



Caravelas

REGLAS

1. Introducción

Este juego está inspirado en la extraordinaria hazaña llevada a cabo por un pueblo situado en el punto más occidental de Europa a finales del siglo XV. En una época en que se creía que el mundo era plano y los sistemas de navegación eran rudimentarios, los Portugueses se hicieron a la mar descubriendo nuevas tierras, conociendo nuevos pueblos y ofreciendo nuevos mundos al Mundo.

En esa época, todos los barcos que entraban en el puerto de Lisboa procedentes de largos viajes, debían pagar un impuesto especial: la "Veintena de la Pimienta". Los ingresos obtenidos de este modo servían para pagar la construcción del monasterio de Sta María de Belém en Lisboa, más conocido como Monasterio de los Jerónimos.

Este monumento es actualmente Patrimonio de la Humanidad. Ha quedado como símbolo permanente de una época en la que los Portugueses, confiando en sus capacidades, se superaron a sí mismos y se proyectaron universalmente. Este juego pretende ser un pequeño homenaje a esos tiempos. Con ese espíritu lanzamos hoy este desafío: ¿quién tiene miedo de pasar el Cabo de Buena Esperanza?

Cuando lea las reglas de este juego, no intente memorizarlas a la primera lectura. Abra el tablero sobre una mesa al alcance de todos los jugadores. Lea las reglas hasta el final y observe con atención los esquemas representados. Luego, simplemente comience a jugar con espíritu de aventura recurriendo a este libro siempre que necesiten aclarar cualquier duda. ¡Feliz travesía!

Un juego de Gil d'Orey

De 2 a 4 jugadores > 60 a 90 minutos > A partir de 8 años



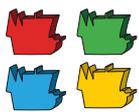


2 > Objetivo del juego

Gana el jugador que consiga más PUNTOS VICTORIA (de aquí en adelante designados como PV). Hay 3 maneras de obtener PV: realizando descubrimientos, a través del comercio o contribuyendo a la construcción de los Jerónimos. El juego acaba en el turno en que se compra la última PIEZA DE LOS JERÓNIMOS (todos los jugadores tienen oportunidad de hacer su jugada en ese turno).

3 > Piezas del juego

PIEZAS INDIVIDUALES



CARABELAS/NAVÍOS

Estos barcos son usados por los jugadores para desplazarse por el tablero. Cada uno representa una flota de embarcaciones. Para simplificar, en las reglas del juego nos referiremos siempre a esta pieza como "barco"

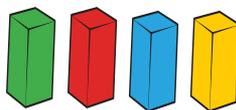
CARTONES DE JUGADORES

Hay 4 cartones. Uno para cada jugador.



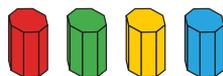
JALONES DE LOS DESCUBRIMIENTOS

Hay 80 jalones, 20 de cada color.



MARCADORES DE JUGADORES

Hay 4 marcadores de 4 colores diferentes. Sirven para marcar el orden de los jugadores en cada turno.



MARCADORES DE PUNTOS

Hay 4 fichas de 4 colores diferentes. Sirven para marcar en el tablero los PV de cada jugador.



FICHAS DE NAVEGACIÓN

(iguales a los MARCADORES DE PUNTOS).



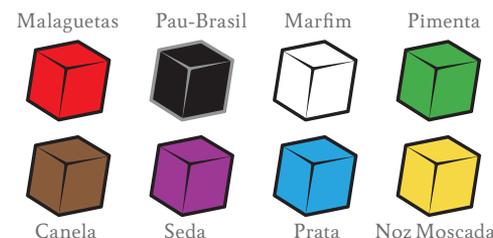
Hay 12 fichas de 4 colores diferentes. Estas fichas se utilizan en los CARTONES DE JUGADORES.

PIEZAS GENERALES

CUBOS DE MERCANCÍAS

Hay 4 piezas de 8 colores diferentes.

Cada pieza representa una materia prima o especia.



TARJETAS DE RUMBO

Hay 32 tarjetas de este tipo.

TARJETAS DE INCIDENTE

Hay 86 tarjetas de este tipo.

FICHAS DE HUNDIMIENTO

Hay 8 fichas negras. Sirven para marcar los barcos hundidos.



DADO

Hay 1 dado.

PIEZAS DE LOS JERÓNIMOS

Estas 5 piezas representan el Monasterio de los Jerónimos en construcción.





4> Preparación del juego

Al comienzo del juego cada jugador elige un color y coloca su barco en la celdilla de LISBOA. Cada participante recibe un CARTÓN DE JUGADOR que representa su flota. Ese cartón indica el estado de su flota y el número de barcos del que se compone. El cartón deberá tener 9 FICHAS DE NAVEGACIÓN sobre los escudos de la Cruz de Cristo y 1 ficha para bloquear el acceso al 4º barco.

Independientemente del número de jugadores, se entregarán siempre 8 tarjetas RUMBO a cada jugador. Se separarán las tarjetas RUMBO en 2 montones de 16 tarjetas cada uno. El primer montón deberá contener todas las tarjetas RUMBO de la parte occidental del mapa (a la izquierda de la frontera que separa las dos zonas de mar), más las tarjetas Cabo de Buena Esperanza y Mozambique; el segundo montón deberá



Ejemplo de un
CARTÓN DE JUGADOR
preparado para comenzar el juego.

Los MARCADORES DE PUNTOS se colocan en la casilla cero (0) de los PV. **IMPORTANTE:** a medida que los jugadores van ganando puntos, se van marcando en esta tabla.

Al principio del juego los barcos se colocan aquí, en la celdilla de Lisboa.

Las cartas de INCIDENTE por usar se colocan boca abajo en este lugar.



contener todas las tarjetas restantes de la parte oriental del mapa (a la derecha de la frontera que separa las dos zonas de mar). Barajar muy bien ambos montones y entregar 4 tarjetas RUMBO de cada montón a cada jugador. Cuando participen sólo 2 ó 3 jugadores, se guardarán las tarjetas restantes en la caja del juego boca abajo para que ningún jugador pueda verlas.

5> Secuencia de las jugadas

El juego se desarrolla por turnos. Cada turno implica que todos los jugadores realicen una jugada. Una jugada puede consistir en: navegación, comercio y descubrimientos.

Las piezas de construcción del Monasterio de los Jerónimos se colocan aquí. El número de piezas varía en función del número de jugadores:
2 jugadores: se colocan las piezas: 1, 2 y 3.
3 jugadores: se colocan las piezas: 1, 2, 3 y 4.
4 jugadores: se colocan todas las piezas: 1, 2, 3, 4 y 5.

Antes de decidir el orden de jugadores (ver cap. 6), los jugadores echarán a suertes el orden de colocación de los MARCADORES de JUEGO en estas casillas.



Al comienzo de cada turno, los jugadores podrán cambiar el orden de jugada apostando algunas FICHAS DE NAVEGACIÓN de sus cartones. La apuesta es muy sencilla, consiste en mover las fichas hacia arriba en su cartón de jugador (ver figuras 4 y 5), de manera que éstas se consideren ya usadas en ese turno. Es decir, durante el turno que va a comenzar, esas fichas ya no podrán ser utilizadas salvo que fuesen recuperadas a través de una tarjeta de INCIDENTE.

El primer jugador puede apostar una o varias FICHAS DE NAVEGACIÓN. Después, el segundo jugador procede de igual manera y así sucesivamente hasta que nadie quiera apostar más. Una apuesta tiene siempre que ser superior a la apuesta más alta ya efectuada.

Un jugador que no haya apostado en una ronda, podrá hacerlo en la siguiente, es decir, puede participar nuevamente en la apuesta. No es obligatorio que un jugador gaste FICHAS DE NAVEGACIÓN para asegurar su posición. Si ninguno lo hace, el orden de jugada sigue siendo el mismo. Un jugador puede gastar cuantas FICHAS DE NAVEGACIÓN desee.

El jugador que MÁS fichas haya gastado coloca su marcador en el lugar que desee (normalmente el primer lugar, pero puede ser otro cualquiera). A continuación, el segundo jugador coloca su marcador en el segundo lugar disponible y así sucesivamente hasta que todos los jugadores lo hayan hecho.

Las tarjetas de INCIDENTE se distribuyen a continuación (sólo después de quedar decidido el orden de jugada del 1er turno) del siguiente modo:

- 1er jugador_recibe 4 tarjetas
- 2º jugador_recibe 5 tarjetas
- 3er jugador_recibe 6 tarjetas
- 7º jugador_recibe 7 tarjetas

ATENCIÓN:
ESTA DISTRIBUCIÓN SE REALIZA ÚNICAMENTE EN EL 1er TURNO.
A partir del 2º turno y sucesivos, los jugadores reciben al final de su jugada las tarjetas necesarias para tener siempre un total de 5 tarjetas INCIDENTE que utilizará en el turno siguiente.

Las siguientes ilustraciones muestran un cambio del orden de juego en un turno.

Al iniciar el turno (antes de que nadie haga su jugada), el jugador verde es el primero en decir si quiere apostar alguna de sus fichas (Fig. 1). No está interesado en gastar FICHAS DE NAVEGACIÓN, y tampoco lo está el jugador amarillo. Pero el jugador rojo quiere ser el primero en realizar su jugada.

Para ello, gasta una FICHA DE NAVEGACIÓN. El jugador azul también quiere ser el primero y por eso gasta dos de sus fichas. Los jugadores verde y amarillo continúan sin estar interesados.

El jugador rojo insistió en ser el primero, y gasta dos fichas más. El azul desiste y mantiene su apuesta (Fig. 4 y 5). Los jugadores verde y amarillo siguen sin mostrar interés. En la ronda final, los jugadores mantienen la opción anterior.

Cada jugador, según el orden de jugada definido por las apuestas realizadas, elige su posición (Fig. 2) y comienza el turno en el nuevo orden (Fig. 3).

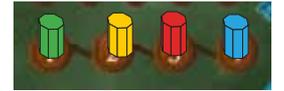


Fig. 1 – Al comienzo del primer turno se sortea la colocación de los MARCADORES DE JUEGO.

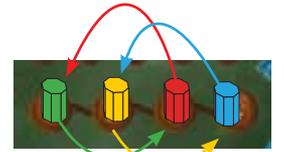


Fig. 2 – Tras determinar el orden de juego, se cambian los MARCADORES DE JUEGO respectivos.



Fig. 3 - Los jugadores ya pueden comenzar el turno. El jugador rojo se queda con 3 FICHAS DE NAVEGACIÓN menos para gastar en esta jugada y el azul se queda con 2 menos.



Fig. 4 y 5 – Cartones de los jugadores después de haber apostado sus FICHAS DE NAVEGACIÓN.



7> Explicación del tablero

En el tablero de juego se observa el mar dividido en una red de celdillas que tienen normalmente una forma hexagonal. Los jugadores recorren el mar con sus barcos a través de esas celdillas.



Tabla con los precios y valores respectivos de los PV.

Hay 8 puertos donde los jugadores pueden recoger mercancías. Estos puertos son de un color diferente y tienen el símbolo de un cubo que indica la mercancía que se puede recoger. En este caso se trata del puerto de Tanegashima, en Japón, donde se puede cargar plata (color azul). (Cap. 11)

Para poder pasar por las casillas con el símbolo de los piratas hay que pagar. (Cap. 8)

Esta mancha más clara indica una zona de vientos/corrientes. Las flechas indican la dirección del viento/corriente.

El puntito indica el final de una zona de vientos/corrientes. (Cap. 11).

Las celdillas con este símbolo azul indican que ha de jugarse una carta de INCIDENTE.

Las tarjetas INCIDENTE sin utilizar (boca abajo) y las utilizadas (boca arriba) se colocan en estos lugares. (Cap. 11)

La rosa de los vientos indica la dirección en que debe desplazarse el barco obligado por una tarjeta de INCIDENTE tempestad. (Cap. 10)

Símbolo de INCIDENTE en rojo, que obliga a tirar el dado.

Frontera que separa las dos zonas de mar. (Cap. 10)

Los puertos donde NO se puede realizar comercio son todos del mismo color y muestran simplemente el nombre y fecha del Descubrimiento. En ellos NO se recogen mercancías.



8> Como navegar / INCIDENTES / piratas

En el tablero de juego el mar está dividido en una red de celdillas irregulares. Las celdillas están formadas por líneas blancas y/o extensiones de tierra. Estas celdillas pueden contener algunos símbolos. La celdilla correcta donde se encuentra un puerto está indicada por el escudo, y NO por el letrero con el nombre del lugar.



Los jugadores comienzan el juego aquí, en Lisboa, en la casilla que contiene el escudo con la Cruz de la Orden de Cristo.

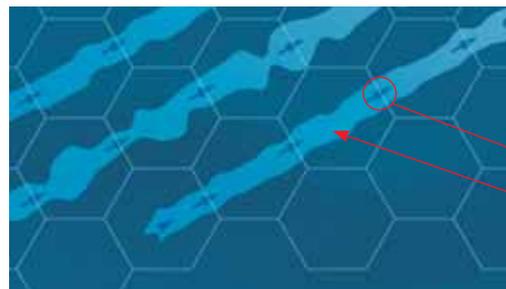
Bordeadas en rojo vemos algunas celdillas con puerto.

Los movimientos de los barcos se realizan siempre entre celdillas contiguas. Los barcos no pueden pasar de una celdilla a otra que estén separadas sólo por tierra.



Las flechas en rojo indican desplazamientos NO permitidos. Las flechas verdes indican desplazamientos correctos.

Si el desplazamiento se hace a través de las corrientes de viento en la dirección de las flechas, el "coste" de este movimiento es gratuito. Un jugador se puede mover el número de celdillas que desee mientras se mantenga en el mismo viento/corriente y respete la dirección de las flechas



En este grupo de celdillas podemos observar una zona de viento/corriente y las respectivas flechas que indican a los jugadores la dirección en que sopla el viento.

Si un jugador quiere mover su barco en otra dirección diferente a la de las flechas (o a través de las celdillas sin flechas), "gasta" una FICHA DE NAVEGACIÓN por cada celdilla/movimiento (ver pág. 7). Tendrá para ello que subir una FICHA de su cartón de jugador a la medalla superior vacía. Las fichas se van usando de derecha a izquierda.



BARCOS EN EL MISMO LUGAR - No hay límite en el número de barcos que pueden estar en la misma celdilla.

Durante la navegación, un jugador puede pasar por diversas celdillas con marcas diferentes:

PIRATAS

Para pasar por las celdillas con el símbolo "Pirata", el jugador debe gastar una FICHA DE NAVEGACIÓN extra.



INCIDENTES (azul)

Si pasa por aquí, el jugador tiene que elegir una de sus tarjetas INCIDENTE y aplicarla. (Ver capítulo sobre tarjetas INCIDENTE).

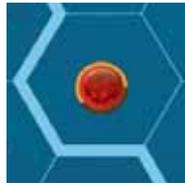




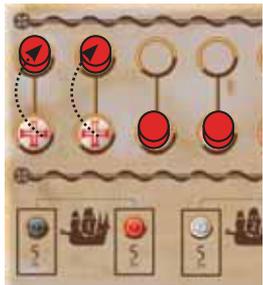
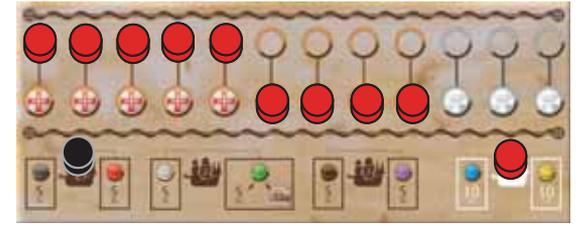
INCIDENTES (rojo)

En este lugar, el jugador NO usa las tarjetas de INCIDENTE. Simplemente tira el dado rojo.

Si sale el lado rojo, la flota escapa indemne a la tempestad. Si sale el 1, indica que una de las carabelas de la flota se ha hundido. Coloque entonces 1 ficha negra sobre cualquiera de los barcos indicando los dos tipos de mercancía que la carabela no podrá transportar. Si ya tenía alguna(s) de esa(s) mercancía(s), la(s) pierde.



En este cartón del jugador rojo podemos observar el resultado del paso de su flota por el Cabo de Buena Esperanza. Al pasar por una casilla INCIDENTE roja, el jugador tiró el dado y salió UNO – uno de los barcos se hundió. El jugador eligió el barco 1, perdiendo su carga. Colocó una FICHA DE HUNDIMIENTO (negra) en el barco correspondiente. Cuando pase por Lisboa, los barcos se volverán a recuperar automáticamente.



El barco amarillo no gastó ninguna FICHA DE NAVEGACIÓN para realizar el movimiento indicado en la imagen porque se mantuvo siempre en la misma línea de viento/corriente respetando la dirección de las flechas. El barco rojo tuvo que usar 2 FICHAS DE NAVEGACIÓN para pasar a las celdillas señaladas con un círculo.



El barco amarillo se desplazó dos celdillas. Usó 3 FICHAS DE NAVEGACIÓN pues pasó por dos celdillas sin viento favorable y, además, una de ellas tenía el símbolo de los piratas, que le obligó a gastar una ficha extra.

El jugador rojo también se desplazó dos celdillas pero sólo usó una FICHA DE NAVEGACIÓN. Ello se debe a que se movió por una zona de viento/corriente en la misma dirección de las flechas para lo cual no es necesario gastar ninguna ficha. Sólo gastó una al pasar por una celdilla con el símbolo de los piratas.



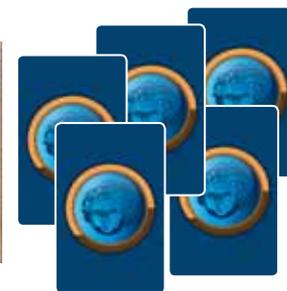
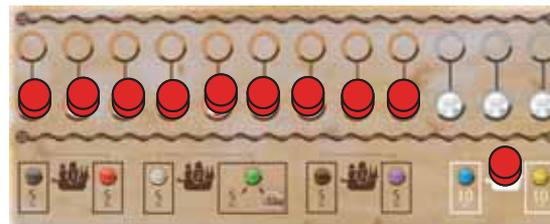
TERMINAR LA JUGADA:

La jugada de cada participante acaba cuando se cumple UNA de las siguientes condiciones:

- > por decisión del jugador de no mover más su barco.
- > cuando todas las FICHAS DE NAVEGACIÓN han sido usadas y no hay posibilidad de recuperarlas. En el momento en que el jugador gasta su última FICHA, acaba su jugada. El barco se queda en esa celdilla aunque haya entrado en una corriente/viento favorable.
- > cuando un jugador juega una carta DE INCIDENTE Calma chicha "STOP", (Ver pág. 11).

> cuando un jugador se detiene en Lisboa, tras realizar las actividades que desea, NO puede navegar más.

Termina así su jugada.



Cuando un jugador termina su jugada, recupera las FICHAS DE NAVEGACIÓN usadas (es decir, vuelve a colocar sus fichas sobre los escudos con la Cruz de la Orden de Cristo) y recibe nuevas tarjetas de INCIDENTE hasta obtener el total de 5 tarjetas necesarias para su siguiente jugada.

9> Descubrimientos

En el mapa hay 32 lugares indicados con un puerto. Para acceder a ellos, los jugadores tendrán que llegar con sus barcos hasta la celdilla en la que figura el escudo respectivo.

El primero en llegar, colocará un JALÓN DE DESCUBRIMIENTO de su color, ganando así los PV indicados en el letrero. Los demás jugadores podrán pasar por este lugar en las siguientes jugadas pero no recibirán ningún PUNTO VICTORIA.

En este movimiento, el jugador usó 4 FICHAS DE NAVEGACIÓN (en los momentos marcados con un círculo rojo). Los puertos de Malaca y Ceilán aún no habían sido visitados por nadie y por ello colocó en cada uno de ellos un JALÓN DE DESCUBRIMIENTO de su color, ganando así un total de 4 PV (2PV de Malaca y 2PV de Ceilán).



Seguidamente tendrá que marcar esos puntos con la pieza MARCADOR DE PUNTOS en el tablero de juego. Además, al pasar por Ceilán podrá recoger canela (cubo marrón).



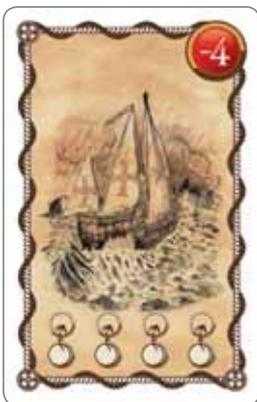
10> Explicación de las tarjetas

Cuando un jugador pasa con su barco por una celdilla marcada con el símbolo INCIDENTE azul, tiene que parar en ella. Deberá SIEMPRE utilizar una de las tarjetas INCIDENTE elegida entre las que posee. Estas tarjetas afectan a su trayecto y al de los demás jugadores (ver MOVIMIENTOS BONUS PARA LOS DEMÁS JUGADORES). **Primero aplica las consecuencias a los demás jugadores y sólo después a sí mismo.** Finalmente, si es posible, continuará navegando. Si no tuviese ninguna tarjeta INCIDENTE, NO podrá entrar en una celdilla marcada con el símbolo INCIDENTE. Hay 4 tipos de tarjetas INCIDENTE.





Para ver las consecuencias que estas tarjetas tienen sobre los demás jugadores, revisar el recuadro de la página 10 – MOVIMIENTOS BONUS.

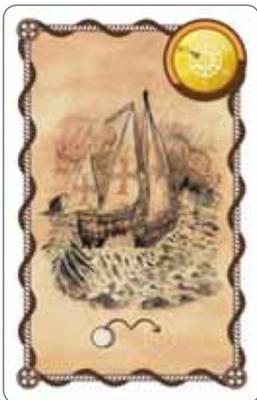


> **TARJETA INCIDENTE – Tempestad con símbolo en rojo.**

Cuando un jugador utiliza esta tarjeta tiene que gastar el número de FICHAS DE NAVEGACIÓN que está indicado en la tarjeta (ángulo superior derecho). Sólo puede hacerlo si tiene como mínimo el número de FICHAS DE NAVEGACIÓN necesarias para gastar. Por ejemplo, un jugador al que le queden sólo 3 FICHAS DE NAVEGACIÓN, nunca podrá jugar una

tarjeta INCIDENTE en la que aparezca el símbolo -4.

Deberá optar por usar otra tarjeta o no podrá entrar en la celdilla con la marca INCIDENTE.



> **TARJETA INCIDENTE – Tempestad con el símbolo de la Rosa de los Vientos.**

Esta tarjeta representa una tempestad que empuja a la flota fuera de su ruta. Cuando un jugador utiliza esta tarjeta INCIDENTE, tiene que mover su barco dos celdillas en la dirección que indica la tarjeta. Si encontrara tierra, el límite del mapa o no existiera esa dirección en la celdilla, no es necesario que mueva el barco dos celdillas. La brújula del tablero indica las direcciones correctas. Todas las celdillas están delimitadas por tierra o por una línea blanca que tiene una dirección concreta. Por ello siempre es posible determinar si se puede seguir o no una dirección. El jugador ignora los efectos de las celdillas marcadas con los símbolos INCIDENTE

(azul o rojo), Piratas y vientos/corrientes. Sin embargo, puede realizar DESCUBRIMIENTOS y COMERCIO si pasa por lugares que lo permitan.



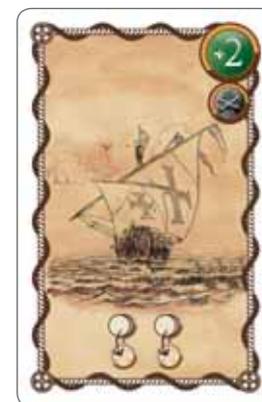
> **TARJETA INCIDENTE – Viento favorable**

Esta carta puede utilizarse de dos maneras: O como viento favorable en un INCIDENTE azul, O como defensa contra los piratas al caer en una celdilla con el símbolo de piratas.

Cuando un jugador usa esta tarjeta en un INCIDENTE, puede recuperar 2 de las FICHAS DE NAVEGACIÓN que haya gastado en ese turno. Si un jugador juega esa carta y no había gastado ninguna FICHA DE NAVEGACIÓN, no puede beneficiarse de la recuperación de ninguna ficha,

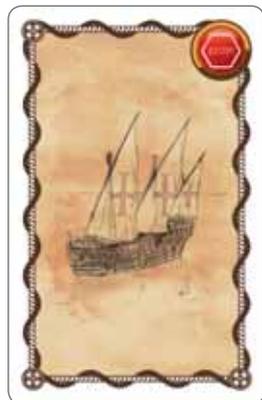
O BIEN,

Cuando un jugador pasa por un lugar con el símbolo de piratas, puede utilizar esa tarjeta para evitar gastar una FICHA DE NAVEGACIÓN extra. En este caso, el jugador está empleando la opción de salvarse de los piratas, y no la relativa al Viento favorable, por lo que los otros jugadores NO podrán beneficiarse de un MOVIMIENTO BONUS.

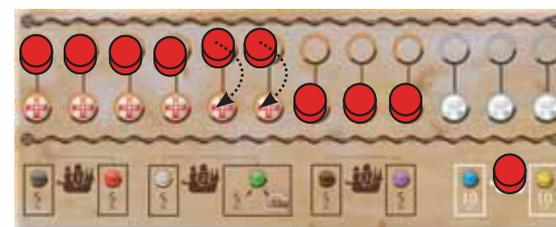


> **TARJETA INCIDENTE – Calma chicha**

Cuando un jugador utiliza esta tarjeta, su jugada termina inmediatamente aunque no haya gastado todas sus FICHAS DE NAVEGACIÓN. Esta tarjeta NO TIENE consecuencias para ningún otro jugador.



En este ejemplo de INCIDENTE, el jugador rojo utiliza una tarjeta VIENTO FAVORABLE. Recupera en su cartón dos FICHAS DE NAVEGACIÓN que había gastado. Puede disponer nuevamente de ellas en esa jugada.





MOVIMIENTOS BONUS PARA EL RESTO DE JUGADORES

Las tarjetas INCIDENTE también pueden tener consecuencias para los otros jugadores. ANTES de que el jugador continúe su jugada, TODOS los demás participantes que tengan barcos en la misma zona de mar, aunque se encuentren parados en CUALQUIER puerto, pueden moverlos. Este MOVIMIENTO BONUS, aplicable sólo a los otros jugadores siguiendo el orden del juego, NO es obligatorio, pero tiene algunas reglas.

> Únicamente beneficia a los jugadores que tengan sus barcos en la misma zona de mar. Sólo hay dos zonas de mar y la frontera está en la zona del Cabo de Buena Esperanza.

> Podrán moverse COMO MÁXIMO el número de celdillas indicado en la tarjeta, en cualquier dirección. Excepto con la tarjeta INCIDENTE que tiene el símbolo de la Rosa de los Vientos. En este caso, el movimiento de los barcos DEBE seguir la dirección que indica la Rosa de los Vientos. No es necesario usar las FICHAS DE NAVEGACIÓN. Si, por ejemplo, se trata de una tempestad de -4, podrán moverse UN MÁXIMO de 4 celdillas. Si se tratase de Viento favorable, podrían moverse UN MÁXIMO de 2 celdillas.

> No pueden beneficiarse de una zona de viento/corriente. Aunque se encuentren en una de estas zonas de viento, sólo podrán desplazarse el número de celdillas permitido por el BONUS indicado en la tarjeta.

> No les afectan las celdillas con los símbolos INCIDENTE (azul o rojo) ni PIRATAS. Es decir, no tienen que jugar una carta INCIDENTE, no necesitan tirar el dado rojo, ni tampoco gastar fichas extra en las casillas PIRATA.

> Pueden realizar DESCUBRIMIENTOS y COMERCIO si pasan por lugares que lo permitan.



El barco rojo ha entrado en una casilla INCIDENTE y ha jugado una carta tempestad con la brújula indicando Noroeste. Es arrastrado en esa dirección DESPUÉS de que los demás jugadores hayan decidido si quieren beneficiarse de este movimiento o no. Las flechas blancas indican los movimientos que pueden hacer sus competidores. El barco amarillo sólo puede desplazarse una casilla porque se encuentra con tierra, y por la misma razón el barco verde no puede moverse en absoluto.



El barco amarillo se encuentra con un INCIDENTE. Usa la tarjeta de tempestad que indica Noroeste. El barco rojo, como se encontraba en la misma zona de mar, puede mover su barco en la misma dirección un máximo de dos celdillas, ignorando los INCIDENTES. El barco verde no puede beneficiarse de este MOVIMIENTO BONUS porque su celdilla no tiene esa dirección. Sólo después de que los demás barcos hayan decidido beneficiarse o no de este MOVIMIENTO BONUS, el barco amarillo va a poder moverse dos celdillas en dirección Noroeste. Ignora los dos INCIDENTES (rojo y azul). Desde luego, es una buena manera de pasar el Cabo de Buena Esperanza sin arriesgarse a perder un barco de la flota.



Las dos zonas de mar.



En las ilustraciones de la derecha podemos observar una jugada del jugador amarillo llegando con su barco a un INCIDENTE. Utiliza una tarjeta de Tempestad -4. El barco verde al encontrarse en la misma zona de mar, se beneficia inmediatamente del MOVIMIENTO BONUS desplazándose 4 celdillas e ignorando los INCIDENTES. Aunque haya cruzado al otro lado del mar puede moverse cuatro casillas porque su punto de partida estaba en la misma zona que el amarillo. Coloca un JALÓN DE DESCUBRIMIENTO (gana 1 PV) y avanza las celdillas restantes. NO puede aprovechar la corriente de viento de la casilla donde se encuentra. El jugador amarillo puede entonces continuar jugando.

> TARJETAS DE RUMBO

Estas tarjetas sirven para que los jugadores ganen PV extra. ÚNICAMENTE cuando acaba el juego cada jugador gana 5 PV por cada uno de los lugares a los que llegó él primero (se comprueba porque aparece un jalón de su color) y siempre que tenga la carta respectiva. Por ello, en un juego en el que un participante recibe 8 cartas, puede ganar hasta 40 PV de bonificación.

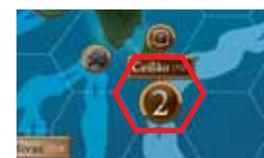
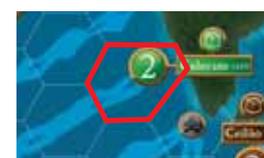
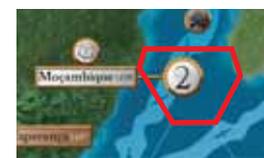


11 > Mercancías

Hay 8 puertos en los que se puede recoger mercancía. Esos lugares están identificados con un cubo del color de la mercancía que se puede obtener allí. Para conseguirla, basta con pasar por la celdilla donde se encuentra ese puerto y recoger un cubo del color indicado. Se coloca en el cartón de jugador en el sitio correspondiente. En cada puerto puede obtenerse un cubo solamente y sólo puede obtenerlo si tiene espacio disponible para esa mercancía, es decir, si aún no la ha recogido en ese viaje y el barco respectivo está disponible (no está cubierto por una FICHA DE HUNDIMIENTO o una FICHA DE NAVEGACIÓN). Por ejemplo, al comienzo del juego los jugadores no pueden recoger nuez moscada (cubo amarillo) ni plata (cubo azul). Para poder hacerlo tienen que ampliar su flota y poder contar con el 4º barco.

Un jugador, después de vender su mercancía en Lisboa y disponer de espacio libre en su cartón de jugador, puede volver al mismo lugar y recoger de nuevo esa mercancía.

En una misma jugada y movimiento, el participante puede colocar el JALÓN DE DESCUBRIMIENTO (si es el primero en haber llegado allí), ganar los respectivos PV y recoger el cubo de mercancía.



Señaladas en rojo están indicadas las 8 celdillas con puerto donde se pueden recoger mercancías.



En esta página podemos observar la fase final de una jugada del barco rojo. El jugador, para llegar hasta aquí, ha gastado 7 FICHAS DE NAVEGACIÓN. Los JALONES DE DESCUBRIMIENTO que aparecen en varios puntos indican que ya han sido visitados/ descubiertos por los participantes.

Fig.1 - El barco rojo se desplaza hasta la casilla INCIDENTE. No gasta ninguna ficha porque las celdillas tienen viento/corriente y el barco se mueve en la dirección de las flechas. Llega hasta la celdilla del INCIDENTE y se para.

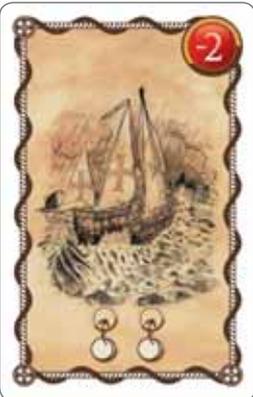
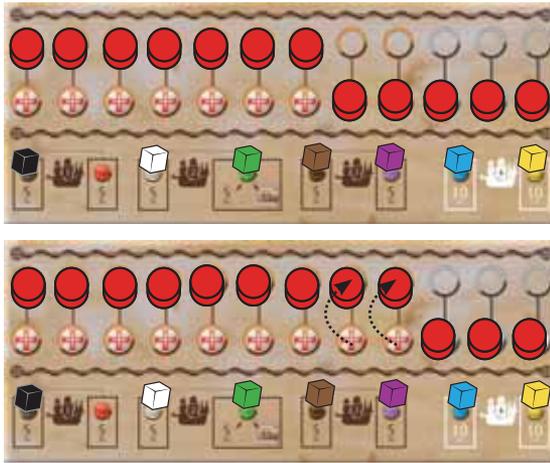


Fig.2 - El jugador opta por utilizar en este INCIDENTE la tarjeta Tempestad que indica -2. Por eso gasta 2 FICHAS DE NAVEGACIÓN. El jugador amarillo, al encontrarse en la misma zona de mar, se beneficia inmediatamente del MOVIMIENTO BONUS. Aprovecha para llegar a la celdilla de Puerto Seguro. Al tratarse de un MOVIMIENTO BONUS ha ignorado la casilla del INCIDENTE y puede comerciar. Coloca un cubo negro en su cartón de jugador.

Fig.3 - Después del INCIDENTE el barco rojo puede continuar aprovechando la corriente, y desplazarse hasta Guinea sin gastar FICHAS DE NAVEGACIÓN. En esta celdilla puede hacer comercio. Coloca un cubo rojo en su cartón de jugador. De esta manera completa su flota. Para finalizar, se desplaza 3 celdillas más, pero al no haber viento/corriente favorable tiene que usar sus 3 últimas FICHAS DE NAVEGACIÓN. Su jugada acaba.

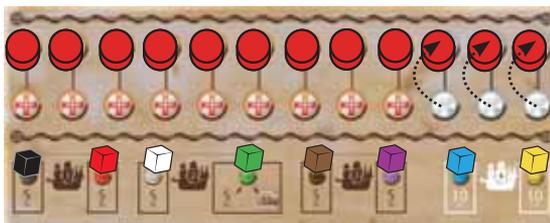


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

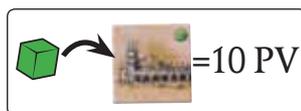


12> LISBOA – Venta de mercancías/Construcción de los Jerónimos/Aumentar la flota

LISBOA: Un barco puede pasar por la casilla de Lisboa y no detenerse, continuando su jugada. En tal caso no puede realizar ningún tipo de actividad (por ejemplo vender mercancía, aumentar la flota, etc). Pero si opta por detenerse en Lisboa, deberá respetar varias reglas:

> Es obligatorio vender **TODAS** las mercancías.

> Puede contribuir a la construcción del Monasterio de los Jerónimos comprando las piezas que figuran en el tablero de juego – estas piezas están numeradas. Sólo pueden ser compradas, siguiendo la secuencia numérica, con un cubo de pimienta (verde) y dan 10 PV al jugador. No olviden que cuando estas piezas se acaban, el juego termina.



> Obtener PV con las mercancías. El jugador recibe 5 ó 10 PV por cada cubo, dependiendo del tipo de mercancía. Cada cubo vendido se devuelve al stock general del juego. [NOTA-el cubo verde vale solamente 5PV si no se intercambia por una pieza de los Jerónimos]

> Aumentar la Flota. Si el jugador entrega 3 cubos diferentes de mercancía de una sola vez, en lugar de recibir 15 PV, puede optar por ampliar su flota. De este modo puede disponer del 4º barco (retirando la ficha que lo cubre) y recibe 3 FICHAS NAVEGACIÓN adicionales. Las 12 fichas pasan a estar disponibles en cualquier momento, independientemente del número de barcos de la flota.

> El jugador recibe las tarjetas de INCIDENTE que le corresponden hasta completar las 5. O bien entrega **TODAS** las tarjetas de este tipo que le quedan y recibe nuevas tarjetas INCIDENTE.

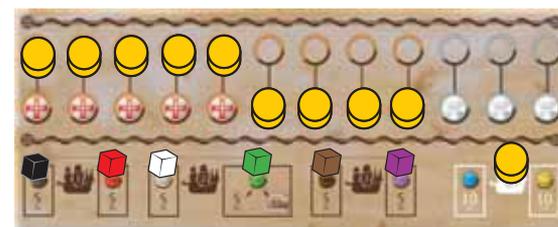
> Recupera las FICHAS DE NAVEGACIÓN usadas durante la jugada al acabar el turno. Es suficiente con que las coloque otra vez sobre el escudo con la Cruz de la Orden de Cristo.

> Recobra la flota – todos los barcos que se hundieron vuelven a estar activos. Basta con que el jugador retire las FICHAS DE HUNDIMIENTO. **ATENCIÓN** – sólo se puede retirar la ficha del 4º barco si lo había adquirido anteriormente.

> Cuando un jugador se detiene en Lisboa y realiza las actividades que desea, **NO** puede continuar navegando. Su jugada acaba ahí.



El jugador amarillo ha llegado a Lisboa con su flota llena de mercancías. Ha llegado con 5 FICHAS DE NAVEGACIÓN utilizadas. Como aún no ha ampliado su flota, no puede traer plata (azul) ni nuez moscada (amarillo).



En LISBOA, el jugador opta por hacer lo siguiente:



Emplea 3 mercancías diferentes para aumentar la flota. De este modo consigue su 4º barco y 3 FICHAS DE NAVEGACIÓN adicionales.

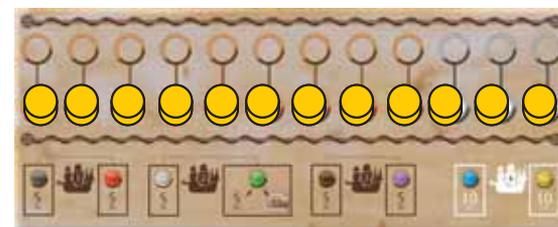


Usa el cubo verde (pimienta) para la construcción de los Jerónimos. Cambia ese cubo por una pieza de los Jerónimos y gana 10 PV que marca enseguida sobre el tablero de juego.



Los cubos que le quedan valen cada uno 5 PV, que suman 10 PV. Los marca enseguida en el tablero de juego.

En esta jugada, el jugador ha acumulado un total de 20 PV y ha ampliado su flota. Consigue de este modo su 4º barco y obtiene 3 FICHAS DE NAVEGACIÓN adicionales.



El cartón preparado para la próxima jugada.



13> Fin del juego y empates

El juego termina en el turno en que se compra la última pieza de los Jerónimos. Cuando eso ocurre, los jugadores que aún no hubieran realizado su jugada en ese turno tienen derecho a hacerlo.

Se cuentan los puntos extra que los jugadores han ganado con las tarjetas RUMBO.

Se cuentan 5 PV por cada tarjeta con el nombre del puerto al que han llegado los primeros. En el supuesto caso en que un jugador sobrepasara los 100 puntos, se situaría nuevamente en el cero del marcador, considerándose en este caso el cero como 100.

En caso de empate, ganará quien más piezas de los Jerónimos tenga. Si aún continúa el empate, ganará quien tenga la pieza de los Jerónimos con el número más bajo (todas ellas están numeradas).

14> Reglas importantes que no deben olvidarse y tácticas para jugar mejor.

>No olvide que cuando se gastan todas las FICHAS DE NAVEGACIÓN y no se pueden recuperar, su jugada termina aunque se encuentre en una celdilla con viento a favor.

>Con la posibilidad de aumentar la flota se ha pretendido recrear la evolución de los barcos de la época. De las Carabelas latinas a los Navíos con mayor capacidad de movimiento y de carga. Si pretende seguir esta estrategia, hágalo lo más rápido posible. Al final del

juego puede que ya no compense hacer esa inversión.

>Las tarjetas de RUMBO dan muchos puntos al acabar el juego si ha sido el primero en llegar a los puertos. No pierda de vista estos lugares e intente ser el primero en llegar a ellos. Al final esos puntos pueden suponer la victoria o la derrota.

>Los MOVIMIENTOS BONUS que ganan los jugadores son muy útiles y pueden ser decisivos para ganar el juego. Intente anticipar las jugadas de los otros jugadores y saque provecho de ello.

>El paso del Cabo de Buena Esperanza es difícil. Intente acercarse a esta zona para después beneficiarse del MOVIMIENTO BONUS y traspasar las casillas de INCIDENTE en rojo sin que le afecten.

Aquí terminan las reglas del juego.

15> VERSIÓN MÁS SENCILLA

Se puede jugar a este juego de una manera más sencilla.

Sugerimos dos formas:

1>Para empezar más rápidamente el juego, en vez de distribuir las 5 tarjetas de INCIDENTE a cada jugador, se barajan las cartas y se colocan todas boca abajo sobre el tablero. Cada vez que un barco pase por una celdilla que obliga a jugar una tarjeta INCIDENTE, los jugadores simplemente levantan UNA de las tarjetas y cumplen sus condiciones. En estos casos conviene reducir a la mitad las tarjetas STOP.

2> En vez de utilizar las FICHAS DE NAVEGACIÓN, los jugadores pueden usar dos dados para navegar (no incluidos en el juego). No se utilizan ni las tarjetas INCIDENTE ni las tarjetas RUMBO. Para ello se ignoran las celdillas marcadas con INCIDENTES. Solamente cuando pasan por el símbolo de Piratas gastan un movimiento extra (como si hubiese una celdilla suplementaria).

16> PREGUNTAS SOBRE EL JUEGO

>¿Qué quiere decir “los descubrimientos?”

Los descubrimientos consistieron en la exploración de nuevas zonas del planeta registrando con precisión su localización geográfica a fin de permitir un fácil retorno a ellas y darlas a conocer a la comunidad científica internacional. Con anterioridad a los descubrimientos portugueses no ocurría. Los lugares no eran “descubiertos”, se trataba de “casualidades”.

>¿Cuánto tiempo tardaban en llegar hasta la India?

Vasco de Gama tardó casi 18 meses en ir y volver saliendo desde Lisboa.

>¿Los barcos son Carabelas o Navíos?

En los primeros descubrimientos fueron usadas las embarcaciones llamadas Carabelas Latinas que tenían las velas en forma triangular (iguales a las del dibujo de la caja del juego). Enseguida se evolucionó a la Carabela redonda (con una vela rectangular en el frente) y más adelante a los Navíos (o Naos) que son embarcaciones de mayor tamaño. La silueta de los barcos representados en las TARJETAS DE JUGADOR es claramente la de un Navío.

>¿Por qué se llama Carabela Latina?

Porque usaban una velas en forma de triángulo llamadas trilatinas, es decir, de tres lados.

>¿Por qué no aparecen los esclavos en el juego?

El comercio de esclavos ya existía en aquella época, aunque ese no fue el motivo que llevó a los portugueses a lanzarse a esta aventura. Además de los motivos religiosos, políticos y científicos, había un interés fundamentalmente económico: los enormes lucros que podían obtener los navegantes y la corona portuguesa con el comercio de especias.

>¿Los portugueses no descubrieron más que estos lugares? Claro que no. Hemos reducido el número para simplificar el juego.

>El Monasterio de los Jerónimos fue siempre así?

No. Hubo alteraciones en elementos de su arquitectura y se fueron añadiendo otros a lo largo de los siglos. Si desea saber más acerca de este monumento, puede consultar el site www.mosteirojeronimos.pt

>Las Carabelas no transportaban misioneros para evangelizar a las poblaciones indígenas?

La expansión religiosa era otra de las razones que motivó a los portugueses, pero incluir este elemento en el juego habría significado hacerlo más largo y complejo. Por ello se decidió añadir a los misioneros en una futura extensión del juego.

>¿No existían barcos de otros países?

Al comienzo de los descubrimientos solamente los españoles rivalizaban algo con los barcos portugueses. A mediados del s. XVI otros países tomaron parte en la navegación y los descubrimientos, como fueron los ingleses, franceses y holandeses.



17> TARJETAS DE RUMBO

Estos textos no interfieren en absoluto en las reglas del juego.

Labrador – 1500 – Los vikingos llegaron a esta zona ya en el año 1000. Su descubrimiento se debe a los hermanos Gaspar y Miguel Corte Real.

Terra Nova – 1498 – Viaje de Fernão Dulmo, João Afonso do Estreito y el cartógrafo Martim da Boémia. Este último construyó un globo terráqueo donde figuraban Florida, las Antillas y el Golfo de México.

Florida – 1487 – Viaje de Fernán Dulmo, Joao Afonso do Estrieto y del cartógrafo Martín de Bohemia. Este último construyó un globo terráqueo donde figuraban Florida, las Antillas y el Golfo de Méjico.

Azores – 1427 – Archipiélago portugués formado por nueve islas, descubierto oficialmente en 1427 por Diogo de Silves.

Madeira – 1419 – Este archipiélago, conocido desde el siglo XIV, fue descubierto oficialmente en 1427 João Gonçalves Zarco.

Ceuta – 1415 – Durante el reinado de D. João I fue conquistada por los portugueses, convirtiéndose en la primera plaza portuguesa de África.

Cabo Bojador – 1434 – Después de 15 tentativas, Gil Eanes consiguió por fin rodear el Cabo, abriendo de esta manera la posibilidad de navegar a lo largo de la costa occidental africana.

Guinea – 1444 – Tras llegar al río Senegal, Nuno Tristão descubrió y comenzó la exploración de la costa de Guinea.

Cabo Verde – 1458 – Se cree que fueron Diogo Gomes y Antonio Noli los primeros navegadores que llegaron a este archipiélago, a la isla de Santiago.

Puerto Seguro – 1500 – Pedro Álvares Cabral llegó a la Isla de Vera Cruz, en Brasil, hoy conocida como Puerto Seguro.

S. Tomé y Príncipe – 1471. João de Santarém, Pêro Escobar y João de Paiva llegaron a estas islas en 1471.

Mina – 1482 – Primera fortaleza portuguesa en la costa africana, construida bajo la dirección de Diogo de Azambuja.

Luanda – 1485 – Los exploradores portugueses llegaron a la costa de Angola en 1485, pero la ciudad no fue fundada hasta 1575 por Paulo Dias de Novais.

Rio Congo – 1482 – El navegador Diogo Cão llegó a este lugar pensando que faltaba poco para llegar a la India.

Cabo de Buena Esperanza – 1487 – Descubierta por Bartolomeu Dias (durante el reinado de D. João II). Al rebasarlo, el navegante se dio cuenta que había llegado a la costa oriental del continente africano. Etapa decisiva en el descubrimiento de la vía marítima hacia la India.

Mozambique – 1498 – Pero da Covilhã llegó a la isla de Mozambique por vía terrestre. Vasco de Gama lo hizo por mar en su viaje hacia la India.

S. Lorenzo – 1498 – Los portugueses fueron los primeros europeos que llegaron a esta isla, bautizada como isla de S. Lorenzo por Diogo Dias.

Mauricio – 1505 – Escala de apoyo en el viaje por fuera del Ca-

mino de las Indias. Sin ser la ruta habitual, era de hecho la mejor, tanto en el viaje de ida como en el de vuelta.

Maldivas – 1518 – Este archipiélago situado al sudoeste de la India, conocido desde 1518, tuvo una “feitoria” (factoría) portuguesa entre 1558 y 1573.

Mascate – 1507 – Afonso de Albuquerque llegó a este puerto el 2 de Septiembre. Temiendo la fuerza militar de los portugueses, los habitantes los recibieron bien.

Mogadíscio – 1499 – Fue posesión portuguesa durante el siglo XVI; esta ciudad era muy importante para el control del Mar Rojo.

Bahrein – 1510 – De 1521 a 1602, este país fue ocupado por los portugueses dentro del plan de Afonso de Albuquerque para controlar el comercio en el Golfo Pérsico.

Diu – 1513 – Isla estratégica al norte de la India, que Bahadur, sultán de Guzerate, regaló a Portugal en 1531. Fue territorio portugués hasta 1961.

Calcuta – 1498 – Destino final de Vasco de Gama en su descubrimiento de la Vía marítima hacia la India.

Ceilán – 1505 – En esta fecha llegó D. Lourenço de Almeida. En 1517 se fundó Colombo con lo que el control de los portugueses sobre el litoral aumentó.

Malaca – 1509 – Conquistada en 1511 por Afonso de Albuquerque. Punto esencial para el control del comercio de las especias.

Reino de Siam – 1511 – Afonso de Albuquerque envió una embajada al rey de Siam, Ayutthaya, tras la conquista de Malaca. En 1518 D. Manuel I envió una embajada con una propuesta formal de alianza.

Mombasa – 1498 – Puerto de aguas profundas donde abordó Vasco de Gama en su viaje de descubrimiento de la vía marítima hacia la India. Fue ocupado por Portugal.

Molucas – 1512 – Conocidas como islas de las Especies, eran el único productor de nuez moscada y clavo de olor. Fue el motivo de un altercado entre Portugal y España por no existir acuerdo sobre si se encontraba o no en la parte occidental de la línea divisoria establecida en el Tratado de Tordesillas.

Timor – 1512 – Fecha probable de su descubrimiento debido a que no queda constancia escrita de ella hasta 1514 en una carta enviada a D. Manuel I.

Macao – 1515 – Los portugueses se establecieron en Macao a partir de 1553 y fueron autorizados a quedarse definitivamente en 1557.

Tanegashima – 1542 – Lugar de llegada de los portugueses a Japón, famoso por ser allí donde este país conoció las armas de fuego.

18> NOTAS FINALES

Todas las notas, referencias y resumen de las reseñas históricas utilizadas en este juego son de la total responsabilidad del autor.

Por ello todo error u omisión deberán ser imputados al mismo. Mi más sincero agradecimiento a las personas que me ayudaron con estos temas. A saber: el historiador Manuel Amaral por su generosa ayuda y su revisión histórica, el ingeniero Joaquim Ferreira do Amaral por sus comentarios pertinentes, Bruno Gonçalves Neves 2TENTSN y Catarina Martins - 2TENTSN del Museo de la Marina Portuguesa por sus enseñanzas sobre las Carabelas; Gracias también a todos los jugadores que generosamente se prestaron a probar este juego, por sus comentarios y ayuda:

De Spiel Portugal - Paulo Soledade, Carlos Ferreira, Paulo Inácio y Nuno Sentieiro; De Cascais y Lisboa – Vasco Morais David, Maria João, Bernardo y Teresa de Abreu. Susana Dagot, Francisco Melo Rêgo. Mário Ramirez y Pedro Teixeira de Abreu. João, Teresa, Manuel y Vasco Peleteiro. Diogo, Rodrigo, Mónica y Maria do Mar Albuquerque d'Orey. Francisco, João Gabriel y João Ferreira do Amaral. Paulo Gomes, Carlota Vieira, Nuno Viegas y João Martins. De Leiria Con 2010 – Paulo Inácio, Hélio Andrade, Ricardo Gama, Luís Evangelista, Zé Pedro Carvalho, Celeste Morais, Mafalda Paiva, Marta Morais.

De Galicia: José Gama, Miguel Ucha, Firmino Martínez.

De los encuentros de Quartas de Lisboa: João Rodrigues, Jorge Napoleão, Miguel Barreiro y João Leal. De la ludothèque de Boulogne-Billancourt: Bernardo d'Orey, Jean François, Arnaud, Gwendal y Chantal.

Para acabar, gracias a GURU por ser mi amigo.

En Portugal existen algunos grupos de personas aficionadas a los juegos de mesa que promueven encuentros periódicos para todo el mundo. Dos ejemplos son:

www.spielPortugal.blogspot.com

www.abreojogo.com

NOTA: Estas dos asociaciones son completamente independientes de MESAboardgames. Los contenidos de sus sites son de la total responsabilidad de los mismos.

Traducciones: Eva Graburn (inglés), Isabel Teixeira de Queiroz (alemán), Dimitri Dagot (francés), Lali Talaya (español). Revisión del texto: Filipa Oliveira. Diseño e ilustraciones creados por Gil d'Orey. Las ilustraciones de las Carabelas de la caja, las tarjetas de INCIDENTE y las piezas de los Jerónimos son de João Menezes. Cualquier asunto relacionado con este juego puede ser tratado directamente con el autor a través de e-mail o el site: info@mesaboardgames.pt www.mesaboardgames.pt



19> Resumen de las reglas

1º TURNO

Cada jugador elige su color y recibe las respectivas piezas. Se distribuyen las Tarjetas de RUMBO (Cap. 4).

Se elige el orden de jugada (Cap. 6).

Se distribuyen las tarjetas de INCIDENTE:

1er jugador_ recibe 4 tarjetas

2º jugador_ recibe 5 tarjetas

3er jugador_ recibe 6 tarjetas

4º jugador_ recibe 7 tarjetas

Los jugadores juegan sus bazas: pueden navegar, hacer descubrimientos y recoger mercancías. Al final de su jugada, el jugador recupera sus FICHAS DE NAVEGACIÓN y recibe las tarjetas necesarias para completar el total de 5 tarjetas INCIDENTE que utilizará en el turno siguiente.

2º TURNO Y SIGUIENTES

Se elige el orden de jugada. (Cap.6)

Comienza la jugada. Los jugadores juegan sus bazas: pueden navegar, hacer descubrimientos y recoger mercancías. Al final de cada jugada, el jugador recupera sus FICHAS DE NAVEGACIÓN y recibe las tarjetas necesarias para completar el total de 5 tarjetas INCIDENTE que utilizará en el turno siguiente.

SE TERMINA LA JUGADA: (Cap.8)

>por decisión del jugador.

>se gastaron todas las FICHAS DE NAVEGACIÓN

>cuando un jugador juega la tarjeta INCIDENTE Calma chicha "STOP".

>cuando n jugador se detiene en Lisboa.

NAVEGAR/INCIDENTES/PIRATAS (Cap.8)

Si el desplazamiento se realiza a través de las corrientes de viento y en la dirección de las flechas, el movimiento no "cuesta" ninguna ficha, es decir, es gratis. Si un jugador desea mover su barco en una dirección diferente a las flechas (o por las celdillas que no tienen flechas), "gasta" 1 FICHA DE NAVEGACIÓN por cada celdilla/movimiento.

INCIDENTES (azul) – se elige una de las tarjetas INCIDENTE y se aplica.

PIRATAS: se utiliza 1 FICHA DE NAVEGACIÓN extra.

INCIDENTES (rojo) – se tira el dado rojo.

FIN DEL JUEGO (Cap.13)

El juego acaba en el turno en que la última PIEZA DE LOS JERÓNIMOS es comprada. Todos los jugadores tienen derecho a realizar su jugada en ese turno. Cada jugador gana 5PV por cada puerto adonde llegó él primero y siempre que tenga la respectiva tarjeta de RUMBO.

MOVIMIENTOS BONUS (Cap.10)

>No es obligatorio.

>Sólo beneficia a los barcos que se encuentren en la misma zona de mar y por orden de jugada.

>Pueden moverse, como máximo, el número de casillas indicado en la tarjeta.

>No es posible beneficiarse de la zona de viento/corriente.

>Se ignoran los efectos de las celdillas con los símbolos INCIDENTE (azules y rojos) y PIRATAS.

>Pueden realizarse DESCUBRIMIENTOS y COMERCIO.

BARCOS QUE PARAN EN LISBOA (Cap.12)

>Es obligatorio vender todas las mercancías.

>Puede contribuir a la construcción del Monasterio de los Jerónimos.

>Puede obtener PV con sus mercancías.

>Puede ampliar la flota adquiriendo el 4º barco.

>Recibe las tarjetas INCIDENTE que le faltan para tener 5. O bien puede entregar TODAS las tarjetas que le queden y recibe 5 nuevas tarjetas INCIDENTE.

>Recupera las FICHAS DE NAVEGACIÓN.

>Se reconstruye la flota. Los barcos hundidos vuelven a estar disponibles.

>En este turno ya no puede navegar más.