

LA ISLA DEL TESORO

⚙️ Marc Paquien

✍️ Vincent Dutrait

2 a 5 jugadores | 10 años en adelante | 45 minutos

Sinopsis del juego

La Isla del Tesoro permite a los jugadores participar en la búsqueda del tesoro en un terreno completamente abierto. Uno de los jugadores encarna a Long John Silver que ha sido encarcelado por su tripulación, ¡ya que Long John oculta información sobre el paradero de su valioso tesoro! Los demás jugadores representan a sus piratas amotinados interrogando a Long John en su celda con la esperanza de descubrir el lugar donde está escondido el ansiado cofre. Pero cuidado, Long John puede engañar fácilmente a los otros piratas, ya que tiene su propia agenda: escapar y recuperar lo que es legítimamente suyo.

Objetivo del juego

Long John Silver: ¡tiene que escapar y recuperar su tesoro antes que los piratas!

Los piratas: ¡cada pirata quiere ser el primero en encontrar el tesoro de Long John Silver!

Pasaje de la novela
"La Isla del Tesoro"

Me parece haber oído que conoces bien las reglas
—contestó Silver desdeñosamente—. Pero por si no es así, voy a recordártelas. Estoy aquí sentado porque soy vuestro capitán, y recuerda que lo soy hasta que me hagáis todos los cargos y yo pueda contestar; y mientras eso suceda, esa Marca negra no vale ni una gallega. Después, ya veremos.
Oh, no te apures por eso —replicó George, que sabemos lo que hacemos. Has sido tú quien ha hecho picadillo a esta tripulación, y no tendrás el descaro de negarlo. No, John Silver, te hemos calado; tú estás de acuerdo con el enemigo, y eso es grave.



El viejo Ben te acompañará a lo largo de este reglamento para darte valiosos consejos.



Componentes



Resumen de Juego

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PÁGINA 4

El jugador que juega como Long John Silver toma sus componentes del juego.
Los otros jugadores eligen a su pirata y toman sus componentes del juego.

FASE DE PREPARACIÓN PÁGINA 4

- 1) Long John elige la ubicación de su tesoro.
- 2) Da una Pista de distrito a cada pirata.
- 3) Roba 3 Pistas iniciales.
- 4) Roba tantas Pistas de Brújula como el número de piratas + 3.

SECUENCIA DE JUEGO..... PÁGINA 6

Al comienzo de cada turno de juego, Long John Silver mueve el último marcador de Orden de Turno al siguiente espacio disponible en el calendario.

- 1) Si un evento está presente en la fecha correspondiente, se resuelve de inmediato.
- 2) Luego, el pirata cuyo marcador de Orden de Turno ha sido movido realiza tantas Acciones como estrellas impresas en el espacio del calendario. Las posibles acciones son:

- ☞ Movimiento a Caballo (6 millas).
- ☞ Movimiento a pie (3 millas) y búsqueda pequeña. *
- ☞ Búsqueda grande. *
- ☞ Verificación.
- ☞ Brújula.
- ☞ Al galope.
- ☞ Habilidad especial.

*Cuando un pirata realiza una búsqueda, hay 3 resultados posibles:

- 1) El Tesoro se encuentra y el pirata gana la partida.
- 2) El Tesoro no se encuentra, pero Long John decide dar una ficha de Cofre al pirata.
- 3) El Tesoro no se encuentra y el pirata no obtiene nada.

LA FUGA DE JOHN SILVER PÁGINA 9

Cuando se alcanza el último espacio del calendario, Long John escapa de inmediato:

- ☞ La partida se reanuda en el sentido de las agujas del reloj comenzando con Long John Silver.
- ☞ Long John solo tiene una acción de movimiento a Caballo (6 millas) por turno.
- ☞ Los piratas realizan 2 acciones por turno como se indica arriba.

Si Long John llega al Tesoro antes que los piratas, gana la partida.

—Silver había sido acusado de jugar con dos barajas, de procurar una paz por separado que lo salvara a él solo, de sacrificar los intereses de la tripulación y, en una palabra, de todo aquello que, realmente, era lo que estaba haciendo. A mí me parecía un juego tan evidente, que no podía ni imaginar cómo aplacar a aquel motín. Pero Silver era capaz de imponerse a todo. Los insultó de forma irrepetible; les dijo que era necesario que yo hablase con el doctor; les hizo casi tragarse el plano de la isla, y entonces les preguntó si había alguno capaz de estropear el pacto precisamente en el instante en que casi había conseguido el tesoro.

Resumen de Pistas

Long John Silver tiene a su disposición varios tipos de Pistas que, bajo determinadas condiciones, debe proporcionar a los piratas.

PISTAS DE DISTRITO PÁGINA 5

PISTAS INICIALES PÁGINA 6

PISTAS DE MARCA NEGRA PÁGINA 6

MARCADORES DE INFORMACIÓN (FAROL Y VERDAD) PÁGINAS 6-7

FICHAS DE COFRE PÁGINA 8

PISTAS DE BRÚJULA PÁGINA 9



Preparación de la Partida

- 1 El tablero de juego que representa la Isla del Tesoro se coloca en el centro de la mesa por el lado que los jugadores elijan.
- 2 El tablero del calendario se coloca al lado del extremo sur de la isla en el lado que corresponde al número de jugadores.
- 3 Las Pistas Iniciales, las Pistas de Marca Negra y las Pistas de Brújula se mezclan por separado y se sitúan cerca del tablero de juego.
- 4 El compás, las dos plantillas de búsqueda, la regla, las dos brújulas y una mini-regla se colocan al alcance de los jugadores.
- 5 Elegid a un jugador que encarne a Long John Silver. Él debe sentarse en el extremo sur del Tablero de juego, junto al calendario y tomar:
 - ✂ El rotulador negro,
 - ✂ El Cofre, las 6 fichas de Cofre y la ficha de Tesoro
 - ✂ La miniatura de Long John Silver y las 2 fichas de "Farol" de información que, a continuación, coloca en los espacios correspondientes del Calendario,
 - ✂ pone su pantalla frente a él y esconde detrás de ella:
 - Su Mini-mapa y una mini-regla,
 - Las 6 fichas de "Verdad" de información,
 - Las 11 Pistas de Distrito.
- 6 Los jugadores piratas toman cada uno:
 - ✂ una miniatura de pirata,
 - ✂ un rotulador correspondiente al color de cada miniatura,
 - ✂ una pantalla correspondiente al color de una de sus miniaturas,
 - ✂ la hoja de Personaje correspondiente a la pantalla elegida,
 - ✂ el marcador de Orden de Turno correspondiente a su color de pantalla,
 - ✂ un Mini-mapa para esconderlo detrás de su pantalla,
 - ✂ una hoja de notas.

*En una partida, a 2 jugadores, el jugador pirata toma dos miniaturas más y sus marcadores correspondientes.**

*En una partida a 3 jugadores, cada uno de los dos piratas toma una miniatura más y sus rotuladores correspondientes.**

**Las pantallas, hojas de Personaje, marcadores de Orden de Turno, Mini mapas y hojas de notas de estas miniaturas extra no se usan en la partida.*

- 7 Empezando con el jugador sentado a la derecha de Long John Silver, y a partir de él en orden de turno anti horario, cada pirata coloca su marcador de orden de Turno en el área de Calavera libre a la izquierda del 1 de Junio del tablero de Calendario.



Para tu primera partida, te recomiendo que escojas al jugador más experimentado de tu grupo de juego para representar a Long John Silver.

Fase de preparación

1) POSICIONES INICIALES DE LOS PIRATAS.

Cada jugador pirata coloca su miniatura en su posición inicial y traza un círculo con su rotulador uniendo los puntos que rodean a su miniatura.



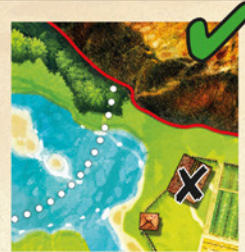
La posición inicial de cada pirata viene anotada en el interior de cada pantalla de jugador.



2) ENTERRANDO EL TESORO

Una vez que las miniaturas se encuentran en sus posiciones iniciales, Long John Silver esconde su tesoro en la Isla. Para ello, marca la localización del tesoro dibujando una pequeña cruz negra en su Mini-mapa. Puede escoger cualquier localización excepto:

- ✗ dentro del círculo de "2 millas" que rodean a las posiciones iniciales de los piratas.
- ✗ las áreas restringidas marcadas por una línea roja.
- ✗ sobre cualquier línea de puntos.



El tesoro está en el bosque. Esta localización es válida.



El Tesoro está en un área restringida de montaña. Esta localización no es válida.



El Tesoro está a caballo entre dos áreas diferentes de bosque y montaña. Esta localización no es válida.

3) PISTAS DE DISTRITO

Cada Pista de Distrito permite a los jugadores eliminar uno de los once distritos de la Isla cuando estén buscando el Tesoro. Los Piratas deben mantener sus pistas en secreto; no pueden mostrárselas o darles información a los demás jugadores. Long John Silver esconde boca abajo tras su pantalla la Pista de Distrito que corresponde con el distrito donde ha escondido el Tesoro. Luego baraja las demás Pistas de Distrito boca abajo, roba la primera, la mira y se la entrega al jugador de su izquierda. Long John Silver repite este proceso en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada pirata haya recibido una Pista de Distrito.

CUIDADO: No hay que mezclar NUNCA la Pista del Distrito que contiene el Tesoro con las demás Pistas de Distrito que se reparten.

La zona negra con la ilustración de calavera indica que el Tesoro NO está en ese Distrito.



Long John Silver puede escribir en su Mini-mapa las pistas que entrega a cada jugador indicando sus iniciales.

4) PISTA INICIALES

Long John Silver roba 3 Pistas Iniciales.

5) PISTAS DE BRÚJULA

Long John Silver roba tantas Pistas de Brújula como el número de piratas + 3 y devuelve el resto a la caja.

Secuencia de Juego

Una partida de La Isla del Tesoro se juega en varios turnos hasta que un jugador (un pirata o John Silver) encuentra el Tesoro.

Long John Silver y los piratas juegan de manera diferente:

- ✦ Long John Silver actualiza y resuelve los eventos del Calendario. Además, responde a las preguntas de los jugadores piratas cuando realizan una acción de búsqueda y preguntan si el Tesoro ha sido encontrado.
- ✦ Cada día, un pirata diferente juega una serie de acciones definidas por el Calendario.

Un turno consta de los siguientes pasos:

- ✦ Actualizar el Calendario (*Long John Silver*),
- ✦ Evento de Calendario, si corresponde (*Long John Silver*),
- ✦ Elegir y resolver acciones (*Piratas*).

1) ACTUALIZAR EL CALENDARIO

Long John Silver mueve el marcador de Orden de Turno colocado en el espacio de Calendario de fecha más antigua al siguiente espacio disponible. Luego le dice al pirata involucrado que puede preparar sus acciones.



Ejemplo:

Long John Silver mueve el marcador de orden de Turno del jugador rojo, ya que es el último marcador en el Calendario. Hay un evento en el siguiente espacio disponible, por lo que Long John Silver debe resolverlo de inmediato.

Una vez que se resuelve el evento, el jugador rojo puede realizar una acción de su elección, ya que el espacio del calendario tiene una estrella.

2) EVENTO DE CALENDARIO

Si el marcador de Orden de Turno se coloca en un espacio con un evento, Long John Silver tiene que resolver este evento antes de que el pirata pueda realizar su (s) acción (es).



Pista Inicial

Long John Silver elige y juega una Pista Inicial de su mano.



Marcador de Información "Farol"

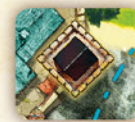
Long John Silver recupera un marcador de Información de "Farol" del tablero del Calendario y lo coloca detrás de su pantalla. Puede usar este marcador más tarde cuando deba jugar una Pista Inicial o una Pista de Marca Negra.

Prisión



El propietario del marcador de Orden de Turno que está en el evento Prisión elige una de las 8 torres impresas en el tablero de juego y coloca la miniatura de John Silver en ella.

Los piratas pueden discutir juntos dónde colocar la miniatura, pero es el pirata activo el que toma la decisión final.



La Marca Negra

Long John Silver elige y revela una Pista de Marca Negra de su mano.



Pista de Marca Negra

Long John Silver elige y revela una Pista de Marca Negra de su mano.



Fuga

¡Long John Silver se escapa! (Ver página 10.)

PISTAS INICIALES Y PISTAS DE MARCA NEGRA

Cuando Long John Silver juega una Pista Inicial o una Pista de Marca Negra, sigue estos pasos:

- Juega una Pista y un Marcador de información.
- Dibuja la información en el Tablero de juego (si es necesario).
- Roba una nueva Pista del mismo tipo.

A) Jugar una Pista y un Marcador de información

Long John Silver elige una Pista de su mano y la juega boca arriba en el primer espacio disponible más a la izquierda del calendario y coloca un marcador de información boca abajo debajo de esa Pista, (en la primera Pista debe ser un marcador de "Verdad").

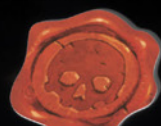
Hay dos tipos de marcadores de información: "Farol" o "Verdad".

- ✦ Si elige un marcador de información de "Verdad", la Pista que da tiene que ser correcta, no puede mentir: los piratas tienen en cuenta esta sugerencia al buscar el Tesoro.
- ✦ Si elige una ficha de información de "Farol", la Pista que da puede ser correcta o incorrecta: los piratas no deben tener en cuenta esta Pista al buscar el Tesoro.

Nota: Después de dar la primera Pista los marcadores de información se juegan boca abajo, los piratas pueden consultarlos mediante la acción especial de Verificación (consulte la página 8).

ADVERTENCIA: Si Long John Silver tiene dudas sobre una Pista que debe dar, puede pedir a los piratas que cierren los ojos para verificar la información directamente en el Tablero de juego.

Ejemplo de Pista de Marca Negra:



Trasera



Farol



Verdad



Algunas Pistas muestran un icono de cofre y son más ventajosas para Long John Silver. Por cada Pista de este tipo, que Long John Silver quiera jugar, debe haber dado previamente una ficha de Cofre a un pirata (ver fichas de Cofre en página 8).



Si Long John Silver tiene en algún momento una mano de 3 Pistas con Icono de Cofre, puede mostrarlas a los piratas y barajarlas de nuevo en el mazo de Pistas correspondiente para robar otras tres nuevas Pistas.

B) Dibuja la información en el tablero de juego

Algunas Pistas iniciales y Pistas de Marca Negra requieren que Long John Silver dibuje información usando su rotulador en el Tablero de juego. Cuando sea el caso, Long John es el único jugador que tiene permitido hacer estas marcas y debe usar las herramientas proporcionadas por el juego (compás, brújula o regla) para hacerlo.



Ejemplo:

Long John Silver juega la Pista de Marca Negra llamada "Distancia". Escoge una miniatura e indica que ésta se encuentra entre 5 y 8 millas del Tesoro. Después dibuja esa información en el tablero usando el compás.

C) Roba una nueva Pista del mismo tipo

Long John Silver roba una nueva Pista inicial o Pista de Marca Negra dependiendo de la que haya jugado previamente.

3) ELEGIR ACCIONES

Durante su turno, un pirata elige una de sus miniaturas y realiza 1 o 2 acciones de su elección, dependiendo de la cantidad de estrellas mostradas en el espacio del Calendario en el que se encuentre su marcador de orden de turno.

Hay dos tipos de acciones:

- A) Acciones normales,
- B) Acciones especiales.

En las **partidas de 2 o 3 jugadores**, cada pirata juega con varias miniaturas. Durante su turno, los piratas deben escoger una de sus miniaturas para realizar su (s) acción (es). Podrán utilizar las acciones especiales descritas en su hoja de personaje, incluso si la miniatura con la que están actuando es diferente.

A) Acciones Normales

Hay tres tipos de acciones normales:

- Movimiento a caballo,
- Movimiento a pie y búsqueda pequeña,
- Búsqueda grande.

• Movimiento a caballo



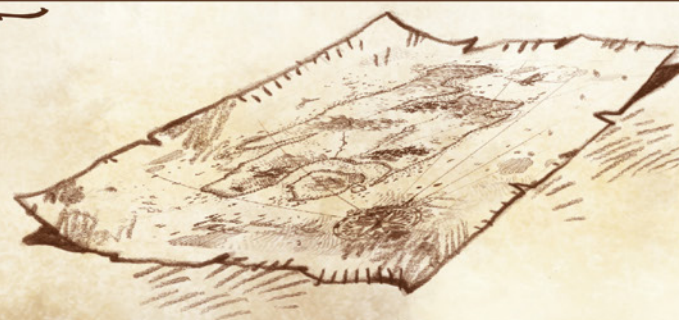
Un movimiento a caballo permite que una miniatura se mueva hasta 6 millas. El jugador toma la regla y traza una línea en el tablero de juego, comenzando desde su ubicación actual (la cruz), siguiendo estas instrucciones:

- ✦ La regla no se puede mover mientras se dibuja la línea,
- ✦ Está prohibido atravesar o detenerse en áreas restringidas (rodeadas por un trazo rojo).

Una vez que se dibuja la línea, el jugador marca el final de la línea con una cruz, lo que indica su nueva ubicación. Luego desplaza su miniatura a esta nueva cruz.



Las líneas dibujadas durante la partida no deben de ser borradas en ningún momento, excepto si se requiere expresamente por algún efecto. Todos los movimientos deben de ser dibujados y se usarán para resolver algunas pistas.



• Movimiento a pie y búsqueda pequeña.



& El jugador puede resolver 1 movimiento a pie y 1 búsqueda pequeña en el orden de su elección.

- Movimiento a pie

Un movimiento a pie sigue las mismas reglas que un movimiento a caballo, pero solo alcanza una distancia de hasta 3 millas.

- Búsqueda pequeña

Esta acción permite al jugador buscar el Tesoro en el tablero utilizando la plantilla de búsqueda pequeña. El jugador coloca la plantilla en el tablero de juego con la siguiente restricción:

- ✦ La cruz que señala la ubicación actual de la miniatura debe de encontrarse claramente dentro de la plantilla.



La cruz no está dentro de la plantilla; esta búsqueda no es válida.

Entonces se traza un círculo por el interior de la plantilla y se pregunta a Long John Silver si el Tesoro está escondido dentro de este círculo. Long John Silver no puede mentir.

- ✦ **Si el círculo contiene o toca la ubicación del Tesoro:** ¡el Tesoro ha sido descubierto! Long John Silver guarda en secreto la ficha del Tesoro en el Cofre y luego le da el Cofre al pirata que realizó la búsqueda. ¡Este pirata ha ganado la partida! Si Long John tuviera alguna duda, igualmente debe declarar que se ha encontrado el Tesoro.
- ✦ **Si el círculo no contiene la ubicación del Tesoro:** el Tesoro no se ha encontrado. Hay dos opciones que Long John Silver puede realizar: puede, simplemente, decirle al pirata que ha fracasado o puede meter en el cofre una ficha de cofre pirata.

FICHAS DE COFRE

Las fichas de Cofre proporcionan una pequeña ventaja a un Pirata, pero permiten a Long John Silver elegir una Pista más ventajosa en el futuro. Long John nunca está obligado a dar una ficha de cofre.

Cuando Long John entregue una ficha de cofre debe de tacharla de su Mini Mapa para llevar el control de cuántas Pistas con icono de Cofre puede jugar (Ver página 7).



Long John Silver ha tachado dos iconos de Cofre en su Mini-mapa, de manera que puede jugar hasta dos pistas con icono de Cofre.



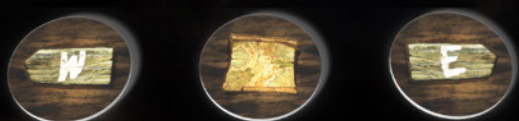
Las fichas de Cofre son de un único uso y se dan a los piratas cuando una de sus búsquedas no ha tenido éxito (ver búsqueda pequeña más arriba).

Hay dos clases de fichas de Cofre:

- ✦ Fichas de Objeto que permiten una acción adicional durante el turno del pirata y luego se descartan.



- ✦ Fichas de Información que proporcionan información secreta sobre la localización del Tesoro.



• Búsqueda grande



Una acción de búsqueda grande sigue las mismas reglas que una búsqueda pequeña, pero utiliza la plantilla de búsqueda grande.



Los círculos trazados en el tablero no deben de borrarse durante el desarrollo de una partida salvo que se indique así por alguna razón. Todas las búsquedas deben de dibujarse; de esta manera se marcan las áreas donde ya se han buscado, y esto puede ser útil para algunas Pistas.



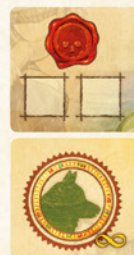
Ejemplo:

- 1 Jaime hace una búsqueda grande y le pregunta a Long John Silver si descubrió el Tesoro.
- 2 Silver comprueba si el tesoro ha sido encontrado comparándolo con su Mini-mapa y resuelve que Jaime no ha encontrado el Tesoro.
- 3 Silver puede decirle a Jaime que no encontró el Tesoro, pero como Silver tiene dos Pistas con un icono de Cofre en su mano, decide darle a Jaime el cofre con una ficha de Cofre en su interior para poder jugar una de esas dos Pistas más tarde.

B) Acciones Especiales

Cada pirata tiene sus propias acciones especiales como se indica en su Hoja de Personaje.

Algunas acciones tienen una o varias casillas a su lado que indican que esta acción solo puede ser utilizada un cierto número de veces. Cuando un jugador realiza este tipo de acción, debe tachar una de las casillas vacías en su Hoja de Personaje. Cuando todas las casillas de una acción estén tachadas, esta acción ya no podrá ser utilizada durante el resto de esa partida. Las acciones Especiales con un símbolo de infinito no están limitadas pero cuentan como una acción cada vez que se usan.



• Verificación



El pirata puede mirar un marcador de Información de los que haya jugado Long John Silver en el tablero del Calendario.

El pirata no puede mostrar ese marcador a los otros piratas, aunque puede decirles qué es lo que ha visto (pero puede mentir).

• Al Galope



El pirata puede moverse a cualquier parte del tablero de juego, excepto a áreas restringidas.

El pirata dibuja una cruz en cualquier lugar del tablero de juego para indicar la nueva ubicación y sitúa allí su miniatura.

El pirata no traza una línea para vincular su ubicación anterior a la nueva.

• Brújula



Un jugador puede elegir esta acción para obtener información sobre la ubicación del Tesoro.

Para hacer esto, coloca la Brújula Grande alrededor de su miniatura, alineándola con el Norte en el tablero de juego.

Long John Silver elige una Pista de Brújula de su mano y se la da a ese jugador.

La Pista que proporcione debe ser veraz. El jugador pirata guarda la pista detrás de su pantalla y no puede enseñarla o decirles a los otros jugadores lo que es. Finalmente, el jugador pirata puede usar la brújula pequeña para marcar esta información en su Mini-mapa.

PISTA DE BRÚJULA



Las dos zonas que contienen una calavera indican que el Tesoro NO se encuentra en esas dos direcciones.

Silver había sido acusado de jugar con dos barajas, de procurar una paz por separado que lo salvara a él solo, de sacrificar los intereses de la tripulación y, en una palabra, de todo aquello que, realmente, era lo que estaba haciendo. A mí me parecía un juego tan evidente, que no podía ni imaginar cómo aplacaría aquel motín. Pero Silver era capaz de imponerse a todo. Los insultó de forma irreplicable; les dijo que era necesario que yo hablase con el doctor; les hizo casi tragarse el plano de la isla, y entonces les preguntó si había alguno capaz de estropear el pacto precisamente en el instante en que casi había conseguido el tesoro.

• Habilidades especiales

Cada pirata tiene al menos una habilidad especial que se describe a continuación:



Rey Jorge



Anne puede usar su mono para buscar en un área remota: realiza una búsqueda pequeña en cualquier lugar del tablero de juego siguiendo todas las reglas de búsqueda pequeña sin tener en cuenta la ubicación de su miniatura.

Brújula



Anne puede usar la acción de Brújula dos veces durante la partida.



Catalejo



Olivier puede usar su catalejo para buscar en un área a distancia: realiza una Búsqueda grande en cualquier parte del tablero de juego siguiendo todas las reglas de búsqueda grande sin tener en cuenta la ubicación de su miniatura.

Pura sangre



Cuando juega un Movimiento a Caballo, Olivier puede realizar 2 movimientos de "6 millas" en su lugar de 1.



Fortuna



Cuando hace una búsqueda grande, puede trazar el círculo en el borde exterior de la Plantilla de búsqueda grande en lugar del círculo interno.



Pergaminos antiguos



Charlotte recibe 2 Pistas de Distrito adicionales del mazo. Long John Silver puede mirar ambas Pistas antes de dárselas.

RECORDATORIO: la Pista del Distrito que contiene el Tesoro nunca se baraja con las otras Pistas de distrito.

La Fuga de Long John Silver

Tan pronto como se coloque un Marcador de orden de Turno en el espacio de la huida de prisión del tablero del Calendario, John Silver escapa de su celda y los jugadores aplican inmediatamente las siguientes reglas:

- ✦ El tablero del Calendario ya no se utiliza.
- ✦ La partida se reanuda en el sentido de las agujas del reloj comenzando con Long John Silver.
- ✦ Los piratas tienen dos acciones por turno (como se muestra en el espacio de Huida).
- ✦ Long John Silver solo tiene una acción de movimiento a Caballo por turno. (Hasta 6 millas).



Ganar la partida con Long John Silver requiere un buen montón de agudeza mental y planificación. ¡Bien hecho viejo lobo de mar!

Si Long John Silver logra situar su miniatura en el Tesoro antes de que un pirata lo encuentre ¡gana la partida!

Final de la partida

Una partida de La Isla del Tesoro termina si sucede una de estas dos condiciones:

- ✦ Un pirata encuentra el Tesoro como resultado de acción de búsqueda y gana la partida.
- ✦ Long John Silver alcanza el Tesoro antes que los piratas y gana la partida.

AGRADECIMIENTOS:

Un tremendo abrazo al Sr. Stevenson por escribir La Isla del Tesoro, su creación eterna.

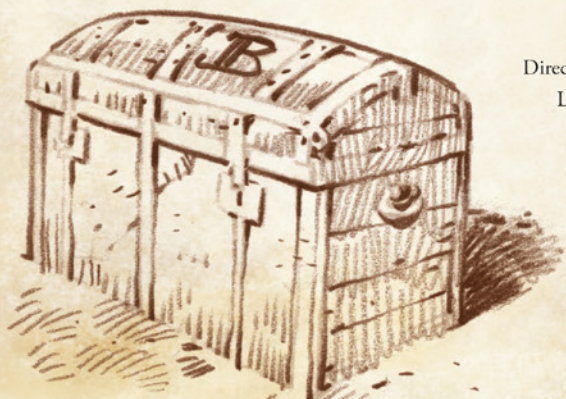
Laure, tu apoyo continuo me ayuda a seguir adelante: gracias.

Cédric Millet, una vez más estás vinculado a la génesis de este juego. Así que, una vez más: gracias amigo mío.

También me gustaría agradecer, en un orden cronológico aproximado a partir del verano de 2015:

A mi hermano Thomas, los miembros de Annecy Ludique, mi hermana Claire, Bruno Cathala, Laurent B, la Familia de Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina y Fabien, Alexis LG, el equipo de Essen, los miembros de JOCA Ginebra, Ben y Pierrelina, Philou C y Jérôme E, Matthew Dunstan, el couz Maiz, mi Pipich, en la cafetería: Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, y Antoine Bauza, y Bruno (otra vez), Aurel, Maxime y François, Thierry la belga, Lucie B, Mr. Actions en el Festival de Juegos de Cannes, Maël C, Christophe M.

Y a lo largo del proyecto, el Equipo Matagot, principalmente Hicham, Mathieu, Sabrina y Joseph. Para Côme, Juliette y Margaux.



Diseño del juego: Marc Paquien
Arte: Vincent Dutrait y Sabrina Tobal
Dirección artística: Camille Durand Kriegel
Línea editorial: Hicham Ayoub Bedran.
Jefe de proyecto: Joseph Foussat
Traducción: Servando Carballar
Producción en español: Raquel Puerto

Glosario

Miniaturas: el término “miniatura” se refiere tanto a la miniatura de Long John Silver como a las miniaturas de los piratas.

Nota: ten en cuenta que al comienzo de la partida, la miniatura de Long John Silver aún no está en el Tablero de juego y por lo tanto no puede ser designada como parte de un efecto a acción.

Jugador: El término “jugador” se refiere tanto a Long John Silver como a los Piratas.

Piratas: El término “piratas” se refiere a los jugadores oponentes de Long John Silver.

Detalles sobre la búsqueda del Tesoro

Dirección del tesoro: cuando se dibuja una pista en el Tablero de juego, puede ser verdadera o falsa dependiendo del Marcador de información que le haya asignado Long John Silver. Por lo tanto, no es posible deducir el área eliminada sin conocer la naturaleza del Marcador de información. Para recordar una Pista, puede ser útil dibujar pequeñas flechas dirigidas hacia el tesoro.

Por ejemplo, si una Pista indica que el Tesoro está a 8 millas de un pirata, traza un círculo de 8 millas alrededor de ese pirata y luego dibuja una pequeña flecha que apunte hacia el interior del círculo.



Primera Pista Inicial: ya que la primera pista de Long John Silver siempre es cierta, es posible deducir y representar las áreas eliminadas por esta Pista directamente en el Tablero de juego.

Descubrimiento del Tesoro: Si Long John Silver tiene alguna duda sobre la precisión de la búsqueda debe considerar el Tesoro como encontrado.

Tesoro en el borde de una pista: El Tesoro puede estar en el borde de una pista. Por ejemplo, si la pista está al norte de un pirata, puede estar en la línea que atraviesa la posición del pirata.

Mini-mapa: se recomienda anotar toda la información útil (ya sean notas o detalles verificados) directamente en el Mini-mapa, sin embargo, cualquier medida tomada en el tablero de juego siempre prevalece sobre el Mini-mapa.

Preguntas frecuentes

P1 : ¿Pueden los jugadores compartir información entre ellos? Está prohibido mostrar una Pista de Distrito, Pista de Brújula o Marcador de información a los demás jugadores, sin embargo, es posible discutir sobre ello y por supuesto, mentir.

P2 : ¿Puedo usar una acción “∞” dos veces en el mismo turno? Sí.

P3 : ¿Pueden las acciones especiales de Rey Jorge y Catalejo conseguir una victoria? Sí.

P4 : Si Long John Silver juega una pista con las palabras “si eso es imposible, dígalos”, ¿Puede él jugar una ficha de “farol” y mentir? Sí.

P5 : Si la plantilla de búsqueda cruza completamente un área restringida, ¿tiene en cuenta Long John Silver el área del otro lado? No solo el área que contiene la cruz se tiene en cuenta.

El área de búsqueda está cortada por la montaña.

La zona roja no es tenida en cuenta por Long John Silver para descubrir el Tesoro.



Aclaraciones a las Pistas



SEXTANTE

«POSICIONA LA BRÚJULA GRANDE SOBRE UNA MINIATURA DE TU ELECCIÓN. INDICA 3 DIRECCIONES. EL TESORO ESTÁ EN UNA DE ELLAS.»

Usa la brújula grande y dibuja las direcciones en el tablero.

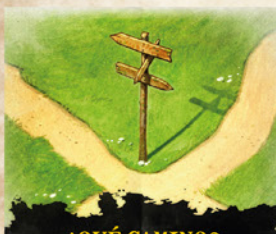


BRÚJULA

POSICIONA LA BRÚJULA GRANDE SOBRE UNA MINIATURA A TU ELECCIÓN. INDICA 2 DIRECCIONES. EL TESORO ESTÁ EN UNA DE ELLAS.

Usa la brújula grande y dibuja las direcciones en el tablero.

Long John Silver indica dos o tres direcciones independientes, (por ejemplo: Este/ Norte/ Noroeste).



¿QUÉ CAMINO?

DESIGNA 2 MINIATURAS. PARA CADA UNA DE ELLAS, INDICA SI SE MOVIERON MÁS CERCA O MÁS LEJOS DEL TESORO DURANTE SU ÚLTIMO MOVIMIENTO.

No puedes escoger una miniatura que haya usado el movimiento Especial Al Galope como último movimiento.



Para cada miniatura, comprueba si después de su último movimiento su posición actual está más cerca o más lejos del Tesoro.

Ejemplo: el jugador rojo se ha alejado del Tesoro, el jugador verde, en cambio, se ha acercado al Tesoro (Incluso si el verde no va en la dirección correcta).



TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS

DESIGNA DOS TORRES Y 1 MINIATURA PARA FORMAR UN TRIÁNGULO QUE CONTenga EL TESORO. SI FUERA IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja el triángulo en el tablero.



Long John Silver elige la Miniatura verde y dos torres negras para formar un triángulo que contiene la localización del Tesoro.



En esta situación, Long John Silver **no puede elegir ninguna miniatura** para formar un triángulo con dos torres negras dentro del cual se halle la localización del Tesoro. Él les dice a los piratas que es imposible.

- Torre negra
- Miniatura



ALTITUD

ELIGE UNA DE ESTAS TRES DECLARACIONES. EL TESORO SE ENCUENTRA A MÁS DE:

- 4 MILLAS DEL VOLCÁN
- 2 MILLAS DE AGUAS PROFUNDAS
- 5 MILLAS DEL TEMPLO EN RUINAS

Marca el área escogida dibujando una línea discontinua en la zona del tablero correspondiente.

Cuando Long John Silver juega la Pista "Altitud", debe dibujar la zona seleccionada como se muestra en el mapa de la ilustración.



Línea de puntos correspondiente a las 5 millas alrededor del Templo en Ruinas.



Línea de puntos correspondiente a 4 millas alrededor del Volcán.



Línea de puntos correspondiente a 2 millas de las aguas profundas.



DEDUCCIÓN

INDICA 2 TIPOS DE ZONAS QUE NO CONTIENEN EL TESORO:

- LAGOS Y AGUA DULCE
- EDIFICIOS Y RUINAS
- BOSQUES Y ÁRBOLES

Chequea el mapa en la página 11 del reglamento.

Cuando Long John Silver juega la Pista "Deducción", puede comprobar en el mapa ilustrado aquí para verificar la localización exacta del tesoro. Si el tesoro está **en la frontera entre 2 zonas**, Long John no pueden designar ninguna de estas 2 zonas. Indica una y la zona que no toca el Tesoro. Ejemplo: si el Tesoro está exactamente entre un bosque y un edificio, Long John no puede elegir ninguna de esas dos zonas. Debe de elegir Agua dulce y luego bosque O Edificios.



- : Área restringida
- : Agua dulce y lagos
- : Edificios y ruinas
- : Bosques y árboles

Aclaraciones a las Pistas



MANUSCRITO

REVELA DOS PISTAS DE DISTRITO A TU ELECCIÓN A TODOS LOS PIRATAS.

Coloca las pistas de Distrito sobre esta pista. Si juegas un marcador de Información de "farol", puedes jugar la pista de Distrito que contiene el tesoro.

Las dos Pistas de Distrito reveladas deben ser elegidas entre las que no hayan sido repartidas en la Preparación de la Partida.



SEÑUELO

LOCALIZA EN SECRETO LA MINIATURA MÁS CERCANA AL TESORO.

NÓMBRALA Y NOMBRA A CUALQUIER OTRA MINIATURA DE TU ELECCIÓN SIN DECIR CUÁL ES CUÁL.



La miniatura verde es la más cercana al Tesoro. Long John Silver anuncia: "La miniatura verde y la roja".



UNAS POCAS MILLAS MÁS

DESIGNA UNA MINIATURA QUE ESTÉ A MÁS DE 6 MILLAS DE DISTANCIA DEL TESORO. SI ESO ES IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja un círculo de 6 millas alrededor de la miniatura en el tablero.

En el poco probable caso de que todas las miniaturas de hallen a 6 millas o menos del Tesoro. Long John Silver debe decirlo.



VASTA EXTENSIÓN

DESIGNA UNA MINIATURA QUE SE HALLA A 8 MILLAS O MENOS DEL TESORO. SI ESO ES IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja un círculo de 8 millas alrededor de la miniatura en el tablero.

Si todas las miniaturas están a más de 8 millas de distancia del Tesoro, Long John Silver debe decirlo así.



ILUSIÓN

LOCALIZA EN SECRETO UNA MINIATURA QUE SE ENCUENTRE A MENOS DE 4 MILLAS DE DISTANCIA DEL TESORO. NÓMBRALA Y NOMBRA TAMBIÉN CUALQUIER OTRA MINIATURA DE TU ELECCIÓN, SIN DECIR CUÁL ES CUÁL. SI ESO ES IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja un círculo de 4 millas en el tablero, alrededor de las miniaturas designadas.

Si todas las miniaturas están a más de 4 millas del Tesoro, Long John Silver debe decirlo así, (sin nombrar, claro, a ninguna miniatura).



ACERCÁNDOSE

DESIGNA UNA MINIATURA QUE SE ENCUENTRE ACTUALMENTE A 6 MILLAS O MENOS DE DISTANCIA DEL TESORO. SI ESO ES IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja un círculo de 6 millas en el tablero, alrededor de la miniatura designada.

Si todas las miniaturas están a más de 6 millas del tesoro, Long John Silver debe decirlo así.



NO PIERDAS EL NORTE

2 o 4 JUGADORES: ELIGE 1 MINIATURA
3 o 5 JUGADORES: ELIGE 2 MINIATURAS.

PARA CADA UNA, INDICA SI EL TESORO ESTÁ AL NORTE O AL SUR DE SU POSICIÓN.

Por cada una, traza una línea de Este a Oeste a través de su posición en el tablero.

La indicación puede ser la misma o diferente para cada miniatura: el tesoro puede estar al norte de las dos miniaturas, al sur de las dos miniaturas o al norte de una miniatura y sur de la otra.



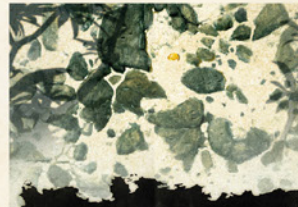
LORO

2 o 3 JUGADORES: REVELA DOS PISTAS ADICIONALES DE DISTRITO AL AZAR, A TODOS LOS PIRATAS.

4 o 5 JUGADORES: CADA PIRATA REVELA SU PISTA DE DISTRITO A SUS DUEÑOS VECINOS. (CHARLOTTE ELIGE SOLO A UNO).

Coloca un marcador de Información "Verdad" boca arriba bajo esa pista.

Para 2-3 jugadores: La Pista del Distrito que contiene la localización del Tesoro no puede ser revelada. Esta Pista es siempre cierta, puede ser útil marcar el distrito revelado en el tablero de juego.



INSTINTO

INDICA SI EL TESORO SE ENCUENTRA A 1 MILLA O MENOS DE UN ÁREA DE BÚSQUEDA O NO.

Si el tesoro se encuentra, exactamente, a 1 milla de distancia de un área de búsqueda, considera que está a menos de 1 milla de distancia.



Para este ejemplo, no se debe de dibujar círculos de 1 milla alrededor de cada área de búsqueda ya que sería demasiado tedioso. Long John Silver simplemente hace un chequeo antes de contestar. Si tuviera alguna duda, debería responder: Sí.



DISTANCIA

DESIGNA UNA MINIATURA. INDICA LA DISTANCIA ENTRE ELLA Y EL TESORO: DE 4 A 7/5 A 8/7 A 9 MILLAS. SI ESO ES IMPOSIBLE, DÍLO.

Dibuja los 2 círculos correspondientes alrededor de la miniatura designada.



Long John Silver dice a los jugadores que el Tesoro está entre 4 y 7 millas de distancia de la miniatura verde.



CONFESIÓN

CADA PIRATA PUEDE HACERTE UNA PREGUNTA QUE PUEDA SER RESPONDIDA POR UN SÍ O NO. ELIGE Y RESPONDE PÚBLICAMENTE A UNA DE ESTAS PREGUNTAS.

Juega un marcador de Información tras responder a esta pregunta.

Ejemplo de pregunta: ¿Soy yo el más cercano al Tesoro? Long John Silver debe decir a todos los piratas a cuál de las preguntas está respondiendo y, luego, indicar si la respuesta es Sí o No. Los piratas pueden acordar hacer todos la misma pregunta.



EN TUS NARICES

SEÑALA LA MINIATURA QUE HAYA PASADO MÁS CERCA DEL TESORO.

Considera únicamente las líneas de movimiento dibujadas y las cruces. Ignora las áreas de búsqueda circulares.



Según las líneas de movimiento la miniatura roja es la que ha pasado más cerca del Tesoro.

Fichas de Tesoro

Realiza un movimiento adicional de 7 millas en tu turno.



Realiza una acción adicional a tu elección durante tu turno.



Realiza una Búsqueda pequeña adicional durante tu turno.



El Tesoro se encuentra al Oeste de la posición actual de la miniatura que realizó la búsqueda.



Dibuja en tu Mini-mapa una línea del norte al sur pasando por la posición actual de tu miniatura. Quita de tus búsquedas el área que queda al Este de esta línea.

El Tesoro se encuentra al Este de la posición actual de la miniatura que realizó la búsqueda.



Dibuja en tu Mini-mapa una línea del norte al sur pasando por la posición actual de tu miniatura. Quita de tus búsquedas el área que queda al Oeste de esta línea.

El Tesoro no está en el Distrito donde la miniatura ha realizado la búsqueda.



Anula el distrito donde está actualmente tu Pirata marcándolo en tu Mini-mapa.