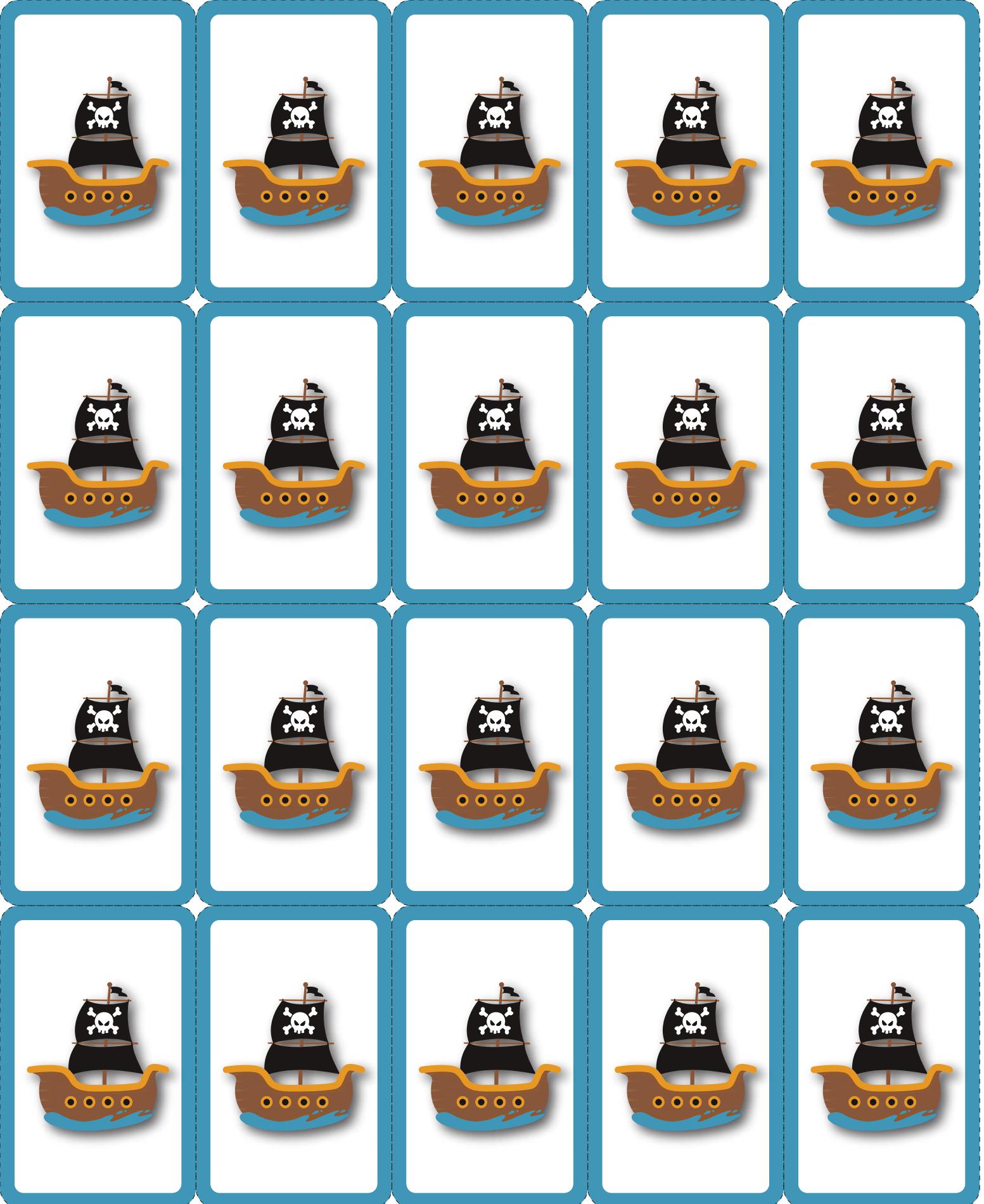


Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

1 Islas Print & Play

Cartas p1/1



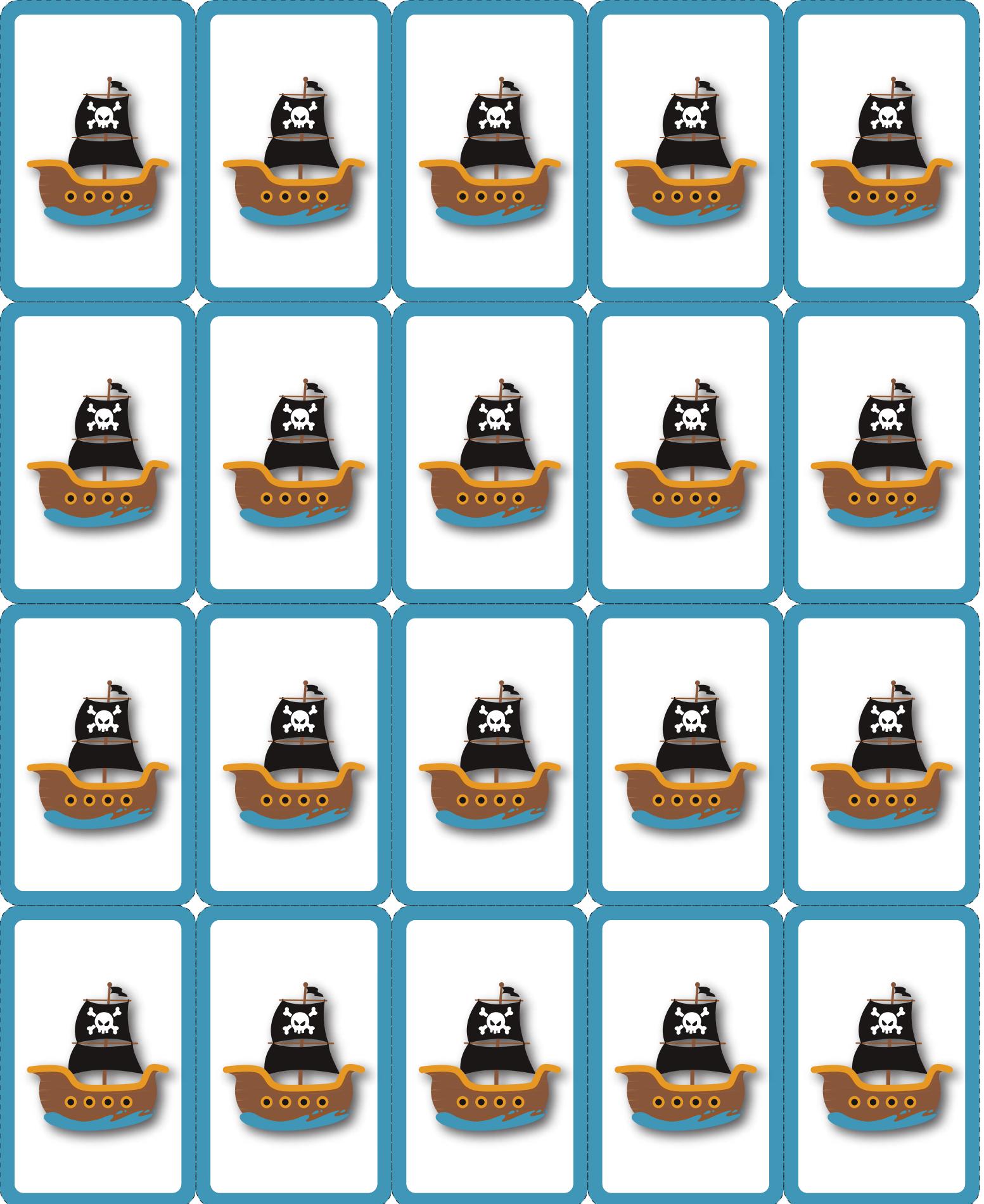


Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

1 Islas Print & Play

Cartas p2/1





Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

Islas Print & Play

Cartas p3/1





Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

Islas Print & Play

Cartas p4/1





Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

Islas Print & Play

Cartas p5/7





Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

Islas Print & Play

Cartas p6/1





Instrucciones: Recortar las cartas por la línea punteada.

Islas Print & Play Cartas pt/1





7 Islas Print & Play Tablero p1/1



7 Islas



Componentes

- 01 Tablero de juego
 01 dado D6
 66 cartas de tesoro:
 - 27 doblones
 - 03 cálices
 - 03 rubíes
 - 03 diamantes
 - 04 collares
 - 04 mapas del tesoro
 - 04 coronas
 - 06 revólveres
 - 06 espadas
 - 06 barriles de ron

Objetivo

En el juego de mesa 7 Islas tomaremos el papel de los piratas más temibles de este lado del mundo. Nuestro objetivo será conseguir el tesoro más variado y más valioso al finalizar el saqueo de las 7 Islas.

Preparación del juego

- 1) Se reparten 03 cartas de doblones a los jugadores y se baraja el resto de cartas para formar un mazo.
 - 2) Se coloca una carta del mazo boca arriba en cada una de las islas del 1 al 6 y el mazo restante boca abajo en la Isla 7.
 - 3) Definimos quién será el jugador inicial (se sugiere que sea quien diga "Aaaarrgg" de manera más convincente).
- Ya estamos listos para jugar.

Secuencia del juego

7 Islas se juega por turnos y cada turno tiene dos acciones:

Acción 1:

1) El jugador lanza el dado.

Opción 1: Llevarse la carta de tesoro de la Isla correspondiente al número obtenido.

Opción 2: Contratar al barco pirata para llevarse un tesoro ubicado en otra isla. Para ello deberá pagar tantas cartas de tesoro como espacios deseé moverse sin pasar de la Isla 7 (estas cartas se descartan del juego). Recordar que el reverso de las cartas muestra al barco pirata por lo que cualquier carta de tesoro (incluido los doblones) es capaz de contratar al barco para moverse un espacio.

Ejemplo: si en el dado obtenemos un cinco como resultado y nos interesa el tesoro de la Isla 3, entonces deberemos pagar 2 cartas de tesoro para movernos dos espacios.

Acción 2:

Se repone la isla vacía con una nueva carta de tesoro del mazo colocándola boca arriba.

El juego mantiene esta misma secuencia donde el jugador lanza el dado, coge la carta de tesoro correspondiente o contrata al barco pirata para coger otra carta.

Fin del juego

Una vez se acabe el mazo de cartas de tesoro, se completará la ronda actual (para que todos jueguen la misma cantidad de turnos) y terminará el juego.

Para calcular el puntaje final, por cada doblón se obtendrá 01 punto y además se otorgarán puntos por cada set de tesoros DISTINTOS (no incluye doblones) como tenga el jugador, guiándose de la tabla mostrada abajo. Puede tenerse más de un set. Sumamos los puntajes y quien tenga el mayor puntaje, habrá ganado el juego.

En caso de empate, quien tenga más doblones será el ganador

Sets de Tesoros Distintos



Puntos

1 3 7 13 21 30 40 50 60

7 Islas Print & Play - Manual de Reglas p1/1

El presente archivo contiene un juego original creado por Jose Deza y publicado en este formato por la editorial Endemic Games para su difusión gratuita. Las mecánicas del juego y el diseño gráfico son creaciones del autor. Sin embargo, las imágenes empleadas son artes temporales, usados para el presente archivo print & play, y corresponden a imágenes prediseñadas. Prohibida su reproducción parcial o total para fines comerciales. www.endemicgames.com / www.facebook.com/endemicgames

