

LONGBOAT

UN JUEGO DE VIKINGOS, ORO, GLORIA Y OVEJAS

En Longboat, los jugadores asumen el rol de bravos jefes vikingos que navegan río abajo, llenando sus barcos de leales **vikingos** en busca de **botines** y **gloria**.

Por orden de turno, los jugadores cogerán cartas de un pool central llamado **el Río** y las añadirán a su **barco**.

Algunas cartas ejecutan acciones especiales que afectarán al desarrollo del juego, bien sea en beneficio propio o para complicar a los rivales. Cuando se acaben las cartas ¡el jugador con el **Barco más Glorioso** ganará la partida!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador **selecciona un color** y reúne todas las cartas del mazo de ese color. Los colores sobrantes se retiran del juego. Además, si es una partida de **2 o de 4 jugadores**, cada jugador **retira 2 cartas** de su color (al azar), quedando con 20 cartas por jugador (para

3 jugadores quedan 22 cartas por jugador). Para los **principiantes** se recomienda retirar también 1 Oveja y 1 Berserker por jugador.



colores de jugador

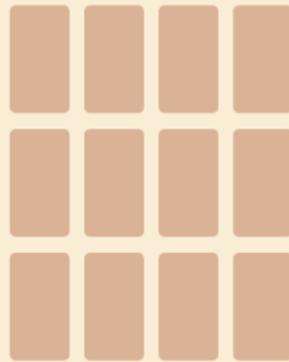


cabecera y jefe vikingo

Las cartas de **cabecera** y **jefe** del barco se separan para colocarlas frente a cada jugador, donde se irá formando la embarcación. Aquí es donde colocarán sus **vikingos**, los **botines** y las **ovejas**. Asegúrate de que tienes bastante espacio, porque según avance la partida el barco se hará mucho más largo.

El resto de cartas se vuelven a mezclar formando ahora un único mazo de juego.

Por último, para formar **El Río** se cogen **12 cartas** de la parte superior del mazo y se colocan boca arriba, en una disposición 4x3 como se muestra en el esquema.



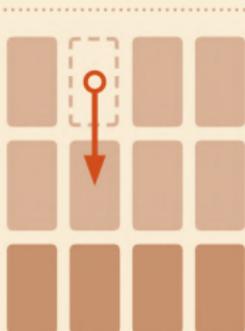
El **Río** es donde los jugadores conseguirán **vikingos**, **botines** y **ovejas** ¡Ya está todo listo para la primera ronda! ¡Que empiece el jugador más valiente!

TURNO DE JUEGO

Los jugadores se irán turnando para elegir una carta de la fila inferior del Río y añadirlas a su Barco. Cuando se toma una carta del río, las cartas que están encima se mueven hacia abajo para llenar el hueco.

Si la carta elegida es un **Berserker**, un **Tamborilero** o una **oveja**, se ejecuta una **Acción Especial**. Una vez resuelta la Acción Especial (si la hay), el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores seguirán sacando cartas en orden de turno



hasta que no quede ninguna en El Río, finalizando así la ronda.

Al terminar una ronda, los jugadores deben calcular la **velocidad** de su barco para determinar quién será el próximo jugador inicial. La velocidad se calcula sumando el número de vikingos en el barco y restando el número de ovejas.

Un **vikingo** es cualquier carta con una persona en ella. Esto también incluye a los **tamborileros**, los **berserkers** y los **jefes**.



Una **oveja** es una **oveja**.



Para empezar la siguiente ronda hay que formar un nuevo río tal y como se explicó anteriormente.

JUGADOR INICIAL

La nueva ronda comienza con el jugador que tiene el **barco más rápido** (total de vikingos menos número de ovejas) pero en caso de empate lo hará quien tenga el **barco más leal** (mayor número de escudos de su color) o si persiste el empate, el **barco más largo** (el que tiene más cartas en total).

FINAL DE PARTIDA

El juego continúa de esta manera hasta que no queden cartas ni en el río ni en el mazo. Entonces el juego termina y gana el jugador con más Gloria.

PUNTUACIÓN

La puntuación final se calcula sumando lo siguiente:

$$\text{Velocidad} + \text{Lealtad} + \text{Botín} = \text{¡Gloria!}$$

VELOCIDAD

Es el número de **vikings** menos el número de **ovejas**. El botín no afecta a la velocidad ¡es demasiado glorioso!

LEALTAD

Los jugadores anotan **1 punto** por cada escudo de su barco del color elegido. Incluso los de **Oveja, Botín y Jefes**.

BOTÍN

Los jugadores anotan **3 puntos** por cada carta de **botín** de su barco ¡Glorioso!

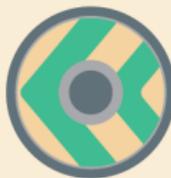
ACCIONES ESPECIALES

Algunas cartas desencadenan Acciones Especiales que pueden utilizarse en beneficio propio o para obstaculizar a otros jugadores.

Estas son Tamborileros, Berserkers y Ovejas.

Los **Tamborileros** y **Berserkers** pueden ser identificados por sus **Escudos**:

Tamborilero



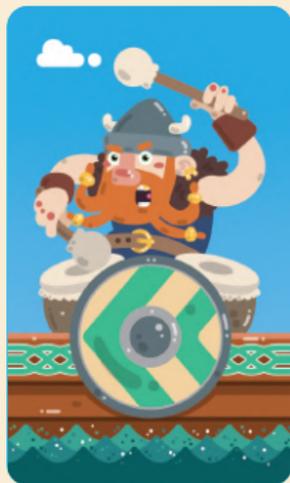
Berserker



Las **ovejas** son las **ovejas**.



TAMBORILERO



Selecciona otras dos cartas del río e intercambia sus posiciones.

BERSERKER



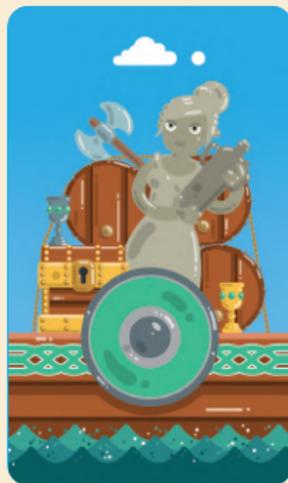
Roba un botín del barco de otro jugador y ponlo en tu barco (siempre que no sea un botín protegido).

OVEJA



Puedes colocarla en el barco de otro jugador. Esto ralentiza al rival y le hace perder Gloria.

BOTÍN PROTEGIDO



Si tiene un escudo del color del jugador, no puede ser robado por los Berserkers ¡Este botín vale mucha Gloria!