¡Oh Capitán!

Un juego de
Florian Sirieix

Situado en un
mundo creado por
Les Découvreurs
Ludiques.

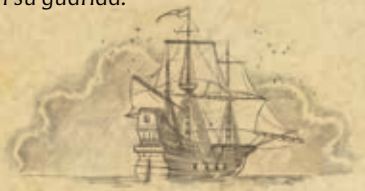
Legends of LUMA

V 1.1
© Copyright 2017
Ludonaute
Legends of Luma

www.legendsofluma.com

Reglas de juego

Intrépido aventurero, has levado anclas en una gran travesía hacia lo desconocido para descubrir el origen de un misterioso mensaje en una botella. Pero una terrible tormenta ha hecho naufragar tu barco. Por suerte, una bestia marina, el Nukha, os ha rescatado a ti y a tus camaradas. Ahora, os refugiáis en su guarida.



La cueva esconde varios objetos extraños. El capitán os ha dado su permiso para registrar el lugar y entregarle aquello que encontréis. Pero no vas a obedecer al pie de la letra. Tienes toda la intención de quedarte con la mejor parte del botín.

Objetivo del juego

Intentas engañar al Capitán para quedarte con los objetos más valiosos. Al final de la partida, seréis rescatados por los Nómadas. El aventurero que tenga el mejor botín conseguirá el respeto de sus camaradas y será el ganador. *¡No olvidéis que el más rico es siempre el más poderoso!*

Contenidos



- 1 Botella del Capitán.



- 30 Monedas de oro (con valor de 1 oro cada una)



- 6 Hojas de aventurero.

Anverso: Capitán.



Reverso: Explorador.



- 1 Dispensador de cartas (requiere montaje). Representa la cueva del Nukha.



- 35 Cartas:



  - 3 Linternas (valor 3).
  - 4 Linternas (valor 2).
  - 7 Huevos de Nukha.
  - 5 Ganchos.
  - 5 Reptiles.
  - 5 Pistolas.
  - 5 Bolsas.
  - 1 Llegada de los Nómadas.



- 3 Fichas de mayoría.

Preparación

Apartad de momento las fichas de mayoría. Solo se utilizarán al final de la partida.

• El Capitán



Escoged un Capitán utilizando el método que prefiráis (un pulso, piedra-papel-tijera, cara o cruz, etc.). Entregadle 5 Monedas y la Botella del Capitán. La Botella indica quién es el Capitán durante la partida.

• Los Exploradores



Los jugadores que no son el Capitán son los Exploradores. Reciben 3 monedas cada uno si algún Explorador se queda, decidle que debería haber sido el Capitán).

El resto de Monedas se dejan en el centro, formando la **reserva**.

Después, entrega una carta de Bolsa a cada Explorador (todos los jugadores menos el Capitán). Esta carta se coloca boca abajo delante de cada jugador y forman su **botín** inicial. Las cartas de Bolsa sobrantes se devuelven a la caja.

• Escoger los Aventureros

Los jugadores escogen, cada uno, un Aventurero, empezando por el Capitán *(sí, él de nuevo; mejor que seas el Capitán)* y siguiendo el orden hacia su izquierda. Cada jugador coge la hoja de Aventurero y la coloca delante de él, por el lado que refleja su papel actual (Capitán o Explorador).

• La Cueva

Separad la carta Llegada de los Nómadas del resto de cartas. Robad **3** cartas al azar y barajadlas junto con la Llegada de los Nómadas. Colocadlas, boca abajo, en el dispensador de cartas. Después, barajad las 26 cartas restantes y colocadlas encima de estas 4 cartas dentro de la cueva. Forman el **mazo**.









• La pila de Descarte

Roba las **3** cartas superiores del mazo y colócalas, boca abajo, debajo de la Botella del Capitán. Forman la **pila de descarte**. *El Capitán puede mirar estas cartas en secreto y colocarlas de nuevo bajo la botella, con una sonrisa malvada.*



• El Jugador Inicial

El Explorador situado a la izquierda del Capitán es el jugador inicial. Colocad la Cueva delante de él para indicar que es el jugador activo.



Desarrollo de la partida

Los jugadores se dividen en dos grupos: **el Capitán y los Exploradores**. Los Exploradores rebuscan por la Cueva mientras el Capitán supervisa a sus subordinados ¡y trata de hacerse con los objetos más valiosos!





El jugador inicial realiza su turno. Después le seguirá el Explorador que esté a su izquierda, y así sucesivamente hasta que aparezca la carta Llegada de los Nómadas.

Al final de su turno, el jugador activo entrega la Cueva al jugador de su izquierda. La Cueva indica quién es el jugador activo, así que no os olvidéis de pasarla.

El Capitán no realiza ningún turno como jugador activo: ya tiene bastante que hacer durante los turnos de los Exploradores. Por lo tanto, la Cueva pasa directamente del Explorador sentado a la derecha del Capitán el Explorador sentado a su izquierda.

Turno de un Explorador

(A). ¿Lealtad o Motín?

Esta fase **solo sucede si tienes más Monedas que el Capitán**. Si es así, puedes declarar un motín (1) o mostrar lealtad (2). En caso contrario, pasa directamente a la fase de Exploración (B)



(1) Declarar un motín: coloca **la Botella del Capitán y la pila de descarte delante de ti**. Después coge **1 Moneda de la reserva**. Si no hay Monedas en la reserva, no recibes Moneda. El Capitán anterior se convierte en Explorador y tú eres el nuevo Capitán. Ambos jugadores dan la vuelta a sus hojas de Personaje. **Tu turno termina inmediatamente.**



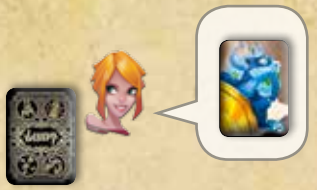
(2) Mostrar tu lealtad: entrega una de tus Monedas al Capitán. *Si te olvidas, el Capitán puede exigírtela vehementemente.* Después, continuad con la fase de Exploración.



B. Exploración

En tu turno, roba la carta superior del mazo. Mírala en secreto y declara al Capitán lo que acabas de encontrar: *pon tu mejor cara de póquer.*

¡Oh, Capitán! ¡He encontrado *una Linterna!*
un Gancho!
un Reptil!
una Pistola!



¡Si has encontrado un huevo de Nukha tienes que mentir y decir cualquier otra cosa! *¡El Nukha es una criatura sagrada! Acaba de salvar tu vida así que no deberías ir robando sus huevos... o, por lo menos, ¡que no te vean!*



Encuentres lo que encuentres, siempre puedes mentir al Capitán. De hecho, en ocasiones lo mejor será que lo hagas.

C. Decisión del Capitán

Después de que le cuentes tu descubrimiento, el Capitán debe comprar el objeto (1) **O** darte permiso para usarlo (2).

(1) Si el Capitán compra el objeto:

El Capitán te entrega una de sus Monedas, descubre la carta y la coloca, boca arriba, en su botín. **En caso de que dijeses la verdad, y solo en ese caso**, el Capitán usa el efecto del objeto para atacar a cualquier Explorador (incluso a ti). *Por ejemplo: "Es cierto, es un Reptil. ¡Qué mono! Bueno, ¡lo usaré para robarte una Moneda!"*



(2) Si el Capitán te da permiso para utilizar el objeto:

Coloca la carta boca abajo en tu botín. Después, ataca a otro Explorador utilizando el efecto del objeto que acabas de decir al Capitán, incluso si sabes que no es el objeto que hay en la carta. Ya no puedes cambiar de opinión. Solo puedes atacar a un Explorador sobre el que el objeto pueda tener efecto. Si no puedes atacar a ningún Explorador, no realizas ningún ataque. *Y no, no puedes atacar al Capitán. ¡Muestra un poco de respeto!*



(D). Desafíos

El Explorador atacado puede aceptar el ataque (1) **O** desafiarte (2).

(1) El Explorador atacado acepta el ataque.
No muestres tu carta y usa el efecto del objeto que has declarado.



(2) El Explorador atacado te desafía y habías mentido.

Muestra tu carta para que se vea que has mentido. Tu oponente ignora el ataque y coge una de tus Monedas.



(2) El Explorador atacado te desafía y habías dicho la verdad.

Muestra tu carta para demostrarlo. Usa el efecto y, después, róbale una moneda a modo de castigo por haber dudado de ti.



Si el Explorador no tiene Monedas, no recibirás ninguna aunque pierda el desafío.

Efectos de las cartas



Pistola
Descarta una carta.

Escoge una carta del botín de otro Explorador (si escoges una carta boca abajo, la escoges sin saber cuál es) y colócala boca abajo en la pila de descarte bajo la Botella del Capitán. *¡Eso le enseñará! Y no, no puedes usarla para librarte de tus propios Huevos. ¡Pero ha sido un buen intento!*



Reptil
Roba una Moneda.

Coge una Moneda de otro Explorador. *Esta es fácil ¿verdad?*



Gancho
Roba una carta.

Escoge una carta del botín de otro Explorador (si escoges una carta boca abajo, la escoges sin saber cuál es) y colócala en tu botín, sin darla la vuelta (boca arriba o boca abajo). *Después de hacerlo, deja el gancho y vete a descansar un rato.*



Linterna
Descubre una carta.

Descubre una carta boca abajo del botín de otro Explorador. La carta se queda boca arriba. *Vale, no es terrible... pero vale de mucho con los Nómadas.*



Huevo de Nukha
Sin efecto.

El Huevo no tiene efecto *¡Chist!¡Di cualquier otra cosa! Si te fijas bien, no es un huevo... El Nukha es una criatura sagrada, los Nómadas se enfadarán mucho contigo si tratas de robar sus huevos.*

Nota: solo se puede utilizar una carta contra un Explorador si puede tener efecto. Si no puede tener efecto contra ningún Explorador, no se produce ningún ataque. Colócala en tu botín sin usar su efecto.

Cartas Boca arriba / Boca abajo

Es posible que un jugador tenga cartas boca arriba y boca abajo en su botín. Por defecto, las cartas se colocan en el botín boca abajo. Se colocan boca arriba cuando:

– El Capitán compra la carta.

– La Linterna obliga a mostrar la carta.

– La carta se muestra como respuesta a un desafío de un oponente.



Puedes mirar las cartas boca abajo de tu botín en cualquier momento. También puedes ordenarlas como quieras, cuando quieras.

La pila de descarte

El Capitán puede mirar las cartas de la pila de descarte en cualquier momento. De esa forma, sabe qué cartas se han descartado desde el principio de la partida, y puede usar esta información para determinar si los Exploradores mienten o no.

Fin de partida



La partida termina inmediatamente en el momento en que un Explorador roba la carta de Llegada de los Nómadas *Los Nómadas quieren comprar el botín de los Aventureros.*

Cada jugador muestra su Botín. Entrega la ficha de mayoría de Pistolas al jugador que tenga más **Pistolas**. En caso de empate, nadie recibe la ficha. Haz lo mismo con las fichas de mayoría de **Ganchos** y **Reptiles** *¡Los Nómadas solo negocian con los mejores!*



Cada jugador suma los puntos de sus Linternas (valen 2 o 3), sus Bolsas (cada una vale 1 punto), los de cualquier ficha de Mayoría que tenga y sus Monedas (cada una vale 1 punto). Después resta los puntos de sus Huevos de Nukha (cada uno vale -1).



El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el Capitán gana si es uno de los jugadores empatados. En cualquier otro caso, el ganador es el jugador empatado con más Monedas.

Habilidades especiales de los Aventureros

Cada Aventurero posee una habilidad especial:



Lys



Cuando se reparten las fichas de Mayoría al final de la partida, Lys gana la ficha en caso de empate. Es decir, gana 4 puntos si es la que más Reptiles (o Pistolas, o Ganchos) tiene, incluso si otro jugador tiene el mismo número de Reptiles (o Pistolas, o Ganchos).



Nostromo



Cuando Nostromo declara un motín, puede coger 1 carta de la pila de descarte y colocarla en su botín, además de coger 1 Moneda de la reserva.



Moon



Al final de su turno, Moon puede volver a colocar boca abajo dos cartas de su Botín. No puede utilizar esta habilidad cuando es la Capitana.



Red



Al final de su turno, si Red es el Aventurero con menos Monedas (no puede estar empatado con nadie), coge una Moneda del Explorador que elija (no del Capitán). No puede utilizar esta habilidad cuando es el Capitán.

En una partida con 5 o 6 jugadores, hay dos aventureros más que se unen a la tripulación. Te recomendamos que no los uses en partidas con menos jugadores:



Siana



Cuando Siana sufre el efecto de una Linterna, un Gancho o una Pistola, es ella, y no su atacante, la que elige qué carta resulta afectada. **No obstante, no puede escoger un Huevo de Nukha.**



Ulrich



Cuando Ulrich gana un desafío (ya sea como atacante o como objetivo), coge 2 Monedas de su oponente en lugar de 1.

Legends of Luma

Diseñador
Florian Sirieix

Artistas
Max Degen
Cédric Lefebvre
Ian Parovel
Pascal Quidault
Radja S.
Davide Tosello
Tom Vuarchex

Una producción original
Ludonaute