





Resumen estratégico de ¡Malditos piratas!

Cada jugador **estará al cargo de 2 piratas** (2 peones) que avanzarán por una isla en busca fama, fortuna o un tesoro. Un jugador ganará la partida cuando **al menos uno de sus peones logre: 1.- Hacerse con 5 estrellas de fama** (reputación) **2.- Salir de la isla con 8 doblones** en metálico **3.- Salir de la isla con la carta de la cruz** (el tesoro).

Los peones avanzarán por la isla y en las casillas del doblón  podrán hacerse con algo de dinero. Con ese dinero podrán ir a otras casillas especiales y pagar allí el precio de compra que venga marcado en la propia casilla. Dependiendo del tipo de casilla podrá hacerse de armas, magias o habilidades. Muchos de los recursos serán muy limitados, es decir, no habrá dos cuchillos sino sólo uno. Cuando un jugador se haga de la carta de ese **recurso** se la llevará **bocaarriba** a su panel de personaje

y, si compra una carta de **magia** , la podrá ocultar **bocaabajo** sobre su panel.

Un pirata que se vaya haciendo **fuerte** podrá avanzar por la isla con ciertas garantías e incluso comenzará a atacar a otros piratas para robarles sus recursos o por estrategia. Si un jugador se hace demasiado poderoso (armas + magia +...) será muy difícil pararlo y normalmente desencadenará el final de la partida. De todos modos, la acumulación de muchos recursos no le garantizará la victoria y tendrá que vigilar que no le "roben" la partida por la **puerta de atrás**. **Por ejemplo:** un jugador que tuviera pocas armas podría utilizar un amuleto para saltar hacia la casilla de la cruz, cogerla y con una buena puntuación de dados y un conjuro de +12 de movimiento acabar escapando de la isla.

Y es que, coger la cruz del cementerio  o coger los 8 doblones de la cabaña  es fácil y es gratis, pero escapar de la isla no. Y claro está..., habrá que estar atento a los ataques de otros piratas. Nos podrán atacar con armas y magia, en ataques que además podrían llegar a ser de varias fichas contra una.

Correr demasiado para intentar escapar de la isla en los primeros turnos estará condenado al fracaso. Se repartirán unos conjuros al inicio de la partida que evitarán que esto pueda ocurrir. También se podrían llegar a contratar los servicios de un cómplice. Los **cómplices** además de ayudar en otras tareas, son matones sin cerebro que, al incorporarse a la partida, se podrían posicionar cerca de las salidas bloqueándolas.

Para conseguir cualquiera de los objetivos el juego se desarrollará por **turnos** y en cada turno podrá realizar algunas **acciones:** **1)** Tirar dados para mover. Si además obtuviera un **doble** tendría que coger una carta de **EVENTO** y ejecutarla inmediatamente **2)** mover **3)** lanzar conjuros **4)** obtener recompensas pagando su precio de compra **5)** pelear por estrategia o para robar **6)** traspasar dinero o cartas entre peones del mismo equipo.

También habrá que tener en cuenta que por la isla estará rondando un **peón negro**. Representará a un soldado español (un **guardia**) intentando dar arresto a piratas. El guardia tendrá un movimiento autómatas e inteligente a través del tablero y bastará con que se coloque vuestro lado como para mandaros de nuevo al inicio y haceros perder mucho tiempo.

Otra forma de ganar la partida es que os hagáis capitán de un barco y de vuestra propia tripulación. Para ello deberíais aumentar vuestra reputación ganando peleas. Cada vez que un peón gane o pierda una pelea contra cualquier otro tipo de ficha (otro peón, un cómplice o el guardia) se le otorgará o quitará una **estrella de fama**. Si en algún momento un pirata se hace con **5 estrellas de fama**, automáticamente habrá ganado la partida.

El juego incluye una variante colaborativa **por equipos** de 2 contra 2 con los mismos objetivos.

-SI OS QUEDA ALGO DE ALMA PIRATA, ¡MALDITOS PIRATAS! ES VUESTRO JUEGO DE MESA.-

