

encargo. Cada casilla de encargo sólo puede estar ocupada por 1 cubo de puntuación.

Atención: en cada travesía sólo podrás cumplir un encargo. Aunque dispusieras de las mercancías necesarias para cumplir el siguiente encargo, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para intentar cumplirlo.

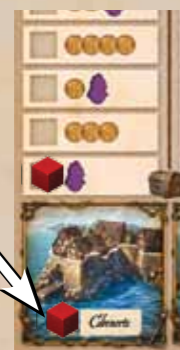
En la imagen inferior tanto el jugador amarillo como el rojo han cumplido dos encargos. En este momento los tres encargos disponibles son los siguientes: 3 monedas para Cabonorte, 1 vino y 1 capitán pirata para Puertobrió y 1 cereal y 1 sal para Arenolia.



Casillas de recompensa para los cubos de puntuación

1. Recompensa por mayoría de encargos

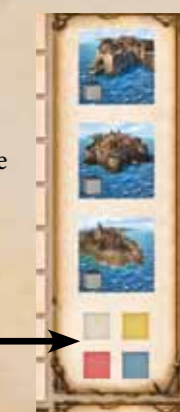
Si eres el jugador que más encargos ha cumplido en la columna de un puerto de destino, podrás colocar 1 cubo de puntuación adicional en la casilla de recompensa de ese puerto. Si luego otro jugador llega a tener el mismo número de cubos de puntuación en esa misma columna, tendrás que retirar tu cubo de puntuación de la casilla de recompensa del puerto.



Ten en cuenta que si eres el primer jugador en colocar 1 cubo de puntuación en una columna de encargos, en ese momento serás quien más cubos tenga en esa columna y por lo tanto ya podrás colocar un cubo en la casilla de recompensa de ese puerto. En el ejemplo anterior el jugador rojo ha cumplido el primer encargo de Cabonorte y por lo tanto ha podido colocar uno de sus cubos en la casilla de recompensa.

2. Recompensa por abastecer a todos los puertos

Si has colocado al menos 1 cubo de puntuación en cada una de las columnas de encargos, podrás colocar 1 cubo adicional de tu color en la casilla de recompensa por abastecimiento.



3. Recompensa por tener la tripulación al completo

Si dispones de 4 tripulantes en tu barco, podrás colocar 1 cubo de puntuación adicional en la casilla de recompensa por tripulación al completo.



Fin de la partida

En las partidas con 2 y 3 jugadores, si un jugador en su turno ha colocado sus 10 cubos de puntuación en el marcador de puntuación, gana la partida. En las partidas con 4 jugadores, el jugador deberá haber colocado sólo 8 cubos de puntuación.



Ejemplo: en una partida con tres jugadores ha ganado el jugador blanco. Ha colocado 7 cubos de puntuación en las tres columnas de encargos y además ha podido colocar 3 cubos más en las casillas de recompensa: el primero por tener la mayoría de cubos en la columna de Cabonorte; el segundo por tener al menos 1 cubo en cada una de las columnas; y el tercero por contar con 4 tripulantes a bordo.

Consejos

¡Léelos en voz alta para todos los jugadores!

Deberías intentar siempre disponer de suficiente oro para poder reaccionar de manera flexible ante las ofertas comerciales y ante los piratas. Es por ello que si no dispones de ninguna moneda al principio de tu turno, recibes 1 moneda. Sin embargo estos flacos ingresos no acostumbrarán a bastar para cumplir los objetivos que te hayas marcado.


Podrás conseguir más oro comprando mercancías por 1 moneda y luego vendiéndolas a un mercante o en el puerto correspondiente por 3 monedas. Si sabes en qué pila hay algún naufragio podrás navegar por ella repetidas veces y cada vez que elijas la acción "Explorar un naufragio" conseguirás 2 monedas.

El contable también es interesante ya que cada vez que vendas 1 ó 2 mercancías recibirás 1 moneda más.

Tampoco desestimes al contraamaestre, que te permitirá intercambiar 1 mercancía más con los mercantes. De este modo podrías cambiar por ejemplo 1 madera que en ese momento no te haga falta por 1 vino que necesites urgentemente. Si además dispones de un contable, al vender conseguirás 1 moneda.

Los beneficios de los tripulantes

Cuando contratas a un miembro de la tripulación y le hayas asignado una ranura en los camarotes, más adelante ya no podrás cambiarlo de lugar. Junto a cada una de las ranuras hay una pequeña ilustración que simboliza el beneficio que reporta tener esa ranura ocupada por un tripulante.

 2x	Contraamaestre	Al utilizar una ficha de barco mercante, puedes comprar hasta 2 mercancías o vender hasta 2 mercancías. Del mismo modo, también puedes comprar 1 mercancía y vender otra distinta.
 +1	Contable	Cada vez que vendas 1 ó 2 mercancías, consigues 1 moneda adicional.
 ✓	Artillero	Si el dado de combate muestra un doble círculo azul, logras 2 impactos de una sola tirada.
	Tesorero	Si al principio de tu turno no tienes ninguna moneda, recibes 2 monedas en vez de 1.
	Vigía	Antes de empezar tu travesía puedes mirar la ficha de mar superior de la pila que hayas elegido. Si la ficha no te gusta, puedes dejarla debajo de la pila. Esta ficha no cuenta a efectos de la distancia recorrida en tu travesía.

Componentes

64 figuras de madera:

- 16 tripulantes, de color azul claro
- 8 capitanes pirata, de color azul oscuro
- 8 sacos de sal, de color blanco
- 8 gavillas de cereales, de color amarillo
- 8 racimos de uva (vino), de color violeta
- 8 árboles (madera), de color verde
- 8 pescados, de color gris

1 dado de eventos, de color blanco

1 dado de combate, de color negro

40 cubos de puntuación (10 de cada color)

8 planchas troqueladas con:

- 4 barcos (compuestos por casco, cubierta, mástil, puesto de vigía con dos partes y vela)
 - 16 cañones
 - 8 contratos mercantiles
 - 24 fichas de mar
 - 30 monedas de oro de valor 1
 - 12 monedas de oro de valor 5
- 1 marcador de puntuación



El autor. Klaus Teuber, nacido en 1952, vive cerca de Darmstadt, Alemania. Es uno de los diseñadores de juegos de más éxito en todo el mundo. Cuatro de sus creaciones han recibido el premio al juego del año en Alemania, entre ellos el afamado *Los colonos de Catán*. Su juego *Viento del norte* ofrece una divertida aventura para toda la familia. Gracias a los barcos en 3D los jugadores podrán sumergirse como nunca en el mundo de los piratas y las travesías por el mar.

Créditos

Autor: Klaus Teuber .www.klausteuber.de

Licencia: Catan GmbH. www.catan.com

Ilustraciones: Franz Vohwinkel

Diseño gráfico: Imelda y Franz Vohwinkel

Edición: W. Lüdtke, R. Müller, P. Neugebauer, B. Teuber, K. Teuber.

Edición en español

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción: Oriol García

Adaptación gráfica: Antonio Catalán



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Roselló 184, 6o 1a
08008 - Barcelona
www.devir.es



© 2014 Franckh-Kosmos
Todos los derechos reservados.
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart



Viento del Norte

Cargamentos suculentos
en mares turbulentos

Para 2-4 jugadores
a partir de 10 años

Las ciudades portuarias de la Federación Comercial (Cabonorte, Puertobrió y Arenolia) han sido atacadas por los piratas. Como capitanes de la Federación, las maltrechas ciudades os han pedido que las ayudéis. Así pues, los jugadores tendréis que aprovisionar a estos puertos con oro y distintas mercancías y a la vez encontrar los barcos pirata y apresar a sus capitanes.

Cada jugador contará con un gran barco que podrá ir equipando durante el transcurso de la partida. Los cañones, por ejemplo, aumentarán las probabilidades de derrotar a los barcos pirata, los miembros de la tripulación aportarán ventajas especiales y la mejora de la vela permitirá que el barco navegue más lejos. Aquél que pertreche mejor su barco y compre y venda mercancías más acertadamente se impondrá a los demás.

En las partidas con 2 y 3 jugadores el vencedor será aquél que antes cumpla 10 encargos. En las partidas con 4 jugadores bastará con cumplir 8 encargos para ganar.

Preparativos

En la última página se incluye una lista de los componentes.

Antes de la primera partida:

- Separa las piezas de las planchas de cartón.
- Al principio deja los cañones, los contratos mercantiles, las monedas de oro, las fichas de mar y el marcador de puntuación a un lado.



- Los demás componentes se utilizan para el montaje del barco.

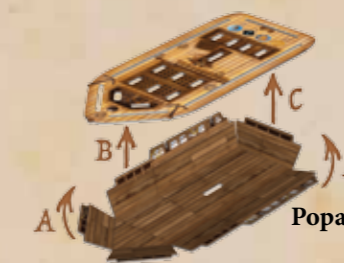
El montaje del barco

A continuación te mostramos todas las piezas necesarias para ensamblar un barco.



1. Ensamblar el casco de la nave

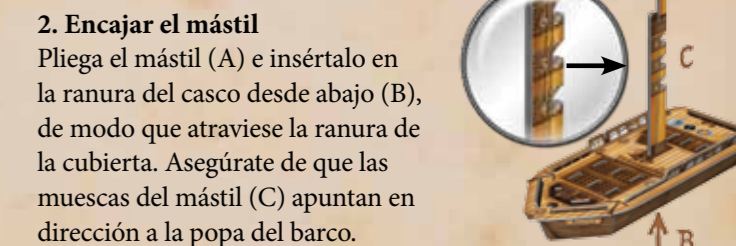
- Dobla los laterales del casco hacia arriba.
- Encaja las pestañas laterales del casco en las ranuras más largas de la cubierta.
- Encaja la pestaña trasera del casco en la ranura de popa de la cubierta. Para hacerlo puede que debas levantar ligeramente la cubierta.
- Haz lo mismo con las dos pestañas oblicuas que hay en la proa del barco.



Atención:

después de la primera partida no es necesario que vuelvas a desmontar los cascos de las embarcaciones. En el cajetín mayor del inserto hay espacio suficiente para colocar dos barcos (sin el mástil) y apilar otros dos encima.

Proa



2. Encajar el mástil
Pliega el mástil (A) e insértalo en la ranura del casco desde abajo (B), de modo que atraviese la ranura de la cubierta. Asegúrate de que las muescas del mástil (C) apuntan en dirección a la popa del barco.

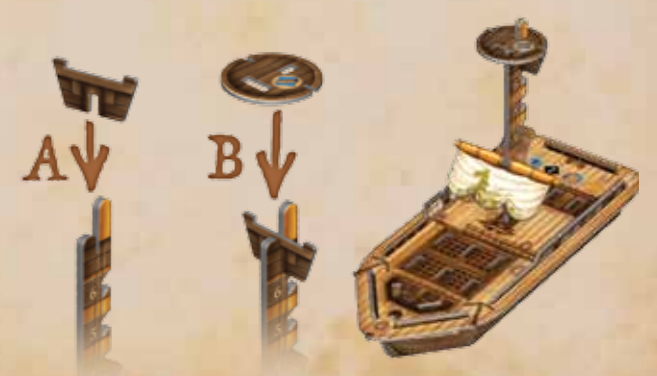
3. Colocar la vela

Inserta la vela desde lo alto del mástil de forma que la vela apunte a proa (A). Encájala en la muesca marcada con el número 4 (B).



4. Montar el puesto de vigía

Inserta primero el soporte para el puesto de vigía en la ranura superior del mástil (A). Coloca luego el puesto de vigía desde arriba (B) de forma que la ranura para el vigía quede delante, hacia proa.



Y el barco ya está listo.

Preparación de las pilas de fichas de mar

(1) Deja el marcador de puntuación en cualquier lugar de la mesa, pero de tal modo que los tres puertos de destino que aparecen (Cabonorte, Puertobrí y Arenolia) queden orientados hacia el centro de la mesa.



(2) Toma las 24 fichas de mar y separa los 3 puertos de destino (Cabonorte, Puertobrí y Arenolia). Coloca cada uno de los puertos de destino **sobre** la ilustración con el mismo nombre que hay en el marcador de puntuación (la ficha de Cabonorte sobre Cabonorte, etc.).

(3) Mezcla el resto de fichas de mar boca abajo y crea 3 pilas iguales con 7 fichas cada una. Deja una pila debajo de cada uno de los puertos de destino.

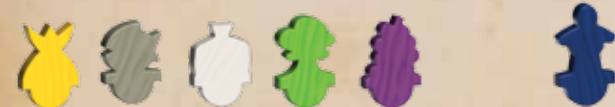


(4) Después gira las fichas de los puertos de destino y colócalos **sobre** cada una de las pilas que ha quedado junto a ellos.

(5) Luego mezcla cada una de las pilas por separado (ahora compuestas por 8 fichas) y vuelve a dejar cada una en el mismo lugar en el que estaba. De este modo los jugadores siempre sabrán en qué pila se encuentra cada puerto de destino. Así pues, por ejemplo, el puerto de Cabonorte siempre estará en la pila que quede junto a la ilustración de Cabonorte que hay en el marcador de puntuación.

Otros preparativos

- Separa las mercancías



Coloca las piezas de **cereales, pescado, sal, madera y vino** así como los **capitanes pirata**, de color azul oscuro, en los 6 cajetines de la bandeja separable. Coloca la bandeja en la mesa, sobre el marcador de puntuación.

• Dispón las monedas y los contratos mercantiles junto a la bandeja.

• Deja preparados el dado blanco de eventos y el dado negro de combates.



• Cada jugador recibe los siguientes componentes y los deja junto a él como reserva personal:

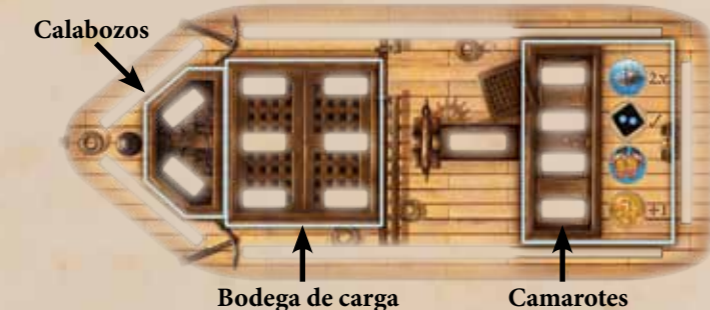
- 5 monedas de capital inicial
- 1 contrato mercantil
- 10 cubos de puntuación del color de cada jugador (con 4 jugadores, sólo 8 cubos)
- 4 tripulantes, de color azul claro
- 4 cañones



Devuelve a la caja el material que no vayas a utilizar.

Tu barco

Cada jugador toma luego el barco del color que haya elegido (según la vela) y lo deja junto a él. La cubierta de cada barco está dividida en tres zonas:



- Los **calabozos** están situados en la proa. En las ranuras de los calabozos pueden colocarse hasta 2 capitanes pirata (figuras de color azul oscuro) que hayan sido capturados.
- La **bodega de carga** se encuentra en el centro del barco. Las 6 ranuras de la bodega permiten almacenar hasta 6 mercancías. Como máximo se pueden almacenar 2 mercancías del mismo tipo.
- Los **camarotes** se encuentran en la popa. En ellos se podrán alojar hasta 4 miembros de la tripulación. En la ranura del **puesto de vigía** también puede alojarse 1 tripulante (el vigía).

Atención: cada pieza sólo puede colocarse en la zona que le corresponda. No estaría permitido, por ejemplo, colocar 1 mercancía en el puesto de vigía o en un calabozo ni colocar un capitán pirata en los camarotes.

Preparándose para zarpar

- Cada jugador toma 1 cañón de su reserva personal y lo inserta en una de las cuatro ranuras para cañones (troneras).
- Todos los barcos empiezan la partida con un nivel de vela 4 (con la vela en la muesca señalada por un "4").



Desarrollo de la partida

Empieza el jugador más joven. Cuando sea tu turno, deberás realizar las siguientes acciones en el orden indicado:

- 1. Contribución para los más necesitados:** si al principio de tu turno no tienes **ninguna** moneda, toma 1 moneda de la reserva.
- 2. Travesía comercial:** elige una de las tres pilas de fichas de mar, en la que te "adentrarás". Luego irás descubriendo, una tras otra, una ficha de mar de la pila elegida y las irás dejando en una fila. En total podrás descubrir como máximo tantas fichas como

el nivel de la vela de tu barco (así pues, al principio de la partida, 4 fichas). Ésta es la **distancia de navegación** de tu barco.

Después de descubrir cada una de las fichas de mar deberás resolverla antes de descubrir la siguiente.

- Si has descubierto una ficha de niebla ("E" = Evento), tendrás que tirar el dado para determinar qué evento tiene lugar.
- Si has descubierto una ficha de acción (una ficha con una "A" en la esquina), deberás decidir si deseas realizar esa acción.
- Finalmente podrás descubrir la siguiente ficha.

Las acciones que podrás realizar con cada ficha o los eventos que puedan aparecer se explican con mayor detalle en el apartado "Las fichas de mar".

Dos acciones por travesía: cuando descubras una ficha de acción podrás elegir libremente si deseas realizar la acción que esa ficha te permite o no. Utilizar una ficha de acción cuenta pues como 1 acción. Durante tu travesía podrás realizar hasta 2 acciones. En cuanto realices tu segunda acción tu travesía terminará de inmediato (incluso aunque la distancia de navegación de tu barco te permitiera seguir descubriendo más fichas). Cuando utilices una ficha de acción señálalo **ladeando** la ficha unos 45 grados.

Recibir un contrato: si tu travesía ha terminado, recibirás un contrato mercantil si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Durante tu travesía no has realizado ninguna acción o bien sólo has realizado una.
- Tienes menos de 2 contratos ante ti (no se pueden tener más de 2 contratos).

3. Mezclar las fichas: si tu travesía ha concluido, mezcla boca abajo todas las fichas de mar de la pila que hubieras elegido y vuelve a dejar la pila en el lugar en el que estaba.

Después empieza el turno del siguiente jugador en sentido horario (hacia la izquierda). Si el otro jugador lo desea, antes de empezar su travesía puede "cortar". "Cortar" significa tomar varias fichas de la pila de fichas de mar elegida y, sin mirarlas, colocarlas debajo de la misma pila.

Las fichas de mar

1. Acciones mercantiles

• **Puerto comercial.** Una ficha de "Puerto comercial" te permite comprar o vender **hasta 2** piezas de la mercancía señalada por el precio indicado. Si compras mercancías, deberás colocar las piezas en las ranuras de tu bodega y dejar a cambio en la reserva general las monedas necesarias. Si vendes mercancías, tendrás que retirar las piezas de tu bodega para conseguir a cambio las monedas correspondientes de la reserva general. Ten en cuenta que:

- Como máximo puedes almacenar 2 mercancías del mismo tipo.
- Si las 6 ranuras de tu bodega están llenas, no podrás comprar ninguna mercancía. Si lo deseas puedes hacer espacio tirando algunas mercancías por la borda (es decir, devolviéndolas a la reserva).



2. Otras acciones

• **Puerto de destino.** Si descubres un puerto de destino (Cabonorte, Puertobrí o Arenolia), podrás realizar un encargo para este puerto siempre que cumplas con los requisitos (véase la página 4, "Cumplir encargos").



- **Puerto de pertrechos.** Una ficha de "Puerto de pertrechos" te permite mejorar tu barco a cambio de pagar la cantidad de monedas señalada. Podrás incrementar 1 nivel tu vela, comprar 1 cañón o contratar 1 tripulante.
 - Si incrementas 1 nivel de tu vela a cambio de 2 monedas, deberás encaramar la vela a la muesca inmediatamente superior del mástil. Al tener un nivel de vela superior la distancia de navegación de tu barco aumentará, incluido ese mismo turno.
 - Si compras 1 cañón, deberás colocarlo en una de las troneras libres situadas en los costados de la cubierta.
 - Si contratas a 1 miembro de la tripulación, deberás colocar 1 figura de color azul claro que tengas en tu reserva en una de las ranuras libres de los camarotes o del puesto de vigía.

Al final de este reglamento hay un resumen de las ventajas que aporta cada tripulante.

- **Buque mercante.** Con cada mercante puedes comprar o vender **1** mercancía cualquiera por 2 o 3 monedas.



Utilizar los contratos mercantiles.

Tanto en los puertos de pertrechos y en los buques mercantes la letra "A" aparece **subrayada**. Si has utilizado una de estas fichas (es decir, si has **comprado o vendido** cualquier cosa), y sólo entonces, el resto de jugadores podrán utilizar por turnos esa misma ficha siempre y cuando devuelvan uno de sus **contratos**. Al hacerlo no podrán comprar o vender lo mismo que tú hayas comprado o vendido. Si, por ejemplo, en un puerto de pertrechos has contratado a un miembro de la tripulación, los demás jugadores podrían comprar un cañón. O si en un puerto comercial de cereales has vendido cereales, los demás jugadores podrían comprar cereales.

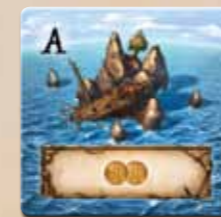
Al final de este reglamento hay un resumen de las ventajas que aporta cada tripulante.

2. Otras acciones

• **Puerto de destino.** Si descubres un puerto de destino (Cabonorte, Puertobrí o Arenolia), podrás realizar un encargo para este puerto siempre que cumplas con los requisitos (véase la página 4, "Cumplir encargos").



• **Explorar un naufragio.** Si realizas esta acción, toma 2 monedas de la reserva.



Ten en cuenta que con este tipo de acciones los demás jugadores no podrán usar sus contratos mercantiles.

3. La niebla

Si descubres una ficha de niebla puede que te toques con un pirata o que encuentres un tesoro. El evento que tendrá lugar se decide mediante la tirada del dado de eventos.



(a) Barco pirata

El evento de "Barco pirata" sucede cuando el resultado del dado muestra 1, 2 ó 3 calaveras. La fuerza del barco pirata viene indicada por el número de calaveras. En este momento tendrás la opción de:

- Pagar 1 moneda a la reserva y seguir viajando (es decir, descubrir la siguiente ficha de mar siempre y cuando no hubieras alcanzado todavía tu máxima distancia de navegación).
- Entablar combate.

Combate. Cada cañón que tengas en tu barco te permite 1 tirada con el dado negro de combate. Si el resultado del dado muestra un círculo plateado, significa que habrás logrado un impacto. Para ganar el combate deberás conseguir tantos impactos como la fuerza del barco pirata. Si, por ejemplo, tuvieras 2 cañones, podrías tirar dos veces con el dado de combate. Si el dado de evento mostrara 2 calaveras, significa que en cada una de tus dos tiradas tendrías que conseguir un círculo plateado para ganar el combate.

El doble círculo de color azul sólo se considera como impacto si dispones de un artillero (en el apartado referente al **artillero** que hay en la última página de estas reglas podrás encontrar más detalles).

- **Victoria.** Si vences, podrás tomar un capitán pirata de la reserva y colocarlo en una ranura libre de tus calabozos.
 - **Derrota.** Si pierdes, tu travesía termina de inmediato.
- Ten en cuenta:**
- Si te topas con un pirata y no dispones de una moneda para pagarle y tampoco tienes suficientes cañones como para poder ganar el combate, la derrota será automática.
 - Si derrotas a un pirata y tus calabozos ya están ocupados por 2 capitanes pirata, en vez de ello conseguirás 1 moneda de oro.
 - Independientemente del evento que resulte con la tirada del dado, la ficha de niebla **nunca** cuenta como acción.

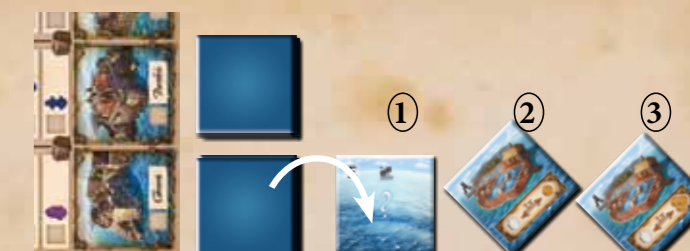
(b) Hallazgo de un tesoro

Este evento ocurre cuando el dado muestra 1 moneda de oro. Con este resultado podrás tomar 1 moneda de la reserva.



Ejemplo de una travesía comercial

Dispones de 1 vino en tu bodega y quieres cumplir el primer encargo de Cabonorte (en el siguiente apartado se explica cómo se cumplen los encargos). Así pues, eliges la pila en la que sabes que está el puerto de destino de Cabonorte. Al descubrir la primera ficha te encuentras con un banco de niebla (1). El resultado del dado de eventos es un tesoro, que te aporta 1 moneda. Con la siguiente ficha llegas a un puerto comercial de sal (2).



Compras 2 piezas de sal a cambio de 2 monedas, ladeas la ficha unos 45° para señalar que has realizado una acción y prosigues tu travesía. Con la tercera ficha descubres otro puerto comercial de sal (3). No quieres dejar pasar esta oportunidad de hacer un buen negocio, así que vendes 2 sales por 6 monedas. Como ya has realizado 2 acciones tu travesía concluye aquí. A pesar de no haber cumplido el objetivo que te habías propuesto, llegar a Cabonorte (puesto que no has descubierto la ficha de Cabonorte), ahora dispones de 5 monedas más que cuando empezaste la travesía.

Cumplir encargos

En el marcador de puntuación hay una columna de encargos para cada uno de los tres puertos de destino, con 9 encargos en cada columna. Cabonorte pide vino y oro, básicamente para estimular un comercio que se ha ido estancando. Por otro lado los capitanes pirata que hayan sido capturados deberán llevarse a la prisión de Puertobrí, donde también necesitan vino y oro. Y finalmente Arenolia, que fue arrasada por los piratas, necesita madera, pescado, sal y cereales para reconstruir la ciudad.



En cada columna los encargos deben cumplirse siguiendo la dirección de la flecha marrón, de abajo hacia arriba. Al principio de la partida los 3 primeros encargos son: llevar 1 vino a Cabonorte, entregar 1 capitán pirata en Puertobrí y transportar a Arenolia 1 sal y 1 pescado.

Si durante tu travesía descubres una ficha de puerto de destino y dispones de las mercancías señaladas en la actual casilla de encargo de ese puerto de destino (la casilla inferior que esté libre), podrás cumplir ese encargo. Para hacerlo, tendrás que devolver las mercancías necesarias a la reserva y luego colocar 1 de tus cubos de puntuación en la casilla de