

Botellas de Rón

¡Yo ho ho, la botella de ron! Bebe una botella de ron y todo irá de maravilla. Pero cuidado: beber más de la cuenta te hará tambalearte más que a un marinero de agua dulce y perderás puntos. Con 1 botella podrás ganar 2 puntos de tesoro. Cada botella adicional te hará perder 1 punto. Conseguir 5 o 6 botellas no te hará perder puntos adicionales.



Máscaras malditas

Una extraña maldición recae sobre estas máscaras:



Con una o dos máscaras,
a los dioses enfurecerás.
Pero con tres o más
la fortuna te sonreirá.

Conseguir 1 o 2 máscaras malditas te traerá mala suerte y te hará perder 1 o 2 puntos de tesoro respectivamente. Pero conseguir 3 o 4 te traerá buena suerte y te hará ganar 5 o 9 puntos. Conseguir 5 o 6 máscaras no te dará puntos adicionales. Una vez contados tus puntos de tesoro, mueve tu loro en el contador de riquezas el número de casillas correspondientes. Puede haber más de una figura en la misma casilla.



Nueva ronda

Una vez contados los puntos de tesoro, coge tus fichas, cierra el cofre y agítalo. Entrega la ficha de la llave al siguiente jugador siguiendo el orden del turno. Este jugador se convierte en el capitán de la nueva ronda. Abre el cofre para comenzar una nueva ronda, empezando por el paso «Memorizar el botín».

Juega tantas rondas como el número de piratas.

Fin del juego

Con 2 o 4 piratas el juego termina al final de la cuarta ronda.

Con 3 piratas el juego termina al final de la tercera ronda.

Ganará el pirata con más puntos de tesoro.

En caso de empate ganarán los jugadores empatados.



PIRATE BOX™

SYLVAIN LAS JUILLIARIAS
INGENIOUS STUDIOS



© 2021 Blue Orange Edition.
Pirate Box y Blue Orange son
marcas registradas de Blue Orange
Edition, Francia. Juego publicado
y distribuido por Blue Orange,
pasaje Jean Lamour 97, 54700
Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu



Introducción

¡Por fin has conseguido hacerte con el legendario tesoro de Black Lemon! Para repartiros el botín tendréis que seguir las 3 normas de la antigua tradición pirata: memorizar el contenido del cofre, decidir cómo se repartirá el botín y coger lo que quieras. ¡Si tienes buena memoria y mucha astucia, podrás hacerte con las piezas más valiosas!

Objetivo del juego

Memoriza el contenido del cofre para conseguir la mejor parte del botín y ganar la mayor cantidad de puntos de tesoro.

Componentes

- ◆ 1 cofre del tesoro (caja) con 16 dados de objetos preciosos.
- ◆ 1 tablero cuadrulado
- ◆ 24 fichas de pirata (6 de cada color)
- ◆ 1 ficha de llave
- ◆ 4 figuras de loro (1 de cada color)
- ◆ 4 cartas de pergamino
- ◆ 1 contador de riquezas
- ◆ 1 reloj de arena de 30 segundos

Preparación

1. Saca todo el contenido del cofre excepto los 16 dados. Después cierra el cofre.

2. Coloca el tablero cuadrulado y la carta de riquezas al lado del cofre.

3. Entrega a cada pirata 1 carta de pergamino, 1 loro y las fichas de pirata de su color.

Partidas de 2 piratas: cada uno coge 6 fichas de su color.

Partidas de 3 piratas: cada uno coge 5 fichas de su color.

Partidas de 4 piratas: cada uno coge 4 fichas de su color.

Guarda el resto de fichas y loros. No los necesitarás en la partida.

4. Coloca tu loro en la casilla de inicio en el contador de riquezas.

El último jugador que haya visto una película de piratas se convierte en el capitán, recibe la ficha de la llave y la coloca al lado de su pergamino.



Configuración para 4 piratas.



Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en varias rondas de 3 pasos cada una. Antes de empezar a jugar tendrás que agitar el cofre con los dados en su interior. Si alguno de los dados no está bien colocado, vuelve a agitar suavemente el cofre. Coloca el cofre sobre la mesa. ¡Pero ten cuidado! Tienes que colocar el cofre de modo que esté orientado en la misma dirección que el tablero cuadrulado. **Asegúrate de que el símbolo de la brújula del cofre coincide con el de la cuadrícula.**

1. Memorizar el botín
2. Planificar el reparto del botín
3. Repartir el botín

1. Memorizar el botín

Abre el cofre para que todos los jugadores puedan ver el contenido. Tenéis 30 segundos para memorizar el contenido antes de cerrar el cofre.

2. Planificar el reparto del botín

Empezando por el capitán y en sentido de las agujas del reloj, coloca una de tus fichas en una de las casillas vacías del tablero cuadrulado para indicar qué parte quieres del botín. No puedes colocar una ficha en un espacio que ya haya ocupado otro jugador o cambiar una ficha de lugar. Seguid jugando hasta que hayáis colocado todas las fichas.

3. Repartir el botín

Abrid el cofre del tesoro y, por turnos, id cogiendo los dados que correspondan con vuestras fichas del tablero cuadrulado. **Ten cuidado y no cambies la cara del dado al sacarlo.** Contad vuestros puntos de tesoro con la ayuda del pergamino:

Coronas y Joyas

1 corona combinada con 1 joya te da 3 puntos de tesoro. Si no están combinadas, cada corona o joya te darán 1 punto. Puedes conseguir varias en una misma ronda.

Pares de Espadas

Una pareja de espadas no suma ningún punto, pero si consigues 2, sumas 2 puntos de tesoro. Cada nuevo par a partir del segundo vale el doble que el anterior. Conseguir 5 o 6 pares no te da puntos adicionales.

Monedas de plata

Con cada moneda de plata consigues 1 punto de tesoro. Sumarás 1 punto por cada moneda aunque tengas 5 o 6.

