



CAPITÁN BACON

Lorenzo Tarabini Castellani
y Paco Gómez



¡Arrrr! El infame Capitán Bacon ha decidido jubilarse y quiere hacerlo por todo lo alto, ¡dando el mayor golpe de su vida! Un galeón cargado de tesoros está llegando al Archipiélago Gorrino y vamos a enseñarle en qué consiste la vida pirata (¡la vida mejor!).

Para hacerlo más interesante, el capitán elegirá a quién lega su querido barco, la Trufa Negra, tras el pillaje. Gánate el puesto haciéndote con la mejor parte del botín y, ¡no te fíes ni un pelo del resto de escoria porcina!

COMPONENTES



56 cartas Pirata



16 cartas de Galeón

En Capitán Bacon todas las cartas poseen el mismo diseño en su parte trasera, pero puedes diferenciarlas fácilmente por su parte delantera.



Las cartas de Galeón tienen un fondo de madera y un barco grabado en la parte superior derecha.

OBJETIVO DEL JUEGO



Conseguir un conjunto completo de Tesoros en tu mano (la cantidad necesaria varía según el tipo). Los Tesoros se encuentran distribuidos de esta forma entre ambos mazos al inicio de la partida.

	 Mazo Pirata	 Mazo de Galeón	 Nº de copias necesario para ganar
	0	3	3
	0	3	3
	1	4	4
	1	4	4
	3	5	5
	3	5	5



Algunas cartas muestran 2 Tesoros. Si tienes una carta con 2 Tesoros en tu mano, se considera que tienes ambos. Esto puede ayudarte a decidir qué conjunto intentar completar para ganar la partida.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Separa las cartas de Galeón  de las cartas Pirata.

Mezcla las cartas de Galeón y colócalas dentro de la caja del juego, formando un mazo, con los Tesoros visibles hacia arriba.

A continuación, mezcla las cartas Pirata y luego coloca 8 cartas al azar, separadas boca abajo, en el centro de la mesa.

A estas cartas las llamaremos **Islas**.

Reparte una mano inicial de 5 cartas Pirata a cada persona. Deja el resto en la mesa, boca abajo, formando el mazo Pirata. Deja un espacio a su lado para la Pila de Descartes.



Ejemplo de preparación de partida para 2 personas

Tu mano es limitada y nunca puede superar las 5 cartas. Es importante tenerlo en cuenta para decidir qué enterrar y qué conservar.

TURNO DE JUEGO



Comienza la partida la persona más joven de la tripulación y se juega por turnos en sentido horario.

Durante tu turno, puedes realizar una de estas tres acciones posibles:

- Pasar

Decides no hacer nada en tu turno y este pasa a la siguiente persona.

- Enterrar cartas

Coloca sobre la mesa, boca abajo, tantas cartas como quieras de tu mano, sin mostrarlas. Hazlo cerca del resto de cartas, formando así nuevas Islas. Enterrar cartas puede servir para esconder Tesoros y recuperarlos después o, simplemente, deshacerte de cartas que no quieras de tu mano. Recordar dónde entierras tus cartas te servirá en el futuro.

- Jugar cartas

Juega tantas cartas iguales de tu mano como quieras. No es obligatorio jugarlas todas.

Las cartas se juegan de una en una, resolviendo su efecto y dejándolas en la Pila de Descartes boca arriba. Puedes elegir contra quién juegas cada una de las cartas. Si durante tu turno consigues más cartas iguales que las que has jugado este turno, podrás jugarlas también.

Al final de tu turno toma cartas del mazo Pirata hasta tener de nuevo 5 cartas en la mano.

Puede que en algún momento de la partida no queden Islas en la mesa, en ese caso, toma 8 cartas del mazo Pirata y colócalas, boca abajo sobre la mesa, formando nuevas Islas.

Si necesitas tomar cartas del mazo Pirata y no hay suficientes, mezcla la Pila de Descartes y forma un nuevo mazo.

LAS CARTAS PIRATA



PALA (15 cartas)

Toma, sin mirarla, 1 Isla del centro de la mesa.



ABORDAJE (11 cartas)

Toma la primera carta de Tesoro del Galeón.

No puedes contar las cartas que quedan en el barco. Si tomas la última carta del Galeón, la partida termina inmediatamente.



CAÑA (9 cartas)

Roba 1 carta al azar de la mano de otra persona.



ESPEJO (3 cartas)

Juega el Espejo fuera de tu turno, como respuesta a una carta de Caña, Catalejo o Soltar Lastre que alguien juegue en tu contra. Aplica el efecto de esa carta contra esa persona.

Descarta el Espejo nada más usarlo.

No se puede jugar un Espejo como reacción a otro Espejo.

Recuerda que no repondrás tu mano hasta el final de tu turno.





CAT ALEJO (4 cartas)

Mira la mano completa de otra persona y roba 1 de sus cartas.

MAPA (4 cartas)

Mira 1 Isla. Te la puedes quedar o puedes dejarla y mirar otra. Si la segunda carta no te convence, puedes ir a por la tercera, que deberás quedarte sí o sí. Cuando miras Islas, procura no cambiarlas de sitio al dejarlas de nuevo en la mesa.

Si hay menos de 3 cartas en la mesa tendrás que parar antes.



SOLTAR LASTRE (1 carta)

Obliga a otra persona a mostrar y enterrar su mano completa.

Dicha persona elige dónde enterrar cada una de sus cartas, formando nuevas Islas.

Después, esa persona toma 5 nuevas cartas del mazo Pirata.

GAMBIAZO (1 carta)

Intercambia tu mano completa con la mano de otra persona. Independientemente del número de cartas que haya en cada mano.



FINAL DE LA PARTIDA



La partida termina inmediatamente cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

1. Si consigues un conjunto completo de Tesoros. Debes tener el número de cartas indicado de ese Tesoro en la mano. *Enhorabuena, ¡la Trufa Negra es tuya!*
2. Si tomas la última carta de Galeón.
3. Si necesitas tomar una carta del mazo Pirata y no quedara ninguna en el mazo ni en la Pila de Descartes.

En los casos 2 y 3, para saber quién se hace con la victoria, debéis contar los Tesoros de vuestras manos. En este caso, **las cartas con 2 Tesoros valen el doble. La persona que tenga más Tesoros en la mano gana la partida.** En caso de empate, se comparte la victoria.

***Ejemplo:** En una partida a 6 personas, Claudia toma la última carta del Galeón. No ha conseguido con ella un conjunto completo de Tesoros, por lo que se procede al recuento de Tesoros que tiene cada persona en su mano, independientemente del tipo. Elisa y Héctor tienen 3 Tesoros, Alessandra tiene 4, Sofía y Claudia tienen 5 y Noemí 6. Gana Noemí. ¡Tenemos nueva capitana de la Trufa Negra!*

MODO BUCANERO EXPRÉS

Si queréis jugar partidas aún más rápidas, probad a jugar con 6 cartas en la mano en lugar de las 5 habituales.

"Los autores quieren dar las gracias a sus hijos Alessandra, Claudia, Elisa, Héctor y Sofía."

CRÉDITOS

Diseño de juego: **Paco Gómez y**

Lorenzo Tarabini Castellani

Ilustraciones: **Ana Marco**

Diseño gráfico: **Ana Marco**

Dirección editorial: **Álex Garcigregor**

Redacción: **David Vaquero**

©2022 TRANJIS GAMES, S.L.

(CIF B-87478038)

Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid,
28522 Madrid.

tranjisgames.com

    @tranjisgames

