

REGLAMENTO

DRAGONES del MAR

TESOROS DE LAS PROFUNDIDADES



8+ años

2 a 5 participantes

50 minutos

EXPANSIÓN

Los mares, custodiados por los Dragones del Mar, se han convertido en el cementerio de incontables barcos piratas. Sus restos y tesoros yacen en las profundidades a la espera de ser recolectados.

Pero ten mucho cuidado, ya no son sólo los dragones jóvenes quienes salen a la caza de los piratas... tus hazañas han incitado que tus ancestros se adentren a los mares en busca de tesoros.

Dragones del Mar: Tesoros de las Profundidades es una expansión. Necesitarás el juego base de Dragones del Mar para poder jugarla.

~ COMPONENTES ~



5 Tableros Modulares de
Recompensa



5 Cabezas de
Dragón Ancestral
en 5 colores



15 Colas de
Dragón en
5 colores



9 Fichas de
Flecha



8 Losetas de
Bonificación



7 Cartas de
Arrecife de Coral



30 Cartas
de Tesoros
Escondidos



1 Libreta de
Puntuación



1 Reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La preparación de la partida es igual a la del juego base a excepción de lo siguiente:

A Agrega las 7 nuevas cartas de Arrecife de Coral a la pila de este tipo de cartas antes de barajarla y colocarla cerca del tablero principal.

B Cada participante devuelve una de sus Cabezas de Dragón a la caja del juego base y la reemplaza por la Cabeza de Dragón Ancestral de su color.

C Arma el Tablero de Recompensas usando los módulos que correspondan con la cantidad de participantes. Cada módulo tiene en la parte superior uno o dos íconos  que indican el número de participantes en el que se ocupa. Toma todos los Módulos que indiquen el número correspondiente a la cantidad de participantes y ensambla el tablero.

D Coloca las Fichas de Flecha de manera aleatoria en las casillas designadas del Tablero de Recompensas con el ícono de flecha. Devuelve a la caja las fichas que sobren.

E Baraja las Losetas de Bonificación y coloca 3 de ellas en los espacios designados con el ícono de Puntos de Victoria  del tablero de Recompensas. Devuelve a la caja las Losetas que sobren, ya que no se ocuparán en la partida.

F Cada participante coloca sus Fichas de Cola de Dragón al comienzo de cada uno de las 3 pistas del Tablero de Recompensas.

G Baraja la pila de Cartas de Tesoros Escondidos y colócala junto a la pila de Cartas de Arrecife de Coral, cerca del Tablero Principal. El desarrollo de la partida se mantiene igual que en el juego base, salvo que durante tu turno pueden desencadenarse nuevas acciones que podrán impactar tu rendimiento durante la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los nuevos elementos a considerar son:

Tablero de Recompensa

De ahora en adelante, cada vez que obtengas una o más Fichas de Barco Pirata al colocar tu Dragón en el Tablero Principal, avanzarás tus Fichas de Cola de Dragón correspondientes a los colores de los Barcos obtenidos en el Tablero de Recompensas.



Si obtienes un Barco Pirata de color azul oscuro, podrás elegir que Ficha de Cola de Dragón avanzar.

La Cola de Dragón te otorgará beneficios inmediatos cuando alcances una casilla con una recompensa.

Las recompensas que puedes encontrar en este tablero son:



Tesoros Escondidos: Roba 2 Cartas de la pila de Tesoros Escondidos. 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 Tesoros Escondidos en la página 5 de este reglamento.



Fichas de Flecha: Permiten avanzar una cola de dragón un espacio en la pista correspondiente.



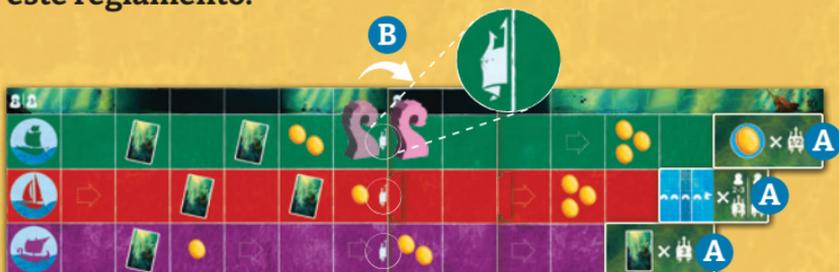
Oro: Recibe la cantidad de Fichas de Oro indicada en la casilla y colócalas en tu Reserva.



Bonificación: Se encuentran al final de cada pista **A**, y otorgan Puntos de Victoria adicionales al final de la Partida, siguiendo la regla de la loseta de Bonificación de la pista correspondiente.

Si cruzas la casilla con el ícono de la pista **B** pero no logras alcanzar la bonificación final, obtendrás la mitad de los Puntos de Victoria correspondientes a esa loseta al final de la partida.

Puedes ver el detalle de estas Losetas en la página 7 de este reglamento.



Tesoros Escondidos

Las Cartas de Tesoro Escondido las obtienes del Tablero de Recompensas. Las puedes usar durante tu turno, según indique la carta. Sólo se puede usar una carta por turno y, de ser usadas, se dejarán en un pozo de descarte personal, ya que podrían otorgar Puntos de Victoria (PV) al final de la partida.

Los efectos de estas cartas son:



Puedes usarla cuando tengas que robar Cartas de Arrecife de Coral. En vez de robar dos y elegir una, podrás robar cuatro y elegir una.



Puedes usarla antes de posicionar un Dragón en el Tablero Principal. Durante este turno no tendrás que pagar Oro para posicionarte en las casillas de Aguas Turbulentas (Remolinos y/o Corrientes Marinas).



Puedes usarla antes de posicionar un Dragón en el Tablero Principal. Durante este turno obtendrás 3 veces la cantidad de Oro que te corresponde por posicionarte en casillas que otorguen Oro. No se puede usar para multiplicar el Oro obtenido en el Tablero de Recompensa.



Puedes usarla antes de posicionar un Dragón en el Tablero Principal. Durante este turno puedes agregar un Cuerpo de Dragón adicional, siguiendo las reglas de posicionamiento y debe estar adyacente al Dragón que estés colocando.



Puedes usarla antes de posicionar un Dragón en el Tablero Principal. Durante este turno no es necesario respetar la forma de la Carta de Patrón que hayas elegido, pero sí el tamaño de esta y que cada pieza debe quedar adyacente a otra de este Dragón.



Puedes usarla cuando vayas a completar una Misión. Convierte una de tus Fichas de Barco en otra a elección.



Puedes usarla antes de posicionar un Dragón en el Tablero Principal. Durante este turno ganarás dos Oros por cada otro Dragón que esté en contacto con el que acabas de posicionar.



Puedes usarla cuando vayas a robar una Carta de Patrón. Durante este turno puedes tomar una Carta de Patrón del mismo color a la que jugaste en ese turno.



Puedes usarla cuando tengas que avanzar en el Tablero de Recompensa. Durante este turno, puedes avanzar la Cola de Dragón que quieras por cada Barco Pirata obtenido.



Puedes usarla cuando vayas a completar una Misión. Durante este turno puedes completar dos cartas de Misión en vez de sólo una, pagando los Barcos que correspondan.

Dragón Ancestral

Una vez en la partida, cuando vayas a posicionar un Dragón en el tablero, puedes reemplazar la Pieza de Cabeza por la Pieza de Dragón Ancestral.

Al finalizar la partida, el Dragón Ancestral contará como dos dragones para el recuento de mayoría en el Reino Marino que esta Cabeza se encuentre.

Ejemplo: Daenarys, quien juega con el color rosado, revisa su puntuación de mayorías por reinos. En el reino Caracola 🌀 tiene 3 dragones. En el reino Estrella ✨ también tiene 3 dragones, sin embargo, como la cabeza de Dragón Ancestral está en ese reino se considera que tiene 4 Dragones en él para calcular las mayorías.

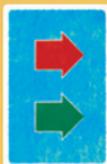


Cartas de Arrecifes de Coral

Esta expansión incluye nuevas Cartas de Arrecife de Coral. Las mismas reglas de las Cartas de Arrecife de Coral del juego base se aplican para las Cartas adicionales.

A diferencia del juego base, es importante que todas las Cartas de Arrecife de Coral que utilices durante la partida vayan a un pozo de descarte personal ya que podrían valer Puntos de Victoria (PV) al final de la partida.

Las nuevas cartas son:



Avanza tu Cola de Dragón una casilla en las pistas correspondiente del Tablero de Recompensa.



Avanza tu Cola de Dragón una casilla en la pista correspondiente, y toma dos Oros de la reserva.

FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida se mantiene igual que en el juego base, salvo que se añadirá también el puntaje obtenido por las 3 Colas de Dragón en el Tablero de Recompensa. Puedes usar la nueva Libreta de Puntuación para calcular el puntaje final de cada participante.

Para eso evaluarás la posición donde han terminado tus 3 Colas de Dragón en las pistas de Recompensa:

Si tu Cola de Dragón ha llegado al final de la pista, obtienes la totalidad de PV que otorgue la loseta de Bonificación (ver a continuación el detalle de las losetas de Bonificación).

Si tu Cola de Dragón ha sobrepasado el ícono de la pista pero no ha llegado al final, obtienes la mitad de PV que otorgue la loseta de Bonificación de esa pista, redondeados hacia abajo.

Si tu Cola de Dragón no ha sobrepasado el ícono de la pista, no obtienes PV por esa pista.

Quien haya obtenido más PV ganará. En caso de empate, esta vez se resolverá a favor de quien haya obtenido más PV por sus Colas de Dragón.

En caso de persistir el empate, se vuelve a las reglas del juego base: ganará quien haya realizado más Misiones, y de seguir existiendo, las personas empatadas comparten la victoria.

Losetas de Bonificación

Nota: Hay Losetas de Bonificación que dan cierta cantidad de Puntos de Victoria según el número de participantes.



Otorga 3 PV por cada Carta de Tesoro Escondido adquirida (usada o no) en la partida. Máximo de 20 PV.



Otorga la mitad de los PV obtenidos por las Cartas de Misión, redondeados hacia abajo. Máximo de 20 PV.



Otorga 3 o 5 PV por cada Dragón posicionado en 2 Reinos Marinos. Máximo de 20 PV.



Otorga 5 o 7 PV por cada Carta de Patrón jugada del color menos usado. Máximo de 20 PV.



Otorga 5 o 7 PV por cada Dragón que tengas en el Reino Marino donde tengas menor presencia. Máximo de 20 PV.



Otorga la mitad de los PV obtenidos por los Oros que tengas al final de la partida, redondeados hacia abajo. Máximo de 20 PV.



Otorga 4 o 6 PV por cada Dragón que tenga presencia en las casillas de los bordes exteriores del Tablero Principal. Máximo de 20 PV.



Otorga 3 o 4 PV por cada Carta de Arrecife de Coral adquirida (usada o no) en la partida. Máximo de 20 PV.

CRÉDITOS

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 y Paulina Vasconcelo

Redacción de reglamento: José Manuel Álvarez

Revisión de reglamento: Ketty Galleguillos, Manuel Warner y Simón Weinstein

Agradecimientos por ayudar testeando el juego: Daniela Bustos, Emilia Bustos, Gloria Cárdenas y Lucas Rivas.

