



Fleet

The Dice Game

¡Navega hacia la
GRAN
CAPTURA!

Traducción no oficial: TopoFraile



Introducción.....	2
Preparación de la partida.....	3
Como jugar.....	4
Final de la partida.....	6
Modo solitario.....	10

Introducción

En este instante, sobre la pintoresca bahía Ridback el cielo es de un azul inocente, con unas pocas nubes en forma de nutria dando volteretas en lo alto. Pero de repente, el tiempo se vuelve peligroso y el cielo se oscurece hasta convertirse en un morado amenazante y premonitorio. Los barcos de arrastre, timoratos regresan y buscan refugio en el puerto para aguantar la tormenta que se aproxima, contemplándola desde el interior de las paredes del pub... pero tú no. Mientras los otros entran, tú y tu intrépida flota de barcos pesqueros se dirigen directamente a los dientes de la tormenta que está formándose, a pesar de sus peligrosas aguas. Estás listo para tirar los dados, porque tirar los dados es divertido, siempre y cuando no termines endeudado con el propio Davy Jones.

Un primer vistazo

Este es un juego de "Roll-n-Write". En cada ronda, seleccionarás los dados y marcarás los resultados en las casillas correspondientes de tu hoja de puntuación. Querrás pescar tantos peces como sea posible con tus barcos, construir edificios en el muelle y visitar el puerto. Pero no descuides las monedas, que pueden desencadenar acciones estelares que puedes usar en cualquier parte de tu hoja de puntuación. ¡Tienes 10 rondas para probar que eres el capitán de mar con más sal en las venas que tus oponentes!

Contenido del juego



Hojas de Puntuación

10 Dados Customizados:


- 6 Dados de Barco
- 4 Dados de Pueblo

1 Marcador de Jugador Inicial

3 Tokens de Capitán

Preparación de la Partida

Da a cada jugador un lápiz y una hoja de cada bloc. Juntas, estas dos partes forman su hoja de puntuación.

2. Cada jugador tira un dado de barco para determinar su ventaja inicial. En su hoja de puntuación, rellenan las 3 primeras casillas para el tipo de barco correspondiente a su resultado. (Repite cualquier resultado de  "3 monedas"). Esto otorga inmediatamente a cada uno de ellos una licencia y una embarcación de ese tipo.
3. Crea los grupos de dados (ver más abajo) usando dados de barco y dados de pueblo, según el número de jugadores. Siempre habrá 1 dado más en cada grupo de dados, que jugadores. Devuelve cualquier dado sobrante a la caja.

GRUPO DE DADOS DE BARCO

4 jugadores = 5 dados de barco

3 jugadores = 4 dados de barco

2 jugadores = 3 dados de barco

GRUPO DE DADOS DE PUEBLO

4 jugadores = 4 dados de pueblo + 1 de barco

3 jugadores = 3 dados de pueblo + 1 de barco

2 jugadores = 2 dados de pueblo + 1 de barco

4. Un jugador al azar coge el Marcador de Jugador Inicial.



Dado de Barco



Dado de Pueblo



Como Jugar

Fleet: The Dice Game se juega en 10 rondas. Cada ronda tiene las siguientes fases:

1. **FASE DE BARCO** - lanza los dados de barco y selecciona un dado por orden de turno.
2. **FASE DE INGRESOS** - cada jugador gana 1 moneda.
3. **FASE DE PESCA** - todos los barcos botados recogen peces (SOLO EN RONDAS PARES)
4. **FASE DE PUEBLO** - lanza los dados de Pueblo y escoge los dados en orden de turno.

Tanto en la Fase de Barco como en la Fase de Pueblo, seleccionarás un dado (en orden de turno) y rellenarás la casilla correspondiente en tu hoja de puntuación. Siempre usarás 2 dados en cada fase: el dado que elijas y el único dado restante, que todos los jugadores usarán simultáneamente al final de la fase.

REGLAS DE ORO! (1) Siempre que rellenes una casilla en tu hoja de puntuación, debe ser siempre la casilla vacía más alta de esa sección. NO puedes omitir casillas. (2) El término "casilla" se utiliza en las reglas para referirse a cualquier espacio rellenable, independientemente de su forma.

1. Fase De Barco

El primer jugador tira los Dados de Barco. Luego, en orden de turno, cada jugador selecciona 1 dado disponible de la reserva para su uso, y rellena la casilla vacía más alta en esa sección de su hoja de puntuación (ver Ejemplo A). Una vez que se ha seleccionado un dado, ningún otro jugador puede seleccionar ese dado. Después de que todos hayan jugado su turno, todos los jugadores usan simultáneamente el único dado que quede.

Ejemplo A: Rosita es la última en el orden de turno durante esta Fase de Barco. En su turno, debe elegir entre un dado de Langosta y un dado de Gambas. Ambos son buenos para ella, pero elige la langosta para que otros jugadores no puedan usarla. A continuación, rellena la casilla vacía más alta de la sección Langosta de su hoja de puntuación. Como eso deja a las gambas como las únicas que quedan en la mesa, todos los jugadores (incluyendo Rosita) las usan inmediatamente.

Al rellenar una casilla de activación (circular) en la parte superior izquierda de la hoja de puntuación, puedes **botar un barco** o **activar una licencia** del tipo correspondiente.

- [B] = botar un barco
- [L] = activar una licencia
- [?] = a tu elección

Botar un barco

Rellena la casilla junto al barco más alto disponible de ese tipo. El barco estará navegando y capturará peces durante la fase de Pesca (sólo en rondas pares).

Activando una licencia

Rellena la casilla más alta disponible junto a un tipo de licencia. La bonificación concedida por esa licencia está ahora activa para el resto de la partida.. (Ver *Bonificaciones de Licencia*, p. 7.)

3 monedas

Si seleccionas la cara del dado de "3 monedas", rellena las tres casillas siguientes del Track de Monedas. (Ver *Track de Monedas*, p. 6.)

2. Fase de Ingresos

En esta fase, cada jugador gana 1 moneda en el track de monedas como ingreso estándar, aplicando cualquier bonificación de ingresos (por edificios o licencias de Langosta) que tenga.

3. Fase de Pesca

Nota: ¡Esta fase se produce SOLAMENTE durante las rondas pares!

En esta fase, cada barco botado captura peces - esto ocurre simultáneamente para todos los jugadores. Rellena 1 casilla de pescado en cada barco botado. EXCEPCIÓN: Los barcos de ostras siempre capturan 2 peces a la vez. Si un barco está lleno (es decir, tiene todas las casillas de pescado llenas), no puede capturar más peces.

Si tienes varios barcos de una solo tipo (por ejemplo, 2 barcos de pez espada), capturas 1 pez con cada barco de esa misma clase.

Ejemplo B: Juan tiene 5 barcos botados. Durante la fase de pesca, captura 1 pez con cada uno de sus barcos de bacalao, 1 pez con su barco de gambas y 2 peces con su barco de ostras. No puede pescar un pez con su barco de langosta, porque está lleno.

4. Fase de Pueblo

El primer jugador lanza los dados de pueblo. Luego, en orden de turno, cada jugador selecciona 1 dado disponible de la reserva para utilizarlo, y rellena una casilla correspondiente en su hoja de puntuación. Una vez que se ha seleccionado un dado, ningún otro jugador puede seleccionar ese dado. Después de que todos hayan jugado su turno, todos los jugadores usan simultáneamente el único dado que quede.

Nota: ¡El grupo de dados de pueblo siempre tiene 1 dado de barco en él!

Si seleccionas un dado de Puerto, rellenas la casilla vacía más alta en cualquier barco del PUERTO. Cuando seleccionas un dado de Muelle, rellena la casilla vacía superior en cualquier edificio del MUELLE. Cuando seleccionas un dado de Mercado, ganas monedas. Cuando seleccionas un dado de barco, rellenas la casilla vacía superior en esa sección del área EN EL MAR (AT SEA) (igual que en la fase de barco).

Ejemplo C: Cristian selecciona un dado de puerto, lo que le permite rellenar la casilla vacía más alta de cualquier nave en el área del PUERTO. Elige la casilla vacía superior en la sección Inuit, que bota un barco Inuit que cogerá 1 pez en cada fase de pesca.

Los edificios en el MUELLE proporcionan bonificaciones que se activan una vez que el edificio se ha completado. Cada edificio completado también vale PdV al final de la partida.

Cada barco en el PUERTO tiene reglas y efectos especiales. Todos los barcos (excepto el Captain's Club) se tratan como barcos y se aplican bonificaciones basadas en barcos.

El MERCADO es una manera de que los jugadores ganen monedas basadas en el número total de peces que han capturado hasta ahora, incluido en barcos. Consulta la tabla.

Final de la Ronda

Al final de la ronda, el jugador inicial actual pasa el marcador de jugador inicial al jugador de su izquierda. Entonces comienza una nueva ronda.

Final de la Partida

Después de la décima ronda, la partida termina. Todos los jugadores totalizan sus puntuaciones, a través de 5 categorías, para determinar quién es el ganador:

- **PESCADO:** 1 PdV por pez capturado en todos los barcos (incluyendo King Crab, Barge, e Inuit)
- **BARCOS:** PdV por cada barco que hayas botado
- **LICENCIAS:** PdV por licencias (licencia King Crab, más cualquier licencia de nivel 3)
- **EDIFICIOS:** PdV por edificios en el Muelle
- **BONUS:** PdV por la bonificación de licencia de King Crab (máx. 10 PdV).

Ejemplo D: Al final de la partida, Rosita está sumando su puntuación. Obtiene 32 PdV por peces que pescó, 11 PdV por barcos que botó, 15 PdV por licencias, y 10 PdV por edificios. Como la bonificación del King Crab que seleccionó era "1 VdP por cada 6 peces", anota otros 5 PdV de esa bonificación. La puntuación final de Rosita es 73.

El jugador con más PdV gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado que más peces haya capturado. Si todavía hay un empate, disfruta de mala gana tu victoria compartida.

Track de Monedas

Cada vez que ganes monedas, haz un seguimiento de ellas rellenando una casilla por moneda en el track de monedas. Cada vez que se rellena una casilla de estrella, desencadenas una acción estelar, que te permite rellenar inmediatamente cualquier casilla vacía más alta en cualquier parte de tu hoja de puntuación. Si esa casilla es una casilla de activación, realiza la acción correspondiente inmediatamente.

Ejemplo E: Juan gana 3 monedas, por lo que rellena 3 casillas en su track de monedas, incluyendo 1 casilla de estrella. Esto desencadena una acción estelar, lo que significa que Juan puede rellenar inmediatamente la casilla vacía más alta en cualquier parte de su hoja de puntuación. Elige llenar la casilla vacía más alta en Bait Shop.

Nota: Si desencadenas acciones estelares durante la Fase de Pesca, las llevas a cabo después de que se haya completado toda la pesca.



Uso de Cualquier Dado como Moneda

En cualquier momento, puedes ganar 1 moneda en lugar de usar un dado con su acción normal. Puedes hacerlo con un dado que selecciones en tu turno y/o con el único dado restante que usen todos los jugadores.

Bonus de las Licencias

Obtienes habilidades adicionales a medida que activas las licencias durante la partida. A medida que activas más de 1 licencia del mismo tipo, ese bono es reemplazado por el bono mejorado del siguiente nivel. (Los bonos no son acumulativos.) Además, siempre que actives la segunda licencia de un tipo, ganarás 2 monedas inmediatamente. Todas las licencias de pesca de nivel 3 valen puntos de victoria al final de la partida.

LICENCIAS DE GAMBAS

1. Cuando seleccionas un dado de Gamba, puedes usarlo como cualquier tipo de barco.
2. Cuando seleccionas un dado de Gamba, puedes utilizarlo como cualquier tipo de barco Y realizar una acción estelar (es decir, rellenas 2 casillas en total).
3. Cuando seleccionas un dado de Gamba, puedes utilizarlo como 2x de cualquier tipo de barco Y realizar una acción estelar (es decir, rellenas 3 casillas en total).

Nota: Los bonos de licencia de Gamba se aplican SOLAMENTE al dado que coges en tu turno - no al dado de uso compartido por todos los jugadores.

LICENCIAS DE BACALAO

1. Cuando botas un barco, ganas 1 moneda.
2. Cuando botas un barco, ganas 2 monedas.
3. Cuando botas un barco, ganas 3 monedas.

LICENCIAS DE LANGOSTA

1. Durante tus ingresos, ganas 1|2 monedas si tienes al menos 2|8 barcos botados.
2. Durante tus ingresos, ganas 1|2 monedas si tienes al menos 2|5 barcos botados.
3. Durante tus ingresos, ganas 1|2|3 monedas si tienes al menos 2|5|10 barcos botados.

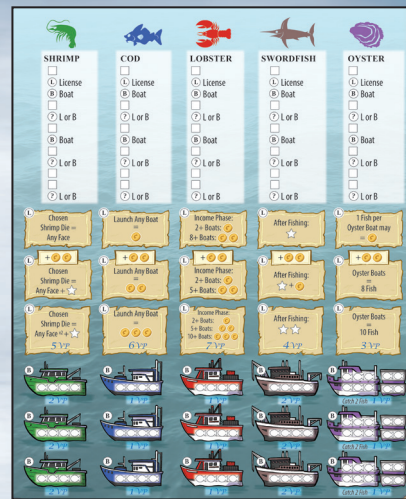
LICENCIAS DE PEZ ESPADA

1. Después de pescar, puedes realizar una acción estelar.
2. Después de pescar, puedes realizar una acción estelar, y ganar 1 moneda.
3. Después de pescar, puedes realizar 2 acciones estelares consecutivas.

Nota: Los bonos por licencia de pez espada NO se aplican a las Fases de pesca personales activadas por el Captain's Club.

LICENCIAS DE OSTRAS

1. Al pescar, en lugar de pescar un segundo pez en un barco de Ostras, puedes ganar una moneda. Esto se puede hacer una vez por cada barco de Ostras botado. Tus embarcaciones de Ostras tienen una capacidad de 6 peces.
2. Al pescar, en lugar de pescar un segundo pez en un barco de Ostras, puedes ganar una moneda. Esto se puede hacer una vez por cada barco de Ostras botado. Tus embarcaciones de Ostras tienen una capacidad de 8 peces.
3. Al pescar, en lugar de pescar un segundo pez en un barco de Ostras, puedes ganar una moneda. Esto se puede hacer una vez por cada barco de Ostras botado. Tus embarcaciones de Ostras tienen una capacidad de 10 peces.



KING CRAB

HARBOR

Captain's Club

- Fishing
- Fishing
- Fishing

Research Vessel

- B
- B

Barge

Extra Fish

- B
- B

Inuit

- B
- B
- B

King Crab License
5 VP

Choose one:

- 2 VP Per Building
- 1 VP Per 6 Fish
- 1 VP Per License
- 1 VP Per 10 Gains

*Bonus Max 10 VP

Barcos del Puerto

KING CRAB – Cuando rellenas la primera casilla de activación, activas tu licencia King Crab e inmediatamente seleccionas 1 bono disponible. Una vez que un bono ha sido seleccionado, ningún otro jugador puede seleccionar ese bono. Cuando rellenas la casilla de activación de cada uno, botas un barco King Crab, que capturará peces como de costumbre. Al final de la partida, la licencia vale 5 PdV y también anotas PdV (máx. 10) por tu bono seleccionado.

CAPTAIN'S CLUB – Cada vez que rellenas una casilla de activación, realizas una Fase de Pesca personal, capturando 1 pez con cada barco como de costumbre. Tus oponentes NO capturan peces durante esta Fase de Pesca personal. Se aplican todas las bonificaciones de pesca (además del pez espada).

RESEARCH VESSEL – Cada vez que rellenas una casilla de activación, botas un barco de investigación. Cada uno vale 1 PdV al final de la partida. Todos los bonos relacionados con el barco se aplican.

BARGE – Una vez que hayas rellenado la casilla de activación, al comienzo de cada Fase de Pesca (incluyendo cualquier Fase de Pesca personal activada por el Captain's Club), la Barcaza captura 1 pez por cada barco completo que tenga. Se aplican todas las bonificaciones relacionadas con el barco.

INUIT – Cada vez que rellenas una casilla de activación, botas inmediatamente un barco Inuit. Un barco Inuit captura 1 pez en cada Fase de Pesca, como de costumbre. Se aplican todas las bonificaciones relacionadas con el barco.



Edificios de los muelles

CASINO – Después de rellenar ambas casillas, puedes volver a tirar el dado que elijas en cualquiera de las dos fases. Vale 2 PdV al final de la partida.

AMA'S BANK & TRUST – Al final de la partida, vale 2 PdV por cada casilla rellenada.

SALVAGE YARD – Después de rellenar ambas casillas, puedes usar el dado para realizar una acción estelar (en lugar de utilizarlo como de costumbre). Puedes hacer esto hasta 3 veces durante la partida. Rellena una estrella al lado de Salvage Yard después de cada uso. Vale 2 PdV al final de la partida.

BAIT SHOP – Después de rellenar ambas casillas, ganas 2 monedas (en lugar de 1) cuando uses cualquier dado como moneda. Vale 2 PdV al final de la partida.

RIDBACK CANNING CO. – Después de rellenar la casilla, gana +1 moneda por cada barco completo durante los ingresos. Vale 1 PdV al final del juego.

SMOKEHOUSE – Después de rellenar ambas casillas, gana +2 monedas cuando uses el mercado. Vale 3 PdV al final de la partida.

FISHERMAN'S PUB – Al final de la partida, vale 10 PdV si has rellenado todas las casillas.

SEAFOOD BUFFET – Después de rellenar la casilla, puedes usar un dado de barco para rellenar el tipo de hex correspondiente al lado de Seafood Buffet (en lugar de usarlo como de costumbre). Al final de la partida, anota puntos de bonificación en función de cuántos hexes diferentes hayas rellenado: 1|2|3|4|5 hexes = 1|3|6|10|15 PdV

Nota: Los bonos de Licencias de Gamba no se aplican a los dados de Gamba usados en el Seafood Buffet.

Cartas de Capitán (Contenido de la Deluxe Edition)

Durante el setup, en lugar de tirar un dado para determinar un bono inicial, a cada jugador se le asigna al azar 1 carta de capitán. En su hoja de puntuación, rellenan las 3 primeras casillas para el tipo de barco indicado, así como las casillas para los barcos portuarios y/o edificios de muelle indicados. Además, cada carta de capitán proporciona una bonificación al final de la partida.



Cartas de Trofeo (Contenido de la Deluxe Edition)

Durante el setup, selecciona aleatoriamente 1 tarjeta de trofeo dorada y 1 tarjeta de trofeo plateada. Colócalas boca arriba en el centro del área de juego. Los trofeos de oro (5 PV) se otorgan al final de la partida a quien mejor cumpla la condición de puntuación, mientras que los trofeos de plata (5 PV) se otorgan al primer jugador que cumpla la condición.



WHARF

Casino

- May Re-roll
- Chosen Die

2 VP

Ama's Bank & Trust

2 VP 2 VP 2 VP

2 VP

Seafood Buffet

1: 1VP 4: 10VP
2: 3VP 5: 15VP
3: 6VP

Salvage

- Use Die as
- Action.

2 VP

Fisherman's Pub

10 VP

Bait Shop

Any die = 6

2 VP

Smokehouse

- Market =
- +

3 VP

Ridback Canning Co.

Income: + per full boat

1 VP

Modo Solitario

En el modo en solitario, estarás trabajando para construir el mayor imperio de pesca que Ridback Bay haya visto jamás, mientras que el capitán Ruth tratará de reclamar todas las mejores áreas para sí mismo!

Preparación

1. Coge una hoja de puntuación y un lápiz. (El Capitán NO recibe una hoja de puntuación por separado.)
2. Tira 1 dado de barco para determinar tu bonificación inicial. En tu hoja de puntuación, rellena las 3 primeras casillas para el tipo de barco correspondiente a tu resultado obtenido. (Vuelva a tirar cualquier resultado de "3 monedas".) Esto te otorga inmediatamente una licencia y un barco de ese tipo.
3. Prepara los dados de barco y pueblo como lo harías en un juego para dos jugadores.
4. Coloca las 3 Fichas de Capitán en las secciones de Gambas, King Crab y Casino de tu hoja de puntuación. (ver *Movimiento de fichas* más abajo para más detalles)

Jugando en Solitario

Tú juegas la primera en las rondas impares, mientras que el Capitán juega primero en las rondas pares. En la Fase de Barco y la Fase de Ciudad, seleccionarás un dado y el Capitán seleccionará un dado. Tú y el Capitán usareis el dado restante de forma compartida. (Ver *Prioridad del Capitán* para determinar qué dado seleccionará el Capitán).

Cuando seleccionas un dado, marcas la casilla vacía más alta en la sección correspondiente de tu hoja de puntuación, como de costumbre. Cuando el Capitán selecciona un dado, ataca las dos casillas vacías más bajas en la sección correspondiente de tu hoja de puntuación.

Cuando utilizas el dado compartido, marcas una casilla de la forma habitual. Cuando el Capitán usa el dado compartido, ataca la casilla 1 vacía más baja en la sección correspondiente de tu hoja de puntuación. Si tú y el Capitán apuntáis en la misma casilla al usar el dado compartido, la prioridad la tendrá quien sea el primero en ordenar en esta ronda.

Ejemplo F: Es la fase de barco de la ronda 3. El resultado en los dados es Gamba, Gamba, Bacalao. Eliges primero esta ronda, y seleccionas Gamba, marcando la casilla vacía más alta en Gambas. El Capitán entonces selecciona el Bacalao y ataca de las dos casillas vacías más bajas en Bacalao. Tú y el Capitán usaréis el dado de Gamba restante — tú marcas la casilla vacía más alta y el Capitán ataca la 1 casilla vacía más baja de las Gambas.

Si el Capitán ataca completamente una casilla de activación, no estará disponible para ti. EXCEPCIÓN: En el MUELLE, puedes completar un edificio si lo haces antes de que el Capitán ataque todas las casillas de ese edificio.

Ficha de Movimiento

Al final de la ronda, avanza las 3 fichas de Capitán en sus respectivos bucles. Cada ficha se mueve a la siguiente sección en su bucle de movimiento en el sentido de las agujas del reloj (véase más abajo). Las fichas del Capitán siempre saltan cualquier sección que no tenga casillas disponibles.

Ficha de Barco: Shrimp > Cod > Lobster > Swordfish > Oyster > Shrimp...

Ficha de Puerto: King Crab > Captain's Club > Research Vessel > Barge > Inuit > King Crab...

Ficha de Muelle: Casino > Ama's Bank & Trust > Salvage Yard > Bait Shop > Ridback Canning Co. > Smokehouse > Fisherman's Pub > Seafood Buffet > Casino...

Ejemplo G: Es el final de la 5ª ronda. La ficha de barco avanza de Ostra a Gamba, la ficha de puerto avanza de Inuit a King Crab, y la ficha de muelle avanza de Ridback Canning Co. a Smokehouse.

Prioridad del Capitán

Se usa la siguiente información para determinar qué dado seleccionará el Capitán del resultado de los dados durante la Fase de Barco y la Fase de Pueblo.

Fase de Barco: El Capitán seleccionará un dado para el tipo de barco en el que está su ficha, o el más cercano en el sentido de las agujas del reloj. El Capitán nunca selecciona un dado para un tipo de barco que no tiene casillas disponibles — a menos que sea su única opción, en cuyo caso pasa.

El resultado de 3 monedas es "salvaje" para el Capitán. Sólo lo selecciona si no tiene otra opción. Cuando lo hace, el Capitán ataca la casilla vacía superior de la sección que tiene su ficha de barco (o la siguiente sección disponible en el sentido de las agujas del reloj, si está llena).

Fase de Pueblo: En esta fase, el orden de prioridad del Capitán es siempre Puerto > Muelle > Dado de Barco > Mercado. Cuando selecciona un dado de Puerto o Muelle, siempre apunta la ubicación con tu ficha, o a la siguiente ubicación en el sentido de las agujas del reloj, si está llena.

Al seleccionar el dado de Mercado, ataca la siguiente casilla de estrella disponible en tu track de monedas. (Ahora debes saltarte esa asilla, y perder esa acción estelar, al ganar monedas.)

Final de la Partida

La partida termina tras 8 rondas. ¡Suma tu puntuación y revisa la tabla de logros en solitario para ver que tal los has hecho!

TABLA DE LOGROS EN SOLITARIO

85+	Capitán con sal en las venas
75–84	Oh Capitán, mi Capitán
65–74	Primer Oficial
50–64	Marinero de Cubierta
< 50	Novato



Fleet *The Dice Game*

Credits

Game Design: Benjamin Pinchback and Matthew D. Riddle

Illustrations: Marius Janusonis, Nolan N. Nasser

Graphic Design: Charlie Bink, Jesse Soto

Editing: Dustin Schwartz

Playtesting: Unpub 7 players, Chris Kirkman, Lillian Hagmann, Patrick Brophy, Patrick Hillier, John du Bois, Justin Bowman, and everyone we forgot!

Special Thanks: Stefan Lorenzutti

© 2018 Eagle-Gryphon Games. All Rights Reserved.