



FEED THE KRAKEN

5-11 jugadores

por [Pastor3](#)



PREPARACIÓN:

- Colocar el **tablero de mapa** en el centro de la mesa y el **barco** en la zona de inicio **SUR**.
- Colocar las **losetas de acción**: **bestias** o **pulpos** (feed the Kracken), **lupas** (registrar camarote), **cuchillos** (cortar lengua) y **latigazos** en cada símbolo dependiendo del **tablero** elegido (TRAVESÍA RÁPIDA o GRAN TRAVESÍA).

- Colocar las **5 cartas de ritual de Culto**, boca abajo, repartidas afuera del **tablero**.
- Colocar la caja de **bitácora del Capitán** un costado del **tablero**.



- Separar componentes de juego según **Nº jugadores**.

- En el mapa TRAVESÍA RÁPIDA (5-7 jugadores):

- ✗ DESCARTAR del **mazo de Navegación**: **1 sublevación Cultista** (amarillo), **1 Borracho** (azul) y **2 Armado** (rojo).
- ✓ COLOCAR **mazo** de **19 cartas de Navegación**, barajadas y boca abajo, en el **archivo de mapa**.

Dirección	Cantidad	Total
NORTE (amarillo)	5 sublevación Cultista	5
ESTE (azul)	3 Borracho 2 Desarmado	5
OESTE (rojo)	5 Borracho 2 Sirena 2 Catalejo	9

- En el mapa GRAN TRAVESÍA (7-11 jugs):

- ✓ COLOCAR **mazo completo** de **23 cartas de Navegación**, barajadas y boca abajo, en el **archivo de mapa**.
- ✓ COLOCAR **carta «No soy un...»** y las **3 cartas de Latigazos**, junto al **mapa**.



Dirección	Cantidad	Total
NORTE (amarillo)	6 sublevación Cultista	6
ESTE (azul)	4 Borracho 2 Desarmado	6
OESTE (rojo)	5 Borracho 2 Sirena 2 Catalejo 2 Armado	11

- Cada **jugador** recibe **3 armas** (pistolas).
- Separar **cartas de Fuera de Servicio** según **Nº jugadores**.

- Separar las **fichas** o **cartas de Facción** según **Nº jugadores**: **Marinero**, **Pirata**, **Líder de Culto** y **Cultista** (solo 11 jugs.). Esta será la **tripulación**.



Nº Jugadores	FUERA DE SERVICIO	CAPITÁN	TENIENTE	NAVEGANTE
5-6	1	-	-	✓
7-8	2	-	✓	✓
9-11	3	✓	✓	✓

- ✓ Entregar a cada jugador **1 ficha o carta** en secreto (se pueden poner dentro de una **bolsa** o **sobre**) e indicará la **facción** a la que pertenece cada jugador. ¡No mostrar la **facción**!

- ✓ En partidas a **5 jugadores**, juntar **3 fichas/cartas de Marinero** + **2 fichas/cartas de Pirata** y descartar 1 en secreto y al azar. Luego agregar **1 ficha/carta de Líder de Culto** y repartir secretamente las **facciones** a los jugadores.

Jugadores:	5	6	7	8	9	10	11
Marinero:	3 ó 2	3	4	4	5	5	5
Pirata:	1 ó 2	2	2	3	3	4	4
Líder del Culto:	1	1	1	1	1	1	1
Cultista:	-	-	-	-	-	-	1

REUNIÓN SECRETA DE PIRATAS y CARTAS DE PERSONAJES: (no hay reunión secreta de **Culto**, solo de **Piratas**)





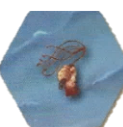

- 1°. **Todos los jugadores** revisan sus **cartas de facción** y cierran los ojos;
- 2°. **Piratas** abren sus ojos y se reconocen, y luego cierran sus ojos;
- 3°. **Todos los jugadores** abren sus ojos e inicia la partida.
- 4°. Apartar la **carta de Capitán**; barajar todas las demás **cartas de Personaje -1 jugador**; añadir **carta de Capitán**, barajar y repartir cartas en secreto a todos los jugadores, quienes la mantendrán en secreto. Cada **tripulante** podrá revelar y ejecutar su **carta de Personaje** en cualquier momento y solo 1 vez en la partida (salvo por 1 efecto).
- 5°. El jugador con la **carta de Capitán** la revela y toma el cargo; será el **1º Capitán** de la partida y recibirá **1 carta de Personaje** al azar. El nuevo **Capitán** se prepara para armar su **Tripulación**, colocando el **cuaderno de Bitácora**, y las **insignias** de **Teniente** y **Navegante** frente a él.



DESARROLLO: La **ronda** se divide en las siguientes **4 FASES**:

1. **EQUIPO DE NAVEGACIÓN**: El **Capitán**, elige **1 Teniente** y **1 Navegante** entregándoles las respectivas **insignias**; juntos decidirán el movimiento del barco. Tanto **Capitán** como **Navegantes sin cargo** NO pueden ser elegidos como **Teniente** o **Navegante**, y éstos deben ser **tripulantes** diferentes.
2. **LEALTAD**: El EQUIPO DE NAVEGACIÓN debe ser ratificado por la **Tripulación**.
 - a) El **Capitán** solicita **LEALTAD** a la **Tripulación**: «**SI NO ESTAIS DE ACUERDO... ¡HABLAD CON SUS ARMAS!**».
 - b) Cada **tripulante**, excepto el Capitán, esconde en su mano empuñada 0-3 armas para decidir si se acepta el mando de este EQUIPO sobre la **Tripulación** o no, manteniendo su puño cerrado. Las armas no tomadas quedan empuñadas en la otra mano.
 - ◊ El **Nº armas** de cada **tripulante** es secreta solo durante el **motín**. Las armas deben estar siempre a la vista de todos los jugadores en las otras FASES de la ronda.
 - c) El **Capitán** pide la **LEALTAD** de su **Tripulación**: «**MOSTRADME VUESTRA LEALTAD: ¡1... 2... 3...!**». Todos los **jugadores** abren sus puños y muestran sus **armas tomadas**. El **Capitán** cuenta el **total de armas** y si superan la mitad del Nº jugadores se produce un motín (el **Nº armas** de **motín exitoso** está en la **carta de Tripulación**); si NO, el EQUIPO es ratificado y los tripulantes guardan sus armas tomadas.
 - d) **Motín exitoso**: el **tripulante** que haya **tomado más armas** será el **nuevo Capitán**. Los **tripulantes** con **empate** en el **mayor Nº armas**, deberán ser eliminados uno a uno hasta tener **1 nuevo Capitán**.
 - ◊ Los **tripulantes** empatados alzan nuevamente sus manos empuñadas, y ahora el **Capitán saliente** elige al **1º eliminado** quien se retira del motín. Este último elegirá al **2º eliminado**, y este eliminado elegirá al **3º eliminado**, y así, hasta quedar solo **1** que será el **ganador del motín** y el **nuevo Capitán**.
 - ◊ Todos los **tripulantes** involucrados en el **motín** deben descartar las armas tomadas.
 - ◊ El **motín exitoso** termina la **ronda actual** y da inicio a una **nueva ronda** con la **FASE EQUIPO DE NAVEGACIÓN** liderada por el **nuevo Capitán**.
3. **NAVEGACIÓN**: El **Capitán**, el **Teniente** y el **Navegante** conducen la **navegación del barco** juntos y como EQUIPO. Durante la FASE DE NAVEGACIÓN los tripulantes deben permanecer en silencio y sin gestualizar hasta que el Capitán revele la carta de Navegación, luego de esto, se puede debatir sobre lo que se hizo y vio.
 - a) El **CAPITÁN** toma, en secreto, las primeras **2 cartas de Navegación** del mazo. Si hay menos de 4 cartas en el mazo antes de tomar, volver a barajar un nuevo mazo junto con la pila de descartes, sin mirar las cartas y siempre boca abajo (las cartas boca arriba frente a los **tripulantes** nunca vuelven al mazo).



- b) El **TENIENTE** toma, en secreto, las siguientes **2 cartas de Navegación** del mazo. Si no hay **Teniente** por falta de **tripulantes** (hay menos de 3), el **Capitán** descartará la **carta** del **Teniente** al azar. 
- c) Ambos miran sus **cartas en secreto** y descartan 1 carta al fondo del mar (descarte).
- d) Ambos colocan su otra **carta boca abajo y en secreto** en la **bitácora del Capitán** (caja). El **Capitán** agita la caja para **mezclar las cartas** y se la pasa al **Navegante**. 
- e) El **NAVEGANTE** abre la **bitácora** y mira en secreto las **cartas**, eligiendo **1 carta** y descartando la otra (debe **elegir 1 carta** voluntariamente y no puede elegir al azar). El **Navegante** cierra la **bitácora** con la **carta** adentro y se la devuelve al **Capitán**, quien **revelará la carta** colocándola boca arriba frente a él. La carta permanecerá visible por el resto de la partida y no se descarta (será el **currículo oficial del Capitán**).
- ◆ Si el **Navegante**, después de haber visto las **2 cartas de Navegación**, no quiere ejecutar las órdenes del **Capitán**, puede negarse a hacerlo «SALTANDO POR LA BORDA». Para ello exclama: **«¡NO CUMPLIRÉ LAS ÓRDENES Y PREFIERO SALTAR POR LA BORDA!»**, y con ello se descartan las 2 cartas boca abajo.
 - ◆ Si ocurre, el **Navegante** es **eliminado** inmediatamente del juego y debe permanecer en silencio durante el resto de la partida sin revelar las cartas, su identidad ni su facción (¡está desaparecido en el fondo del mar!)
 - ◆ Sin **Navegante** para guiar el barco, se debe efectuar una **Navegación de emergencia**: el **Capitán** nombra a un **Navegante de emergencia**, pudiendo elegir a cualquier **tripulante** (incluyendo los que están «FUERA DE SERVICIO»). Ante la emergencia no hay posibilidad de cuestionar la lealtad del **EQUIPO**, por lo cual el nuevo **Navegante** se une al **Capitán** y **Teniente** actuales y se continúa con la **Navegación**.
 - ◆ Si el **Navegante de emergencia** también «SALTA POR LA BORDA» se continúa eligiendo a otro.
 - ◆ El **Líder de Culto** no puede ganar «SALTANDO POR LA BORDA», aunque se lance sobre el KRAKEN.
- f) El **Capitán** ejecuta las **acciones** de la **carta de Navegación** en este orden:
- I. **MUEVE** el **barco** en el **mapa** hacia la dirección de la **flecha de color azul o rojo**.
 - II. **EJECUTA** la **acción del símbolo** del **mapa** en el espacio donde llega el **barco**.
 - ◆ **REGISTRAR CAMAROTE**: el **Capitán** elige a **1 tripulante** entregándole la **ficha de «registrar Camarote»** (*inspección secreta*) y el **tripulante** deberá mostrarle su **carta de facción** y de **personaje** (o pasarle la **bolsa** o **sobre** si hay) mientras todo el resto está con los ojos cerrados. Luego se la devuelve y todos abren los ojos nuevamente. El **Capitán** es libre de informar al resto sobre su hallazgo (¡con mentira o verdad!). 
 - ◆ **CORTAR LA LENGUA**: el **Capitán** elige a **1 tripulante** entregándole la **ficha de «cortar la Lengua»** y éste ya no podrá decir palabras, pero sí hacer ruidos y gestos. El **deslenguado** puede participar en **motines**, pero no podrá ser Capitán. 
 - ◆ **FLAGELACIÓN**: mediante flagelación se puede obtener información secreta de los **tripulantes**. El **Capitán** elige a **1 tripulante** y le da las **3 cartas de «Latigazos»**, quien las mirará sacará en secreto la **carta de su facción**, colocando las otras **2 cartas boca abajo**. El **Capitán** revelará **1 carta** de esas y la colocará sobre una **tarjeta «NO SOY UN...»** frente al **tripulante azotado**: declarando que el **tripulante NO pertenece a esa facción**. Las **2 cartas restantes** se barajan y apartan boca abajo. Un **tripulante azotado** ya no puede ser elegido **Cultista**. 
 - ◆ **FEED THE KRAKEN**: el **Capitán** entrega la **ficha** a **1 tripulante** para **alimentar al KRAKEN**. El jugador queda eliminado de la partida sin poder hablar ni revelar su facción. 

III. EJECUTA la **acción del ícono** de la **carta de Navegación**.



♦ **SIRENA:** el **Capitán** elige a **1 tripulante** para que baraje y vea las últimas **3 cartas de Navegación descartadas**, con la posibilidad de compartir su descubrimiento.



♦ **BORRACHO:** el **Capitán** actual pierde su cargo. El próximo **Capitán** será el **tripulante** hacia la izquierda que tenga menos **cartas de Navegación** frente sí.



♦ **ARMARSE:** el **Navegante** recibe +1 arma de la reserva.

♦ **CATALEJO:** el **Capitán** elige a **1 tripulante** para que vea la **1ª carta del mazo de Navegación**, pudiendo dejarla en el mazo o descartarla al fondo del mar.



♦ **DESARMARSE:** el **Navegante** debe descartar -1 arma de reserva personal (si tiene).



♦ **RITUAL DE CULTO:** el **ritual de Culto** aumenta su influencia al final del viaje.

El **Capitán** toma **1 carta de Culto** y resuelve sus efectos.



- **Conversión al Culto:** el **Líder de Culto** convierte, en secreto, a **1 tripulante** a la **facción Cultista**. **Tripulantes azotados o registrados de Camarote** no pueden ser convertidos.

- **Armas del Culto:** el **Líder de Culto** distribuye, en secreto **3 armas** de la reserva a cualquier **tripulante(s)**, quienes estarán con los ojos cerrados y mano extendida.



- **Registrar Camarote:** el **Líder de Culto** investiga secretamente las **3 cartas de facción** del **Equipo de Navegación**.



g) En el mapa GRAN TRAVESÍA se puede cruzar la **línea de Suministro** (línea divisoria en las aguas). Si sucede, cada **tripulante** puede rellenar su **suministro de armas** hasta tener un máximo de **3 armas**.



4. **FUERA DE SERVICIO:** La **navegación** causa el cansancio de los **tripulantes**, por lo cual se hace necesario el descanso obligatorio de 1 de ellos, para lo cual se recibe **1 fuera de Servicio** (solo si hay suficientes tripulantes para formar el EQUIPO DE NAVEGACIÓN).

a) Los integrantes del **EQUIPO DE NAVEGACIÓN** actual reciben las **cartas de fuera de Servicio** según cargo y el N° **tripulantes** en la partida.

b) Los **tripulantes** que estaban «FUERA DE SERVICIO» vuelven a navegar en la siguiente ronda (no después de un **motín exitoso**).

c) Se devuelven las **insignias** de **Teniente** y **Navegante** al **Capitán** actual.

d) Mientras haya una **señal «FUERA DE SERVICIO»** frente a un **tripulante**, éste no podrá ser elegido **Navegante** ni **Teniente**, pero sí pueden participar de un motín y también, ser elegidos y ser Capitán.

e) El **Capitán** vigente da inicio a la **siguiente ronda** con el nombramiento de un nuevo **EQUIPO DE NAVEGACIÓN**. Si no está borracho o fuera de servicio, sigue el mismo Capitán de la ronda anterior.



FIN DE PARTIDA: La victoria se obtiene siempre por **facción**, aunque algunos **tripulantes** hayan sido lanzados por la borda durante la navegación. Al final de la partida todos los **tripulantes** revelan su **facción**:

✓ **MARINEROS:** ganan si el **barco** llega a «BLUEWATER BAY», en la **zona azul** del ESTE.



✓ **PIRATAS:** ganan si el **barco** llega a «CRIMSON COVE», en la **zona roja** del OESTE.



✓ **LÍDER DE CULTO Y CULTISTAS:** ganan si el **barco** llega al «KRAKEN», en el NORTE (=VICTORIA DE CULTO) o cuando el **Líder de Culto** es **sacrificado** al KRAKEN en cualquiera de los espacios de «FEED THE KRAKEN» (*bestias*).

