

## Contenido

- + 1 marcador de jugador inicial (brújula)
- + 65 fichas de exploración marítima
- + 44 fichas de expedición a doble cara

Se cuentan terribles historias acerca de las misteriosas e inexploradas profundidades de los mares perdidos. Abundan los rumores sobre krakens gigantescos, remolinos infernales, inmensas serpientes marinas y hostiles islas desiertas donde solo los esqueletos de antiguos naufragios permanecen como testimonio de expediciones fallidas. Ha llegado el momento de coger vuestros instrumentos de navegación y embarcaros en vuestra expedición más ambiciosa hasta el momento. Si tenéis éxito, obtendréis una gloria más allá de vuestros sueños más locos y vuestro mapa se convertirá en el material del que nacen las leyendas.

## Objetivo del juego

Ganar el máximo número de puntos de victoria colocando estratégicamente vuestras fichas de exploración marítima.

# Preparación

✦ Mezclad las fichas de expedición y dad 4 a cada jugador. Cada jugador mira sus fichas y decide cuál de las caras de cada una quiere jugar en esta partida. Después las ordena como quiera formando una fila. A continuación, cada jugador recibe 4 nuevas fichas de expedición. Decide qué cara quiere jugar y las ordena como quiera formando una columna a la izquierda de la primera ficha de la fila. De esta manera, cada jugador coloca sus 8 fichas de expedición alrededor de un mapa imaginario formado por una cuadrícula de 4x4 fichas de lado. El resto de fichas de expedición se devuelven a la caja del juego.

✦ Mezclad ahora las fichas de exploración marítima y dejadlas formando una pila boca abajo en el centro de la mesa.

✦ Girad las 5 primeras fichas de exploración marítima y colocadlas formando una fila boca arriba al lado de la pila.



**IMPORTANTE:** cada ficha de expedición muestra un requisito específico que deben cumplir en conjunto las 4 fichas de exploración marítima que se coloquen alineadas con ella. Si la combinación final de fichas que hayas colocado al final del juego lo cumple, ganas los puntos de victoria correspondientes a esta expedición al final de la partida. Cada ficha de expedición tiene dos caras y da a los jugadores la posibilidad de escoger entre un requisito más fácil de cumplir que da pocos puntos o uno más difícil que da muchos más.



*Ejemplo de preparación para 3 jugadores.*

# Cómo se juega

## Turnos:

El último jugador que haya ido al mar juega primero y coge el marcador de primer jugador. Después, el turno pasa hacia la izquierda. La forma en que se juega una ronda depende del número de jugadores:

- ✦ En partidas con 4 jugadores, cada jugador escoge una ficha.
- ✦ En partidas con 3 jugadores, el primer jugador escoge una ficha para él y después escoge una segunda que devuelve a la caja. El segundo jugador escoge después y tras él lo hace el tercero.
- ✦ En partidas con 2 jugadores, el primer jugador escoge una ficha para él y luego devuelve otra a la caja. Después, el segundo jugador hace lo mismo.

Una vez escogidas las fichas, cada jugador debe colocar la suya en su mapa justo en el espacio formado por la intersección entre una fila y una columna. Las fichas deben colocarse siempre en un espacio vacío. Una vez se ha colocado una ficha en el mapa, no puede moverse. La ficha de exploración marítima que nadie escogió se queda en la mesa para la próxima ronda.

Para empezar una nueva ronda se giran 4 nuevas fichas de la pila y se colocan al lado de la ficha de exploración sobrante de la ronda anterior. El último jugador de la ronda anterior pasa a ser el primero en la nueva ronda.



## fin del juego

Cuando todos los jugadores han colocado 16 fichas de exploración marítima en sus mapas, se cuentan los puntos. Cada jugador gana puntos de victoria por cada fila y cada columna en la que las fichas colocadas cumplen el requisito marcado por la ficha de expedición correspondiente.

Si hay alguna ficha de expedición cuyo requisito no se cumple con las fichas de exploración colocadas ante ella, se retira del mapa y no se gana ningún punto de victoria por esa ficha.

*Ejemplo de puntuación de un jugador al final del juego:*

**Fila 1: 7 elementos marinos iguales = 0 PV**

**Fila 2: 5 elementos marinos = 11 PV**

**Fila 3: 1 PV (punto de victoria) por cada remolino = 5 PV**

**Fila 4: 6 elementos marinos diferentes = 5 PV**

**Columna 1: mayoría de naufragios = 4 PV**

**Columna 2: 2 bancos de arena y 1 naufragio = 6 PV**

**Columna 3: ningún banco de arena, kraken o arrecifes = 8 PV**

**Columna 4: ningún kraken = 4 PV**

**Total = 43 PV**



El jugador que haya obtenido más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana el jugador que haya cumplido los requisitos de más fichas de expedición. Si se mantiene el empate, gana el jugador que ha puntuado la ficha de expedición con más puntos. Si aun así persiste el empate, los jugadores implicados comparten la victoria.

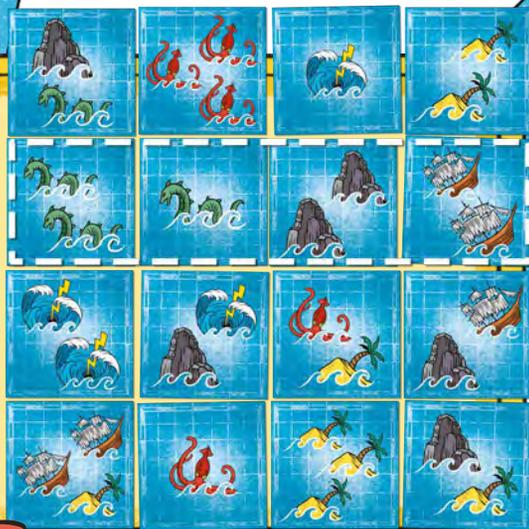
# Modo de juego para jóvenes marineros

Para jugar con niños, se recomienda jugar de la siguiente manera sin utilizar las fichas de expedición:

✦ Se colocan 3 fichas de exploración boca arriba en la mesa y después del turno de cada jugador se pone una nueva sustituyendo a la que ha sido escogida. De esta manera, los jugadores siempre tienen 3 fichas para escoger entre ellas.

✦ Al final del juego, se mira cada fila y cada columna individualmente y se da un punto por cada elemento marino que tiene mayoría en ella. Si hay el mismo número de más de un elemento, se escoge cuál de ellos se quiere contar. El jugador con más puntos de victoria una vez contadas sus filas y columnas, será el ganador.

*Ejemplo: una fila con 3 leviatanes, 2 arrecifes y 2 naufragios da 3 puntos de victoria, pues los 3 leviatanes son el grupo más numeroso.*



## Expediciones



Cada uno de los elementos marinos mostrados debe aparecer en la fila o columna de esta expedición tantas veces como el número que lo acompaña. Puede haber otros elementos marinos, pero no se tendrán en cuenta.



Un elemento marino a tu elección debe aparecer en la fila o columna de esta expedición exactamente el número de veces indicado. Puede haber otros elementos marinos, pero no se tendrán en cuenta.



El número total de elementos marinos, sin importar el tipo de cada uno, debe ser exactamente el mismo que el número indicado.



El jugador gana los puntos de victoria indicados por cada grupo formado por los elementos marinos mostrados que se encuentre en una fila o columna de esta expedición. Los grupos no tienen por qué estar en la misma ficha obligatoriamente.



Cada elemento marino del juego debe aparecer como mínimo una vez en la fila o columna de esta expedición.



El elemento marino tachado no debe aparecer en la fila o columna de esta expedición.



El elemento marino indicado debe ser el mayoritario en la fila o columna de esta expedición.