



Creado por:
☠ Shane Steely & Jared Tinney ☠

Ilustrado por:
☠ FELIDEUS ☠

"Piratas Al Agua" es un juego basado en "Walk the plank!" © 2016 Mayday Games, Todos los derechos reservados

Introducción

Los jugadores representan los peores piratas de la tripulación de un barco. El capitán os ha reunido porque sois todos demasiado vagos y demasiado estúpidos para que os merezcáis vuestra parte del ron y del botín. Debido a la escasez de piratas, el capitán está dispuesto a mantener a dos de vosotros en la tripulación. Para probar que sois dignos de ello, tendréis que luchar entre vosotros, intentando empujar a los piratas del resto de jugadores por la borda mientras intentáis manteneros vivos vosotros.

Los dos últimos piratas que logren sobrevivir ganan el juego.

Contenido

- 1 loseta de barco
- 3 losetas de plancha
- 1 loseta de Kraken
- 1 token de salida con el favor del capitán
- 15 fichas de pirata (3 de cada color)
- 1 ficha de pirata fantasma
- 50 cartas (10 cartas de 5 colores)

Créditos

Edición original: Mayday Games, Inc.
Edición española: Tranjis Games, S.L.
CIF: B-87478038. Avda. de los Almendros 40, 28522, Rivas, Madrid.
Diseño del Juego: Shane Steely y Jared Tinney
Diseño gráfico: Guillermo Bruno
Traducción: Cristina Pamplona





50 Cartas



Kraken



1 Token con el favor
del capitán

1 Loseta de barco



15 Fichas de pirata



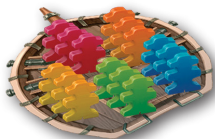
1 Ficha de pirata
fantasma



3 Losetas de
plancha

Preparación


1. Coloca la loseta de barco y extiende las 3 losetas de plancha en el borde de la nave para crear la plataforma. Coloca la loseta del Kraken al final de la plataforma, como indica la imagen.
2. Cada jugador elige un color, toma las cartas y las fichas de ese color, y coloca todas sus fichas en el barco.
3. Arbitrariamente, elegid al jugador que comience la partida y entregadle el token del favor del capitán.



Mecánica Del Juego

El juego se desarrolla en una serie de rondas. Al comienzo de cada una de ellas, **cada jugador elige tres cartas y las coloca boca abajo** en el orden que quiere jugarlas.

Una vez todos hayan elegido sus cartas, el jugador con el token del favor del capitán **gira su primera carta y lleva a cabo la acción** que aparece en ella; se debe realizar la acción de la carta siempre que sea posible. Después, el siguiente jugador a la izquierda del que comenzó la partida, en sentido a las agujas del reloj, juega su primera carta y así hasta dar la vuelta a la mesa de jugadores. Una vez todos hayan jugado su primera carta de esta manera, **el proceso se repite** para la segunda y la tercera carta.

Cuando todas las cartas han sido jugadas, los jugadores **las recuperan**, a excepción de aquellas con el símbolo , que no pueden ser jugadas dos rondas seguidas.

Mecánica del Juego

Por último, el jugador con el token del favor del capitán lo pasa, en sentido contrario a las agujas del reloj, al jugador que tiene a su derecha, comenzando la siguiente ronda. Esto significa que el jugador que jugó último en la ronda anterior, comienza la siguiente. (Recordad que el juego seguirá yendo en sentido a las agujas del reloj).

Los jugadores a los que no les queden piratas vivos **son eliminados del juego**. Tras perder su último pirata, no pueden jugar más cartas ni en esta ni en la siguiente ronda. Las cartas “Derecha/Izquierda” se utilizan, saltando a los jugadores eliminados, contra el siguiente jugador superviviente. El juego continúa hasta que solo queden dos piratas (o menos), o hasta que sólo queden piratas de un color. Cuando se de alguna de estas condiciones, se siguen jugando todas las cartas bocabajo de los jugadores restantes hasta completar la ronda en curso.

Al final de la última ronda, **aquellos jugadores con piratas supervivientes ganan el juego** y el capitán les perdonará la vida. Un jugador puede ganar en solitario si de uno a tres piratas de un mismo color sobreviven para contar la historia. Dos jugadores pueden ganar si a cada uno de ellos le queda un pirata vivo. Si nadie tiene piratas supervivientes, sois sin duda los peores piratas de la flota- ¡Nadie gana!



Algunas cartas tienen el **símbolo de una calavera**; estas cartas **no pueden ser jugadas dos rondas seguidas**. Al final de una ronda en la que uno o más jugadores usen una de estas cartas, han de ser dejadas a un lado, bocarriba, para que el resto de jugadores sepa qué cartas no pueden ser jugadas en la ronda siguiente. Han de dejarse al margen incluso si no tienen efecto. Cualquier carta que quedara al margen en la ronda anterior, vuelve a tu mano.

Moverse “un espacio” significa moverse hacia una de las losetas de plancha o al propio barco. Cualquier pirata que vaya de la última loseta de plancha al Kraken es considerado muerto y eliminado para el resto de partida. Cualquiera o todos los piratas pueden estar en una sola loseta de plancha o en la del barco. **Siempre has de realizar las acciones de las cartas** si es posible, incluso si no te benefician en ese momento. Recuerda, sois los piratas más estúpidos de la tripulación – ¡puede que incluso accidentalmente empujes a un amigo o te caigas de la plataforma tú mismo!

Cartas

Empujón a tu izquierda + Empujón a tu derecha

Uno de tus piratas empuja a otro pirata que pertenezca al jugador que esté sentado a tu izquierda o tu derecha (dependiendo de la carta). El pirata empujado se mueve un espacio hacia la casilla de Kraken, pudiendo incluso caer en ella. Has de tener a uno de tus piratas en la misma loseta que el pirata al que quieres empujar. Si hay varias losetas en las que tú y el jugador a tu derecha/izquierda tengáis piratas, puedes elegir a qué pirata empujar. Si no hay ninguna loseta que contenga tu pirata y el de otro jugador, esta carta no tiene efecto. Estas cartas saltan a los jugadores eliminados; esto significa que, si solo quedan dos jugadores, “Empujón a tu derecha” y “Empujón a tu izquierda” tienen el mismo efecto. Nunca afectan al jugador que jugó la carta.

Empujón a cualquiera

Similar a “Empujón a tu derecha” y “Empujón a tu izquierda”, esta carta te permite empujar a cualquier pirata que se encuentre en tu misma loseta, moviéndole un espacio hacia el Kraken. Si el único pirata que puedes empujar es uno de los tuyos, has de hacerlo. (Por ejemplo, esto puede suceder cuando todos tus piratas están en la misma loseta sin ningún pirata contrincante). Esta carta no tiene efecto si tu pirata está solo en una loseta de plancha.

Extender la plancha + Acortar la plancha

Estas cartas modifican el número de losetas de plancha en el juego. “Extender la plancha” añade una loseta de plancha entre la última y el Kraken. Puede haber un máximo de tres losetas de plancha. No tiene efecto si ya hay tres losetas de plancha en juego. “Acortar la plancha” retira la última loseta de plancha cercana al Kraken, cualquier pirata en ese espacio cae al océano y muere en el acto. Siempre ha de haber al menos una loseta de plancha en juego, así que esta carta no tiene efecto cuando solo queda una loseta de plancha.



Cartas



Vamos al agua + Vamos al barco

“Vamos al agua” te permite mover uno de tus piratas junto con cualquier otro (incluido uno tuyo) que se encuentre en tu misma loseta, hacia el Kraken. “Vamos al barco” tiene el efecto opuesto, moviendo a tu pirata y a otro (incluso uno tuyo) de vuelta al barco un espacio. Para utilizar estas cartas ha de haber otro pirata en el lugar en el que estás ejecutando la acción. En otras palabras, estas acciones no pueden ser efectuadas por un pirata que se encuentre solo en una loseta.



Dando tumbos

Mueve cualquiera de tus piratas un espacio de vuelta al barco o hacia el Kraken. Si todos tus piratas están en el barco, uno ha de moverse hacia la primera loseta de plancha.



No quiero morir!

Mueve cualquiera de tus piratas uno o dos espacios hacia el barco. A diferencia de “Dando tumbos”, esto no tiene ningún efecto si todos tus piratas ya están en el barco.



¡A la carga!

Uno de tus piratas se mueve un espacio hacia el Kraken y empuja a cualquier otro pirata que se encuentre en esa loseta un espacio hacia la muerte. Si no hay nadie a quien empujar, tu pirata se mueve de todos modos, pero sin hacer nada más. Si los únicos piratas en esa loseta son tuyos, has de empujar a uno de ellos. También puedes sencillamente saltar de la plataforma hacia el Kraken con esta carta porque, ya sabes, eres estúpido.

**Fíjate en el símbolo a pie de carta: sólo puedes jugar esta carta como tu segunda o tercera carta del turno. “¡A la carga!” No tiene efecto si es la primera carta del turno.*

Ficha fantasma

El primer jugador eliminado puede jugar la Ficha Fantasma. Aunque el fantasma no puede empujar a otro jugador hacia el Kraken, puede hacer daño empujando a los piratas que se encuentran en el barco hacia la primera loseta de plancha.

1. La ficha fantasma entra en juego en la loseta de barco y no puede abandonarla.
2. La ficha fantasma se descarta de todas sus cartas a excepción de “Empujón a tu izquierda”, “Empujón a tu derecha” y “Empujón a cualquiera”.
3. Al comienzo de cada ronda, la ficha fantasma elige una carta de sus tres cartas de “empujón” y la coloca bocabajo como siempre. Antes de que la primera carta de la ronda sea expuesta, la ficha fantasma declara cuando será jugada la carta fantasma, que será en el turno regular durante la 1ª, 2ª o 3ª carta, permitiendo al fantasma jugar una sola carta por ronda.

Ejemplo: Juan, Elisa, Lucía y Carlos están jugando a Piratas al agua. Elisa fue eliminada la primera y ahora es el jugador fantasma. Elisa coloca la carta “Empujón a tu izquierda” bocabajo frente a ella mientras que el resto de jugadores colocan sus tres cartas en frente de ellos. Elisa declara que la jugará como 2ª carta. Juan tiene el token del favor del capitán y juega su primera carta. Elisa es saltada ya que su carta será jugada cuando las segundas cartas sean expuestas. Lucía juega, seguida por Carlos. Juan juega su segunda carta, ahora Elisa juega su carta. Elisa no juega ninguna carta cuando las terceras cartas son expuestas.

4. La carta “Empujón a cualquiera” tiene el icono de la calavera, así que se deja aparte, bocarriba al final de la ronda en la que es jugada, y regresa en la siguiente.
5. En un juego de cinco participantes, el segundo jugador eliminado también puede jugar como ficha fantasma, permitiendo a dos fichas fantasmas jugar una carta cada una.

