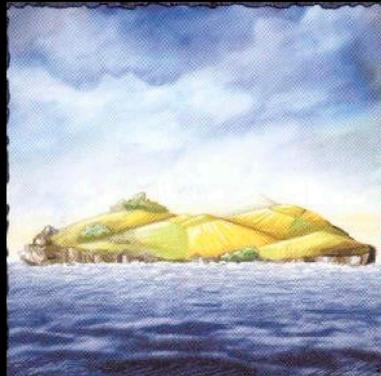




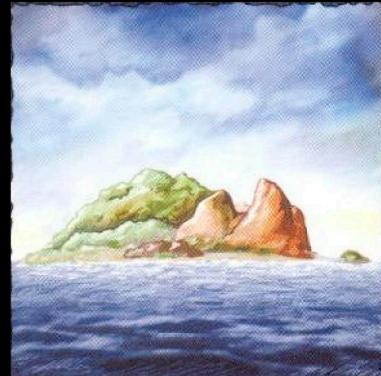
DESPEÑAFRÍOS


 I II III 
 5 2 2 4



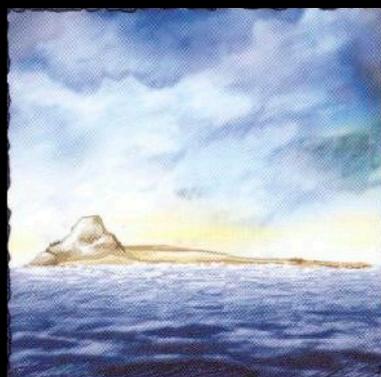
COSTA DEL SOL


 I II III 
 3 1 1 2



ARRECIFE ROJO


 I II III 
 4 2 2 3



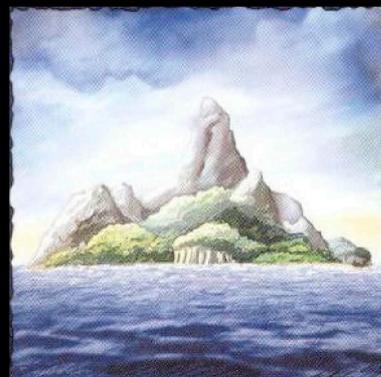
LENGUA CHICA


 I II III 
 6 3 2 4



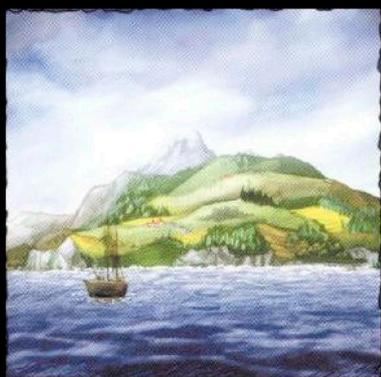
ROCA HELADA


 I II III 
 6 4 3 5



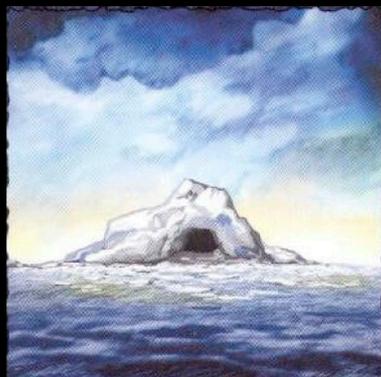
ISLA DEL MONO


 I II III 
 2 1 1 2



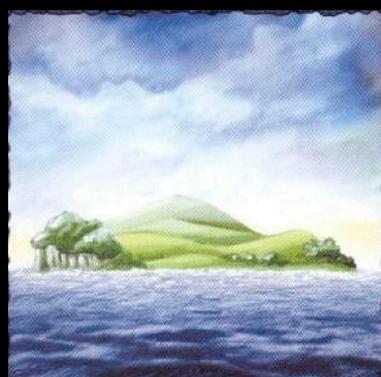
CABO MONTAÑOSO


 I II III 
 4 3 2 5



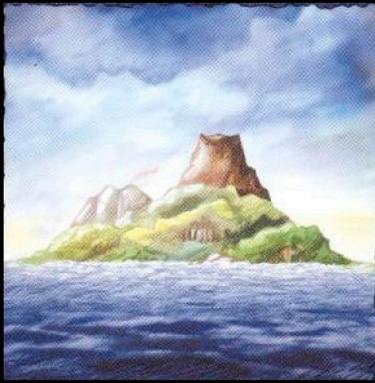
CAVERNA HELADA


 I II III 
 3 2 1 3

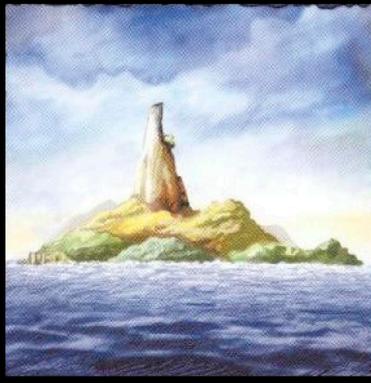


COSTA VERDE

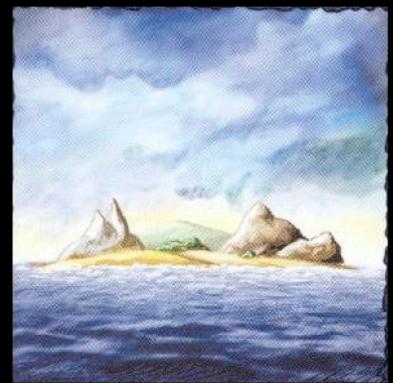

 I II III 
 5 3 2 4



NIDO DE PIRATAS



DEDAL



CABO ARENOSO



VARIANTE PIRATA



En esta versión se añaden la carta pirata y el barco pirata. La carta pirata se baraja en la pila de cartas y el barco pirata se coloca en la isla "Nido de piratas".

Tan pronto como un jugador en la fase de oferta de mercancías juegue la carta pirata, el barco pirata navegará. Se moverá contra reloj tantas islas como cartas conserve en la mano el jugador que jugó la carta pirata. El jugador jugará con esas cartas.

Si el barco pirata alcanza el barco mercante (o pasa sobre él), todas las mercancías serán robadas: todas las mercancías jugadas serán descartadas junto con la carta pirata. Esto también se aplica a las cartas de un jugador que ha pasado. Ahora la ronda continúa con normalidad.

Si el barco mercante alcanza al barco pirata (o pasa sobre él) durante su viaje, no ocurre nada.

ESQUEMA 2

CARTAS DE ISLAS



Tipo de mercancía que puede ser vendida por puntos de victoria

Puntos de victoria para el jugador con más Rubies

Puntos de victoria para el Capitán o el Amotinado

Tabla de Puntos:

I	II	III
2	1	0

1 jugador ha jugado más Rubies: 2 Puntos de Victoria

2 jugadores han jugado más Rubies: 1 Punto de Victoria

3 jugadores han jugado más Rubies: 0 Puntos de Victoria



Lado Activo Lado Pasivo

ESQUEMA 0

SIMBOLOS

					Tipos de mercancías
					Cualquier mercancía
					Punto de conflicto
					Puntos de victoria
					Puntos de victoria para el Capitán o el Amotinado
					Puntos de victoria adicionales para el contra maestre que el capitán debe ceder
					Aliado con el Capitán
					Aliado con el Amotinado
					Neutral

PERSONAJES



Capitán: Comienza los turnos, gana Victoria por Navegar, paga al Contra maestre.



Contra maestre: +1 Victoria si no hay Motín, aporta 1 Conflicto adicional a su bando, recibe la paga del Capitán.



Amotinado: Si el Motín tiene éxito, se proclama Capitán y gana Victoria por Navegar.



Grumete: Si el Motín tiene éxito, gana +2 Victoria.



Mercader: si empata una venta, gana el máximo de Victoria (columna "I")



Estibador: roba 3 cartas adicionales y luego descarta las 3 que elija.

PERSONAJES



Capitán: Comienza los turnos, gana Victoria por Navegar, paga al Contra maestre.



Contra maestre: +1 Victoria si no hay Motín, aporta 1 Conflicto adicional a su bando, recibe la paga del Capitán.



Amotinado: Si el Motín tiene éxito, se proclama Capitán y gana Victoria por Navegar.



Grumete: Si el Motín tiene éxito, gana +2 Victoria.



Mercader: si empata una venta, gana el máximo de Victoria (columna "I")



Estibador: roba 3 cartas adicionales y luego descarta las 3 que elija.

LA RONDA

- Fase 1 Paga del Capitán (0-3)
- Fase 2 Oferta de Mercancía
 - Jugar Mercancía
 - Pasar y coger Personaje
- Fase 3 Revelar Personajes/Destinos
- Fase 4 Motín (si hay Amotinado)
- Fase 5 Anotar Victoria
- Fase 6 Navegar. Activar Isla.
- Fase 7 Descarte
- Fase 8 Robar hasta tener 5 cartas.
- Fase 9 Devolver Personajes
- Fase 10 Iniciar nueva Ronda

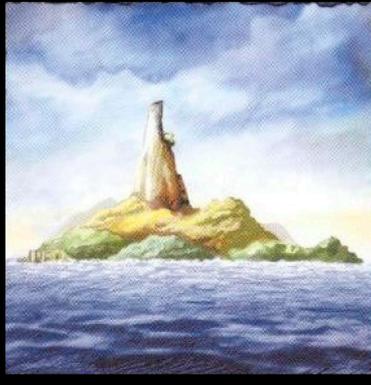
4 jugadores: 8 Rondas
3 jugadores: 9 Rondas
(la partida termina tras la Fase 5)



CABO ARENOSO


I II III 

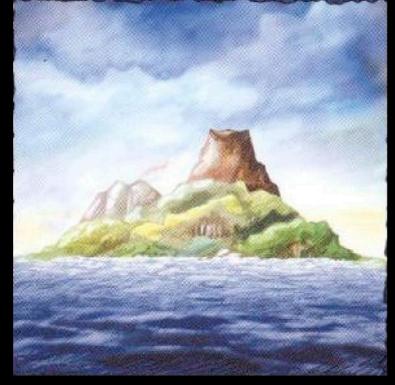
 4 2 1 3



DEDAL


I II III 

 2 1 0 2



NIDO DE PIRATAS


I II III 

 4 3 2 5

CONFLICTO (x6)



CONFLICTO (x6)

CONFLICTO (x6)



CONFLICTO (x6)

CONFLICTO (x6)



CONFLICTO (x6)

CONFLICTO (x6)



CONFLICTO (x6)

CONFLICTO (x6)



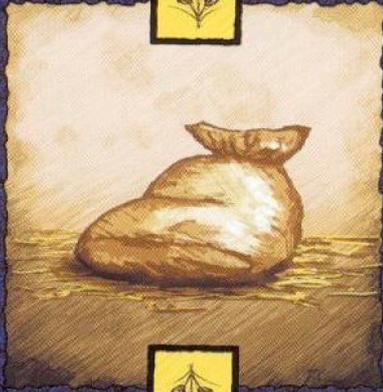
CONFLICTO (x6)

CONFLICTO (x6)



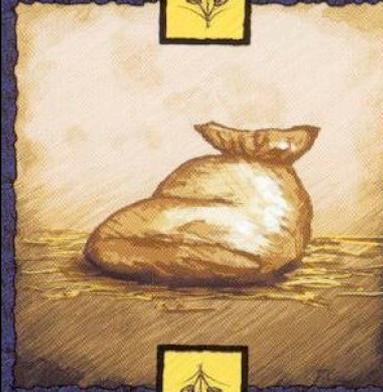
CONFLICTO (x6)

TRIGO (x8)



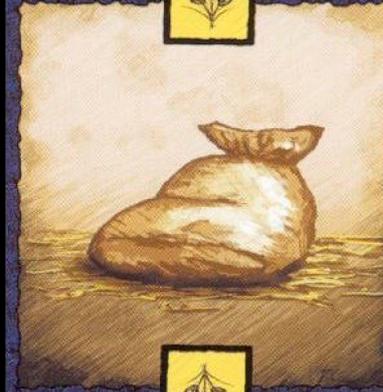
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



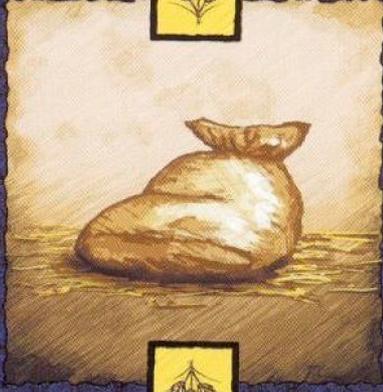
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



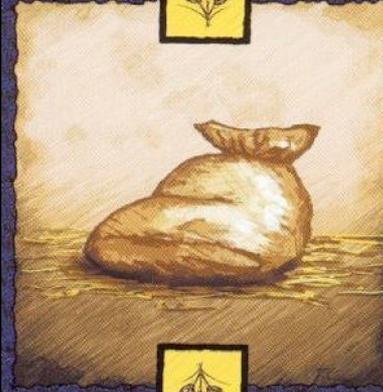
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



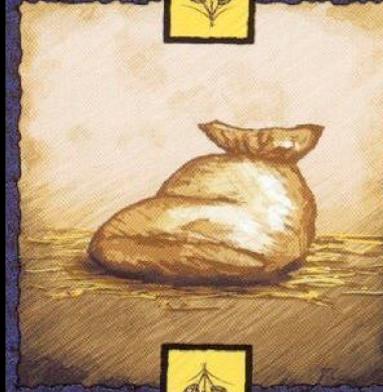
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



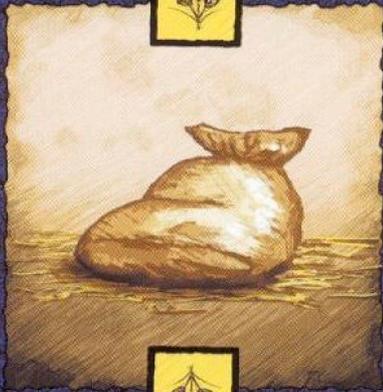
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



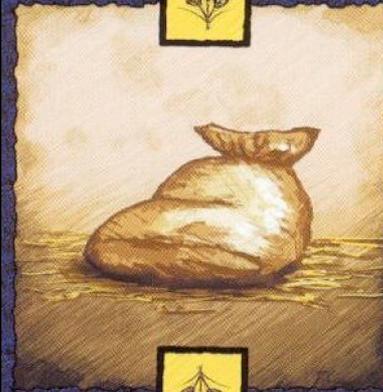
TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



TRIGO (x8)

TRIGO (x8)



TRIGO (x8)

RUBÍES (x4)



RUBÍES (x4)

RUBÍES (x4)



RUBÍES (x4)

RUBÍES (x4)



RUBÍES (x4)

RUBÍES (x4)



RUBÍES (x4)

VINO (x6)



(9x) ONIA

VINO (x6)



(9x) ONIA

VINO (x6)



(9x) ONIA

VINO (x6)



(9x) ONIA

VINO (x6)

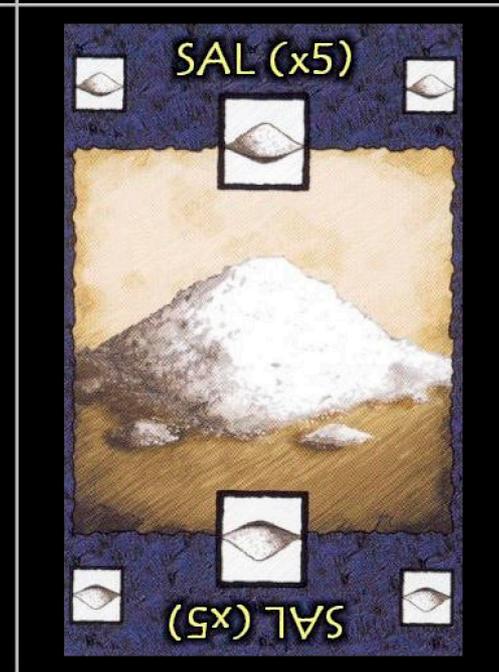
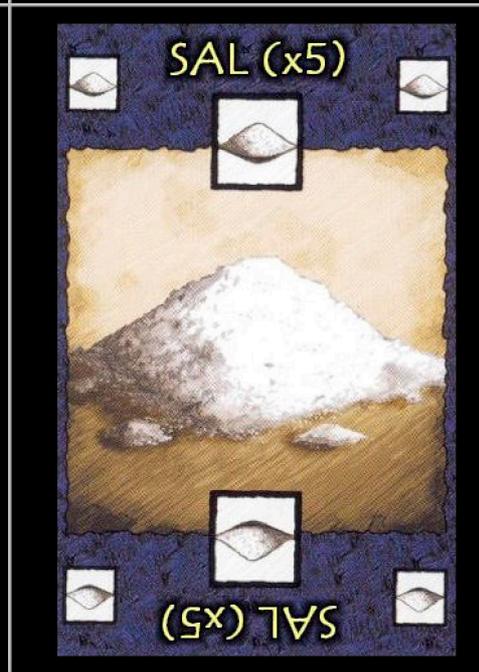
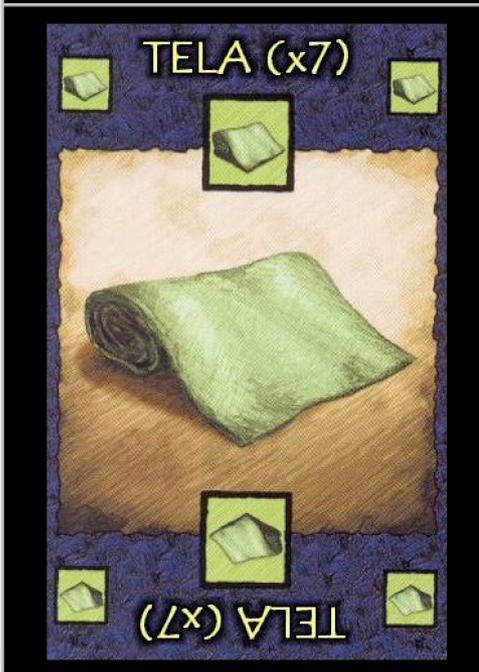
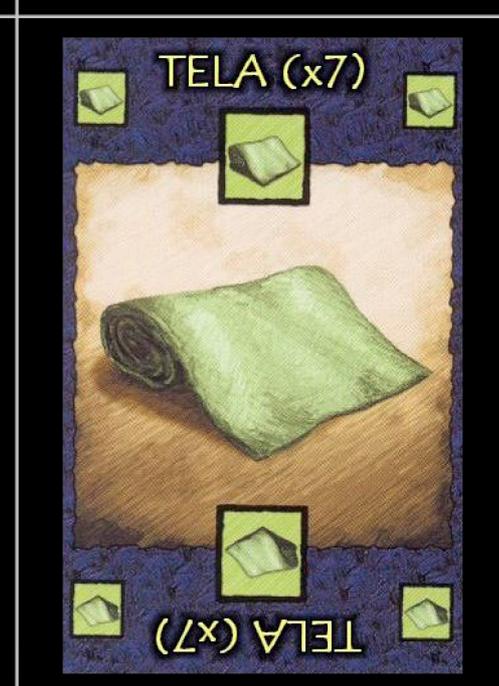
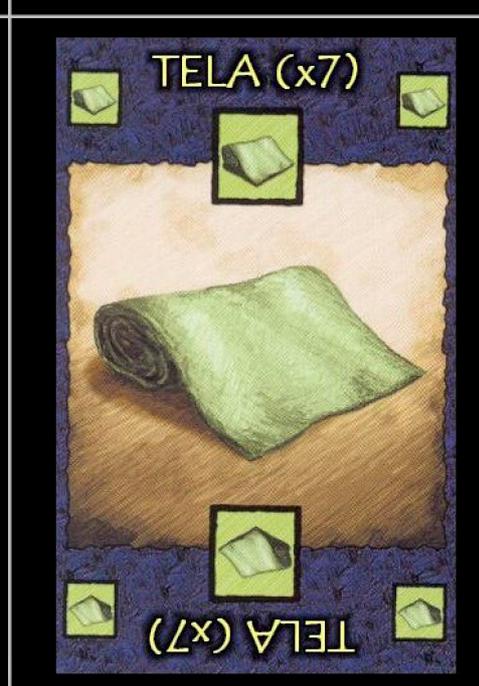
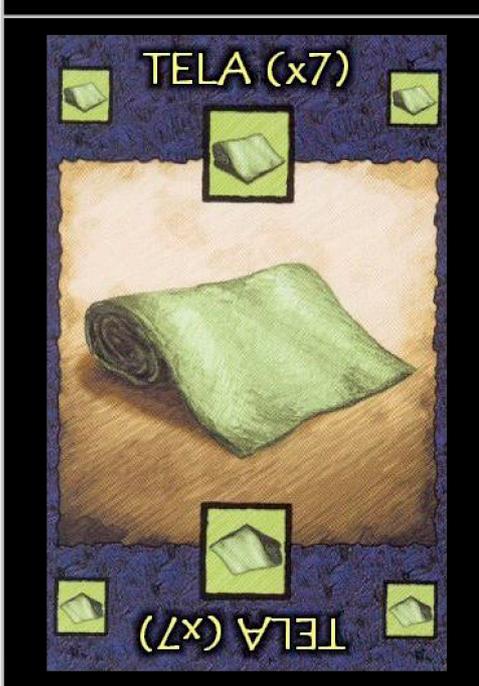
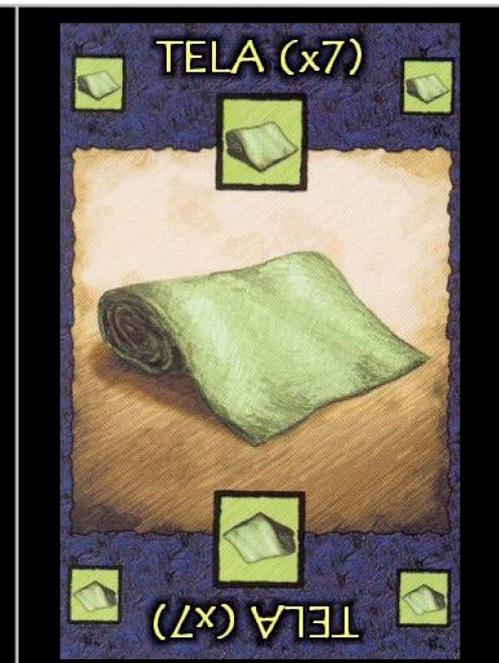
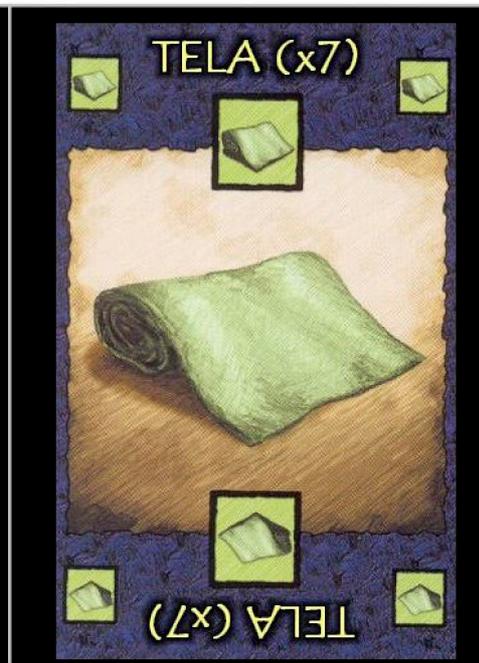
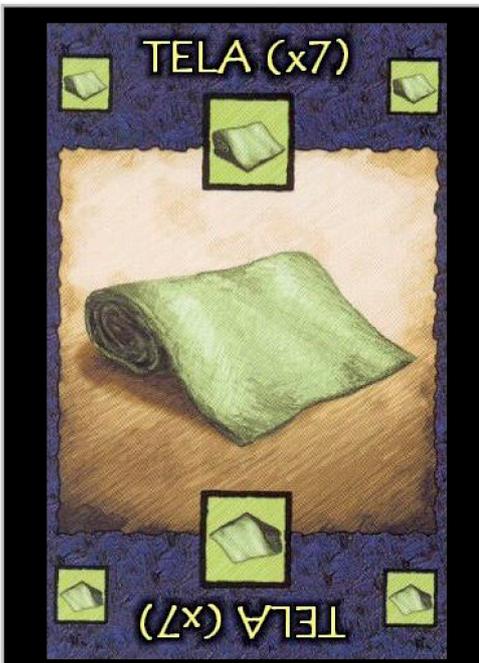


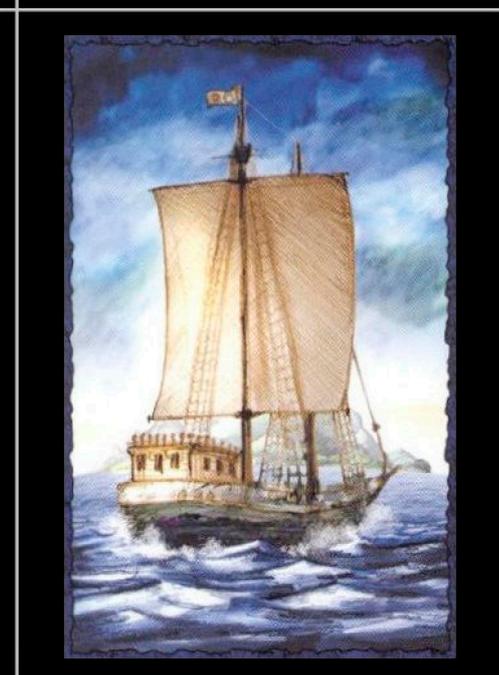
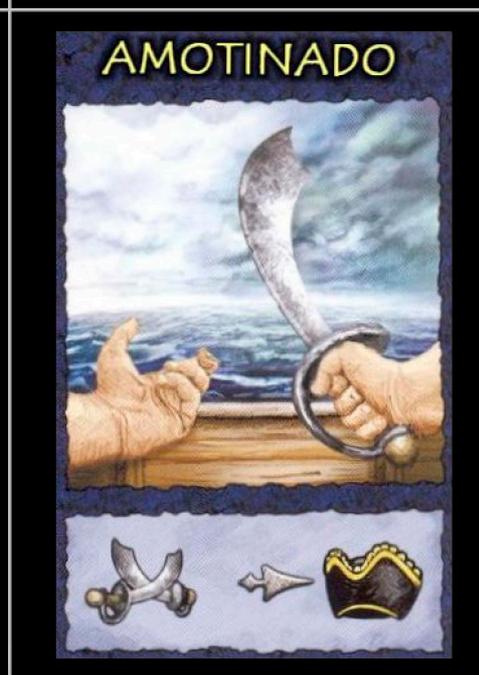
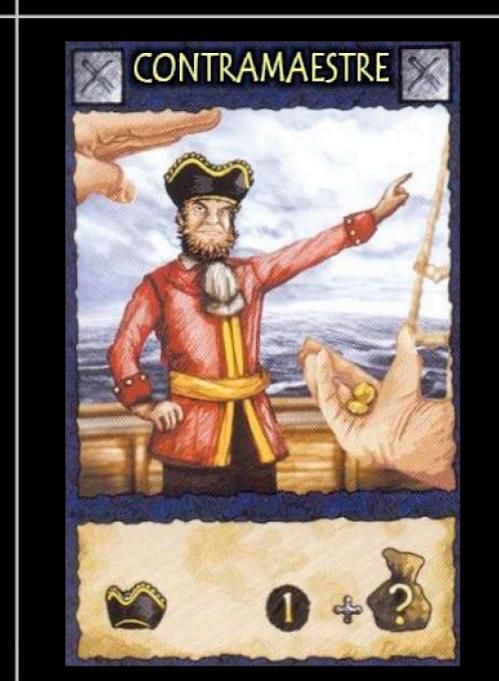
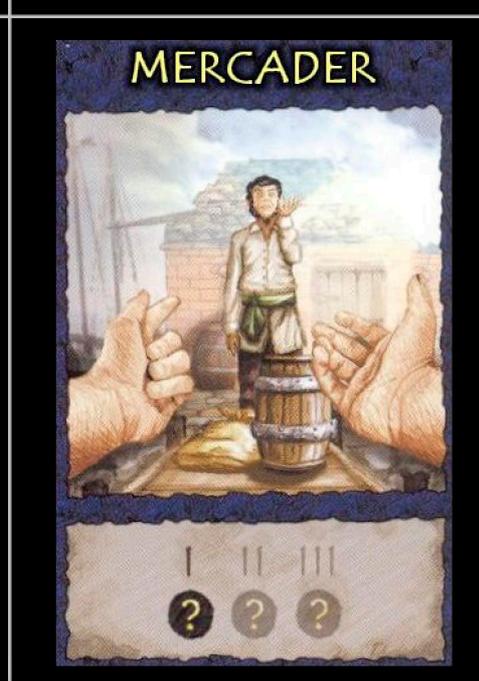
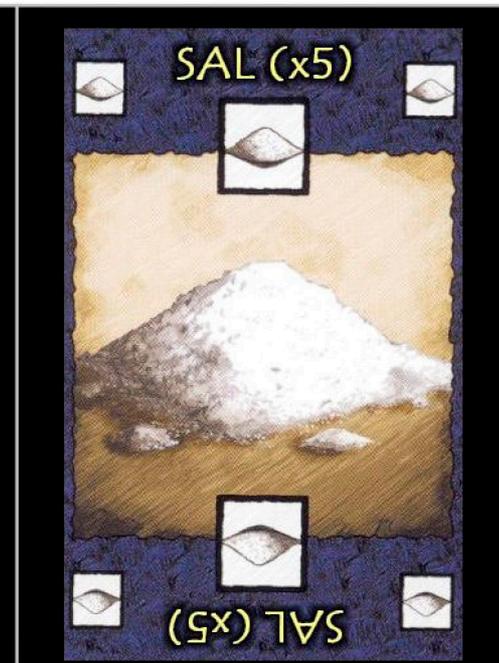
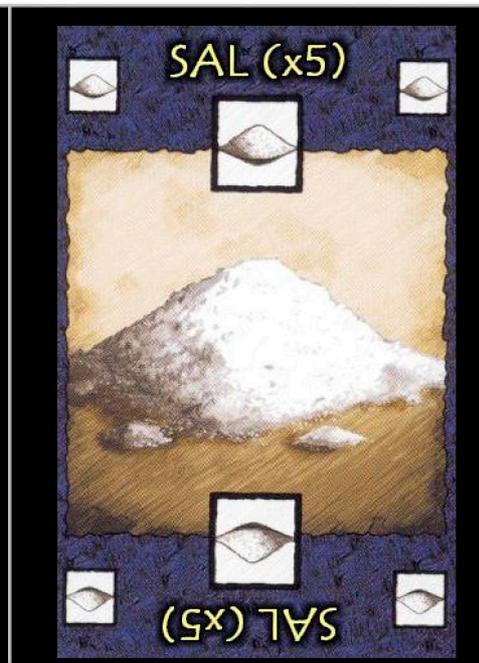
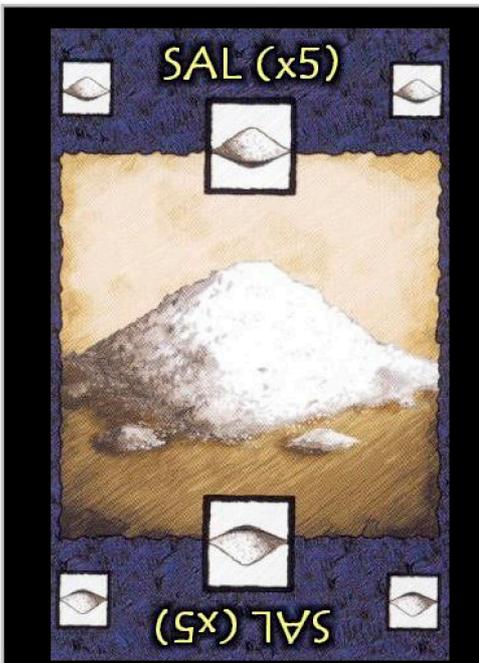
(9x) ONIA

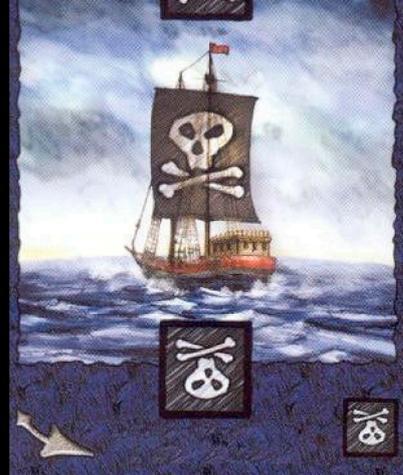
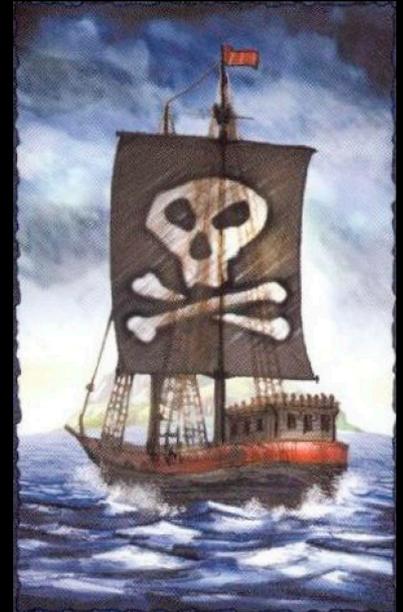
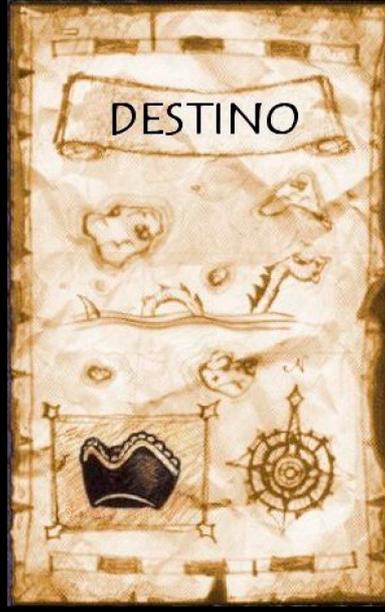
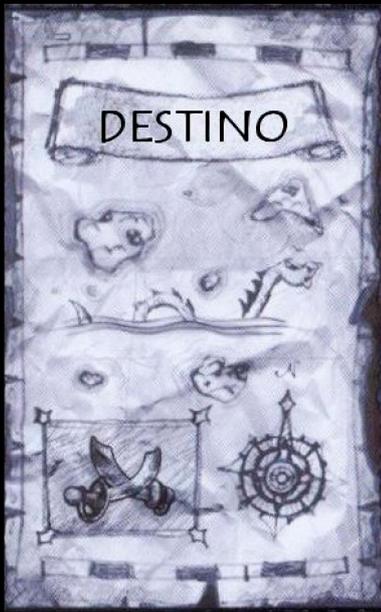
VINO (x6)



(9x) ONIA







LA RONDA

Fase 1 Paga del Capitán (0-3)
 Fase 2 Oferta de Mercancía
 -Jugar Mercancía
 -Pasar y coger Personaje
 Fase 3 Revelar Personajes/Destinos
 Fase 4 Motín (si hay Amotinado)
 Fase 5 Anotar Victoria
 Fase 6 Navegar. Activar Isla.
 Fase 7 Descarte
 Fase 8 Robar hasta tener 5 cartas.
 Fase 9 Devolver Personajes
 Fase 10 Iniciar nueva Ronda

4 jugadores: 8 Rondas
 3 jugadores: 9 Rondas
 (la partida termina tras la Fase 5)

PERSONAJES

Capitán: Comienza los turnos, gana Victoria por Navegar, paga al Contraalmirante.

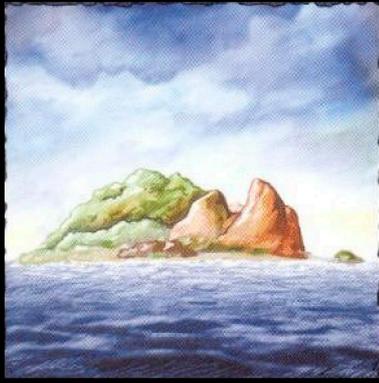
Contraalmirante: +1 Victoria si no hay Motín, aporta 1 Conflicto adicional a su bando, recibe la paga del Capitán.

Amotinado: Si el Motín tiene éxito, se proclama Capitán y gana Victoria por Navegar.

Grumete: Si el Motín tiene éxito, gana +2 Victoria.

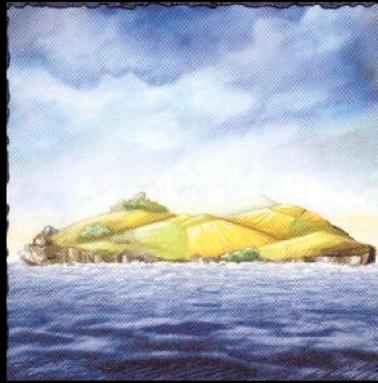
Mercader: si empata una venta, gana el máximo de Victoria (columna "I")

Estibador: roba 3 cartas adicionales y luego descarta las 3 que elija.



ARRECIFE ROJO


I II III 
 4 2 2 3



COSTA DEL SOL


I II III 
 3 1 1 2



DESPEÑAFRÍOS


I II III 
 5 2 2 4



ISLA DEL MONO


I II III 
 2 1 1 2



ROCA HELADA


I II III 
 6 4 3 5



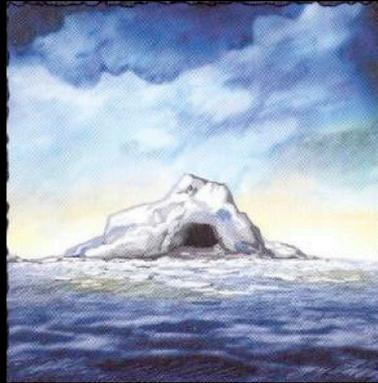
LENGUA CHICA


I II III 
 6 3 2 4



COSTA VERDE


I II III 
 5 3 2 4



CAVERNA HELADA


I II III 
 3 2 1 3



CABO MONTAÑOSO


I II III 
 4 3 2 5

