

TORTUGA

1667



TORTUGA

1667

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores serán divididos en equipos de piratas Británicos y Franceses. En partidas con número impar de jugadores, existirá también un pirata Holandés. Cada jugador comenzará el juego en el Flying Dutchman o el Jolly Roger, pero los jugadores en cada barco no serán necesariamente del mismo equipo. Durante el juego se usarán cartas de Voto (Vote) para participar en Ataques para obtener tesoros del Spanish Galleon, en Motines para desterrar de los barcos a capitanes egoístas, y Peleas para controlar los dos cofres de tesoro presentes en Tortuga. También se verán, revelarán, y forzarán a otros jugadores a revelar cartas de Evento (Event) para ayudar a los camaradas y/o perjudicar a los adversarios.

Cuando la Spanish Armada sea revelada, el equipo (Francés o Británico) con la mayor riqueza ganará la partida. Para ello, cada equipo sumará los cofres de tesoro correspondientes presentes en ambos barcos y Tortuga. En partidas con número impar de jugadores, si ambos equipos empatan, el pirata Holandés será el ganador.



En este ejemplo, si la Spanish Armada fuera revelada, los piratas Franceses ganarían con un tesoro de 5 cofres (3 en el Jolly Roger y 2 en Tortuga) versus el tesoro Británico de sólo 3 cofres (2 en el Flying Dutchman y 1 en el Jolly Roger).

PREPARACIÓN

- Desenrolla el mapa de juego al centro de la mesa y coloca el marcador de explosión color naranja a un costado.
- Coge las **cartas de Lealtad (Loyalty)** necesarias según la siguiente tabla. Mezcla y reparte boca abajo una a cada jugador. Miren secretamente su Lealtad, que definirá su equipo, y dispónganlas boca abajo. No podrán revelar su carta de Lealtad hasta que el juego haya terminado.

# de jugadores	Británicos	Franceses	Holandés
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

- Mezcla las **cartas de Voto** y reparte boca abajo 3 a cada jugador. Podrán ver estas cartas en cualquier momento, pero no podrán mostrarlas a los demás jugadores. Coloca las cartas de Voto restantes en una pila boca abajo para formar su mazo.
- Las **cartas de Evento** tienen el logo Tortuga 1667 en su contracara. Prepara su mazo primero eligiendo, al azar o por consenso, 3 de entre las 6 poseedoras de estrellas. Guarda las no elegidas en la caja, ya que no serán usadas durante la partida.

Nota: Si jugarán con sólo 2 o 3 jugadores, guarda también las cartas Albatross. En este caso, tampoco recomendamos usar en la partida las cartas con estrellas Facade o Cabin Fever.

Aparte la Spanish Armada. Mezcla todas las cartas de Evento (incluyendo las 3 previamente elegidas) y colócalas en una pila boca abajo para formar su mazo. Coloca la Spanish Armada debajo de él. Toma las 5 cartas superiores y colócalas boca abajo en la fila numerada a un costado del mapa de juego.

5. Cada jugador elige una **carta de Hermanos de la Costa** y la coloca frente a él. Coloca en la bolsa los peones que coincidan con las cartas elegidas y guarda en la caja los que no se usarán. Mezcla el contenido de la bolsa y roba al azar un peón tras otro, colocándolos alternadamente en los barcos (Flying Dutchman y Jolly Roger) de arriba hacia abajo. Es decir que el primer peón revelado será el capitán del Flying Dutchman, el segundo peón será el capitán del Jolly Roger, el tercero será el contraestre del Flying Dutchman, etc. En partidas con número impar de jugadores, el último peón revelado será siempre el último tripulante del Flying Dutchman. Recuerden que sus peones son los que coinciden con sus cartas de Hermanos de la Costa.

6. Coloca 4 **cofes de tesoro** en el Spanish Galleon. Coloca 1 cofre en cada área de tesoro en Tortuga. Entrega 1 cofre a cada capitán. El capitán del Flying Dutchman podrá colocar su cofre en cualquier bodega de su barco. A continuación, el capitán del Jolly Roger podrá colocar su cofre en cualquier bodega de su barco. Durante el juego, más cofres de tesoro serán sumados a dichas bodegas, y no hay límite a la cantidad de cofres que éstas puedan almacenar.

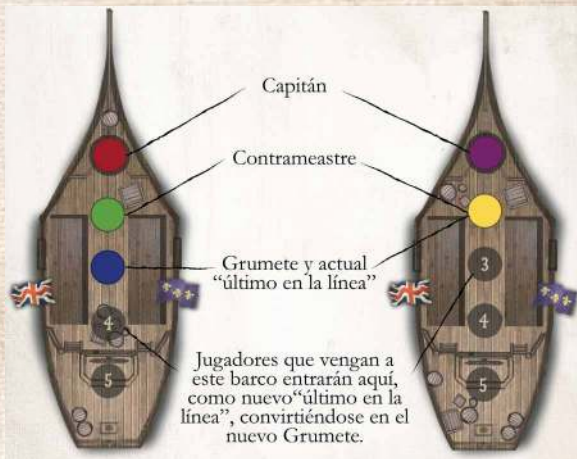
7. La **partida comienza con el capitán del Jolly Roger** seleccionando una acción. El turno continuará en sentido horario.



La preparación está completa!

CÓMO JUGAR

Los peones se moverán durante la partida. Siempre que un peón se encuentre a la cabeza de un barco, aquel será su **Capitán**. Siempre que un peón sea segundo en la línea de un barco, aquel será su **Contraestre**. Siempre que un peón sea el último en la línea de un barco, independientemente del número de peones presentes en él, aquel será su **Grumete**. Por ello, un peón podría ser simultáneamente el Contraestre y el Grumete (de encontrarse segundo en una línea de dos peones) o incluso el Capitán y el Grumete (de ser el único presente) de un barco. Nunca podrá haber más de 5 peones en un barco. Siempre que un peón sea el de mayor rango en Tortuga, aquel será el **Gobernador de Tortuga**.



En tu turno, debes ejecutar 1 acción cualquiera de entre las listadas en las páginas 5-6. Debes declarar que acción tomarás antes de resolverla. Los jugadores tienen derecho a sólo 1 acción por turno, pero si eres un Capitán, Contraestre, Grumete o el Gobernador de Tortuga, podrás elegir tu acción no sólo de entre las disponibles para "Todos los Jugadores", si no que también de entre las disponibles para tu cargo en particular. Puedes encontrar estas listas al reverso de tu carta de Hermanos de la Costa. (Nota: En partidas de 2 jugadores, cada jugador tiene derecho a 2 acciones por turno).

ACCIONES DISPONIBLES

Los jugadores pueden elegir una de las siguientes acciones para completar su turno.

Todos los Jugadores	
Mirar 2 cartas de Evento	Mira en secreto 2 de las 5 cartas de Evento boca abajo. Luego de verlas, devuélvelas boca abajo en sus mismas posiciones.
Revela 1 carta de Evento	Revela 1 de las 5 cartas de Evento boca abajo. Léela en voz alta y resuelve sus consecuencias. Reemplaza la carta revelada con una nueva del mazo.
Señala 2 cartas de Evento. Obliga a otro jugador a elegir y revelar 1 de ellas	Obliga a otro jugador a elegir y revelar 1 de ellas: Señala 2 de las 5 cartas de Evento boca abajo y elige a un jugador. El jugador que elijas tomará una de las 2 cartas sin verlas previamente, la leerá en voz alta y resolverá sus consecuencias. La otra carta de Evento se dejará en su posición sin ser vista. Reemplaza la carta revelada con una nueva del mazo.
Mueve tu peón hacia o desde un Bote	Mueve tu peón desde un Barco o Tortuga hacia un Bote adyacente. O, mueve tu peón desde un Bote hacia el final de la línea en Toruga o el final de la línea de un Barco adyacente.

Capitanes	
Organizar un Ataque	Un Ataque exitoso te permite tomar 1 cofre de tesoro del Spanish Galleon. Si éste ya no posee ninguno, un ataque exitoso te permite tomar 1 tesoro del otro Barco pirata. Revisa la sección “Cartas de Voto” para más detalles.
Desterrar a cualquier tripulante hacia Tortuga	Mueve otro peón presente en tu Barco hacia Tortuga. No puedes desterrar a ti mismo.
Contramaestres	
Organizar un Motín	Un Motín exitoso te permite desterrar a tu Capitán hacia Tortuga. Revisa la sección “Cartas de Voto” para más detalles.
Grumetes	
Saquear 1 Tesoro	Mueve 1 cofre de tesoro ya presente en tu Barco desde la bodega Británica hacia la Francesa, o viceversa.
Gobernador de Tortuga	
Organizar una Pelea	Una Pelea exitosa te permite mover los 2 cofres de tesoro presentes en Tortuga a una o ambas áreas de tesoro en Tortuga. Revisa la sección “Cartas de Voto” para más detalles.

CARTAS DE VOTO

Ataques, Motines y Peleas son todos tipos de Votaciones. Cuando una Votación es convocada, todos los jugadores participando en ella colocarán 1 de sus cartas de Voto boca abajo al centro de la mesa. **Para cualquiera de estos tipos de Votaciones, la carta superior del mazo también será colocada boca abajo al centro de la mesa.** Luego, todas estas cartas serán mezcladas y reveladas, para dar paso al resultado y resolución de la Votación.

Terminada una Votación, mezcla todas las cartas jugadas y colócalas debajo del mazo. Luego, cada jugador que haya participado en la Votación tomará una nueva carta del mazo.

Ataques

El Capitán de un barco puede elegir organizar Ataques como su acción. Si el Capitán es el único jugador en su barco, aún así podrá hacerlo. Sólo los jugadores presentes en el barco del Capitán atacante podrán participar de la Votación.

Sólo la sección superior de las cartas de Voto importan en un Ataque, y contienen Cañones, Antorchas o Agua. 1 ícono de Agua anula 1 ícono de Antorcha. Si en el resultado hay al menos 1 Cañón y 1 Antorcha exitosa, el Capitán podrá tomar 1 cofre de tesoro del Spanish Galleon y colocarlo en cualquiera de las bodegas de su Barco. Si el Spanish Galleon ya no tuviera tesoros en él, el Capitán podrá tomar 1 cofre de tesoro desde cualquier bodega del otro Barco pirata (Flying Dutchman o Jolly Roger), incluso si aquel no tuviese peones, y colocarlo en cualquiera de las bodegas de su Barco.

Ejemplo: Si 2 Cañones, 1 Antorcha y 1 Agua fueran jugados, el Ataque habría fallado ya que el Agua anulará la única Antorcha.

Ejemplo: Si 1 Cañón, 2 Antorchas y 1 Agua fueran jugados, el Ataque sería exitoso ya que tendríamos 1 Cañón y sólo 1 Antorcha anulada.

Ejemplo: Si 2 Cañones y 2 Antorchas fueran jugados, el Ataque sería exitoso. Sin embargo, podrás tomar sólo 1 cofre de tesoro, no 2.



Peleas

El Gobernador de Tortuga puede elegir organizar una Pelea como su acción. Si el Gobernador es el único jugador en Tortuga, aún así podrá hacerlo. Sólo los jugadores presentes en Tortuga podrán participar de la Votación.

Sólo la sección media de las cartas de Voto importan en una Pelea, y contienen banderas Británicas o Francesas. Si las cartas resultaran en mayoría Británica, coloca ambos cofres de tesoro en Tortuga en el área Británica. Si las cartas resultaran en mayoría Francesa, coloca ambos cofres de tesoro en Tortuga en el área Francesa. Si las cartas resultaran en un empate, coloca 1 cofre de tesoro en Tortuga en cada una de las áreas. Estos 2 cofres de tesoro siempre permanecerán en Tortuga, pero podrán moverse de un bando a otro a través de futuras Peleas.



Motines

El Contramaestre de un Barco puede elegir organizar una Motín como su acción. Sólo los jugadores presentes en el barco, **con excepción del Capitán**, podrán participar de la Votación.

Sólo la sección inferior de las cartas de Voto importan en un Motín, y contienen Calaveras o Timones. Si las cartas resultaran en mayoría de Calaveras, entonces el Capitán del Barco será desterrado a Tortuga. Si las cartas resultaran en empate o mayoría de Timones, nada ocurrirá.



Dos cartas de Voto en el juego contienen íconos dobles en sus secciones. Cada ícono es siempre sumado para el resultado final.

Ejemplo: Dos cartas de Voto son reveladas en una Pelea. Una carta tiene 1 bandera Británica y la otra 2 banderas Francesas. El equipo Francés ganó al contar con una bandera más que el equipo Británico.

SER DESTERRADO Y TORTUGA

Si un peón de un Barco es desterrado a Tortuga, los peones de menor rango se moverán hacia arriba para rellenar el espacio vacío en la fila. Por ello, si el Capitán es desterrado, el Contraamaestre se convertirá en el nuevo Capitán. Si todos los tripulantes de un Barco son desterrados, el tesoro presente en él permanecerá en sus respectivas bodegas. Dicho tesoro aún contará para la riqueza final de los equipos, a menos que sean movidos durante la partida. Si un jugador aborda un Barco vacío, se convertirá en el Capitán de éste.

Si tu eres desterrado a Tortuga, tu peón es colocado al final de la línea en Tortuga. Por ejemplo, si Tortuga se encuentra vacía, el “final de la línea” sería la posición del Gobernador. Como otro ejemplo, si Tortuga tiene 2 peones, el “final de la línea” sería la posición #3. Mientras te encuentres en Tortuga, sigues teniendo derecho a turno y puedes realizar acciones de manera normal.

Si ya te encuentras en Tortuga y eres desterrado nuevamente, dos cosas te ocurrirán. Primero, tu peón se moverá al final de la línea en Tortuga y los peones ahora de mayor rango se moverán hacia arriba para rellenar el espacio vacío en la fila. (Si eres el único en Tortuga, tu posición no cambiará). Segundo, una de tus cartas de Voto, elegida al azar por otro jugador, será devuelta al fondo del mazo sin ser vista. Así jugarás con menos cartas de Voto por el resto de la partida. Si eres desterrado múltiples veces estando ya en Tortuga, irás perdiendo múltiples cartas de Voto. Si pierdes todas tus cartas de Voto, aún podrás organizar Votaciones según tu rango, pero ya no podrás participar en ellas.

BOTES

Moverse a un Bote cuesta una acción. Por lo tanto, costará en total dos acciones ir de Tortuga a un Barco o viceversa, ya que debes moverte a un Bote con una acción y moverte a un Barco o Tortuga con otra acción. Si hay un peón en un Bote, ningún otro peón podrá usarlo, ya que cada Bote puede llevar sólo 1 peón a la vez. Mientras tu peón esté en un Bote, no podrás participar en Votaciones. Está permitido “permanecer” en un Bote y realizar otras acciones (mirar o revelar cartas) para bloquear el paso de otros peones. Si eres desterrado estando en un Bote, tendrás que mover tu peón al final de la línea en Tortuga, pero no perderás una carta de Voto.

TERMINADO Y GANANDO EL JUEGO

A penas el mazo de Eventos se termine y las únicas cartas sin revelar sean las 5 en la fila, **mezcla esas 5 cartas y disponlas en un nuevo orden**. La Spanish Armada será una de esas 5 cartas y futuras cartas reveladas no serán más reemplazadas.

A penas la Spanish Armada sea revelada, el equipo con la mayor riqueza habrá ganado la partida. Puedes ganar o perder junto a tu equipo, independientemente del lugar en el que tu peón se encuentre.

En partidas con número impar de jugadores, si ambos equipos empatan, el pirata Holandés será el ganador.

En partidas con número par de jugadores, si ambos equipos empatan, elimina la Spanish Armada del juego y mezcla todas las cartas de Evento descartadas y sin revelar para formar un nuevo mazo. (No tomes las cartas jugadas frente a los jugadores, tales como Albatross, Letter of Marque o Treasure Map). Coloca 5 nuevas cartas boca abajo en la fila numerada a un costado del mapa de juego y continua jugando desde donde quedaron. El primer equipo en tomar ventaja ganará la partida.

INFORMACIÓN IMPORTANTE Y CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Este es un juego basado en el conocimiento y la comunicación. Revelar cartas de Evento al azar puede perjudicar a tu equipo, por lo que es recomendable usar acciones para primero verlas, o confiar en el conocimiento de un aliado de confianza. También puedes usar el conocimiento de tu equipo para forzar a un rival a revelar cartas dañinas y sufrir las consecuencias. Si tu equipo va ganando, podría convenirles procurar terminar el mazo rápidamente, para que el otro equipo tenga menos tiempo para alcanzarlos.

Una parte fundamental del juego es saber manejar las cartas de Voto en tu mano de tal manera que evites usar alguna que perjudique tus planes. Si Atacas junto a tu equipo, puedes tanto colaborar o confundir sobre quién jugará un Cañón, quién jugará una Antorcha, etc. El mazo de Votos se compone de 30% de Cañones, 30% de Antorchas y 40% de Agua (sin contar las dos cartas especiales con dobles íconos).

Los jugadores tienen permitido mirar la pila de descarte en cualquier momento. Un jugador puede anotar en papel o un dispositivo el tipo y ubicación de las cartas que él haya mirado de la línea de Eventos (¡Tortuga 1667 no es un juego de memoria!). Mientras se fomenta a los jugadores a comunicarse verbalmente, no está permitido que compartan información a

través de notas o susurros de forma secreta. Tan pronto una acción es declarada, una Evento señalado, un Voto jugado o un peón posicionado, no se podrá dar marcha atrás (salvo que alguna regla casera vuestra lo permita).

A continuación encontrarás aclaraciones sobre cada carta de Evento y algunas reglas avanzadas opcionales para jugadores experimentados. Si lo deseas, puedes comenzar a jugar ahora y consultar esta sección a medida que surjan dudas. Recuerda, cuando la Spanish Armada sea revelada, el equipo con la mayor riqueza ganará la partida!

CARTAS DE EVENTO

En las descripciones que encontrarás aquí, “cualquier jugador” te incluye a ti mismo, mientras que “otro jugador” te excluye. Toda consecuencia de una carta de Evento es obligatoria y debe ser resuelta al momento de ser revelada.

CARTAS DE AYUDA (6)

Letter of Marque (Patente) (3)

Quien revele esta carta mueve a cualquier jugador presente en Tortuga o un Bote al final de línea de cualquier Barco. Quien revele esta carta también puede guardarla y usarla como una futura acción. Usarla como futura acción costará todo aquel turno. En partidas con 2 jugadores (donde tienes derecho a 2 acciones en lugar de 1), si revelas una Letter of Marque y la usas inmediatamente, eso contará como 1 acción. Si revelas y guardas una Letter of Marque, eso contará como 1 acción. Si juegas una Letter of Marque que fue guardada previamente, eso también contará como 1 acción.

Pistol (Pistola) (3)

Quien revele esta carta elige a otro jugador. Ese jugador es desterrado. Pistol no puede ser guardada para ser usada como una futura acción.

CARTAS DE DAÑO (6)

Albatross (Albatros) (3)

Quien revele esta carta la conserva boca arriba frente a él por el resto de la partida. Si en cualquier momento un Barco tiene 2 Albatross a bordo, todos los jugadores en él son desterrados a Tortuga. Ejemplo: El Contramaestre reveló un Albatross anteriormente y lo tiene frente a él. Si cualquiera en el mismo Barco (incluido el Contramaestre) revelase otro Albatross, todos los presentes en ese Barco (incluso aquellos sin cartas Albatross) serán desterrados a Tortuga. Si tu posees 2 Albatross y entras a un Barco,

todos (incluso tu, que recién abordó) serán desterrados a Tortuga. ¡Básicamente eres una bomba andante! Estas cartas no tienen efecto en Tortuga. Si más de 1 jugador ingresa a Tortuga simultáneamente, lo harán en orden inverso a su rango (el Grumete tomará el mejor lugar disponible en Tortuga y el Capitán el peor).

Black Spot (Marca Negra) (3)

Quien revele esta carta es desterrado.

MAPAS DE TESORO (3)

Quien revele este tipo de carta se la entrega a otro jugador. Cuando un jugador (el “propietario”) usa este tipo de carta, ello no cuenta como una acción. Un jugador puede poseer múltiples cartas de mapa. En partidas con 2 o 3 jugadores, quien revela la carta deberá aún entregarla a otro jugador.

Atlantis (Atlántida) (1)

El propietario puede mover su peón de un Barco al final de la fila del otro Barco justo antes del turno de cualquier jugador (incluso de él mismo). Tan pronto como un jugador declare que acción tomará, será muy tarde para usar Atlantis antes de ese turno. Usar Atlantis no cuenta como una acción. El propietario no puede usar esta carta para moverse de Tortuga a un Bote o a un Barco. Descártala luego de usarla.

El Dorado (1)

El propietario inmediatamente roba 1 carta de Voto adicional. En cualquier Votación futura, el propietario podrá jugar 2 cartas de Voto en lugar de sólo 1. El propietario puede conservar y no usar El Dorado para jugar con más cartas de Voto en mano. Descártala luego de jugar 2 cartas juntas en una Votación.

Fountain of Youth (Fuente de la Juventud) (1)

El propietario puede elegir no ser desterrado luego de revelar una Black Spot, de recibir el disparo de una Pistol, de ser desterrado por el Capitán o de ser desterrado por un Motín. Si esta carta es utilizada para evitar ser desterrado por un Capitán, eso cuenta como la acción del Capitán. Descártala luego de usarla.

CARTAS CON ESTRELLA (Añade 3 en cada partida)

Black Powder (Pólvora Negra)

Quien revele esta carta coloca el marcador de explosión en uno de los Botes. Ese Bote no podrá ser utilizado durante el resto la partida. Si un peón se encuentra en el Bote destruido, es desterrado al final de la línea en Tortuga. La única forma de moverse a un Barco sin su Bote es usando una Letter of Marque o Atlantis.

Cabin Fever (Fiebre de Cabina)

Quien revele esta carta elige a otro jugador. Sin verlas, ambos mezclan sus cartas de Lealtad y reciben una de ellas. Cada jugador mira en secreto su nueva Lealtad.

Crow's Nest (Nido de Cuervos)

Quien revele esta carta toma y coloca las cartas de Voto de cualquier jugador de vuelta en el mazo. Luego revisa y elige de entre todo el mazo de Votos las cartas que desee para reemplazar la mano del jugador elegido. Asegúrate de entregar el mismo número de cartas que él tenía cuando la Crow's Nest fue revelada.

Eight Bells (Ocho Campanadas)

Quien revele esta carta toma todos los peones presentes en el Barco o Isla donde su peón se encuentre, los mezcla en la bolsa y los va colocando al azar de vuelta en el mismo Barco o Isla. Esta carta no tiene efecto si quien la revele se encuentra solo o en un Bote.

Façade (Fachada)

Quien revele esta carta intercambia la posición de su peón con la del jugador a su derecha.

Pirate Code (Código Pirata)

Quien revele esta carta la conserva frente a él. Este jugador no podrá participar activamente en las próximas 2 Votaciones (Ataques, Motines o Peleas) que le correspondan. Aún podrá organizar Votaciones según su rango, pero si se encuentra solo, la carta de Voto del mazo definirá el resultado de la votación. Luego de no participar en una Votación, puedes girar la carta para recordarlo. Descártala luego de no participar en una segunda Votación.

Scurvy (Escorbuto)

Quien revele esta carta, y todos los jugadores presentes en el Barco o Isla donde su peón se encuentre, pierden su próximo turno. Estos jugadores pierden su próximo turno, incluso si son movidos fuera del Barco o Isla donde la Scurvy fue revelada. Los jugadores que perdieron el turno aún pueden participar en Peleas, Motines o Ataques organizados por jugadores no afectados por Scurvy. En partidas con 2 jugadores, los afectados pierden ambas acciones del próximo turno.

Stormy Seas (Mares Tempestuosos)

Quien revele esta carta toma todos los cofres de tesoro presentes en su Barco y los devuelve al Spanish Galleon (si su peón está en un Barco) o devuelve los cofres de tesoro en Tortuga a las áreas iniciales (si su peón está en Tortuga). Recuerda, mientras el Spanish Galleon posea

cofres de tesoro, los Capitanes no podrán atacarse entre ellos. Esta carta no tiene efecto si quien la revele se encuentra en un Barco sin ningún cofre de tesoro o en un Bote.

FINAL DE PARTIDA (1)

Spanish Armada (Armada Española)

El juego termina cuando la Spanish Armada es revelada. Si la Spanish Armada fuera la última carta en ser revelada, los jugadores no podrán usar la acción para mirar cartas o para forzar a otros a revelarlas.

REGLAS AVANZADAS OPCIONALES

Para una partida más extensa y caótica, puedes incluir de 4 a 8 cartas de Evento con estrellas en lugar de sólo 3.

Para una partida más breve, luego de construir el mazo de Eventos, toma cualquier número de cartas y guárdalas en la caja sin mirarlas. A mayor número de cartas que guardes, más corto será el juego. Además, ya no sabrás cuántas cartas de cada tipo tendrá la partida. Otra forma de acortar el juego es ocupar un reloj de 30 segundos. Si un jugador no declara su acción dentro ese tiempo, tendrá que tomar la acción de mirar 2 cartas de Evento. Además si un jugador es forzado a revelar una carta, podría tener sólo 30 segundos para elegir cual revelar. De no elegirla dentro ese tiempo, será el jugador que lo forzó quien elija la carta por él.

Para una partida más estratégica y menos engañosa, todos los jugadores pueden jugar con sus cartas de Lealtad boca arriba. Una variante intermedia para esto sería entregar 1 Lealtad Británica revelada, 1 Lealtad Francesa revelada y el resto de cartas de Lealtad boca abajo.

Para una partida fugaz, demente y muy graciosa, prepara el mazo de Eventos con las 8 cartas con estrellas y elimina la opción de mirar cartas de Evento de la lista de acciones, provocando que cada carta revelada sea una completa sorpresa. ¡Que la locura comience!

Para partidas intermedias y listas para comenzar, durante la preparación coloca 1 cofre de tesoro en cada espacio en Tortuga, 3 cofres de tesoro en la bodega Británica del Flying Dutchman y 3 cofres de tesoro en la bodega Francesa del Jolly Roger. Después de entregar las cartas de Lealtad, roba al azar un peón tras otro. Al momento de ser revelados, cada jugador podrá elegir el barco y la posición en el que su peón

comenzará. Los jugadores también podrán elegir comenzar en Tortuga. Los barcos podrán comenzar con tripulaciones desiguales. Luego de que todos los peones sean posicionados, el peón a la cabeza de cada línea será el capitán de su barco o el Gobernador en Tortuga. Avanza los peones hasta rellenar los posibles espacios vacíos.

HISTORIA DE TORTUGA

Tortuga, una pequeña isla cercana a Haití, fue un importante asentamiento y guarida pirata durante la era dorada de la piratería. En ella, piratas Británicos, Franceses y Holandeses, convivieron en relajada alianza, formando un gobierno pirata conocido como “Los Hermanos de la Costa”. Rica por apoyar la piratería y protegida por la Hermandad, Tortuga estuvo llena de tabernas, casinos y prostíbulos.

Los gobiernos Franceses y Británicos, procurando debilitar al poderoso gobierno Español, frecuentemente legalizaban la piratería facilitándoles patentes. Éstas otorgaban a los piratas licencia extraoficial para saquear barcos y pueblos Españoles. Muchos de los piratas en Tortuga elegían una vida privada en lugar de una piratería como tal, lo que era ilegal. La lealtad a un país era frágil, por lo que los piratas solían cruzar la línea entre el patriotismo y la rebelión.

El Flying Dutchman y El Jolly Roger

Ya que los personajes en este juego son un conjunto de los piratas históricos más representativos, decidimos brindarles barcos igualmente fantásticos. El Flying Dutchman es un barco fantasma legendario, brillante con misteriosa luz y lleno de muerte. Por 400 años, piratas y navegantes varios, aseguraron haberlo visto surcando los mares. El Jolly Roger de hecho lleva el nombre de la famosa “calavera sonriente con huesos cruzados” que solemos usar para representar la piratería. Embarcaciones piratas comenzaron a izar banderas usando distintas variaciones del Jolly Roger desde finales del siglo XVII.

Henry Morgan

Henry Morgan fue uno de los piratas más exitosos que haya existido, lanzando mucho de sus ataques fuera de Tortuga, saqueando docenas de poblados y barcos Españoles. A diferencia de otros corsarios, Morgan permaneció leal a su tierra Británica, vivió para disfrutar su tesoro, fue distinguido Caballero por el rey Charles II e incluso nombrado Teniente Gobernador de Jamaica.

Charlotte de Berry

Charlotte fue secuestrada y forzada a desposar a un Capitán mercante. Ella persuadió a la tripulación a un motín, decapitó a su esposo y se convirtió en Capitán del barco. Algunos dicen que ella fue un personaje ficticio popularizado por Edward Lloyd en su libro “History of the Pirates”, mientras otros aseguran que fue la pirata más feroz en navegar el Caribe.

Johnson the Terror

Daniel Johnson era un marino mercader cuando fue capturado por un barco de guerra Español y vendido como esclavo. Él consiguió escapar hacia Tortuga donde fue enlistado como corsario, atacando Panamá junto a Henry Morgan. La sed de venganza contra sus captores Españoles le valieron el apodo “the Terror”. Los Españoles alcanzaron a ofrecer una recompensa de \$25,000 por su captura.

Francois L'Ollonais

Francois, posiblemente el más famoso bucanero Francés en navegar el Caribe, según varias de sus expediciones piratas fuera de Tortuga. Vino a ser conocido como “La Pesadilla de los Españoles” por sus incursiones violentas y fascinación por la tortura. Alguna vez comió el corazón de sus prisioneros. Finalmente el karma lo alcanzó cuando fue devorado por caníbales en Panamá en 1667.

Anne Dieu-le-Veut

Anne fue enviada desde Francia a Tortuga como una criminal y enviudó dos veces antes que el famoso bucanero Laurens De Graaf la desposara a punta de pistola. Aunque era usual considerar que una mujer abordo trajera mala suerte, Anne siempre acompañó a De Graaf, peleando codo a codo a su lado. Se cree que luego de años de piratería, Anne y Laurens se establecieron con sus hijos en Louisiana.

Bertrand D'Ogeron

Bertrand peleó en la naval francesa y cultivó tabaco en Santo Domingo antes de ser nombrado Gobernador de Tortuga del 1665 al 1673. Él ofrecía altas comisiones a piratas para atacar barcos y poblados españoles. Tortuga floreció bajo su gobierno ya que incentivaba la cooperación entre franceses, británicos y holandeses, en contra de los poderosos españoles.

Rock Braziliiano

Rock creció en una colonia holandesa en Brasil y estuvo activo en el Caribe desde 1654 hasta su desaparición en el

1671. Obtuvo su iniciación cuando, próximos a Port Royal, participó en un motín contra su capitán. Protagonizó ataques contra barcos y poblados españoles en conjunto con Henry Morgan y Francois L'Ollonais. Rock fue conocido por quemar vivos a sus prisioneros.

Lawrence Prince

Lawrence fue un holandés activo en el Caribe del 1659 al 1671 trabajando como corsario británico. Luego de una exitosa incursión a Granada, Lawrence fue reclutado por Henry Morgan como oficial en el saqueo a Panamá. Más adelante se convirtió en un adinerado terrateniente en Jamaica antes de retornar a Inglaterra en 1715.

Bartholomew Portugues

Bartholomew incursionó la costa de Nueva España del 1666 al 1669 y fue uno de los primeros piratas en redactar un conjunto de reglas conocida como “El Código Pirata”. Luego de ser capturado cerca a Cuba, Bartholomew escapó con un cuchillo, flotó hasta la orilla usando botellas de vino, cruzó 120 millas de selva, reclutó una nueva tripulación y retornó para capturar el mismo barco que lo tuvo prisionero.



CRÉDITOS

Reglas y Juego: Travis Hancock

Diseño Gráfico: Holly Hancock

Ilustración: Sarah Keele

MUCHAS GRACIAS

A todos nuestros testadores, especialmente Ben und Megan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slaugh, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David und Rebecca Carlson, Daniel und Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared und Clorissa Jensen, und the Board Game Designers Guild of Utah.

Fue un honor ser “desterrado” y “traicionado” por cada uno de ustedes.

MUCHAS GRACIAS

A todos nuestros patrocinadores en Kickstarter, quienes hicieron posible dar vida a Tortuga 1667! Un agradecimiento especial a Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher und Yannick Verrydt.

MUCHAS GRACIAS

A nuestro traductor Ariel Claire Terán, por hacer este reglamento disponible en español.

Para más información sobre Tortuga 1667 y The Dark Cities Series, por favor visítanos en [www.](http://www.facadegames.com)

[facadegames.com](http://www.facadegames.com)

Dark Cities.

Vol. I

Bienvenidos a Tortuga!

Es el año 1667 y eres un pirata navegando las aguas del Caribe. Un Galeón Español flota en la cercanía y convenciste a tus camaradas a trabajar juntos para hacerse de su tesoro. Lo que no les contaste es tu nula intención de compartirlo una vez conseguido, ya que aún permaneces leal a tu patria y quedarte tú con todo el tesoro podría finalmente comprarte algo de respeto a tu retorno. Algunos de tus compañeros te han confiado compartir la misma lealtad y que te ayudarán a deshacerte de los avaros piratas abordo desterrándolos a la rocosa isla de Tortuga. Sin embargo, también has oído a tus amigos susurrando planes sobre un motín y cargando sus pistolas.

Comprendes que no puedes fiarte de nadie...

Façade Games

www.facadegames.com