

1672 : La tripulación perdida



1



12+



60 minutes

Un solitario sobre contruir el mapa , narrar la historia y juego de supervivencia en una página

por Mike Heim 2016 v803

Tú en compañía de tres marineros son todo lo que queda de un intento imprudente de navegar por las islas meridionales del pacífico. Semanas después una tormenta estrelló tu embarcación contra unos bajíos; has construido una cuestionable balsa de los restos de la carabela. Ahora piensas que estas listo para navegar a las Indias, y retornar a la civilización. Sin embargo, te encuentras en aguas inexploradas y tienes rumores de tribus canibales en las islas que te rodean.

Preparación:

Ademas de estas reglas y la hoja de juego, tu necesitas:

6 seis dados de seis caras (4 para la cuenta de tus recursos en la parte superior de la hoja de juego y 2 para lanzar)

lápiz y borrador

10 cubos o marcadores (1 para el estado del tiempo y 9 para los recursos de la isla)

Lápiz de color verde y azul (para colorear las islas y los mares)

papel para notas (opcional para registrar la fase diaria)

1) Coloca 3 dados (con el número 6 hacia arriba) en los primeras casillas de la parte superior de la hoja de juego (agua, comida y accidente) guarda un dado para la madera. No necesitas colocarlo al inicio del juego pero lo necesitarás mas adelante. Ninguna de las 4 casillas puede exceder de 6. Los excesos son descartados.

2) Colorea tu isla de partida en el extremo derecho del mapa de color verde claro y los hexes adyacentes de color azul claro (mares).

3) Recorta las fichas de los 4 marineros de la parte derecha inferior de la hoja. Al respaldo de cada marinero escribe la palabra herido y el número de marinero. (Cuando un marinero este herido voltea la ficha. Volteala nuevamente cuando haya sanado.) Coloca estas fichas en el área de tripulación de la hoja de juego. Asignarás estos marineros a tareas en la fase 1.

4) Coloca un cubo o marcador en la casilla de "Buen Tiempo" de la fase 11. Mueve este cubo como vaya cambiando el tiempo.

Ahora estás listo para jugar ! Buena suerte esto no se llama la tripulacion perdida porque es facil.

Como Ganar

Mueve tu embarcación del hex de la isla de inicio en el este a cualquiera de los tres hexes en el oeste. (derecha a izquierda en la hoja de juego).

Como Perder

Pierdes todos tus marineros, pierdes todo el casco de tu embarcación, o eres llevado fuera del mapa. Las heridas son genericas y representan un corte, fiebre, insolación, o cualquier otra circunstancia. Un marinero perece si recibe una herida mientras se encuentra herido. Tu tambien pierdes por abandonar el mapa a traves de cualquier hex alrededor del perimetro de juego (propiciado por movimiento fuera de control).

Puntuación

Ganes o pierdas cuentas 1 punto por cada hex trazado sobre el tablero al momento de finalizar el juego.

Si ganas tambien obtienes un número de púntos equivalente a la cantidad de islas trazadas en el tablero.

Orden de turno

Cada día es representado por un turno que consiste en varias fases. Tu asignaras marineros, lanzarás dados para determinar eventos, marcarás recursos y progresos con los otros dados, dibujarás mares e islas, y trazarás tu movimiento hacia los hexes de victoria.

😊 (Cuando veas este símbolo, un marinero puede o debe ser asignado)

☠️ (Cuando veas este símbolo, un marinero puede ser herido durante esta fase)

🏝️ (Cuando veas este símbolo, solo puede ser asignado un marinero si te encuentras en una isla)

Orden de Turno

- 1 - Asignar marineros
- 2 - Descansar
- 3 - Reparar
- 4 - Movimiento de hex
- 5 - Explorar horizonte
- 6 - Recolectar recursos de isla
- 7 - Contacto con nativos
- 8 - Consumir agua
- 9 - Consumir comida
- 10 - Accidente de Embarcación
- 11 - Estado del tiempo

Fase 1 - Asignar Tripulación

Coloca las cuatro fichas de marineros en cualquiera de las casillas de tareas en la hoja de juego.

Algunas tareas solo pueden ser realizadas mientras te encuentres en una isla. Las tareas son limitadas al número de marineros que se puedan colocar en las casillas. Por ejemplo, la fase "descansar" tiene cuatro espacios donde caben los 4 marineros, mientras "reparar" solo tiene un espacio donde solo 1 marinero puede ser asignado. Una vez asignados, las tareas deben resolverse en el siguiente orden:



Fase 2 - Descanso 😊😊😊😊

Todos los marineros heridos deben descansar y no pueden ser asignados a otra tarea en este turno. Puedes remover una herida dando al marinero una ración de agua durante la fase de descanso, pero el no puede llevar a cabo ninguna otra acción en este turno.



Fase 3 - Reparar 😊

Cambia la madera en el casco (Recuerda el marcador del casco no puede exceder 6)



Fase 4 - Movimiento 😊😊😊

Son tres las asignaciones en esta fase; Movimiento, Virar, y Anclaje.

Tu debes usar "movimiento" para controlar tu embarcación, de otra manera moveras a un hex aleatorio.

"Virar" complementa el movimiento y es requerido para navegar en ciertas condiciones climáticas.



"Anclaje" puede solo ser usado mientras estes en un hex con una isla. Debe ser

asignado si tu plan es explorar la isla o si no tu embarcación se irá flotando (excepto durante la condición de "calmas"). Se usa como alternativa al movimiento para anular los efectos de la "tormenta". Un marinero asignado a "anclaje" durante "calmas" gana 1 ración de agua (por hacer una pausa).

Si el tiempo actual es "Buen tiempo" debes colocar un marinero en la casilla movimiento para mover hasta 2 hexes . Si no es asi estás fuera de control.

Si el tiempo actual es "Viento en contra" puedes mover hasta 1 hex si un marinero está asignado a la casilla "virar" Si no es así retorna al hex que acabas de dejar durante esta fase.

Si el tiempo actual es "Calmas" no puedes moverte.

Si el tiempo actual es "llovía" tu puedes mover hasta 1 hex si un marinero está asignado en la casilla "virar". Si no es así estas fuera de control.

Asigna un marinero a "anclaje" mientras estás en un hex cancelando los efectos de una "tormenta De otra manera si el tiempo actual es "tormenta" estas fuera de control. También, recibes un daño en el casco si no tienes un marinero asignado a la casilla "movimiento" y otro daño si no tienes asignado en la casilla "virar". Si tienes marineros asignados en ambas casillas solo recibes un daño.

Una embarcación fuera de control se moverá a un hex aleatorio determinado por el resultado de 1 d6 comparado con el grafico al lado de estado del tiempo.
 Si tu movimiento te lleva a un hex no explorado, lo dibujas como mar.
 Si terminas tu movimiento en un hex con una nueva isla, lanzas 1 d6 para determinar que encuentras en la isla. Si es una isla mediana añades +1 al resultado. Si es una isla grande añades +3 a tu resultado.

- 1-2 = 3 raciones de agua
- 3 = 3 raciones de agua, 1 madera
- 4 = 3 raciones de agua, 1 madera, 1 de comida
- 5 = 3 raciones de agua, 2 maderas, 2 de comida
- 6 = 4 raciones de agua, 2 maderas, 2 de comida y encuentro con nativos
- 7 = ∞ raciones de agua, 2 maderas, 2 de comida y encuentro con nativos
- 8 = ∞ raciones de agua, ∞ maderas, ∞ de comida y encuentro con nativos

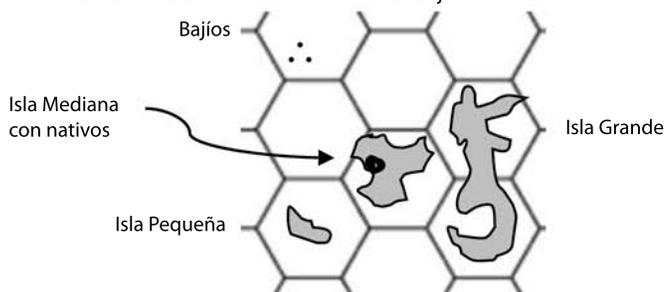
Coloca estos recursos en el espacio de la isla en la hoja de juego, Cuando los recolectas, remueve los marcadores de la isla.

Fase 5 - Explorar Horizonte ☺☺

Lanza 2 d6 por cada espacio adyacente a tu hex q este vacío sin colorear. Añade +1 si tienes 2 marineros asignados a esta tarea. El color de cada hex quedara así:

- 2 -8 = Mares
- 9 = Bajíos *
- 10 = Isla pequeña
- 11 = Isla mediana
- 12 = Isla grande (ocupa 2 hexes, uno en el lugar marcado y uno opuesto a la embarcación)

* Bajíos causaran 1 d5 de daños en el casco (una tirada de 6 evitara todo daño) inmediatamente cuando entre en el hex de bajíos.



Fase 6 - Recolectar Recursos de Isla 🏝️☺☺

Obtienes un recurso de cualquiera disponible por cada marinero asignado si estás en un hex de isla. Una vez abandonas una isla no puedes retornar a reabastecerte en ella.

Fase 7 - Encuentro con nativos ☠️

¿Qué quieren esta vez? Esto puede salir mal tan rápido. Todo el mundo, manténgase tranquilo y alerta. Puedes usar bienes para alterar tu tirada en +1. Los bienes son tomados directamente de tu embarcación para impresionar a los nativos. Debes tomar 1 daño en el casco de tu embarcación por cada bien usado. Una vez has decidido si usarás bienes, lanza 1 d6 y consulta la tabla.

- 1 = Recibes 1 herida y lanzas de nuevo
- 2 = Los nativos son hostiles. Debes dejar la isla al final de este turno y no puedes retornar. Si la dejas durante tiempo de "calmas" todo lo que puedes hacer es esperar en tu embarcación.
- 3 = Nativos te ignoran. Puedes continuar recolectando recursos en el siguiente turno.
- 4 = Nativos son amistosos. Ellos te donan uno de los que escojas; Agua, comida o madera.
- 5 = Nativos son serviciales. Ellos te donan por una sola vez 1 de cada recurso.
- 6+ = Nativos te reverencian. Ellos llenan tu agua, comida y madera hasta máximo 6.



Fase 8 - Beber Agua ☺☠️

Esta es la parte más agradable de mi día. Sueño con un día en que puedo beber de nuevo hasta que esté lleno.

Si el estado del tiempo es cualquiera diferente a lluvia o tormenta consume 1 ración de agua. Si no tienes agua asignas una herida a un marinero.



Fase 9 - Comer ☺☠️

Mis dientes y encías duelen. Tengo tanto dolor, pero sé que tengo que seguir comiendo.

Si no tienes un marinero asignado a la pesca, consume 1 ración de alimento. Si tienes 0 alimento al inicio de esta fase asigna una herida a un marinero. No puedes pescar durante tormenta.



Fase 10 - Accidente de la embarcación ☠️

Yo puedo sacar esta agua solo por un tiempo. Mis hombros se sienten como si estuvieran en fuego.

Lanza 1 d6. Si el resultado es igual o mayor que tu marcador de daño en el casco de tu embarcación, recibes una herida. Si tienes 0 en este marcador al comenzar esta fase, pierdes el juego.

Fase 11 - Tiempo y Viento ☺

Veo nubes oscuras en la distancia pero no estoy seguro de su dirección.

Cada turno durante esta fase, lanza 1 d6 para determinar el tiempo del siguiente turno. Si tienes asignado un marinero en la casilla "predecir el tiempo" puedes ser capaz de detectar tempranamente una tormenta que viene y evitarla. Si tienes marinero asignado puedes lanzar de nuevo pero debes mantener el segundo resultado.

1	2	3	4	5	6
Tormenta	Calmas	Lluvia	Viento en contra	Buen tiempo	Sin cambio

Tormenta afecta la fase 4 Movimiento, fase 8 Beber agua y fase 9 Comer.

Lluvia afecta la fase 4 Movimiento y la fase 8 Beber agua.

Buen Tiempo, Calmas, y Vientos en Contra afectan la fase 4 Movimiento.

Una vez tu completas todas las 11 fases, el día (y el turno) termina. Recoge todos tus marineros y reasígnalos para el siguiente turno.

(Para aumentar la velocidad del juego, tú puedes dejar los marineros asignados a las tareas, solo cambiando cuando son heridos o para adaptarse a nuevas condiciones y descubrimientos.



1672 La Tripulación Perdida

Jugadores 1 Edad 12+ Tiempo 60



- Orden de Turno**
- 1 - Asignar marineros
 - 2 - Descansar
 - 3 - Reparar
 - 4 - Movimiento de hex
 - 5 - Explorar horizonte
 - 6 - Recolectar recursos de isla
 - 7 - Contacto con nativos
 - 8 - Consumir agua
 - 9 - Consumir comida
 - 10 - Accidente de Embarcación
 - 11 - Estado del tiempo

8 - Agua

Gasta 1 unidad de agua a menos que estes bajo lluvia o tormenta

2 - Descansar

Marineros heridos solo pueden descansar. Puedes elegir usar 1 unidad de agua para recuperar cada marinero herido.

9 - Comida

Gasta 1 unidad de comida excepto si pescas. No puedes pescar en tormenta

9 - Pescar

10 - Accidente

Lanza 1d6, obtienes 1 herido si el resultado es igual o mayor que el valor actual del casco de la embarcación.

3 - Reparar

Cambia madera en el casco

Madera

7 - Encuentro con nativos

Lanza 1 d6. Puedes usar una pieza de tu embarcación para añadir +1 al resultado antes de lanzar:

- 1- Te hieren (relanzar 1 d6)
- 2- Hostiles
- 3- Te ignoran
- 4- Amistosos
- 5- Serviciales
- 6- Te reverencian

6 - Recolectar Recursos de Isla

4 - Movimiento **Virar** **Anclaje**

Si el tiempo actual es "Buen tiempo" debes colocar un marinero en la casilla mover para mover hasta dos hexes, de otra manera tu embarcación esta fuera de control.
 Si el tiempo actual es "viento en contra" puedes mover hasta 1 hex si tienes un marinero asignado tambien a la casilla virar. De otra manera retorna al hex del que acabas de salir durante esta fase.
 Si el tiempo actual es "calmas" no puedes mover.
 Si el tiempo actual es "lluvia" puedes mover hasta 1 hex si tienes un marinero asignado tambien a la casilla virar. De otra manera tu embarcación esta fuera de control.
 Si el tiempo actual es "tormenta", tu embarcación esta fuera de control y recibes un daño en el casco inmediatamente. Entonces recibes otro daño si no tienes un marinero asignado a la casilla "virar" y otro daño si no tienes marinero asignado a la casilla "mover".
 Si la embarcación esta fuera de control debes mover 1 hex aleatorio, lanzando 1 d6 y comparando con el grafico a la izquierda de la casilla de estado de tiempo.

5 - Explorar horizonte

Lanza 1 d6 por cada casilla inexplorada adyacente a la que ocupas actualmente. Añade +1 si tienes 2 marineros en esta acción.

11 - Predecir el tiempo (siguiente turno)

Lanza 1 d6, si un marinero esta asignado a esta acción, puedes relanzar 1 vez.

1	2	3	4	5	6
Tormenta	Calmas	Lluvia	Viento en contra	Buen tiempo	Sin cambio

Tu gana cuando llegas a uno de estos tres hexes