

Piratas

Es un juego de mesa para jugarlo entre 2 a 6 jugadores. El objetivo del juego es hundir a todos tus contrincantes, puedes hacer pactos con otros jugadores o ir por tu cuenta contra todos.

Requisitos:

Para jugarlo necesitas de:

- 5 dados de 6 caras.
- 18 fichas azules: Representan los barcos.
- 90 fichas Rojas: Monedas que valen \$2.
- 120 fichas blancas: Monedas que valen \$1.
- 60 fichas negras: Representen las balas.

Reglas generales:

- Existirá un banco que tendrá todos los barcos, monedas y balas.
- Todos los jugadores empiezan con \$10 en monedas (2 rojas y 6 blancas).
- En cada turno los jugadores tienen 2 lanzamientos de 5 dados. El jugador podrá apartar los dados en su primer lanzamiento a gusto de él o volver a lanzarlos todos en el segundo lanzamiento. No es necesario lanzar las dos veces si el jugador no lo desea.
- Para guardar un barco se necesita sacar 6 y 5 (barco y capitán) en uno de los lanzamientos del jugador.
- Para guardar balas o monedas durante el lanzamiento, se necesita que en el lanzamiento al menos un dado quede en 6 (un barco). Esta regla se aplica hasta que el jugador logre guardar un barco con su capitán.
- Si el jugador no tiene al menos un barco, no podrá guardar balas ni monedas.
- Para ganar monedas se suman los dados de cara 2, 3 y 4 con su respectivo valor.
- Para guardar balas el dado deberá caer en 1. Se pueden guardar hasta seis balas por turno.
- El jugador puede tener un total de 3 barcos, 2 por lanzamientos de dado y uno comprándolo en el banco.
- El jugador pierde cuando ya no le queden barcos.
- El jugador que logre hundir todos los barcos de otro se quedará con todas sus pertenencias (balas y monedas).

Robo o ataque:

- Los ataques son para quitar monedas a los oponentes o para atacar directamente a un barco.
- No se pueden quitar balas.
- Un jugador debe poseer al menos un barco y solo puede atacar a jugadores con 1 más barcos.
- El jugador que desee declarar un ataque a otro, deberá decir a quién ataca antes de lanzar los dados, en caso contrario será un lanzamiento perdido.
- Cada bala representa un dado en el lanzamiento. La suma de sus caras representa el botín que se quitará del oponente.
- Un **ataque normal** puede ser de 1 a 2 balas por barco.

Nota: Si el jugador posee un barco y 2 balas, significa que en el ataque será con 2 balas (2 balas en un barco). Si el jugador posee 2 barcos y 2 balas, significa que en el ataque será con 4 balas (2 balas en cada barco). Si el jugador posee 3 barcos y 2 balas, significa que en el ataque tendrá 6 balas. Las balas gastadas solo serán según el tipo de ataque que elija, en el caso del último ejemplo solo serán 2 balas gastadas del total que tenga el jugador y no 6.

- Un **ataque grande** consta de gastar 5 balas para realizar un lanzamiento solo con 3 dados por barco.
- Si un jugador ataca a otro ya no podrá lanzar los dados para ganar más balas, tesoros o barcos, tampoco podrá realizar compras ni ventas.
- Para hundir un barco directamente, se necesita gastar 3 balas para realizar 3 lanzamientos por barco. Se lanzan los 5 dados y el resultado debe ser un póker (4 dados iguales), el ataque termina cuando se acaben los lanzamientos. En cada lanzamiento se lanzan los 5 dados.
- El ataque se puede dividir a 2 o más jugadores. (Si el jugador que ataca tiene 2 balas, puede dirigir su ataque con 1 bala a diferentes jugadores).

Compra:

- Solo se puede comprar en el turno del jugador.
- Un barco cuesta \$24 en monedas.
- Una bala cuesta \$8 en monedas. Se pueden comprar cuántas balas se deseen.
- Un jugador solo puede comprar un barco en toda la partida.
- Cada compra gasta el turno completo del jugador.

Venta:

- Solo se pueden vender barcos.
- 1 barco se vende por \$10 en monedas.



Daniel Peralta