

CARBONERO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE TODOS LOS BARCOS EN LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO INCLUYENDO LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO.

QUITA TODOS LOS MARCADORES DE SUMINISTROS LIMITADOS.

CONTROL DE DAÑO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE REPARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO DAÑADO, INCLUYENDO LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO.

QUITA EL MARCADOR DE DAÑADO.

CONTROL DE DAÑO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE REPARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO DAÑADO, INCLUYENDO LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO.

QUITA EL MARCADOR DE DAÑADO.

AMC HMS CARMANIA

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE INTERCEPTA UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO QUE ATACA UN MERCANTE EN UN INTERCEPTAR SIMULTÁNEO.

EL MERCANTE ORIGINAL SE IGNORA.

EL CORSARIO QUEDA RECONOCIDO.

CONTROL DE DAÑO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE REPARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO DAÑADO, INCLUYENDO LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO.

QUITA EL MARCADOR DE DAÑADO.

CONTROL DE DAÑO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE REPARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO DAÑADO, INCLUYENDO LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO.

QUITA EL MARCADOR DE DAÑADO.

AMC HMS ALCANTARA

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE INTERCEPTA UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO QUE ATACA UN MERCANTE EN UN INTERCEPTAR SIMULTÁNEO.

EL MERCANTE ORIGINAL SE IGNORA.

EL CORSARIO QUEDA RECONOCIDO.

ROMPEDOR DE BLOQUEO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PUEDA PROPORCIONAR EL REABASTECIMIENTO PARA CADA BARCO AMIGO.

+2 SI UNO O MÁS BARCOS PRESA FORMAN PARTE DE LA FUERZA DEL JUGADOR.

ROMPEDOR DE BLOQUEO

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PUEDA PROPORCIONAR EL REABASTECIMIENTO PARA CADA BARCO AMIGO.

+2 SI UNO O MÁS BARCOS PRESA FORMAN PARTE DE LA FUERZA DEL JUGADOR.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

PELOTÓN DE ABORDAJE

UN BARCO DE GUERRA O CORSARIO INTENTA CAPTURAR UN MERCANTE SOLO E INTACTO COMO UN BARCO PRESA. UN RESULTADO DE DAÑADO ES IGNORADO. SI ES HUNDIDO, EN REALIDAD ES CAPTURADO Y AÑADDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO COMO UNA PRESA.

LA PRESA, AUTOMÁTICAMENTE REABASTECE AL BARCO INTERCEPTOR.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUPTURA DE CONTACTO

PUEDA CANCELAR UN "¡INTERCEPTAR!" CONTRA UN BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE.

-2 POR CADA DAÑADO Y/O CON SUMINISTRO LIMITADO.

NO PUEDE JUGARSE EN ACCIÓN NOCTURNA, SI EL BARCO ESTÁ EN UNA ISLA REFUGIO, EN RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA, CON TORPEDOS O MINAS.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUPTURA DE CONTACTO

PUEDA CANCELAR UN "¡INTERCEPTAR!" CONTRA UN BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE.

-2 POR CADA DAÑADO Y/O CON SUMINISTRO LIMITADO.

NO PUEDE JUGARSE EN ACCIÓN NOCTURNA, SI EL BARCO ESTÁ EN UNA ISLA REFUGIO, EN RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA, CON TORPEDOS O MINAS.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

DESGLOSE

SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" EXCEDE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", UNA ÚNICA CARTA DE BARCO SE ROBA DEL MAZO DE BUQUES DE GUERRA Y CORSARIOS Y SE AÑADE A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO. SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" ES AL MENOS EL DOBLE QUE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", SE ROBAN DOS CARTAS DE BARCO Y SE AÑADEN A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO.



BANCO DE NIEBLA

DURANTE EL SIGUIENTE TURNO DE UN JUGADOR CONTRARIO, ÉSTE NO PUEDE JUGAR NINGUNA CARTA DE ACCIÓN, NI ROBAR UNA CARTA AL FINAL DE SU TURNO. LA CARTA DE BANCO DE NIEBLA SE DESCARTA AL FINAL DE SU TURNO.

EL JUGADOR NO PUEDE SER INTERCEPTADO O ATACADO EXCEPTO CON UNA CARTA DE TIEMPO INCREMENTE.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ENGAÑO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



BARCO RÁPIDO

AUTOMÁTICAMENTE -2 CUANDO UN CORSARIO INTERCEPTA A UN MERCANTE. NO PUEDE SER JUGADA CON UN MERCANTE DAÑADO.

NO PUEDE JUGARSE COMO RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UNA ACCIÓN NOCTURNA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



BARCO RÁPIDO

AUTOMÁTICAMENTE -2 CUANDO UN CORSARIO INTERCEPTA A UN MERCANTE. NO PUEDE SER JUGADA CON UN MERCANTE DAÑADO.

NO PUEDE JUGARSE COMO RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UNA ACCIÓN NOCTURNA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



ENGAÑO

DURANTE EL SIGUIENTE TURNO DE ESE JUGADOR, UNA ÚNICA CARTA DE ACCIÓN SE ROBA AL AZAR DESDE SU MANO. SI LA ACCIÓN ES ILEGAL O NO TIENE NINGÚN EFECTO, LA CARTA SE IGNORA. LA CARTA DE ACCIÓN SELECCIONADA SE DESCARTA JUNTO CON LA CARTA DE ENGAÑO. EL JUGADOR ROBA NORMALMENTE PARA TERMINAR SU TURNO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE BANCO DE NIEBLA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



MARES TRANQUILOS

EL JUGADOR INTENTA EL SALVOCONDUCTO CON UN ÚNICO E INTACTO BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO.

SE APLICA UN MODIFICADOR DE +1 AL RESULTADO DEL "DESAFÍO".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



MARES TRANQUILOS

EL JUGADOR INTENTA EL SALVOCONDUCTO CON UN ÚNICO E INTACTO BARCO PRESA O MERCANTE AMIGO.

SE APLICA UN MODIFICADOR DE +1 AL RESULTADO DEL "DESAFÍO".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



ENGAÑO

DURANTE EL SIGUIENTE TURNO DE ESE JUGADOR, UNA ÚNICA CARTA DE ACCIÓN SE ROBA AL AZAR DESDE SU MANO. SI LA ACCIÓN ES ILEGAL O NO TIENE NINGÚN EFECTO, LA CARTA SE IGNORA. LA CARTA DE ACCIÓN SELECCIONADA SE DESCARTA JUNTO CON LA CARTA DE ENGAÑO. EL JUGADOR ROBA NORMALMENTE PARA TERMINAR SU TURNO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE BANCO DE NIEBLA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



DESGLOSE

SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" EXCEDE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", UNA ÚNICA CARTA DE BARCO SE ROBA DEL MAZO DE BUQUES DE GUERRA Y CORSARIOS Y SE AÑADE A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO. SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" ES AL MENOS EL DOBLE QUE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", SE ROBAN DOS CARTAS DE BARCO Y SE AÑADEN A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



DESGLOSE

SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" EXCEDE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", UNA ÚNICA CARTA DE BARCO SE ROBA DEL MAZO DE BUQUES DE GUERRA Y CORSARIOS Y SE AÑADE A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO. SI EL RESULTADO DEL "DESAFÍO" ES AL MENOS EL DOBLE QUE EL RESULTADO DE LA "RESPUESTA", SE ROBAN DOS CARTAS DE BARCO Y SE AÑADEN A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios



BANCO DE NIEBLA

DURANTE EL SIGUIENTE TURNO DE UN JUGADOR CONTRARIO, ÉSTE NO PUEDE JUGAR NINGUNA CARTA DE ACCIÓN, NI ROBAR UNA CARTA AL FINAL DE SU TURNO. LA CARTA DE BANCO DE NIEBLA SE DESCARTA AL FINAL DE SU TURNO.

EL JUGADOR NO PUEDE SER INTERCEPTADO O ATACADO EXCEPTO CON UNA CARTA DE TIEMPO INCLEMENTE.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ENGAÑO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BUENA CAZA

UN CORSARIO INTERCEPTA DOS MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BUENA CAZA

UN CORSARIO INTERCEPTA DOS MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TIEMPO INCLEMENTE

TODOS LOS BUQUES DE GUERRA, CORSARIOS, BARCOS PRESA O MERCANTES DAÑADOS DE LA FUERZA DE UN JUGADOR CONTRARIO DEBEN HACER CADA UNO UN CHEQUEO PARA VER SI SE HUNDE. NO SE RECIBE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA.

LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO NO SON AFECTADOS POR EL TIEMPO INCLEMENTE.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BUENA CAZA

UN CORSARIO INTERCEPTA DOS MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BUENA CAZA

UN CORSARIO INTERCEPTA DOS MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TIEMPO INCLEMENTE

TODOS LOS BUQUES DE GUERRA, CORSARIOS, BARCOS PRESA O MERCANTES DAÑADOS DE LA FUERZA DE UN JUGADOR CONTRARIO DEBEN HACER CADA UNO UN CHEQUEO PARA VER SI SE HUNDE. NO SE RECIBE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA.

LOS BARCOS EN UNA ISLA REFUGIO NO SON AFECTADOS POR EL TIEMPO INCLEMENTE.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTELIGENCIA

EL JUGADOR PUEDE REVISAR EN SECRETO LA MANO DE UN JUGADOR CONTRARIO O PUEDE REVISAR EN SECRETO Y ORDENAR DE NUEVO COMO DESEE EL SIGUIENTE "JUEGO" DE CARTAS QUE VAN A SER ROBADAS DE LA PARTE SUPERIOR DEL MAZO DE CARTAS DE ACCIÓN EN UN TURNO.

ES DECIR, UNA CARTA POR CADA JUGADOR.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTELIGENCIA

EL JUGADOR PUEDE REVISAR EN SECRETO LA MANO DE UN JUGADOR CONTRARIO O PUEDE REVISAR EN SECRETO Y ORDENAR DE NUEVO COMO DESEE EL SIGUIENTE "JUEGO" DE CARTAS QUE VAN A SER ROBADAS DE LA PARTE SUPERIOR DEL MAZO DE CARTAS DE ACCIÓN EN UN TURNO.

ES DECIR, UNA CARTA POR CADA JUGADOR.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RECLUIDO

EL JUGADOR INTENTA ENVIAR A UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO RECONOCIDO O BARCO PRESA RECONOCIDO CONTRARIO A UN PUERTO NEUTRAL. SI TIENE ÉXITO, EL BARCO SE RETIRA DEL JUEGO PERO NO SE CONCEDE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA.

SI EL BARCO ESTÁ DAÑADO Y/O MARCADO CON SUMINISTROS LIMITADOS, SE APLICA UN MODIFICADOR DE "+2" AL RESULTADO DEL "DESAFÍO".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERROGAR

EL JUGADOR INTENTA "RECONOCER" A UN ÚNICO CORSARIO O BARCO PRESA. SI ES ACERTADO, EL BARCO ES RECONOCIDO Y EL JUGADOR INMEDIATAMENTE LO INTERCEPTA CON LA MONEDA DE ATAQUE IMPRESA EN LA CARTA.

UN CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO NO PUEDE SER INTERROGADO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ATAQUE SORPRESA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERROGAR

EL JUGADOR INTENTA "RECONOCER" A UN ÚNICO CORSARIO O BARCO PRESA. SI ES ACERTADO, EL BARCO ES RECONOCIDO Y EL JUGADOR INMEDIATAMENTE LO INTERCEPTA CON LA MONEDA DE ATAQUE IMPRESA EN LA CARTA.

UN CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO NO PUEDE SER INTERROGADO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ATAQUE SORPRESA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERROGAR

EL JUGADOR INTENTA "RECONOCER" A UN ÚNICO CORSARIO O BARCO PRESA. SI ES ACERTADO, EL BARCO ES RECONOCIDO Y EL JUGADOR INMEDIATAMENTE LO INTERCEPTA CON LA MONEDA DE ATAQUE IMPRESA EN LA CARTA.

UN CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO NO PUEDE SER INTERROGADO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ATAQUE SORPRESA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERROGAR

EL JUGADOR INTENTA "RECONOCER" A UN ÚNICO CORSARIO O BARCO PRESA. SI ES ACERTADO, EL BARCO ES RECONOCIDO Y EL JUGADOR INMEDIATAMENTE LO INTERCEPTA CON LA MONEDA DE ATAQUE IMPRESA EN LA CARTA.

UN CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO NO PUEDE SER INTERROGADO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ATAQUE SORPRESA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERROGAR

EL JUGADOR INTENTA "RECONOCER" A UN ÚNICO CORSARIO O BARCO PRESA. SI ES ACERTADO, EL BARCO ES RECONOCIDO Y EL JUGADOR INMEDIATAMENTE LO INTERCEPTA CON LA MONEDA DE ATAQUE IMPRESA EN LA CARTA.

UN CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO NO PUEDE SER INTERROGADO.

NO PUEDE COMBINARSE CON UNA CARTA DE ATAQUE SORPRESA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

ISLA REFUGIO

AUTOMÁTICAMENTE PROPORCIONA UN SANTUARIO PARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA O CORSARIO AMIGO. DEBE QUEDARSE AL MENOS UN TURNO EN UNA ISLA REFUGIO, PERO PUEDE QUEDARSE TANTOS TURNOS COMO DESEE.

PUEDE INTENTAR TANTO REPARAR COMO REABASTECER UN BARCO EN CADA TURNO EN EL QUE PERMANEZCA EN UNA ISLA REFUGIO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

ISLA REFUGIO

AUTOMÁTICAMENTE PROPORCIONA UN SANTUARIO PARA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA O CORSARIO AMIGO. DEBE QUEDARSE AL MENOS UN TURNO EN UNA ISLA REFUGIO, PERO PUEDE QUEDARSE TANTOS TURNOS COMO DESEE.

PUEDE INTENTAR TANTO REPARAR COMO REABASTECER UN BARCO EN CADA TURNO EN EL QUE PERMANEZCA EN UNA ISLA REFUGIO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SEMBRAR MINAS

SE SIEMBRAN AUTOMÁTICAMENTE POR UN CORSARIO EQUIPADO CON MINAS. LAS MINAS ATACAN A TODOS LOS MERCANTES (NO BARCOS PRESA) DE UN JUGADOR CONTRARIO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

QQQ

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE RECONOCE A UN CORSARIO DESPUÉS DE QUE ÉSTE INTERCEPTE A UN MERCANTE.

QQQ

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE RECONOCE A UN CORSARIO DESPUÉS DE QUE ÉSTE INTERCEPTE A UN MERCANTE.

No COMBATIENTE

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE -2 AL ATAQUE CUANDO UN MERCANTE INTACTO ES INTERCEPTADO POR UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO. RESULTADO "DAÑADO" SE IGNORA. SI ES "HUNDIDO", EL MERCANTE ES EN CAMBIO CAPTURADO Y AÑADIDO A LA FUERZA DEL JUGADOR CONTRARIO COMO UN BARCO PRESA.

TAMBIÉN PROPORCIONA AUTOMÁTICAMENTE EL REABASTECIMIENTO AL BARCO QUE INTERCEPTA.

SI EL MERCANTE NO ES CAPTURADO, +2 PARA CONSEGUIR EL SALVO-CONDUCTO.

MONITOR

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

INTERCEPTA UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA O CORSARIO EN UNA ISLA REFUGIO.

+2 AL RESULTADO DE ATAQUE

No COMBATIENTE

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE -2 AL ATAQUE CUANDO UN MERCANTE INTACTO ES INTERCEPTADO POR UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO. RESULTADO "DAÑADO" SE IGNORA. SI ES "HUNDIDO", EL MERCANTE ES EN CAMBIO CAPTURADO Y AÑADIDO A LA FUERZA DEL JUGADOR CONTRARIO COMO UN BARCO PRESA.

TAMBIÉN PROPORCIONA AUTOMÁTICAMENTE EL REABASTECIMIENTO AL BARCO QUE INTERCEPTA.

SI EL MERCANTE NO ES CAPTURADO, +2 PARA CONSEGUIR EL SALVO-CONDUCTO.

No COMBATIENTE

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE -2 AL ATAQUE CUANDO UN MERCANTE INTACTO ES INTERCEPTADO POR UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO. RESULTADO "DAÑADO" SE IGNORA. SI ES "HUNDIDO", EL MERCANTE ES EN CAMBIO CAPTURADO Y AÑADIDO A LA FUERZA DEL JUGADOR CONTRARIO COMO UN BARCO PRESA.

TAMBIÉN PROPORCIONA AUTOMÁTICAMENTE EL REABASTECIMIENTO AL BARCO QUE INTERCEPTA.

SI EL MERCANTE NO ES CAPTURADO, +2 PARA CONSEGUIR EL SALVO-CONDUCTO.

DRAGAMINAS

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE QUITA LAS MINAS SEMBRADAS POR UN CORSARIO O SUBMARINO ANTES DE QUE ATAQUEN A CUALQUIER MERCANTE.

DRAGAMINAS

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AUTOMÁTICAMENTE QUITA LAS MINAS SEMBRADAS POR UN CORSARIO O SUBMARINO ANTES DE QUE ATAQUEN A CUALQUIER MERCANTE.

SEMBRAR MINAS

¡Interceptar!

- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SE SIEMBRAN AUTOMÁTICAMENTE POR UN CORSARIO EQUIPADO CON MINAS. LAS MINAS ATACAN A TODOS LOS MERCANTES (NO BARCOS PRESA) DE UN JUGADOR CONTRARIO.

BARCO-Q
Q-7 PENHURST

AUTOMÁTICAMENTE ATACA A UN SUBMARINO QUE INTENTA LANZAR UN ATAQUE DE TORPEDOS.
EL MERCANTE ES IGNORADO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BARCO-Q
Q-19 PRIVET

AUTOMÁTICAMENTE ATACA A UN SUBMARINO QUE INTENTA LANZAR UN ATAQUE DE TORPEDOS.
EL MERCANTE ES IGNORADO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RAZZLE-DAZZLE

PUEDE CANCELAR UN ATAQUE DE TORPEDOS SUBMARINOS.
UN RESULTADO ACERTADO CANCELA EL ATAQUE.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RETIRAR

DESPUÉS DEL HUNDIMIENTO DE UN MERCANTE, PUEDES ORDENAR AL BUQUE DE GUERRA O CORSARIO QUE INTERCEPTÓ (RECONOCIDO O NO) VOLVER A UN PUERTO AMIGO. SI SE ACIERTA, ES RETIRADO DEL JUEGO Y NO SE RECIBE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA.
EL MERCANTE ORIGINAL HUNDIDO, TODAVÍA ES COLOCADO EN LA PILA DE PREMIOS DE VICTORIA DEL JUGADOR QUE INTERCEPTÓ.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AVIÓN DE RECONOCIMIENTO

EL JUGADOR AUTOMÁTICAMENTE ROBA AL AZAR DOS CARTAS DE ACCIÓN DE LA MANO DE UN JUGADOR CONTRARIO Y LAS AÑADE A SU PROPIA MANO.
LAS DOS CARTAS DE AVIÓN DE RECONOCIMIENTO PUEDEN JUGARSE DURANTE EL MISMO TURNO CONTRA EL MISMO JUGADOR O CONTRA JUGADORES DIFERENTES.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

AVIÓN DE RECONOCIMIENTO

EL JUGADOR AUTOMÁTICAMENTE ROBA AL AZAR DOS CARTAS DE ACCIÓN DE LA MANO DE UN JUGADOR CONTRARIO Y LAS AÑADE A SU PROPIA MANO.
LAS DOS CARTAS DE AVIÓN DE RECONOCIMIENTO PUEDEN JUGARSE DURANTE EL MISMO TURNO CONTRA EL MISMO JUGADOR O CONTRA JUGADORES DIFERENTES.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

NUEVA BANDERA

AUTOMÁTICAMENTE OCULTA A UN CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO DE SER RECONOCIDO.
SI SE JUEGA COMO RESPUESTA A UNA CARTA DE ACCIÓN "AMC" O "INTERROGAR", ESAS ACCIONES SON RESUELTAS COMPLETAMENTE ANTES DE JUGAR LA CARTA DE ACCIÓN "NUEVA BANDERA".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

NUEVA BANDERA

AUTOMÁTICAMENTE OCULTA A UN CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO DE SER RECONOCIDO.
SI SE JUEGA COMO RESPUESTA A UNA CARTA DE ACCIÓN "AMC" O "INTERROGAR", ESAS ACCIONES SON RESUELTAS COMPLETAMENTE ANTES DE JUGAR LA CARTA DE ACCIÓN "NUEVA BANDERA".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

NUEVA BANDERA

AUTOMÁTICAMENTE OCULTA A UN CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO DE SER RECONOCIDO.
SI SE JUEGA COMO RESPUESTA A UNA CARTA DE ACCIÓN "AMC" O "INTERROGAR", ESAS ACCIONES SON RESUELTAS COMPLETAMENTE ANTES DE JUGAR LA CARTA DE ACCIÓN "NUEVA BANDERA".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

POCO CALADO

UN BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE ESCAPA AUTOMÁTICAMENTE A UN "¡INTERCEPTAR!", ANTES DE QUE SEA RESUELTO.

DEBE DETERMINAR SI SE ESCAPA INDEMNEMENTE O RESULTA DAÑADO AL CRUZAR EL BAJÍO. -2 SI EL BARCO OBJETIVO ESTÁ DAÑADO.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UNA ACCIÓN NOCTURNA, SI EL BARCO ESTÁ EN UNA ISLA REFUGIO, NI COMO RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA O UN ATAQUE CON TORPEDOS O MINAS.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SEGUNDA OPORTUNIDAD

DESPUÉS DE ROBAR UNA CARTA PARA TERMINAR SU TURNO ACTUAL, EL JUGADOR AMIGO INMEDIATAMENTE RECIBE UN TURNO ADICIONAL.

LA "RADIO INTERCEPTADA" O LA OTRA CARTA DE ACCIÓN DE "SEGUNDA OPORTUNIDAD", NO PUEDEN JUGARSE DURANTE EL TURNO ADICIONAL.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SEGUNDA OPORTUNIDAD

DESPUÉS DE ROBAR UNA CARTA PARA TERMINAR SU TURNO ACTUAL, EL JUGADOR AMIGO INMEDIATAMENTE RECIBE UN TURNO ADICIONAL.

LA "RADIO INTERCEPTADA" O LA OTRA CARTA DE ACCIÓN DE "SEGUNDA OPORTUNIDAD", NO PUEDEN JUGARSE DURANTE EL TURNO ADICIONAL.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

CITA FALLADA

CADA BUQUE DE GUERRA O CORSARIO (RECONOCIDO O NO) DE UN JUGADOR CONTRARIO EXCEPTO LOS SITUADOS EN UNA ISLA REFUGIO, DEBEN CHEQUEAR PARA EL SUMINISTRO LIMITADO.

SI UNO O VARIOS BARCOS PRESA FORMAN PARTE DE LA FUERZA DEL JUGADOR, UN SOLO MODIFICADOR DE "-2" ES APLICADO AL RESULTADO DEL "DESAFÍO" PARA CADA INTENTO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BARREAR

QUITA AUTOMÁTICAMENTE UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO Y DAÑADO DEL JUEGO. COLOCA EL BARCO BOCA ARRIBA EN LA PARTE INFERIOR DEL RESPECTIVO MAZO DE BARCOS.

NO SE RECIBE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA POR ESTOS BARCOS HUNDIDOS.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

BARREAR

QUITA AUTOMÁTICAMENTE UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO Y DAÑADO DEL JUEGO. COLOCA EL BARCO BOCA ARRIBA EN LA PARTE INFERIOR DEL RESPECTIVO MAZO DE BARCOS.

NO SE RECIBE NINGÚN PREMIO DE VICTORIA POR ESTOS BARCOS HUNDIDOS.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

CITA FALLADA

CADA BUQUE DE GUERRA O CORSARIO (RECONOCIDO O NO) DE UN JUGADOR CONTRARIO EXCEPTO LOS SITUADOS EN UNA ISLA REFUGIO, DEBEN CHEQUEAR PARA EL SUMINISTRO LIMITADO.

SI UNO O VARIOS BARCOS PRESA FORMAN PARTE DE LA FUERZA DEL JUGADOR, UN SOLO MODIFICADOR DE "-2" ES APLICADO AL RESULTADO DEL "DESAFÍO" PARA CADA INTENTO.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

NUEVA BANDERA

AUTOMÁTICAMENTE OCULTA A UN CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO DE SER RECONOCIDO.

SI SE JUEGA COMO RESPUESTA A UNA CARTA DE ACCIÓN "AMC" O "INTERROGAR", ESAS ACCIONES SON RESUELTAS COMPLETAMENTE ANTES DE JUGAR LA CARTA DE ACCIÓN "NUEVA BANDERA".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

NUEVA BANDERA

AUTOMÁTICAMENTE OCULTA A UN CORSARIO O BARCO PRESA AMIGO DE SER RECONOCIDO.

SI SE JUEGA COMO RESPUESTA A UNA CARTA DE ACCIÓN "AMC" O "INTERROGAR", ESAS ACCIONES SON RESUELTAS COMPLETAMENTE ANTES DE JUGAR LA CARTA DE ACCIÓN "NUEVA BANDERA".

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

POCO CALADO

UN BUQUE DE GUERRA, CORSARIO, BARCO PRESA O MERCANTE ESCAPA AUTOMÁTICAMENTE A UN "¡INTERCEPTAR!", ANTES DE QUE SEA RESUELTO.

DEBE DETERMINAR SI SE ESCAPA INDEMNEMENTE O RESULTA DAÑADO AL CRUZAR EL BAJÍO. -2 SI EL BARCO OBJETIVO ESTÁ DAÑADO.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UNA ACCIÓN NOCTURNA, SI EL BARCO ESTÁ EN UNA ISLA REFUGIO, NI COMO RESPUESTA A UN ATAQUE SORPRESA O UN ATAQUE CON TORPEDOS O MINAS.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUTAS MARÍTIMAS

UN BUQUE DE GUERRA INTERCEPTA LOS TRES MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!". TIRA INDIVIDUALMENTE PARA CADA "¡INTERCEPTAR!".

LAS CARTAS DE REACCIÓN PUEDEN SER JUGADAS PARA CADA MERCANTE. UNA CARTA DE ACCIÓN DE "POCA COSECHA" PUEDE SER JUGADA COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUTAS MARÍTIMAS

UN BUQUE DE GUERRA INTERCEPTA LOS TRES MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!". TIRA INDIVIDUALMENTE PARA CADA "¡INTERCEPTAR!".

LAS CARTAS DE REACCIÓN PUEDEN SER JUGADAS PARA CADA MERCANTE. UNA CARTA DE ACCIÓN DE "POCA COSECHA" PUEDE SER JUGADA COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

POCA COSECHA

CANCELA AUTOMÁTICAMENTE UN "¡INTERCEPTAR!" ANUNCIADO CONTRA UN ÚNICO MERCANTE O REDUCE UN "¡INTERCEPTAR!" ANUNCIADO EN COMBINACIÓN CON UNA CARTA DE ACCIÓN DE "BUENA CAZA" O DE "RUTAS MARÍTIMAS" PARA UN "¡INTERCEPTAR!" CONTRA UN SOLO MERCANTE.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUTAS MARÍTIMAS

UN BUQUE DE GUERRA INTERCEPTA LOS TRES MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!". TIRA INDIVIDUALMENTE PARA CADA "¡INTERCEPTAR!".

LAS CARTAS DE REACCIÓN PUEDEN SER JUGADAS PARA CADA MERCANTE. UNA CARTA DE ACCIÓN DE "POCA COSECHA" PUEDE SER JUGADA COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

RUTAS MARÍTIMAS

UN BUQUE DE GUERRA INTERCEPTA LOS TRES MERCANTES CON UNA SOLA CARTA DE ACCIÓN DE "¡INTERCEPTAR!". TIRA INDIVIDUALMENTE PARA CADA "¡INTERCEPTAR!".

LAS CARTAS DE REACCIÓN PUEDEN SER JUGADAS PARA CADA MERCANTE. UNA CARTA DE ACCIÓN DE "POCA COSECHA" PUEDE SER JUGADA COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

POCA COSECHA

CANCELA AUTOMÁTICAMENTE UN "¡INTERCEPTAR!" ANUNCIADO CONTRA UN ÚNICO MERCANTE O REDUCE UN "¡INTERCEPTAR!" ANUNCIADO EN COMBINACIÓN CON UNA CARTA DE ACCIÓN DE "BUENA CAZA" O DE "RUTAS MARÍTIMAS" PARA UN "¡INTERCEPTAR!" CONTRA UN SOLO MERCANTE.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SUBMARINO U-27

ATACA A UN SOLO MERCANTE (NO A BARCOS PRESA - VER LA REGLA OPCIONAL 6.9) CON TORPEDOS.

PUEDEN JUGARSE LAS CARTAS DE ACCIÓN DE "BARCO-Q" O "RAZZLE-DAZZLE" COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SUBMARINO U-41

ATACA A UN SOLO MERCANTE (NO A BARCOS PRESA - VER LA REGLA OPCIONAL 6.9) CON TORPEDOS.

PUEDEN JUGARSE LAS CARTAS DE ACCIÓN DE "BARCO-Q" O "RAZZLE-DAZZLE" COMO RESPUESTA.

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SUBMARINO UC-16

ATACA A UN SOLO MERCANTE (NO A BARCOS PRESA - VER LA REGLA OPCIONAL 6.9) CON TORPEDOS O SIEMBRA MINAS.

LAS MINAS ATACAN A TODOS LOS MERCANTES (NO BARCOS PRESA) DE UN JUGADOR CONTRARIO.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

SUBMARINO UC-29

ATACA A UN SOLO MERCANTE (NO A BARCOS PRESA - VER LA REGLA OPCIONAL 6.9) CON TORPEDOS O SIEMBRA MINAS.

LAS MINAS ATACAN A TODOS LOS MERCANTES (NO BARCOS PRESA) DE UN JUGADOR CONTRARIO.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

ATAQUE SORPRESA

LAS FUERZAS BRITÁNICAS O UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO APLICAN "+2" AL RESULTADO DEL ATAQUE DE UN "¡INTERCEPTAR!". SI ESTÁ COMBINADO CON LA CARTA DE ACCIÓN DE "BUENA CAZA" O "RUTAS MARÍTIMAS", EL "+2" SE APLICA A CADA ATAQUE INDIVIDUAL.

SOLO PUEDE UTILIZARSE UNA CARTA DE "ATAQUE SORPRESA" POR CADA "¡INTERCEPTAR!".

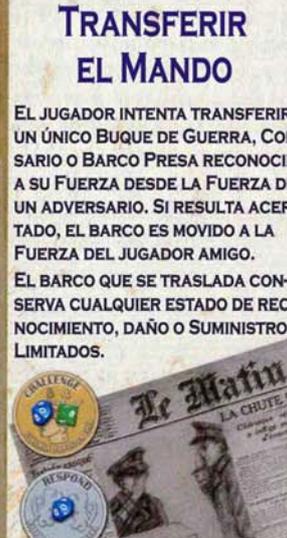


¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TRANSFERIR EL MANDO

EL JUGADOR INTENTA TRANSFERIR UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO O BARCO PRESA RECONOCIDO A SU FUERZA DESDE LA FUERZA DE UN ADVERSARIO. SI RESULTA ACERTADO, EL BARCO ES MOVIDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO.

EL BARCO QUE SE TRASLADA CONSERVA CUALQUIER ESTADO DE RECONOCIMIENTO, DAÑO O SUMINISTROS LIMITADOS.

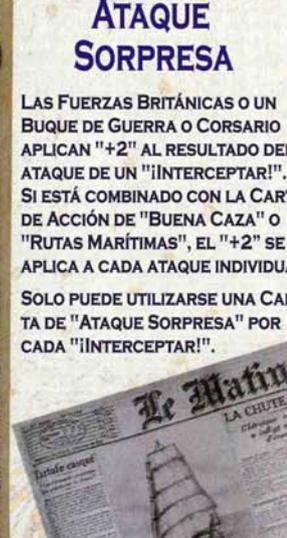


¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

ATAQUE SORPRESA

LAS FUERZAS BRITÁNICAS O UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO APLICAN "+2" AL RESULTADO DEL ATAQUE DE UN "¡INTERCEPTAR!". SI ESTÁ COMBINADO CON LA CARTA DE ACCIÓN DE "BUENA CAZA" O "RUTAS MARÍTIMAS", EL "+2" SE APLICA A CADA ATAQUE INDIVIDUAL.

SOLO PUEDE UTILIZARSE UNA CARTA DE "ATAQUE SORPRESA" POR CADA "¡INTERCEPTAR!".

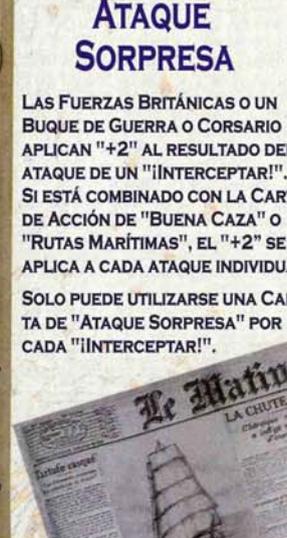


¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

ATAQUE SORPRESA

LAS FUERZAS BRITÁNICAS O UN BUQUE DE GUERRA O CORSARIO APLICAN "+2" AL RESULTADO DEL ATAQUE DE UN "¡INTERCEPTAR!". SI ESTÁ COMBINADO CON LA CARTA DE ACCIÓN DE "BUENA CAZA" O "RUTAS MARÍTIMAS", EL "+2" SE APLICA A CADA ATAQUE INDIVIDUAL.

SOLO PUEDE UTILIZARSE UNA CARTA DE "ATAQUE SORPRESA" POR CADA "¡INTERCEPTAR!".

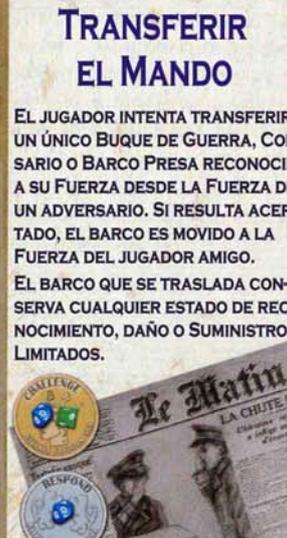


¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TRANSFERIR EL MANDO

EL JUGADOR INTENTA TRANSFERIR UN ÚNICO BUQUE DE GUERRA, CORSARIO O BARCO PRESA RECONOCIDO A SU FUERZA DESDE LA FUERZA DE UN ADVERSARIO. SI RESULTA ACERTADO, EL BARCO ES MOVIDO A LA FUERZA DEL JUGADOR AMIGO.

EL BARCO QUE SE TRASLADA CONSERVA CUALQUIER ESTADO DE RECONOCIMIENTO, DAÑO O SUMINISTROS LIMITADOS.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TRAMPA

¡EL MERCANTE INTERCEPTADO ESTÁ ARMADO! EL MERCANTE Y EL BUQUE DE GUERRA O CORSARIO USAN SUS MONEDAS RESPECTIVAS DE ATAQUE (SITUADA EN LA CARTA DE TRAMPA PARA EL MERCANTE) PARA RESOLVER EL SIMULTÁNEO INTERCEPTAR, APLICANDO LOS RESULTADOS SOLO DESPUÉS DE QUE AMBOS BANDOS RESUELVEN SU "¡INTERCEPTAR!".

SI EL ATACANTE ES UN CORSARIO, ES RECONOCIDO AUTOMÁTICAMENTE.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

TRAMPA

¡EL MERCANTE INTERCEPTADO ESTÁ ARMADO! EL MERCANTE Y EL BUQUE DE GUERRA O CORSARIO USAN SUS MONEDAS RESPECTIVAS DE ATAQUE (SITUADA EN LA CARTA DE TRAMPA PARA EL MERCANTE) PARA RESOLVER EL SIMULTÁNEO INTERCEPTAR, APLICANDO LOS RESULTADOS SOLO DESPUÉS DE QUE AMBOS BANDOS RESUELVEN SU "¡INTERCEPTAR!".

SI EL ATACANTE ES UN CORSARIO, ES RECONOCIDO AUTOMÁTICAMENTE.



¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

LA RADIO INTERCEPTADA

EL JUGADOR AÑADE AUTOMÁTICAMENTE LAS DOS PRIMERAS CARTAS DE LA PILA DE DESCARTE DE LAS CARTAS DE ACCIÓN A SU MANO. SOLO PUEDE JUGARSE UNA CARTA DE "RADIO INTERCEPTADA" POR TURNO.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UN TURNO DE SEGUNDA OPORTUNIDAD.

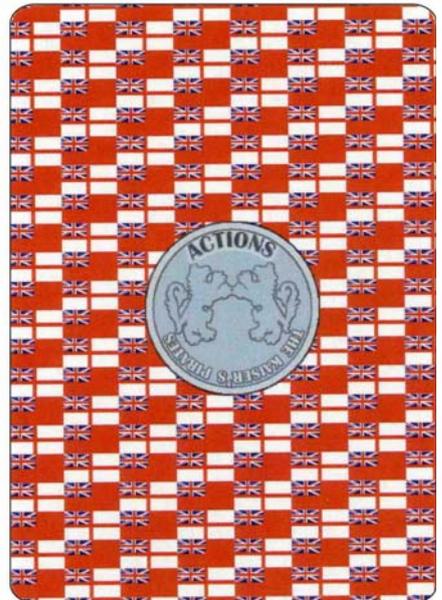
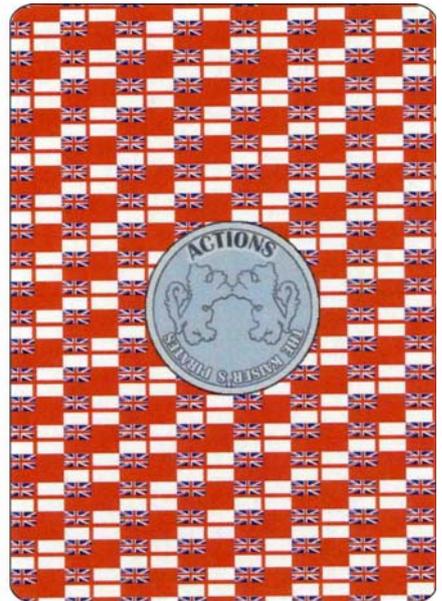


¡Interceptar!
- de Buques de Guerra, Corsarios y Presas reconocidos
- desde Buques de Guerra y Corsarios

LA RADIO INTERCEPTADA

EL JUGADOR AÑADE AUTOMÁTICAMENTE LAS DOS PRIMERAS CARTAS DE LA PILA DE DESCARTE DE LAS CARTAS DE ACCIÓN A SU MANO. SOLO PUEDE JUGARSE UNA CARTA DE "RADIO INTERCEPTADA" POR TURNO.

NO PUEDE JUGARSE DURANTE UN TURNO DE SEGUNDA OPORTUNIDAD.



The Kaiser's Pirates™

