



REGLAMENTO

DRAGONES del MAR

8+ años

2 a 5 participantes

40 minutos

La humanidad se ha vuelto más osada al surcar los mares. Cada vez son más los barcos piratas que se aventuran en los mares prohibidos, poniendo en peligro sus reinos submarinos y a las extrañas criaturas que allí habitan. Como Dragones del Mar deberán proteger los mares hundiendo a los barcos piratas, recolectando sus tesoros y convirtiéndose en los legendarios protectores de los reinos acuáticos.

DRAGONES del MAR

Objetivo del juego

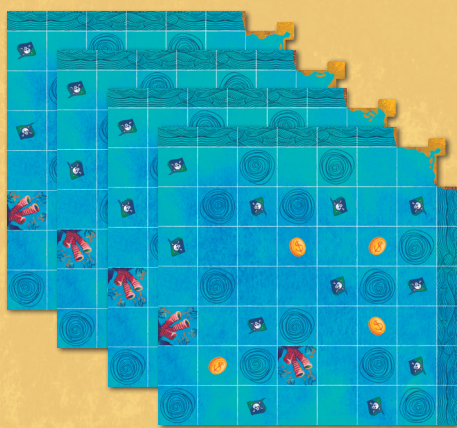
En *Dragones del Mar* deberás posicionar a tu clan de dragones para recolectar tesoros y proteger los reinos acuáticos de los atrevidos piratas que los surcan.

En cada turno jugarás una de las 2 cartas de Patrón de tu mano para posicionar un Dragón en el tablero, aumentando tu presencia en los 4 Reinos Marinos. ¡Pero cuidado!, los Dragones son muy

territoriales por lo que no podrás colocar tus propios Dragones uno junto a otro, y cuando posiciones alguno junto al de otra persona, se verá compensada con oro.

Tu objetivo será conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria recogiendo tesoros, cumpliendo misiones y asegurando las mayorías en los cuatro Reinos al final de la partida.

Componentes



4 Tableros modulares de Mar de doble cara



1 Isla Central



54 Cabezas de Dragones en 5 colores



190 Cuerpos de Dragones en 5 colores



44 Fichas de Barco Pirata (12 verdes, 11 morados, 11 rojos y 10 azul oscuro)



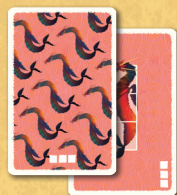
60 Fichas de 1 Oro



16 Fichas de 5 Oros



1 Libreta de Puntuación



26 Cartas de Patrón Pequeño



36 Cartas de Patrón Mediano



18 Cartas de Patrón Grande



33 Cartas de Misión




24 Cartas de Arrecife de Coral



1 Reglamento

Preparación de la partida

A Arma el Tablero Principal uniendo los 4 Tableros modulares de Mar de manera aleatoria con la Isla Central. Cada tablero tiene dos caras que puedes voltear libremente.

B Coloca las 44 fichas de Barco Pirata de manera aleatoria en todas las casillas designadas con ícono  del Tablero Principal.

C Baraja por separado cada pila de cartas de Patrón (Pequeños, Medianos y Grandes) y colócalas bocabajo cerca del Tablero Principal. Luego revela 2 cartas de cada pila para formar el mercado de cartas, tal como se muestra en la imagen.

D Baraja la pila de cartas de Misión y déjala bocabajo cerca del tablero principal. Luego revela las primeras 4 cartas en una fila para formar un mercado, tal como se muestra en la imagen.

E Baraja la pila de cartas de Arrecife de Coral y colócala bocabajo cerca del tablero principal.

F Forma una reserva con las fichas de Oro cerca del tablero principal.

G Entrega a cada participante los Cuerpos de Dragón de un color. Estos son un recurso ilimitado y si se agotan pueden reemplazarse con otros elementos. Dependiendo de la cantidad de participantes, se usarán los siguientes colores:

2 Participantes: naranja y verde.

3 Participantes: naranja, verde y morado.

4 Participantes: naranja, verde, morado y rosado.

5 Participantes: naranja, verde, morado, rosado y amarillo.

H Entrega a cada participante las Cabezas de Dragón de su color. La cantidad que se entrega depende también de la cantidad de participantes:

2 Participantes: 14 Cabezas de Dragón.

3 Participantes: 11 Cabezas de Dragón.

4 Participantes: 8 Cabezas de Dragón.

5 Participantes: 7 Cabezas de Dragón.

I Entrega a cada participante 4 fichas de 1 Oro y 2 cartas de Patrón Mediano de la pila para conformar su mano inicial.



Desarrollo de la partida

Una partida de *Dragones del Mar* se desarrolla en rondas de turnos. Comenzará la partida la última persona que se haya subido a un barco, y luego seguirán los turnos en el sentido de las agujas del reloj.

La persona que esté de turno debe realizar las siguientes acciones en orden o pasar:

- I Jugar una carta de Patrón
- II Completar una Misión (opcional)
- III Robar una carta de Patrón

La persona de turno también puede decidir pasar en lugar de realizar las acciones mencionadas. Luego es el turno de la siguiente persona.

I Jugar una carta de Patrón

Elige una de las 2 cartas de patrón que tengas en tu mano y descártala frente a tí. Luego toma una Cabeza y los Cuerpos de Dragón necesarios para completar la forma del Dragón de la carta descartada y coloca el Dragón en el Tablero Principal respetando la forma del Patrón de la carta.

Existen ciertas reglas que se deben considerar al colocar un Dragón:

- Cada casilla del tablero puede albergar sólo una pieza de Dragón.
- Sólo puedes colocar un Dragón adyacente ortogonalmente a la Isla Principal o a Dragones de otras personas. **Nunca adyacente ortogonalmente a uno propio.**
- El patrón que muestra la carta puede ser rotado o espejado al momento de colocar las piezas en el tablero. No importa donde se ubique la cabeza del Dragón dentro de la forma correspondiente.
- Si alguna de las casillas ocupadas es un **Remolino** o es parte de una **Corriente Marina**, debes pagar a la reserva 2 fichas de Oro por cada una de esas casillas que hayas ocupado. Si no tienes las fichas de Oro suficientes para pagar por dichas casillas, no puedes posicionar a tu Dragón en ellas, pero si puedes usar el Oro que fueses a recolectar debido a este.



Remolino



Corriente Marina

Si una de las casillas ocupadas por tu Dragón tiene una ficha de Barco Pirata o símbolo dibujado en ella, recibe inmediatamente la recompensa correspondiente. Existen los siguientes tipos de recompensas:



Barcos Piratas: Coloca la ficha de Barco Pirata bocarriba en tu reserva de manera visible para el resto de participantes. Te ayudarán a cumplir misiones que entregarán Puntos de Victoria al final de la partida.



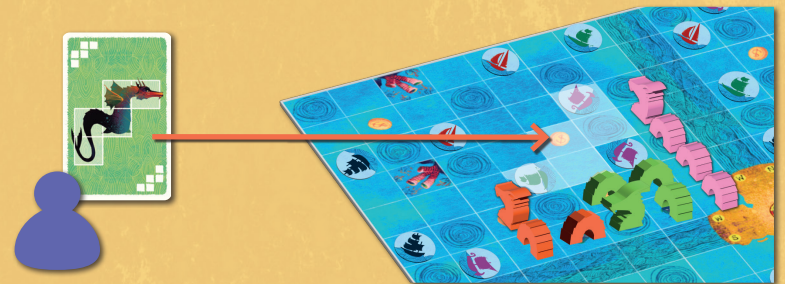
Oro: Recibe una ficha de 1 Oro y colócala en tu reserva.



Arrecifes de Coral: Roba 2 cartas de la pila de Arrecife de Coral. Elige una de ellas para quedarte en tu mano, y regresa la otra a la parte inferior de la pila. Puedes consultar los tipos de cartas de Arrecife de Coral en la página 5 de este reglamento.

Además, las personas con Dragones adyacentes al Dragón recién colocado, reciben 1 Oro de la reserva común por cada Dragón con el cual entran en contacto. Es decir, si el Dragón queda adyacente a 2 Dragones de una misma persona, esta persona recibe 2 Oro de la reserva común.

Ejemplo: Smaug, que juega con el color morado, juega la siguiente carta de Patrón con la intención colocar su Dragón en los espacios indicados.



Luego coloca en el tablero principal 1 Cabeza y 4 piezas de Cuerpo adyacentes al Dragón rosado y verde respetando la misma forma de la carta de manera espejada. Como ha tapado una casilla que contiene un Remolino, debe pagar 2 Oros a la reserva, además debe tomar del tablero los Barcos Rojo y Verde, y 1 Oro desde la reserva.



Luego Haku y Mushu, que juegan con los colores rosado y verde respectivamente, reciben 1 Oro de la reserva común.

Importante: tapar casillas de Remolinos reducirá el valor en Puntos de Victoria que entregan las mayorías en aquel Reino Marino. Para más detalles consulta la página 6.

II Completar una Misión (opcional)

De manera opcional, en tu turno puedes completar y llevar a tu reserva **una** de las cartas de Misión disponibles en el mercado. Para esto debes devolver las fichas de barcos indicadas en la carta desde tu reserva a la caja (puedes dejarlas en el cementerio de barcos ilustrado en el interior de la tapa). Siempre tienes permitido devolver 2 Barcos del mismo color para usarlos como si se tratase de un Barco Pirata de cualquier color.

Las Misiones obtenidas entregan Puntos de Victoria al final de la partida, pero también pueden premiarte con un Arrecife de Coral. De ser así debes robar 2 cartas de Arrecife de Coral, elegir una y dejar la otra en la parte inferior de la pila, tal como si hubieras ocupado una casilla de Arrecife de Coral del Tablero Principal.

Luego rellena el mercado de Misiones revelando una nueva carta desde la pila.

Importante: sólo puedes completar una Misión por turno.

III Robar una carta de Patrón

Finalmente debes robar una nueva carta de Patrón de las disponibles cerca del Tablero Principal. Puede ser una de las descubiertas o la superior de la pila. **La carta que robes debe ser de un tamaño de Patrón distinto a la carta de Patrón recién descartada.**

Si robas una de las cartas descubiertas, debes rellenar el mercado revelando una nueva carta desde la pila correspondiente.

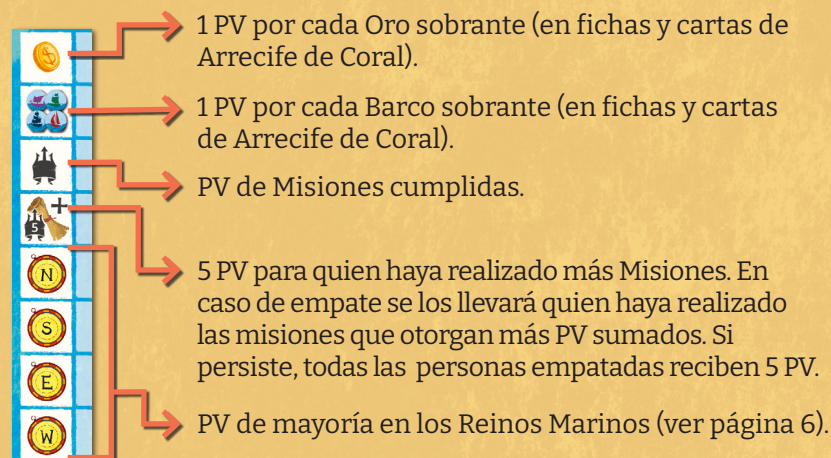
* Pasar

Siempre puedes decidir pasar en lugar de realizar las acciones recién descritas. Esto puede ser por opción propia o porque no puedes jugar ninguna de tus cartas por no tener fichas de Oro disponibles para ocupar casillas de Remolinos o Corrientes Marinas.

Si pasas, devuelve una Cabeza de Dragón, cambia una carta de Patrón de tu mano por cualquiera de las disponibles cerca del Tablero Principal, y toma 2 fichas de 1 Oro de la reserva común.

Fin de la partida

La partida finaliza luego de que todas las personas han jugado todas sus Cabezas de Dragón. Toma la Libreta de Puntuación para proceder con el recuento de Puntos de Victoria (PV):



Quien haya obtenido más PV se llevará la victoria. En caso de empate, se resolverá a favor de quien haya realizado más Misiones. Si el empate persiste, todas las personas empatadas comparten la victoria.

Cartas de Arrecife de Coral



Cartas de 2 Barcos: Este tipo de carta cuenta como esos 2 Barcos específicos. Se pueden descartar para cumplir Misiones, y en caso de no usarla, te entregan PV al finalizar la partida. Si cumples una Misión con ellos y te sobra un Barco de la carta al completarla, éste se pierde.



Cartas de Barco Comodín: Este tipo de carta cuenta como 1 Barco Pirata a elección. Se pueden ocupar para cumplir Misiones o, en caso de no usarlas, cada una te entrega 1 PV al finalizar la partida.



Cartas de Dragón Escondido: Estos Dragones, al estar escondidos bajo el mar, pueden ser fundamentales para cambiar el destino de los Reinos Marinos. Se revelan al momento de resolver las mayorías en cada Reino Marino y cuentan como un Dragón colocado en el Reino indicado en la carta. No se toman en cuenta para desempates al definir mayorías.



Cartas de Oro: Esta carta cuenta como 4 Oros, y puedes descartarla en cualquier momento para recibirlos en forma de fichas. En caso de no usarla, se toman en cuenta para el recuento de Oro al finalizar la partida.

~ Mayoría en Reinos Marinos ~

Al finalizar la partida, se evaluará cada uno de los 4 Reinos Marinos que hay en el Tablero Principal. Estos se encuentran delimitados por las Corrientes Marinas y son identificados por la Rosa de los Vientos que se encuentra impresa en la Isla Central.

La persona que tenga más Dragones en cada Reino (en la superficie o Escondido bajo del mar con una carta de Arrecife de Coral) obtendrá 3 PV por cada Remolino que haya quedado a la vista (no tapado por una ficha de Dragón) en aquel Reino Marino. La segunda persona con más Dragones obtendrá, en cambio, la mitad de esos PV redondeados hacia abajo. El resto no obtendrá PV por ese Reino Marino.

En casos de empate por el primer o segundo lugar, se contarán la cantidad de fichas de Dragón (cabezas y cuerpos) que tenga en

ese Reino cada participante que empató (los Dragones Escondidos bajo del mar no se toman en cuenta). El desempate favorecerá a quien tenga más fichas en total.

En caso de que el empate persista por el primer o segundo lugar, cada participante empatado recibe la totalidad de los PV correspondientes. En un empate por el primer lugar, no existiría puntaje para el segundo lugar.

Excepción en partida de 2 participantes: En vez de recibir 3 PV por cada remolino descubierto, el primer lugar recibirá 2 PV. No existen PV para el segundo lugar ni para los empates (si es que se mantiene luego de contar las fichas).

*Ejemplo: Se está evaluando la mayoría del Reino del Oeste **A**, que tiene 7 Remolinos descubiertos **B**.*

*Haku, que juega con el color verde, tiene 4 Dragones en la superficie **C**.*

*Smaug, que juega con el color morado, tiene 3 Dragones en la superficie **D** más un Dragón Escondido **E** (carta de Arrecife de Coral).*

El resto de participantes sólo tienen 2 Dragones en ese Reino.

Haku se lleva el primer lugar al tener más fichas puestas en el tablero que Smaug, y recibe 21 PV. Smaug recibe 10 PV por ser el segundo lugar, el resto de participantes no recibe PV por este Reino del Mar.



Importante: un Dragón puede tener presencia en 2 Reinos Marinos si es que atravesó una Corriente Marina. Las casillas de Corriente Marina no pertenecen a ningún Reino Marino.

	21	10	0	0
--	----	----	---	---

**GRAVITIX
GAMES**



Diseño del juego: Yaniv Kahana, Pini Shekhter y Simone Luciani
Ilustraciones: Weberson Santiago
Edición y desarrollo: José Manuel Álvarez, Laura Mena y Manuel Warner

Diseño gráfico: Laura Mena
Redacción de reglamento: José Manuel Álvarez
Revisión de reglamento: Ketty Galleguillos, Jorge Larrain, Laura Mena y Simón Weinstein