre todos si queréis pasar las cartas hacia la izquierda o hacia la derecha. ¡Todos deben pasar la carta en la misma dirección! Incluso podéis usar este recurso para convertir con anticipación tareas imposibles en factibles. A continuación, empieza la misión, siguiendo las reglas habituales.

La señal de socorro permanece activa hasta que hayáis completado la misión en curso. Al margen de cuántos intentos necesitéis, al iniciar cada intento podéis pasar una carta al tripulante que tenéis a vuestro lado izquierdo o derecho. Incluso si decidís no hacerlo, la ficha permanece activa. La ficha no se da la vuelta de nuevo hasta que empecéis una nueva misión.

Después de cada misión exitosa, anotaréis en el diario de navegación la cantidad de intentos que habéis necesitado para conseguirlo. Si la casilla de señal de socorro de esa misión está rodeada con un círculo, tendréis que incrementar en una dicha cantidad.

Utilizad esta ayuda como creáis conveniente. Si queréis que el conjunto de la aventura sea algo más fácil, podéis usarla de buen principio, desde el primer intento. Sin embargo, cada misión también puede ser completada sin usar la señal de socorro.

Si la señal de socorro ha sido activada, cada tripulante puede pasar una carta de su mano a su vecino. ¡No se pueden pasar cartas de submarino!

O todos los tripulantes pasan una carta, o ninguno puede hacerlo. Todos deben pasarla en la misma dirección.

La ficha de señal de socorro permanece activa hasta que la misión en curso se complete con éxito. Esto impone un único incremento en uno del número de intentos para esa misión.

TODAS las misiones pueden completarse sin la señal de socorro. ¿Estáis preparados para ese reto?

CARTAS DE TAREA

Una carta de tarea solo se aplica al tripulante que la seleccionó.

Cada tripulante deja frente a él y boca abajo las bazas que ha ganado.

Las cartas de juego ganadas para una tarea pueden colocarse boca arriba bajo la carta de tarea.

Cada carta de tarea describe una tarea a completar. Una carta de tarea solo se aplica al tripulante que la seleccionó. Las tareas se completan ganando las bazas apropiadas. Una baza, y por tanto todas las cartas de esa baza, la gana el tripulante que ha jugado la carta más alta del color en juego, o la carta de submarino de mayor valor. Cada tripulante deja frente a él y boca abajo las bazas que ha ganado.

Cuando ganas una baza con las cartas que son necesarias para completar una tarea, puedes colocar dichas cartas boca arriba, debajo de la correspondiente carta de tarea. De ese modo, no tienes que memorizar qué parte de una tarea ya has completado. Una vez completada la tarea, también deberías poner boca abajo estas cartas.



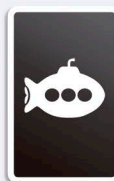
4 azul



2 de submarinos



cualquier carta rosa



cualquier carta de submarino



cualquier 7

En las cartas de tarea, las cartas se muestran de forma simplificada. Las cartas multicolor solo se refieren a las cartas azules, verdes, amarillas o rosa, nunca a las cartas de submarino.



Estas cartas de tarea muestran cartas que deben ser ganadas. Si se muestran varias cartas, no tienen que ganarse todas en la misma baza. Algunas de estas tareas también presentan una condición adicional que hay que cumplir.

Con estas tareas, debes ganar varios valores o tipos de carta especificados. **«Exactamente»** significa que, al final de la misión, tienes que haber ganado exactamente el número especificado de cartas. **«Como mínimo»** significa que puedes ganar un número mayor de cartas, pero no inferior.

Con estas tareas, tienes que usar ciertas cartas para ganar una baza o cartas específicas. Ten en cuenta que la tarea de submarino no puede completarse si un tripulante tiene en la mano todas las cartas de submarino y las cartas que hay que ganar. En tal caso, baraja todas las cartas de juego y vuelve a repartirlas. Esto no se considera una misión fallida.

Con estas tareas, al finalizar la misión, no puedes tener ninguna carta de los valores o tipos mostrados entre las cartas que hayas ganado.

Estas tareas especifican cuáles de las primeras y/o últimas bazas tienes que ganar, o no, durante la misión. **«Solo»** significa que no puedes ganar más bazas que las especificadas.

Estas tareas especifican cuántas bazas tienes que ganar. **«Exactamente»** significa que, al finalizar la misión, tienes que haber ganado exactamente el número de bazas indicado. No importa qué bazas son o cuándo se ganan. **«Seguidas»** significa que tienes que ganar el número de bazas indicado, inmediatamente una detrás de otra. No importa si el número total de bazas es mayor, o si las ganas en la misma secuencia de bazas.





En estas tareas, lo que importa es la cantidad de bazas que ganas en comparación con las de otros tripulantes. El capitán no puede elegir en ningún caso la tarea de comparación con el capitán.

En estas tareas, lo que importa son los valores de las cartas de color en la baza. El valor total de la baza debe ser igual, mayor, o menor que el valor total especificado. Los valores especificados pueden variar dependiendo del número de tripulantes. También hay tareas donde los valores individuales de la baza tienen que ser mayores o menores que determinado número. Para completar estas tareas, en la baza no puede haber ningún submarino.

Para estas tareas, examinas las cartas que tienes en la mano y calculas cuántas bazas puedes ganar con ellas al finalizar la misión. Apunta esta cantidad, ya sea de forma pública o privada, dependiendo de la baza. La tarea solo queda completada si, al finalizar la misión, tu predicción ha sido correcta.

Para estas tareas, debe ganarse una misma cantidad de cartas de dos colores específicos, ya sea en una misma baza a tu elección o en total al finalizar la misión. En cualquier caso, al menos debe ganarse una carta de cada uno de los colores especificados.

Para estas tareas, al final de la misión, debes tener en la mano más cartas de un color específico que de otro color específico. Está permitido que la cantidad de cartas del color más pequeño sea cero, en cuyo caso, con tener una sola carta del color mayor, es suficiente.

Para estas tareas, se deben ganar todas las cartas de un color determinado, o al menos una carta de cada color. Las cartas de submarino intervienen en estas tareas.

Estas tareas requieren que ganes una baza cuyas cartas solo tengan valores pares o impares. Para ganar estas bazas, no puede haber cartas de submarino en la baza.

Estas tareas se completan si, al final de la misión, el tripulante en cuestión no ha abierto una baza con los colores especificados. Todos los colores especificados son cruciales. Abrir una baza significa siempre jugar la primera carta de una baza.

SÍMBOLOS DEL DIARIO DE NAVEGACIÓN

Corrientes

Si una misión muestra este símbolo, vuestras comunicaciones se han visto alteradas y solo disponéis de comunicación parcial. Cuando queráis comunicaros, colocad una carta de vuestra mano de la forma habitual, cumpliendo una de las tres condiciones (carta más alta, única o más baja de ese color que tengas en la mano). Sin embargo, no se puede poner la ficha de sonar en la carta. En lugar de ello, se le da la vuelta a la ficha por su cara roja y se coloca al lado de la carta. Los demás tripulantes deberán intentar deducir la información que está siendo transmitida.

Narcosis de nitrógeno

Si una misión muestra este símbolo, coloca en el centro de la mesa dos fichas de sonar menos que el número de tripulantes que están jugando. Es decir, los tripulantes



Usa una carta para comunicarte, pero no puedes ponerle una ficha de sonar.



Retira dos fichas de sonar. Las restantes están disponibles para el conjunto de la tripulación.



Roba una carta de color al azar para determinar las reglas de comunicación.



Determina uno o dos tripulantes que se encargarán inmediatamente de todas las tareas. Todas las tareas deben quedar asignadas después de una ronda de preguntas.

Con dos tripulantes, cada uno debe asumir al menos una tarea, repartiendo el resto como prefieran.

no disponen de su propia ficha. Cuando alguien quiere comunicarse, toma una de esas fichas de sonar, sin discutirlo o anunciarlo, e inmediatamente establece la comunicación según las reglas habituales. Si hay dos o más fichas de sonar en el centro de la mesa, un tripulante también puede comunicarse varias veces (o simultáneamente). Una vez usadas todas las fichas de sonar, no se pueden realizar más comunicaciones.

Terreno desconocido

Si una misión muestra este símbolo, roba una carta de color al azar antes de repartir las cartas. El valor de esa carta determina el tipo de comunicación permitida en esta misión: **1,2,3** significa reglas de comunicación normal; **4,5,6** significa reglas de corrientes; y **7,8,9** significa reglas de narcosis de nitrógeno. Si robas una carta de submarino, roba otra carta. Vuelve a mezclar las cartas robadas con las demás antes de repartir.

Misiones en tiempo real

Esto te permite jugar la misión en tiempo real. El número del símbolo indica el nivel de dificultad general. Una vez asignadas las tareas, fija el tiempo en un dispositivo temporizador a tu elección. No se pueden jugar cartas ni establecer comunicaciones antes de que el temporizador se ponga en marcha. Si el tiempo se agota antes de completar la misión, habéis fracasado.

No tenéis que jugar en tiempo real si no queréis.

En tal caso, simplemente asignad las tareas de la forma habitual, pero, dependiendo de la misión, habrá restricciones de comunicación o un mayor grado de dificultad.

Las misiones 14, 15 y 16 solo requieren de un tripulante.

El capitán pregunta a cada jugador, en sentido horario, si quiere presentarse voluntario. A cada tripulante solo se le pregunta una vez, y cualquier respuesta que no sea «Sí» o «No» está **estrictamente** prohibida. El tripulante que acepte recibirá inmediatamente todas las tareas. La misión 26 requiere de dos tripulantes; así que el capitán pregunta hasta obtener

el segundo «Sí». Una vez decididos ambos tripulantes, estos pueden dividirse las tareas entre ellos como prefieran. Sin embargo, cada tripulante debe quedarse al menos con una tarea.

En cada una de estas cuatro misiones, las tareas deben asignarse después de una ronda de preguntas. En la misión 26, si hay cuatro jugadores y los dos primeros responden «No», el tercer tripulante y el capitán tendrán que asumir las tareas.

Selección de tareas abierta

Si una misión muestra este símbolo, podéis hablar abiertamente entre vosotros sobre cómo distribuir las cartas de tarea, pero no podéis revelar las cartas que tenéis. Discutid quién se queda cada tarea y asignadlas en consecuencia. La asignación de tareas no tiene por qué ser equitativa; incluso un único tripulante puede asumirlas todas, como si fuera un pulpo.

PARTIDA DE DOS JUGADORES

Aunque solo seáis dos, podéis sumergiros en las profundidades marinas sin problema. Basta con aplicar en las misiones las siguientes reglas especiales:

1. Separa la carta de submarino de valor 4.
2. Con las 39 cartas de juego grandes restantes, se colocan siete boca abajo formando una fila, una al lado de otra. Seguidamente, se coloca una fila adicional de siete cartas boca arriba formando una fila sobre las primeras siete cartas ocultas.
3. Vuelve a barajar el submarino de valor 4 con las cartas restantes y repártelas, equitativamente y boca abajo, entre ambos tripulantes; cada uno dispondrá de 13 cartas.
4. Cada jugador coloca delante de él una carta de recordatorio y una ficha de sonar, mostrando la cara verde.
5. La ficha de señal de socorro se coloca boca abajo.
6. Baraja las 96 cartas de tarea pequeñas y forma un mazo de cartas boca abajo.

Pon en marcha el temporizador después de asignar las tareas.



Discutid la asignación de tareas que preferáis y repartidlas en consecuencia.



En una partida de dos jugadores, se dispone una doble fila de 14 cartas para representar a Nojar como tercer tripulante.

El capitán elige las tareas y juega las cartas por Nojar. Ambas cosas las decide sin posibilidad de discusión.

En una partida de dos jugadores, el papel de capitán sigue correspondiendo al jugador que dispone de la carta de submarino de valor 4. Los deberes del capitán siguen siendo los mismos (iniciar la selección de tareas, abrir la primera baza, y seguir cualquier regla especial de las misiones, si es aplicable).

Adicionalmente, el capitán asume también la labor de la administración de Nojar, un sistema de inteligencia artificial que siempre os acompañará en vuestra aventura. Está representado por una doble fila de 14 cartas que ofrece soluciones a cada situación que pueda presentarse. Como Nojar es un ente incorpóreo, el capitán debe tomar decisiones en su lugar. Tratad a Nojar como un tercer tripulante y decidid dónde debe «sentarse». Por tanto, en lo referente a las cartas de tarea, se aplicarán siempre las reglas para tres tripulantes. Sin embargo, durante el turno de Nojar, el capitán decide siempre cuál de las cartas descubiertas debe jugarse en la baza. Así pues, el segundo tripulante no puede discutirlo. Incluso al elegir cartas de tarea, el capitán decidirá cuáles asumirá Nojar, o si pasa, según sea el caso.



Ejemplo de la zona de juego de Nojar al iniciarse una misión.

Solo se pueden jugar las cartas boca arriba de Nojar.

Nojar solo puede jugar cartas que están boca arriba. Una carta que está boca abajo solo se puede revelar una vez que se haya jugado la carta boca arriba que tiene encima, pero solo después de completar la baza, nunca durante la misma.

CONSEJOS

- No comunicarse también es una forma de comunicación. Esto significa que, muchas veces, cuando nadie se comunica, puedes intentar ganar tus tareas directamente.
- En la mayoría de las veces, es más fácil ganar una carta que no tienes en tu mano. Esto es especialmente cierto para las cartas de valor bajo.
- Con los submarinos, se pueden ganar fácilmente cartas de un color que no se tiene en la mano.
- No olvidéis que el cuatro de submarinos siempre gana una baza, pues es la carta de mayor valor del juego. Excepción: si es la carta que queda y no es jugada en una partida de tres jugadores.
- Ser capaz de completar varias tareas de golpe vale su peso en oro. Tenedlo en cuenta al elegir vuestras tareas.
- Si se tiene en la mano el ocho y el nueve de un color, es preferible comunicar el ocho como la carta más baja que el nueve como la más alta.



Thomas Sing vive en la ciudad universitaria de Constanza, en la Alemania Meridional. Hace unos años, este licenciado en economía puso una tienda con unos amigos, lo cual le permite dedicar tiempo suficiente a sus aficiones: las matemáticas, la señorita Lupun y, por supuesto, crear juegos. En su época de estudiante, Thomas Sing ostentó el récord mundial de Ludo, entrando así en el libro Guinness de los récords.

Con *La tripulación* y *La tripulación: Misión Mar Profundo*, ha logrado combinar los populares mundos de los juegos de bazas y de los juegos cooperativos de una manera fascinante y totalmente original.

El autor y el editor quieren agradecer a todos los que han participado en la creación de este juego, cuya creatividad ha contribuido a que ahora tengas en las manos *La tripulación: Misión Mar Profundo*. Especialmente a Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts, Christian Sachseneder, Alexandra Kunz y el equipo editorial de Kosmos.

Un agradecimiento especial va para Klaus, Ralf y Volker, siempre dispuestos a internarse en mundos desconocidos.

Autor: Thomas Sing
Ilustración: Marco Armbruster
Diseño gráfico: Sensit Communication
Edición: Kilian Vosse
Desarrollo de producción técnica: Monika Schall

De esta edición:
Producción editorial: Xavier Garriga
Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

KOSMOS

© 2021 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
kosmos.de



DEVIR

www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rossello 184
08008 Barcelona

RESUMEN DE REFERENCIAS



Tu carta rosa
más alta.

Tu única carta
amarilla.

Tu carta verde
más baja.

Comunicación:

Está permitida la comunicación a través de la ficha de sonar, una vez asignadas las tareas, solo una comunicación por tripulante y por intento de misión, pero nunca durante una baza. Las cartas de submarino no pueden ser comunicadas en ningún caso. La ubicación de las fichas de sonar no se puede cambiar, incluso si el mensaje deja de ser cierto.

Corrientes:

Usa una carta para comunicarte del modo habitual, pero sin ponerle una ficha de sonar.



Narcosis de nitrógeno:

Retira dos fichas de sonar. Las demás están disponibles para el conjunto de la tripulación.



Selección de tareas abierta:

Debatid abiertamente entre vosotros cómo distribuir las cartas de tarea.



Misiones en tiempo real:

Solo puede responderse «Sí» o «No» a la pregunta del capitán. El que acepta, asume todas las tareas. No se permite revelar nada relacionado con lo que tienes en la mano. Si se agota el tiempo antes de completar la misión, fracasáis.



Terreno desconocido:

Roba una carta de color al azar:



Recuerda:

- Siempre que sea posible, se deben seguir las cartas de submarino de apertura de baza.
- El capitán siempre elige la primera tarea y abre la primera baza.
- Un jugador puede pasar de una tarea solo en el caso de que haya menos cartas de tarea que tripulantes.
- Solo puedes revisar la baza ganada más reciente.
- Las cartas ganadas durante una baza para completar una tarea pueden dejarse boca arriba bajo la carta de tarea.
- Si una misión fracasa, volved a intentar la mismas tareas, o robad tareas nuevas del mazo.