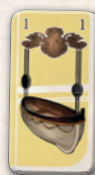


SOS TITANIC

¡UN JUEGO EMOCIONANTE Y TEMÁTICO!
JUEGA EN SOLITARIO O COOPERATIVAMENTE!



LA HISTÒRICA
TRIPULACIÒN HABRÌA
ANOTADO **19** PUNTOS;
¿Y TÙ?

SALVA A LOS PASAJEROS DEL TITANIC ANTES
DE GIRAR LA ÚLTIMA PÁGINA.



 30'

 1-5

 8+


www.Ludonaute.fr

*Warning! Not
suitable for children
under 3 years.*

Designers: Ludovic Maublanc & Bruno Cathala
Artwork: Sandra Fesquet
Layout: Ludonaute
Translation: Andrew MacLeod

Este juego contiene 90 cartas y
1 libreta.



Made in
China 

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr

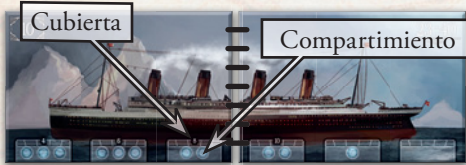


TIT13EN1

14 de Abril de 1912 – 23:40 – Atlántico Norte - El R.M.S. Titanic choca contra un iceberg. El agua inunda inmediatamente los compartimentos del revestimiento y el barco está escorado a estribor de forma preocupante. No hay esperanza por el fin que se avecina. A bordo, hay un pánico generalizado. Solo, o cooperando con otros miembros de la tripulación, debes demostrar templanza y actuar correctamente para salvar tantos pasajeros como sea posible. El tiempo es breve ...

CONTENIDO

1 Libreta del Titanic

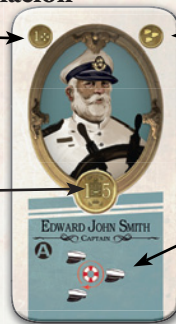


El buque se compone de 6 cubiertas ; cada cubierta tiene un máximo de 3 compartimentos en los que el agua va ir inundando durante el juego. Cada vez un Compartimento se inunda, una página del libreto se voltea y el barco se hunde más en el mar.

10 Cartas de Miembros de la Tripulación

Número de Cartas de Acción que tiene al inicio del juego.

Durante el Rescate de Pasajeros, Un Miembro de la Tripulación puede tomar el número de cartas de pasajero indicado en el medallón.



Debe haber este número de jugadores para que este Miembro de la Tripulación este disponible.

Cada Miembro de la Tripulación tiene una habilidad especial que puede usar además de su movimiento estándar o en lugar de este (en ese caso está marcado por el icono **A**).

OBJETIVO DEL JUEGO

Representas un Miembro de la Tripulación del Titanic. Y Solo o en equipo, debes salvar el mayor número de Pasajeros como te sea posible.

PREPARACIÓN

Toma las cartas de Miembros de la Tripulación según el número de jugadores (indicado en el icono de la derecha de cada carta). Mezclalas a fondo y reparte una a cada jugador. **A**

Baraja las cartas de Acción. Reparte a cada jugador la cantidad de cartas permitidas por su carta de Miembro de la Tripulación (indicado en el medallón central). **B**

Las cartas de Acción restantes se colocan boca abajo en la mesa. **C**

Abrir la libreta del Titanic en la primera página. *Muestra al Titanic, pocos minutos después de chocar contra el fatídico iceberg. A medida que volteamos las páginas el barco se hundirá más y más. El juego termina cuando la última página es volteada o cuando hemos conseguido salvar a todos los pasajeros*

60 Cartas de Pasajeros



Pasajeros de 1a Clase numeradas del 1 (bote salvavidas) al 13: una serie con icono Ancla y otra serie sin icono Ancla.

Pasajeros de 2a Clase numeradas del 1 (bote salvavidas) al 17: una serie con icono Ancla y otra serie sin icono Ancla.

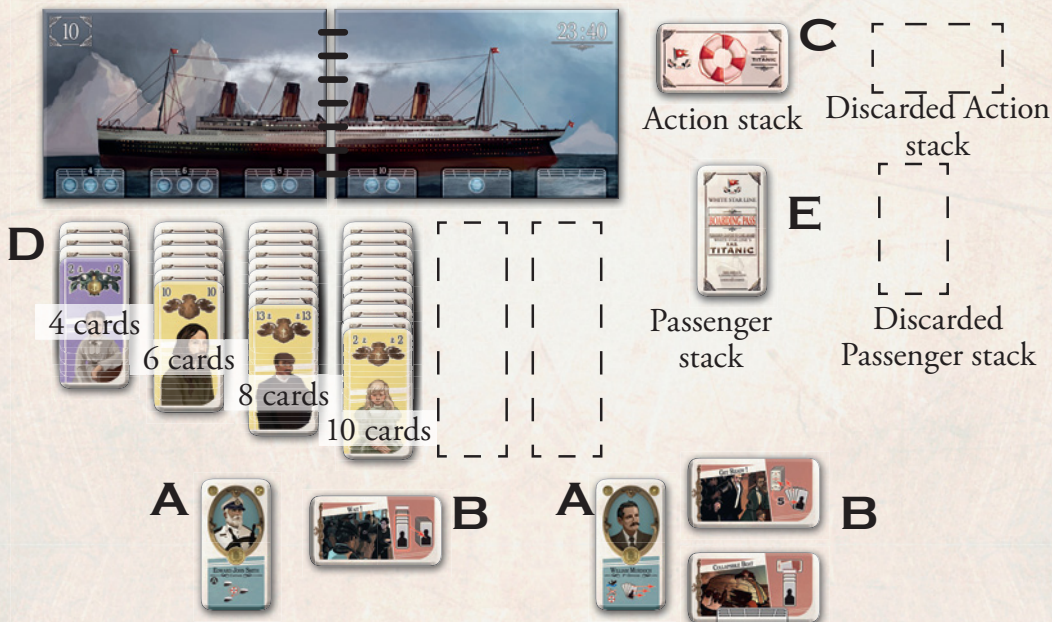


20 Cartas de Acción

Baraja las cartas de Pasajeros a fondo. Coloca el número de cartas de Pasajero especificado (ver imagen abajo) delante de cada uno de las cuatro primeras cubiertas, con el fin de crear cuatro Columnas. Luego revela la primera carta de cada Columna. **D**

Coloca las cartas de Pasajero restantes boca abajo en la mesa. **E**

Estos serían los Pasajeros que todavía se encuentran debajo de la cubierta. El objetivo es subirlos a la cubierta y de allí a los botes salvavidas.



A menos que estés jugando solo, elige quién va a ser el primer jugador por el método que desees. Después de cada turno, el juego continúa hacia el jugador de la derecha hasta que todos los pasajeros estén a salvo... o el Titanic se hunda en el abismo de hielo para siempre.

UNAS PALABRAS SOBRE LA COOPERACIÓN

Si juegas en solitario a SOS Titanic: obviamente, en este caso, tu riges tus propias decisiones.

Sin embargo, el juego también se puede jugar de forma cooperativa. En ese caso todos los jugadores trabajan juntos para el bien común, en un intento de salvar tantos pasajeros como sea posible. Antes de que un jugador tome una decisión que afecte al resto de la partida, es aconsejable hablar de las diferentes opciones disponibles. Sin embargo, recuerda: cuando sea tu turno, tu tomas la decisión final, aunque el grupo piense diferente!

DINÁMICA DEL JUEGO

Al comienzo de tu turno, tu puedes **MOVER LOS PASAJEROS** a las diferentes áreas del juego, si es posible y así lo deseas. Esta acción opcional se puede repetir tantas veces como quieras. Luego debes **HACER UNA ACCIÓN** eligiendo una de las siguientes opciones:

- Ya sea **JUGANDO UNA CARTA DE ACCIÓN**
- o **CONFIGURANDO EL RESCATE DE PASAJEROS**

O CONFIGURANDO EL RESCATE DE PASAJEROS

Roba tantas cartas de Pasajeros como indique tu Miembro de Tripulación (Este debe estar dentro del rango indicado en el medallón de debajo de la imagen del Miembro de Tripulación) de la parte superior del mazo de Pasajeros. Roba el total de cartas escogidas (sin mirarlas ni tampoco mirar una a una). Mira las cartas y comprueba si alguno de los Pasajeros puede ser jugado siguiendo las reglas del Movimiento de Pasajeros.

Pueden suceder dos cosas:

- Uno o varios de los Pasajeros que has robado se pueden añadir en una columna o en un Grupo de Supervivientes: PERO, **debes jugar una** de las robadas (ni más, ni menos), si las hay. Juega esta y descarta los otros Pasajeros que robaste (ver ejemplo opuesto).

- Ninguno de los Pasajeros que has robado se pueden añadir en una columna o Grupo de Supervivientes. ¡El Rescate de Pasajeros ha sido fallido!. En este caso, descarta todas las cartas robadas y voltea una página de la libreta del Titanic.

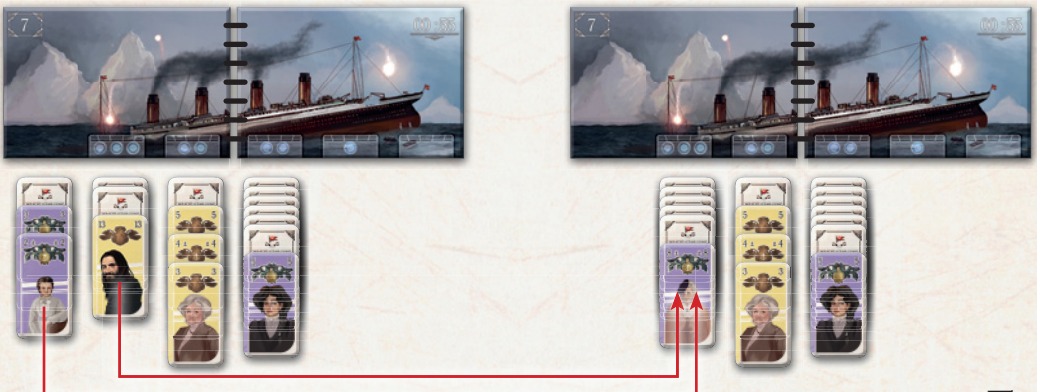
Entonces, como compensación, roba una Carta de Acción y guárdala frente a ti.



¿QUE OCURRE CUANDO UNA CUBIERTA SE INUNDA POR COMPLETO?

Cuando el último compartimento de una cubierta se inunda, se produce una ola de pánico (antes de que el jugador activo reciba la Carta de Acción como compensación). Los Pasajeros huyen a la popa del buque, alterando las columnas: todas las cartas de la cubierta inundada se mezclan con todas las cartas de la siguiente cubierta-columna. Barajamos las cartas y creamos una nueva columna con las cartas boca abajo y solo la primera carta de la nueva columna se revela. Si la cubierta inundada estuviera vacía, las cartas del siguiente cubierta no se mezclan.

Cuando se voltea una página de la libreta, y una cubierta es totalmente inundada, los Pasajeros huyen de la cubierta inundada a la siguiente cubierta, mezclandose ambas columnas y creando una nueva.



MANEJO DEL MAZO DE PASAJEROS Y LAS CARTAS DE ACCIÓN

Nunca se puede coger más Pasajeros que el número que quede en el Mazo de Pasajeros. Cuando el mazo se agota, y si un jugador quiere robar nuevos Pasajeros, las cartas descartadas se mezclan a fondo para hacer una nueva pila boca abajo. Seguidamente **una nueva página de la libreta es volteada**, sin embargo, esta vez, el jugador no roba una carta de Acción!

Cuando el mazo de las cartas de Acción se agota, baraja de nuevo las cartas descartadas para crear una nueva pila. Tenga en cuenta que está prohibido mirar las pilas de cartas descartadas durante el juego.

FINAL DEL JUEGO

El juego continúa por turnos, usando las reglas mencionadas. El juego termina:

- YA SEA porque la última página de la libreta ha sido volteada. *Entonces el barco se hunde en las heladas aguas del oceano, con un chirrido lúgubre, arrastrando con él los últimos Pasajeros.*
- O porque el último Pasajero ha sido embarcado en un Grupo de Supervivientes *¡Enhorabuena! Todos los Pasajeros están a salvo.*

Ahora puedes calcular tu puntuación... sin duda estarás dispuesto hacerlo mucho mejor la próxima vez!.

PUNTUACIÓN

La puntuación se resuelve de la siguiente forma, sumando:

- El último valor de la carta de Pasajero de cada una de los cuatro posibles Grupos de Supervivientes.
- El número de la página del libro al finalizar el juego.
- Para cada clase, el número de cartas consecutivas del grupo más grande y de aquellas cartas que posean el icono de Ancla (ver ejemplo). **Esto sólo se puntúa si todos los pasajeros están a salvo.**

Ejemplo 1: El barco se hundió antes de salvar a todos los pasajeros.

19 Supervivientes de 60 Pasajeros. Esta es la misma proporción de supervivientes que el histórico hundimiento



El Equipo puntúa **19 puntos**.

Ejemplo 2: Todos los Pasajeros se salvaron antes de que el Titanic se hundiera.

*60 Supervivientes
+ 5 Anclas consecutivas en 1a Clase
+ 3 Anclas consecutivas en 2a Clase
+ 2 puntos por el número de página*



El Equipo puntúa **70 puntos**.

VARIANTE EXPERTOS

Se puede aumentar el nivel de dificultad del juego colocando 7 cartas de Pasajeros frente cada uno de las primeras cuatro cubiertas en lugar de las 4/6/8/10 cartas de preparación estándar. Si el juego sigue siendo fácil para ti, puedes jugar el modo Ultimate, preparando el juego con 10/8/6/4 cartas de Pasajeros en las cuatro primeras cubiertas.

HABILIDADES DE LOS MIEMBROS DE LA TRIPULACIÓN

William Murdoch - Primer Oficial



En la configuración del Rescate de Pasajeros, puede colocar TODOS los posibles pasajeros. Sin embargo, si falla el rescate de pasajeros, no roba una carta de Acción.

Joseph Boxhall - Cuarto Oficial



Cuando falla el Rescate de Pasajeros, roba y conserva 2 cartas de Acción (después de voltear la página de la libreta).

Reginald Lee - Vigía



Nunca recibe Cartas de Acción cuando él falla el Rescate de Pasajeros.

Andrew Latimer - Comisario Jefe



Recibe una Carta de Acción, cada vez que un jugador (incluido Andrew Latimer) añade una Carta de Pasajero a un Grupo de Supervivientes creando una nueva serie de **exactamente** 3 Pasajeros con Icono de Ancla en una columna.

Harold Lowe - Quinto Oficial



En lugar de su turno normal, puede optar por descartar cartas de Pasajero del mazo de Pasajeros, uno a uno, hasta que se descarta un Pasajero con un ícono de Ancla. Entonces, dos Pasajeros en diferente Grupo de

Frederick Fleet - Vigía



Cuando falla el Rescate de Pasajeros, toma 3 Cartas de Acción, escoge una y descarta las otras dos (después de haber volteado la página de la libreta).

Supervivientes puede cambiar de lugar, siempre y cuando ambos Pasajeros tiene la misma clase y el mismo número (El número de la carta con el ancla descartada es irrelevante).

Cartas de Miembros de la Tripulación para partidas con 2 o más jugadores.

Edward John Smith - Capitán



En lugar de su turno normal, puede tomar todas las Cartas de Acción de los jugadores (incluyendo las suyas) y redistribuirlas entre los jugadores de la manera que el elija. Al menos uno de los jugadores debería tener una mano diferente de cartas de Acción que antes (es decir, al menos una carta debe ser diferente).

Herbert John Pitman - Tercer Oficial



No recibe una Carta de Acción cuando él fracasa en el rescate de Pasajeros. Por otro lado, recibe una Carta de Acción cada vez que otro miembro de la Tripulación fracasa en esta tarea!

Jack Phillips - Operador de Radio



Cuando juega una carta de Acción, puede optar por jugar una carta de Acción de otro jugador en lugar de jugar una de sus cartas.

Charles Lightoller - Segundo Oficial



Después de fracasar el Rescate de Pasajeros (y después de haber volteado la página de la libreta), puede jugar de inmediato una carta de Acción que acaba de obtener como compensación.

CARTAS DE ACCIÓN



¡Prepárate! - 2 cartas

Coge y Mira las 5 primeras cartas del mazo de Pasajeros. (Si hay menos de 5 cartas, tan sólo mira las que estén disponibles). Puede reorganizar estas cartas en el orden que desee, incluido ponerlas en la parte inferior del mazo o dividir las entre la parte superior e inferior.



¡En su búsqueda! - 3 cartas

Busca en el mazo de Pasajeros y elige un Pasajero para jugarlo inmediatamente. Luego baraja el mazo de Pasajeros. Si ninguno de los Pasajeros se pudiera jugar, entonces volteas una página de la libreta. NO hay carta de Acción como compensación por voltear la página!



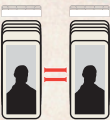
¡Regresa! - 3 cartas

Busca en el mazo de Pasajeros Descartados y elige un pasajero para jugarlo inmediatamente. Si ninguno de los Pasajeros son adecuados, volteas la página de la libreta. NO hay carta de Acción como compensación por haber volteado la página.



¡Tu Turno! - 2 cartas

Elige una columna. Mira todas las cartas de la columna (boca arriba y boca abajo) elije el Pasajero que desees y colócalo boca arriba en la parte delantera de la columna. Baraja el resto de cartas y las colocas boca abajo detrás de la escogida.



¡Columnas Iguales! - 2 cartas

Escoge dos columnas. Una de ellas puede estar vacía. No tienen que estar adyacentes entre sí. Mezcla todas las cartas de las dos columnas. En el caso de un número impar, se coloca el exceso en la columna más cercana de la popa. Luego, se revela la primera carta de cada columna. No está permitido mirar las otras cartas boca abajo. Esta tarjeta no se puede usar con la carta del Bote Hinchable.



¡Espera! - 2 cartas

Mueve todos los Pasajeros cara arriba de una columna al mazo de Pasajeros descartados. A continuación, revela la primera carta de la columna.



Ahorrar Tiempo - 1 carta

Mezcla el mazo de Pasajeros y el mazo de Pasajeros descartados para crear un nuevo mazo. Si el mazo de Pasajeros estuviera agotado, simplemente baraja el mazo de descartados para crear un nuevo mazo. NO se volteas una página de la libreta!



Plan A - 1 carta

Busca en el mazo de cartas de Acción y elige una carta. Luego baraja el mazo de las cartas de Acción.



Plan B - 1 carta

Busca en el mazo de cartas de Acción Descartadas y elige una carta. El Plan B no tiene efecto si el mazo de cartas de Acción Descartadas está vacío.



Bote Hinchable

Pon esta carta junto a la libreta del Titanic. Coloca inmediatamente una serie de cartas de Pasajero de una columna a tu elección a partir de cualquier número. Esta columna funciona igual que las otras. Sus pasajeros no están todavía a salvo. Si todavía hay pasajeros al final del juego, estos no cuentan para la puntuación, una vez está vacía de Pasajeros esta carta se descarta. El Bote Hinchable no le afecta las inundaciones o la carta ¡Columnas Iguales!.



Pasajero Misterioso - 1 carta/clase

Estas cartas suplantan a un Pasajero, de su correspondiente clase y a tu elección por un tiempo. Puedes mover o jugar Pasajero correspondiente para reemplazar al Pasajero Misterioso (Donde este se encuentre). Entonces el Pasajero Misterioso es descartado al mazo de descartes de las cartas de Acción. Esto puede hacerse incluso si el Pasajero Misterioso está en un Grupo de Supervivientes. Estas cartas pueden permanecer en la mesa hasta el final del juego. En este caso, serán válidas por el Pasajero que están suplantando.