

REGLAS DE JUEGO

The Kaiser's Pirates™ Juego de Cartas

Este es un juego de estrategia y suerte de uno a cuatro jugadores basado en las incursiones contra el comercio naval en la primera guerra mundial (1914-1918) - donde buques de guerra Imperiales alemanes y asaltantes disfrazados (barcos corsarios) navegaron a lo largo de las vías marítimas en busca de barcos mercantes. En juegos de multijugador de dos a cuatro jugadores, mandan una fuerza de buques de guerra y corsarios para intentar capturar y hundir el mayor número de barcos mercantes, mientras que al mismo tiempo intentan eliminar las fuerzas atacantes de sus adversarios. Con cuatro jugadores, se puede jugar individualmente o como dos equipos. En el juego en solitario, un solo jugador combate a un jugador "fantasma" para el control de las vías marítimas.

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|--|----|
| 1.0 Partes del juego _____ | 4 |
| 1.1 Las Cartas: _____ | 4 |
| 1.1.1 Los Mazos de Cartas de Barcos _____ | 4 |
| 1.1.2 El Mazo de Acción _____ | 5 |
| 1.1.3 El Mazo de Cartas de Acción del Solitario _____ | 6 |
| 1.1.4 Anotaciones y Características Especiales de las Cartas _____ | 7 |
| 1.2 Los Dados _____ | 9 |
| 1.3 Los Marcadores _____ | 9 |
| 2.0 Plan Operacional _____ | 9 |
| 2.1 Reparto de la Primera Ronda _____ | 9 |
| 2.2 Preparación _____ | 10 |
| 2.3 Asignando Puntos de Ronda _____ | 11 |
| 2.4 Reparto de las Sigüientes Rondas _____ | 11 |
| 2.5 Ganador de un Juego _____ | 12 |
| 3.0 Jugando una Partida _____ | 12 |
| 3.1 Turnos de Jugador _____ | 12 |
| 3.2 Jugando las Cartas de Acción _____ | 14 |
| 3.2.1 Comprometiendo las Cartas de Acción _____ | 14 |
| 3.2.2 Jugando las Cartas de Acción de Reacción _____ | 14 |
| 3.2.3 Interceptando Buques de Guerra, Corsarios y Buques Presa _____ | 15 |
| 3.2.4 Interceptando y Atacando Mercantes _____ | 15 |
| 3.2.5 Barcos Presa _____ | 15 |
| 3.2.6 Salvoconducto _____ | 16 |
| 3.2.7 Reglas para las tiradas de Dados _____ | 16 |
| 3.2.8 Usando las Cartas de Acción _____ | 17 |
| 3.2.9 Turnos de Ejemplo _____ | 17 |
| 3.3 Resumen de las Cartas de Acción _____ | 21 |
| 3.3.1 AMC [Carta de Reacción] (2) _____ | 21 |
| 3.3.2 Rompedor de Bloqueo (2) _____ | 22 |
| 3.3.3 Pelotón de Abordaje (6) _____ | 22 |
| 3.3.4 Ruptura de Contacto [Carta de Reacción] (2) _____ | 22 |
| 3.3.5 Desglose (3) _____ | 22 |
| 3.3.6 Carbonero (1) _____ | 23 |
| 3.3.7 Control de Daño (4) _____ | 23 |
| 3.3.8 Engaño (2) _____ | 23 |
| 3.3.9 Mares Tranquilos (2) _____ | 23 |
| 3.3.10 Barco Rápido [Carta de Reacción] (2) _____ | 23 |
| 3.3.11 Banco de Niebla (2) _____ | 23 |
| 3.3.12 Buena Caza (4) _____ | 24 |
| 3.3.13 Tiempo Inclemente (2) _____ | 24 |
| 3.3.14 Inteligencia (2) _____ | 24 |
| 3.3.15 Recluido (1) _____ | 24 |
| 3.3.16 Interrogar (5) _____ | 24 |
| 3.3.17 Isla Refugio (2) _____ | 25 |
| 3.3.18 Sembrar Minas (2) _____ | 25 |
| 3.3.19 Dragaminas [Carta de Reacción] (2) _____ | 25 |
| 3.3.20 Monitor (1) _____ | 25 |

The Kaiser's Pirates™

| | |
|--|----|
| 3.3.21 No Combatiente [Carta de Reacción] (3) | 25 |
| 3.3.22 QQQ [Carta de Reacción] (2) | 25 |
| 3.3.23 Barco-Q [Carta de Reacción] (2) | 26 |
| 3.3.24 Razzle-Dazzle [Carta de Reacción] (1) | 26 |
| 3.3.25 Retirar [Carta de Reacción] (1) | 26 |
| 3.3.26 Avión de Reconocimiento (2) | 26 |
| 3.3.27 Nueva Bandera [Carta de Reacción] (5) | 26 |
| 3.3.28 Cita Fallada (2) | 27 |
| 3.3.29 Barrenar (2) | 27 |
| 3.3.30 Segunda Oportunidad (2) | 27 |
| 3.3.31 Poco Calado [Carta de Reacción] (2) | 27 |
| 3.3.32 Rutas Marítimas (4) | 27 |
| 3.3.33 Poca Cosecha [Carta de Reacción] (2) | 28 |
| 3.3.34 Submarinos U-27 y U-41 (2) | 28 |
| 3.3.35 Submarinos UC-16 y UC-29 (2) | 28 |
| 3.3.36 Ataque Sorpresa (3) | 28 |
| 3.3.37 Transferir el Mando (2) | 28 |
| 3.3.38 Trampa [Carta de Reacción] (2) | 28 |
| 3.3.39 La Radio Interceptada (2) | 29 |
| 4.0 Reglas de Juego por Equipos | 29 |
| 5.0 Reglas de Juego en Solitario | 30 |
| 5.1 Plan Operacional en Solitario | 30 |
| 5.2 Solitario — Jugando la Partida como el Jugador Vivo (LP) | 31 |
| 5.3 Solitario — Jugando la Partida como el Jugador Fantasma (PP) | 31 |
| 5.4 Solitario — Turnos de Ejemplo | 33 |
| 6.0 Reglas Opcionales | 35 |
| 6.1 Pila de Carbón | 35 |
| 6.2 Velas | 36 |
| 6.3 Wölfchen (Lobezno) | 36 |
| 6.4 Torneo Equilibrado | 36 |
| 6.5 Más allá de 1914 | 37 |
| 6.6 Corsarios Rápidos | 37 |
| 6.7 Retención de Buques de Guerra y Corsarios | 38 |
| 6.8 Daño Adicional | 38 |
| 6.9 Ataques de Torpedos contra Barcos Presa | 38 |
| 6.10 Persecución con Poco Calado | 39 |
| 6.11 Mercantes Veleros | 39 |
| 6.12 Reabastecimiento de Barcos Presa | 40 |
| Notas | 40 |
| Créditos | 41 |

Copyright 2007, Lost Battalion Games, All Right Reserved. Las reglas de este juego pueden ser descargadas desde <http://www.lostbattalion.com> y revisadas como parte de la evaluación de compra de *The Kaiser's Pirates*, o por los dueños de una copia real física de *The Kaiser's Pirates* para usarlas en el juego. No está autorizado ningún otro uso.

1.0 PARTES DEL JUEGO

1.1 Las Cartas:

Hay cuatro mazos de cartas diferentes. Dos de ellos son "Mazos de Barcos" - hay un mazo de 20 Buques de guerra alemanes y Corsarios y un mazo de 60 Mercantes. El tercer mazo es el "Mazo de Acción"; éste tiene 92 cartas. El cuarto y último mazo es el "Mazo de Acción Solitario"; éste contiene 20 cartas.

1.1.1 Los Mazos de Cartas de Barcos

Cada carta de barco, llamada simplemente como un barco, contiene una imagen y la información sobre un navío histórico diferente de la I Guerra Mundial. Hay dos tipos de cartas de barcos, "Buques de Guerra y Corsarios" y "Mercantes".



Mercantes



1.1.2 El Mazo de Cartas de Acción

Hay muchos tipos diferentes de cartas en el Mazo de Acción, y todas son cartas de "doble uso" que, cuando se juegan, pueden utilizarse en uno de dos sentidos - como una carta de "¡Interceptar!" o como la otra acción anotada en la carta. Los dos usos para cada carta están orientados de manera diferente en la carta, uno vertical, y el otro horizontal (sección de "¡Interceptar!"). Las reglas para su utilización están impresas en cada sección de la carta. Además, algunas cartas son cartas de "reacción", que se juegan como respuesta a la Carta de Acción de otro jugador. Para ayudar a identificar estas cartas de reacción, tienen un color azul de fondo. En estas reglas, se describen los diferentes modos en los que puede ser usada cada carta.

Cartas de Acción



1.1.3 El Mazo de Cartas de Acción del Solitario

Un aspecto único del juego es su capacidad para un solo jugador para combatir contra un jugador "fantasma" en una acción cara a cara, igual que en un vivo juego de dos jugadores. Las Cartas de Acción del Solitario, a través de sus Cartas de Acción simulan todos los aspectos del juego. Las Cartas de Acción del Solitario son también cartas de "doble uso". En estas cartas, una sección tiene las dos posibles acciones defensivas del jugador fantasma (y unas cuantas con acciones especiales), mientras que la otra sección contiene las cuatro posibles acciones ofensivas. Estas cartas son un híbrido de las Cartas de Acción y básicamente resumen las posibles acciones con esas cartas.

Cartas de Acción del Solitario

Dos Acciones Defensivas

Acción Especial

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>1 NINGUNA ACCIÓN</p> <p>1 NO ACTION</p> | <p>2 INTERCEPTA MERCANTE CON CORSARIO</p> <p>2 INTERCEPTS MERCHANT WITH PRIVATEER</p> | <p>3 PON MINAS</p> <p>3 MINE ATTACK</p> | <p>4 TRANSFIERE EL MANDO (ET)</p> <p>4 TRANSFERS COMMAND (ET)</p> |
|---|--|--|--|

Cuatro Acciones Ofensivas

1.1.4 Anotaciones y Características Especiales de las Cartas

Varias ayudas gráficas se incluyen para proporcionar información visual a los jugadores, aunque la misma información también esté incluida en las reglas del juego y/o en las reglas de la carta. Las monedas que contienen las imágenes de dados muestran la clase de dados que hay que lanzar para una acción específica. Otros símbolos indican características o capacidades especiales. Las cartas pueden tener individuales o múltiples ayudas gráficas, indicando que todas aquellas acciones o características particulares aplican.



1.1.4.1 Monedas de Ataque: Los Buques de Guerra, Corsarios, Cartas de Acción y Cartas de Acción del Solitario tienen Monedas de Ataque que indican los dados que se lanzan cuando se ataca. Esto representa el número y el tamaño de cañones, minas, tubos de torpedos (TT) y Cargas de profundidad disponibles. Hay cinco tipos de Monedas de Ataque: "Ataque - una mezcla de múltiples tipos de

armas", "Ataque con Minas - Minas", "Ataque de Torpedos - Torpedos Submarinos", "Ataque de Cañón - Cañones de Barcos Trampa" y "Ataque DC - Cargas de Profundidad de Barcos Trampa".



1.1.4.2 Monedas de Defensa: Los barcos, Cartas de Acción y Cartas de Acción del Solitario tienen Monedas de Defensa que indican los dados que hay que lanzar en defensa. Esto representa la capacidad de absorber el daño y se basa en varios factores incluyendo, el tipo de barco, el blindaje, los compartimentos internos y el desplazamiento.



1.1.4.3 Monedas de Respuesta-Desafío Decisión: Los Mercantes, Cartas de Acción y Cartas de Acción del Solitario tienen un par de monedas de decisión - estas siempre se presentan en pares. Las monedas de decisión se usan para resolver las situaciones especiales que requieren un resultado de desafío (acertado) o respuesta (fracasado). Las situaciones de decisión se describen por los "Dados de Desafío" contra los "Dados de Respuesta". **Por ejemplo, va un buque de guerra a ser recluido y esperar hasta el final de la guerra - 10/8 contra 10; o va un Barco trampa a atraer a un submarino en un duelo de cañones - 10/4 contra 10.**



1.1.4.4 Corsario: Los catorce barcos alemanes con este símbolo al lado de su bandera nacional están clasificados como **Corsarios**. Esto representa su capacidad especial de disfrazar su identidad y engañar a sus adversarios. Los corsarios no pueden ser atacados salvo que primero sean reconocidos. Los seis restantes barcos alemanes sin este símbolo son clasificados como **Buques de Guerra**.



1.1.4.5 Acción Nocturna -1: La sección de "¡Interceptar!" de alguna Carta de Acción o Cartas de Acción del Solitario incluye este símbolo o anotación. Cuando esas cartas se usan para interceptar, esto ocurre de noche cuando las capacidades ofensivas están reducidas. Sin embargo, durante las Acciones Nocturnas, algunas cartas de reacción no pueden ser jugadas.



1.1.4.6 Minas: Algunas Cartas de Acción de Corsarios y Submarinos tienen la capacidad de sembrar minas. Esta capacidad especial les permite llevar a cabo amplios ataques contra grupos de Mercantes.



1.1.4.7 La Pila de Carbón (ver la regla opcional 6.1: Todos los Buques de guerra y algunos Corsarios con este símbolo en sus cartas tienen una alta demanda de carbón (combustible) y son más susceptibles de disminuir y de perder sus capacidades de recuperarse de una situación de Suministros Limitados.



1.1.4.8 Velas (ver la regla opcional 6.2): Puesto que principalmente era un velero, el Corsario *Seeadler* es menos susceptible de ser afectado por una situación de Suministros Limitados, sin embargo su velocidad lenta puede obstaculizar su capacidad de escapar o su capacidad de "¡Interceptar!" a Mercantes rápidos.

The Kaiser's Pirates™



1.1. 4.9 Wölfchen (ver la regla opcional 6.3): Una rareza para la I GM, el Corsario Wolf llevaba un pequeño avión de reconocimiento (Wölfchen = Lobezn) que se usaba para explorar por adelantado los objetivos principa-

les y también para vigilar de estar libres de potenciales amenazas.



1.1.4.10 Corsarios Rápidos (ver las reglas opcionales 6.6 y 6.10): Los cinco Corsarios, Berlín, Cap Trafalgar, Kaiser Wilhelm der Grosse, Kronprinz Wilhelm, y Prinz Eitel Friedrich, todos eran transatlánticos de pasajeros modificados y están clasificados como Corsarios Rápidos.

1.2 Los Dados

Los ocho dados, dos rojos de cuatro-caras -conocidos como un "d4", dos blancos de seis-caras - "d6", dos verdes de ocho-caras - "d8", y dos azules de diez-caras - "d10", se utilizan para determinar resultados. Nota que algunas versiones de d10 están numeradas de 0-9. En estos casos, trata "el 0" como "10". Un juego de cuatro dados está formado por uno de cada color y se usa por los jugadores para determinar los resultados del combate y otros resultados. Cuando se lanza un dado, el número que sale en la tirada, se usa como el resultado. Cuando se tiran dos o tres dados, el número **más alto** que aparece en **cualquiera** de los dados se usa como el resultado. **Por ejemplo, si un rojo "4" y un verde "2" salen como resultado, el número usado es el "4".**

1.3 Los Marcadores



1.3.1 Marcadores de Daño: Los marcadores rojos de daño se usan para indicar barcos dañados. Si hay alguna escasez temporal de marcadores, se puede usar cualquier marcador práctico como monedas, botones, etc., como marcadores de daño adicionales. Se provee un amplio suministro para la mayor parte de los juegos.



1.3.2 Marcadores de Suministros Limitados: Los marcadores negros de suministros limitados se usan para indicar los Buques de Guerra o Corsarios con el Suministro Limitado.

2.0 PLAN OPERACIONAL

En *The Kaiser's Pirates™*, **todos** los jugadores mandan una Fuerza de Buques de Guerra alemanes y/o Corsarios que procuran sumar más Puntos de Ronda que sus oponentes. En segundo lugar, **todos** los jugadores también asumen el papel de las genéricas Fuerzas británicas ya que, simultáneamente, intentan impedir a sus adversarios alcanzar el éxito. El jugar una vez todo el mazo de Carta de Acción se llama una "Ronda", mientras que un "Juego" completo consiste en tres Rondas. Una Ronda acaba **inmediatamente** una vez que la **última** Carta de Acción es **robada** con lo que se llega al límite de juego permitido. Los jugadores comienzan un juego sentados alrededor de la mesa en el orden que deseen, pero deben mantener su posición inicial durante todo el Juego.

2.1 Reparto de la Primera Ronda

Para la primera Ronda, un jugador baraja y reparte el mazo de Cartas de Acción mientras que otro jugador baraja y reparte los mazos de Buques de Guerra y Corsarios y los Mercantes. **Nota:** Para el juego, mantén los Buques de Guerra y Corsarios en un mazo y los Mercantes en un mazo separado. Ofrece siempre a un adversario la opción de cortar un mazo después de barajarlo y antes de repartir las cartas.

The Kaiser's Pirates TM

2.1.1 Cuatro Jugadores: En cualquier Juego de cuatro jugadores, quita al azar sin mirarlas 12 Cartas de Acción (quedando un mazo de juego de 80 Cartas de Acción), antes del reparto de cada Ronda. Coloca las cartas no usadas al lado del juego.

2.1.2 Tres Jugadores: En un Juego de tres jugadores, quita al azar sin mirarlas 32 Cartas de Acción (quedando un mazo de juego de 60 Cartas de Acción), antes del reparto de cada Ronda. Coloca las cartas no usadas al lado del juego.

2.1.3 Dos Jugadores: En un Juego de dos jugadores, quita al azar sin mirarlas 52 Cartas de Acción (quedando un mazo de juego de 40 Cartas de Acción), antes del reparto de cada Ronda. Coloca las cartas no usadas al lado del juego.

2.1.4 Los jugadores en conjunto pueden acordar quitar más o menos Cartas de Acción al principio de cada Ronda. El quitar más cartas acorta una Ronda, añadir cartas alarga una Ronda. Los jugadores nunca deberían jugar una Ronda con todas las Cartas de Acción, ya que esto hace el juego demasiado previsible. Cada uno entonces conocería la combinación exacta de las Cartas de Acción en el mazo - siempre debería haber alguna "Niebla de Guerra".

2.1.5 Repartir a cada jugador tres Buques de Guerra y/o Corsarios, tres Mercantes y seis Cartas de Acción. Las cartas restantes de los tres mazos se colocan boca abajo en un punto conveniente de la mesa para poder ir robando durante la Ronda.

2.2 Preparación

Los Buques de Guerra y/o Corsarios y Mercantes entregados a cada jugador constituyen la Fuerza de ese jugador, que organiza en dos filas boca arriba delante del jugador - los tres Buques de Guerra y/o Corsarios ocupan la fila más cercana al jugador, y los tres Mercantes ocupan la fila más alejada del jugador. Las Cartas de Acción entregadas a cada jugador constituyen la mano de ese jugador, y se mantienen ocultas de **todos** los jugadores, incluyendo a los compañeros de equipo.



2.3 Asignar Puntos de Ronda

Al final de una Ronda, cada jugador cuenta sus Premios de Victoria para determinar el número de "Puntos de Ronda" que se le asignan. Los Premios de Victoria están impresos en cada carta de Buque de Guerra, Corsario y Mercante. Además, algunas Cartas de Acción, por ejemplo, el Submarino U-27 - "11", también tiene un Premio de Victoria.

2.3.1 El jugador suma el valor de los Premios de Victoria anotados en cada Buque de Guerra, Corsario y Mercante que haya hundido. Un jugador no puede sumar Premios de Victoria de más Cartas de Corsarios y/o de Buques de Guerra que Cartas de Mercantes (incluyendo los barcos Presa). Cualquier Carta de Corsarios/Buques de Guerra en exceso se descarta al azar y no cuenta para el total de Premios de Victoria para el jugador. ***Por ejemplo, el jugador "A" hundió un Mercante, capturó un Barco Presa y hundió tres Buques de Guerra y Corsarios. Ya que el jugador solo tiene dos Mercantes, una de las tres Cartas de Buques de Guerra y Corsarios debe descartarse al azar y no se incluye en el Total de Premios de Victoria del jugador A.***

2.3.2 El jugador suma el valor de los Premios de Victoria anotados en cada Carta de Acción "con puntos" que han adquirido, a los Premios de Victoria que han sumado por sus barcos hundidos.

2.3.3 Los jugadores entonces comparan sus totales de Premios de Victoria. Entonces se concede "1" Punto de Ronda al jugador con Premios de Victoria más bajo en esa Ronda; "2" Puntos de Ronda al siguiente jugador con el total más alto; así hasta "4" Puntos de Ronda al jugador más alto. Cada jugador también debería tener un registro de sus Premios de Victoria individuales totales (ver 2.5 Ganador de un Juego).

2.3.3.1 En un juego de tres jugadores, solo se conceden "1", "2" "o 3" Puntos de Ronda. En un juego de dos jugadores, solo se conceden "1" o "2" Puntos de Ronda.

2.3.3.2 Si un jugador tiene "0" Premios de Victoria para una Ronda, recibe "0" Puntos de Ronda. Los otros jugadores todavía reciben sus Puntos de Ronda normales. No bajan una posición si un jugador tiene "0" Premios de Victoria. ***Por ejemplo, en un juego de tres jugadores, el jugador "A" tiene "27" Premios de Victoria, el jugador "B" tiene "0" Premios de Victoria mientras que el jugador "C" tiene "68" Premios de Victoria. El jugador "C" recibe "3" Puntos de Ronda, el jugador "A" recibe "2" Puntos de Ronda, mientras que el jugador "B" recibe "0" Puntos de Ronda.***

2.3.3.3 En caso de un empate de Premios de Victoria, se concede a ambos jugadores los Puntos de Ronda más altos; los jugadores que tienen menos premios no suben una posición. ***Por ejemplo, en un juego de cuatro jugadores, ambos jugadores "A" y "B" tienen "39" Premios de Victoria, el jugador "C" tiene "72" Premios de Victoria. El jugador "C" recibe "4" Puntos de Ronda, ambos jugadores "A" y "B" reciben "3" Puntos de Ronda mientras que el jugador "D" recibe "1" Punto de Ronda.***

2.4 Reparto de las siguientes Rondas

Al final de la primera y la segunda Ronda, devuelve todas las Cartas de Acción no usadas a su mazo. Quita todos los marcadores de Daño y de Suministros Limitados de los barcos. Quita todos los Mercantes que no se han hundido y colócalos boca arriba debajo del Mazo de Mercantes para indicar que ya han sido usados. Después de anotar los Premios de Victoria, coloca los Buques de Guerra, Corsarios, Barcos Presa y Mercantes hundidos, boca arriba debajo

The Kaiser's Pirates™

de sus respectivos mazos para mostrar que ya han sido utilizados. Devuelve cualquier Carta de Acción "con puntos" a su mazo.

2.4.1 Los jugadores con uno o varios Buques de Guerra y/o Corsarios sobrevivientes deben descartar todos excepto uno de esos barcos. No es obligatorio que los jugadores guarden uno de los barcos; pueden descartar todos sus barcos. Sin embargo, si tienen más de un barco, solo pueden guardar uno. Los Barcos extra no pueden ser transferidos a otros jugadores excepto en un Juego de Equipo. Coloca los barcos descartados boca arriba debajo del mazo de Buques de Guerra y Corsarios para mostrar que ya han sido usados.

2.4.2 Repartir a cada jugador tres nuevas Cartas de Mercantes.

2.4.3 Repartir a cada jugador las suficientes nuevas Cartas de Buques de Guerra y Corsarios hasta igualar un total de tres barcos. Todos los Corsarios comienzan como no reconocidos.

2.4.4 Crea un nuevo Mazo de Cartas de Acción barajando el Mazo de Cartas de Acción (incluyendo las cartas que fueron dejadas a un lado al principio de la Ronda); al azar, quita el número apropiado de cartas; y reparte a cada jugador seis Cartas de Acción.

2.4.5 Si un jugador conservara uno de sus Buques de Guerra o Corsarios de la Ronda anterior, solo recibe **cinco** Cartas de Acción.

2.5 Ganador de un Juego

Después de la concesión de los Puntos de Ronda al final de la tercera Ronda, los jugadores comparan sus Puntos totales de Ronda para las tres Rondas. El jugador con el total más alto es declarado el ganador. En caso de un empate, los Premios de Victoria **totales** de los jugadores para las tres Rondas se usa para el desempate. En el caso raro de que los Premios de Victoria totales también sean un empate, juega otra Ronda para determinar el ganador.

3.0 JUGANDO LA PARTIDA

En el curso normal de juego durante una Ronda, los jugadores llevan a cabo "Turnos" en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa utilizando sus Cartas de Acción para intentar hundir los Buques de Guerra, Corsarios y Mercantes de sus adversarios. Durante la mayor parte de los turnos, excepto cuando se juegan las cartas de reacción, el jugador que actualmente tiene el Turno se considera el "atacante" mientras que el jugador cuyos barcos están bajo ataque se considera el "defensor". Si durante el curso de una Ronda un jugador pierde todos sus Buques de Guerra y/o Corsarios (los Mercantes perdidos siempre son sustituidos al final del Turno actual), ese jugador sigue jugando en la Ronda, robando y jugando Cartas de Acción, donde sea posible. Una Carta de Desglose (*Breakout*) también puede dar Buques de Guerra y/o Corsarios adicionales al jugador más tarde durante la Ronda.

3.1 Turnos de Jugador

Al principio de la primera Ronda, cada jugador tira un d10 (vuelve a tirar si hay empate); el jugador con el resultado **más alto** empieza el primer Turno. Como una alternativa, el jugador con los tres Buques de Guerra y/o Corsarios que suman los Premios de Victoria **más bajos** (tira el dado si hay empate) empieza el primer Turno. En las Rondas dos y tres, el jugador con los Puntos totales de Ronda **más bajos** empieza el primer Turno (tira el dado si hay empate). Después de determinar quién va primero, los jugadores uno por uno tienen sus Turnos en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

3.1.1 El jugador que tiene el Turno puede jugar alguna o todas las Cartas que desee y que sean legales o puede decidir no jugar ninguna Carta de Acción en absoluto. Las acciones descritas como que tienen lugar con un jugador amigo o barcos solo se aplican al jugador que lleva a cabo la acción. Después del juego de todas las Cartas de Acción comprometidas (ver debajo) o si no es jugada ninguna, el jugador entonces completa su Turno, robando **una** nueva Carta de Acción del Mazo de Cartas de Acción boca abajo.

3.1.1.1 No hay ningún límite al número de Cartas de Acción que un jugador puede tener en su mano.

3.1.1.2 Si una carta ilegal es comprometida o jugada inadvertidamente, debe ser descartada.

3.1.2 Excepto si se juega una Carta de Acción de Barrenar -abrir las escotillas- (*Scuttle*), un jugador nunca puede **deliberadamente** hacer nada que podría hundir o dañar un barco amigo.

3.1.3 Durante el Turno de un jugador, todas las Cartas de Acción utilizadas para "¡Interceptar!" barcos, sembrar minas o llevar a cabo ataques submarinos deben jugarse contra los barcos que pertenecen **al mismo jugador** contrario. Esto incluye Buques de Guerra, Corsarios, Barcos Presa y Mercantes.

3.1.3.1 Cada Buque de Guerra o Corsario amigo solamente puede llevar a cabo **un único** "¡Interceptar!" o sembrar minas **una vez** por Turno.

3.1.3.2 Cada Buque de Guerra, Corsario reconocido/Barco Presa o Mercante contrario, solo pueden ser **interceptados una vez** por Turno incluyendo el resultado ¡Interceptar! de interrogatorio.

3.1.3.3 Los Mercantes contrarios (no Barcos Presa) pueden ser atacados múltiples veces por Turno utilizando **un solo** "¡Interceptar!" y **cualquier** número de minas y/o submarinos.

3.1.4 Durante el Turno de un jugador, Cartas de Acción no de "¡Interceptar!", por ejemplo, Engaño, Banco de Niebla y Recluir, pueden ser jugadas contra el mismo jugador que fue interceptado y/o otro **único** jugador.

3.1.4.1 Si el jugador que tiene el Turno no hizo un intento de "¡Interceptar!", sembrar minas o efectuar ataques submarinos, algunas Cartas de Acción no de "¡Interceptar!", pueden jugarse solamente contra otro **único** jugador.

3.1.4.2 Al final del Turno del jugador, cualquier Carta de Acción comprometida pero no jugada debe descartarse.

3.1.5 Al final de un Turno, el jugador que tiene el Turno, descarta todas sus cartas comprometidas en primer lugar, boca arriba en la pila de descarte, ordenando las cartas como desee. Si el jugador defensor jugara cualquier Carta de Acción de reacción, debe descartar esas cartas en segundo lugar, boca arriba en la pila de descarte, también en su caso ordenando las cartas como desee.



3.1.6 Al final de un Turno, si cualquier Mercante ha sido hundido o ha logrado un salvoconducto, debe robarse un número apropiado de cartas de modo que cada jugador comience el siguiente Turno, de nuevo con tres Mercantes.

3.1.7 Durante el curso del juego, los jugadores en cualquier momento pueden repasar las **dos primeras** cartas de la parte superior de la pila de descarte.

3.1.8 Durante el curso del juego, los jugadores pueden pedir un resumen o revisar los Premios de Victoria de otros jugadores.

3.1.9 Durante el curso del juego, los jugadores pueden contar las Cartas de Acción que faltan de ser robadas para determinar el número de Turnos que quedan.

3.1.10 Los dos Mazos de Barcos solo son barajados de nuevo una vez que todas las cartas en un mazo hayan sido jugadas.

3.2 Jugando las Cartas de Acción

Al principio de un Turno, el jugador que tiene el Turno, debe **comprometer** todas las Cartas de Acción para ser jugadas durante su Turno, colocándolas boca abajo sobre la mesa. El jugador que tiene el Turno, **nunca** puede jugar cartas no comprometidas desde su mano (excepto la Carta de Nueva Bandera) ni devolver cartas comprometidas pero no jugadas a su mano. Para evitar cualquier confusión, deja el resto de la mano a un lado después de haber comprometido las Cartas de Acción para el Turno actual. Una vez que todas las Cartas de Acción están comprometidas, se resuelven en el orden que desee el jugador que tiene el Turno. Las Cartas de Acción de Reacción pueden ser jugadas como respuesta.

3.2.1 Comprometiendo las Cartas de Acción

Ya que todas las Cartas de Acción son de doble uso, cuando son comprometidas deben ser encaradas de tal manera que el jugador que tiene el Turno pueda leer la mitad que va a ser usada. De esa forma, el jugador compromete el uso de una mitad específica.

3.2.1.1 Los Buques de Guerra y Corsarios que llevan a cabo un "¡Interceptar!", tienen una única Carta de Acción de "¡Interceptar!" colocada encima del barco.

3.2.1.2 Los Corsarios que siembran minas tienen una única Carta de Acción de Sembrar Minas colocada encima del barco.

3.2.1.3 Cada "Fuerzas Británicas" interceptando un Buque de Guerra contrario y/o Corsario reconocido o Barco Presa reconocido, debe tener una única Carta de Acción de "¡Interceptar!" colocada delante de la Fuerza del jugador.

3.2.1.4 Todas las demás Cartas de Acción comprometidas se colocan delante de la Fuerza del jugador.

3.2.2 Jugando las Cartas de Acción de Reacción

Las Cartas de Acción de Reacción se juegan durante el Turno de un jugador contrario como "reacción" al juego de una carta de Acción.

3.2.2.1 Las Cartas de Acción de Reacción se juegan directamente desde la mano del jugador defensor antes de la resolución de la Carta de Acción; no necesitan estar previamente comprometidas.

3.2.2.2 Solamente una **única** Carta de Acción de reacción puede jugarse como respuesta a **cada** carta de "¡Interceptar!" o Carta de Acción **individual**.

3.2.3 Interceptando Buques de Guerra, Corsarios y Barcos Presa

La sección "¡Interceptar!" de cada Carta de Acción incluye Monedas de Ataque adyacentes a una insignia de Bandera Británica Blanca. Los dados indicados se usan para "¡Interceptar!" Buques de Guerra, Corsarios o Barcos Presa.

3.2.3.1 Los Corsarios y Barcos Presa son normalmente navíos "disfrazados" y por lo tanto no pueden ser interceptados a no ser que primero sean "reconocidos" por alguna acción. Hay un número de Cartas de Acción que hacen que un Corsario o Barco Presa sea reconocido (y que sea disfrazado otra vez). Una vez que es reconocido, gira la carta del barco 90° para indicar que ahora está reconocido; vuélvelo a girar de nuevo a su posición normal si otra vez vuelve a ser disfrazado. Las Fuerzas Británicas **solo** pueden interceptar a Corsarios o Barcos presa reconocidos.

3.2.3.2 Los Buques de Guerra se consideran reconocidos en todo momento, y por lo tanto pueden ser interceptados por las Fuerzas Británicas en cualquier momento. Los Buques de Guerra **nunca** pueden disfrazar su identidad.

3.2.3.3 Solo una Carta de Acción comprometida de "Ataque Sorpresa" puede ser usada como parte del "¡Interceptar!".

3.2.3.4 Los Buques de Guerra, Corsarios o Barcos Presa hundidos, son añadidos a la pila de Premios de Victoria del jugador que Intercepta.

3.2.4 Interceptando y Atacando Mercantes

Los Mercantes son interceptados por Buques de Guerra y Corsarios enemigos y también pueden ser atacados por un Corsario o Submarino sembrando minas y/o por ataques de torpedos submarinos.

3.2.4.1 Los Mercantes se consideran reconocidos en todo momento, y por lo tanto pueden ser interceptados en cualquier momento. Los Mercantes **nunca** pueden disfrazar su identidad.

3.2.4.2 Cualquier número de Cartas de Acción adicionales comprometidas pueden ser usadas como parte del "¡Interceptar!".

3.2.4.3 Los Mercantes hundidos son añadidos a la pila de Premios de Victoria del jugador que Intercepta/Ataca.

3.2.5 Barcos Presa

Un "¡Interceptar!" de un Mercante puede causar su captura. Los Mercantes capturados se llaman Barcos Presa y se añaden a la fila trasera de un jugador, junto con sus Buques de Guerra y Corsarios.

3.2.5.1 Para capturar un Mercante, debe jugarse una Carta de Acción de "Pelotón de abordaje" y/o "No Combatiente" como parte del "¡Interceptar!".

3.2.5.2 Un Barco Presa proporciona automáticamente el reabastecimiento al barco que le ha interceptado si está con Suministros Limitados y quita el Marcador de Suministros Limitados.

3.2.5.3 Si un Barco Presa sobrevive hasta el final de una Ronda o consigue el "Salvoconducto" durante un Turno, es añadido a la Pila de Premios de Victoria del jugador que lo tiene y se cuenta como **dos veces** su Premio de Victoria anotado. Si el Barco Presa es hundido posteriormente, solo se le concede su Premio de Victoria **anotado** al jugador interceptor/atacante.

3.2.6 Salvoconducto

Siempre que un Mercante *intacto* o Barco Presa *intacto* sobrevivan a un "¡Interceptar!" (No a ataques de Minas o Submarinos), inmediatamente puede intentar navegar hacia un puerto amigo. A esto se llama el Salvoconducto. Algunas Cartas de Acción, por ejemplo, Mares Tranquilos, también piden a un Mercante o Barco Presa que intente un Salvoconducto y también pueden aplicar un modificador a la tirada de dados.

3.2.6.1 Cada Carta de Mercante tiene sus propias monedas de Salvoconducto Desafío/Respuesta Decisión. El jugador que tiene la carta tira el "Desafío" mientras que cualquier otro jugador tira la "Respuesta".

3.2.6.2 Si hay acierto, el barco se quita del juego y se añade a la Pila de Premios de Victoria del jugador que tiene la carta; se cuenta el Premio de Victoria **anotado** (un Barco Presa es **dos veces** el Premio de Victoria anotado). Si fracasa, no ocurre nada más y el juego sigue normalmente. Un barco puede tirar para el Salvoconducto cualquier número de veces.



3.2.7 Reglas para las Tiradas de Dados

La Mayor parte de las Cartas de Acción que son jugadas y otras decisiones, requieren que tiradas de dados determinen el resultado. Cuando se tiran los dados, se lanzan con espíritu competitivo. Hay siempre una tirada de ataque o desafío (acertado) y una tirada de defensa o respuesta (fracasado). Los dados que deben lanzarse se encuentran dentro de sus monedas respectivas en las Cartas de Barcos Acción/Cartas de Solitario. Los jugadores contrarios tiran los dados indicados, de uno a tres, y la comparación de los resultados siempre determina el resultado. Solo el número **individual más alto** que salga de cada juego de dados se usa para la comparación.

3.2.7.1 Resolución de ¡Interceptar! y Ataque: Si el número de ataque modificado más alto excede el número de defensa modificado más alto, pero no es el doble, el barco es dañado y se marca con un Marcador de Dañado. Si el número de ataque más alto modificado excede el número de defensa modificado más alto y al menos es el doble, el barco es hundido y añadido a la pila de Premios de Victoria del jugador victorioso. Si el número de ataque modificado más alto iguala o es menor que el número de defensa modificado más alto, no hay ningún efecto. Nota que si un barco dañado es dañado otra vez, no se coloca ningún Marcador adicional de Dañado - el daño adicional no tiene ningún efecto (ver la regla 6.8 opcional).

3.2.7.2 Resolución de Decisión: Si el número de "Desafío" modificado más alto excede el número más alto modificado de "Respuesta", la decisión ha sido acertada. Si el número de "Desafío" modificado más alto iguala o es menor que el número más alto modificado de "Respuesta", la decisión ha fracasado.

3.2.7.3 Modificadores de la Tirada de Dados: Algunas Cartas de Acción o situaciones requieren uno o varios modificadores a ser añadidos o restados del resultado de la tirada de dados atacar/desafiar o restados del resultado de la tirada de dados de defensa. Todos estos modificadores son acumulativos. Un resultado puede ser aumentado a cualquier valor, pero nunca se reduce por debajo de "1" para propósitos de comparación.

3.2.7.4 Suministros Limitados: Cuando un Barco de Guerra o Corsario con el Suministro Limitado intenta un "¡Interceptar!", se aplica un modificador de "-2" al resultado de la tirada de dados **de ataque** (sembrar minas no se considera "¡Interceptar!"). Nota que el Suministro Limitado no afecta a la capacidad defensiva de un barco.

3.2.7.5 Barcos Dañados: Cuando un Buque de Guerra o Corsario dañado intenta un "¡Interceptar!", se aplica un modificador de "-2" al resultado de la tirada de los dados **de ataque** (sembrar minas no se considera "¡Interceptar!"). Cuando un barco dañado es interceptado o atacado, se aplica un modificador de "-2" a la tirada de los dados **de defensa**.

3.2.7.6 Acción Nocturna -1: Cuando se Intercepta de noche, se aplica un modificador de "-1" al resultado de la tirada de los dados **de ataque**.

3.2.8 Usando las Cartas de Acción

Después de que todas las Cartas de Acción comprometidas son colocadas boca abajo sobre la mesa, se juegan (girándolas boca arriba) en el orden que se desee. Según se van jugando las Cartas de Acción, se van dejando a un lado

3.2.8.1 Para interceptar a los Mercantes, anuncia el barco objetivo y da la vuelta boca arriba a la Carta de Acción de "¡Interceptar!" que fue colocada sobre el Buque de Guerra o el Corsario que intenta la interceptación. Si cualquier otra Carta de Acción está por su lado de "¡Interceptar!", también son giradas boca arriba en este punto.

3.2.8.2 Para los Corsarios sembrando minas, anuncia la acción y gira boca arriba la Carta de Acción de "Sembrar Minas" que fue colocada sobre el Corsario.

3.2.8.3 Para interceptar a los Buques de Guerra o Corsarios reconocidos y Barcos Presa, anuncia el barco objetivo y gira boca arriba la Carta de Acción de "¡Interceptar!" que fue colocada delante de la Fuerza del jugador. Si una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" forma parte del "¡Interceptar!", también se gira boca arriba en este punto.

3.2.8.4 Para todas las demás acciones, anuncia la acción y gira boca arriba la Carta de Acción que fue colocada delante de la Fuerza del jugador.

3.2.9 Turnos de Ejemplo

Sería recomendable que se tuvieran a mano las



cartas indicadas a continuación mientras se leen estas reglas de ejemplos de turnos que representan estar en la mitad de una partida de tres jugadores que son Jeff, Craig y Jay (en este orden).

3.2.9.1 Durante su Turno, Jeff decide "¡Interceptar!" al Corsario reconocido de Craig "Leopard". Piensa que no tiene la posibilidad de jugar de otra manera, Jeff decide usar la Carta de Acción "Retirar" (*Recalled*) para "¡Interceptar!", colocando esta carta boca abajo delante de su Fuerza con la sección "¡Interceptar!" (Sección horizontal) con la mitad de la carta colocada para su lectura. Además, Jeff también coloca una Carta de "Ataque Sorpresa" boca abajo delante de su Fuerza con la mitad de la carta Ataque Sorpresa (la sección vertical) colocada para su lectura. Jeff anuncia el "¡Interceptar!" contra el Leopard, girando boca arriba la Carta de Acción "Retirar" por la sección "¡Interceptar!" y también gira boca arriba la Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" y anuncia que forma parte del "¡Interceptar!". La única Carta de Acción de Reacción que Craig tiene en su mano es una Carta de "Poco Calado" (*Shallow Run*) - la Carta de "Ataque Sorpresa" de Jeff impide que pueda jugarse.

Jeff selecciona los dados azul y verde que son los que se indican en la Moneda de Ataque al lado de la insignia blanca de la Bandera Británica en la parte de "¡Interceptar!" de la Carta de Acción "Retirar". Craig selecciona un solo dado verde que es el indicado en la Moneda de Defensa del Leopard.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Jeff saca un azul "4" y un verde "6". El "6" se modifica a un "8" debido a la Carta de Ataque Sorpresa puesto que es parte de su "¡Interceptar!". Craig saca un "4". Ya que el resultado modificado de Jeff de "8" es al menos el doble que el resultado de Craig de "4", el Leopard se hunde y su carta es añadida a la pila de Premios de Victoria de Jeff.

Jeff descarta las dos Cartas de Acción que jugó y luego roba una nueva Carta de Acción para terminar su Turno.

3.2.9.2 Durante su Turno, Craig decide que ahora es su oportunidad y llevará a cabo su propio "¡Interceptar!" con el Corsario Prinz Eitel Friedrich y hace un ataque de torpedos contra tres Mercantes de Jeff - el Matheran, el Lovat y el María. Puesto que Craig no tiene ningún Corsario capaz de sembrar minas, decide usar una Carta de Acción de "Sembrar Minas" para su "¡Interceptar!", colocándola boca abajo sobre el Prinz Eitel Friedrich con la media parte de "¡Interceptar!" (sección horizontal) de la carta colocada para su lectura. Además, Craig también coloca las Cartas de Acción "Buena Caza", "Pelotón de Abordaje" y "Submarino U-27" boca abajo delante de su Fuerza todas con la mitad de la carta de no "¡Interceptar!" (sección vertical) colocada para su lectura.

Craig anuncia el "¡Interceptar!" contra dos de los Mercantes de Jeff, el Matheran y el Lovat, girando boca arriba por la parte de "¡Interceptar!" la Carta de Acción de "Sembrar Minas" sobre el Prinz Eitel Friedrich y también girando boca arriba la Carta de Acción de "Buena Caza", anunciando esta carta como parte del "¡Interceptar!". Ya que Craig planea abordar al segundo, el Lovat, la Carta de Acción de "Pelotón de Abordaje" aún no es girada boca arriba - no quiere regalar nada. Por suerte, Jeff tiene algunas respuestas defensivas disponibles con las Cartas de Acción "QQQ"¹ y "Barco Rápido".

Jeff decide comprometer su Carta de Acción "QQQ" contra el Prinz Eitel Friedrich, jugando esa carta directamente desde su mano; al final de su "¡Interceptar!", el Prinz Eitel Friedrich estará reconocido y debe girarse 90° para indicar su nuevo estado.

¹ QQQ: Señal de alarma en código Morse. (N. del t.)

The Kaiser's Pirates™

Craig selecciona los dados azul y blanco indicados en la Moneda de Ataque del Prinz Eitel Friedrich (no la Moneda de Ataque de dados azul y rojo en la parte de "¡Interceptar!" de la Carta de Acción de "Sembrar Minas"). Jeff selecciona un solo dado verde indicado en la Moneda de Defensa del Matheran.



Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Craig saca un azul "5" y un blanco "2" y Jeff saca un "6". Puesto que el resultado de Craig de "5" no es mayor que el resultado de Jeff de "6", el "¡Interceptar!" no tiene ningún efecto. Ya que el Matheran no fue ni dañado ni hundido, ahora intenta un Salvoconducto.

Jeff selecciona un solo dado blanco anotado en la Moneda de "Desafío" del Salvoconducto del Matheran. Craig selecciona un solo dado verde como se indica en la Moneda de Respuesta del Salvoconducto del Matheran.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Jeff saca un "5" y Craig saca un "4". Ya que el resultado de Jeff de "5" es mayor que el resultado de Craig de "4", el Matheran tiene éxito y consigue el Salvoconducto. La Carta del Matheran se añade a la Pila de Premios de Victoria de Jeff.



Craig ahora anuncia el intento de abordar al Lovat girando boca arriba la Carta de Acción de "Pelotón de Abordaje" y anunciándolo como parte del "¡Interceptar!" Jeff decide que es un buen momento para jugar la Carta de Acción de "Barco Rápido" para prevenir la amenaza de captura del Lovat jugando esa carta directamente desde su mano.

Craig otra vez selecciona los dados azul y blanco indicados en la Moneda de Ataque del Prinz Eitel Friedrich. Jeff selecciona un solo dado verde indicado en la Moneda de Defensa del Lovat.



Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Craig saca un azul "8" y un blanco "2". El "8" se modifica a un "6" debido a la Carta de Acción de "Barco Rápido" que es parte del "¡Interceptar!". Jeff saca un "2". Ya que el resultado modificado de "6" de Craig es al menos el doble del resultado de Jeff de "2", el Lovat es capturado y añadido a la Fuerza de Craig como un Barco Presa.

Craig anuncia ahora su acción final girando boca arriba la Carta de Acción del "U-27". Ya que el Matheran ha conseguido el Salvoconducto y el Lovat fue capturado como un Barco Presa, esto deja al María como el único objetivo que queda. El María tiene un marcador de Dañado encima pues ha sido dañado en un turno anterior.



Craig selecciona los dados azul, blanco y rojo indicados en la Moneda de Ataque con Torpedos de la Carta de Acción del "U-27". Jeff selecciona un solo dado blanco indicado en la Moneda de Defensa del María.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Craig saca un azul "4" un blanco "5" y un rojo "3" y Jeff saca un "2"; el "2" es modificado a un "1" ya que el María está dañado (no se usa "0" porque nunca se reduce un resultado por debajo de "1"). Ya que el

The Kaiser's Pirates™

resultado de Craig de "5" es al menos el doble del resultado modificado de Jeff de "1", el María es hundido y su carta se añade a la pila de Premios de Victoria de Craig.

Craig descarta las cuatro Cartas de Acción que jugó; Jeff entonces descarta las dos Cartas de Acción que jugó. Craig roba una nueva Carta de Acción para terminar su Turno. Jeff roba tres nuevas Cartas de Mercantes de reemplazo.

3.2.9.3 Durante su Turno, Jay decide que tiene ahora la oportunidad de hundir el Corsario reconocido Prinz Eitel Friedrich, le parece demasiado bueno para dejarlo pasar y también decide atacar a todos los Mercantes de Craig sembrando minas. Jay decide usar una Carta de Acción de "Mares Tranquilos" para el "¡Interceptar!" colocando esta carta boca abajo delante de su Fuerza con la mitad de la Carta "¡Interceptar!" (sección horizontal) colocada para su lectura. Ya que Jay tiene el Corsario Meteor como parte de su Fuerza, una Carta de Acción de "Sembrar Minas" se coloca boca abajo sobre el Meteor con la mitad no-"¡Interceptar!" (sección vertical) de la carta colocada para su lectura. Además, Jay coloca las Cartas de Acción de "Inteligencia" y "Engaño" boca abajo delante de su Fuerza, ambas con la mitad no-"¡Interceptar!" (sección vertical) de la carta colocada para su lectura.

Jay anuncia el "¡Interceptar!" contra el Prinz Eitel Friedrich girando boca arriba la Carta de Acción "Mares Tranquilos" por la parte de "¡Interceptar!" Sabemos que Craig tiene la Carta de Acción de "Poco Calado" en su mano. Él decide que tiene una oportunidad perfecta para una fuga y la juega directamente desde su mano. La carta de "Poco Calado" cancela automáticamente el "¡Interceptar!", pero Craig debe determinar si el Prinz Eitel Friedrich resulta dañado mientras escapa a través del bajío.

Craig selecciona los dados azul y rojo indicados en la Moneda de "Desafío" en la Carta de Acción de "Poco Calado"; Jay selecciona un solo dado azul como se indica en la Moneda de "Respuesta" en la Carta de Acción de "Poco Calado". Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Craig saca un azul "6" y un rojo "3" y Jay saca un "9". Ya que el resultado de Craig de "6" no excede el resultado de Jay de "9", el Prinz Eitel Friedrich fracasa, y por lo tanto resulta dañado al cruzar el bajío. Se coloca un Marcador de Dañado sobre el Prinz Eitel Friedrich.

Jay ahora anuncia que siembra minas girando boca arriba por la parte de no-"¡Interceptar!" la Carta de Acción de "Sembrar Minas". Las minas atacan individualmente a los tres Mercantes de Craig, el Bowes Castle, el Invercoe y el Mount Temple, en el orden que se desee.

Jay selecciona los dados azul y rojo mostrados en la Moneda de Ataque con Minas en la Carta de Acción de "Sembrar Minas". Craig selecciona un solo dado blanco indicado en la Moneda de Defensa del Bowes Castle.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Jay saca un azul "7" y un rojo "2" y Craig saca un "4". Ya que el resultado de Jay "de 7" es más que, pero no el doble del resultado de Craig de "4", el Bowes Castle resulta Dañado y es marcado con un Marcador de Dañado.

Jay otra vez selecciona los dados azul y rojo; Craig selecciona un solo dado rojo mostrado en la Moneda de Defensa del Invercoe.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Jay saca un azul "3" y un rojo "4" y Craig saca un "2". Ya que el resultado de Jay de "4" es al menos el doble del resultado de Craig de "2", el Invercoe es hundido y su carta se añade a la pila de Premios de Victoria de Jay.

The Kaiser's Pirates™

Por última vez, Jay selecciona los dados azul y rojo; Craig selecciona un solo dado azul indicado en la Moneda de Defensa del Mount Temple.

Ambos jugadores tiran sus dados simultáneamente. Jay saca un azul "5" y un rojo "1" y Craig saca un "5". Ya que el resultado de Jay de "5" no es mayor que el resultado de Craig de "5", el ataque no tiene ningún efecto. Sin embargo, el Mount Temple no puede intentar el Salvoconducto debido al ataque con minas.

Jay ahora juega sus dos Cartas de Acción restantes comprometidas. Gira boca arriba la Carta de Acción de "Engaño" y la coloca con la Fuerza de Jeff. Podría haberla jugado sobre Craig, pero decide extenderse un poco alrededor.

Jay entonces gira boca arriba la Carta de Acción de "Inteligencia". Desde el principio había planeado usarla para revisar y ordenar de nuevo el siguiente juego de Cartas de Acción que va a ser robado, por lo que no había ninguna razón para revelar la carta antes. En secreto roba las tres primeras Cartas de Acción (tres jugadores - tres cartas) y después de determinar cuál es el orden más apropiado, Jay en secreto devuelve las tres Cartas de Acción a la parte superior del Mazo de Carta de Acción. Jay ahora sabe la Carta de Acción que él mismo robará más las Cartas de Acción que Jeff y Craig van a robar cada uno durante sus siguientes Turnos (suponiendo que no sea jugada otra Carta de Acción de "Inteligencia").

Jay descarta tres Cartas de Acción; la Carta de Acción de "Engaño" fue colocada sobre Jeff y no será descartada hasta el final del siguiente Turno de Jeff. Craig entonces descarta la única Carta de Acción que jugó. Jay roba una nueva Carta de Acción para terminar su Turno. Craig roba una única nueva Carta de Mercantes para sustituir sus pérdidas.

Es ahora el Turno de Jeff otra vez.

3.3 Resumen de las Cartas de Acción

Cada Carta de Acción tiene una función única además de su empleo para "¡Interceptar!" Buques de Guerra, Corsarios, Barcos Presa o Mercantes. Salvo que se indique lo contrario, las Cartas de Acción pueden ser jugadas, y sus modificadores o resultados combinados, en un solo "¡Interceptar!". El (Nº) indica la cantidad disponible de cada tipo de carta; hay un total de 92 Cartas de Acción.

3.3.1 AMC [Carta de Reacción] (2)

Los Cruceros Mercantes Armados (AMC) HMS Alcantara y HMS Carmania automáticamente interceptan el Buque de Guerra o Corsario que intenta un "¡Interceptar!" contra un Mercante. Resuelve los dos Interceptar simultáneos en cualquier orden pero los resultados se aplican solo después de que ambos bandos resuelven cada "¡Interceptar!" Si el Buque de Guerra o Corsario es hundido, se añade a la pila de Premios de Victoria del jugador AMC, sumando el Premio de Victoria indicado en la carta; si resulta dañado, coloca un Marcador de Dañado sobre el barco. Si el AMC es hundido, se añade a la pila de Premios de Victoria del jugador del Buque de Guerra / Corsario, sumando el Premio de Victoria indicado en la carta; si resulta dañado o no recibe ningún resultado, se descarta normalmente.

Si la original Carta de Acción de "¡Interceptar!" era una Acción Nocturna, el modificador de "-1" se aplica al resultado del ataque *de ambos* jugadores. Todas las demás Cartas de Acción comprometidas incluidas en este "¡Interceptar!" no tienen ningún efecto contra el AMC, por ejemplo, el "Pelotón de Abordaje", con la excepción de una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" que solo se aplica al "¡Interceptar!" del Buque de Guerra o

The Kaiser's Pirates™

Corsario. Si el barco interceptador original es un Corsario, también queda reconocido automáticamente.

El Mercante designado al principio para ser Interceptado es ignorado, y no puede ser interceptado de nuevo durante el Turno actual por el jugador atacante.

3.3.2 Rompedor de Bloqueo² (2)

Puede proporcionar el reabastecimiento para **cada** Buque de Guerra o Corsario con el Suministro Limitado en la Fuerza del jugador amigo incluyendo a los barcos en una Isla Refugio. Tira individualmente para cada barco. Si resulta acertado, quita el Marcador de Suministros Limitados. Nota que si uno o varios Barcos Presa forman parte de la Fuerza del jugador amigo, solo se aplica un solo modificador de "+2" al resultado del "Desafío" para cada intento.

3.3.3 Pelotón de Abordaje (6)

En vez de intentar hundir a un Mercante **solo e intacto**, el Buque de Guerra o el Corsario intentan capturarlo como un Barco Presa. Un resultado de "dañado" se ignora - no se coloca ningún Marcador de Dañado. Si se obtiene un resultado de "hundido", el Mercante es en cambio capturado y añadido a la Fuerza del jugador amigo como un Barco Presa. Un Barco Presa también proporciona automáticamente el reabastecimiento únicamente al barco que ha interceptado si éste está con el Suministro limitado - quita el Marcador de Suministros Limitados. Si el Mercante no es capturado, tira normalmente para determinar el Salvoconducto.



3.3.4 Ruptura de Contacto [Carta de Reacción] (2)

Puede cancelar un "¡Interceptar!" contra un Buque de Guerra, Corsario, Barco Presa o Mercante. Se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío" para **cada** situación si el barco objetivo está dañado y/o con el Suministro Limitado. Si se acierta, el "¡Interceptar" es cancelado. Esta carta no puede jugarse durante una Acción Nocturna, si el barco está en una Isla Refugio, en respuesta a una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" o un ataque de torpedos o minas.

3.3.5 Desglose (3)

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.

² **Blockade Runner = Rompedor de Bloqueo** es un barco diseñado para proporcionar provisiones vitales a países o áreas bloqueadas por fuerzas enemigas durante tiempos de guerra. (N. del t.)

3.3.6 Carbonero (1)

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.

3.3.7 Control de Daño (4)

Automáticamente repara un **único** Buque de Guerra amigo dañado, Corsario, Barco Presa o Mercante incluyendo los barcos en una Isla Refugio. Quita el Marcador de Dañado.

3.3.8 Engaño (2)

Esta carta se coloca con la Fuerza de un jugador contrario. Durante **el siguiente** Turno de ese jugador, una **única** Carta de Acción se roba al azar desde su mano. Esta es **la única** carta que puede jugar este jugador durante su Turno. Solo la parte de no-"¡Interceptar!" de la carta puede ser ejecutada normalmente por el jugador. Si la acción es ilegal o no tiene ningún efecto, la carta se ignora. La Carta de Acción seleccionada entonces se descarta junto con la Carta de Acción de Engaño. El jugador roba normalmente para terminar su Turno. Mientras la Carta de Acción de Engaño espera ser jugada para un Turno, el jugador puede jugar cartas de reacción normalmente. Un jugador nunca puede tener **tanto** una Carta de Acción de Engaño **y** una Carta de Acción de Banco de Niebla en espera de ser jugadas en el mismo Turno.



3.3.9 Mares Tranquilos (2)

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". Si resulta acertado, el barco consigue el Salvoconducto.

3.3.10 Barco Rápido [Carta de Reacción] (2)

Se aplica un modificador de "-2" al resultado del ataque cuando un **Corsario** intercepta a un Mercante. Esta carta no puede ser jugada por Mercantes dañados y no puede jugarse durante una Acción Nocturna o en respuesta a una Carta de Acción de Ataque Sorpresa.

3.3.11 Banco de Niebla (2)

Esta carta se coloca con la Fuerza de un jugador contrario. Durante **el siguiente** Turno de ese jugador, éste no puede jugar **ninguna** Carta de Acción, **ni robar** una carta al final de su Turno. La Carta de Acción de Banco de Niebla simplemente se



descarta. Hasta que la Carta de Acción de Banco de Niebla sea descartada, el jugador no puede ser interceptado o atacado; solamente puede jugarse contra el jugador una Carta de Acción de Tiempo Inclemente. Un jugador nunca puede tener **tanto** una Carta de Acción de Banco de Niebla **y** una Carta de Acción de Engaño en espera de ser jugadas en el mismo Turno.

3.3.12 Buena Caza (4)

Un *Corsario* intercepta dos Mercantes con una sola Carta de Acción de "¡Interceptar!". Tira el dado 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.

3.3.13 Tiempo Inclemente (2)

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. Si es acertado, cada barco que se hunde se retira del juego y se coloca boca arriba en la parte inferior de su respectivo Mazo de Barcos. Ningún Premio de Victoria se recibe por los barcos hundidos. Los barcos en una Isla Refugio no son afectados por el Tiempo Inclemente.

3.3.14 inteligencia (2)

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, es decir, el número de cartas del Mazo de Acción que van a ser robadas en **un** Turno de cada jugador, incluido el jugador que jugó la carta de inteligencia. En un juego de cuatro jugadores, esto supone las cuatro siguientes cartas; las tres siguientes cartas en un juego para tres jugadores; o las dos siguientes cartas en un juego para dos jugadores. Una vez revisadas y ordenadas como desee el jugador estas cartas, se vuelven a colocar en la parte superior del Mazo de Cartas de Acción.

3.3.15 Recluido (1)

El jugador intenta enviar a un Buque de Guerra o Corsario reconocido o Barco Presa reconocido contrario a un puerto neutral. Si el barco está dañado y/o marcado con Suministros limitados, se aplica un modificador de "+2" al resultado del "Desafío" para **cada** situación. Si es acertado, coloca el barco boca arriba en la parte inferior de su respectivo Mazo de Barcos. No se concede ningún Premio de Victoria por los barcos recluidos.

3.3.16 interrogar (5)

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. Esta carta no puede jugarse en combinación con una Carta de Ataque Sorpresa. Si es reconocido, no puede jugarse una Carta de Acción de "Nueva Bandera" hasta que sea resuelto el "¡Interceptar!". Los jugadores no pueden interrogar a Corsarios o Barcos Presa reconocidos.

3.3.17 Isla Refugio (2)

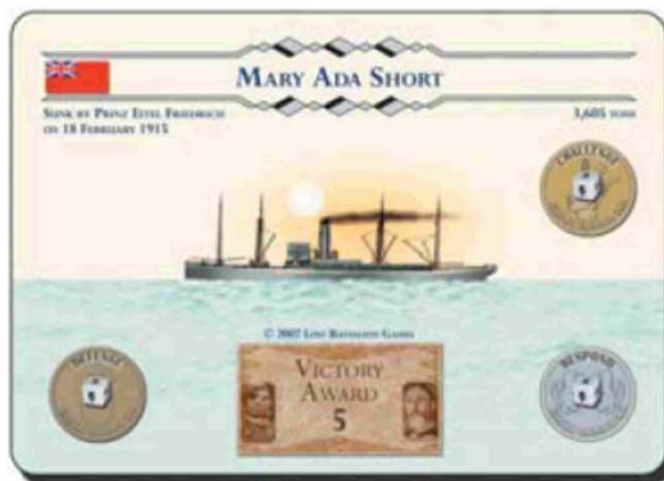
Automáticamente proporciona un santuario para un **único** Buque de Guerra o Corsario amigo. Coloca la Carta de Acción de la Isla Refugio sobre el barco deseado para mostrar que está en la Isla Refugio. Un barco debe quedarse al menos un Turno en una Isla Refugio, pero puede quedarse tantos Turnos como desee. El Turno en el que entra en la Isla Refugio y cada nuevo Turno en el que se quede allí, un barco puede intentar individualmente **tanto** al reabastecimiento **como** la reparación. Si acierta, quita el Marcador de Dañado y/o el Marcador de Suministros Limitados. Mientras está en una Isla Refugio, un barco no puede ser interceptado excepto por un Monitor. Un Corsario **no puede** ser interrogado. Un barco no es afectado por las Cartas de "Tiempo Inclemente" y "Cita Fallada". Un barco no puede intentar un "¡Interceptar!" o sembrar minas mientras está en una Isla Refugio ni en el Turno en el que sale de ella. Para salir de una Isla Refugio, simplemente quita la carta en cualquier momento durante un Turno amigo y descártala. Un Corsario queda automáticamente escondido de ser reconocido cuando entra allí.

3.3.18 Sembrar Minas (2)

Se siembran automáticamente por un Corsario equipado con minas. Las minas atacan a **todos** los Mercantes (no Barcos Presa) de un jugador contrario. Una Carta de Acción de "Dragaminas" puede ser jugada como respuesta.

3.3.19 Dragaminas [Carta de Reacción] (2)

Automáticamente quita las minas sembradas por un Corsario o Submarino **antes de que** ataquen a cualquier Mercante.



3.3.20 Monitor (1)

Intercepta un único Buque de Guerra o Corsario en una Isla Refugio. Se aplica un modificador de "+2" al resultado de ataque ya que se considera que el Buque de Guerra o Corsario es un objetivo inmóvil.

3.3.21 No Combatiente [Carta de Reacción] (3)

Se aplica un modificador de "-2" al resultado del ataque cuando un Mercante **intacto** es interceptado por un Buque de Guerra o Corsario. Un resultado de "Dañado" se ignora - no se coloca ningún Marcador de Dañado. Si se obtiene un resultado de "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 está marcado con Suministros Limitados - quita el Marcador de Suministros Limitados. Si el Mercante no es capturado, se aplica un modificador de "+2" al resultado del "Desafío" para conseguir el Salvoconducto.

3.3.22 QQQ [Carta de Reacción] (2)

Reconoce automáticamente a un Corsario **después de que** éste intercepte un Mercante.

3.3.23 Barco-Q³ [Carta de Reacción] (2)

Los Barcos-Q, el Q-7 Penhurst y el Q-19 Privet automáticamente atacan a un submarino que intenta lanzar un ataque de torpedos. El Barco-Q primero intenta atraer al submarino a un duelo de cañones en la superficie. Si acierta, tanto el Barco-Q como el submarino usan sus respectivos cañones para resolver los ataques simultáneos en cualquier orden. Los resultados no son aplicados hasta que ambos lados hayan resuelto cada ataque. Si el submarino es hundido, su carta se añade a la pila de Premios de Victoria del jugador del Barco-Q sumando el Premio de Victoria indicado en la carta; si es dañado o no recibe ningún daño, se descarta normalmente. Si el Barco-Q es hundido, se añade a la pila de Premios de Victoria del jugador submarino sumando el Premio de Victoria indicado en la carta; si es dañado o no recibe ningún daño, se descarta normalmente.

Si el Barco-Q fracasa en atraer al submarino en un duelo de cañones, el submarino ataca **primero** al Barco-Q con sus torpedos aplicando cualquier resultado. Si el Barco-Q no resulta hundido, entonces ataca al submarino con sus cargas de profundidad (DC) aplicando cualquier resultado de daño que pueda haber recibido. De nuevo, solo los resultados de "hundido" consiguen sumar Premios de Victoria.

El Mercante designado al principio para el ataque de torpedos es ignorado.

3.3.24 Razzle-Dazzle⁴ [Carta de Reacción] (1)

Puede cancelar un ataque de torpedos submarinos. Un resultado acertado cancela el ataque.

3.3.25 Retirar [Carta de Reacción] (1)

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, el Buque de Guerra o Corsario es retirado del juego y colocado boca arriba en la parte inferior del Mazo de Corsarios y Buques de Guerra. No se recibe ningún Premio de Victoria por un Buque de Guerra o Corsario retirado. El Mercante original hundido, todavía es colocado en la pila de Premios de Victoria del jugador que interceptó.

3.3.26 Avión de Reconocimiento (2)

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 ser jugadas durante el mismo Turno contra el mismo jugador o contra jugadores diferentes.

3.3.27 Nueva Bandera [Carta de Reacción] (5)

Automáticamente oculta a un Corsario o Barco Presa amigo de ser reconocido. La Carta de Acción de Nueva Bandera es un caso especial en el que se juega por el jugador **que**

³ **Q-Ship**= (*Barco-Trampa o Barco-Señuelo*). Embarcación camuflada como no combatiente que dispone de armamentos y otros equipos disimulados de combate, así como de medios adaptados para desenmascarar sus armas rápidamente. (N. del t.)

⁴ **Razzle Dazzle**, también conocido como **Dazzle Camouflage o Dazzle Painting**, era un diseño de pintura de camuflaje usado en los barcos, principalmente durante la I G.M. Consistía principalmente en un modelo complejo de formas geométricas en colores contrastados, interrumpiéndose y cruzándose el uno del otro. A primera vista parece una forma improbable de camuflaje, llamando la atención al barco más bien que ocultarlo. Sin embargo tenía un objetivo muy específico: el hacer difícil de estimar la velocidad y el rumbo del barco objetivo y el de desestabilizar el funcionamiento de los telémetros visuales usados para la artillería naval en esa época. (N. del t.)

tiene el Turno como reacción a algo que hizo que su barco fuera reconocido, por ejemplo, una Carta de Acción "QQQ". 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". La Carta de Acción "Nueva Bandera" es la única carta de reacción que también puede ser jugada durante el Turno de un jugador como una Carta de Acción comprometida para ocultar a un Corsario o Barco Presa del reconocimiento.

3.3.28 Cita Fallada (2)

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. Tira individualmente para cada barco. Si es acertado, coloca un Marcador de Suministros Limitados sobre el barco. Nota que 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.

3.3.29 Barrenar (2)

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.

3.3.30 Segunda Oportunidad (2)

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.

3.3.31 Poco Calado [Carta de Reacción] (2)

Un Buque de Guerra, Corsario, Barco Presa o Mercante escapa automáticamente a un "¡Interceptar!", antes de que sea resuelto. Sin embargo, el barco debe determinar si se escapa indemne o resulta dañado al cruzar el bajío. Si fracasa, el barco resulta dañado - coloca un Marcador de Dañado sobre el barco. Como una excepción a los efectos de múltiples resultados de daño, si un barco que ya está dañado con anterioridad fracasa (un modificador de "-2" es aplicado al resultado del "Desafío" si el barco objetivo está dañado), el barco se hunde en cambio - el jugador que trataba de interceptar originalmente, añade el barco a su pila de Premios de Victoria.

Esta carta no puede ser jugada durante una Acción Nocturna, si el barco está en una Isla Refugio, ni como respuesta a una Carta de Acción de Ataque Sorpresa o un ataque con torpedos o minas.

3.3.32 Rutas Marítimas (4)

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.

3.3.33 Poca Cosecha [Carta de Reacción] (2)

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.

3.3.34 Submarinos U-27 y U-41 (2)

Ataca a un solo Mercante (no a Barcos Presa - ver la Regla Opcional 6.9) con torpedos. Las Cartas de Acción de "Barco-Q" o "Razzle-Dazzle" pueden ser jugadas como respuesta.

3.3.35 Submarinos UC-16 y UC-29 (2)

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. Una Carta de Acción de "Barco-Q" o "Razzle-Dazzle" solo pueden ser jugadas como respuesta a un ataque de torpedos. Una Carta de Acción de "Dragaminas" solo puede ser jugada en respuesta al sembrar minas.



3.3.36 Ataque Sorpresa (3)

Las Fuerzas Británicas o un Buque de Guerra o Corsario aplican un modificador de "+2" al resultado del ataque de un "¡Interceptar!". Si está combinado con la Carta de Acción de "Buena Caza" o "Rutas Marítimas", el modificador de "+2" se aplica **a cada ataque** individual. Por cada "¡Interceptar!" solo puede utilizarse una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa".



3.3.37 Transferir el Mando (2)

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.

3.3.38 Trampa [Carta de Reacción] (2)

¡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 Acción de "Trampa" para el Mercante) para resolver el simultáneo interceptar en cualquier orden, aplicando los resultados solo después de que ambos bandos resuelven su "¡Interceptar!". Si uno u otro barco es hundido, es añadido a la pila de Premios de Victoria del jugador contrario. El Daño se registra normalmente. Si la original Carta de Acción de "¡Interceptar!" era una Acción Nocturna, el modificador de "-1" se aplica al resultado del ataque del ambos jugadores. Todas las demás Cartas de Acción comprometidas incluidas en este "¡Interceptar!" se tratan normalmente - una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" solo se aplica al "¡Interceptar!" del Buque de Guerra o Corsario. Si el barco que intercepta es un Corsario, es reconocido automáticamente.

3.3.39 La Radio Interceptada (2)

El jugador añade automáticamente *las dos* primeras cartas de la pila *de descarte* de las Cartas de Acción a su mano. Solo puede ser jugada una Carta de Acción de "Radio Interceptada" por Turno. Esta carta no puede ser jugada durante un Turno de Segunda Oportunidad.

4.0 REGLAS DE JUEGO POR EQUIPOS

Como una opción en un juego de cuatro jugadores, pueden hacerse dos equipos de dos jugadores cada uno. Los jugadores coordinan sus esfuerzos para alcanzar una victoria de grupo. Por regla general, los compañeros de equipo todavía juegan un juego individual y no pueden mirar las manos del otro, cambiar Cartas de Acción o hablar expresamente de sus Cartas de Acción. Sin embargo, pueden hacer declaraciones generales como "tengo una fuerte mano defensiva", pero estas comunicaciones no deberían de ningún modo obstaculizar el juego. Los jugadores deberían adherirse al espíritu de esta regla y no tratar de obtener cualquier ventaja injusta.

4.1 Los compañeros de equipo alternan su posición de asientos alrededor de la mesa.

4.2 Los compañeros de equipo nunca pueden hacer nada *deliberadamente* que pudiera hundir o dañar el barco de un compañero de equipo. Los Premios de Victoria nunca se reciben por el barco de un compañero de equipo.

4.3 Las acciones descritas como que tienen lugar contra un jugador contrario, deben jugarse contra un miembro del equipo contrario.

4.4 Las acciones descritas como que tienen lugar con un jugador o barco amigo, solo se aplican al jugador que recibe la acción. *Por ejemplo, un jugador no puede quitar el Marcador de Dañado de un compañero de equipo.*

4.5 Las Cartas de Reacción no pueden ser jugados por un jugador en respuesta a acciones efectuadas contra un compañero de equipo.

4.6 Un barco volviendo desde una Isla Refugio puede transferirse automáticamente a un compañero de equipo.



4.7 Si un jugador recibe **dos** nuevos Buques de Guerra o Corsarios como consecuencia de la Carta de Desglose, uno de los dos barcos puede ser añadido a la Fuerza del compañero de equipo. Un resultado de **un solo** barco solo se añade a la Fuerza del jugador amigo que hizo la acción.

4.8 Cada jugador tiene su propia pila de Premios de Victoria y los miembros del equipo suman sus Puntos de Ronda individuales para el total de su equipo. Así, para una Ronda, un equipo podría anotar (excluyendo empates) desde una puntuación alta de "7" ("4" + "3") hasta una baja de "3" ("2" + "1") Puntos de Ronda.

4.9 Al final de una Ronda, los compañeros de equipo pueden juntar y libremente cambiar sus Buques de Guerra o Corsarios restantes, decidiendo si algún barco es conservado para la siguiente Ronda.

4.10 al final del Juego, el equipo con el total de Puntos de Ronda combinados más alto, es declarado el ganador.

5.0 REGLAS EN SOLITARIO

Un solo jugador "vivo" *-live-player-* (LP), juega contra un jugador "fantasma" *-phantom-player-* (PP) al usar estas Reglas en Solitario. Los jugadores deberían familiarizarse con todas las reglas del "jugador vivo" (LP) antes de emprender un Juego en Solitario. Puesto que en un juego en solitario el jugador vivo usa esas reglas con solamente algunas excepciones (notar debajo), es importante entenderlas completamente. Además, repasa las Cartas de Acción cuidadosamente, ya que las Cartas de Acción de Solitario solo proporcionan descripciones abreviadas de varias acciones.

Recuerda, como con cualquier juego en solitario, el jugador vivo debe tirar los dados para ambos bandos y de vez en cuando debe tomar decisiones lógicas, por ejemplo, la selección del objetivo que vaya mejor para los intereses del jugador fantasma - solo las elecciones sólidas mejorarán la experiencia de juego.

5.1 Plan Operacional en Solitario

Organiza el Mazo de Solitario con los otros tres mazos. Quita las dos Cartas de Inteligencia y las dos de Radio Interceptada del Mazo de Cartas de Acción ya que esas cartas no se utilizan en el Juego en Solitario. Baraja los cuatro mazos.

5.1.1 Quita al azar sin mirarlas 52 Cartas de Acción - quedando un mazo de juego de 40 Cartas.

5.1.2 Reparte a cada bando tres Buques de Guerra y/o Corsarios, tres Mercantes y seis Cartas de Acción. Guarda la mano del jugador fantasma oculta y déjala a un lado ya que esas cartas no se usarán para determinar las acciones del jugador fantasma para el Turno - eso es lo que las Cartas de Acción de Solitario hacen.

5.1.3 Para la primera Ronda, usa cualquier método deseado para determinar quien juega primero.

5.1.4 Al final de cada Ronda, cuenta los Premios de Victoria y asigna los Puntos de Ronda. El jugador decide qué barcos de **ambos** bandos, si acaso alguno, se queda para las siguientes Rondas.

The Kaiser's Pirates™

5.1.5 Para las siguientes Rondas, baraja el Mazo de Cartas de Acción y el Mazo de Cartas de Solitario. Reparte el número apropiado de Cartas de Acción.



5.2 Solitario - Jugando la Partida como el Jugador Vivo (LP)

Esta sección perfila los cambios en las reglas para el jugador vivo. El LP sigue las reglas normales con las siguientes excepciones:

5.2.1 Todos los descartes de las Cartas de Acción se hacen **boca abajo**. La pila de descarte de las Cartas de Acción permanece oculta de la vista durante todo el tiempo.

5.2.2 Cuando se juega una Carta de Avión de Reconocimiento, se roban al azar dos cartas **de la mano** del PP. Esto es para lo único que sirve la mano del PP durante una Ronda.

5.2.3 Siempre que el LP intercepte un barco del PP, roba una sola Carta de Acción de Solitario para cada interceptar. Roba una sola Carta de Acción de Solitario para cada ataque de torpedos y una sola carta para cada vez que se siembren minas - no para cada Mercante atacado por minas. Tira un dado rojo y mira en la sección de Acciones Defensivas de la carta. Hay dos resultados posibles - uno si sale un "1" o un "3" en el dado y el otro si sale un "2" o un "4" en el dado. Aplica la reacción indicada si empareja la acción del LP. Si el resultado es "Ninguna Respuesta" o la reacción indicada no empareja la acción del LP, por ejemplo, Dragaminas contra un "¡Interceptar!", no se aplica ninguna reacción.

5.3 Solitario - Jugando la Partida como el Jugador Fantasma (PP)

Esta sección perfila las reglas para el jugador fantasma.

5.3.1 El Mazo de Acción de Solitario se baraja si todas las cartas han sido jugadas o al final **de cada** Turno del PP.

5.3.2 Igual que el LP, el PP roba una Carta de Acción al final de cada turno. Sin examinarla, se coloca boca abajo en la pila de descarte; no se añade a la mano del PP.

5.3.3 Ya que el PP usa las Cartas de Acción de Solitario para determinar que acciones llevará a cabo, un Turno de un PP puede implicar el uso de una o varias Cartas de Acción de Solitario. Las siguientes reglas son usadas para cada carta.

5.3.3.1 Roba una sola carta y tira un dado rojo. Mira en la sección de Acciones de la carta. Si sale un "1", el Turno del PP ha terminado.

5.3.3.2 Si el resultado es un "2" y la acción indicada no puede ser completada, por ejemplo, si dice que un Buque de Guerra "¡Intercepta!" y el PP no tiene ningún Buque de Guerra, o todos los Buques de Guerra del PP ya han llevado a cabo un "¡Interceptar!", o dice que se haga un "¡Interceptar!" y todos los Mercantes del LP ya han sido interceptados, la acción se ignora. El Turno del PP acaba.

5.3.3.3 Si el resultado es un "2" y la acción indicada puede ser completada, roba una Carta de Acción de Solitario adicional. Mira en la sección de Acciones Especiales de la carta. Si está en blanco, no hay ninguna acción especial incluida con el "¡Interceptar!". Si está anotada una Acción Especial, sigue robando cartas adicionales hasta encontrar una sección en blanco, una acción duplicada o una acción ilegal, por ejemplo, "Rutas Marítimas" con un Corsario "¡Interceptando!" o "Nueva Bandera". Todas las Acciones Especiales legales son aplicadas al "¡Interceptar!" incluyendo el primer acontecimiento duplicado. Selecciona un objetivo u objetivos que mejor favorezca(n) a los intereses del PP o elegido(s) al azar. Una vez que el "¡Interceptar!" se ha completado, el Turno del PP continúa robando otra sola carta y tirando un dado rojo.

5.3.3.4 Siempre que el resultado sea un "3" o un "4" y la acción tiene también anotado "(ET)", el Turno del PP acaba una vez que la acción indicada ha sido completada. Si la acción no puede ser completada, por ejemplo, si pide "Transferir el Mando" y todos los barcos del LP son Corsarios no reconocidos, la acción se ignora y acaba el Turno del PP.

5.3.3.5 Si el resultado es un "3" o un "4" y la acción no incluye un "(ET)" la acción es completada y el Turno del PP sigue robando una sola carta y tirando un dado rojo. Si la acción no puede ser completada, la acción se ignora y el Turno del PP sigue robando otra sola carta y tirando un dado rojo.

5.3.3.6 Si la acción del PP es el "Engaño" o "Banco de Niebla", no coloques la Carta de Acción de Solitario sobre el LP; solamente recuérdala para la próxima acción. A diferencia de las Cartas de Acción, las Cartas de Acción de Solitario no son quitadas del Mazo.

5.3.3.7 Si la acción del PP es una Isla Refugio, selecciona un barco dañado o con el Suministro Limitado o un Corsario reconocido primero, o bien buscando la mejor opción o seleccionándola al azar. No coloques la Carta de Acción de Solitario sobre el barco; solamente desliza ligeramente el barco de la línea. Los barcos permanecen en una Isla Refugio hasta que sea quitado cualquier marcador de daño o Suministros Limitados. En caso contrario, vuelven en el siguiente Turno.

5.3.3.8 Si la acción del PP es un Avión de Reconocimiento, se roban dos cartas al azar de la mano del LP y se colocan boca abajo en la pila de descarte; no se añaden a la mano del PP.

5.3.3.9 Si una Carta de Engaño fuera jugada sobre el PP, para el nuevo Turno del PP roba una sola Carta de Acción de Solitario y tira un dado rojo. Si sale un "1" o un "3", la acción anotada en el "3" es completada si es posible; si sale un "2" o un "4", la acción indicada en el "4" es completada si es posible. Acaba el Turno del PP.

5.3.3.10 Si una Carta de Avión de Reconocimiento fuera jugada sobre el PP, para el nuevo Turno del PP roba una sola Carta de Acción de Solitario y tira un dado rojo. Sigue los pasos en **5.3.3.9** y de ser posible, realiza la acción indicada. Acaba el Turno del PP.

5.3.3.11 Cuando la acción del PP es la de "Interrogar" también indicará "Bajo VA" - el Corsario o Barco Presa no reconocido con el Premio de Victoria más bajo, si está disponible alguno, "Alto VA" - el Corsario o Barco Presa no reconocido con el Premio

de Victoria más alto, si está disponible alguno, o "Al azar" - cualquier Corsario o Barco Presa no reconocido. Si el LP no tiene ningún Corsario o Barco Presa o todos los Corsarios o Barcos Presa del LP ya están reconocidos, la acción se ignora y el Turno del PP sigue robando otra sola carta y tirando un dado rojo.

5.3.3.12 Al final del Turno del PP si uno o varios de sus Corsarios o Barcos Presa son reconocidos, roba una **sola** Carta de Acción de Solitario. Si la carta tiene la Acción Especial "Nueva Bandera", selecciona la mejor opción o selecciona al azar el barco para ocultarse del reconocimiento.

5.4 Solitario - Turnos de Ejemplo

Sería recomendable que se tuvieran a mano las cartas indicadas a continuación mientras se leen estas reglas de ejemplos de turnos que representan estar en la mitad de una partida en solitario de Michael.

5.4.1 Es el principio del Turno del PP, la Carta superior del Mazo de Acción de Solitario se roba y se gira boca arriba y se lanza un dado rojo y se mira las Acciones Ofensivas disponibles. En esta carta, las cuatro Acciones Ofensivas posibles son: (1) Ninguna Acción, (2) Intercepta Mercantes con un Buque de Guerra, (3) Rompedor de Bloqueo y (4) Control de Daño. Sale un "2" en el dado, entonces el PP puede "¡Interceptar!" al menos a uno de los Mercantes de Michael ya que el PP tiene el Buque de Guerra Leipzig como parte de su Fuerza.

Una nueva Carta de Acción de Solitario se roba y gira boca arriba para ver la sección de Acciones Especiales de la carta; ésta dice: "Ataque Sorpresa". Puesto que la sección de Acciones Especiales de la carta que se acaba de robar no está en blanco, otra nueva Carta de Acción de Solitario se roba y gira boca arriba para mirar de nuevo en la sección de Acciones Especiales de la Carta; ésta dice: "Pelotón de Abordaje". Ya que la sección de Acciones Especiales de la segunda carta robada no estaba en blanco, una tercera Carta de Acción de Solitario se roba y gira boca arriba para mirar otra vez en la sección de Acciones Especiales de la carta; está en blanco, por lo tanto, no se roban más cartas adicionales en este punto.

Michael decide dejar que suerte determine cual de sus Mercantes será interceptado, entonces tira un solo dado blanco y asigna "1 y 2" al primer barco, "3 y 4" al segundo barco y "5 y 6" al tercer barco. Ya que Michael saca un "4", su segundo Mercante, el Lundy Island, es seleccionado como el objetivo.

Como consecuencia de las cartas robadas, el Leipzig "¡Interceptará!" al Lundy Island con un "Ataque Sorpresa" y un "Pelotón de Abordaje". La única Carta de Acción de Reacción que Michael tiene en su mano es una Carta de "Ruptura de Contacto" - La Acción Especial de "Ataque Sorpresa" del PP hace que su carta de reacción quede excluida del juego.

Michael selecciona los dados azul, verde y rojo indicados en la Moneda de Ataque del Leipzig. También selecciona un solo dado blanco indicado en la Moneda de defensa del Lundy Island.

Michael tira ambos lotes de dados. El PP saca un azul "5", un verde "7" y un rojo "2"; el "7" es modificado a un "9" debido a la Acción Especial de "Ataque Sorpresa" que es parte del "¡Interceptar!". Michael saca un "4" para el Lundy Island. Ya que el resultado modificado del PP de "9" es al menos el doble que el resultado del Lundy Island de "4", el Lundy Island es capturado debido a la Acción especial de "Pelotón de Abordaje" y es añadido a la Fuerza del PP como un Barco Presa.

The Kaiser's Pirates™

Puesto que El Turno del PP no se terminó con la captura del Lundy Island, se roba y se gira boca arriba la siguiente Carta de Acción de Solitario y se tira un dado rojo para mirar en las Acciones Ofensivas disponibles. En esta carta, las cuatro Acciones Ofensivas posibles son: (1) Ninguna Acción, (2) Intercepta Mercante con Corsario, (3) Ataque de Torpedos Submarinos y (4) Interrogar - "Al azar". El resultado del dado es un "3", entonces el PP puede atacar uno de los dos Mercantes restantes de Michael con un ataque de Torpedos Submarinos. No se roba una Carta de Acción de Solitario adicional en este punto, ya que las acciones especiales solo son comprobadas cuando los Buques de Guerra o Corsarios efectúan un "¡Interceptar!".

Ya que Michael no tiene una Carta de Acción de "Barco-Q" o "Razzle-Dazzle" en su mano, no hay nada que él pueda hacer para el ataque de torpedos. De nuevo, Michael decide dejar que la suerte decida cual de sus Mercantes será interceptado, entonces tira un solo dado blanco y asigna "1, 2 y 3" al primer barco y "4, 5 y 6" al segundo barco. Puesto que Michael saca un "4", su segundo Mercante, el Appam, es seleccionado como el objetivo.

Michael selecciona los dados azul, blanco y rojo indicados en la Moneda de Ataque del Ataque con Torpedos Submarinos. También selecciona un solo dado verde indicado en la Moneda de Defensa del Appam.

Michael tira ambos lotes de dados. El PP saca un azul "3", un blanco "2" y un rojo "4" y saca un "3" para el Appam. En vista de que el resultado del PP de "4" es mayor que el resultado del Appam de "3", el Appam resulta dañado y es marcado con un Marcador de Dañado.

Puesto que el Turno del PP no se terminó con el ataque de torpedos sobre el Appam, se roba y gira boca arriba la siguiente Carta de Acción de Solitario y se tira un dado rojo mirando en las Acciones Ofensivas disponibles. En esta carta, las cuatro Acciones Ofensivas posibles son: (1) Ninguna Acción, (2) Intercepta Mercante con Corsario, (3) Avión de Reconocimiento (ET) y (4) Desglose. Se saca un "3", entonces Michael al azar debe seleccionar dos Cartas de Acción de su mano. Son colocadas boca abajo en la pila de descarte.

Ya que la última acción ofensiva del PP incluyó una nota (ET), El Turno del PP acaba. Michael roba una nueva Carta de Acción y la coloca boca abajo en la pila de descarte. Michael también roba una nueva Carta de Mercante para sustituir sus pérdidas. Como paso final, Michael devuelve las cartas usadas al mazo y baraja el Mazo de Cartas de Acción de Solitario.

5.4.2: Michael ahora debe tratar de sacar el mejor provecho de una mala situación, puesto que ha perdido dos de sus Cartas de Acción y el Lundy Island, capturado como un Barco Presa. Aunque sus opciones ahora sean más limitadas con la pérdida de las dos Cartas de Acción, decide llevar a cabo su propio "¡Interceptar!" con el Corsario Leopard y también intentará "recluir" al Leipzig. Ya que Michael no tiene ningún Corsario capaz de sembrar minas, decide usar una Carta de Acción de "Sembrar Minas" para el "¡Interceptar!" colocándola boca abajo sobre el Leopard con la mitad de la carta de "¡Interceptar!" (sección horizontal) colocada para su lectura. Además, Michael coloca una Carta de Acción de "Recluido" boca abajo delante de su Fuerza con la mitad de la carta de no-Interceptar (sección vertical) colocada para su lectura. Nota que todavía es una buena idea colocar las cartas comprometidas boca abajo para seguir el rastro de las acciones que han sido tomadas.

Michael decide resolver primero el "¡Interceptar!" del Leopard, girando boca arriba por la parte de la sección de "¡Interceptar!" de la Carta de Acción de "Sembrar Minas". Selecciona el Mercante Kaipara de la Fuerza del PP como el barco objetivo. Se roba y se gira boca arriba la Carta de Acción superior del Mazo de las Cartas de Acción de Solitario

The Kaiser's Pirates™

y se tira un dado rojo mirando en las Acciones Defensivas disponibles. En esta carta, las dos Acciones posibles Defensivas son: (1/3) Ninguna Respuesta y (2/4) QQQ. Se saca un "2", entonces el Leopard será reconocido al final de su "¡Interceptar!".

Michael selecciona los dados azul, verde y blanco indicados en la Moneda de Ataque del Leopard. También selecciona un solo dado verde mostrado en la Moneda de Defensa del Kaipara.

Michael tira ambos lotes de dados. El Leopard saca un azul "6", un verde "1" y un rojo "3"; y saca un "4" para el Kaipara. Puesto que el resultado del Leopard de "6" es mayor que el resultado del Kaipara de "4", el Kaipara resulta dañado y se marca con un Marcador de Dañado. Debido a la Acción "QQQ" Defensiva del PP, el Leopard se gira 90° para indicar que ahora está reconocido.

Michael ahora gira boca arriba la Carta de Acción de "Recluido" para intentar quitar al Leipzig de la Fuerza del PP. Michael selecciona los dados azul y verde mostrados en la Moneda de "Desafío". También selecciona un solo dado azul mostrado en la Moneda de "Respuesta".

Michael tira ambos lotes de dados. Sacó un azul "8" y un Verde "4" para el "Desafío" y sacó un "5" para la "Respuesta". Ya que el resultado ha sido acertado, el Leipzig es quitado del juego y colocado boca arriba en la parte inferior del Mazo de Corsarios y Buques de Guerra.

Michael descarta las dos Cartas de Acción que él jugó boca abajo en la pila de descarte y luego roba una nueva Carta de Acción para terminar su Turno.

Es ahora el Turno del PP otra vez.

6.0 REGLAS OPCIONALES

Las Reglas Opcionales añaden algunas nuevas perspectivas al juego, pero también lógicamente, aumentan la complejidad y el tiempo de juego. Los jugadores deberían sentirse cómodos con las reglas de juego normales antes de agregar cualquiera de estas opciones. Las Reglas Opcionales solo deberían ser añadidas con el consentimiento de todos los jugadores. Muchas de las reglas opcionales son también aplicables con los juegos en solitario.

6.1 Pila de Carbón

Todos los Buques de Guerra y algunos Corsarios tienen una alta demanda de carbón (combustible) y son más susceptibles de disminuir y de perder sus capacidades de recuperarse de una situación de Suministros Limitados.

6.1.1 Cuando una Carta de Acción de "Cita Fallada" es jugada, se aplica un modificador de "+2" al resultado del "Desafío".

6.1.2 Cuando una Carta de Acción de "Rompedor de Bloqueo" es jugada, se aplica un modificador de "-1" al resultado del "Desafío".

6.1.3 Cuando se está en una Isla Refugio, se aplica un modificador de "-1" al resultado del "Desafío" al determinar el reabastecimiento.



6.2 Velas

Puesto que principalmente era un velero, el Corsario *Seeadler* es menos susceptible de ser afectado por una situación de Suministros Limitados, sin embargo su velocidad lenta puede obstaculizar su capacidad de escapar o su capacidad de "¡Interceptar!" a Mercantes rápidos.

6.2.1 Cuando una Carta de Acción de "Cita Fallada" es jugada, se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío".

6.2.2 Cuando una Carta de Acción de "Rompedor de Bloqueo" es jugada, se aplica un modificador de "+1" al resultado del "Desafío".

6.2.3 Cuando se está en una Isla Refugio, se aplica un modificador de "+1" al resultado del "Desafío" al determinar el reabastecimiento.

6.2.4 Si una Carta de Acción de "Ruptura de Contacto" es jugada por el *Seeadler* cuando es interceptado, se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío" al determinar si la Ruptura de Contacto es acertada.

6.2.5 Si una Carta de Acción de "Ruptura de Contacto" es jugada por un Mercante cuando es interceptado por el *Seeadler*, se aplica un modificador de "+2" al resultado del "Desafío" al determinar si la Ruptura de Contacto es acertada.

6.2.6 Si una Carta de Acción de "Barco Rápido" es jugada por un Mercante cuando es interceptado por el *Seeadler*, se aplica un modificador adicional de "-2", para un total de "-4", al resultado del ataque.

6.3 Wölfchen (Lobezno)

Una rareza para la I GM, el Corsario Wolf llevaba un pequeño avión de reconocimiento (Wölfchen = Lobezno) que se usaba para explorar por adelantado los objetivos principales y también para vigilar de estar libres de potenciales amenazas.

6.3.1 Cuando una Carta de Acción de "Ataque Sorpresa" es jugada en combinación con un "¡Interceptar!" del Wolf, se aplica un modificador adicional de "+2" para un total de "+4", al resultado del ataque.

6.3.2 Una Carta de Acción de "Poca Cosecha" no puede ser jugada como respuesta a un "¡Interceptar!" anunciado por el Wolf.

6.3.3 Cuando una Carta de "Ruptura de Contacto" es jugada por el Wolf cuando es interceptado, se aplica un modificador de "+2" al resultado del "Desafío" al determinar si la Ruptura de Contacto ha sido acertada.

6.4 Torneo Equilibrado

Esta opción equilibra los Buques de Guerra, Corsarios y Mercantes que cada jugador recibe durante solamente la **primera** Ronda de un Juego; Las Rondas dos y tres se juegan normalmente.

6.4.1 A cada jugador se le reparte o selecciona uno de los siguientes cuatro Buques de Guerra: Dresde, Emden, Königsberg o Nürnberg.

6.4.2 Quita del Mazo de Buques de Guerra y Corsarios los Buques de Guerra Leipzig y Karlsruhe y los Corsarios Geier, Iltis, Meteor y *Seeadler* (más cualquiera de los cuatro susodichos Buques de Guerra si hay menos de cuatro jugadores) y baraja y reparte a

The Kaiser's Pirates™

cada jugador sus restantes dos Corsarios del mazo ahora limitado de diez cartas. Después de que todos los jugadores tienen sus iniciales tres Buques de Guerra y Corsarios, devuelve todos los barcos quitados al mazo y vuelve a barajarlo.

6.4.3 A excepción del William P. Frye, a cada jugador se le reparte o selecciona un Mercante de cada de "5", "7" y "9" Premios de Victoria. Después de que todos los jugadores tienen sus iniciales tres Mercantes, devuelve la Carta del William P. Frye al mazo; vuelve a barajarlo y comienza el juego.

6.5 Más allá de 1914

Esta opción emplea solo los barcos que estaban históricamente disponibles al principio de 1915. Esto da un mayor énfasis sobre los Corsarios, cambiando la proporción inicial de Corsarios disponibles a Buques de Guerra de 14:6 a 10:2.

6.5.1 Quita y pon aparte del Mazo de Buques de Guerra y Corsarios el Emden, Leipzig, Karlsruhe, Nürnberg, Berlín, Cap Trafalgar, Kaiser Wilhelm der Grosse y el Cormoran. Estos no se usarán en el juego.

6.5.2 Esta opción limita el número de Buques de Guerra y Corsarios adicionales disponibles durante cada Ronda por las Cartas de Desglose. De hecho, en un juego para cuatro jugadores, todos los Buques de Guerra y Corsarios disponibles están en el juego al principio de cada Ronda. Cuando todos los barcos están en el juego para una Ronda, las Cartas de Desglose no tienen ningún efecto. No barajes el mazo durante una Ronda si los únicos barcos disponibles son los que fueron quitados del juego debido al Tiempo Inclemente, por quedar Recluido, por ser Retirado o por ser hundido.

6.5.3 En un juego de cuatro jugadores, los jugadores mutuamente pueden acordar quitar del juego y dejar de lado las tres Cartas de Desglose ya que su único objetivo es el de usarlas como cartas para "¡Interceptar!".

6.5.4 Para aquellos jugadores que se esfuerzan por la completa exactitud histórica, quita también los 19 Mercantes siguientes: Anne de Bretagne, Banksfi eld, Bowes Castle, City of Winchester, Diplomat, Elsinor, Hyades, Indrani, Kaipara, King Lud, La Correntina, Lovat, Manchester Commerce, Maria, Pontoporos, Rio Iguassu, Ryazan, Troilus y Vandyck.

6.6 Corsarios Rápidos

Los cinco Corsarios Berlín, Cap Trafalgar, Kaiser Wilhelm der Grosse, Kronprinz Wilhelm, y Prinz Eitel Friedrich, están todos clasificados como Corsarios Rápidos.

6.6.1 Si un Mercante interceptado juega una Carta de Acción de "Barco Rápido", estos Corsarios pueden "¡Interceptar!" al Mercante normalmente aplicando el modificador de "-2" al resultado del Ataque o puede decidir ir "a toda máquina" y perseguir al Mercante y luego "¡Interceptarlo!" ignorando el modificador de "-2".

6.6.1.1 Si decide perseguir "a toda máquina" al Mercante, al terminar el "¡Interceptar!", el Corsario entonces debe tirar para el Suministro Limitado con un 10/4 contra un 10. Si resulta acertado, coloca un Marcador de Suministros Limitados sobre el barco.

6.6.1.2 Si el Corsario ya estuviera con el Suministro Limitado antes del "¡Interceptar!", entonces no puede perseguir "a toda máquina" al Mercante.

6.6.2 Además, estos cinco Corsarios rápidos necesitan un calado del 30% al 50% más de agua que otros barcos representados en el juego. Por lo tanto, cuando uno de estos barcos intenta un "Poco Calado", se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío" para determinar el daño al cruzar el bajío. Esto es adicional a cualquier modificador de daño existente.

6.7 Retención de Buques de Guerra y Corsarios

Los jugadores normalmente pueden conservar solamente un Buque de Guerra o Corsario de Ronda a Ronda. Con esta opción, los jugadores pueden conservar hasta **tres** Buques de Guerra y/o Corsarios.

6.7.1 Si se conservan dos barcos de la Ronda anterior, el jugador recibe solo **cuatro** Cartas de Acción al principio de la siguiente Ronda.

6.7.2 Si se conservan tres barcos de la Ronda anterior, el jugador recibe solo **tres** Cartas de Acción al principio de la siguiente Ronda.

6.8 Daño Adicional

Normalmente suele ignorarse adicionales "¡Interceptar!" y otros resultados de daño como resultados de un ataque. Con esta opción, cualquier resultado de daño adicional es aplicado.

6.8.1 Si un barco dañado recibe resultados de daño adicionales, el barco se marca con un Marcador de Dañado por cada daño recibido.

6.8.2 Por **cada** Marcador de Dañado, se aplica un modificador de "-2" para el resultado de la tirada de **ataque**, para el resultado de la tirada de **defensa** y para cada situación de determinar la Ruptura de Contacto (modificador de "-2" por cada Marcador), para ser Recluido (modificador de "+2" por cada Marcador) o Poco Calado (modificador de "- 2" por cada Marcador).

6.8.3 Una Carta de Acción de "Control de Daño" o cada reparación acertada mientras está en una Isla Refugio, quita solamente un **solo** Marcador de Dañado. Un barco puede quedarse en una Isla Refugio durante el tiempo necesario para quitar uno o varios Marcadores de Dañado, tirando en cada Turno para quitar un solo marcador de dañado a la vez.



6.9 Ataques de Torpedos contra Barcos Presa

Con esta opción, un submarino es capaz de "por error" lanzar un ataque de torpedos contra un Barco Presa no reconocido contrario.

6.9.1 El jugador anuncia el ataque de torpedos submarinos normalmente, pero en este caso declara que el objetivo es un Barco Presa **no reconocido** de un adversario. El ataque no es automático ya que es esencialmente un ataque alemán contra un barco alemán. El jugador atacante debe tirar un 10/8 contra un 10 para iniciar el ataque satisfactoriamente. Si resulta fracasado, la Carta de Acción del Submarino se descarta normalmente; el jugador no puede en cambio anunciar un ataque contra un Mercante.

6.9.2 El jugador que controla el Barco Presa no puede jugar una Carta de "Barco-Q" en respuesta, pero puede jugar una Carta de "Razzle-Dazzle".

6.10 Persecución con Poco Calado

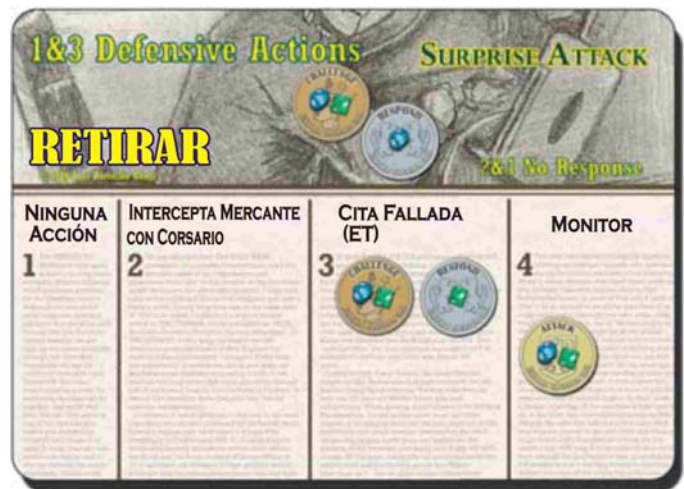
Con esta opción, cuando se juega una Carta de "Poco Calado", un Buque de Guerra o Corsario pueden perseguir al Mercante a través del bajío y seguir con el "¡Interceptar!". Las genéricas Fuerzas Británicas nunca pueden perseguir.

6.10.1 El jugador que intercepta debe anunciar la persecución *antes* de que el jugador defensor determine si el Mercante resultó dañado al cruzar el bajío.

6.10.2 Los dos jugadores determinan simultáneamente si uno u otro barco ha fracasado en su intento de cruzar el bajío. Cualquier daño recibido como consecuencia del cruce del bajío entonces se aplica al determinar el resultado del "¡Interceptar!". Nota que ambos barcos pudieran ser dañados o hundidos como consecuencia del cruce del bajío.

6.10.3 Si un barco que ya está dañado fracasa (se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío"), el barco resulta hundido en cambio *antes* de la resolución del "¡Interceptar!" - el jugador contrario añade el barco a su pila de Premios de Victoria.

6.10.4 Como transatlánticos de pasajeros reconvertidos, los cinco Corsarios rápidos necesitan un calado del 30% al 50% más de agua que otros barcos representados en el juego. Por lo tanto, cuando uno de estos barcos intenta una "Persecución con Poco Calado", se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío" al determinar el daño por cruzar el bajío. Esto es además de cualquier otro modificador que pudiera haber por estar dañado.



6.11 Mercantes Veleros

Debido a su singular silueta y velocidad limitada, siempre que uno de los 12 Mercantes Veleros (Anne de Bretagne, Buenos Ayres, Charles Gounod, Dee, Dupleix, Invercoe, Isabel Browne, John H. Kirby, Maréchal Davout, Staut, Størebør, o el William P. Frye) es interceptado o atacado, se aplican las condiciones siguientes.

6.11.1 Las Cartas de Acción de Reacción "AMC", "Barco-Q" o "Barco Rápido", no pueden ser jugadas.

6.11.2 Si una Carta de Acción de "Ruptura de Contacto" es jugada por un Mercante Velero cuando es interceptado, se aplica un modificador de "-2" al resultado del "Desafío" al determinar si la Ruptura de Contacto ha sido acertada.

6.12 Reabastecimiento de Barcos Presa

Los comandantes alemanes a menudo conservaban los Barcos Presa como parte de su Fuerza para servir como fuentes de suministros, sobre todo el carbón. Una vez que las provisiones de un Barco Presa quedaban agotadas, normalmente era hundido.

6.12.1 En cualquier momento durante un Turno amigo, si un jugador tiene un Barco Presa como parte de su Fuerza y también tiene un Buque de Guerra o Corsario marcado con el Suministro Limitado, incluyendo un barco en una Isla Refugio, un **único** Buque de Guerra o Mercante es reabastecido automáticamente desde el Barco Presa; quita el Marcador de Suministros Limitados. Si el jugador tiene más de un Barco Presa, múltiples Buques de Guerra y/o Corsarios pueden ser reabastecidos sobre la base de uno por uno.

6.12.2 Después del reabastecimiento del Buque de Guerra o Corsario, el jugador debe determinar si las provisiones del Barco Presa se han agotado con un 10/8 contra un 10. Si es acertado, el Barco Presa es hundido inmediatamente y quitado de la Fuerza del jugador. Sin embargo, en este caso, se añade a la pila de Premios de Victoria del jugador, pero se suma su Premio de Victoria **impreso en la carta** (no en **dos veces** el Premio de Victoria impreso).

6.12.3 El uso de esta opción sustituye la regla de reabastecimiento asociada con las Cartas de Acción de "Pelotón de Abordaje" y "No Combatiente". Si el barco que intercepta es reabastecido por el Barco Presa cuando es capturado (no es obligatorio), el jugador debe seguir el método perfilado en **6.12.2** anterior para determinar si las provisiones del Barco Presa se han agotado.

NOTAS

Barcos Británicos Mercantes: Todos los barcos Mercantes de bandera británica, por ejemplo, el Clan Mactavish, están representados con la "Enseña Roja"⁵ como su bandera nacional. Algunas fuentes indican que algunos de estos barcos en realidad pueden haber ondeado la "Enseña Azul"⁶ en sus astas. Puesto que todas las autorizaciones de Insignias Azules fueron oficialmente canceladas el 21 de agosto de 1914, y no presentadas de nuevo hasta el 19 de mayo de 1919, existe información contradictoria en cuanto a las configuraciones exactas. Por lo tanto, las Enseñas Rojas han sido usadas por defecto en este juego.

Dibujos de los Barcos: Cuando se crearon los dibujos de los Barcos para las cartas, se hicieron todos los intentos para investigar, localizar y utilizar una imagen real. Sin embargo, en algunos casos, simplemente, esto no fue posible, ya que no estaba disponible una imagen real o dibujo. Para esos barcos, fue adaptado un dibujo basado en la mejor información que se disponía.

⁵ La "Enseña Roja" o "el Trapo Rojo" es la Bandera de la Marina Mercante Británica. Es una bandera cuyo origen se remonta a principios de los años 1600 como la bandera ondeada por la Marina Real. No se conoce la fecha exacta de su primera aparición, pero recibos que aún se conservan indican que la Marina pagaba para tener tales banderas cosidas durante el año 1620. Actualmente es usada como la bandera civil del Reino Unido. (N. del t.)

⁶ La Enseña Azul es una de varias banderas británicas, usadas por ciertas organizaciones o territorios asociados con el Reino Unido. La bandera tuvo su origen en los años 1600 con la cruz de San Jorge en la esquina, y con un fondo azul. De la Enseña Azul evolucionó la "Unión Jack", como se conoce a la Bandera del Reino Unido que es una combinación de las cruces de los santos patronos de Inglaterra, Escocia, y de Irlanda del Norte, tres de las cuatro regiones que, con Gales, forman el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte.

La cruz roja sobre fondo blanco del centro, es la de San Jorge de Inglaterra. El aspa blanca sobre fondo azul es la cruz de San Andrés de Escocia. Y el aspa roja sobre fondo blanco es la cruz de San Patricio de Irlanda.

La versión final de la Bandera de la Unión apareció en 1801, al producirse la unión de Gran Bretaña con Irlanda, a raíz de lo cual se incluyó la cruz de San Patricio porque con anterioridad ya se habían combinado las cruces de los patronos de Inglaterra y Escocia. La cruz permanece en la bandera aunque en la actualidad únicamente Irlanda del Norte forma parte del Reino Unido. (N. del t.)

CRÉDITOS

Investigación, Diseño y Desarrollo: James M. Day

Productor: S. Craig Taylor, junior.

Reglas: James M. Day

Editor: Michael Craighead

Dirección Artística y Gráficos: Becky Siebe

Ilustraciones de las Cartas: Ward Morgan

Diseño de las Cartas: Jeff Billings, Becky Siebe

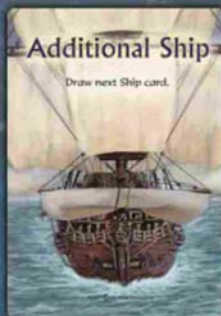
Arte de la Caja: Jeff Billings

Probadores del Juego: Jeff Billings, Michael Craighead, Bruce Kohn, Craig Taylor y Jay Wissmann

Traducción al español: Felipe Santamaría

ENEMY in SIGHT™

AGE OF SAIL ACTION CARD GAME



Beat to quarters! Clear for action! Trim to battle sails! Run out the big guns! Arrgggh, Matey! There's an ENEMY IN SIGHT, broadsides to be fired, prizes to be taken and fun to be had in this exciting card game of chance and skill depicting the age of fighting sail. John Paul Jones and Lord Nelson sail the seas again on your gaming table in this easy-to-learn recreation of 18th and 19th Century naval combat suitable for the entire family. HMS Victory, USS Constitution ("Old Ironsides"), USS Constellation – they made naval history and they're all here from the mighty ships of the line to the fast and nimble frigates. Break the line, rake the enemy's

bow or stern, set the enemy afire, pull alongside and board through the smoke to take home a "prize". Blockades, fire ships, running aground and the weather gauge all play a role in a constantly-evolving naval battle reminiscent of Horatio Hornblower and Lucky Jack Aubrey at their audacious best. So board your "ragwagon" and join the fleet. This game is recommended for 1 - 8 players and ages 10 and up. Playing time is 2 - 3 hours.

Components:

One 64-Card Ship Deck: Historic British, French, Spanish and American ships.

The Action Deck: 128 cards for attacking and defending the big ships.

A Bag of two dice and 63 die cut markers

The Complete Rules of Play: Comprehensive, all in color and profusely illustrated.

Number of Players: Two to eight..

WARNING: Adult supervision required this game contains small parts

©2006 Lost Battalion Games All Rights Reserved



Lost Battalion Games
P.O. Box 88
Upperco, MD 21155

\$39.95