

REGLAMENTO



RAIDS

BRETT J. GILBERT

MATTHEW DUNSTAN

BIBOUN



FRACTAL
JUEGOS

TCG factory

En **RINGS** tienes que construir el Barco más robusto y reunir a la tripulación Vikinga más valiente para hacerte a la mar y descubrir el mundo. ¡Combate contra horribles monstruos, reúne y comercia con valiosas mercancías y haz lo que sea necesario para atesorar las mayores riquezas y llevar la gloria a tu clan!



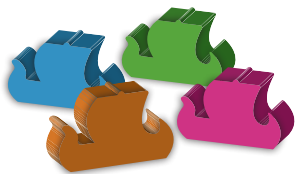
RESUMEN DEL JUEGO

A lo largo de cuatro Viajes tendrás que preparar a tu tripulación y dirigir tu Barco Vikingo a los mejores lugares para descubrir tesoros y reunir la mayor gloria posible. Pero cuidado, porque es probable que otros Vikingos centren su atención en los mismos objetivos que tú. No dudes en lanzar a tu tripulación para atacar a los Barcos rivales y obligarlos a huir. ¡Solo uno logrará llevarse los tesoros que se descubran!

El ganador de la partida será el jugador que más puntos de Gloria reúna al final del cuarto Viaje.

CONTENIDO

4 Figuras de Barco



Hay cuatro figuras de Barco, cada una de un color diferente. Se corresponden con los colores de los tableros de Barco. Sirven para marcar el progreso de cada jugador sobre el tablero del Mundo.

40 Figuras de Vikingo



Las figuras de Vikingo representan a los Vikingos que puedes reclutar durante tus Viajes. Sirven para combatir contra otros jugadores y para luchar contra los Monstruos.

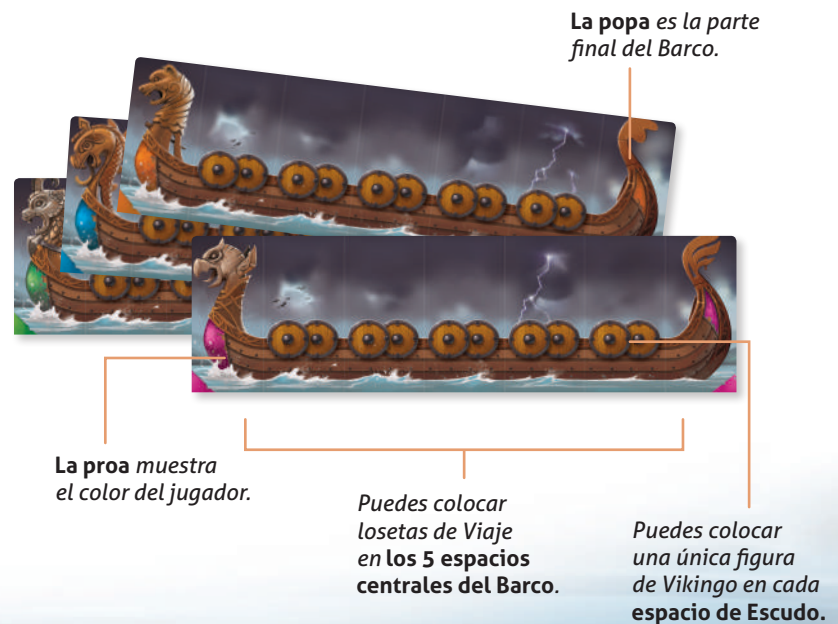
20 Monedas



Las Monedas dan puntos de Gloria, tantos como el valor que muestren. Una Moneda de valor 6 proporciona 6 puntos de Gloria al final de la partida; una Moneda de valor 3 proporciona 3 y una Moneda de valor 1 proporciona 1 punto de Gloria.

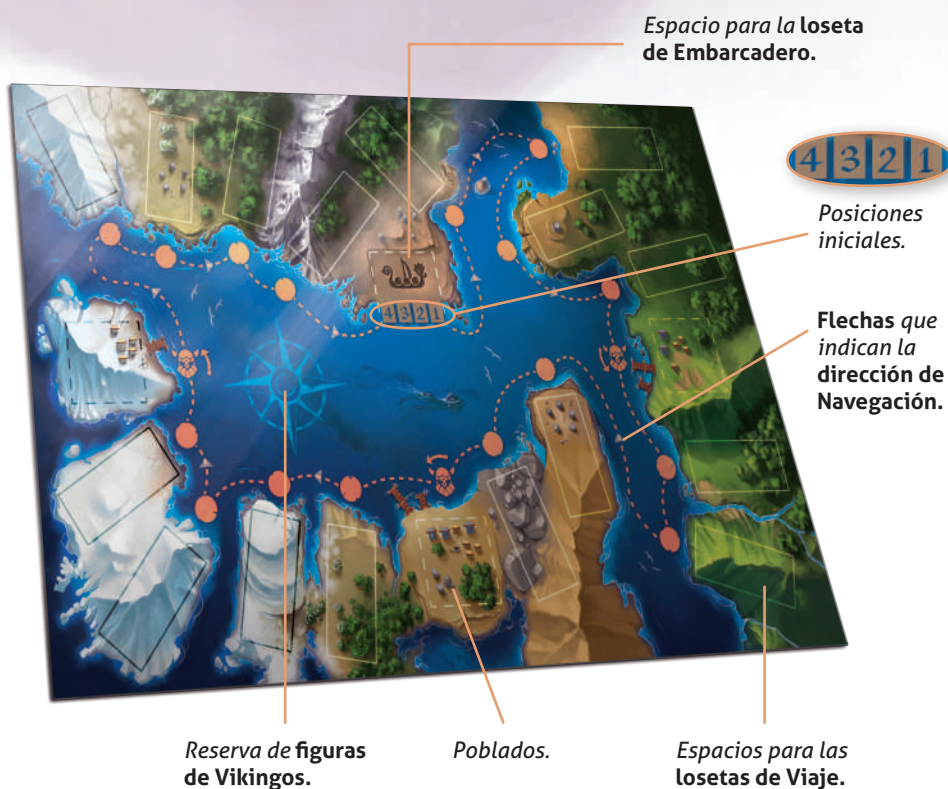
4 Tableros de Barco

Representan los Barcos de los jugadores. Cada tablero se divide en las siguientes partes:



1 Tablero del Mundo

Representa el mundo que exploras durante los cuatro Viajes.
El tablero se divide en las siguientes partes:



64 Losetas de Viaje

Las losetas de Viaje representan todo lo que te puedes encontrar durante el Viaje. Te permiten llevar a cabo hazañas heroicas durante la partida (ver las páginas 10 y 11 para más detalles).



MEJORA TU BARCO

Losetas de Arma, Vela y Mjöllnir
Coloca estas losetas en los 5 espacios centrales de tu tablero de Barco.

GANAR PUNTOS DE GLORIA

Losetas de Mercancía y Estandarte
Coloca estas losetas en los 5 espacios centrales de tu tablero de Barco.

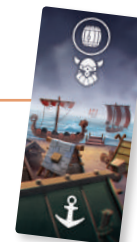


COLECCIONALES PARA GANAR PUNTOS DE GLORIA

Losetas de Runa
Coloca estas losetas junto a tu tablero de Barco.

VENDE MERCANCÍAS

Losetas de Puerto
Coloca estas losetas junto a tu tablero de Barco.



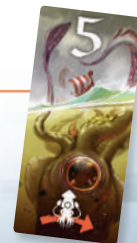
ATRAVIESA EVENTOS

Losetas de Audiencia y Saqueo
Estas losetas permanecen en el tablero del Mundo. Nunca puedes detenerte en ellas.




LUCHA CONTRA MONSTRUOS

Losetas de Monstruo
Estas losetas permanecen en el tablero del Mundo hasta que alguien logre derrotar al Monstruo o hasta que sean descartadas según las Reglas de Navegación. Nunca puedes detenerte en estas losetas.



9 Losetas de Embarcadero

Cada loseta de Embarcadero muestra distintas condiciones que otorgan Monedas al 1º, 2º y 3º jugador que mejor las cumple. El símbolo de la loseta define la condición a cumplir por los jugadores.

Hay una loseta de Embarcadero  que no tiene condición específica. Se usa solamente para el primer Viaje.














PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



NOTA

Para una partida de dos jugadores, ve a la sección "Variante para 2 jugadores" de la página 12 y aplica las modificaciones pertinentes.

- ▶ Coloca el **tablero del Mundo** **1** en el centro de la mesa.
- ▶ Cada jugador elige un **tablero de Barco** **2**, toma la figura de Barco del mismo color y coloca ambos en su zona de la mesa.
- ▶ Sitúa las **figuras de Vikingo** **3** en el centro del tablero del Mundo.
- ▶ Forma una reserva con las **Monedas** **4**.
- ▶ Divide las **losetas de Viaje** **5** según sus números traseros (1, 2, 3 y 4) y forma cuatro pilas bocabajo con ellas. Sitúalas junto al tablero del Mundo.
- ▶ Baraja las **losetas de Viaje con el número 1** **6** y distribúyelas, una a una y bocarriba, en los espacios designados del tablero del Mundo, empezando por el espacio que hay inmediatamente después del Embarcadero y siguiendo la dirección que marcan las flechas impresas.
- ▶ Toma la **loseta de Embarcadero**  y colócala en el espacio de Embarcadero del tablero **7**.
- ▶ Baraja el resto de **losetas de Embarcadero**. Coloca una bocarriba junto a cada una de las pilas de losetas de Viaje **8**. Devuelve las que sobren a la caja; no se utilizarán durante la partida.
- ▶ Elige al azar quién será el jugador inicial. Empezando por él y siguiendo en sentido horario, cada jugador coloca su **figura de Barco** **9** en los espacios de inicio del tablero del Mundo, desde el 4 al 1. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, el primer jugador se colocará en el espacio de inicio 3 (ver página de la izquierda).
- ▶ **Empezando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario**, cada jugador toma tantas **figuras de Vikingo** **10** como indica la tabla de abajo y las coloca en su tablero de Barco. Sitúa cada Vikingo en un espacio de Escudo diferente. Cada espacio de Escudo puede contener un único Vikingo.
- ▶ Para terminar, coloca en cada uno de los **Poblados** tantas figuras de Vikingo como jugadores haya en la partida **11** (servirán además para recordar a los jugadores que tienen que recogerlos cada vez que crucen un Poblado) y otras 3  en la loseta de Viaje de **Audiencia** **12**.

	1 ^{er} jugador	2 ^o jugador	3 ^{er} jugador	4 ^o jugador
2 jugadores			-	-
3 jugadores				-
4 jugadores				



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada partida se desarrolla a lo largo de **4 Viajes**. En cada uno de ellos navegas con tu Barco desde la posición inicial hasta que regreses de nuevo a la loseta de Embarcadero. Turno a turno, irás moviéndote alrededor del tablero del Mundo, deteniéndote en las losetas que quieras reclamar.

Resumen del Viaje



Cada Viaje tiene lugar a lo largo de sucesivos turnos hasta que todos los jugadores han regresado a la loseta de Embarcadero. En este juego, el orden de turno no lo marca el sitio que ocupa cada jugador en la mesa. **En su lugar, siempre empieza a jugar cada nuevo turno aquel jugador cuyo Barco esté más retrasado en el mapa (en sentido horario).** Por lo tanto, el orden de turno puede ir cambiando de turno a turno. ¡Puede incluso darse el caso de que un mismo jugador juegue varios turnos seguidos! Al principio de cada Viaje se considera que la figura de Barco que esté en el espacio "4" es la más retrasada (o la que esté en el espacio "3" para 2 o 3 jugadores).

Resumen del turno

Cada turno tiene dos fases:

✳ **Tomar una loseta de Viaje**, ✳ **Navegar**.

✳ Fase 1 - Tomar una loseta de Viaje

Al principio de tu turno, toma la loseta de Viaje del espacio en el que está tu figura de Barco y colócala en su lugar correspondiente (encima o al lado de tu tablero de Barco).

¡IMPORTANTE!

Durante el primer turno al inicio de cada Viaje, sáltate este paso y ve directamente a la fase de Navegar. No puedes coger ninguna loseta de Viaje en el primer turno.

► **Las losetas de Arma, Vela, Mjöllnir, Estandarte y Mercancías se colocan en alguno de los cinco espacios centrales de tu tablero de Barco.** Cuando tomas una de estas losetas, puedes colocarla en cualquier espacio vacío o descartar una de las losetas que ya tengas en tu Barco y reemplazarla con la nueva que acabas de coger. También puedes descartar inmediatamente la nueva loseta que acabas de adquirir sin llegar a colocarla en tu Barco. Ten en cuenta que todas las losetas que descartas se retiran del juego y no cuentan para la puntuación final.

¡IMPORTANTE!

Puedes mover los Vikingos de tu tripulación de un Escudo a otro y reorganizar las losetas de Viaje de tu Barco en cualquier momento.

► **Las losetas de Runa se colocan junto a tu tablero de Barco** y no ocupan espacios en tu Barco.

► **Las losetas de Puerto se colocan junto al tablero de Barco** y permiten vender de manera inmediata 1 o 2 Mercancías (📦) que ya tuvieras en tu Barco, y además reclutar 1 Vikingo. **Las Mercancías vendidas de este modo se colocan también junto al tablero de Barco** y liberan 1 o 2 espacios centrales de tu Barco. Solo puedes hacer una venta de este tipo inmediatamente después de tomar la loseta de Puerto. No puedes dar marcha atrás y usar el Puerto más tarde, incluso si no vendiste nada cuando lo tomaste.

✳ Fase 2 - Navegar

Durante esta fase debes mover tu figura de Barco. Tienes que navegar siguiendo la dirección de las flechas impresas en el tablero. Puedes detenerte en cualquier loseta de Viaje siempre y cuando sigas las **Reglas de Navegación.**

EJEMPLO

En este ejemplo, el jugador Azul es el que está más retrasado siguiendo el sentido horario y es el primero en jugar este turno.



► Toma la loseta de Hacha del espacio en el que está su Barco y la coloca en su tablero **1**.

► Después, descarta las losetas de Madera y de Monstruo que hay entre él y el siguiente jugador **2** (ver las Reglas de Navegación **1**).

► Luego puede mover a los espacios (a), (b) o (g) evitando el combate, o a los espacios (e) o (d) combatiendo. No puede pararse en los espacios (e) o (f) porque ningún Barco puede detenerse en los espacios de Travesía (ver las Reglas de Navegación **2**).



Reglas de Navegación

1

Descarta todas las losetas que haya entre tú y el jugador que te precede

Antes de nada, **descarta todas las losetas de Viaje que hay en ese momento entre tú y el jugador que te precede** en el tablero del Mundo. Esas losetas se retiran del juego y, por lo tanto, no puedes detenerte frente a ellas; estás obligado a alcanzar al resto de jugadores antes de elegir tu próxima loseta de Viaje.


NOTA

Al principio de cada Viaje, solamente el último jugador en abandonar su posición inicial en el Embarcadero está obligado a alcanzar la figura de Barco que tenga más cerca. Tiene que descartar las losetas de Viaje que hay entre él y el siguiente jugador antes de Navegar. Esto significa que en una partida de 4 jugadores los tres primeros no están obligados a alcanzar al siguiente jugador, ya que empiezan todos en el mismo espacio (el Embarcadero).

2

Navega a la siguiente loseta que quieres visitar

Inmediatamente después de descartar las losetas de Viaje que hay entre tú y el siguiente jugador estás obligado a **Navegar moviendo tu figura de Barco siguiendo las flechas impresas en el tablero**. Puedes viajar tan lejos como quieras, atravesando tantas losetas de Viaje como desees. Puedes detenerte enfrente de cualquier loseta de Arma, Vela, Mjöllnir, Estandarte, Mercancías, Runa o Puerto que haya todavía en el tablero.

Puedes detenerte justo enfrente de una loseta antes de llegar a una Travesía , o Navegar pasando esa localización y detenerte enfrente de una loseta al otro lado de la Travesía. ¡Pero si pasas frente a un Monstruo estás obligado a luchar contra él (ver página 9)!

En tu turno, siempre tienes la opción de Navegar todo el resto del camino de golpe y regresar a la loseta de Embarcadero. Si lo haces, coloca tu Barco en el número más bajo que aún esté libre en los espacios de inicio. Ya no juegas más turnos durante ese Viaje, que sin embargo continuará hasta que el resto de jugadores hayan llegado también con sus Barcos al Embarcadero.

Si te detienes enfrente de una loseta de Viaje vacía, que no tenga ninguna otra figura de Barco, tu turno termina. Si te detienes enfrente de una loseta de Viaje que ya tenga una figura de Barco, entonces debes iniciar un Combate (debes tener al menos 1 Vikingo para poder hacerlo).

¡IMPORTANTE!

Las losetas de Viaje nunca se cogen al terminar de Navegar. Solo puedes tomarlas al principio de tu turno.

• Combatir contra otro jugador

Si Navegas a una loseta en la que ya hay un Barco, estás obligado a combatir inmediatamente contra su tripulación Vikinga.

- Para empezar un Combate **debes enviar 1 Vikingo** de tu tripulación a luchar. Es decir, estás obligado a descartar una figura de Vikingo de tu Barco y colocarla en la reserva de Vikingos del tablero del Mundo. Si no te quedan Vikingos en el Barco no puedes iniciar un Combate y por lo tanto no te puedes detener en una loseta que ya está ocupada.
- Una vez iniciado el Combate, **tu oponente** debe elegir si **Responde** o si **Huye** a otra loseta de Viaje diferente.

RESPONDER

Para Responder, tu oponente debe enviar 2 Vikingos al combate (descartándolos de su Barco). Después, es tu turno para Responder o Huir. Cada vez que Respondes, debes descartar tantos Vikingos como envió tu oponente más uno. Es decir, tu primera Respuesta a la Respuesta de tu oponente requiere que descartes 3 Vikingos de tu Barco.

Si no quieres o no puedes Responder, debes Huir.

HUIR

Si Huyes, debes abandonar de inmediato la loseta en la que estás sin tener opción de tomarla o descartar otras de las que tengas en tu Barco. Simplemente mueve tu Barco a una de las losetas que haya delante de ti, siguiendo las Reglas de Navegación. Se puede dar el caso de que se desate otro Combate si te detienes en una loseta que ya esté ocupada, pero solo si tienes al menos 1 Vikingo en tu tripulación.

NOTA

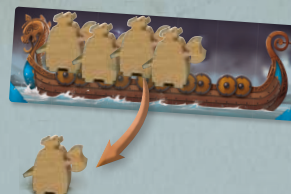
Durante el Combate, los jugadores van tomando turnos descartando primero 1 Vikingo, luego 2 Vikingos, después 3 Vikingos, 4 Vikingos, etc. Nunca puedes descartar más Vikingos de los imprescindibles.

EJEMPLO

Continuando con el ejemplo anterior, todavía es el turno del jugador Azul. Se mueve a la misma loseta que ya ocupa el jugador Verde. Se desata un Combate **1**.



A ► El Azul descarta 1 Vikingo.



B ► El Verde quiere quedarse y descarta 2 Vikingos.



C ► El Azul se aferra a la loseta y descarta 3 Vikingos más.



D ► El Verde no puede responder y debe moverse hacia delante a otro espacio (aún le queda 1 Vikingo en el Barco y podría iniciar otro Combate).





► Pasar por un Poblado o una loseta de Audiencia o Saqueo

No puedes detenerte en los Poblados ni en la losetas de Audiencia o Saqueo. En su lugar, cada vez que tu figura de Barco pasa por uno de estos espacios **tomas lo que se muestre en ellos** (ver la página 10, Explicación de las losetas de Viaje).

NOTA

Si reclutas un Vikingo y no te quedan Escudos vacíos en tu Barco, descartas el Vikingo y lo devuelves a la reserva.

► Luchar contra los Monstruos

Cuando pasas por una loseta de Monstruo, puedes elegir entre **Sacrificar un Vikingo al Monstruo** para que te deje pasar o **Luchar contra el Monstruo** descartando tantos Vikingos de tu Barco como fuerza tenga el Monstruo (el número impreso en la loseta de Monstruo). En cualquier caso, nunca puedes detenerte en esa loseta y tienes que Navegar a través de ella.

Si tienes **Armas** en tu Barco, reduce la fuerza del Monstruo en 1 por cada Arma simple que tengas y en 2 por cada Arma doble.

Si quieres pasar a través del Monstruo sin luchar contra él debes **Sacrificar 1 Vikingo** (si tienes) y devolverlo a la reserva. Si no te quedan Vikingos, no sucede nada.

Si **Luchas contra el Monstruo**, debes descartar tantos Vikingos de tu Barco como fuerza tenga el Monstruo, tras haberla reducido por las Armas que tengas (devuelve los Vikingos a la reserva). Una vez hecho esto, toma la loseta del Monstruo y colócala junto a tu tablero de Barco. Al final de la partida ganarás tantos puntos de Gloria como la fuerza inicial del Monstruo (la que está impresa en la loseta). Finalmente, como no puedes terminar tu movimiento frente a un Monstruo o en un espacio vacío, debes completar tu Navegación como es habitual.

Fin del Turno

Tu turno acaba tan pronto como **terminas de Navegar y caes en una loseta de Viaje vacía (o vuelves a la loseta de Embarcadero)**, después de haber resuelto los posibles Combates y haber recogido las bonificaciones de los espacios de Poblado o de las losetas de Audiencia y de Saqueo. El jugador cuya figura de Barco esté más retrasada en el tablero del Mundo se convierte en el siguiente jugador activo. Puede darse el caso de que vuelvas a jugar un nuevo turno.

Fin del Viaje

Cada Viaje termina cuando **los Barcos de todos los jugadores han llegado a la loseta de Embarcadero** y quedan alineados cada uno en su espacio inicial. Cada jugador toma un Vikingo de la reserva por cada Vela que tenga en su Barco.

El jugador que mejor cumpla la condición de la loseta de Embarcadero (ver página 12) toma una Moneda de valor 6 de la reserva. El 2º jugador toma una Moneda de valor 3 y el 3º jugador toma una Moneda de valor 1. El 4º jugador no gana nada.

Si hay un empate entre varios jugadores, lo rompe a su favor el que llegó antes a la loseta de Embarcadero (es decir, el jugador cuya figura de Barco está en la posición inicial con el número más bajo).

Después de completar el 1º, 2º y 3º Viaje empieza un nuevo Viaje (ver más abajo).

Al final del 4º Viaje, la partida termina (ver página 10).

► Empezar un nuevo Viaje

- Baraja las **losetas de Viaje que correspondan al nuevo Viaje (en orden ascendente)** y colócalas una a una y bocarriba en los espacios marcados con líneas del tablero del Mundo, empezando con el que hay justo después de la loseta de Embarcadero y siguiendo en sentido horario.
- Coloca Monedas en las **losetas de Saqueo** y Vikingos en las **losetas de Audiencia**, tal y como muestran las ilustraciones de cada loseta.
- Reemplaza la **loseta de Embarcadero** por la que se dejó apartada al principio de la partida junto a la pila de losetas de Viaje correspondiente.
- Finalmente, coloca en cada espacio de Poblado tantas **figuras de Vikingo** como **jugadores** haya.

Ahora ya puedes empezar un nuevo Viaje. El jugador que llegó último al Embarcadero se convierte en el jugador activo y toma su primer turno.



FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando todos los jugadores han terminado el 4º Viaje y han devuelto sus figuras de Barco de nuevo a la loseta de Embarcadero. Después, todos suman los puntos de Gloria que hayan conseguido. **El jugador con más puntos de Gloria se convierte en el ganador de la partida.**

• Ganar puntos de Gloria

Hay múltiples maneras de conseguir puntos de Gloria.

Monedas: Gana puntos de Gloria igual a la suma de los valores de todas las Monedas que tengas.

Runas: Gana puntos de Gloria por cada lote de Runas que tengas, siempre según el número de Runas que haya en cada uno de esos lotes.

Mjölnirs: Gana puntos de Gloria igual al resultado de multiplicar el número de Mjölnirs que tengas por el número de Vikingos que haya en tu Barco.

Estandartes, Mercancías y Monstruos: Gana tantos puntos de Gloria como muestre cada una de las losetas que hayas colocado junto a tu tablero de Barco.

Excepción: Las losetas de Mercancía que todavía tengas en tu Barco no dan puntos de Gloria.

Una vez sumados los puntos de Gloria, gana la partida el jugador que más tenga. Si se produce un empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

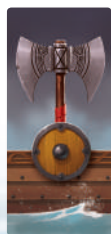
EXPLICACIÓN DE LAS LOSETAS DE VIAJE

Losetas que se colocan en los espacios centrales de tu Barco

1 Armas



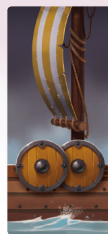
Arma Simple
Esta loseta te ayuda a luchar contra los Monstruos reduciendo su fuerza en 1.



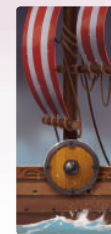
Arma Doble
Esta loseta te ayuda a luchar contra los Monstruos reduciendo su fuerza en 2. Cuenta como dos Armas para la loseta de Embarcadero con la condición correspondiente.

2

velas



Vela Simple
Esta loseta te proporciona 1 Vikingo al final de cada Viaje.



Vela Doble
Esta loseta te proporciona 2 Vikingos al final de cada Viaje. Cuenta como dos Velas para la loseta de Embarcadero con la condición correspondiente.

NOTA

Puedes colocar un máximo de 1 Vikingo en cada Escudo que tengas en tu Barco. No puedes ganar Vikingos si no te quedan Escudos libres.

3

Mjölnir



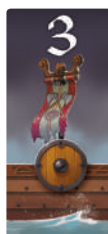
Mjölnir Simple
Esta loseta te proporciona 1 punto de Gloria por cada Vikingo que tengas en tu Barco al final de la partida.



Mjölnir Doble
Esta loseta te proporciona 2 puntos de Gloria por cada Vikingo que tengas en tu Barco al final de la partida.

4

Estandartes



Estandarte
Esta loseta te proporciona al final de la partida tantos puntos de Gloria como muestre el número impreso en ella.

5

Mercancías

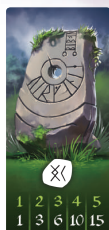


Mercancías
Esta loseta te proporciona al final de la partida tantos puntos de Gloria como muestre el número impreso en ella, pero únicamente si la has vendido en un Puerto y la has colocado junto a tu tablero de Barco.

Losetas que se colocan junto a tu Barco



1 Runas



1	2	3	4	5
1	3	6	10	15

Runa
Esta loseta te proporciona un determinado número de puntos de Gloria, dependiendo de cuántas Runas has coleccionado durante la partida. Cuantas más tengas, más puntos de Gloria ganarás.

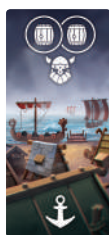
NOTA

Si tienes más de 5 Runas puedes empezar un nuevo lote con las Runas sobrantes.

2 Puertos



Puerto Simple
Esta loseta te permite vender 1 Mercancía de tu Barco y reclutar 1 Vikingo. Elige 1 loseta de Mercancía y colócala junto a tu tablero de Barco, justo al lado de la loseta de Puerto, liberando así uno de los espacios centrales de tu Barco.



Puerto Doble
Esta loseta te permite vender 2 Mercancías de tu Barco y reclutar 1 Vikingo. Elige 2 losetas de Mercancías y colócalas junto a tu tablero de Barco, justo al lado de la loseta de Puerto, liberando así dos de los espacios centrales de tu Barco. Esta loseta cuenta como un único Puerto para la loseta de Embarcadero con la condición correspondiente (tiene un solo símbolo de Ancla).

NOTA

Puedes tomar una loseta de Puerto aunque no tengas Mercancías en tu Barco. Siempre te permite reclutar 1 Vikingo.

3 Monstruos

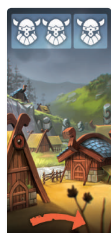


Monstruo
Esta loseta te proporciona al final de la partida tantos puntos de Gloria como muestre el número impreso en ella. Solo puedes tomar esta loseta si consigues derrotar al Monstruo. Si decides pasar sin luchar, entonces debes sacrificar uno de tus Vikingos.

Losetas que permanecen en el tablero del Mundo



1 Audiencias

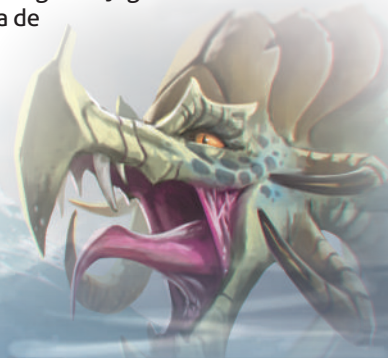


Audiencia
Esta loseta permite reclutar 1 o 2 Vikingos dependiendo del orden en el que los jugadores pasan por ella. Cuando colocas esta loseta en el tablero añades 2 Vikingos al espacio con 2 símbolos de Vikingo y 1 Vikingo al espacio con 1 símbolo Vikingo. El primer jugador que pase por esta loseta toma 2 Vikingos y los coloca en su Barco, siempre que le sea posible. El segundo jugador en pasar por la loseta toma el Vikingo que queda y también lo añade a su Barco, siempre que sea posible. El resto de jugadores ya no toma Vikingos al pasar por esta loseta.

2 Saqueos



Saqueo
Esta loseta permite tomar una Moneda de valor 3 o de valor 1 dependiendo del orden en el que los jugadores pasan por ella. Cuando colocas esta loseta en el tablero añades una Moneda de valor 3 al espacio con el símbolo correspondiente y una Moneda de valor 1 al otro espacio. El primer jugador en pasar por esta loseta toma la Moneda de valor 3 y la añade a sus reserva personal. El segundo jugador en pasar toma la Moneda de valor 1 y la añade a su reserva personal. El resto de jugadores ya no toma Monedas al pasar por esta loseta.



VARIANTE PARA 2 JUGADORES

La partida se desarrolla según las reglas normales, con las siguientes excepciones:

- **Preparación:** Elige uno de los tableros de Barco sin usar para utilizarlo como Barco Fantasma. Coloca su figura de Barco en la primera posición inicial. En el primer turno, el Barco Fantasma es el último en moverse.
- **Navegación:** El Barco Fantasma se mueve siguiendo las reglas normales, activándose siempre que se quede en la posición más retrasada en el tablero del Mundo. Sin embargo, siempre se mueve 5 espacios de golpe, navegando de Poblado a Poblado hasta que regresa a la loseta de Embarcadero.

Como siempre se mueve entre Poblados, nunca se puede iniciar un Combate con el Barco Fantasma y él tampoco puede hacerlo. El Barco Fantasma nunca toma Vikingos o Monedas cuando pasa por losetas de Audiencia o de Saqueo.

Además, siempre que pasa frente a un Monstruo lo ignora y no tiene que sacrificar ningún Vikingo.

Si es tu turno y el Barco Fantasma es la primera figura que hay delante de ti, siempre tienes que alcanzarlo siguiendo las **Reglas de Navegación** normales.

- **Empezar un nuevo Viaje:** El Barco Fantasma siempre empieza cada Viaje en la posición inicial 1. Si no llegó en primer lugar al Embarcadero, intercambia su posición para colocarlo ahí.



¡ATENCIÓN!

Raids puede ser un juego cruel si te quedas con solo 1 o incluso ningún Vikingo en un mal momento. ¡Sé cuidadoso!

CRÉDITOS

Diseñadores: Matthew Dunstan y Brett J. Gilbert

Ilustrador: Biboun

Edición al Español: José Manuel Álvarez, Jorge Larraín, David Magallón, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein

Diseñador Gráfico: Allison Machepey

Traductor: Rubén Asensio

© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, Raids, y sus logos son marca registrada de IELLO USA LLC.

FRACTAL JUEGOS
Exposición 1082, Santiago, Chile
hola@fractaljuegos.cl
www.fractaljuegos.com

TCG FACTORY
Carretera Cunchillos 7, Tarazona,
Zaragoza, España
juegosdemesa@tcgfactory.com
www.tcgfactory.com

Síguenos en



Explicación de las losetas de Embarcadero:

La primera loseta de Embarcadero es siempre la misma: dale una Moneda de valor 6 al 1^{er} jugador que llegue al Embarcadero, una Moneda de valor 3 al 2^o jugador y una Moneda de valor 1 al 3^o.

El resto de losetas de Embarcadero funcionan de la siguiente manera: determina quién tiene la mayor cantidad de losetas de Mercancía (☞), el mayor número de Mercancías distintas (☞) o la mayoría de losetas de Runas (☞), Escudos (☞), Armas (☞), Puertos (☞), Monstruos (☞) o Velas (☞), según muestre la loseta de Embarcadero. Dale una Moneda de valor 6 al jugador que más cantidad tenga, una Moneda de valor 3 al 2^o y una Moneda de valor 1 al 3^o. Si hay un empate, lo rompe a su favor el que llegó antes al Embarcadero.

