

Reglamento 21 Mutinies Arrr! Edition 5.0

Un juego de Perepau Llistosella. Ilustrado por Chechu Nieto y Pedro Soto.

“Recuerdo cuando el Caribe era un lugar donde cualquier muchacho se podía enriquecer si hacía lo correcto,” dijo el viejo sentado en la mecedora junto a la puerta de una cabaña de pintura blanca descascarillada. “¡Oh, sí! Los tiempos han cambiado mucho. Ya no hay peleas en la taberna de Tortuga, ni galeones a los que se pueda asaltar, ni ron, porque su comercio está limitado; tampoco puedes pasearte por la ciudades porque tienes una recompensa bajo tu cabeza y los restos de naufragios han sido esquilados... ¡Qué tiempos!” De repente, el anciano abrió bien los ojos y se inclinó en su asiento. “¡Pero no te vayas a pensar que todo era fácil! Porque navegar en un barco pirata implicaba dormir con el cuchillo bajo la almohada o que al día siguiente tuvieses que caminar por la tabla... ¡Tenías que ser muy hábil para no verte inmiscuido en un motín! Piénsalo muchacho, ¿podrías hacerlo?”

EL JUEGO

“Arrr!”

“Ese era el grito de abordaje cuando la bruma bajaba y la borda estaba cerca.

Creerás que este era un barco pirata común, si piensas eso, estás muy equivocado. El Santa Marta, una antigua fragata de la Armada Real Española, llegó a ser un barco legendario, pero no precisamente por un capitán admirable o valeroso. Al contrario, el Santa Marta fue famoso por su desgobierno a la par que por su ferocidad. Todos podíamos decidir qué carraca dejar pasar o cuál atacar, desde el marmitón hasta el segundo de a bordo, todos podíamos gritar más alto que el resto o hacer valer nuestros puños.

No era raro que las carracas del rey pasasen a nuestro lado y su tripulación se quedara absorta contemplando cómo en la cubierta del barco había estallado una pelea en la que volaban palos, puños y barriles de ron a partes iguales. Cuando, al fin, llegábamos a un acuerdo sobre la conveniencia del abordaje, el mercante se había perdido en lontananza. Ahora bien, si el que fuera capitán en aquel momento se imponía, nos comportábamos de una manera feroz, como un enjambre de insectos furiosos caíamos sobre nuestra presa y no dejábamos ni la botavara.

Sin embargo, nuestra leyenda no se forjó por nuestros saqueos o botines. No, todos nuestros compadres pensaban que, con esa forma de proceder tan caótica, no íbamos a durar con los mástiles intactos ni dos días en el Caribe y, mírame, aquí estoy, con dos manos y dos piernas... Esta es la historia del Santa Marta.”

Objetivo del Juego

En *21 Mutinies Arrr! Edition* los jugadores son piratas en busca de fama y gloria. Los jugadores abordarán barcos para acumular Joyas y Doblones, irán a la taberna para comprar Ron y venderán grandes lotes de joyas en el mercado negro, donde el Ron

servirá para convencer a los comerciantes de que son los mejores y más temidos piratas.

21 Mutinies Arrr! Edition se juega en un número determinado de rondas. Ese número vendrá concretado, en principio, por el mazo de cartas de Motín ya que, cuando acabe el mazo, se jugará una ronda más y terminará la partida. Dentro de cada ronda, cada jugador dispondrá de un turno para escoger su Acción y otro turno para resolverla.

Se alzarán ganador el jugador con mayor número de Puntos de Prestigio al final de la partida. Estos puntos pueden obtenerse de muchas maneras: mediante el uso de ciertas Acciones como Mercado Negro, Camarote o Motín; por poner en juego determinadas cartas de Motín; por determinadas fichas de Tesoro obtenidas en la Acción de Naufragios; y por el cambio de Doblon por Puntos de Prestigio al final de la partida.

COMPONENTES

- 1 tablero.
- 15 discos de madera en 5 colores.
- 45 cartas de Motín.
- 54 fichas de Joya.
- 24 fichas de Tesoro.
- 25 cubos de madera.
- 2 dados de 6 caras.
- 20 monedas de 1 Doblón y 15 monedas de 5 Doblones.
- 1 ficha de pirata.

PREPARACIÓN INICIAL

- 1) Se dispone el tablero en el centro de la mesa.
- 2) Cada jugador escoge un color disponible y coge los tres discos de madera del color seleccionado. Cada disco se colocará de la siguiente forma:
 - a. Un disco en la casilla “3” del marcador de Puntos de Prestigio del tablero de juego.
 - b. Un disco colocado, al azar, en una de las casillas numeradas de la pista de “*Orden de Turno*” del tablero. El primer jugador en el “*Orden de Turno*” será el “*Capitán*” para la primera ronda de la partida, al resto de jugadores se les denominará “*Marineros*”.
 - c. El tercer disco se quedará en poder de cada jugador para marcar sus acciones (Disco de Acción).
- 3) Cada jugador recibe un cubo de madera (de ahora en adelante llamado cubo de Ron).
- 4) El Capitán recibe 3 Doblones y los Marineros 4 Doblones.
- 5) Se crea el mazo de Motín. Se barajarán bien todas las cartas de Motín excepto la carta llamada “*Último Motín*”, que será siempre la última carta del mazo. Después de barajar, se seleccionan las 20 primeras cartas, y se devuelve el resto a la caja, sin revelar las cartas. Se coloca la carta “*Último Motín*” bajo las 20 cartas (por tanto, será la última en robarse) y deposita el mazo en la sección del tablero.

- 6) Se dejan en la sección de Taberna del tablero todos los cubos de madera restantes, que representan el Ron.
- 7) Se dejan todos los Doblones restantes en una pila junto al tablero y al alcance de todos los jugadores.
- 8) Se crea la pila de Fichas de Tesoro. Se barajarán bien estas fichas y se creará una pila de fichas bocabajo, que se colocará junto al tablero.
- 9) Se crea la pila de Fichas de Joya. Se barajarán bien estas fichas y se creará una pila de fichas bocabajo, se colocan junto al tablero y:
 - a. De la pila de Fichas de Joya, se roban 4 fichas si se va a jugar una partida a 3 o 4 jugadores y 5 si es una partida a 5 jugadores, y se colocan bocabajo en un montón en la sección de Rutas No Comerciales del tablero.
 - b. Así mismo, se roban 5 fichas de Joya (o 4 en una partida a 3 jugadores) y se colocan descubiertas en la sección de Rutas Comerciales, rellenando las casillas de dicha sección.

Ya está todo listo para jugar una partida a *21 Mutinies Arrr! Edition*.

CONCEPTOS DE JUEGO

- 1) **Pista de Puntos de Prestigio:** esa sección del tablero se emplea para llevar el cómputo de Puntos de Prestigio (pp). Cuando un jugador desplace su disco a las casillas 8, 18, 28 y 38 obtendrá un Doblón, una ficha de Tesoro (o un Doblón y un Punto de Prestigio si no hay más fichas en la pila de Tesoros), un cubo de Ron o una ficha de Joya respectivamente. El jugador con mayor número de Puntos de Prestigio será el ganador.
- 2) **Disco de Acción:** de los tres discos de cada color, uno se empleará para marcar la Acción elegida por el jugador; este será el Disco de Acción.
- 3) **Capitán:** el Capitán será siempre el jugador inicial de cada ronda. Éste elegirá una Acción del tablero, colocará su Disco de Acción y el resto de jugadores deberá decidir si realizar la Acción elegida por el capitán o, por el contrario, realizar la Acción de Camarote o la de Motín.
- 4) **Marinero:** cualquier jugador que no sea Capitán. Este jugador puede optar por seguir a su Capitán en la Acción que ha escogido, acudir a la Acción de Camarote, pero también podría convertirse en nuevo Capitán para la próxima ronda si escoge la Acción de Motín.
- 5) **Carta de Motín:** cada vez que un Marinero se convierta en Capitán, deberá robar una carta de Motín. Estas cartas tienen diferentes efectos sobre el juego, pudiendo ser Obligatorias, Voluntarias o aplicar sus efectos al Final de la Partida (para más detalles sobre estas cartas, consulta la página "*Cartas de Motín*").
- 6) **Acciones:** son localizaciones o secciones del tablero que pueden ser activadas por el Capitán y/o los Marineros. Cada Acción dispone de un número variable de casillas en las que se colocarán los Discos de Acción. En algunas de estas Acciones, el Capitán deberá colocar su Disco en la primera casilla y el resto de Marineros, por orden de turno, podrán colocar su Disco en la siguiente casilla disponible. En otras Acciones, tanto Capitán como Marineros podrán colocar su Disco de Acción en la casilla disponible que deseen. Importante: no todas las Acciones pueden ser realizadas por el Capitán.

- 7) **Ronda:** el conjunto de turnos de todos los jugadores, desde que el Capitán (el jugador inicial) coloca su Disco de Acción hasta que o bien las Acciones se resuelven o bien un nuevo Capitán roba una carta de Motín por haber realizado la Acción de Motín.
- 8) **Turno:** el turno de un jugador se divide en dos fases: Cuando coloca su Disco de Acción y cuando resuelve la Acción que ha elegido. Esta clasificación es relevante para el juego de cartas de Motín y fichas de Tesoro.

DESCRIPCIÓN DE UNA RONDA

1.- **Acción del Capitán:** el Capitán, que siempre será el jugador inicial, cogerá su Disco de Acción y lo colocará en una de las siguientes Acciones disponibles:

- a. Abordaje: Rutas Comerciales.
- b. Abordaje: Rutas No Comerciales.
- c. Naufragios.
- d. Taberna.
- e. Mercado Negro.
- f. Ciudad.

Las Acciones de *Abordaje: Rutas No Comerciales*, *Naufragios* y *Taberna* tienen establecido un orden que otorga privilegios a los primeros jugadores en elegirlos. En este caso, el Capitán deberá colocar siempre su Disco de Acción en la primera posición de la Acción elegida.

Para las Acciones de *Abordaje: Rutas Comerciales*, *Mercado Negro* y *Ciudad*, el Capitán elegirá libremente una de las casillas disponibles de la Acción.

Si la Acción elegida tiene un coste en Doblones, el Capitán deberá asegurarse de poder pagar la Acción antes de colocar su Disco. Si no tuviera Doblones suficientes, no podrá realizar la Acción.

El Capitán no podrá escoger la Acción elegida durante la ronda anterior.

2.- **Acción de los Marineros:** los Marineros por “orden de turno” eligen una de las siguientes opciones y colocan su Disco de Acción en la sección que corresponda:

- a. Seguir a su Capitán: esto es, en la Acción que el Capitán haya elegido. Si la Acción elegida es *Abordaje: Rutas No Comerciales*, *Naufragios* o *Taberna*, se colocará el Disco de Acción en la siguiente casilla libre de la Acción. Si la Acción elegida por el Capitán es *Abordaje: Rutas Comerciales*, *Mercado Negro* o *Ciudad*, se elegirá cualquier casilla disponible. El Marinero no podrá seguir a su Capitán si no tiene Doblones suficientes para pagar el coste de la Acción.
- b. No seguir a su Capitán: en este supuesto, el Marinero debe, colocando su Disco de Acción, realizar una de estas dos Acciones:
 - Camarote.
 - Motín: cada casilla otorga -1, 1, 2 o 3 Puntos de Prestigio a cambio de obtener 1 Doblón o pagar 1, 3 o 6 Doblones respectivamente. La única restricción a tener en cuenta es que dos Marineros no pueden situarse en la misma casilla.

3.- **Resolución de Acciones:** colocados todos los Discos de Acción por Capitán y Marineros, se resuelven las Acciones en el siguiente orden:

- a. Acción escogida por el Capitán.
- b. Acción de Camarote (en su caso).
- c. Acción de Motín (en su caso).

4.- **Fin de Ronda:** pueden darse dos posibilidades:

1. Si ningún Marinero ha optado por la Acción de Motín, se recogen los Discos de Acción, se coloca la ficha de pirata para marcar que la Acción escogida por el Capitán no estará disponible en la siguiente ronda y comienza una nueva ronda con el mismo Capitán.
2. Si uno o varios Marineros han optado por la Acción de Motín, cambiará el Capitán y con ello:
 - Será el nuevo Capitán el Marinero que más Doblones haya pagado en la Acción de Motín.
 - Se reordenará la pista de Orden de Turno. El Capitán siempre es el jugador inicial (para más detalles, léase “*Motín*” en la página).
 - Se recogen los Discos de Acción y se coloca la ficha de pirata en la Acción escogida por el antiguo Capitán. Esta no podrá elegirse en la siguiente ronda.
 - El nuevo Capitán roba una carta de Motín. Comienza una nueva ronda.

5.- **Comprobación de Fin de Partida:** que puede ocurrir en dos casos:

1. Si se roba la última carta de Motín del mazo, que como se ha explicado anteriormente deberá ser siempre “*Último Motín*”, se inicia la última ronda de la partida.
2. Si se agota por segunda vez la pila de fichas de Joya; como en el caso anterior, se juega una última ronda.

Tras la última ronda, se realiza el recuento de Puntos de Prestigio para determinar el ganador.

LAS ACCIONES

“¿Cómo pasábamos los días? Bueno, ya te he comentado que nos gustaban las peleas por hacer valer nuestra opinión en el Santa Marta. Pero no todo iba a ser violencia entre los tripulantes. Teníamos para repartir. Navegábamos en busca de abordajes, tanto de navíos que venían cargados con suministros de Europa como de aquéllos que volvían cargados de oro; entre restos de naufragios y tesoros, buscando rumores en la ciudad... tramando y conspirando para ser el nuevo Capitán o robando a nuestros compadres en sus camarotes. Y cuando ya no había más por hacer, aún teníamos fuerzas para ir a la taberna de Tortuga y beber unas cuantas botellas de ron especial con sabor a mil demonios. Era una vida cansada la del Santa Marta.”

Las Acciones son la esencia de *21 Mutinies Arrr! Edition*. Estas se encuentran en diferentes zonas del tablero, donde el Capitán y/o los Marineros colocarán sus Discos de Acción. **Recuerda que excepto Camarote y Motín, una misma Acción no puede**

repetirse dos rondas consecutivas. Las Acciones se han clasificado según puedan ser realizadas por el Capitán o no. Se recuerda, además, que este será el orden de resolución de las Acciones (primero, Acción elegida por el Capitán; segundo, Camarote; tercero, Motín). A continuación, se explican con mayor detenimiento.

ACCIONES QUE PUEDEN SER REALIZADAS POR EL CAPITÁN

1.- Abordaje: Rutas Comerciales

Los Discos de Acción pueden colocarse en cualquier casilla disponible y vacía.

Mediante esta Acción, Capitán y Marineros pueden robar las preciadas fichas de Joya que cambiarán en la Acción de Mercado Negro de cualquier ronda subsiguiente por Doblones y Puntos de Prestigio.

Ya que las Fichas de Joya se hallan a la vista, los jugadores, por orden de turno, podrán colocar su Disco de Acción en la casilla asociada a la ficha de Joya que más les convenga.

Las fichas de Joya

Estas fichas pueden, realizando combinaciones, canjearse en la Acción de Mercado Negro por Puntos de Prestigio y Doblones. Hay fichas en cuatro colores y fichas comodín (**ilustración**), estas últimas pueden sustituirse por cualquier color.

Las fichas pueden contener iconos de Doblones y de cubos de Ron. En las diferentes Acciones se explicará su función.

Cuando las fichas de Joya se vendan en el Mercado Negro, se descartan boca arriba fuera del tablero. Si la pila de fichas de Joya se agota, crea una nueva pila con todos los descartes. Si se agota por segunda vez, los jugadores dispondrán de una ronda más y terminará la partida.

Las fichas de Joya de un jugador **se mantienen ocultas** hasta que decida cambiarlas en el Mercado Negro.

Los jugadores, antes de colocar su disco, **deberán asegurarse de poder pagar el coste impreso en la ficha de Joya**, tanto en Doblones como en cubos de Ron. Si un jugador no puede satisfacer ese coste no podrá colocar su Disco de Acción en una casilla de la Acción de Rutas Comerciales.

En la fase de Resolución de Acciones, cada jugador, por orden de turno, pagará el coste indicado en la ficha de Joya asociada a su casilla y la robará.

*Tal como se muestra en el tablero, en partidas a 5 jugadores, el jugador que ocupe la casilla más a la derecha robará gratuitamente la ficha de Joya superior de la pila de Rutas No Comerciales.

Tras haber robado las fichas correspondientes, se reponen los espacios vacíos destinados a fichas de Joya con nuevas fichas de la pila. Las fichas de Joya no seleccionadas por los jugadores **no se descartan** y seguirán disponibles para la siguiente ronda.

Ejemplo: *el Capitán y dos Marineros eligen realizar la Acción de Abordaje: Rutas Comerciales. El Capitán decide adquirir una Joya roja con un coste de un cubo de*

Ron. El segundo jugador en orden de turno decide adquirir una Joya comodín con un coste de 2 Doblones y un cubo de Ron. El tercer jugador elige una Joya blanca sin coste alguno. En la fase de Resolución de Acciones, los jugadores pagan su coste, recogen las fichas de Joya y se reemplazan con nuevas Joyas de la pila.

2.- Abordaje: Rutas No Comerciales

Los discos de Acción se colocarán en la primera casilla vacía y disponible.

Como en la Acción anterior, tanto Capitán como Marineros pueden obtener fichas de Joya, que en cualquier ronda subsiguiente podrán vender en la Acción de Mercado Negro. Sin embargo y a diferencia de la anterior, los jugadores no saben de antemano qué fichas de Joya están robando ya que están dispuestas en una pila bocabajo.

Los jugadores, antes de colocar su Disco de Acción, **deberán pagar el coste asociado a la casilla**. Si un jugador no puede satisfacer este coste, no podrá colocar su disco en una casilla de Rutas No Comerciales.

*Tal como se muestra en la sección de Rutas No Comerciales del tablero, los Marineros que coloquen sus Discos de Acción en las dos últimas casillas (**las situadas más a la derecha** y solo en partidas a 4 o 5 jugadores) obtendrán un cubo de Ron gratuito.

En la fase de Resolución de Acciones, cada jugador que haya optado por esta Acción y por orden de turno, robará una ficha de Joya de la pila.

Si un jugador, Capitán o Marinero, después de ver la ficha de Joya decidiera que no le interesa, podrá descartarla, depositándola fuera del tablero, y recuperar los Doblones que hubiera pagado por la ficha.

***Recordatorio:** A diferencia de la Acción anterior, los jugadores deberán pagar el coste en Doblones indicado en la casilla del tablero, no en la ficha de Joya.

Ejemplo: el Capitán y tres Marineros acuden a la Acción de Abordaje: Rutas No Comerciales ocupando cuatro casillas en total. Los Marineros que ocupan la segunda y tercera casilla han pagado un Doblón. El jugador en la cuarta casilla ha pagado dos Doblones pero, a cambio, ha recibido un cubo de Ron. El último Marinero no ha podido seguir al Capitán al no poder pagar dos Doblones. Los jugadores roban una ficha de Joya. El jugador en la tercera casilla decide descartarla, recuperando el Doblón que pagó.

3.- Naufragios

Los Discos de Acción se colocarán en la primera casilla vacía y disponible.

En esta Acción los jugadores podrán hacerse con fichas de Tesoro. Estas fichas conceden diferentes bonificaciones: Cubos de Ron, Doblones, Puntos de Prestigio, cambiar Doblones por Puntos de Prestigio y fichas de Joya. Los jugadores no saben de antemano qué fichas de Tesoro están robando ya que se encuentran en una pila bocabajo.

Las Fichas de Tesoro

Las fichas de Tesoro pueden emplearse durante el turno de un jugador, esto es, inmediatamente antes o después de colocar su Disco de Acción y en el momento de resolver su Acción. También pueden emplearse al final de la partida. Las fichas de Tesoro, al igual que las de Joya, **se mantendrán ocultas** hasta que el jugador, en su turno, estime oportuno revelarlas y aplicar sus efectos.

Cubo de Ron / Doblones / Puntos de Prestigio / Doblones por Puntos de Prestigio / Fichas de Joya

En la fase de Resolución de Acciones, cada jugador que haya optado por esta Acción y por orden de turno, tirá dos dados de seis caras. Teniendo en cuenta el resultado obtenido:

- Si el Capitán obtiene un resultado mayor que 1 en uno de los dados roba una ficha de Tesoro de la pila. Si, además, el otro resultado fuera mayor que 1, obtendrá un Doblón.
- El Marinero situado en la segunda casilla robará una ficha de Tesoro si obtiene un resultado mayor que 2 en cualquiera de los dos dados. El Marinero situado en la tercera casilla necesitará un resultado mayor que 3. Los Marineros en la cuarta y quinta casilla necesitarán un resultado mayor que 4 o 5 respectivamente en cualquiera de los dos dados.

*Tal y como se muestra en el tablero, en partidas a 4 o 5 jugadores, los Marineros que se sitúen en la cuarta y/o quinta casilla reciben directamente un cubo de Ron.

Cuando la pila de fichas de Tesoro se agote, no se repone. En este caso, los jugadores que sitúen sus Discos de Acción en Naufragios ya no recibirán fichas de Tesoro sino que podrán recibir un Punto de Prestigio y un Doblón si obtienen el resultado pertinente. No se debe olvidar que incluso habiéndose agotado la pila, el Capitán podrá obtener un Doblón adicional si obtiene un resultado mayor que 1, por tanto, obtendría un Punto de Prestigio y dos Doblones.

Ejemplo: *El Capitán y un Marinero deciden realizar la Acción de Naufragios. El Capitán tira los dados y obtiene 1 y 4. Podrá robar una ficha de Tesoro al haber obtenido un resultado superior a 1, sin embargo, no podrá robar el Doblón adicional al haber obtenido un 1. El Marinero tira los dados y obtiene 2 y 5, por lo que roba una ficha de Tesoro al haber obtenido más de un 2 en uno de los dos dados. En este caso, no obtiene un Doblón, puesto que es un privilegio exclusivo del Capitán.*

4.- Taberna

Los Discos de Acción se colocarán en la primera casilla vacía y disponible.

Mediante esta Acción, Capitán y Marineros podrán hacerse con cubos de Ron. En *21 Mutinies Arrr! Edition* el Ron es necesario para adquirir fichas de Joya en la Acción de Rutas Comerciales, para mejorar las combinaciones de fichas de Joya en la Acción de Mercado Negro y así recibir Doblones y Puntos de Prestigio adicionales. Pero, ¡cuidado! ¡Porque los excesos siempre son malos!... Los cubos de Ron que no se hayan gastado al final de la partida restan Puntos de Prestigio.

En la fase de Resolución de Acciones, el Capitán obtiene directamente 1 cubo de Ron. Después, el Capitán tira un dado de seis caras y suma 2 al resultado. El número resultante será el número de cubos a repartir entre el Capitán y los Marineros que hayan optado por esta Acción. Los cubos se repartirán de uno en uno y empezando por el Capitán y siguiendo el orden de colocación en las casillas de la Taberna. Si tras la repartición aún quedasen cubos de Ron, se repartirán los cubos sobrantes siguiendo el mismo orden.

*Tal y como se muestra en el tablero, en partidas a 4 y 5 jugadores, los Marineros recibirán 1 y 2 Doblones respectivamente.

Ejemplo: *El Capitán y tres Marineros acuden a la Taberna ocupando cuatro casillas. El Capitán recibe un cubo de Ron al seleccionar esta Acción y el jugador en la cuarta casilla recibe un Doblón. El Capitán tira un dado y obtiene un 4. Por tanto, se deberán repartir 6 cubos de Ron (4+2) de uno en uno y comenzando por el Capitán. Así, el Capitán y el Marinero en la segunda casilla obtendrán dos cubos de Ron, mientras que los Marineros situados en la tercera y cuarta casilla recibirán un cubo de Ron.*

5.- Mercado Negro

Los Discos de Acción pueden colocarse en cualquier casilla vacía y disponible.

En esta Acción, los jugadores podrán vender sus fichas de Joya y gastar sus cubos de Ron para obtener, a cambio, Puntos de Prestigio y Doblones.

Cada casilla está asociada a una combinación de fichas de Joya:

- **2 fichas cualesquiera.**
- **3 fichas cualesquiera.**
- **4 fichas cualesquiera.**
- **3 fichas del mismo color.**
- **2 parejas de fichas de colores iguales.**
- **4 fichas del mismo color.**

Antes de colocar el Disco de Acción, **el jugador deberá cerciorarse de poder entregar la combinación asociada a la casilla**. Si no puede satisfacerla no podrá colocar el disco en la casilla... *¡En el Mercado Negro no se andan con chiquitas!*

Tal como puede observarse en el tablero, a las combinaciones de fichas de Joya pueden añadirse de 1 a 4 cubos de Ron para obtener más Doblones y Puntos de Prestigio. Sin embargo, el número de cubos de Ron a gastar vendrá limitado por el número de iconos de Ron impresos en todas las fichas de Joya a canjear. Por ejemplo, un jugador puede tener lista una combinación de 4 fichas de Joya del mismo color, pero si en ninguna de estas fichas hay iconos de Ron impresos, el jugador no podrá gastar cubos de Ron y mejorar así su combinación. Los cubos de Ron gastados* se depositan de nuevo en la sección de Taberna en el tablero.

***Recordatorio:** los cubos de Ron no gastados al final de la partida restan Puntos de Prestigio.

En la fase de Resolución de Acciones, cada jugador, por orden de turno, revelará las fichas de Joya que estime pertinentes y las venderá* en la combinación asociada a su

casilla, gastando cubos de Ron en su caso. Tras ello recibirá los Doblones y Puntos de Prestigio de acuerdo a la combinación entregada.

***Recordatorio:** las fichas de Joya gastadas se descartan boca arriba fuera del tablero. Cuando no haya fichas de Joya disponibles en la pila, crea una nueva pila con los descartes. Cuando esta pila se agote por segunda vez, los jugadores dispondrán de una ronda más y tras esta, terminará la partida.

Ejemplo: *El Capitán decide vender 3 joyas distintas en la Acción de Mercado Negro, pero ningún Marinero le sigue. Al resolver la Acción, el Capitán escoge 3 de sus joyas y añade 2 cubos de Ron. Obtiene a cambio 5 Doblones y 4 Puntos de Prestigio. Las Joyas se descartan boca arriba y los cubos de Ron se devuelven a la Taberna.*

6.- Ciudad

Los Discos de Acción pueden colocarse en cualquier casilla disponible.

Mediante esta Acción, los jugadores, Capitán y Marineros, podrán obtener diferentes bonificaciones asociadas a las casillas:

- **2 Puntos de Prestigio:** Pagando 2 Doblones, el jugador obtiene 2 Puntos de Prestigio.
- **Robar:** El jugador puede o bien robar una ficha de Joya disponible en Rutas Comerciales* pagando su coste en Doblones y/o cubos de Ron o bien obtener una ficha de Joya de la pila de Rutas No Comerciales de forma gratuita.

*No se ha de olvidar reponer la ficha robada del espacio correspondiente.

- **Visita a la Taberna:** El jugador obtiene directamente un cubo de Ron.
- **Rumor:** El jugador obtiene directamente una ficha de Tesoro (o un Doblón y un Punto de Prestigio si ya no hay fichas de Tesoro disponibles en la pila).
- **Mercado Negro:** El jugador puede realizar la venta de una combinación de fichas de Joya en el Mercado Negro.

Si el jugador no puede realizar la Acción, por ejemplo, porque no dispone de 2 Doblones en la casilla "2 Puntos de Prestigio", **no podrá colocar su Disco de Acción** en la casilla.

*Tal y como se muestra en el tablero, en partidas a 5 jugadores, el Marinero que coloque su Disco de Acción en quinto lugar recibe un Punto de Prestigio.

ACCIONES QUE SÓLO PUEDEN SER REALIZADAS POR LOS MARINEROS

1.- Camarote

Los Discos de Acción pueden colocarse en cualquier casilla, incluso en las ya ocupadas.

Esta Acción puede repetirse en rondas consecutivas

En esta Acción, los Marineros pueden obtener diferentes beneficios asociados a cada una de las casillas:

- **Un Punto de Prestigio.**

- **Un Doblón.**
- **Tres Puntos de Prestigio pagando cinco Doblones.** Si un Marinero no puede pagar el coste, no podrá colocar su Disco de Acción en esta casilla.

Es importante resaltar que una misma casilla puede ser ocupada por varios Marineros.

Si un Marinero que se encuentre en la casilla de Un Doblón, después de que **todos** los jugadores hayan colocado sus Discos de Acción, se encuentra solo en la Acción de Camarote puede optar por robar el Doblón a cualquier jugador.

2.- Motín

Los Discos de Acción pueden colocarse en cualquier casilla vacía y disponible.

Esta Acción puede repetirse en rondas consecutivas.

Mediante esta Acción, uno de los Marineros podrá convertirse en nuevo Capitán. Así mismo y en general, obtendrán Puntos de Prestigio pagando Doblones.

Los jugadores que quieran optar por convertirse en nuevo Capitán tendrán que colocar su Disco de Acción en una de las cuatro casillas disponibles. En la fase de Resolución de Acciones tras resolver la Acción de Camarote, en su caso, se resolverá la Acción de Motín. Así, cada casilla tiene asociada un coste en Doblones:

- En la **casilla 0**, el Marinero no tendrá que pagar ningún Doblón, sino que ganará un Doblón, pero tendrá que **restarse un Punto de Prestigio**.
- En las **casillas 1, 3 o 6**, los Marineros tendrán que pagar 1, 3 o 6 Doblones para ganar 1, 2 o 3 Puntos de Prestigio respectivamente.

El jugador que haya pagado más Doblones, se convertirá en nuevo Capitán y deberá:

- 1) **Cambiar la disposición de la Pista de Orden de Turno.** El nuevo Capitán colocará el disco de su color en la primera casilla (la situada más a la izquierda). Después le seguirán el resto de Marineros que se hayan amotinado por orden de gasto en Doblones en la Acción de Motín y, por último, los demás jugadores en el orden de la ronda anterior.
- 2) **Robar una carta de Motín del mazo.** La carta se mantiene **oculta** hasta que el nuevo Capitán decida jugarla, incluso aunque sea Obligatoria (ver más abajo, "*Las cartas de Motín*").

Después de que el nuevo Capitán robe una carta de Motín comienza una nueva ronda.

Las cartas de Motín

Estas cartas se dividen en tres categorías, dependiendo del momento en el que pueden jugarse:

- **Obligatoria:** El nuevo Capitán debería jugarla en cuanto es robada. Sin embargo, puede negarse a ello y mantenerla oculta en su mano, pero si lo hace, deberá restarse 2 Puntos de Prestigio al final de la partida.
- **Voluntaria:** El nuevo Capitán puede jugarla en uno de sus turnos posteriores o al finalizar la partida.
- **Final de la Partida:** Este tipo de carta sólo puede jugarse cuando se realice el recuento de Puntos de Prestigio, ver "*Puntuación Final y Ganador*".

No hay límite al número de cartas que puede tener un jugador. Las cartas se mantienen **ocultas**.

FINAL DE LA PARTIDA

Una partida a *21 Mutinies Arrr! Edition* puede terminar de dos formas:

- 1) **Cuando el Capitán roba la última carta del mazo de Motín**, que siempre será "Último Motín".
- 2) **Cuando se acabe por segunda vez la pila de fichas de Joya**.

En ambos casos, **se jugará una ronda más**. Tras esta, se recuentan los Puntos de Prestigio (ver "*Puntuación Final y Ganador*" en esta misma página) y se determina el ganador de la partida.

PUNTUACIÓN FINAL Y GANADOR

Tras la última ronda, los jugadores deberán realizar los siguientes pasos por orden para determinar el ganador. Aunque los jugadores puedan realizar cada paso simultáneamente, para evitar posibles confusiones, se recomienda que se realice siguiendo el orden establecido en la Pista de Orden de Turno:

- 1) Revelan las fichas de Tesoro que aún no hubieran jugado, obteniendo los beneficios que concedan. **Excepción:** las fichas que concedan cubos de Ron se descartan, y no se tendrán en cuenta.
- 2) Los jugadores obtienen un Doblón por cada ficha de Joya que no se hubiera canjeado durante la partida.
- 3) Los jugadores obtienen un Doblón por cada carta de Motín que aún tengan en la mano.
- 4) Los jugadores transforman los Doblones que tuviesen en Puntos de Prestigio, a razón de un Punto de Prestigio por cada dos Doblones*.
- 5) Se revelan y aplican las bonificaciones por cartas de Motín de "Final de la Partida" y "Voluntarias" que tuviesen los jugadores. Así mismo, se aplican las penalizaciones en Puntos de Prestigio (-2) por las cartas de Motín "Obligatorias" no jugadas en el momento oportuno.
- 6) Los cubos de Ron que tuviesen los jugadores restan un Punto de Prestigio por cubo.

*Los Doblones no se descartan, ya que se emplearán para determinar el ganador en caso de empate.

Las bonificaciones que hay impresas en la Pista de Puntos de Prestigio (un Doblón, una ficha de Tesoro, un cubo de Ron o una ficha de Joya) **no se conceden** en esta última fase.

El jugador con mayor número de Puntos de Prestigio gana la partida. En caso de empate, el jugador que disponga de más Doblones será el ganador. En el raro supuesto de que aún persistiese el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTES

1.- Juego Simplificado.

Si los jugadores quieren evitar la incidencia del azar en sus partidas, pueden optar por esta variante.

Mediante esta opción no se empleará el texto de las cartas de Motín, sino que estas se utilizarán únicamente para representar el transcurso de las rondas.

Así, si se desea jugar una partida típica a 21 Motines deberá crearse un mazo con 21 cartas. Cuando un jugador se convierte en nuevo Capitán, en lugar de robar la carta superior del mazo de Motín, descarta la carta. Cuando se descarte la última carta, se juega una ronda adicional y la partida termina, esto es, exactamente igual que en una partida normal.

Aparte de esta peculiaridad, se emplean exactamente las mismas reglas explicadas anteriormente.

2.- Juego Extendido

Una partida típica consistirá en 21 Motines, representados por las cartas de Motín. Sin embargo, nada impide que los jugadores puedan jugar a más Motines, tanto empleando los textos de las cartas de Motín como empleando la variante de Juego Simplificado.

Así en el paso 5) de la Preparación Inicial (página ...) en lugar de seleccionar 20 cartas para crear el mazo de Motín, se pueden seleccionar más cartas, teniendo en cuenta que la duración de la partida será más larga. Si se va a emplear el texto de las cartas, no se debe olvidar colocar la carta "Último Motín" al final del mazo.

3.- Juego a Dos Jugadores

Esta variante solo se puede emplear con el Juego Simplificado explicado anteriormente.

En este caso entra en juego el "esbirro". Este es un Disco de Acción de cualquier color distinto al empleado por los dos jugadores y que, en resumidas cuentas, será controlado por el Capitán. De hecho, la finalidad del esbirro consiste en entorpecer la Acción a realizar por el Marinero.

Por tanto, siempre que un jugador se convierta en Capitán pasa a controlar el Disco de Acción del esbirro y el orden del turno pasa a ser el siguiente:

- 1.- Capitán.
- 2.- Esbirro.
- 3.- Marinero.

El Capitán corre con todos los gastos que genere el esbirro. Por ejemplo, si el Disco de Acción del esbirro se sitúa en *Abordaje: Rutas Comerciales*, el Capitán tendrá que pagar el coste indicado en la ficha de Joya. Sin embargo, no obtiene ningún beneficio

de la Acción en la que se encuentre, así y siguiendo el ejemplo anterior, el esbirro no recibiría la ficha de Joya, que es descartada.

Créditos

Autor: Perepau Llistosella.

Ilustración: Chechu Nieto y Pedro Soto.

Diseño Gráfico y maquetación: Chechu Nieto y Xavi Carrascosa.

Reglamento: Perepau Llistosella, Ignacio Góngora, Javier Guillamó y Pablo Trinidad.

Revisión: Jesús Negro.

Pruebas: Marta, María del Mar, Xavier, Jaume, Lluís A., Ignacio Góngora, Javier Guillamó, Eban de Pedralbes, Dan Titán, Marina, Sandra, Ana García, Emilio, Oliver, Javi Perillas, Paco Cocharan.

Agradecimientos: Cristina F., Alfons C. y Peppius.

Nadie ha sufrido heridas de sable en las pruebas de este juego.

*Dedicado a cada uno de los que se han molestado en hacer algo por 21 Mutinies Arrr!
Edition y a los que nos amotinamos por seguir nuestro rumbo.*