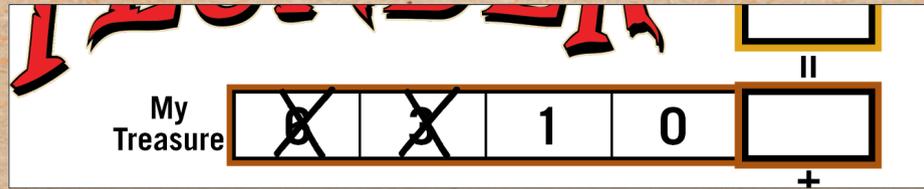


Los jugadores que pierden su tesoro, ajustan los puntos en su fila de Mi Tesoro en su Tabla de Soluciones cada vez que alguien les roba su tesoro, marcando una X primero sobre el 6, luego el 3 y finalmente sobre el 1.



Después de que todas las Cartas de la Tripulación en el cofre se han revelado como correctas o incorrectas, los jugadores suman todos los puntos de los tesoros que se robaron, más cualquier tesoro restante que tienen. El que tiene la mayor cantidad de puntos gana el juego. Si hay un empate, cualquiera de dichos piratas que encontró el tesoro primero es el ganador.

Devildog Drake

PLUNDER

My Treasure	6	3	1	0	Final Treasure
					7
Stolen Treasure	3	0	1	2	0
					6
					TOTALS

PLUNDER™

Entierra tu oro, encuentra su tesoro, robalo primero!

Para 2 a 6 jugadores, Edades 10 en adelante, 30 a 45 minutos.

RESUMEN:

Los capitanes piratas se han reunido en su bar favorito para presumir de sus últimos saqueos. No es de extrañar, cada uno ha enterrado su tesoro en un lugar secreto. Tres elementos ocultan la ubicación de cada tesoro:

La Isla en la que se encuentra y el Marcador que está enterrado cerca y la Trampa que lo protege. A medida que las historias se cuentan, los capitanes dan y reciben pistas sobre dónde se esconden los tesoros. En secreto, despachan a sus miembros de la tripulación para que vayan a desenterrar las ganancias mal habidas de los otros piratas y hacerse con más botín.

OBJETIVO: Robar el tesoro de los otros capitanes, esperando que el tuyo permanezca oculto.

CONTENIDO:

36 cartas de la Tripulación en las que se puede escribir y borrar.



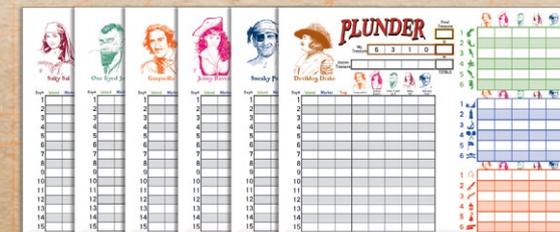
54 cartas de Pistas



18 cartas de Mapas



6 Tablas de Soluciones en las que se puede escribir y borrar



6 Marcadores



Cofre del Tesoro



CRÉDITOS

Diseñador: Jonathan Franklin
 Desarrollo: Frank DiLorenzo y Aaron Medvick
 Montaje: Frank DiLorenzo y Russell Grieshop
 Ilustración: Mike Perry
 Diseño Gráfico: Jenn Vargas y Greg Johns

www.RnRgames.com

©2013 R&R Games, todos los derechos reservados

r&r
 RRR & R GAMES
 INCORPORATED

**THE GAMES
 YOU WANT
 TO PLAY!**

PREPARACIÓN

Cada capitán elige un pirata, toma tantas cartas de la Tripulación como haya jugadores en el juego y toma la correspondiente Tabla de Soluciones para su pirata. Coloca las cartas de la Tripulación en una pila frente a ti, de manera que todos los demás jugadores puedan ver cual Capitán Pirata eres durante el juego. Coloca el Cofre del Tesoro en el centro de la mesa y quítale la tapa para que el Cofre permanezca abierto.

Coloca boca abajo y frente a cada jugador, una carta de la Isla, una del Marcador y una del Mapa de la Trampa. Estas cartas indican donde está oculto el tesoro de cada pirata. No hay cartas repetidas, lo que significa que las cartas de la Isla, el Marcador y la Trampa que se repartieron no las tiene ningún otro pirata. Pon el resto de las cartas de los Mapas de vuelta en la caja, boca abajo, sin mirarlas. Tus cartas de los Mapas permanecen boca abajo hasta que se lleve a cabo la puntuación.

Separa las cartas de las Pistas según el color y colócalas boca abajo, en tres montones o grupos, en el centro del área de juego.

Selecciona a uno de los piratas para que comience primero, por cualquiera de los medios que elija.

CÓMO JUGAR

El jugador al que le toque el turno, voltea boca arriba la primera carta de cada uno de los tres grupos de cartas de Pista. Este jugador entonces tiene la opción de voltear boca arriba una carta de Pista adicional de la parte superior de una de las tres pilas en el centro del área del juego, para tratar de cambiar una de las tres cartas de pistas reveladas. Una vez que el jugador ha cambiado una tarjeta u optado por quedarse con las primeras tres cartas escogidas, el jugador anuncia las tres cartas reveladas.

Siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador en orden de turno, dice ahora lo siguiente:

“*Si!*”
Si ese jugador tiene una o más cartas de Mapas secretos que coincidan con las cartas de pistas reveladas.

“*¡No!*”
Si ese jugador no tiene cartas de Mapas secretos que coincidan con las cartas de pistas reveladas.

NOTA: el jugador que está jugando su turno, NO DICE si o no. Una vez que todo el mundo ha respondido, ese jugador termina y el turno pasa al siguiente jugador a su izquierda.

Las cartas de Pistas reveladas permanecen boca arriba en tres pilas como cartas descartadas. Si una mano del juego se termina y ya no hay más cartas para voltear de las tres pilas del centro del área del juego, escoge una carta de la pila de cartas descartadas que están boca arriba, para mostrar como Pista para esa mano de juego.

USO DE LAS TABLAS DE SOLUCIÓN

Cada turno equivale a un día en el lado izquierdo de la tabla.

Devildog Drake								
Day#	Island	Marker	Trap	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
1	6	2	3	Y	N	N	Y	N

Una vez que las tres cartas de pistas se revelan, cada jugador debe marcarlas en lado izquierdo de su tabla, bajo Isla, Marcador y Trampa. A continuación, marca una S o N bajo cada pirata para anotar sus respuestas.

Las tablas de la parte derecha se deben utilizar para realizar un seguimiento de las cartas que piensas que en un pirata tiene o no tiene. Por ejemplo, si piensas que Sneaky Pete no puede tener su tesoro en la Isla Ballena o en la Isla Estrella de Mar, colocas una X en esos cuadros. Si piensas que podría haberlo escondido en la Isla Loro, colocas una O allí.

								
1								
2								X
3								O
4								X
5								
6								

DESENTERRANDO EL TESORO

En cualquier momento, cuando pienses que has descubierto la ubicación del tesoro de otro pirata, toma una de tus cartas de la Tripulación. Encierra en un círculo la Isla, Marcador y Trampa que tú crees que son correctos. A continuación, tira boca abajo tu carta de Tripulación con la respuesta en el Cofre del Tesoro. Ten en cuenta, que una vez que envías a uno de tus Miembros de la Tripulación a cavar, no puede regresar del Cofre del Tesoro. Y si llegaras a usar una carta de la Tripulación para enviar a un Miembro de la tripulación a la misma ubicación más de una vez, sólo la primera puede recuperar el tesoro. Sólo tu primer acierto correcto cuenta en los resultados para cualquier tesoro particular.

FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Después de que todos hayan agotado todas sus cartas de la Tripulación, o hayan transcurrido 15 días, el juego termina. Usa la tabla de Puntuación en la parte superior izquierda para sumar tu puntuación. Cada tesoro de pirata vale 6 puntos del Tesoro si no hay otro capitán pirata que lo encuentre, por lo que tú comenzarías con seis puntos, como se indica con el 6 en la fila de puntuación de “Mi Tesoro.”

Ahora voltea el Cofre del Tesoro de manera que las cartas dentro de él formen una pila boca arriba que muestra las adivinanzas. Anuncia las primeras adivinanzas sobre la primera carta de la baraja que se encuentra encima de la pila de cartas y colócala en la pila de descartes para mantener las Cartas de la Tripulación en el mismo orden en que fueron jugadas. (Esto será muy útil si el partido finaliza en empate.) Si ningún pirata tiene un conjunto de cartas de Mapa del mismo valor exacto que la adivinanza, no se concede ningún tesoro; pasa a la siguiente carta de la Tripulación.

Si la adivinanza es correcta y coincide con el lugar secreto de un pirata, entonces ese pirata debe revelar sus tres cartas de Mapas. El jugador que envió allí la Carta de la Tripulación, se roba primero 3 puntos del

Stolen Treasure	3	0	1	2	0	+
Trap						TOTALS

tesoro y anota esto encima del pirata correspondiente en la fila del Tesoro Robado. El segundo jugador en conseguir esta ubicación correcta recibe 2 puntos del Tesoro y el tercero recibe 1 punto del Tesoro. Todos los otros reciben cero, no hay botín para ellos.