ES

CAPITÁN FLINT

Reglamento de juego

*Tras superar mil peligros, por fin has encontrado el tesoro del **Capitán Flint**. Tendrás que calcular bien cuando reclamar tu parte del tesoro, pues los otros piratas también van a querer su parte; y deberás estar atento para cuando aparezca **"Parche"**, el loro del Capitán Flint. Y todo esto antes de que entre en escena el fantasma del Capitán.*

Componentes

— 85 Cartas de tesoro
80 de joyas (anillos, diamantes, monedas y perlas), 4 de piratas y 1 de Capitán Flint

— 24 Cartas de saco
12 de joya (anillos, diamantes, monedas y perlas)
12 de color (rojo, azul, amarillo y verde)

— 1 Disco de "Parche, el Loro"

— 1 Cofre

— Reglamento de juego

Las cartas

Hay 2 tipos de cartas:

Cartas de tesoro

Dorso

Joyas

Pirata

Capitán Flint

Cartas de saco

Dorso

Joyas

Color

Preparación

1. Poned el disco de "Parche, el Loro" en el centro de la mesa.

2. Formad el mazo de cartas de tesoro:

— Tomad las cartas de tesoro y separad la carta del Capitán Flint.

— Mezclad las cartas de tesoro y separad 25 de éstas.

— Mezclad la carta del Capitán Flint con estas 25 cartas separadas y dejadlas en la mesa, boca abajo.

— Poned encima de estas cartas el resto de cartas de tesoro.

— Tomad todo el mazo de cartas de tesoro e introducidlas en el Cofre boca abajo.

3. Mezclad las cartas de saco y repartid 4 a cada jugador. Devolved las cartas de saco que sobren a la caja, sin mirarlas; no se usarán durante la partida.

Nota: *Si entre las 4 cartas que recibe un jugador sólo las hay de dos tipos diferentes (por ejemplo, 3 sacos rojos y 1 saco de monedas; o 2 sacos de diamantes y 2 sacos de perlas), el jugador las enseña y se vuelven a repartir a todos los jugadores hasta que todos tengan sus cartas de saco de tres tipos diferentes como mínimo.*

4. El jugador con más anillos y pendientes será el jugador inicial y tomará el Cofre.

La partida

Empezando por el jugador inicial, cada jugador completará su turno y a continuación le tocará al jugador situado a su izquierda (en sentido horario alrededor de la mesa).

En su turno, el jugador realizará las siguientes acciones en este orden:

Primera carta del tesoro

El jugador que tiene el Cofre saca la carta superior de tesoro y la pone en el centro de la mesa boca arriba alrededor del disco de "Parche, el Loro", y al lado de las otras cartas de tesoro que puedan haber quedado de turnos anteriores. Hay que sacar la carta del Cofre hacia los demás jugadores (ver gráfico):

Si la carta que el jugador ha sacado del cofre tiene un símbolo en la esquina superior derecha, se debe hacer lo siguiente:

Cofre: Se coloca la carta en el centro de la mesa, tal como se ha descrito, y luego se saca una carta adicional del Cofre. Se repite esta acción hasta que la carta revelada no tenga el símbolo de cofre.

Garfios: No sucede nada.

Sombrero: Si con el de esta carta, hay 3 sombreros en la mesa, los jugadores deben atrapar a "Parche". El primer jugador que ponga su mano sobre el disco de "Parche" se quedará con todas las cartas del centro de la mesa que tengan el símbolo del sombrero. A continuación el jugador guarda las cartas conseguidas a su lado boca abajo.

Si uno o más jugadores se equivocan y ponen la mano sobre "Parche" cuando no corresponde, cada uno debe descartar 2 cartas de tesoro de las que haya conseguido hasta ese momento, retirándolas del juego. El jugador puede elegir cuáles descartar. En el caso de que un jugador no tuviera 2 cartas de tesoro para descartar, en ese caso se descartará una carta de saco que tenga en la mano. Si esto tampoco fuera posible, no recibirá ninguna penalización.

Carta de pirata: Si sale una carta de pirata, se retiran del centro de la mesa todas las cartas con ese tipo de joya. Ningún jugador gana ese botín, retirando estas cartas de la partida.

Después de sacar la carta el jugador decide si quiere usar una de sus cartas de saco:

El jugador muestra la carta de saco que desea jugar al resto de jugadores y toma del centro de la mesa todas las cartas que tengan la misma característica que la carta que acaba de mostrar (color o joyas). Las cartas de tesoro recogidas las guarda, boca abajo, a su lado. La carta de saco jugada se retira de la partida, y su turno acaba inmediatamente, pasándole el Cofre al jugador situado a su izquierda.

Si el jugador no ha decidido usar carta de saco debe continuar su turno sacando la segunda carta de tesoro.

Segunda carta de tesoro

Deberá actuar igual que en el caso anterior, excepto si saca un símbolo de garfios:

Garfios: El turno del jugador termina inmediatamente, pasándole el Cofre al jugador situado a su izquierda.

Como en el caso anterior, después de sacar la carta, el jugador decide si quiere usar una de sus cartas de saco. En caso contrario su turno termina inmediatamente pasándole el Cofre al jugador situado a su izquierda.

Nota: *Para atrapar a "Parche", los jugadores deben tener su mano en contacto con la mesa delante de ellos.*
Está prohibido mantener en alto la mano o en la mesa al lado del disco de "Parche".

Ejemplo: *En el centro de la mesa hay las siguientes cartas:*

Pablo va a jugar su turno y saca la primera carta del Cofre y la añade al centro de la mesa:

Como es la primera carta del turno, el símbolo de los garfios no tiene ningún efecto. Pablo decide que no va a sacar una segunda carta, sino que prefiere usar una de sus cartas de saco (rojo). Pablo enseña la carta de saco a los demás jugadores y la devuelve a la caja, y se queda con las cartas de tesoro de una perla roja y tres monedas rojas.

Final de la partida

La partida acaba cuando ocurra alguno de estos dos sucesos:

— Inmediatamente, en el momento en que aparece la carta del fantasma del Capitán Flint quien ahuyenta a los sinvergüenzas que se están repartiendo su tesoro.

— Cuando todos los jugadores se quedan sin cartas de saco en la mano.

Ganador

Una vez finalizada la partida, cada jugador cuenta los puntos de las cartas de tesoro que ha conseguido. El valor de cada carta es el número de joyas que hay dibujadas en ella.

1 punto *2 puntos* *3 puntos*

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate ganará el jugador que tenga menos cartas de tesoro. Si se mantiene el empate, compartirán la victoria.

Para piratas veteranos

Si después de algunas partidas a Capitán Flint queréis aumentar un poco el nivel de dificultad del juego, podéis aplicar estas variaciones:

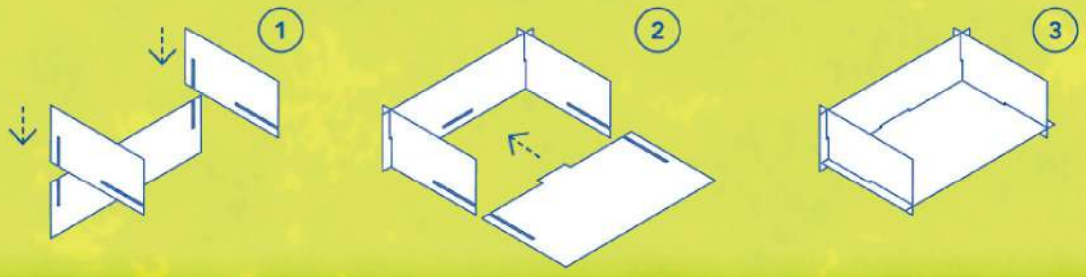
En cualquier momento del juego

Garfios / Sombrero:
Si en cualquier momento hay 3 sombreros o 3 garfios en la mesa, los jugadores deben atrapar a "Parche" inmediatamente. El primer jugador que ponga su mano sobre el disco de "Parche" se quedará con todas las cartas del centro de la mesa que tengan el símbolo de sombrero o garfios, según el símbolo que haya provocado el tener que atrapar a "Parche". El jugador guarda las cartas conseguidas a su lado, boca abajo.

Segunda carta de tesoro

Garfios / Sombrero:
Si la primera carta que ha sacado el jugador en el turno tenía el símbolo de garfios y la segunda ha sido de sombrero (o viceversa), el turno del jugador termina inmediatamente, pasándole el Cofre al jugador situado a su izquierda. Recordad que las cartas con el símbolo de cofre no se tienen en cuenta como primera o segunda carta sacada.

Ejemplo: *Pablo saca la primera carta y sale una perla verde con cofre. Vuelve a sacar otra carta y sale una de 2 perlas con garfios. Pablo tiene una carta de saco con perlas pero decide que 3 perlas es poco. Así que se arriesga a sacar la segunda carta. Sale una carta de perla amarilla con Cofre, así que debe volver a sacar otra carta. Ahora sale una de 2 anillos rojos con Sombrero. Como la primera carta ha sido de garfios (el cofre no cuenta como primera carta) y la segunda carta ha sido de sombrero (el Cofre no cuenta como segunda carta), Pablo acaba el turno inmediatamente y le pasa el Cofre al jugador de su izquierda.*

Primera carta *Segunda carta*

Instrucciones del montaje del cofre