



PORT ROYAL

Un juego de cartas para 2-5 jugadores con mucho ingenio de Alexander Pfister

INTRODUCCIÓN

Las calles hierven de vida en Port Royal, donde esperas realizar el negocio de tu vida. Arriesgar más de la cuenta es peligroso, ya que las bodegas de tu nave pueden acabar vacías. Reinvierte tus beneficios para ganarte el favor de gobernadores y almirantes, recluta a todo aquel que pueda ayudarte a alcanzar tus objetivos. ¿Quién sabe? Si extiendes lo bastante tu influencia, tal vez incluso puedas responder a la llamada de una prestigiosa expedición.

COMPONENTES

120 cartas:

60 personajes (algunos de los cuales son idénticos excepto en el coste y en los puntos de victoria que conceden)

10 comerciantes	5 colonos	5 capitanes	5 sacerdotes	3 chicos para todo	10 marineros	3 piratas	4 señoritas	5 bufones	6 almirantes	4 gobernadores

6 expediciones



4 impuestos



Solo para 5 jugadores

Reverso de la carta

50 barcos (10 de cada color)

Pinaza amarilla	Filibote azul	Esquife verde	Fragata roja	Galeón negro
4x 1	4x 1	4x 1	3x 1	3x 2
3x 2	3x 2	3x 3	3x 3	3x 4
3x 4	3x 5	3x 5	2x 6	2x 7
			2x	2x

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Si sois menos de 5 jugadores, retirad del juego la carta de expedición especial y devolvedla a la caja. Es muy fácil de reconocer, ya que es la única carta sin una moneda en el reverso. Si sois 5 jugadores, dejad esta carta en el centro de la mesa. Barajad las cartas restantes y colocadlas boca abajo en la mesa formando el **mazo** de juego.

Procurad que haya un pequeño espacio junto al mazo para formar la pila de descartar. Cada jugador comienza la partida con 3 monedas, que se cogerán boca abajo del mazo y se colocarán en la reserva de cada jugador de modo que siempre muestren su reverso.

Aviso importante sobre las cartas:

El anverso de las cartas contiene barcos, personajes, impuestos o expediciones. Sin embargo, todos los reversos ilustran la misma moneda. Cada vez que un jugador consiga una o más monedas, recibirá la cantidad de cartas correspondiente del mazo y las dejará boca abajo en su reserva de modo que solo se vean las monedas que tiene. Cada carta que posea el jugador equivale a 1 moneda.



OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue monedas de oro con las que contratar a personajes que pondrán sus habilidades a tu servicio durante el resto de la partida. Al igual que las expediciones, estos personajes también conceden puntos de victoria que pueden convertirte en el ganador indiscutible de **Port Royal**.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El jugador que más recientemente haya estado en un puerto será el jugador inicial y empezará la partida. Comenzando por él y prosiguiendo en sentido horario, cada jugador será considerado el **jugador activo** durante un turno y tendrá que resolver **2 fases** en el orden establecido. La segunda de estas fases no siempre se lleva a cabo; en caso de producirse, el resto de los jugadores tendrá oportunidad de tomar parte en ella después de que el jugador activo lo haya hecho. A continuación, comenzará el turno del siguiente jugador en sentido horario. Fases:

1. Revelar:

Roba cartas del mazo y déjalas al descubierto en el puerto formando una hilera.

2. Comerciar y contratar:


Coge una o más cartas del puerto.

1. REVELAR

El jugador activo roba una carta del mazo y la coloca boca arriba en el centro de la mesa para crear el **puerto**. A continuación, decide si quiere robar otra carta o detenerse. Puede seguir robando cartas hasta que se plante de manera voluntaria o hasta que haya 2 barcos del mismo color en el puerto, en cuyo caso se verá obligado a dar por terminado su turno. Si se planta y deja de robar cartas por voluntad propia, comienza la segunda fase.

Hay 4 tipos de carta en el juego:





- ▶ **Personajes**
- ▶ **Barcos**
- ▶ **Expediciones**
- ▶ **Impuestos**

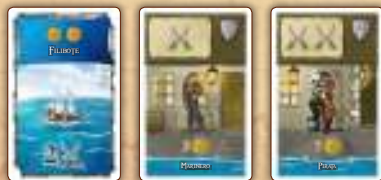
Si la carta que se ha robado es un **personaje**, el jugador activo la coloca en el **puerto**. Cada personaje tiene una habilidad especial ilustrada en la parte superior de la carta. Esta sección también contiene un escudo  con cierta cantidad de puntos de victoria en su interior. Podés encontrar una descripción detallada de las habilidades al final del reglamento.

Si la carta que se ha robado es un **barco**, el jugador activo puede colocarlo en el **puerto** como posible fuente de ingresos o **ahuyentarlo** para enviarlo a la pila de descarte. Si quieres ahuyentar un barco, debes tener al menos 1 **marinero** y/o **pirata** en tu reserva. Además, el total de **espadas** que te conceden estos personajes debe ser igual o mayor que el número de espadas que aparece en la carta de barco. Si es el caso, puedes colocar ese barco en la pila de descarte en lugar de en el puerto. En caso de que el número de espadas de tus marineros y piratas sea inferior al del barco, el barco no se puede ahuyentar y tendrás que colocarlo obligatoriamente en el puerto.

Solo puedes ahuyentar un barco que acabas de robar. No obstante, si muestra una calavera, la carta no puede ahuyentarse bajo ningún concepto.

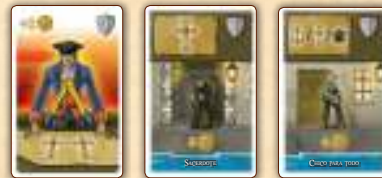
Las espadas no se gastan, por lo que puedes emplearlas todas las veces que quieras incluso durante el mismo turno.



Alex quiere ahuyentar un filibote con 2 . Tiene un marinero con 1  y un pirata con 2  así que cuenta con un total de 3  y consigue ahuyentar la nave. Ahora puede colocar el filibote en la pila de descarte.



Si la carta que se ha robado es una **expedición**, el jugador activo debe colocarla en el centro de la mesa (a una distancia prudencial del **puerto**). La carta de expedición permanecerá en este lugar hasta que uno de los jugadores cumpla sus requisitos y la reclame.

Para **cumplir los requisitos de una expedición** (parte inferior de la carta), el jugador debe tener en su reserva los **personajes con las habilidades requeridas** por la carta. Tras colocarlos en la **pila de descarte**, el jugador añade la carta de expedición a su reserva y roba del mazo tantas monedas como indique la expedición. Un jugador puede reclamar una o más expediciones en cualquier momento de su turno siempre que cumpla los requisitos.



Dagmar quiere reclamar una expedición con 2 , así que se descarta de su Sacerdote () y de su Chico para todo. A cambio recibe la carta de expedición cuyos requisitos ha cumplido y 2 monedas del mazo.

Si la carta que se ha robado es una carta de **impuestos**, todos los jugadores con 12 o más monedas pierden la mitad de sus ahorros (redondeando hacia abajo). Por ejemplo: si un jugador tiene 13 monedas, perderá 6 de ellas y tendrá que colocarlas en la pila de descarte. Acto seguido, el jugador que tenga **más espadas** o **menos puntos de victoria** - según la carta de impuestos que se haya robado - consigue 1 moneda del mazo. En caso de empate, todos los jugadores empatados consiguen 1 moneda (por ejemplo: si ningún jugador tiene espadas o puntos de victoria).

Tras resolver la carta de impuestos, la carta se coloca en la pila de descarte y la partida prosigue de la manera habitual.



El jugador con menos puntos de victoria consigue 1 moneda.



El jugador con más espadas consigue 1 moneda.

El jugador activo puede detener la primera fase en cualquier momento para proceder a la segunda, a no ser que revele un **barco del mismo color** que otro que ya se encuentre en el puerto y **no pueda ahuyentarlo**. Si esto ocurre, el jugador activo tendrá que **descartar todas las cartas que haya en el puerto** y dar por terminado su turno.

Recuerda que las expediciones no deben descartarse (deberían estar a una distancia prudencial del puerto).

La fase 2: **Comerciar y contratar** no tendrá lugar, pero todos los jugadores con un **Bufón** en su reserva ganarán 1 moneda.

La partida continúa con la fase 1: **Revelar** del siguiente jugador en sentido horario, ahora el jugador activo.

Si el mazo se agota en algún momento de la partida, barajad la pila de descarte, cread un nuevo mazo y colocadlo boca abajo en el centro de la mesa.

2. COMERCIAR Y CONTRATAR

El jugador activo puede coger **1-3 cartas** de las que hay en el puerto, tras lo que **el resto de jugadores** también podrá coger **1 carta por cabeza**. La cantidad de cartas que puede coger el jugador activo depende del número de colores distintos de los barcos que hay en el puerto:

- ▶ Si hay barcos de 0-3 colores distintos, el jugador activo puede coger 1 carta.
- ▶ Si hay barcos de 4 colores distintos, el jugador activo puede coger 2 cartas.
- ▶ Si hay barcos de 5 colores distintos, el jugador activo puede coger 3 cartas.

El jugador activo coge estas cartas de una en una, de modo que la habilidad de cada una de ellas pueda utilizarse en el momento de coger la siguiente.

Comerciar:

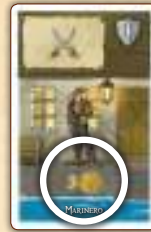
El jugador **coge 1 barco** del puerto y lo coloca en la pila de descarte. A continuación, **recibe tantas monedas** del mazo como indique la parte superior de la carta.



Klemens coge un filibote azul del puerto, lo deja en la pila de descarte y gana 2 monedas.

Contratar:

Para **contratar a un personaje**, el jugador tiene que **pagar tantas monedas** como indique la parte inferior de la carta (colocándolas en la pila de descarte). A continuación, coloca la carta de personaje en su **reserva** y puede usar libremente la **habilidad** que se indica en la parte superior de la carta. Podéis encontrar una descripción detallada de las habilidades al final del reglamento.



Andrea quiere contratar a un Marinero. Primero paga 3 monedas dejándolas en la pila de descarte y luego coloca la carta de personaje en su reserva.

Después de que el jugador activo haya cogido 1 o más cartas del puerto, sus oponentes pueden coger 1 carta por cabeza siguiendo el orden de juego y según las reglas arriba descritas. El jugador que quiera coger una carta **primero debe entregar 1 moneda al jugador activo** para compensarle. En caso de que la carta que coja sea un barco, la moneda puede provenir de los ingresos que le concede la nave en cuestión.

Cuando todos los jugadores han tenido oportunidad de coger su carta, las cartas que quedan en el puerto se trasladan a la pila de descarte. En ocasiones puede ocurrir que no haya bastantes cartas en el puerto para que todos los jugadores puedan coger una.

El turno pasa al siguiente jugador en sentido horario, que se convierte en el nuevo jugador activo y comienza resolviendo la fase 1: **Revelar**.

Ejemplo: es el turno de Andrea, que da por terminada su fase 1: Revelar con 5 cartas en el puerto. Cuatro de estas cartas son barcos de distintos colores, así que podrá coger 2 cartas. Primero escoge un barco por el que consigue 2 monedas y luego usa su dinero para contratar a 1 personaje. Una vez ha terminado de coger cartas, sus oponentes podrán quedarse con 1 carta por cabeza (si les interesa y pueden permitirselo, claro). Alex quiere coger uno de los barcos que aún hay en el puerto, así que entrega 1 moneda a Andrea a modo de compensación, deja el barco en la pila de descarte y recibe tantas monedas como indica la carta. Cuando todos los jugadores hayan tenido oportunidad de coger 1 carta, las cartas que queden en el puerto se trasladan a la pila de descarte.

FIN DE LA PARTIDA

El final de la partida se activa cuando un jugador acumula **12 puntos de victoria** en su reserva. Se continúa jugando de forma habitual hasta que el jugador situado a la derecha del **jugador inicial** haya sido jugador activo (de esta forma, todos los jugadores realizarán el mismo número de turnos).

El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador. En caso de empate, la balanza se inclina a favor del jugador empatado con más monedas en su reserva. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

VARIANTE PARA EL FIN DE LA PARTIDA

Si lo preferís, podéis aplicar la siguiente variante para determinar el final de la partida.

El final de la partida se activa cuando un jugador acumula 12 puntos de victoria **y** al menos **1 expedición** en su reserva. El resto de las reglas, incluido el desempate, se mantienen invariables. El jugador con más puntos de victoria y al menos 1 expedición al final de la partida será el ganador.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Las habilidades de un personaje se ilustran en la parte superior izquierda de la carta, mientras que los puntos de victoria que concede pueden verse en el escudo de la parte derecha. Cuando juegas —bien sea como jugador activo o durante la segunda fase de otro jugador—, puedes usar las habilidades de los personajes que hay en tu reserva sin ningún tipo de obstáculo. Ten presente que, si tienes varias cartas de un mismo tipo, sus habilidades se acumulan. Por ejemplo: en caso de tener **2 Señoritas**, podrás contratar a tus siguientes personajes con un descuento de 2 monedas en cada uno.

Colono, Capitán, Sacerdote (3 copias de cada tipo)
Chico para todo (3 copias)



Si quieres reclamar una expedición, deberás descartarte de tantos personajes con cruces, anclas o cabañas como indique la carta. Estas habilidades tienen el fondo ligeramente más oscuro para que puedas distinguirlas con facilidad. El Chico para todo es un comodín, por lo que puedes descartarlo indiferentemente como si fuera un sacerdote, un capitán o un colono.

Comerciante (2 copias de cada color)



Marinero (10 copias), Pirata (3 copias)



El jugador consigue 1 moneda adicional si tiene un comerciante del mismo color que el barco que ha cogido del puerto.

La habilidad de estos personajes te permitirá ahuyentar navíos (ver Fase 1: *Revelar*).

Almirante (6 copias)



Si hay un mínimo de 5 cartas en el puerto cuando sea tu turno de coger una (o más) de ellas en la Fase 2: *Comerciar y contratar*, consigues inmediatamente 2 monedas.

Bufón (3 copias)



Si el puerto está vacío cuando sea tu turno de coger una carta en la Fase 2: *Comerciar y contratar* de otro jugador, consigues inmediatamente 1 moneda. En caso de que el jugador activo no llegue a realizar esta segunda fase por revelar 2 barcos del mismo color, consigues 1 moneda.

Gobernador (4 copias)



Puedes coger 1 carta adicional del puerto cada vez que juegues durante la Fase 2: *Comerciar y contratar* de cualquier jugador. Si no eres el jugador activo, deberás compensarle con 1 moneda por cada carta que cojas.

Señorita (4 copias)



El coste para contratar a un personaje se reduce en 1 moneda (hasta llegar a un mínimo de 0).

CRÉDITOS

Autor: Alexander Pfister

En 2013 *Port Royal* recibió el premio Game Designer Award concedido por la Academia de Juegos de Viena con el título *Händler der Karibik* en colaboración el Museo Austriaco del Juego.

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Alemania, www.pegasus.de
De la edición española: HomoLudicus Juegos, S.L.
C/ Ferrer i Guardia, 28 1er Zona - 08150 Parets
Todos los derechos reservados.

Ilustraciones: Klemens Franz

Diseño gráfico: Hans-Georg Schneider y Klemens Franz

Traducción: Maite Madinabeitia

Realización: Klaus Ottmaier



¡Aprende a jugar!
Conéctate a nuestra web para ver un video explicativo.

