

COMBATE



Sir Beth

Suma 2 puntos a tu tirada del dado de Combate.



El Buceanero

Te permite atacar a otro Barco desde una casilla adyacente. Si ganas, tu oponente se tendrá que descartar del contenido de la Bodega que tú elijas. Si pierdes no sucede nada.



Saran

Te permite volver a tirar tu dado de Combate O hacer que tu oponente vuelva a tirar el suyo. El resultado de la segunda tirada **debe** aceptarse.



El Estratega

Ganas automáticamente cualquier combate cuando seas el **atacante**.

ROJAZA



El Rey

No te otorga ninguna habilidad especial, pero puede hacerte ganar mucho Oro al final de la partida. Eso sí, ten cuidado, estará muy decepcionado si no llega a *Port Royal* (1-3!).



El Naviero

Al final de la partida ganas 3 Doblones por cada tripulante que tengas en tus Bodegas (incluido el Naviero).



El Obispo

Al final de la partida, por cada ficha de Tesoro que tengas almacenada ganas 2 Doblones.



El Metomentodo

Cuando te toque robar una carta de Tesoro, toma 3 cartas en vez de una y elige la que quieras. Después, deja las dos restantes y baraja el mazo de nuevo. También puedes mirar hasta 3 cartas cuando tengas que robar una de la mano de un oponente.

NAVEGACIÓN



El Cartógrafo

¡Ha encontrado el mapa de Morgan! Te permite tener 4 cartas de Acción en la mano en vez de tres.



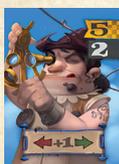
El Grumete

Durante cada movimiento hacia delante o hacia atrás, puedes elegir mover tu Barco una casilla **menos** que la indicada en el dado.



El Lobo de mar

Si quieres, puedes ignorar los movimientos hacia atrás que aparezcan en tus cartas de Acción.



El Marinero

Durante cada movimiento hacia delante o hacia atrás, puedes elegir mover tu Barco una casilla **más** que la indicada en el dado.

COMERCIO



El Mercader veneciano

Al **pagar**, puedes sustituir libremente Oro por Víveres, y viceversa. Puedes combinarlo con otros mercaderes.



El Mercader helvético

Al **pagar**, puedes sustituir libremente Pólvora por Oro, y viceversa. Puedes combinarlo con otros mercaderes.



El Mercader prusiano

Al **pagar**, puedes sustituir libremente Víveres por Pólvora, y viceversa. Puedes combinarlo con otros mercaderes.



El Barrilero

Cuando te abastezcas de recursos, siempre te llevas 1 recurso más de los indicados en el dado.

MAGIA



Calypso

Si tienes a Calypso entre tu tripulación Y los 3 Amuletos malditos, ¡ganas la partida inmediatamente!



El Oráculo

Cuando seas el Capitán, podrás elegir el valor de uno de los dados (día o noche) **antes** de tirar el otro dado de forma normal.



La Bruja

Te permite utilizar los dados de Acción en el orden que quieras. Cuidado, esto no cambia el orden de los dados para el resto de los jugadores.



El Vigía

Te permite robar las fichas de Tesoro incluso cuando tu Barco termina su movimiento en una casilla adyacente a una Guarida pirata.

¿NECESITAS AYUDA?

Si, pese a todo el cuidado puesto en la fabricación de este juego, algún componente falta o está dañado, contacta con el Servicio al cliente de la distribuidora Asmodee en la siguiente dirección: soporte.asmodee.es ¡Solucionaremos el problema lo antes posible!

Un juego publicado por SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCIA
© 2021 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.
Entérate de las últimas novedades de Jamaica y SPACE Cowboys
en www.spacecowboys.fr [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR)
[space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) y [SpaceCowboys1](https://www.tiktok.com/@SpaceCowboys1).

LA TRIPULACIÓN

Reglas del juego



Desde hace muchos años, el Gran Desafío de Morgan ha atraído a innumerables piratas provenientes de los siete mares. Tantos que las posadas de la isla están repletas de aventureros con un mismo objetivo: unirse a la tripulación de un barco y participar en la carrera más famosa de todo el Caribe.

Tú, como capitán, sabes perfectamente cómo funciona esto: solo hace falta un poco de ron y pagarle algunos doblones al posadero para reclutar a nuevos miembros para tu tripulación, que sin duda te serán muy útiles para alzarte con la victoria.

Un juego de Malcolm Braff, Bruno Cathala y Sébastien Pauchon
Ilustraciones de Mathieu Leyssenne

PREPARACIÓN



- 1 Mezcla las 20 fichas de Tripulante boca abajo.



- 2 Coloca estas fichas en las 20 casillas que hay en la taberna sin revelar su contenido.

- 3 Coloca la Botella de ron en el espacio que hay al final de las escaleras de entrada a la taberna.

- 4 Dale la vuelta a las 3 fichas de Tripulante que están en contacto directo con la Botella.



- 5 Reemplaza las 12 cartas de Tesoro del juego básico por las 12 cartas de Tesoro de la expansión. Por lo demás, la preparación de la partida sigue siendo la misma que en *Jamaica*.

¡Ya estáis listos para jugar!



RECLUTAR A NUEVO

- Cada vez que pagues el coste **completo** de una casilla de Puerto, podrás reclutar a un nuevo miembro para tu tripulación y llévatelo a bordo. Ten en cuenta que no es obligatorio.



- Si optas por reclutar a un nuevo tripulante, colócalo en una de tus Bodegas **vacías**, como harías con el resto de los recursos.



- Podrás reclutar a cualquiera de los tripulantes que estén en contacto directo con la Botella de ron (ya se sabe que a los piratas se les convence fácilmente con un poquito de ron...).

Como muestra la imagen, al inicio de la partida habrá, por lo tanto, 3 tripulantes disponibles.

- Inmediatamente después de reclutar a un nuevo miembro, deberás darles la vuelta a todos los tripulantes adyacentes al que acabas de reclutar, extendiendo así la zona de reclutamiento.

En este ejemplo, tras reclutar al tripulante A, debes revelar los dos personajes que aparecen en azul.



- La zona de reclutamiento está formada por la casilla de Puerto que puedes alcanzar con la Botella de ron y las casillas adyacentes a esta zona de reclutamiento.



- Antes de reclutar a un tripulante, puedes desplazar la Botella de ron dentro de esa zona. Cada desplazamiento cuesta 1 Doblón, que tendrás que pagar a la Banca.

Aquí, por ejemplo, si quieres reclutar al Naviero necesitarás mover la Botella de ron 3 veces, lo que te costará 3 Doblones.

TESOROS

Hay 12 Tesoros en *La tripulación*:

- 8 de ellos te otorgan puntos cuando se revelan al final de la partida. Sus valores van desde +2 a +7 puntos.
- 3 de ellos son Amuletos malditos, que también se revelan al final de la partida. Por regla general te quitan puntos, pero si posees los tres Amuletos **y** tienes a Calypso entre los miembros de tu tripulación, ¡ganas la partida inmediatamente!
- El último Tesoro es el Youkounkoun, un diamante que te otorga 12 puntos al final de la partida. Si lo consigues, **debes** revelarlo en ese mismo momento y colocarlo bocarriba al lado de tus Bodegas. Por lo demás, las reglas se aplican igual que en el juego básico.



Un último detalle: cuando juguéis con *La tripulación*, acostumbraos a almacenar vuestras fichas de Tesoro al lado de vuestras Bodegas, ya que os otorgarán Doblones si termináis la partida con el Obispo entre vuestra tripulación.

Ah, si os apetece, podéis añadir también la **6.ª Bodega** a los Tesoros.



TRIPULANTES

está formada por todas las casillas de la Botella de ron. Todos los tripulantes deben estar siempre bocarriba.



En rojo, la zona de reclutamiento actual.



mplo, si quieres reclutar necesitarás mover la Botella de ron y te costará 3 Doblones.



ABASTECIMIENTO

- Reclutar a nuevos tripulantes se rige por las mismas reglas que cualquier otro recurso. Es decir:
 - Solo puedes almacenar un tripulante en cada Bodega.
 - No puedes reemplazar un tripulante por otro.
 - Si todas tus Bodegas están llenas y quieres abastecerte de **otro** tipo de recurso, puedes tirar a un tripulante por la borda (y luego dicen que la vida pirata es la vida mejor...).
 - Al final de un combate también puedes robarle un tripulante a otro jugador.

Nota: cualquier tripulante que tiréis por la borda queda eliminado para el resto de la partida.

TRIPULANTES

Cada tripulante tiene dos números distintos que indican su valor en Doblones si los tienes en una de tus Bodegas al final de la partida.

Número superior **1**: el valor del tripulante si tu Barco ha llegado a la casilla de *Port Royal* (en este ejemplo: +5 Doblones).

Número inferior **2**: el valor del tripulante si, por el contrario, tu Barco no ha llegado a la casilla *Port Royal* (en este ejemplo: +2 Doblones).

Sus habilidades especiales **3**, que se detallan más abajo.

