

REGLAMENTO

¡Malditos piratas!

El paradero de un crucifijo de incalculable valor está atrayendo a un grupo de piratas hacia la isla de Gran Taimán.

Entre los más incrédulos hay piratas que no perderán la oportunidad de separarse del grupo si pueden hacerse con un buen botín.

También los hay, quienes saben que el último capitán que gobernó esta isla fue apresado por los españoles, y tampoco sería extraño que alguno de ellos intentara ganarse la lealtad de su tripulación para quedarse con su barco.





¡Bienvenidos a Gran Taimán!

Sabed que un grupo de piratas a desembarcado en esta pequeña isla del Caribe en busca de un soldado llamado Andrés de Valdivia. Valdivia estaba destinado a la custodia de convoys que estaban siendo asaltados por los piratas. En uno de aquellos ataques defendió un crucifijo de incalculable valor y acabó escapando a la selva llevándose la cruz.

Ahora un chivatazo certero sobre el paradero del soldado ha vuelto a guiar a un grupo de piratas hacia la isla. No han tardado en apresarlo y en averiguar que la cruz aún se encuentra en la tumba del primer gobernador de la isla, en el cementerio. Los que creen en la historia del soldado ahora sólo tendrían que ir a cogerla, los que no, intentarán separarse del grupo buscando su propia fortuna.

No todos tienen la intención encontrar la cruz o de hacerse con un buen botín, saben que el último corsario que gobernó esta isla fue capturado por los españoles, y no sería extraño que alguno de ellos intentara ganarse la lealtad de la tripulación para quedarse con su barco. Quienes tengan intención de ganarse el respeto de estos marineros deberían de forjarse una reputación en la isla.

¡Tened cuidado!, en este rincón del Caribe el ejército español aún tiene presencia, sus soldados siguen haciendo rondas por la isla intentando dar arresto a piratas.

Permitidme unos últimos consejos, si sois alguno de estos piratas, no queráis ir solo, ganaos algunas voluntades, haceos de armas y ayudaos de la magia.



REGLAMENTO *¡Malditos piratas!*

1.- Componentes.....	1
2.- Objetivos y descripción general.....	2
3.- Preparativos.....	2
4.- El tablero	3
5.- Los turnos	4
6.- Recompensas: dinero, recursos y conjuros	5
7.- Cómplices	7
8.- El Guardia	7
9.- Peleas	8
10.- Casillas especiales y cartas	11
11.- Variante por equipos.....	16
12.- Guía Rápida.....	17

1.- Componentes

- ✿ Este reglamento ✿ 1 tablero ✿ 35 fichas de dinero (doblones) ✿ 3 dados de seis caras.
- ✿ 9 peones:  ✿ 4 meeples:  ✿ 1 indicador de objetivo: 
- ✿ 16 indicadores de fama:  ✿ 8 indicadores de paliza: 
- ✿ 8 paneles de personajes: 



✿ **Mazo de 26 cartas de recurso:** crucifijo, cuchillo, lanzar cuchillos, sable, esgrima, pistola, buena puntería, pentagrama, muñeco vudú, diente de cocodrilo, mula, botas, mapa, medalla al valor, suerte, fe, zurrón, soborno, bomba (4) y mandrágora (4).



✿ **Mazo de 26 cartas de conjuro:** conjuro de fuerza+1 (3), conjuro de fuerza+2 (4), conjuro de movimiento+12 (5), conjuro de empuje+5 (5), conjuro de montañas (6) y hierbas aromáticas (3).



✿ **Mazo de 8 cartas de conjuro de inicio:** conjuro de fuerza+1 (3), conjuro de empuje (3) y hierbas aromáticas (2)




✿ **Mazo de 23 cartas de evento:** shock (2), gato negro (2), impuestos (2), apuestas (2), el traidor, la cantina, podrido, la cajita, chiquillería (2), reputación, rumores, ginseng (2), bomba, mandrágora, hambriento, salto al muñeco vudú y salto al pentagrama.

2.- Objetivos y descripción general

¡MALDITOS PIRATAS! es un juego de **3 a 4 jugadores**, a **partir de los 10 años de edad**.
Duración: Entre **45 y 90 minutos** aproximadamente.

Estaréis al cargo de 2 piratas (peones) que avanzarán por la isla de Gran Caimán en busca fama, fortuna o un tesoro. **Ganaréis** la partida cuando al menos **uno** de vuestros peones **logre**:

1. **hacerse con 5 estrellas de fama**. Sabemos que aumentar su reputación le permitirá ganarse la lealtad de una tripulación y hacerse con su propio barco.
2. **llegar a una casilla de salida con 8 doblones** en metálico.
3. **llegar a una casilla de salida con la carta de la cruz** (el tesoro). La cruz la encontrará en el cementerio . Llegando allí y sin pagar nada a cambio, podrá “abrir el ataúd del primer gobernador” y hacerse con la carta del crucifijo.

3.- Preparativos

La **preparación** de una partida son **5 minutos**:

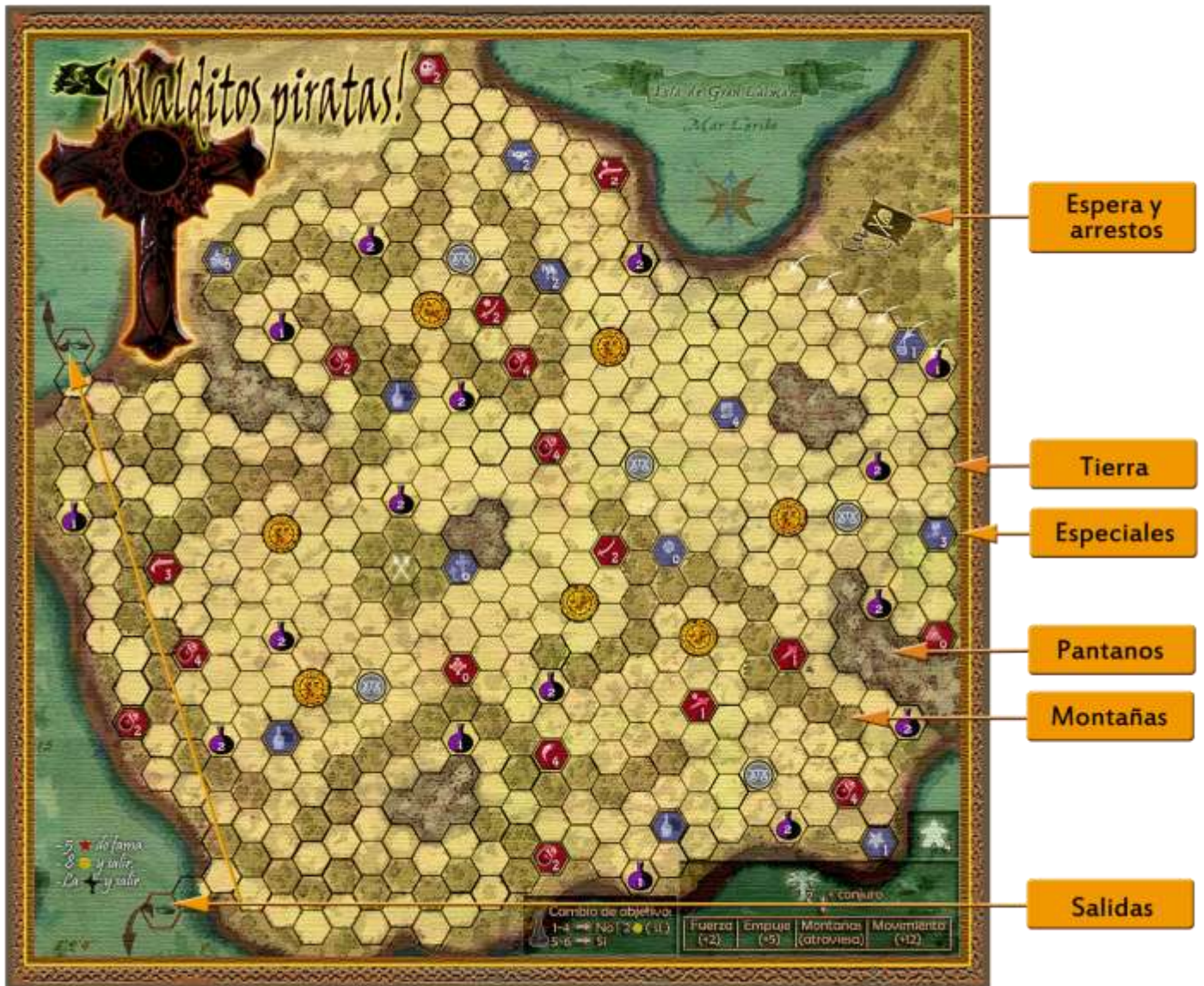
1. Se desplegará el **tablero** y cada jugador escogerá un **color**. Cada equipo constará de **2 personajes** piratas (**2 peones, uno grueso y uno delgado**). Los peones de los jugadores se colocarán en las proximidades de la bandera pirata, (área sin hexágonos).
2. Se repartirán los **paneles** conforme al color escogido. Los **paneles de personaje** le permitirán **ir reuniendo las recompensas** con las que cada personaje se vaya haciendo en el transcurso del juego. A cada panel, previamente barajado, se le repartirá boca abajo **un conjuro** con la etiqueta '**Inicial**'. Las que sobren se mezclarán con el **mazo habitual de conjuros**, todo se barajará y quedará disponible **boca abajo**.
3. Se barajará y quedará disponible **boca abajo el mazo de eventos**.
4. Disponibles también quedarán, los **dados**, el **dinero**, los **meeples** de cómplice, las **peanas** naranjas, las **estrellas** rojas de fama, la **figura del soldado** y el **mazo de recursos**.
5. Se colocará un **peón negro** en la casilla...

...del cuartel



4.- El tablero

El tablero representa el mapa de una isla (mar, tierra, mesetas, pantanos y montañas). Algunas de sus localizaciones son especiales porque contienen recompensas. **Aclaración:** En este reglamento al hablar de 'fichas' nos estaremos refiriendo al conjunto de peones de piratas y a los meeple de cómplice.



- **Área de espera y área de arrestos:** Es el área montañosa dibujada alrededor de la bandera pirata, (sin hexágonos), donde esperarán las fichas y donde volverán si son arrestadas por el guardia (peón negro). En esta área las fichas no podrán realizar ningún tipo de acción, salvo la de mover hacia cualquiera de los 6 hexágonos adyacentes.



- **Tierra/mesetas:** Un jugador con sus fichas **avanzará** por estas casillas de color claro, en cualquier dirección y conforme al factor de movimiento.



- **Montañas:** Estas casillas sólo podrán ser atravesadas por el guardia (peón negro). Los peones de los jugadores solo podrán atravesarlas si disponen del recurso o el conjuro adecuado.



- **Pantanos/fangos:** Una ficha podrá ser empujada o entrar por su propia voluntad en estas casillas. Sólo necesitará tener factor de movimiento suficiente para poder entrar en el fango. Una vez allí, tendrá que parar, aunque le sobre movimiento. Podrá defenderse o atacar desde allí. **Para que una ficha pueda avanzar una única casilla estando enfangada,** tendrá que **reunir 9** de factor de movimiento. Podrá sumar dados y cartas, y si lo consigue, **avanzará esa casilla.** Si en ese instante todavía le restara movimiento, podría utilizarlo (siempre y cuando aún le quedaran desplazamientos -ver más adelante-).



- **Especiales:** Son aquellas casillas que tienen dibujado algún icono. En estas casillas los peones pararán para obtener **recompensas.** Todas las fichas podrán avanzar por ellas igual que si fueran casillas de tierra.



- **Salida:** Si el peón de un jugador llega a alguna de las dos casillas de salida con la carta del crucifijo o 8 doblones en metálico, **habrá ganado** la partida.

5.- Los turnos

- **Tirada inicial:** Todos los jugadores harán una tirada inicial de un dado. Quien obtenga la tirada mayor, cogerá el primer turno y comenzará la partida. Cuando el jugador introduzca a uno de sus peones sobre algún hexágono, lo convertirá automáticamente en el primer objetivo del guardia y colocará la figura del soldado sobre el panel de su personaje (ver punto 8).
- El juego se desarrollará por turnos rotando en el sentido horario hasta que termine la partida con un ganador. Si un jugador tiene la figura del guardia, antes de tirar para mover sus fichas, deberá **mover al guardia** (ver punto 8).
- **Dados de movimiento:** El jugador con el turno **tirá 2 dados** una vez por turno para obtener su '**factor de movimiento**'. Este factor es el nº máx. de casillas (hexágonos) que un jugador podrá recorrer entre todas sus fichas. **Si además en la tirada obtuvo un doble** habrá generado un **EVENTO**. Los eventos serán **sucesos inesperados.** El jugador cogerá la



primera carta del mazo de eventos y tendrá que **resolverla** de inmediato y antes de cualquier otra acción. **Al ejecutarla, la descartará** hacia un nuevo mazo de descartes boca arriba. Si se agotaran los eventos, se barajarán estos descartes para crear un nuevo mazo boca abajo.

- Después de tirar los dados y resolver el EVENTO (si lo hubiera) podrá ejecutar 5 tipos de **ACCIONES**. Podrá ejecutarlas en **cualquier orden**, todas las veces que quiera,... mientras quiera y pueda:

1) Mover:

- No tendrá que gastar todo su movimiento en un único desplazamiento, podrá incluso no mover. El movimiento lo podrá fraccionar en un máximo de **2 desplazamientos a distribuir entre sus fichas como prefiera.** Nota: Habrá cartas que podrán hacer referencia a estos desplazamientos.
- Sabiendo el factor de movimiento..., podrá realizar **otras acciones** distintas además de la de mover,... y podrá realizarlas, antes de mover, durante una parada o después de mover.

- Una ficha podrá permanecer **ocupando** una casilla **todo el tiempo** que estime conveniente. **Salvo que sea de su mismo equipo, una ficha no podrá pasar por encima de otra**, si quiere y puede, tendrá que rodearla. Sí que se podrá pasar por encima de fichas que hayan recibido una paliza (con peana), -ver más adelante-.
- Se deberán **tener en cuenta** las características del **terreno** y lo que pudieran aportar algunas **cartas** obtenidas en el transcurso del juego.
- Excepcionalmente se podrán **mover a varias fichas a la vez** si es para atacar de manera coordinada a la ficha de un adversario o al guardia.
- El posicionamiento de fichas (por dados o cartas) podrá generar a su vez nuevas **consecuencias** que se tendrán que resolver de inmediato. ¿Cómo se prioriza en el caso de que coincidan dos posibles situaciones?: Primero los arrestos, después las peleas y por último cualquier otra acción en cualquier orden.

2) Lanzar conjuros.

3) Parar en las casillas especiales para hacerse de recompensas.

4) Pelear.

5) Traspasar: Durante el turno del jugador se permitirá el **traspaso de dinero o cartas** entre sus peones o entre peones de su equipo (ver punto 11). Para traspasar sólo se necesitará que los peones estén **parados y adyacentes**. No podrán traspasar cartas de habilidad o estrellas de fama.




- **Por ejemplo: un jugador, mientras quiera y pueda, realiza las siguientes acciones** → Tira los dos dados para obtener su factor de movimiento, mueve el peón grueso, compra, pelea, lanza conjuros, mueve con el otro peón, pelea otra vez, traspasa, etc.

6.- Recompensas: dinero, recursos y conjuros





- Si un personaje se hace con armas y conjuros, será un pirata **respetado** en la isla y podrá adoptar estrategias que le permitan avanzar con ciertas garantías.
- Las recompensas son muy limitadas y de algunos tipos **habrá muy pocas**.
- Las recompensas normalmente las conseguirán los peones **parando en las casillas especiales** pagando su precio, o bien **robándolas** a otros piratas ganando peleas.
- Salvo excepciones, una recompensa sólo podrá **ser utilizada por el personaje que la posea**. Será del personaje mientras no se la quiten, la gaste, la venda o la traspase.
- Las cartas ganadas incluirán una descripción de las posibilidades de uso completas de lo que aporta cada carta, (punto **10.- Casillas especiales y cartas**). Las casillas y cartas de fondo rojo estarán directamente relacionadas con la fuerza, las azules representarán otros tipos.
- **Las recompensas las podrán perder** si se las **roban** tras una pelea o por la aplicación de un **evento**. Las cartas de **habilidad** y las estrellas de **fama** serán del pirata para siempre, **no las podrá perder** de ninguna forma pero tampoco las podrá traspasar.
- **Tipos de recompensas:** En forma de dinero, de carta de recurso o de carta de conjuro.

• Dinero:

Si un peón **para o ya estaba del turno anterior** en una casilla de **doblón** , podrá, si quiere, **tirar 1 dado** para obtener **dinero**. Con el dinero podrá comprar en las casillas que tengan su precio de compra en doblones. Sólo se permitirá **un intento por turno y por peón** en la misma casilla. Si el resultado es:

- **1:** Le supondrá 'saca rota'. Ese personaje tendrá que devolver todo su dinero, incluido el que tuviera acumulado de otros turnos.
- **2, 3, 4, o 5:** Obtendrá **2 doblones**.
- **6:** Obtendrá **3 doblones**.

Otras formas de conseguir dinero:

1. Llegar el primero a la casilla de la **cabaña**  y obtener **8 doblones**.
2. **Robárselo** a otro pirata tras una pelea .
3. Con algo de suerte por la resolución de algún **EVENTO** .
4. **Vendiendo cartas** en un mercado .


Si un peón **para o ya estaba del turno anterior** en una casilla especial de **mercado**, podrá vender todas las cartas que quiera. Las venderá a la mesa por el precio de venta que le marque la carta. Las cartas que venda, las devolverá a la mesa a sus correspondientes mazos. Volverán a los descartes en el caso de los conjuros, y volverán a estar nuevamente disponibles en su posiciones originales en el mapa al pasar el turno al siguiente jugador.

● **Recursos:**




Si un peón **para o ya estaba del turno anterior** en una casilla especial de **recurso**, podrá pagar el **precio** de compra en **doblones** marcado en la casilla. Algunos recursos serán **gratuitos** y se podrán tomar (**si se quiere**) simplemente **llegando el primero**.






Ejemplo: En la casilla del cuchillo al pagar 1 doblón, cogerá del mazo de recursos la carta del cuchillo.


- Las cartas de **recursos** que vaya obteniendo estarán a la vista de todos **boca arriba** en su panel del personaje.
 - Lo que aporte cada carta (capacidades, armas, habilidades, etc..) estará activo desde el instante en que se consiga la carta.
 - Los recursos que **se gasten** al utilizarlos se devolverán a su mazo, quedando nuevamente disponibles en sus posiciones originales en el mapa al pasar el turno al siguiente jugador.
- ### ● **Conjuros:**
- Si un peón **para o ya estaba del turno anterior** en una casilla especial de **conjuros** , podrá pagar el precio de compra en **doblones** marcado en la casilla y podrá coger la **primera carta boca abajo del mazo de conjuros**. Estas cartas le repartirán diferentes **tipos de buena suerte**. En ellas encontrará conjuros de ataque y/o defensa.
- Al hacerse con la carta, la podrá leer y ocultar **boca abajo** sobre su panel de personaje.
 - Comprará las cartas de una en una. Si por esta razón o por cualquier otra, acumulara 4 cartas en un panel, en ese instante tendría que **usar, traspasar o descartar una de ellas** hasta quedarse con **3 como máximo**. De todos modos, siempre podrá **descartar cartas de conjuro**, para por ejemplo, obtener otras.
 - Para **utilizarlas** las girará **boca arriba** y aplicará lo que diga la carta. Descartará las utilizadas en un nuevo mazo de descartes boca arriba. Si se agotaran los conjuros, se barajarán estos descartes para crear un nuevo mazo boca abajo.
 - En cualquiera de estas casillas también podrá **comprar mandrágora** si paga **2 doblones**.(-ver pág. 13-).

7.- Cómplices

- A la partida se pueden incorporar nuevas fichas meeples de cómplice . Las fichas de cómplice representan a meros **colaboradores** de los personajes pirata (matones sin cerebro).
- No será necesario ir a ningún lugar para comprar el cómplice. Bastará con que el jugador **en su turno** pague **4 doblones** a la banca. Podrá pagarlo sumando dinero proveniente de los dos peones.
- Estos personajes siempre tendrán de por sí **+3 de fuerza pero no podrán tener cartas, dinero o fama**, no tendrán un panel de personaje.
- Cada jugador podrá llegar a reclutar como **máximo 1 ficha meeple** de cómplice.
- Podrán ser decisivos en peleas de varias fichas contra una (hasta 3 contra 1) o para aplicar estrategias que permitan controlar zonas del mapa.
- Una vez comprado la ficha de cómplice, lo situara en el área de **espera** (montañas sin  hexágonos) **o en alguna de las casillas de taberna**  **que no estén ocupadas.**
- Si un jugador consigue que **sus 3 fichas**, (sus dos peones de piratas y el meeple del cómplice), estén al mismo tiempo en algún hexágono del tablero, obtendrá el derecho de **tirar 3 dados para obtener su factor de movimiento** en vez de 2. El tercer dado será un dado de diferente para poder seguir comprobando si se dan las condiciones de EVENTO. Las condiciones de EVENTO se comprobarán con los 2 dados semejantes. Volverá a tirar sólo con 2 dados si en algún momento deja de tener las 3 fichas a la vez en algún hexágono del tablero.
- Si un cómplice **pierde** una pelea será **eliminado del tablero**, aunque podrá volver a ser reclutado (comprado). Como los cómplices no pueden tener estrellas de fama, la **estrella** se le **quitará a alguno de sus piratas.**
- Cuando un cómplice **gana** una pelea a un peón/es, le quitará una carta o todo el dinero, pero no podrá quedárselo (no tiene un panel), lo tendrá que devolver a la mesa. La **estrella** de fama que consiguiera, sí que se la pasará **a cualquiera de sus piratas.**

8.- El Guardia

- Durante los preparativos se incorporó 1 **peón negro** a la casilla del **cuartel**  . Si **por cualquier motivo** este peón negro acabara **parado y adyacente** a las fichas paradas de cualquier otro jugador (piratas o cómplices), todas esas fichas quedarán arrestadas e irán al **área de espera sin pelea alguna y sin poder defenderse con dados.**
- Pasar por el lado del guardia no producirá efecto alguno.
- El guardia siempre irá bien equipado, es decir podrá atravesar casillas de montaña y pantanos, y será la única ficha que podrá finalizar sus desplazamientos **sobre montañas.**
- Este peón siempre tendrá de por sí **+2 de fuerza**, pero esa fuerza únicamente la utilizará en defensa, no la utilizará para atacar (arrestar).
- **El jugador en su turno podrá mover y parar junto al guardia para atacarlo.** Si le **gana**, obtendrá **una estrella de fama.** En estas peleas sí que podrá aplicar cartas de conjuro y recursos. Algún otro jugador tendrá que hacer de personaje no jugador (de peón negro) que tire los dados. **Si el jugador pierde** irá al **área de espera y perderá una estrella de fama.** Pero si es el **guardia** el que pierde, **otro aparecerá en su lugar** en la casilla del cuartel y le otorgará una estrella de fama al atacante. 

- El **guardia se moverá 'inteligentemente' para intentar dar arresto a un peón concreto**. Ese peón se le habrá asignado previamente y será su objetivo mientras no se fije en otro peón:
 1. El primer peón que pise un hexágono del tablero dará comienzo a la partida y será el primer **objetivo del guardia**. El primer jugador no podrá negarse a entrar en el tablero para evitar ser el objetivo. A quien se le asigne como peón objetivo se le colocará la figura del soldado  sobre su panel de personaje. Durante el primer turno el guardia no moverá.
 2. Si por cualquier motivo ese peón terminara nuevamente en el área de espera, la figura del soldado se traspasará automáticamente al otro peón de su mismo color. Si por cualquier motivo ambos peones del mismo color acabaran a la vez en el área de espera o por cualquier razón no estuviera asignado ningún guardia, se tirará un dado inmediatamente para obtener un nuevo peón objetivo. Con el resultado del dado se contarán paneles de personaje en el sentido horario sin contar los paneles propios; el panel que quede señalado marcará al **nuevo peón objetivo y se le traspasará la figura del soldado**.
 3. **Con el peón objetivo asignado, el jugador que tenga la figura del soldado durante su turno tirará un dado para mover al guardia** (en su contra), aplicando las consecuencias si las hubiera. El dado indicará el nº de casillas que tendrá que mover en línea recta. Siempre buscará la mejor dirección que permita dar alcance o quedar lo más cerca posible del peón objetivo (en nº casillas).
 4. En el **desplazamiento del guardia** hacia su objetivo avanzará el nº máximo de casillas que pueda mover, es decir, si sacó un 6, tendrá que mover las 6 casillas, no podrá mover menos casillas salvo que lo paren los límites de la isla o haga tope con su peón objetivo. Todas las fichas que se crucen en su trayecto quedarán arrestadas (incluso los peones con peana). También quedarán arrestadas todas las adyacentes a su casilla final. **Nota:** Si al aplicar **dos posibles direcciones**, ambas direcciones se quedaran a la misma distancia del peón objetivo, será decisión del jugador el escoger la mejor dirección conforme a sus propios intereses.
 5. Tras mover al guardia, habrá que **comprobar si el guardia cambió de objetivo o no. Para esto se volverá a tirar un dado:**
 - **Entre 1 y 4:** el objetivo del guardia **NO habrá cambiado**. Aún así podrá reunir entre sus 2 peones **2 doblones** para pagar a la banca y deshacerse del guardia. Tendrá entonces que tirar un dado para recolocar al soldado contando paneles de personaje sin contar los propios.
 - **Entre 5 y 6:** el objetivo del guardia **habrá cambiado** Tendrá entonces que tirar un dado para recolocar al soldado contando paneles de personaje sin contar los propios.
- Tras resolver todo lo referente al guardia, el jugador tirará sus dados de movimiento.

9.- Peleas

1. Ganar peleas permitirá a los piratas deshacerse o debilitar a los adversarios y hacerse con sus recompensas. Ganar peleas, también les permitirá ganar **una estrella de fama** ★. Si un pirata consigue **5 estrellas** se habrá ganado la lealtad de una tripulación y su barco, y **habrá ganado la partida**. Las estrellas de fama **no se podrán traspasar**. Además, cada **dos estrellas** en un panel de personaje le supondrá **+1 de fuerza** para futuras peleas, y **cada vez que pierda una pelea perderá una estrella de fama**.
2. **Fichas de un mismo equipo** (peones y cómplices) podrán **sumar fuerzas** para atacar a un adversario o al guardia. Si una ficha se posiciona **adyacente** a una o más fichas enemigas, podría enfrentarse a todos ellos, de 1 en 1 o contra todos a la vez.

3. **El jugador con el turno**, se considerará a efectos de enfrentamientos, como el ‘atacante’. Los enfrentamientos sólo se podrán dar entre fichas **paradas**, es decir, **pasar por el lado de otra ficha no generará peleas**. Con las fichas paradas y adyacentes bastará con que uno de los dos jugadores quiera pelea para que haya pelea, **pero no tendrá que haber pelea si ambos no quieren**.



4. **Cálculo de la fuerza**. Ejemplo de una pelea de **peón contra peón (1 vs 1) ...**

1) Primero, decidirá ‘**el atacante**’:

a) **Escogerá el arma** con la que luchará y sumará esa fuerza. **NO** le estará permitido usar **varias armas a la vez**, por tanto, si tiene escogerá entre cuchillo, sable, pistola, o una o varias bombas.

b) Le podrá sumar la carta de la **habilidad** que mejore el arma escogida anteriormente, es decir, lanzar cuchillos, esgrima o buena puntería. Las bombas no tienen mejora.

c) Tendrá en cuenta la influencia de **otras cartas** de recurso o conjuro.

d) Sumará la **fama**.

2) Después, decidirá ‘**el defensor**’. Decidirá **igual que el atacante**, (armas + la habilidad del arma + otras cartas de fuerza + fama). Tras la decisión del defensor, el atacante no podrá cambiar de cartas.

Habiendo hecho los jugadores el recuento de la fuerza de sus correspondientes peones, **tirarán 1 dado alternativamente**. Primero lanzará el atacante, y al resultado del dado, le sumará su fuerza. Seguidamente, lanzará el defensor, que sumará el dado a las suyas. El ganador en puntos de fuerza totales, asestará **1 golpe** al adversario. En caso de empates, se resolverán con nuevas tiradas hasta deshacerlos. La fuerza de las cartas, se mantendrá constante durante cada uno de los intentos de golpeo, serán variables las tiradas del dado. El combate se prolongará hasta que uno de los jugadores reciba **2 golpes**. Cuando un jugador reciba 2 golpes, se considerará que ha recibido una **paliza** y **habrá perdido la pelea**.

En **enfrentamientos de varios contra uno** o de **1 contra varios**, se procederá de igual forma que en enfrentamientos 1 contra 1 pero **sumando las fuerzas de peones y/o cómplice** del mismo equipo que intervengan en la pelea. Además, el equipo que tenga **superioridad** en fichas, **sumará tanta fuerza como nº de fichas tenga en superioridad**.

No serán posibles los enfrentamientos de 2 vs 2, 2 vs 3, 3 vs 2, o 3 vs 3, no todas las fichas quedarían adyacentes a todas sus enemigas.

Y se deberá tener en cuenta que algunas cartas permiten **evitar/escapar de una pelea**.





















Ejemplo: Dos peones rojos están atacando a uno verde.

		fuerzas			
	tiene	carta	dado	superioridad	total
Peón rojo delgado	cuchillo	+1			
Peón rojo grueso	sable	+2			
		=3	+5	+1	=9
Peón verde delgado	bomba	+3			
	medalla al valor	+1			
	conjuro de fuerza	+1			
	fama (4 ★)	+2			
		=7	+3	+0	=10

Los peones rojos (3+5+1=9 puntos), recibirían 1 golpe del peón verde (7+3+0=10 puntos).

5. Consecuencias de las peleas y de los arrestos.

- **Peones sobre peanas** : Las peanas naranjas  indicarán que un peón acaba de recibir **una paliza** de otro peón/es o de un cómplice. Mientras esté sobre la peana, cualquier otra ficha podrá pasarle por encima, es decir, no tendrá que rodearla. **No podrá realizar acción alguna pero tampoco podrá ser atacado** de ninguna manera. Sí que podrá ser arrestado. Podrá mantenerse en la peana todo el tiempo que se estime conveniente y en cualquiera de sus siguientes turnos el dueño del peón podrá quitarla. Sin la peana, el peón volverá a estar plenamente activo. Si al bajar un peón de su peana hubiera fichas adversarias adyacentes se generaría una posible pelea y si estuviera el guardia quedaría arrestado inmediatamente. Si un **peón con peana ocupa (tapa) una casilla de recompensa**, la **recompensa** se podrá seguir consiguiendo desde cualquiera de las casillas **adyacentes**.
- **Estrellas de fama:** Cada vez que un **peón o cómplice gane una pelea** a otro peón, cómplice o guardia, recibirá **una estrella de fama** , **o la perderá, si pierde la pelea**. Como **los cómplices no pueden coger o perder fama**, la que hubieran cogido o perdido se pasará a alguno de sus peones, es decir, si un cómplice solitario gana o pierde una pelea, elegirá a uno de sus peones para que reciba o pierda una estrella.
Por cada pelea se otorgará o retirará como máximo **1 estrella** de fama, es decir, si intervinieron 2 peones del mismo equipo sólo se otorgará o retirará a uno de ellos (a elegir).
- **Resolución de las diferentes situaciones (implicación sobre las cartas, el dinero, el área de espera o la eliminación de fichas):** Teniendo en cuenta las reglas sobre las peanas y la fama, según quienes se enfrenten y cuantos sean, se resolverá del siguiente modo:
 - a) **Peón que gana en una pelea a otro peón** (+  ± ): El ganador elegirá si se queda con **todo el dinero** del peón perdedor **o con 1 carta de recurso o con 1 carta de conjuro**. Si elige quedarse con 1 carta de recurso, no podrá elegir entre aquellas que sean de habilidad. Si elige coger una carta de conjuro, la elegirá sin mirar.
 - b) **Dos peones que ganan una pelea a otro peón**(+  ± ): Se resolverá igual que el caso anterior pero será el jugador ganador el que elija **cual** de sus personajes **se queda con lo robado**.
 - c) **Peón en inferioridad que gana a dos peones a la vez**(+   ± ): Se resolverá como los casos anteriores pero el ganador se quedará con **todo el dinero o carta de uno** de los personajes perdedores (no cogerá recompensas de los dos). **Si ganara a 3 a la vez**, es decir, que también estuviera el cómplice, al cómplice además lo **eliminará**.
 - d) **Uno o dos peones que ganan a un cómplice**(+ ): Al cómplice directamente lo **eliminarán**.
 - e) **Un cómplice solitario que gana sus peleas**(± ): Pondrá a los peones en una peana . No podrá recoger recompensas, pero quitará una carta o todo el dinero y la devolverá a la mesa. **A un cómplice lo eliminará y el guardia será sustituido por otro en el cuartel** .
 - f) **Un cómplice que pierda una pelea** (± ): El cómplice será eliminado. Otro cómplice podrá ser reclutado (comprado) durante los siguientes turnos.
 - g) **Un guardia que arresta a cualquier tipo de ficha:** La mandará al **área de espera**  sin más consecuencias.
 - h) **Un guardia que pierda una pelea**(+ ): El guardia será eliminado y sustituido por otro en el cuartel. **Si el guardia gana la pelea**, implicará arresto y (- ).
- **Devolución de cartas gastadas:** Una vez resuelto el enfrentamiento se devolverán a la mesa aquellas cartas de conjuro que hayan sido gastadas o cualquier otra de un único uso.

10.- Casillas especiales y cartas



La cabaña: En esta casilla y sin pagar nada a cambio, un anciano moribundo regalará al **primer** pirata que le visite **8 doblones**.



La taberna: De cualquiera de estas casillas podrán salir los **meebles de cómplice** que compran los jugadores.



El cuartel: De esta casilla de montaña saldrá un nuevo peón negro (un **guardia**), cuando el que está en juego pierda en una pelea.



Crucifijo

Os habéis hecho con una cruz de oro macizo de incalculable valor. Si vuestro peón logra llegar con esta carta a una casilla de salida habréis **ganado** la partida. No tiene venta en el mercado habitual.

Venta: 0 d.



Cuchillo

Sumará en peleas
+1 de fuerza.

No podréis usar más de un arma en una pelea, tendréis que elegir: pistola, sable, cuchillo o bomba/s.

Venta: 1 d.



Sable

Sumará en peleas
+2 de fuerza.

No podréis usar más de un arma en una pelea, tendréis que elegir: pistola, sable, cuchillo o bomba/s.

Venta: 1 d.



Pistola

Sumará en peleas
+3 de fuerza.

No podréis usar más de un arma en una pelea, tendréis que elegir: pistola, sable, cuchillo o bomba/s.

Venta: 2 d.



Lanzar cuchillos

Si tiene el cuchillo sumará en peleas
+1 de fuerza.

Lanzar cuchillos es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.



Esgrima

Si tiene el sable sumará en peleas
+1 de fuerza.

La esgrima es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.



Buena puntería

Si tiene la pistola sumará en peleas
+2 de fuerza.

La buena puntería es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.



Bomba

Sumará en peleas
+3 de fuerza.

No podréis usar más de un arma en una pelea, tendréis que elegir: pistola, sable, cuchillo o bomba/s.

Podréis encender varias bombas en la misma pelea.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 2 d.



Pentagrama

En vuestro turno os permitirá **saltar** hacia el **cementerio** si no está ocupado.

De manera similar, también os permitirá salir del fango y evitar peleas o arrestos.

El uso de este recurso no contará como un desplazamiento.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1 d.



Muñeco vudú

En vuestro turno, el guadia o la ficha que señaléis quedará muy indefensa. Anularéis todo lo que tenga para una pelea (conjuros, armas, habilidades y diente de cocodrilo). Sólo podrá defenderse utilizando los dados. Su efecto terminará cuando termine vuestro turno. No os servirá en defensa. Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1 d.



Diente de cocodrilo

Se utiliza en defensa.

Esta carta **bloquea** el efecto de ataques con **conjuros** de fuerza o empuje.

NO protege de la **inmovilización** producida por el muñeco vudú.

Venta: 3 d.



Mula

Sumará **+3 de movimiento**

al jugador.

Se asignará a un personaje pero el nuevo movimiento lo distribuirá entre todas sus fichas como prefiera.

Perderá la mula si le empujan o entra por voluntad propia en un área pantanosa.

Venta: 1 d.



Botas

Permitirá al peón **avanzar por fangos** como si fueran casillas de tierra.

Venta: 2 d.



Mapa

Permitirá al peón **avanzar por montañas** como si fueran casillas de tierra.

Tras el movimiento, en ningún caso el peón podrá quedar finalmente parado en una casilla de montaña.

Venta: 3 d.



Suerte

Vuestra habilidad para los negocios algunos lo llaman suerte.

En las casillas del doblón, con un 2, 3, 4, 5 o 6 obtendréis **3 doblones**.

Con un 1, saca rota.

La suerte es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.



Fe

La fe que le aportará el beber del agua de un manantial milagroso le sumará en peleas

+1 de fuerza.

Al total de fuerza, independientemente del arma que escoja y de otras habilidades.

La fe es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.

0 **Medalla al valor**

La moral que le aportará esta distinción le sumará en peleas **+1 de fuerza**.

Al total de fuerza, independientemente del arma que escoja y de otras habilidades.

La moral es una habilidad, no podréis perder esta carta de ninguna manera.

Venta: 0 d.

1 **Zurrón**

Podréis manejar hasta **5 cartas de conjuro** en vuestro panel de personaje.

Venta: 1 d.

2 **Soborno**

Este trato con el guardia os permitirá en ataque (en vuestro turno), o en defensa **mover al peón de guardia hasta 5 casillas**, por tierra, por fangos o a través de montañas.

En vuestro turno también os permitirá que el guardia no se mueva y que cambie de objetivo.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1 d.

Mandrágora

Os permitirá transformar un conjuro para que funcione como cualquier otro (fuerza, empuje, montañas o movimiento).

Por ejemplo:
Un jugador levanta un conjuro de fuerza y lo transforma en montañas gracias a la mandrágora.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 2 d.

Conjuro de fuerza

Sumará en peleas **+1 de fuerza**.

Venta: 1d.

Conjuro de fuerza

Sumará en peleas **+2 de fuerza**.

Venta: 1d.

Conjuro de movimiento

Sumará **+12 de movimiento** a distribuir entre todas sus fichas como prefiera.

Al aplicarla le sumará un desplazamiento adicional.

En defensa, el peón con esta carta podrá huir de una pelea (no de un arresto) en un único desplazamiento.

Venta: 1d.

Conjuro de empuje

En su turno, el peón con esta carta podrá **empujar 5 casillas** a la ficha de un adversario (no guardia).

La empujará por tierra o pantanos pero no a través de montañas.

En defensa también le permitirá evitar una pelea. No evita arrestos.

Venta: 1d.

Conjuro de montañas

En tu turno, y gastando simplemente factor de movimiento, os permitirá **avanzar por casillas de montaña** como si fueran de tierra.

El movimiento no podrá acabar sobre una casilla de montaña.

Venta: 1d.

Hierbas aromáticas

Os han vendido un buen manojo de hierbas aromáticas que no os servirán para conjurar nada. Tampoco para mezclarlas con mandrágora. Si descartáis esta carta en un mercado os darán por ella 1 doblón. También podréis descartarla directamente.

Venta: 1 d.

Doble

Shock

Una terrible noticia os deja totalmente bloqueado.

Pasad el turno.

Doble

Gato negro

¡Que mala suerte!

Se os han caído y habéis perdido 2 doblones de

vuestro pirata más acaudalado.

En caso de empate, elegid.

Pagad hasta donde tengáis.

Doble

Impuestos

Todos los piratas tendrán que pagar 1 doblón.

Si no tienen dinero, simplemente no pagarán.

Doble

Apuestas

Vuestros piratas saben jugar a las cartas.

Cada uno de ellos recibirá

2 doblones.

Doble

El traidor

Si tenéis un cómplice sabed que os ha traicionado y ha abandonado la isla.

Perdéis la ficha de cómplice.

Podréis volver a comprarla, pero a partir del siguiente turno.

Doble

La cantina

Uno de vuestros piratas (el que elijáis) acaba de sufrir un robo.

Pierde 1 recurso.

No podrá perder habilidades.

Si no tiene recursos, simplemente no pagará.

Doble

Podrido

Si tus piratas tienen conjuros, a uno de ellos (el que elijáis) se le ha podrido el material.

Pierde 1 conjuro.

(Incluye a las hierbas aromáticas).

Si no tenéis conjuros, simplemente no pagaréis.

Doble

La cajita

¡Habéis robado una cajita de madera labrada en muy buen estado!. Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas.

Si descartáis esta carta en un mercado recibiréis

3 doblones.

Doble

Chiquillería

Os habéis encontrado con una decena de niños y sus perros.

Están pidiendo

2 doblones a vuestro pirata más adinerado.

Si sólo tiene un doblón, sólo pagará ese doblón.

Si no tiene nada, no pagará nada.

Doble

Reputación

La historia de la mayor hazaña de uno de vuestros piratas está recorriendo la isla.

Coged y asignadle

1 estrella de fama a uno de vuestros piratas.

Doble

Rumores

Un rumor falso está recorriendo la isla y está perjudicando la reputación de uno de vuestros piratas.

Retiradle **1 estrella de fama** a uno de vuestros piratas.

Si no tenéis no pagaréis nada.

Doble

Ginseng

Llevad esta carta al panel de uno de vuestro piratas.

Comed esta raíz y usad esta carta para tirar

un **dado adicional** al obtener vuestro factor de movimiento.

En ningún caso podéis tirar más de tres dados.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1 d.

Doble

Bomba

¡Habéis encontrado una bomba en un cobertizo! Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas.

+3 de fuerza.

No podéis usar más de un arma en una pelea, tendréis que elegir: pistola, sable, cuchillo o bomba/s. Podréis encender varias bombas en la misma pelea.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 2 d.

Doble

Mandrágora

¡Habéis encontrado una mandrágora!

Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas.

Os permitirá transformar un conjuro para que funcione como cualquier otro (fuerza, empuje, montañas o movimiento). Por ejemplo: Un conjuro de fuerza pasa a ser de montañas gracias a esta carta.

Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 2 d.

Doble

Hambriento

Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas. Mientras tenga esta carta restará

-1 de fuerza.

Deshacedos de esta carta parando en un mercado o en una taberna.

Nota: Un pirata no podrá llegar a tener fuerza negativa durante una pelea.

Doble

Salto al muñeco vudú

Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas.

En vuestro turno os permitirá saltar al muñeco si no está ocupado. De manera similar, también os permitirá salir del fango y evitar peleas o arrestos.

El uso de este recurso no contará como desplazamiento. Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1 d.

Doble

Salto al pentagrama

Llevad esta carta al panel de uno de vuestros piratas.

En vuestro turno os permitirá saltar al pentagrama si no está ocupado. De manera similar, también os permitirá salir del fango y evitar peleas o arrestos.

El uso de este recurso no contará como desplazamiento. Este recurso se agota al utilizarlo.

Venta: 1d.

11.- Variante por equipos

- ¡MALDITOS PIRATAS! permite jugar a una **variante colaborativa por equipos**. Requerirá de **4 jugadores** y jugarían **2 contra 2**. Se enfrentarían los 4 peones de un equipo contra los 4 del otro junto con sus correspondientes cómplices.



Ejemplo:

Equipo 1: jugador con 2 peones **verdes** + jugador con 2 peones **rojos**
contra

Equipo 2: jugador con 2 peones **azules** + jugador con 2 peones **amarillos**

- Los jugadores del mismo equipo colaborarán para **que uno de sus 4 peones** llegue a una casilla de salida con el **crucifijo** o **8 doblones**, o que uno de ellos se haga con **5 estrellas de fama**. Si lo logran, **ambos jugadores** del mismo equipo **habrán ganado la partida**.
- Los jugadores de los dos equipos se **sentarán alternativamente alrededor de la mesa** para que el paso del turno siempre se haga a un jugador del equipo contrario.
- **Cada jugador** en su turno **controlará sólo a sus fichas de piratas y a su cómplice**. Según el ejemplo anterior, el jugador con los peones verdes no podría mover a fichas rojas, aunque sean de su mismo equipo (equipo 1). La última decisión siempre la tomará el jugador con el turno, independientemente de que su compañero de equipo esté o no de acuerdo.
- Los peones del mismo equipo podrán **traspasar** dinero o cartas entre ellos. Usarán las mismas reglas del juego individual, es decir, estar **adyacentes y parados**, y **no** podrán traspasar cartas de **habilidad o estrellas de fama**. En el ejemplo anterior, peones verdes y rojos podrían traspasarse dinero y cartas.
- Estén o no adyacentes en el tablero, los jugadores del mismo equipo podrán **reunirse para trazar estrategias de equipo**. Podrán informarse de los conjuros conseguidos y comunicarse como estimen conveniente.
- El resto de reglas serán las mismas aplicables a las de un juego individual.

Supongamos que el jugador de los peones azules con su pirata del peón grueso se hizo ya con algunas recompensas (2 conjuros de empuje y 2 doblones). Con 7 de movimiento podría estar pensando en realizar alguna de las siguientes jugadas:



① Ir a la casilla de hechiceros y con los 2 doblones comprar otra carta de conjuro.

⑧ Ponerse adyacente al peón azul delgado de su mismo equipo para traspasarle dinero y cartas.

② Ir a la casilla del doblón e intentar obtener más dinero. Si le sale bien podría seguir avanzando y comprar en otras casillas. Con 4 doblones también podría comprar a la banca una ficha de cómplice.

⑦ Utilizar uno de sus conjuros de empuje para mandar al fango al peón rojo.

③ Ir al mercado y vender cartas que no le interesen.



④ Con sus 2 doblones podría ir a la casilla del sable y comprar esa carta.

⑤ Si es el primero en llegar a la casilla de suerte podrá hacerse con su carta sin tener que pagar nada a cambio.

⑥ Ponerse adyacente al peón rojo delgado para atacarlo. Si le sale bien, le dará una paliza y podrá robarle todo su dinero y ganar una estrella de fama.