



Print & Play

ESPAÑOL

For the English language version go to scuttlegame.com



Reúne a la tripulación, carga los cañones, alimenta al mono y prepárate para zarpar!

...Prueba que eres un verdadero capitán recolectando la mayor cantidad de tesoros... pero cuidado con aguas engañosas, las criaturas de las profundidades y piratas enemigos! Avast!



Un juego de piratería y cazadores de tesoros para 1 a 5 jugadores.

Primero, separa las cartas del “Pirata Robot” y “Davy Jones” del mazo. Mezcla el mazo y reparte 4 cartas a cada jugador. El resto del mazo debe dejarse boca abajo en el medio de la mesa. El jugador sentado a la izquierda de quien repartió las cartas será quien juegue el primer turno, jugandose los turnos siguientes en el sentido de las agujas del reloj.

En cada turno, puedes optar por tomar una carta del mazo principal, o jugar una carta de tu mano.

Las cartas pueden jugarse tanto como tesoros o para utilizar su habilidad.

Las cartas que tengan monedas pueden ser jugadas como tesoros; éstas deben ser giradas 90° y colocadas en la mesa frente a ti, contribuyendo así a tu tesoro total.

Las cartas que tengan texto pueden ser jugadas por sus habilidades; siguiendo las instrucciones que aparecen en la carta y luego colocandola en la pila de descarte

(al lado del mazo principal, boca arriba). Algunas de estas cartas pueden decir “Permanente” en su texto - en ese caso, al jugar su habilidad, éstas quedarán en la mesa frente a ti, manteniendo su efecto a lo largo del juego.

Cada vez que debas descartar alguna de tus cartas, colocalas en la pila de descarte. Puedes elegir qué cartas descartar. Si tienes que descartar más cartas de las que tienes en la mano, descarta la mano completa.

Cada vez que debas destruir alguna carta, colócala en la pila de descarte - quien decide qué carta es destruida será el jugador que esté jugando activamente ese turno. Cartas “Protegidas” no pueden ser destruidas o robadas.

Si en cualquier momento el mazo principal se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo. La mano de los jugadores no tiene límite de cartas.

Si se está jugando con 4 jugadores, formar 2 equipos de 2 personas cada uno, y siéntate en la mesa opuesto a tu compañero. Cualquier carta que se refiera a “Oponentes” en sus acciones o habilidades no afectarán a tu compañero.

Si se está jugando con 5 jugadores, uno de ellos deberá tomar la carta “Davy Jones” y jugar bajo las reglas que aparecen en la misma carta. El resto de los jugadores formarán 2 equipos, siguiendo las reglas para 4 jugadores.



GANAR EL JUEGO

Apenas tu o tu equipo tengan al menos 30 tesoros en juego, ganas! Para jugar nuevamente, descarta todas las cartas de tu mano, destruye todas las cartas en juego y cada jugador roba 4 cartas del mazo. El ganador será quien comience la siguiente partida.

Si múltiples jugadores o equipos ganaran al mismo tiempo, la partida continuará hasta que el empate se rompa.

VARIANTES

Guerra de Piratas

Guerra de Piratas es una variante extendida: luego de cada juego, el jugador o equipo ganador toma uno de sus tesoros ganadores y lo coloca boca abajo frente a él. Esta carta no puede ser afectada por el resto de la Guerra. Todas las demás cartas en juego son destruidas, y todos descartan sus manos y roban una nueva mano. Cuando el mazo sea mezclado una vez por cada jugador en la partida, todos toman las manos que fueron repartidas y juegan un último juego con esas cartas como mano inicial. El que gane este último juego gana la Guerra!

Mar de Contadores

Una variante para aquellos piratas más viejos y adeptos a las matemáticas: en lugar de jugar hasta que un jugador o equipo consiga un total de **al menos** 21 tesoros, se jugará hasta que se tenga **exactamente** 21 tesoros.

Solitario

Juega como “Davy Jones”. Coloca el “Pirata Robot” frente a ti, y roba las 3 cartas superiores del mazo, colocándolas en una fila al lado del mazo, mostrándolas. Cada turno, sigue las reglas descritas en la carta del “Pirata Robot”: juega la carta que esté más a la derecha en la fila de 3 por la habilidad que esté mencionada, luego juega la carta que está más arriba del mazo como carta de tesoro y rellena la fila de 3 (ahora de 2) con una carta adicional del mazo, colocada a la izquierda (de forma que las cartas vayan corriendo). El “Pirata Robot” siempre debe tener 3 cartas mostrándose en la fila al finalizar su turno. Las cartas que se muestran no se consideran como cartas en juego.

Cuando el “Pirata Robot” juegue una carta que no tiene texto de habilidad, se juega por su valor de tesoro.

Cuando el “Pirata Robot” juegue una carta que no tiene valor de tesoro, se juega por su habilidad.

Cuando se juega una carta que le diría al “Pirata Robot” que robe cartas, juegue cartas o tome cartas de la pila de descarte, en lugar de aquello se juega la carta superior del mazo por su habilidad.

Cuando tus cartas son afectadas por el “Pirata Robot”, elige la carta con el mayor valor en ellas. Si hay un empate de valores, puedes elegir cual carta será afectada.

Created by Peter C. Hayward, with art by Kelly Jo.

Generously translated by Javier Altman.

Special thanks to Erin Potter Kaye, Lee Manuel, Wim van Iersel, Ron Isdale, Karen Vuong, Jay Cruse, Trevor Luenser, Kate Cuthbert, and Tom Lang.

For more on **Scuttle!** and its expansions: **Scurvy!** and **The Curse of Black Jack**, visit scuttlegame.com

K
I
N
G

K
PERMANENTE



REY PIRATA

Todos tus tesoros en juego valen 3 puntos adicionales cada uno.

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENTE



PRIMER OFICIAL

Todos tus tesoros en juego están protegidos. No pueden ser destruidos ni robados.

J
A
C
K

J
PERMANENTE



VIGÍA

Roba una carta de tesoro que esté en juego por un oponente - colócala frente a ti.

J
O
K
E
R

JOKER



ANNE BONNY

Roba 3 cartas. Los demás jugadores roban 1.

A
C
E

A
PERMANENTE



VORÁGINE

Destruye todos los tesoros.

10

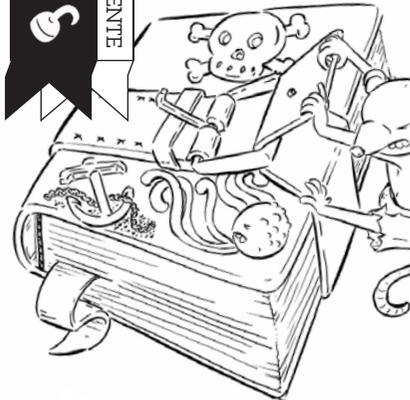
10
PERMANENTE



COFRE DEL TESORO

9

9
PERMANENTE



CÓDIGO DE PIRATAS

Coloca esta carta encima de una carta de tesoro. Esa carta ahora está protegida.

8

8
PERMANENTE



CATALEJO

Todos los oponentes juegan con sus manos al descubierto.

K
I
N
G

K
D

PERMANENTE



REY PIRATA

Todos tus tesoros en juego valen 3 puntos adicionales cada uno.

Q
U
E
E
N

Q
D

PERMANENTE



PRIMER OFICIAL

Todos tus tesoros en juego están protegidos. No pueden ser destruidos ni robados.

J
A
C
K

J
D



VIGÍA

Roba una carta de tesoro que esté en juego por un oponente - colócala frente a ti.

J
O
K
E
R

J
D
K
R



LONG JOHN SILVER

Intercambia tu mano con la de un oponente.

A
C
E

A
D



MOTÍN

Elige un número. Destruye todos los tesoros de ese o menor valor.

1
0
D

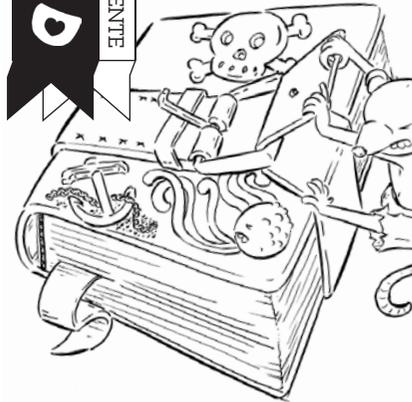


COFRE DEL TESORO

6
D

6
D

PERMANENTE



CÓDIGO DE PIRATAS

Coloca esta carta encima de una carta de tesoro. Esa carta ahora está protegida.

8
D

8
D

PERMANENTE



CATALEJO

Todos los oponentes juegan con sus manos al descubierto.

K
I
N
G

K
PERMANENTE



REY PIRATA

Todos tus tesoros en juego valen 3 puntos adicionales cada uno.

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENTE



PRIMER OFICIAL

Todos tus tesoros en juego están protegidos. No pueden ser destruidos ni robados.

J
A
C
K

J
PERMANENTE



VIGÍA

Roba una carta de tesoro que esté en juego por un oponente - colócala frente a ti.

J
O
K
E
R

JOKER



HENRY MORGAN

Roba 5 cartas. Agrega 1 a tu mano y devuelve el resto al mazo en cualquier orden.

A
C
E

A
PERMANENTE



VÁLGAME DIOS

Todos descartan sus cartas con números impares, y destruyen todas aquellas con números pares.

10

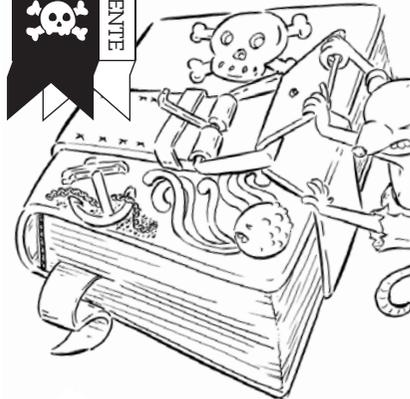
10
PERMANENTE



COFRE DEL TESORO

9

9
PERMANENTE

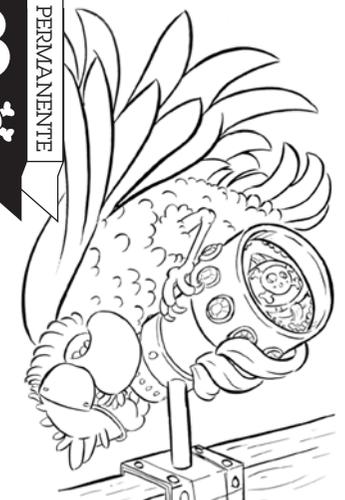


CÓDIGO DE PIRATAS

Coloca esta carta encima de una carta de tesoro. Esa carta ahora está protegida.

8

8
PERMANENTE



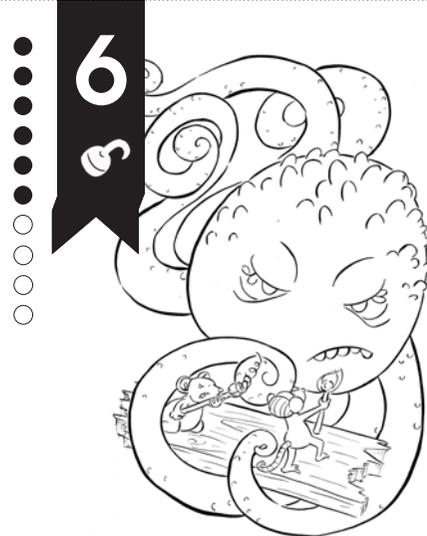
CATALEJO

Todos los oponentes juegan con sus manos al descubierto.



LLAVE ESQUELETO

Roba una carta. Juega una carta.



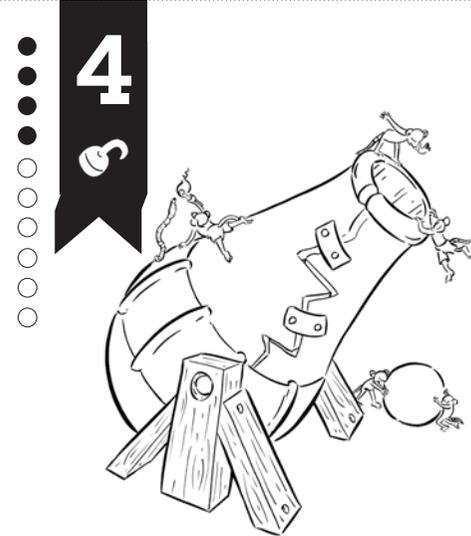
KRAKEN

Destruye todas las cartas permanentes en juego.



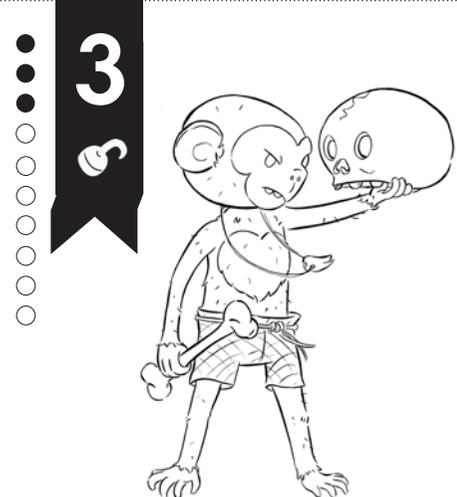
MAPA DEL TESORO

Roba 2 cartas.



CAÑÓN

Un oponente descarta 2 de sus cartas.



MONO

Elige una carta de la pila de descartar y agregala a tu mano.



ESPADA

Destruye una carta permanente. Roba una carta.



TIMÓN

Cuando un oponente robe una carta como su acción, roba una carta.



MADAME CHING

Juega una carta como permanente, y otra como tesoro.



LLAVE ESQUELETO

Roba una carta. Juega una carta.



KRAKEN

Destruye todas las cartas permanentes en juego.



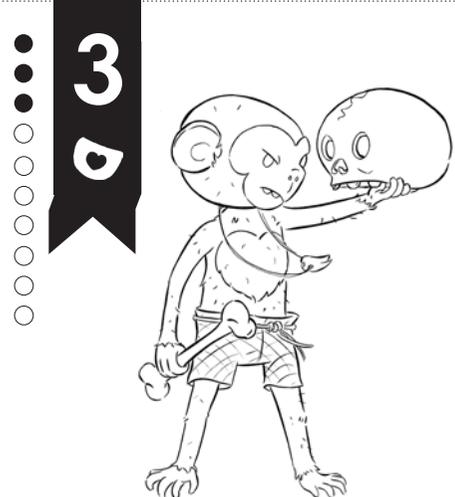
MAPA DEL TESORO

Roba 2 cartas.



CAÑÓN

Un oponente descarta 2 de sus cartas.



MONO

Elige una carta de la pila de descartar y agregala a tu mano.



ESPADA

Destruye una carta permanente. Roba una carta.



BOTE SALVAVIDAS

Puedes destruir esta carta en lugar de descartar o destruir otras cartas.



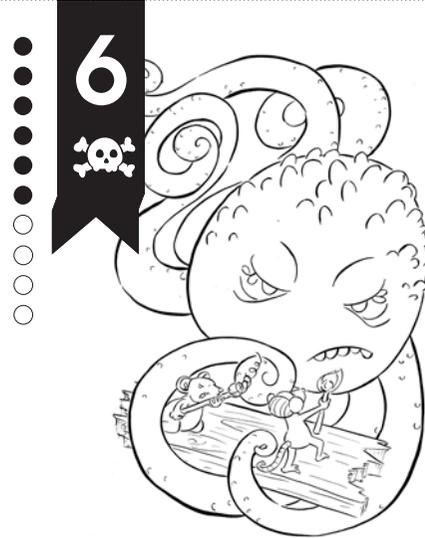
POLIZONTE

Juega esta carta frente a otro jugador. Su carta de menor valor de tesoro ahora no tiene valor.



LLAVE ESQUELETO

Roba una carta. Juega una carta.



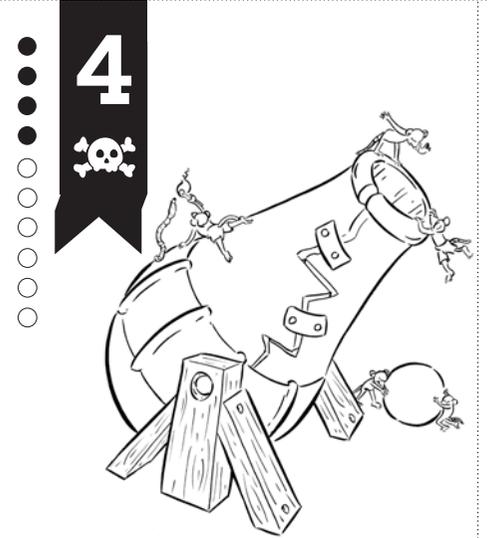
KRAKEN

Destruye todas las cartas permanentes en juego.



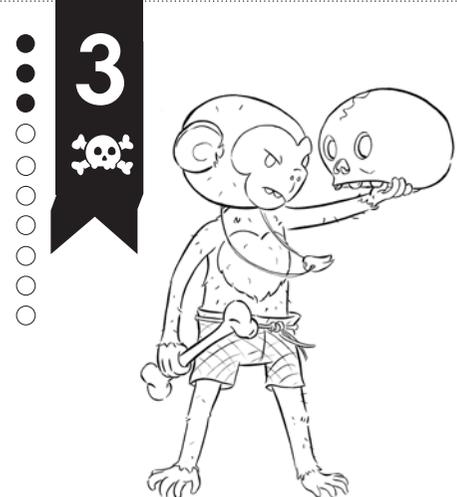
MAPA DEL TESORO

Roba 2 cartas.



CAÑÓN

Un oponente descarta 2 de sus cartas.



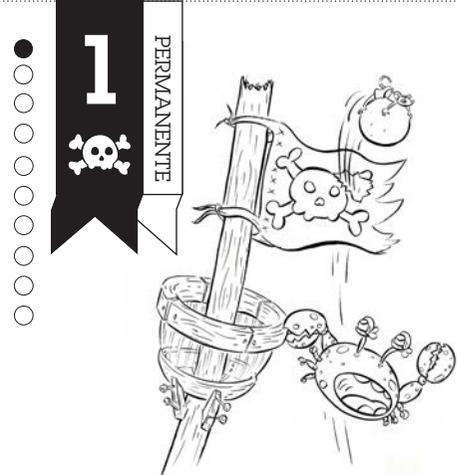
MONO

Elige una carta de la pila de descartar y agrécala a tu mano.



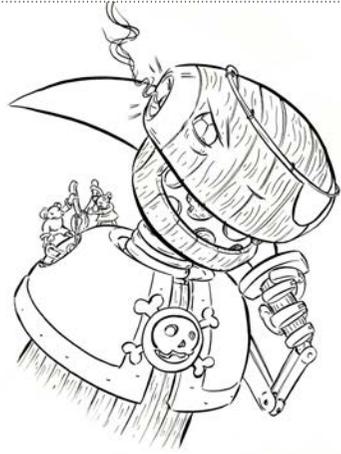
ESPADA

Destruye una carta permanente. Roba una carta.



BANDERA PIRATA

Al inicio de tu turno, roba la carta que está encima del mazo. Si es un tesoro, devuelve la carta al mazo.



PIRATA ROBOT

- 1) Juega la carta que está a la derecha por su habilidad.
- 2) Juega la carta de arriba del mazo por su valor de tesoro.
- 3) Rellena la fila desde la izquierda.



DAVY JONES

Al comienzo de tu turno, puedes descartar una carta para destruir otra carta.
Al finalizar tu turno, roba una carta.

