



REGLAMENTO

DRAGONES del MAR

8+ años

2 a 5 jugadores

40 minutos

La humanidad se ha vuelto más osada al surcar los mares. Cada vez son más los barcos piratas que se aventuran en los mares prohibidos, poniendo en peligro los reinos submarinos y a las extrañas criaturas que allí habitan. Como Dragones del Mar, deberán proteger los mares hundiendo a los barcos piratas, recolectando sus tesoros y convirtiéndose en los legendarios protectores de los reinos acuáticos.

DRAGONES del MAR

Objetivo del Juego

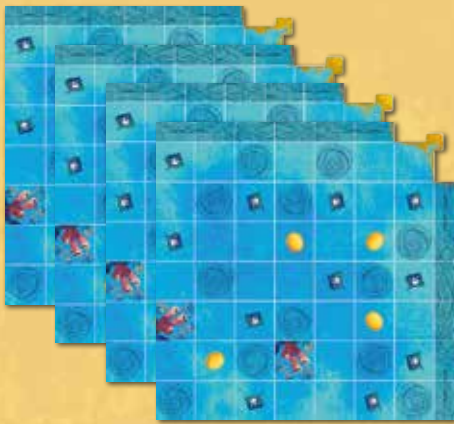
En *Dragones del Mar*, deberás posicionar a tu clan de dragones para recolectar tesoros y proteger los reinos acuáticos de los atrevidos piratas que los surcan.

En cada turno, jugarás una de las 2 cartas de Patrón de tu mano para posicionar un Dragón en el tablero, aumentando tu presencia en los 4 Reinos Marinos. ¡Pero cuidado!, los Dragones son muy

territoriales, por lo que no podrás colocar tus propios Dragones uno junto a otro y, cuando posiciones alguno junto al de otra persona, se verá compensada con Oro.

Tu objetivo será conseguir la mayor cantidad de Puntos de Victoria recogiendo Tesoros, completando misiones y asegurando las mayorías en los cuatro Reinos al final de la partida.

Componentes



4 secciones modulares de Mar (doble cara)



1 Isla Central



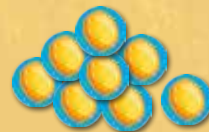
54 Cabezas de Dragón en 5 colores



190 Cuerpos de Dragón en 5 colores



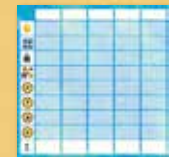
44 Fichas de Barco Pirata (12 verdes, 11 morados, 11 rojos y 10 azules)



60 Fichas de 1 de Oro



16 Fichas de 5 de Oro



1 Bloc de Puntuación



26 Cartas de Patrón Pequeño



36 Cartas de Patrón Mediano



18 Cartas de Patrón Grande



33 Cartas de Misión




24 Cartas de Arrecife de Coral



1 Reglamento

Preparación de la Partida

A Arma el tablero uniendo las 4 secciones modulares de Mar de manera aleatoria con la Isla Central. Cada sección tiene dos caras que puedes usar libremente.

B Coloca las 44 fichas de Barco Pirata de manera aleatoria en todas las casillas designadas con ícono  del tablero.

C Baraja por separado cada mazo de cartas de Patrón (Pequeños, Medianos y Grandes) y colócalos bocabajo cerca del tablero. Luego, revela 2 cartas de cada mazo para formar el mercado de cartas, tal como se muestra en la imagen.

D Baraja el mazo de cartas de Misión y déjalo bocabajo cerca del tablero. Luego, revela las primeras 4 cartas en una fila para formar un mercado, tal como se muestra en la imagen.

E Baraja el mazo de cartas de Arrecife de Coral y colócalo bocabajo, cerca del tablero.

F Forma una reserva general de Oro cerca del tablero.

G Entrega a cada jugador los Cuerpos de Dragón de un color. Estos son un recurso ilimitado y si se agotan pueden reemplazarse con otros elementos. Dependiendo de la cantidad de jugadores, se usarán los siguientes colores:

2 Jugadores: naranja y verde.

3 Jugadores: naranja, verde y morado.

4 Jugadores: naranja, verde, morado y rosa.

5 Jugadores: naranja, verde, morado, rosa y amarillo.

H Entrega a cada jugador las Cabezas de Dragón de su color. La cantidad que se entrega también depende de la cantidad de jugadores:

2 Jugadores: 14 Cabezas de Dragón.

3 Jugadores: 11 Cabezas de Dragón.

4 Jugadores: 8 Cabezas de Dragón.

5 Jugadores: 7 Cabezas de Dragón.

I Entrega a cada jugador 4 de Oro y 2 cartas de Patrón Mediano del mazo para conformar su mano inicial.



Ejemplo de preparación para 4 jugadores.

Desarrollo de la Partida

Una partida de *Dragones del Mar* se desarrolla en rondas de turnos. Comenzará la partida la última persona que se haya subido a un barco, y luego seguirán los turnos en sentido horario (izquierda).

En tu turno, debes realizar las siguientes acciones en orden o pasar:

- I Jugar una Carta de Patrón
- II Completar una Misión (Opcional)
- III Tomar una Carta de Patrón

Alternativamente, puedes elegir pasar en vez de realizar las acciones mencionadas. Luego, es el turno del siguiente jugador.

I Jugar una Carta de Patrón

Elige una de las 2 cartas de Patrón que tengas en tu mano y descártala frente a ti. Luego, toma una Cabeza y los Cuerpos de Dragón necesarios para completar la forma del Dragón de la carta descartada y coloca el Dragón en el tablero respetando la forma del Patrón de la carta.

Existen ciertas reglas que se deben considerar al colocar un Dragón:

- Cada casilla del tablero puede contener solo una pieza de Dragón.
- Solo puedes colocar a tu Dragón adyacente ortogonalmente a la Isla Central o a Dragones de otras personas. **Nunca adyacente ortogonalmente a uno tuyo.**
- El patrón que muestra la carta puede ser rotado o reflejado al momento de colocar las piezas en el tablero. No importa dónde se ubique la cabeza del Dragón dentro de la forma correspondiente.
- Si alguna de las casillas ocupadas es un **Remolino** o es parte de una **Corriente Marina**, debes pagar a la reserva 2 de Oro por cada una de esas casillas que hayas ocupado. Si no tienes el Oro suficiente para pagar por dichas casillas, no puedes posicionar a tu Dragón en ellas, pero si puedes usar el Oro que fueses a recolectar debido a este.



Remolino



Corriente Marina

Si una de las casillas ocupadas por tu Dragón tiene una ficha de Barco Pirata o símbolo dibujado en ella, recibe inmediatamente la recompensa correspondiente. Existen los siguientes tipos de recompensas:



Barcos Piratas: Coloca la ficha de Barco Pirata bocarriba en tu reserva de manera visible para el resto de jugadores. Te ayudarán a cumplir misiones que entregarán Puntos de Victoria al final de la partida.



Oro: Recibe 1 de Oro y colócalo en tu reserva.



Arrecifes de Coral: Toma 2 cartas del mazo de Arrecife de Coral. Elige una de ellas para quedarte en tu mano, y regresa la otra a la parte inferior de mazo. Puedes consultar los tipos de cartas de Arrecife de Coral en la página 5 de este reglamento.

Además, las personas con Dragones adyacentes al Dragón recién colocado, reciben 1 de Oro de la reserva general por cada Dragón con el cual entran en contacto. Es decir, si el Dragón queda adyacente a 2 Dragones de una misma persona, esta persona recibe 2 de Oro de la reserva general.

Ejemplo: Smaug, que juega con el color morado, juega la siguiente carta de Patrón con la intención de colocar su Dragón en los espacios indicados.



Luego, coloca en el tablero 1 Cabeza y 4 piezas de Cuerpo adyacentes al Dragón rosa y verde respetando la misma forma de la carta de manera reflejada. Como ha tapado una casilla que contiene un Remolino, debe pagar 2 de Oro a la reserva general. Además, debe tomar del tablero los Barcos Rojo y Verde, y 1 de Oro de la reserva.



Luego, Mushu y Haku, que juegan con los colores rosa y verde respectivamente, reciben 1 de Oro de la reserva general.

Importante: Tapar casillas de Remolinos reducirá el valor en Puntos de Victoria que dan las mayorías en aquel Reino Marino. Para más detalles consulta la página 6.

II Completar una Misión (Opcional)

De manera opcional, en tu turno puedes completar y llevar a tu reserva **una** de las cartas de Misión disponibles en el mercado. Para esto, debes devolver de tu reserva a la caja las fichas de Barco indicadas en la carta (puedes dejarlas en el cementerio de barcos ilustrado en el interior de la tapa). **Siempre tienes permitido devolver 2 Barcos del mismo color para usarlos como si se tratase de un Barco Pirata de cualquier color.**

Las Misiones obtenidas dan Puntos de Victoria al final de la partida, pero también pueden premiarte con un Arrecife de Coral. De ser así, debes tomar 2 cartas de Arrecife de Coral, quedarte una y dejar la otra en la parte inferior del mazo, tal como si hubieras ocupado una casilla de Arrecife de Coral del tablero.

Luego, reabastece el mercado de Misiones revelando una nueva carta del mazo.

Importante: Solo puedes completar una Misión por turno.

III Tomar una Carta de Patrón

Finalmente, debes tomar una nueva carta de Patrón de las disponibles cerca del tablero. Puede ser una de las que están bocarriba o de la parte superior del mazo. **La carta que tomes debe ser de un tamaño de Patrón distinto a la carta de Patrón recién descartada.**

Si tomas una de las cartas bocarriba, debes reponer el mercado revelando una nueva carta del mazo correspondiente.

* Pasar

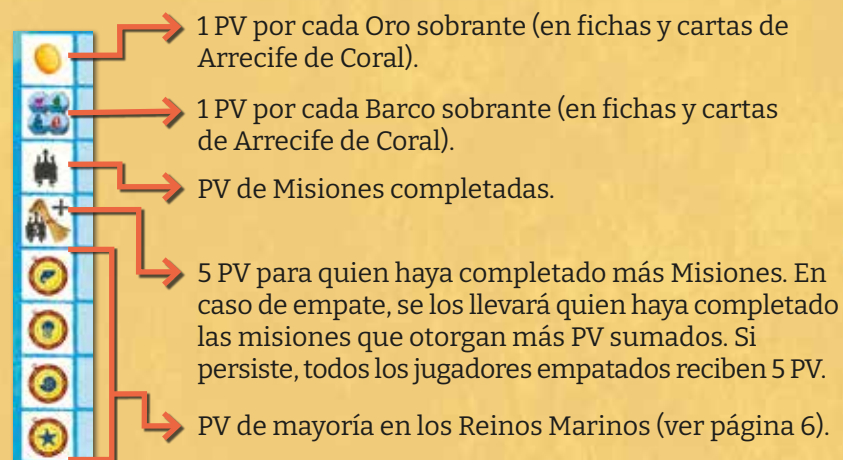
Siempre puedes decidir pasar en lugar de realizar las acciones recién descritas. Esto puede ser por decisión propia o porque no puedes jugar ninguna de tus cartas por no tener el Oro suficiente para ocupar casillas de Remolinos o Corrientes Marinas.

Si pasas, descarta una Cabeza de Dragón, descarta una carta de Patrón de tu mano para tomar cualquiera de las disponibles cerca del tablero, y toma 2 de Oro de la reserva general.



Fin de la Partida

La partida finaliza luego de que todas las personas han jugado todas sus Cabezas de Dragón. Toma el Bloc de Puntuación para proceder con el recuento de Puntos de Victoria (PV):



Quien haya obtenido más PV se llevará la victoria. En caso de empate, se resolverá a favor de quien haya completado más Misiones. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Cartas de Arrecife de Coral



Cartas de 2 Barcos: Este tipo de carta cuenta como esos 2 Barcos específicos. Se pueden descartar para completar Misiones y, en caso de no usarla, te dan PV al finalizar la partida. Si completas una Misión con ellos y te sobra un Barco de la carta al completarla, este se pierde.



Cartas de Barco Comodín: Este tipo de carta cuenta como 1 Barco Pirata de tu elección. Se pueden ocupar para completar Misiones o, en caso de no usarlas, cada una te da 1 PV al finalizar la partida.



Cartas de Dragón Escondido: Estos Dragones, al estar escondidos bajo el mar, pueden ser fundamentales para cambiar el destino de los Reinos Marinos. Se revelan al momento de resolver las mayorías en cada Reino Marino y cuentan como un Dragón colocado en el Reino indicado en la carta. No se toman en cuenta para desempates al definir mayorías.



Cartas de Oro: Esta carta cuenta como 4 de Oro, y puedes descartarla en cualquier momento para recibirlo en forma de fichas. En caso de no usarla, se toman en cuenta para el recuento de Oro al finalizar la partida.

~ Mayorías en Reinos Marinos ~

Al finalizar la partida, se evaluará cada uno de los 4 Reinos Marinos que hay en el tablero. Estos se encuentran divididos por las Corrientes Marinas y son identificados por la Rosa de los Vientos que se encuentra impresa en la Isla Central.

La persona que tenga más Dragones en cada Reino (en la superficie o Escondido bajo el mar con una carta de Arrecife de Coral) obtendrá 3 PV por cada Remolino que haya quedado a la vista (no tapado por una ficha de Dragón) en aquel Reino Marino. La segunda persona con más Dragones obtendrá, en cambio, la mitad de esos PV redondeados hacia abajo. El resto no obtendrá PV por ese Reino Marino.

En casos de empate por el primer o segundo lugar, se contarán la cantidad de fichas de Dragón (cabezas y cuerpos) que cada

jugador empatado tenga en ese Reino (los Dragones Escondidos bajo el mar no se toman en cuenta). El desempate favorecerá a quien tenga más fichas en total.

En caso de que el empate persista por el primer o segundo lugar, cada jugador empatado recibe la totalidad de los PV correspondientes. En un empate por el primer lugar, no existiría puntaje para el segundo lugar.

Excepción en partidas a 2 jugadores: En vez de recibir 3 PV por cada remolino descubierto, el primer lugar recibirá 2 PV. No existen PV para el segundo lugar ni para los empates (si es que se mantiene luego de contar las fichas).

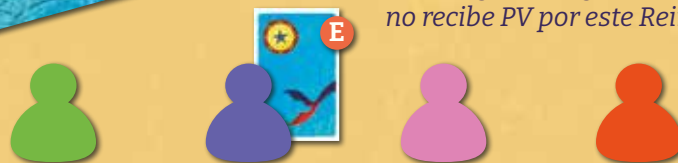
Ejemplo: Se está evaluando la mayoría del Reino de la estrella de mar, **A** que tiene 7 Remolinos descubiertos. **B**

Haku, que juega con el color verde, tiene 4 Dragones en la superficie. **C**


Smaug, que juega con el color morado, tiene 3 Dragones en la superficie **D** más un Dragón Escondido **E** (carta de Arrecife de Coral).

El resto de jugadores solo tienen 2 Dragones en ese Reino.

Haku se lleva el primer lugar al tener más fichas puestas en el tablero (15) que Smaug (11), y recibe 21 PV. Smaug recibe 10 PV por ser el segundo lugar, el resto de jugadores no recibe PV por este Reino Marino.



Importante: un Dragón puede tener presencia en 2 Reinos Marinos si es que atravesó una Corriente Marina. Las casillas de Corriente Marina no pertenecen a ningún Reino Marino.

	21	10	0	0
---	----	----	---	---

**GRAVITIX
GAMES**



Diseño del juego: Yaniv Kahana, Pini Shekhter y Simone Luciani
Ilustraciones: Weberson Santiago
Edición y desarrollo: José Manuel Álvarez, Laura Mena y Manuel Warner
Diseño gráfico: Laura Mena

Redacción de reglamento: José Manuel Álvarez
Revisión de reglamento: Ketty Galleguillos, Jorge Larrain, Laura Mena, Simón Weinstein, William Burgos, y Alice Rodríguez
Director de localización: Pepe Macba
Preprensa: Prior Card