

Nemo's War

**Adventures While Travelling
20,000 Leagues Under the Sea**

Deluxe Series #3

**Solitaire
Gameplay!**

Jaws Wide Open!

TEST: 8
HELP: Nemo

PASS: Place in Pass Pile to score card VPs - **OR** - Place in Fail Pile to Gain 1 Nemo.

FAIL: Place in Fail Pile and Lose 1 Nemo.

The shark bellowed, so to speak. Blood was pouring into the waves from its wounds. The sea was dyed red, and through this opaque liquid I could see nothing else.

Some Days Ashore

EVENT
Retain this card

When in the East or West Pacific, you may place this card in the Fail Pile to Gain 2 Crew.

Score card VPs only if unused.

Stepping ashore had an exhilarating effect on me. Ned Land tested the soil with his foot, as if he were laying claim to it. Yet it had been only two months since we had become, as Captain Nemo expressed it, "passengers on the Nautilus," in other words, the literal prisoners of its commander.

Notoriety Track

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

**VICTORY
POINT
GAMES**

GAME DESIGN:
Chris Taylor

DEVELOPMENT &
GRAPHIC DESIGN:
Alan Emrich

GAME MAP:
Tim Allen

© 2009 Chris Taylor and Victory Point Games (VPG). 'Nemo's War' & VPG's name for its game based on Twenty Thousand Leagues Under the Sea. <http://victorypointgames.com>; info@victorypointgames.com; (949) 634-9002

Una traducción de Felipe Santamaría

Nemo's War

MOBILIS IN MOBILI
(Móvil en el elemento Móvil)

ÍNDICE

[0.0] USO DE ESTAS REGLAS	2
[1.0] INTRODUCCIÓN.....	2
[2.0] EQUIPO DE JUEGO	2
[3.0] PREPARACIÓN DEL JUEGO	4
[4.0] NORMAS	5
[5.0] SECUENCIA DE JUEGO	5
[6.0] PREPARACIÓN	5
[7.0] ACCIONES DE NEMO	8
[8.0] EVENTOS DE TESOROS	9
[9.0] MARCADORES DE CASILLAS ...	10
[10.0] COMBATE	10
[11.0] AVANCE DEL TIEMPO	12
[12.0] COMO GANAR	12

[0.0] USO DE ESTAS REGLAS

Los **nuevos términos del juego**, cuando son **definidos al principio**, aparecen deletreados en color **rojo oscuro** para referencia rápida.

Las instrucciones para este juego están organizadas en secciones de **"Reglas"** principales mostradas con encabezamientos de letras más grandes y **de color verde**, y llevan un número a la izquierda del punto decimal (por ejemplo, la regla 4.0 es la cuarta regla). Estas reglas generalmente explican los componentes del juego, los procedimientos del juego, los sistemas principales del juego y la mecánica, como prepararlo, y como ganar.

Con cada Regla, puede haber **"Casos"** que más tarde explican el concepto general de una regla o el procedimiento básico. Los casos también podrían restringir el uso de una regla indicando excepciones. Los casos (**y Subcasos**) son una extensión de una Regla mostrada en el orden en el que son numerados. Por ejemplo, la Regla 4.1 es el primer Caso de la cuarta Regla; y la Regla 4.1.2 es el segundo Subcaso del primer Caso de la cuarta Regla.

La información importante está en texto de color rojo.

Las referencias a los ejemplos de una Regla o Caso están en texto de color azul.

El texto **sombreado**, como este, proporciona el comentario del diseñador del juego, que te explica una idea o concepto que no es, en sí mismo, una Regla o un Caso.

[1.0] INTRODUCCIÓN

Nemo's War es un juego de exploración submarina y combate para un solo jugador. Tú eres el **Capitán Nemo**, comandante *del Nautilus*. Surcarás los mares, atacarás a los barcos de todas las naciones, encontrarás tesoros misteriosos y viajarás por el mundo entero en tu búsqueda de venganza.

Nemo's War está basado en la novela *20.000 Leguas de Viaje Submarino* de Julio Verne. Esta historia clásica está disponible en el Proyecto Gutenberg. (www.gutenberg.org).

[2.0] EQUIPO DE JUEGO

Inventario de Partes

- 1 Tablero de Juego de 28 x 64,5 con casilleros, tablas y recuadros
- 24 cartas de Eventos
- 54 fichas de barcos impresas por un solo lado
- 45 fichas impresas por las 2 caras de Tesoros y otros marcadores
- 1 Folleto de Reglas

No incluidos pero necesarios son dos dados de 6 caras para resolver las batallas. Las aventuras, las búsquedas, etc.

[2.1] El Mapa del Juego y la Escala

El mapa representa el mundo alrededor de finales de los años 1860. Cada turno es el paso de una cierta cantidad de tiempo en el Casillero del Calendario con cada casilla del mismo que representa una semana de tiempo real.



[2.2] Curso General del Juego

En cada turno, emprendes acciones con el *Nautilus* y su tripulación. Tu meta es la de acumular tantos **Puntos de Victoria (PV)** como puedas en base a la actual **Motivación** de Nemo. Los PV se ganan de varios modos (por ejemplo, hundiendo barcos enemigos, manejando satisfactoriamente los Eventos, recogiendo Tesoros, liberando pueblos indígenas, por descubrimientos científicos, etc.). El juego termina cuando el tiempo acaba, si tu barco, el *Nautilus*, resulta hundido alguna vez, los Poderes del Imperialismo llenan los océanos con sus barcos, o cuando te enfrentas al Evento del Remolino.

[2.3] Piezas del Juego

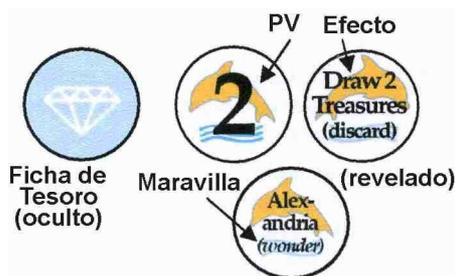
Las fichas cuadradas representan al *Nautilus* y a los barcos del mundo que pueden encontrarse durante el juego.

Ejemplo de Ficha Cuadrada de Barco



Las fichas redondas consisten en varias señales de funciones del juego y marcadores de datos.

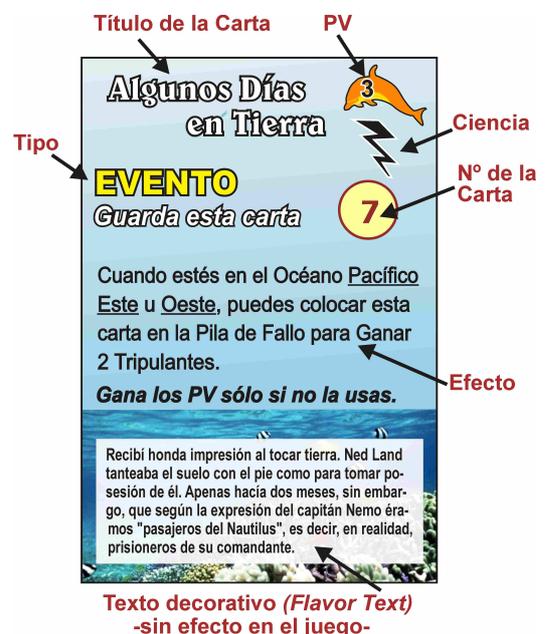
Fichas Redondas de Tesoros



Marcadores Redondos del juego



Cartas de Aventura



Las cartas de aventura, tanto las de PRUEBA como las de EVENTO, añaden desafíos aleatorios en diferentes momentos del juego y, cuando se roba el **Remolino**, lleva el juego a su conclusión. Cada una de estas cartas sólo

pueden jugarse una vez y algunas valen PV al final del juego.

[3.0] PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1) Coloca el mapa delante de ti.
- 2) Clasifica los barcos, boca arriba, por el color de fondo. Coloca los grupos así:

- Los barcos de Color **Gris Oscuro** y **Rojo** van boca arriba cerca del borde derecho, en sus respectivos recuadros de Evento al Azar.
- Los grupos **Azules** y **Verdes** se colocan en sus respectivos recuadros del Casillero de Notoriedad.
- Los grupos **Amarillos** y **Naranjas** se colocan en sus respectivos recuadros del Casillero del Calendario.
- Los barcos de Color **Gris Claro** se giran boca abajo, se revuelven, y se colocan boca abajo en la Zona de Barcos sin Colocar.
- **El Nautilus** se coloca sobre el recuadro oscuro de cualquier océano que prefieras.

- 3) Coloca dos barcos elegidos al azar de la Zona de Barcos sin Colocar, boca abajo, en cada uno de los recuadros vacíos del Atlántico Norte, Pacífico Oriental, y Pacífico Occidental. Coloca uno en cada uno de los recuadros del Atlántico Sur, Océano Índico y del Mediterráneo.

- 4) Coloca **los marcadores redondos** así:

- **Notoriedad** en el recuadro "1" de su casillero.
- Calendario (Semana) en el recuadro "1" de su casillero por su lado verde claro (Valor de Aventura del Blanco "**10+**").
- **Liberación** por su lado "**x1**" en el recuadro "0" de su casillero.
- **Nemo, Tripulación, y Casco** en la parte superior de sus respectivos casilleros en el mapa.
- **Profesor, Ned Land y Conseil** en sus respectivos círculos en el mapa (*en la parte inferior de la columna de Nemo*).



- **Compromiso de Nemo** sobre su lado "?" (inicial) en un círculo de tu elección (de entre las columnas al lado del título) del Casillero de Compromiso.



Si prefieres dejar esta decisión al mismo Nemo, tira un dado:  para **Ciencia**;  para **Explorar**;  o  para **Anti-imperialismo**; y  o  para **iGuerra!**

- **El Acecho** se deja aparte hasta que se necesite.
- Quita los marcadores de **Barco Hundido** y **Cañón**. *Sólo se utilizan en el Kit de Expansión.*

- 5) Quita las dos cartas de Aventuras con el **Sol Rojo** (la nº21: **Una Explosión Hueca**, y la nº 24: **iEl Remolino!**) del mazo.

Baraja las cartas restantes, boca abajo.

Quita **cuatro** de ellas, sin mirarlas, y déjalas a un lado; estas cartas no se usarán.

Quita **cuatro** cartas más al azar, sin mirarlas, y baraja la carta **nº 24 (iEl Remolino!**, que antes habías dejado a un lado) junto con este minimazo. Colócalas boca abajo en la parte superior derecha del tablero de modo que formen la parte inferior de la **Pila de Robar**.

Coloca la carta **nº 21 (Una Explosión Hueca)** encima de la Pila de Robar (es decir, esta sería la sexta carta empezando desde abajo y sirve para recordar que la carta que marca el final de la Aventura está cerca).

Coloca el resto de las cartas barajadas que se usan en el juego encima de la Pila de Robar para completarla.

- 6) Coloca las fichas redondas de Tesoro, por su lado oculto boca arriba, sobre la mesa y mézclalas bien.

Entonces coloca una ficha de Tesoro elegida al azar en el espacio circular (el del Tesoro) de cada Océano.

Coloca el resto en un contenedor opaco (*un pequeño Cofre del Tesoro sería ideal, pero puede valer una taza de café*).

Después de la preparación del juego, se empieza a jugar siguiendo la Secuencia de Juego hasta su conclusión (ver 12.0).

[4.0] NORMAS

Ciertos términos y procedimientos se usan continuamente en estas reglas y en el juego:

[4.1] Dados: La tirada de un simple dado de seis caras (🎲) y la aplicación del número resultante se menciona como que se tira "**1d6**" o como una "**tirada del dado**".

Cuando se pide tirar "**1d3**", tira un sólo **d6** y usa la mitad de su valor, redondeando hacia arriba (p. ej., un 🎲 o un 🎲 = 🎲; un 🎲 o un 🎲 = 🎲; y un 🎲 o un 🎲 = 🎲).

Nemo's War necesita **dos** dados para poder jugar. Cuando el juego pide una tirada de "**2d6**" o una "**tirada de dados**", entonces debes tirar **ambos** dados y usa el resultado de la suma total de los dos dados.

[4.2] Barcos Ocultos: Los Grupos de Barcos de Refuerzo siempre se añaden boca abajo a la Zona de Barcos sin Colocar y luego se mezclan junto con los barcos que ya estaban allí para formar una Pila de Robar.

Los barcos siempre se añaden boca abajo (es decir, "**ocultos**"), en los recuadros de los océanos en el mapa.

[5.0] SECUENCIA DE JUEGO

Como funcionan los Turnos: En cada turno, el jugador lleva a cabo las siguientes **Fases** en el orden exacto indicado a continuación. Todas las acciones en una Fase deben ser acabadas antes de que pueda comenzar la siguiente Fase. Una vez que todas las Fases han sido completadas, el turno se acaba y empieza el siguiente turno (salvo que el Juego haya terminado).

1. Fase de Preparación: Tira los dados y usa su resultado para todos estos Pasos:

- A. Barco Adicional o Tesoro Colocación en el mapa

- B. Robar Carta de Aventura.

2. Fase de Acción de Nemo (escoge una):

Descansar/Reparar/Reequipar (*no en turnos consecutivos*), Incitar, Buscar, Mover, Acosar o Atacar

3. Avanzar el marcador del turno (*Calendario*) 1 turno (*1 Semana*).

[6.0] PREPARACIÓN

Durante la **Fase de Preparación**, el jugador hace **una sola tirada de dados** y su resultado tiene múltiples implicaciones.

Colocación de Barco Adicional

Salta este Paso en el primer turno.

La preparación ya contempla el Paso A en el Turno 1. Todavía debes tirar los dados para determinar si se roba normalmente una carta de Aventura, sin embargo (ver 6.4).



[6.1] Colocación de los Barcos: La tirada de dados de la Fase de Preparación determina si serán seleccionados al azar dos barcos de la **Pila de Barcos** en la Zona de Barcos Sin Colocar y dónde serán colocados **boca abajo**, en los recuadros de océano disponibles (abierto, vacío).

[6.1.1] No hay ningún Barco: Si no quedan barcos en la Pila de Barcos para ser robados, gira boca abajo todos los barcos de la Pila de Descarte de Barcos, mézclalos bien, y úsalos para reponer la Pila de Barcos.

[6.1.2] Uso de la Tirada de Dados: Si ambos dados coinciden (es decir, sacas un "**doble**"), **ningún** nuevo barco se coloca en este turno. En lugar de eso, puede ser añadido un Tesoro al mapa (6.2) y el imperialismo se puede extender (6.3).

Si la tirada de los dados de Preparación no fuera un doble, coloca un barco de la Pila de Barcos al océano determinado por el resultado de cada dado. (Cada océano

tiene un número de tirada del dado al lado de su nombre en el mapa).

[6.1.3] Un Océano Lleno: Si no hay ningún recuadro vacío disponible para la colocación de barcos adicionales (excluyendo los oscuros, que son donde se coloca el Nautilus cuando se sitúa en ese Océano), se ignora.

Ejemplo: Se tiran los dos dados para colocar barcos, como el resultado es un  y un ; es un doble, por lo que ningún nuevo barco se coloca en este turno, pero otros asuntos tendrán que ser atendidos (por ejemplo, el tesoro y el imperialismo).

Si el resultado hubiera sido un  y un ; entonces un nuevo barco por cada dado habría sido añadido a los océanos nº 5 y 6, el Océano Indico y el Océano Pacífico Oriental. Si, por ejemplo, el Océano Indico ya tuviera 3 barcos en él (sin contar el *Nautilus*), entonces ningún barco sería añadido allí.

Tratando con los "Dobles"

Cuando la tirada de los dados de la Fase de Preparación resulta ser un "doble", se comprueban dos asuntos. Primero, un tesoro de reemplazo podría ser colocado sobre el mapa. Segundo, podría haber un "rebote" imperial contra el movimiento de liberación de nativos.

[6.2] Tesoro de Reemplazo: Comprueba el Océano cuyo número salió dos veces (como un "doble"). Si el jugador ya ha adquirido la ficha del Tesoro allí, sustitúyela por otra ficha del Tesoro al azar, la ficha oculta del Tesoro se roba de la taza del Tesoro.

[6.3] Rebote Imperial: De nuevo, consulta el número que salió dos veces (como un "doble") y compara el valor de los dos dados sumados con el marcador en el Casillero de Liberación. Si el resultado es **menor que (<)** el valor del marcador de Liberación, entonces reduce inmediatamente ese marcador en un punto (-1). Si no es así, no hay ningún efecto.

¡Hacia la Aventura!

Si el resultado de los dados de la Fase de Preparación es bastante alto, entonces ocurre una aventura.

[6.4] Procedimiento: De nuevo, consulta el resultado de los dados de la Fase de Preparación, compara su total con el **Valor de Aventura del Blanco** ("nº +") actual del marcador del Calendario.



Si el resultado es igual a o mayor que (\geq) el Valor de Aventura del Blanco actual, entonces gira el marcador del Calendario a su lado "**10+**" (si está sobre su otro lado), roba la carta de Aventura que está encima del Mazo de Robar, y luego realiza dicha Aventura. *¡Buena Suerte!*

Si el resultado es menor que (<) el Valor de Aventura del Blanco actual, gira el marcador del Calendario a su lado "**7+**" (si está del otro lado). En este caso no hay ningún efecto (y no se roba ninguna carta de Aventura).

Cartas de Aventura

Hay dos tipos de cartas de Aventura: **Cartas de Evento y Cartas de Prueba**, marcadas como tal en la parte superior de cada carta debajo de su título.

- Las reglas sobre las cartas tienen prioridad sobre las reglas en este folleto.

[6.5] Cartas de Evento: Si robas una carta de Evento, debes o jugarla inmediatamente o guardarla para uso posterior (como se indica en la misma carta debajo de la palabra "EVENTO").

[6.5.1] Jugar Inmediatamente: Hazlo así, siguiendo las instrucciones de la carta, y después coloca dicha carta boca arriba en la apropiada **Pila de Paso o de Fallo**.

Nota que los Eventos de "sol negro" (cartas nº 3 y 22) corresponden a una ficha de barco específica de los recuadros de Eventos al Azar que están en el lado derecho del tablero del mapa. Si sobreviven, son añadidos a aquel océano, incluso si ya está lleno (6.1.3).

Las cartas en la **Pila de Paso** se comprueban al final del juego para determinar si se ha ganado algún Punto de Victoria por ellas.

[6.5.2] Guardar: Coloca las cartas de "Guardar" boca arriba delante de ti hasta que decidas jugarlas (algunas valen Puntos de Victoria al final del juego si no han sido jugadas). Estas cartas podrían requerir que *el Nautilus* esté situado en una posición específica de mar para ser jugadas.

Puedes jugar estas cartas en el turno en el que son robadas, o en cualquier turno futuro en el que se cumpla cualquier exigencia requerida, durante **la Fase de Acción de Nemo, antes o después de tu Acción de Nemo** para ese turno. Después de utilizarla, coloca dicha carta de Evento boca arriba en la apropiada **Pila de Paso o de Fallo**.

[6.6] Cartas de Prueba: Las cartas de prueba deben ser puestas en práctica inmediatamente. Después de completar la Prueba y aplicar el resultado, **coloca dicha carta de Prueba boca arriba en la apropiada Pila de Paso o de Fallo**.

[6.6.1] Procedimiento de la Prueba: Tira 2d6 y compara el resultado con el **Valor de la Prueba del Blanco** (el número que sigue a la palabra "PRUEBA").

[6.6.2] Resultado de la Prueba: Si el resultado modificado (ver 6.7 y 6.8) es igual a o mayor que (\geq) el Valor de la Prueba del Blanco, **has Pasado** la prueba.

Si el resultado es menor que ($<$) el Valor de la Prueba del Blanco, **has Fallado** la prueba

- Aplica el efecto (o efectos) indicado(s) inmediatamente y coloca la carta boca arriba en la apropiada **Pila de Paso o de Fallo**.
- Un resultado de los dados de Prueba de "2" **siempre** es un fallo independientemente de los modificadores.

[6.6.3] ¡El Remolino! Después de que el Evento del *Remolino* (nº 24) haya sido resuelto, el juego acaba inmediatamente y se determina la Victoria (ver 12.0).

[6.7] Ayuda para la Prueba: Cada Prueba indica la "AYUDA" que el jugador puede aplicar arriesgando uno o varios de sus **Recursos** disponibles (por ejemplo, Nemo, la Tripulación, o el Casco).

[6.7.1] Forzar: **Antes de tirar los dados para resolver una Prueba**, puedes "Forzar" uno o varios de los Recursos **mencionados** en la Prueba. Esto se indica moviendo el marcador o el Recurso que está siendo Forzado a medio camino hacia abajo una posición en el casillero. *En efecto, "apuestas" este recurso por el resultado.*

[6.7.2] Modificadores: Si Fuerzas un Recurso dado para una Prueba, añade al resultado de la tirada de los dados de la Prueba su indicado **modificador a los dados (DRM)**. Los modificadores de los dados por el Casco y la Tripulación van desgastando a ambos, pero el Forzar a Nemo para modificar los dados, supone que *aumenta* su mayor participación emocional.



[6.7.3] Riesgo: Si Pasas la Prueba, reclamas cualquier Recurso apostado por ella y mueves sus fichas medio camino hacia arriba hasta sus posiciones anteriores.

Si Fallas la Prueba, pierdes cada recurso apostado y mueves sus fichas medio camino hacia abajo hasta sus siguientes posiciones inferiores. **¡Esto es adicional a cualquier penalización indicada en la carta por Fallar la Prueba!**

[6.8] Ayuda de Emergencia: **Después** de saber el resultado modificado de los dados de la Prueba, pueden utilizarse los Recursos del Profesor, Ned Land y/o



Conseil. Ellos proporcionan un DRM de +2, +1 o una nueva tirada de los dados, respectivamente.

El uso de cualquiera de estos **Recursos Especiales** gasta dicho recurso para el resto del juego. Gira esa ficha y colócala en el Recuadro de Tesoros Recogidos del tablero. Su valor de PV será **restado** de tu cuenta al final del juego.

Ejemplo: Se revela la carta "Las Ballenas" (nº 17). Es una carta de Prueba con un **Valor de la Prueba del Blanco** de 9 y pueden ser Forzados la Tripulación y el Casco para ayudar.

Antes de tirar los dados, el jugador decide forzar el Casco, que actualmente proporciona un DRM de **+1**. Coloca el marcador del Casco a mitad de camino un círculo hacia abajo en el Casillero de Recursos, indicando con eso que el Casco es "apostado" sobre el resultado de la Prueba.

Entonces lanza los dados y saca un  y un  (con un **+1** del Casco) para un total modificado de "8". ¡No es suficiente para Pasar!

El Fallo costaría *tres* Recursos del Casco (el que se ha apostado más los dos que son el efecto de Fallar la Prueba como se indica en la carta). *¡Hum! ... esto es malo.*

El jugador piensa usar a su Recurso Especial Ned Land para añadir uno (+1) al resultado conocido, elevando el resultado final a "9". Esto le costará 3 Puntos de Victoria al dejar que Ned "se fugue" después de la ayuda, pero considera que la penalización por el fallo es demasiado alta y la recompensa por pasar vale el coste de PV.

Por lo tanto, coge la ficha de Recurso Especial de Ned Land, la gira y la coloca en el Recuadro de Tesoros Recogidos para indicar el estado de "evadido" de Ned.

[6.9] Ganando y Perdiendo Recursos: Si ganas Recursos, mueve sus fichas hacia arriba del casillero (pero no por encima del círculo superior con sus dibujos en ellos).

Si pierdes Recursos, mueve sus fichas hacia abajo por el casillero. **El juego acaba inme-**

diatamente con derrota si cualquiera de estos Recursos queda agotado (Quebrantado, Muerto, o Destrozado).

[7.0] ACCIONES DE NEMO

Durante esta Fase, debes seleccionar una de las siguientes **Acciones de Nemo**:

[7.1] Descansar / Reparar / Reabastecer: ¡Solo puedes realizar **una** de estas opciones **y no puedes seleccionar una Acción de Nemo en turnos consecutivos** (dos turnos seguidos) aunque hayas querido seleccionar opciones diferentes!

Tira 1d3 (4.1) y avanza el marcador de Turno según el resultado (ver 9.0).

[7.1.1] Descansar: Tira el otro dado y consulta la Tabla de Descanso en el mapa para posiblemente Ganar 1 Punto de Tripulación.

[7.1.2] Reparar: Simplemente Gana 1 Punto de Casco.

[7.1.3] Reequipar: Consulta el tablero de juego. "Gasta" el número indicado de **Puntos de Salvamento** (p. ej., barcos hundidos previamente; ver 10.2.3) para comprar una mejora para *el Nautilus* o gasta 1 Punto de Salvamento para robar una carta de Aventura.

- Cuando se compra un Reequipamiento, un barco de Punto de Salvamento (de tu elección) se retira de su recuadro Guardado y se coloca boca abajo en el recuadro de Coste de Reequipamiento al lado de su Capacidad Ganada. Esto indica que *el Nautilus* tiene esta capacidad para el resto del juego. (Ver 10.2.3)
- Los barcos adicionales de Punto de Salvamento gastados se colocan boca arriba a un lado en la **Pila de Descarte de Barcos**.
- **Busca la Aventura:** Este Reequipamiento es realmente una "Acción de Bonificación" donde puedes robar una carta de Aventura (y luego optar por rehusarla). El Punto de Salvamento que gastas va directamente a la Pila de Descarte de Barcos. A diferencia

de los demás, este Reequipamiento puede ser comprado múltiples veces.

- **Diseño Monstruoso:** Esto reduce tu Notoriedad ganada por los barcos hundidos (10.2.3) **sólo** y *no* la Notoriedad ganada de cualquier otro modo (por ejemplo, por fallos, múltiples ataques, etc.).
- **Biblioteca Misteriosa:** Puedes buscar también (7.3) en un océano **sin** fichas de Tesoro allí y robar una si es que aciertas.

[7.2] Incitar: Puedes intentar influir con tu prestigio sobre el Casillero de Liberación de la Hoja de Ayuda al Jugador (en el tablero).

Procedimiento: Sigue estos Pasos en orden. También se indican en el tablero de juego:

- 1) **Debes** coger **una** ficha de Tesoro numerada (es decir, una con el valor de un número de Puntos de Victoria sobre ella).
- 2) Tira **1d6**, añade el valor de la Ficha de Tesoro que has cogido al resultado, y luego resta cinco (-5).
- 3) Si el resultado es mayor que o igual a uno (≥ 1), entonces añade este número a los puntos del Casillero de Liberación.
- 4) Si se saca un  original (sin ser modificado), Gana un punto *adicional* (+1) en el Casillero de Liberación.
- 5) Si se saca un  original (sin ser modificado), Pierde un punto (-1) en el Casillero de Liberación.
- 6) Después del ajustar el marcador de Liberación en el Casillero de Liberación, coloca la ficha de Tesoro que has utilizado en la Taza del Tesoro (es decir, es "reciclada").

[7.3] Búsqueda: Si el océano donde actualmente está situado el *Nautilus* tiene una ficha de Tesoro en él (excepción: El Reequipamiento de Biblioteca Misteriosa), tira **1d6** y consulta la Tabla de Resultados de Búsqueda



da. Si encuentras el tesoro, coloca la ficha boca arriba en el Recuadro de Tesoros Recogidos en el tablero de juego.

[7.4] Movimiento: Mueve la ficha del *Nautilus* al recuadro oscuro de un océano conectado (adyacente), avanzando el marcador de Turno el número indicado de semanas para hacer el viaje.

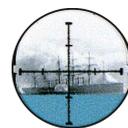
Como se muestra en el mapa, el movimiento entre el Pacífico Oriental y Occidental le lleva al *Nautilus* 1 Semana.

[7.5] Acechar: Designa a un barco (el "blanco") en el océano donde está situado el *Nautilus* con el marcador (+1) de Acecho. Si el barco está boca abajo, gíralo boca arriba.



Debes luchar inmediatamente contra ese barco (y *sólo* contra ese barco), pero ya que estaba siendo acechado, recibes un modificador de **+1** a la tirada de los dados en el combate (ver 10.0).

[7.6] Ataque: Designa a un barco (el "blanco") en el océano donde está situado el *Nautilus* con el marcador de Blanco. Si el barco está boca abajo, gíralo boca arriba. Debes luchar inmediatamente contra ese barco (ver 10.0).



Si tienes éxito y hundes el barco al momento (10.2.3), puedes atacar inmediatamente a otro barco en ese mismo océano. Para hacer eso, **avanza el marcador de Notoriedad un recuadro** y coloca el marcador de Blanco sobre otro barco. Puedes seguir luchando contra los barcos en ese océano hasta que hayas o bien: 1) destruido a todos los barcos allí; 2) capturado un barco en ese océano (10.2.3); o 3) fallado en hundir el barco.

[8.0] EVENTOS DE TESOROS

Algunas fichas de Tesoros tienen al mismo tiempo eventos impresos en ellas.



Los que terminan con la palabra "descartar" se llevan a cabo inmediatamente. Después, esa ficha del Tesoro se retira del juego.

Los que dan a elegir con la letra "O", se colocan en el Recuadro de Tesoros Recogidos normalmente. En cualquier momento, puedes recibir el beneficio de ese tesoro (hasta para prevenir la derrota) sacrificando los PV. Descártalo (es decir, retíralo del juego) después de usarlo.



[9.0] MARCADORES DE LOS CASILLEROS

Refuerzos de Grupos de Barcos:

Siempre que el marcador de Turno esté sobre o haya pasado las semanas 16 o 28, o el marcador de Notoriedad esté sobre o pase de las casillas 14 o 26, el Grupo de Barcos indicado por el color, se añade inmediatamente, boca abajo, en la Zona de Barcos sin Colocar y los barcos añadidos se revuelven junto con los barcos que estaban ya allí.

Fin del Juego: Si el marcador de Turno avanza alguna vez *más allá* de la semana 52, el juego termina (12.0).

Infamia: El casillero de Notoriedad en el mapa determina la cantidad de información que el "mundo exterior" tiene de los proyectos de Nemo. Cuanta más alta sea la Notoriedad actual, más probable será la persecución del *Nautilus* por parte de las marinas de guerra del mundo.

La Notoriedad máxima es de 33, en cuyo punto, todos los Barcos de Guerra tienen su Valor de Ataque aumentado por uno (+1), con lo que será más fácil para ellos el poder dañar al *Nautilus* (ver 10.1).

El Marcador de Liberación:

Este marcador tiene dos lados, un lado "x1" y el otro lado "+10". Cuando se pasa de 9 a 10 puntos, gira el marcador a su lado "+10" y colócalo de nuevo en la casilla "0". El número máximo de los Puntos de Liberación que pueden ser ganados es de 19, el mínimo nunca puede ir por debajo de 0.



[10.0] COMBATE

Los barcos en alta mar pueden involucrarse en combate. Un impacto hundirá un barco, mientras que el *Nautilus* necesita varios impactos para hundirse.

Procedimiento

[10.1] Batalla vs. los Barcos de Guerra: Si atacas a un **Barco de Guerra** (es decir, uno con un Valor de Ataque), éste atacará al *Nautilus* primero.

Lanza 2d6 y compara el resultado con el **valor de Ataque** de ese Barco de Guerra. Todos los Valores de Ataque de los Barcos de Guerra se *umentan* en uno si el marcador de Notoriedad está en el casillero 33, y se *disminuyen* en uno si el *Nautilus* ha sido reequipado (7.1.3) con Blindaje Adicional.

Si el resultado es menor que o igual (\leq) que el **Valor de Ataque** modificado del barco de guerra, **el *Nautilus* pierde un recurso**.

Lanza 1d6 para determinar *qué* recurso resulta perdido. Con un resultado de , pierdes un punto de **Nemo**. Con un resultado de  o , pierdes un punto de **Tripulación**. Con un , , o , pierdes un punto de **Casco**. *Estos resultados están impresos en la parte superior de sus Casilleros en el tablero.*

[10.2] Atacando con el Nautilus:

Después de que los barcos de guerra hayan atacado, o cuando los barcos atacados no sean barcos de guerra, el *Nautilus* ataca así:

[10.2.1] Recurso: Un recurso (y sólo uno) -*Nemo*, *Tripulación* o *Casco*- puede ser forzado antes de lanzar los dados de ataque.

[10.2.2] Otros Modificadores: Otros modificadores a los dados son aplicados así:

- Si has **acechado** al barco (7.5), añade uno (+1) a tu tirada de los dados de ataque.
- Si el *Nautilus* ha sido reequipado con una **Proa Reforzada**, añade uno (+1) a tu tirada de los dados de ataque.

- Si hay **uno o más barcos de guerra boca arriba** en el mismo océano (además del blanco en sí mismo), resta uno (-1; máximo) de la tirada de los dados.

[10.2.3] Para Impactar: Lanza los dados y compara el resultado de la tirada de dados de ataque modificada con el **Valor de Defensa** del barco Objetivo.

- Se consigue **un impacto**, y el barco objetivo resulta hundido, si el resultado modificado es **igual a o mayor** (\geq) que el Valor de Defensa del barco objetivo.

Puedes O BIEN **hundir ese barco al momento** colocando dicho barco en el tablero de juego en el recuadro libre más a la izquierda del Casillero de Registro de Barcos Hundidos **para ese océano** O **"Capturar" el barco** (es decir, barrenarlo para 0 Puntos de Victoria según 12.3) colocándolo en un recuadro disponible en el Casillero de Salvamento en la Hoja de Ayuda al Jugador del tablero, donde se convierte en **un Punto de Salvamento** guardado que puede ser gastado para Reequipamiento (según 7.1.3). **Nota** que la *captura* de un barco termina inmediatamente la Fase de Acción de Nemo para este turno.

Si todos los recuadros en el área de Puntos de Salvamento Guardados están llenos, el barco **debe** ser colocado en el Casillero de Registro de Barcos Hundidos para ese océano. Si todos los recuadros del océano están llenos en su casillero, puedes ir apilando los barcos adicionales hundidos en el recuadro nº 6 (el último).

Avanza el marcador de Notoriedad el número indicado de iconos de Notoriedad (calaveras) impresos sobre la ficha del barco hundido. Avanza un espacio menos (pero nunca menos que cero) si el *Nautilus* ha sido reequipado con un **Diseño Monstruoso**.

- Un resultado modificado de los dados de ataque que sea menor que (<) el Valor de Defensa del barco objetivo es **un fallo**. El barco atacado permanece boca arriba, en su posición actual sobre el mapa.

Avanza el marcador de Notoriedad en uno en su casillero puesto que esto contará más tarde para la supervivencia de la tripulación.

- Un resultado de los dados de ataque de "2" *siempre* es un fallo (de acuerdo con lo anterior), independientemente de cualquier modificador a la tirada de los dados.

[10.3] Ayuda de Emergencia:

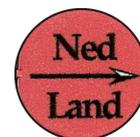
Exactamente de la misma forma en la que pueden ayudar con una Prueba de Aventura, **después** de conocer el resultado de los dados de ataque modificado, los Recursos del Profesor, Ned Land y/o Conseil pueden ser utilizados. Entonces son retirados del *Nautilus* según la Regla 6.8.

Ejemplo de combate: El *Nautilus* está situado en el Pacífico Oeste, con un barco Capital revelado (VA: 8, VD: 11) y dos barcos ocultos.

Nemo escoge la acción de Ataque y toma como objetivo uno de los barcos ocultos, que es girado y resulta ser un barco de Pasajeros (VD: 8).



El jugador debe sacar un resultado de 9 o más alto (la Defensa del barco de pasajeros, más 1 por el barco de guerra que está boca arriba en este océano) con 2d6. Sintiendo irracionalmente confiado, decide **no** forzar ningún recurso. El resultado de los dados es un y un , por lo tanto, el ataque "falla". Esto normalmente terminaría el combate con una derrota, pero decide en cambio usar **a Ned Land** para conseguir una bonificación de **+1** (después de conocer el resultado de los dados). El marcador del Recurso de Ned Land se coloca en el Recuadro de Tesoros Recogidos.



Nemo rehúsa capturar el barco, por lo que se coloca en el siguiente espacio disponible en el Casillero de Registro de Barcos Hundidos en el Pacífico Oeste.

Esta clase de barco de Pasajeros no tiene ningún icono de calavera, por lo que no se avanza la Notoriedad.

El jugador entonces avanza la ficha de Notoriedad en uno para atacar al nuevo barco.



Decide que su objetivo es el último barco oculto, que es revelado y resulta ser un Barco Acorazado (VA: 7, VD: 10).

¡Como es un Barco de Guerra, el Barco Acorazado ataca al *Nautilus* primero! El jugador lanza 2d6 y el resultado es  y , lo que significa que el Barco Acorazado ha conseguido un impacto. Se lanza un solo dado otra vez y el resultado es un , lo que cuesta al *Nautilus* un Recurso de Casco.

Ahora ataca Nemo, forzando a la Tripulación para conseguir un DRM de +2. Sin embargo, el DRB **neto** es de sólo +1 (debido al otro barco Capital revelado en el Pacífico Oeste).

El jugador saca un  y un  con 2d6, con lo que consigue un resultado total de "12" con el modificador. Puesto que el Valor de Defensa del Barco Acorazado es de "10", Nemo puntúa como para hundir al Barco Acorazado. Entonces debe avanzar el marcador de Notoriedad en uno (como se indica en la ficha del barco). El jugador decide **capturar** el barco en vez de hundirlo al momento (con lo que termina la acción de Ataque; según 7.6), entonces lo coloca en el Casillero de Puntos de Salvamento Guardados.



[11.0] AVANCE DEL TIEMPO

Al acabar la Fase de Acción de Nemo (7.0), el marcador del Calendario se avanza **una semana**. Nota que la época del año afecta a los Refuerzos de Grupos de Barcos (9.0) y al Final del Juego (12.2).

[12.0] CÓMO GANAR

Nemo impulsa la historia y el objetivo del juego (*que por cierto es ver que Nemo es un personaje muy impulsivo*).

Establecer la Motivación de Nemo

Durante la preparación del juego (3.0; nº 4), el marcador de Compromiso de Nemo fue colocado sobre su lado de **Compromiso inicial** ("?") en un círculo (en la cabeza de una columna) del Casillero de Compromiso. Los números en esa columna determinan los valores de **Puntos de Victoria (PV)** por varios logros conseguidos durante el juego.

Esto indica los tipos de actividades que tienes que perseguir para recoger el mayor número de PV.

[12.1] Compromiso Final: La primera vez que el marcador del Recurso de Nemo se mueve hasta el círculo de Compromiso Final (indicado por el símbolo "?↯!"), debes marcar el "Compromiso Final" de Nemo.

Esto se simboliza girando el marcador a su lado del Compromiso Final ("!"). También puedes volver a colocar este marcador en la cabeza de otra columna o dejarlo donde está. *¡Esta es la única ocasión en la que puedes mover el marcador de Compromiso!*

[12.2] Como se Acaba el Juego: El juego se termina inmediatamente cuando ocurre cualquiera de lo siguiente:

- 1) La pérdida del último Recurso de Nemo (*quebrantado*), la Tripulación (*muerta*) o el Casco (*destrozado*) (*esto es un "Final Trágico" y te costará cincuenta Puntos de Victoria*).
- 2) Todos los océanos están completamente llenos de barcos (excepto los espacios para el *Nautilus*) al final de un turno (*esto es una victoria para los poderes imperiales y también te costará cincuenta Puntos de Victoria*).
- 3) Pasar de la semana 52 en el Casillero del Calendario.
- 4) Conclusión de la Aventura final: nº 24 (*¡El Remolino!*).
- 5) Cuando el último barco en el juego ha sido hundido (*es decir, no queda ningún barco en la Pila de Descarte, en la Zona de Barcos sin Colocar ni en el mapa*).

[12.3] Puntuación: Para conocer como ha sido tu rendimiento, suma el número de Puntos de Victoria que has ganado en tu misión. ¡Es decir usa los multiplicadores de PV y los valores en la columna bajo la Motivación de Nemo (por ejemplo, la Ciencia, ¡la Guerra!).

Los Puntos de Victoria pueden ser ganados por varios logros enumerados a continuación. Nota que **las categorías de Puntos de Victoria marcadas con un asterisco**

(*) son ajustadas por los modificadores encontrados en la columna del Compromiso de Nemo (como se ilustra debajo).

Commitment Track	Science	Explore	Anti-imperialism	War!
Warships:	x1/2	x1/2	x1	x2
Other Ships:	x0	x1/2	x2	x1
Adventure:	x2	x2	x1	x1
Treasure:	x1	x1	x1/2	x1
Liberation:	x0	x1	x5	x2
Science ⚙:	10 ea.	5 ea.	0 ea.	0 ea.
Wonders:	5 ea.	10 ea.	0 ea.	0 ea.

Hundir Barcos de Guerra*: Los barcos de guerra son los que tienen un Valor de Ataque (por ejemplo, Fragata, Acorazado); cada uno tiene su propio Valor de PV en su esquina inferior derecha. *Sólo cuentan los que están en el Casillero de Registro de Barcos Hundidos, no los que están en el Recuadro de Salvamento o en un recuadro de Reequipamiento.*

Hundir otros Barcos*: Los barcos que no son barcos de guerra son los que no tienen *ningún* Valor de Ataque (por ejemplo, Carguero, Correo); cada uno tiene su propio Valor de PV en su esquina inferior derecha. *Sólo cuenta los que están en el Casillero de Registro de Barcos Hundidos, no los que están en el Recuadro de Salvamento o en un recuadro de Reequipamiento.*

Azote de los Mares: Determina tu **Valor de Bonificación de Barcos Hundidos**. Esto se muestra en lo alto de la columna de la derecha del Casillero de Registro de Barcos Hundidos que está completamente llena para todos los océanos (como se ilustra aquí, mostrando un Valor de Bonificación de Barcos Hundidos de 24 PV por haberse llenado las cuatro primeras columnas). *Estos PV del Azote son adicionales*

	6 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	30 VPs	40 VPs
Eastern Pacific						
North Atlantic						
South Atlantic						
Mediterranean						
Indian Ocean						
Western Pacific						

de los que han sido ganados por hundir cada barco individualmente, como se ha explicado anteriormente.

La Condición de tus Recursos: Los PV son ganados o perdidos de acuerdo con la posición de los marcadores de los Recursos de Nemo, la Tripulación y el Casco al final del juego. Los que están en (o encima) de un círculo de la "Zona Verde" añaden el número indicado de PV en la columna a tu cuenta; aquellos en (o debajo) de cualquier círculo en la "Zona Roja" restan el número indicado de PV en esa columna.

El Destino de tus Pasajeros: Si los Recursos del Profesor, Ned Land, o Conseil han sido utilizados durante el juego, restan sus PV de tu total.

Final Trágico: Resta cincuenta PV (-50) si el juego se termina trágicamente debido a la pérdida del último Recurso de Nemo, Tripulación o Casco.

Victoria Imperial: Resta cincuenta PV (-50) si el juego se termina con todos los océanos completamente llenos de barcos.

Tesoros*: Los que están en el Recuadro de Tesoros Recogidos en la Hoja de Ayuda al Jugador.

Maravillas*: A diferencia de los otros tesoros en el Recuadro de Tesoros Recogidos, las Maravillas no tienen ningún valor de PV intrínseco; debes consultar el Compromiso de Nemo para determinar su valor base.

PV de Aventura*: **Examina las cartas no usadas delante de ti y las que están en la Pila de Paso descartadas** y añade sus PV.

PV de Ciencia*: **Examina las cartas no usadas delante de ti y las que están en la Pila de Paso** descartadas, cuenta el número de símbolos de Ciencia (🔬) entre ellas, y consulta el Compromiso de Nemo para determinar su valor base.

Ejemplo: Tienes una *Perla de Valor de Diez Millones* no usada delante de ti. Si no la usas, al final del juego, conseguirás sus 2 PV y un símbolo de Ciencia (🔬).

Si decides usar esta carta para resolver su PRUEBA (mientras estás en el Océano Indico), entonces o conseguirás 3 Tesoros como se indica en la carta (si Pasas) o nada (si Fallas), aunque en uno u otro caso, la carta es enviada a la Pila de Fallo. Es decir, los 2 PV intrínsecos de la carta y el símbolo de Ciencia son la penalización por usar la carta para resolver su PRUEBA.

Perla de Valor de Diez Millones  **2**

EVENTO  **11**

Guarda esta carta

Cuando estés en el Océano Indico puedes resolver la PRUEBA: 10
 AYUDA: Tripulación
Gana los PV sólo si no la usas.
PASAS: Recoge 3 Tesoros y pon la carta en la Pila de **Fallo**.
FALLAS: A la Pila de Fallo.

Liberación de Pueblos Nativos*:
 Usa el valor del marcador de Liberación.

[12.4] Nivel de Victoria: El número total de puntos que has ganado según la Motivación de Nemo se compara entonces con la Tabla de Nivel de Victoria, debajo:

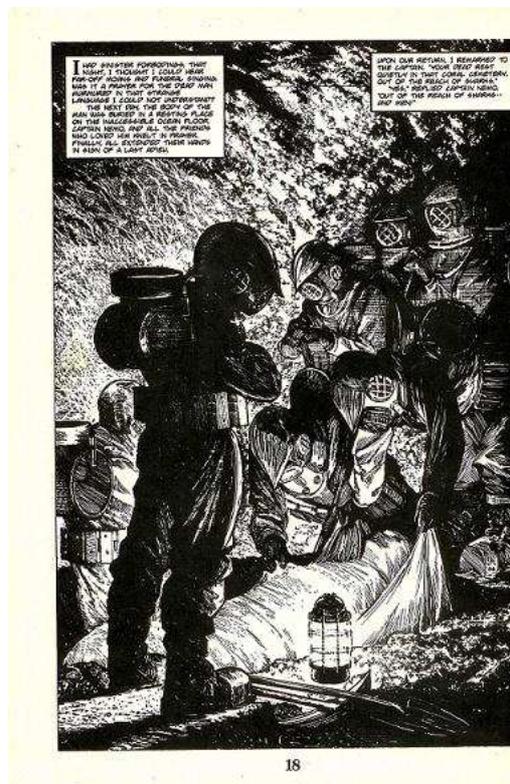
Cuenta	Nivel de Victoria
<50	Fracaso Completo
51-100	Fracaso
101-150	Resultado Insignificante
151-200	Éxito
200+	Triunfo

[12.5] El Final de la Historia: Para descubrir como acaba tu historia de Nemo, consulta la Tabla del Epílogo (ver la hoja separada) y cruza la Motivación de Nemo con el Nivel de Victoria que has alcanzado.



CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño del Juego: Christopher Taylor
Documentación y Desarrollo del Sistema del Juego: Alan Emrich
Diseño del Mapa y Gráficos: Tim Allen
Playtesting: Paul Aceto, Tom Decker, Vince DeNardo, Scott Everts, Michael Love, Lance McMillan, Kim Meints, Chad Oatman, Marc Puig, Leigh Toms
Corrección: Bill Barrett, Tom Black, Benoit Larose, Jon Matthews
Traducción: Felipe Santamaría



**Felipe Santamaría
 Bilbao (Vizcaya)
 Diciembre de 2009**