

Barcos y Puertos

de 

Manual del juego Versión 1.1

2-4 jugadores, 20 minutos de juego.

Elementos de juego.

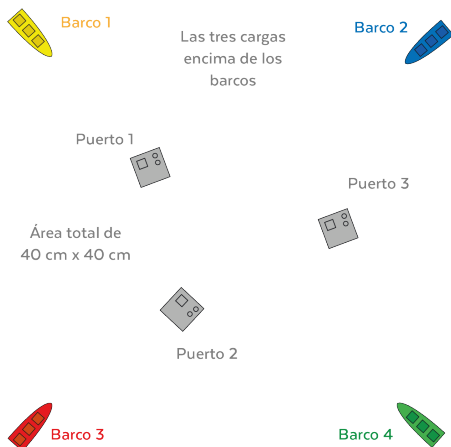
4 barcos, 12 cargas, 3 puertos, 1 dado, 1 guía (web XPL), 1 Manual (web XPL).

Descripción del juego.

Barcos y Puertos es un juego rápido diseñado por Explayrience®, cuyo objetivo es hacer que cada barco lleve sus tres cargas a cada puerto. El primer barco en llevar sus tres cargas es el ganador.

Configuración inicial.

Sobre una mesa o cuadrado de 40 cm de lado, ubique los elementos del juego así (o según su conveniencia, si quiere que cada jugador coloque su barco donde desee):



Mecánica de juego.

La mecánica de juego se ejecuta con una serie de fases descritas a continuación:

1. Fase de Asignación.

Esta fase corresponde al desarrollo de la estrategia de cada barco y, para ello, en la guía de juego tenemos los siguientes campos que nos servirán para desarrollar nuestra estrategia:

Movimiento (Mo): Es el número de centímetros que se mueve el barco.

Comida (Co): Se asigna 0 o 1 y, se utiliza para dar comida a la tripulación.

Reparación (Re): Se asigna 0 o 1 y, se utiliza para reparar daños en el barco.

Ataque (At): Es el número de ataques que puede realizar un barco.

Defensa (De): Es el número de defensas que puede realizar un barco.

Intercambio (In): Se asigna 0 a 2 y, se utiliza para entregar una cantidad de carga a otro barco.

Para ejecutar la fase se lanza el dado una vez y, cada jugador asigna el valor lanzado en las casillas de la guía distribuyendo los puntos como mejor le convenga. Por ejemplo: **Lanzan 5, luego el jugador 1 distribuye Movimiento (3), Comida (1), Reparación (0), Ataque (0), Defensa (1) e Intercambio (0)**. Así, cada jugador distribuye como le convenga por su estrategia y es oculto. Por ejemplo:

Turno	Mo	Co	Re	At	De	In
1	3	1	0	0	1	0
2						



2. Fase de Evento.

Después de la Fase de Asignación se vuelve a lanzar el dado y se verifica la siguiente tabla:

Lanzamiento	Descripción
1	Hambre
2	Daño Barco
3	Hambre
4	Daño Barco
5	+ 1 cm por viento
6	Nada pasa

En los resultados 1 o 3, si el jugador no invirtió 1 en Comida pierde el turno. En los resultados 2 o 4, si el jugador no invirtió 1 en Reparación pierde el turno. Si el resultado es 5, todos tienen 1 cm más de movimiento, y si es 6, nada pasa (todo sigue igual). Perder un turno significa que un barco no puede hacer acciones en la siguiente fase.

3. Fase de Ejecución.

Después de la Fase de Evento cada jugador hace sus movimientos, sino perdió el turno o tiene un valor Mo diferente a 0 en la guía.

El valor Mo es el número de centímetros que se mueve y, se marca desde la punta del barco hacia la dirección que quiera moverse. Teniendo en cuenta que, si el barco rota en su propio eje para buscar otra dirección, se restan los centímetros que se movió desde la posición inicial donde estaba la punta del barco hacia la nueva posición de la punta.

Al moverse, un barco no puede pasar por encima de otro barco ni por encima de un puerto.

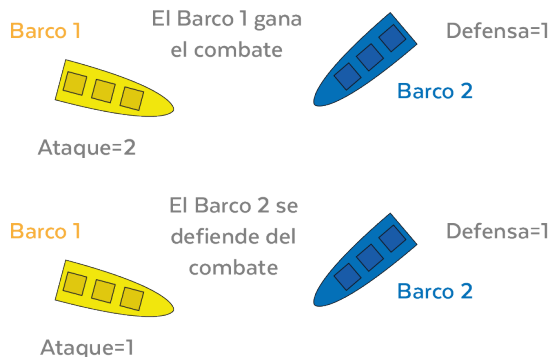
Si un barco toca un puerto deja una de sus cargas (solo una por puerto) y, si le sobran centímetros, puede continuar su movimiento.

En el caso del Intercambio (**In**), un barco que esté a no más de 1 cm del otro, puede negociar para que otro barco le lleve cargas a un puerto. Para ello, el barco que entrega debió haber colocado un valor de 1 o 2 en la casilla **In** en la fase de Asignación. Y, luego, entrega ese número de cargas en la Fase de Ejecución al otro barco. El barco que recibe, no es obligatorio que las lleve. Por lo cual, se debe negociar el objetivo que se quiere con las cargas. De ahí que, si el barco usó la variable de Intercambio (**In**) y lleva cargas de varios colores, debe decidir cual deja primero al llegar a un puerto, y solo puede dejar una por turno.

Continuando, cuando todos terminen sus movimientos se verifican los ataques o defensas. Si un jugador colocó un valor diferente de 0 en Ataque y tiene barcos de otros jugadores a una distancia de 6 cm o menos, puede atacarlo y hacerles perder el próximo turno.

Si el barco que se defiende colocó una cantidad diferente a 0 en Defensa puede repeler el ataque. Un Ataque entra si la variable **At** es mayor a la variable **De**. Pueden usarse 1 o más Ataques, pero debe declararse desde antes (no hay reversa en la decisión tomada en el valor de ataque de un barco, es decir que, si un barco dice que ataca con un valor, ese valor ya no se puede cambiar). Por ejemplo:





- Barcos con un número de vidas.
- Entre otros modos.

Los valores de ataque y defensa pueden usarse para diferentes barcos. Es decir, si se tiene Ataque en 3 puede usarse 2 para un barco y 1 para otro. Recordar que, si se declara un ataque con un valor específico, ya no se puede cambiar.

Para mayor realismo, el Movimiento y Ataque no tienen un orden específico. Por lo cual, el ataque puede realizarse desde el inicio, recorrido o fin del movimiento.

Fin del juego.

El primer barco que deje una carga en cada puerto es el ganador.

Modos de Juego.

El juego está diseñado para 2 a 4 personas o equipos que pueden jugar de manera competitiva o cooperativa. De igual forma, en el juego se pueden realizar todo tipo de alianzas o estrategias sin ir en contra de las reglas básicas del juego. Así también, el juego está sujeto a variables o agregados que los jugadores quieran colocar para dar mayor dramatismo y entretenimiento. Por ejemplo:

- Dos barcos por equipo.
- Dejar otra distribución de cargas.
- El último en dejar la carga.
- Valores de asignación a la vista.

