

The Doge Ship

de Marco Canetta
& Stefania Niccolini

El Dux fue el magistrado supremo y dirigente de la Serena República de Venecia (“La Serenissima”) durante más de mil años. Los duxes de Venecia eran elegidos de por vida por la aristocracia de la ciudad-estado. Para celebrar la gloria de Venecia, en los primeros años del siglo XVI, el Dux ordenó la construcción de una galera estatal.

En este juego, cada jugador es un Jefe Constructor de uno de los más importantes astilleros de Venecia. Tiene que trabajar al servicio del Dux y cooperar con otros jugadores en la construcción del nuevo Barco del Dux. Los jugadores intentarán ganarse el favor y la aprobación del Dux, y el mejor de ellos será el ganador.

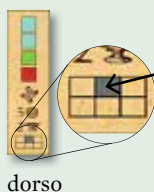
SET-UP

① Cada jugador elige un color y coge sus 8 fichas: coloca 1 ficha marcador en la posición “0” del contador de Puntos de Victoria (PV) y otra en la posición “12” del contador de dinero.

② Decidid el primer jugador aleatoriamente y colocad una ficha marcador en el contador de Orden de Turno siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Las 5 fichas restantes son las fichas de acción de cada jugador.

③ Colocad la loseta inicial de Galera en la mesa, bajo el tablero.

④ Coged las 36 losetas de partes de la Galera y ordenadlas por tipo consultando la pequeña cuadrícula que hay en su reverso. Después, barajad cada mazo por separado.

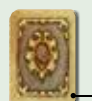


dorso

⑤ Se baraja el mazo de losetas de Barrera y se colocan cerca del tablero con la cara “en construcción” visible.



⑥ Se barajan las losetas del mazo de Góndola y se coloca cerca del tablero de juego con la cara “en construcción” visible.



⑦ Se barajan las losetas del mazo de Dux y se colocan, con su reverso visible, cerca del tablero de juego.



⑧ Los Dados de Acción (D6) que se usarán dependerán del número de jugadores:

2 jugadores: rojo, verde, blanco
3 jugadores: rojo, verde, blanco, amarillo
4 jugadores: rojo, verde, blanco, amarillo, azul
5 jugadores: rojo, verde, blanco, amarillo, azul, negro

Los dados sobrantes (si los hay) y los correspondientes paneles no se usan durante la partida.



Contador de Puntos de Victoria

Contador de dinero



Casillas para las losetas de construcción de la Galera

Idea del juego

Todos los jugadores trabajarán al servicio del Dux y cooperarán en la construcción de una Galera.

Durante cada ronda, los jugadores realizan 5 acciones de entre aquellas disponibles:

- **COMPRAR MATERIALES** para construir la Galera, las Góndolas y las Barreras,
- **CONSTRUIR** partes de la Galera para obtener Puntos de Victoria y Aprobaciones (las Aprobaciones dan puntos de victoria durante la partida),
- **CONSTRUIR** una Góndola para obtener dinero (Ducados),
- **CONSTRUIR BARRERAS** para proteger el astillero de los efectos de las llamadas Pleamars de la laguna (la barrera debería evitar el riesgo de que el agua se desborde) y para obtener algunas bonificaciones,
- llevar a cabo **INTRIGAS** para obtener algunas ventajas,
- obtener **DUCADOS** sirviendo a la Aristocracia.

Las acciones disponibles se muestran en el tablero, en los 6 paneles. Cada panel es definido por el color del dado mostrado en él. Todas las acciones están representadas por iconos bajo los dados de color.

Al comienzo de cada ronda, el primer jugador tira los dados y el resultado determina qué acciones son gratuitas y cuáles precisan ser pagadas.

En este escenario continuamente variable, los jugadores deberían intentar escoger las mejores acciones para sí mismos y crear dificultades para los oponentes.

Al final de la partida, el jugador que tiene el mayor número de Puntos de Victoria es el ganador.

En el caso de un empate, el ganador es el jugador empatado con el mayor número de Ducados.

En el raro caso de que siga habiendo empa-

te (puntos de victoria y ducados), el ganador es el jugador con el número de Prioridad más bajo en la parte superior de su apilamiento de Barreras.

Cómo jugar

La partida está dividida en rondas. Durante cada ronda, se juegan 3 Fases en secuencia:

1. Comienzo
2. Fase de Acción
3. Eventos Especiales y Final de ronda

1. COMIENZO

El primer jugador tira todos los D6 disponibles en la partida y los coloca en las casillas apropiadas del tablero.

Ejemplo: si con el dado verde se saca un 4, el dado se coloca en la cuarta posición del panel del dado verde.

1.1 La nueva loseta de Dux

Se roba una loseta de Dux de la parte superior del mazo y se pone visible cerca del tablero de juego (sobre la anterior, si la había)



Loseta de Dux

Cada loseta de Dux puede tener los siguientes símbolos en ella:

- los valores de los 4 parámetros de color para la ronda actual; estas casillas de color muestran las modificaciones requeridas por los ingenieros y arquitectos de la Nave.
- las zonas “violetas”. Estas son las zonas que al Dux le gustaría inspeccionar;
- un símbolo especial de evento “Pleamar”;
- el retrato del Dux en lugar del dibujo de la construcción de la Galera, indicando un evento especial “Inspección del Dux”.

2. LA FASE DE ACCIÓN

Comenzando por el primer jugador y siguiendo en el orden de jugadores (véase el contador de Orden de Turno), todos los jugadores realizan 1 acción gastando 1 ficha de acción. Las acciones se eligen de entre aquellas disponibles en los paneles que se corresponden con los D6. Los paneles sin D6 no se usan.

La Fase 2 continúa hasta que todos los jugadores han gastado todas sus 5 fichas de acción.

Nota: como consecuencia del evento “Pleamar”, puede ocurrir que uno o más jugadores sólo tengan 3 o 4 fichas de acción disponibles en lugar de 5. Por lo tanto, estos jugadores acabarán esta fase después de 3 o 4 acciones. Los otros jugadores continuarán la ronda hasta que hayan gastado todas las 5 fichas de acción.

2.1 Coste de las acciones

Las acciones a la derecha de un D6 cuestan la diferencia entre la puntuación del dado de la acción y la puntuación que salió en el D6. El resto de acciones son gratuitas.

Cuando un jugador elige una acción, pone una ficha de acción en la casilla correspondiente y paga el coste, si lo hay.

Importante: una acción que tiene una ficha en ella no puede volver a ser elegida.

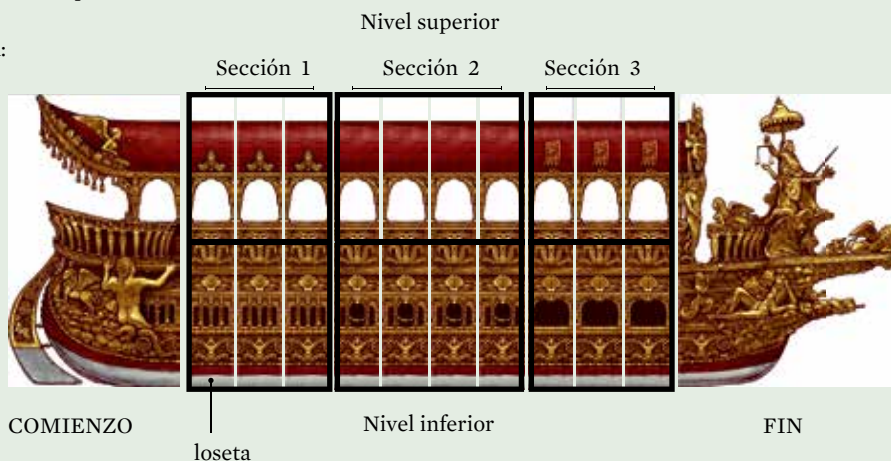
EL TAMAÑO DE LA GALERA

La Galera en construcción está dividida en 2 niveles horizontales (superior e inferior) y en 3 secciones verticales. Así pues, se obtienen 6 tipos de zonas (3 secciones x 2 niveles). La loseta de Galera Inicial, a la izquierda, y la loseta de Galera Final, a la derecha, completan la ilustración. Las zonas de la Galera son representadas por losetas. El número de losetas depende del número de jugadores. Mientras que la longitud de la Galera cambia, la altura es siempre de 2 losetas.

La longitud de las secciones de la Galera:

2 jugadores	3 jugadores												
<table><tr><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr></table>	2	2	2	2	2	2	<table><tr><td>3</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td><td>3</td></tr></table>	3	2	3	3	2	3
2	2	2											
2	2	2											
3	2	3											
3	2	3											
4 jugadores	5 jugadores												
<table><tr><td>3</td><td>4</td><td>3</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>3</td></tr></table>	3	4	3	3	4	3	<table><tr><td>4</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	4	3	4	4	3	4
3	4	3											
3	4	3											
4	3	4											
4	3	4											

El ejemplo de la derecha representa la Galera para 4 jugadores





Acciones gratuitas 1 2

Ejemplo: en el panel rojo, el resultado del D6 rojo es 4. Si el jugador elige la acción "Reemplazar parte de la Galera" (última acción del panel, mostrando un 6), paga 2 Ducados. Para la acción "Comprar Materiales" para la Góndola y la Galera (acción con puntuación 5), paga 1 Ducado. Las demás acciones son gratis.

2.2 Comprar Materiales

Con esta acción, el jugador compra el material de construcción para una góndola, barrera o parte de la Galera.

El coste de compra se muestra en el lado en construcción de la loseta: El coste de una góndola es de 0 o 1 Ducado. El coste de una barrera es 0 o 1. El coste de una parte de la Galera varía de 2 a 7 Ducados.



El icono "Comprar materiales"

Cuando un jugador compra una **Góndola**, **Barrera** o **Galera**, roba 3 losetas de la parte superior del mazo correspondiente. Elige entonces 1 loseta y pone las otras debajo del mazo correspondiente



Iconos de

Góndola

Barrera

Galera

En algunos raros casos, puede ocurrir que el mazo seleccionado contenga menos de 3 losetas. Cuando esto ocurre, el jugador elige de entre las losetas disponibles.

El jugador coloca las losetas adquiridas frente a él, con el lado en construcción visible.

Importante: se permite un máximo de **5 losetas en construcción** (entre éstas, un máximo de **2 losetas de Galera en construcción**) en la reserva de cada jugador, puesto que las dimensiones del astillero no son ilimitadas. Si el jugador ya tiene 5 losetas en su reserva y quiere comprar otra, debe primero descartarse una de sus losetas en construcción. La loseta descartada va al fondo del mazo correspondiente

Nota: si hay dos iconos mostrados en el tablero, el jugador puede comprar sólo una loseta de su elección. Si los dos iconos están conectados por el símbolo "+", el jugador puede comprar ambas losetas.



Ejemplo: la acción de la izquierda permite al jugador comprar una Barrera O una parte de la Galera. La acción de la derecha permite al jugador construir (ver la siguiente sección) una Barrera Y una parte de la Galera.

El jugador también puede realizar una acción parcialmente. Si la acción elegida permite al jugador comprar 2 losetas, es legal comprar sólo 1 loseta o incluso nada en absoluto.

2.3 Construcción

La acción permite la construcción de una **Góndola**, **Barrera** o parte de la **Galera**. El jugador coge la correspondiente loseta en construcción de su reserva y, con esta acción, la convierte en una Góndola, parte de la Galera o Barrera.



El icono de "Construcción"

Tal y como se describe en el ejemplo anterior, la acción de Construcción puede permitir la construcción de 2 losetas (góndola, barreras y/o partes de la Galera) cuando los iconos del tablero están unidos por un símbolo "+".

El jugador puede también realizar una acción parcialmente. Si la acción elegida permite al jugador construir 2 losetas, es legal construir sólo 1 loseta o incluso ninguna en absoluto.

2.3.1 Construcción de una Góndola

Los jugadores construyen Góndolas para ganar Ducados o Aprobaciones.



El icono de "Aprobación"

Cuando un jugador construye una góndola, se coge una loseta de góndola en construcción del área de reserva del jugador y se gira boca arriba.



Lado en construcción de una loseta de Góndola

El jugador obtiene tantos Ducados (o Aprobaciones) como se muestran en el

lado construido de la loseta. Finalmente, la loseta de Góndola construida se devuelve al fondo del correspondiente mazo.



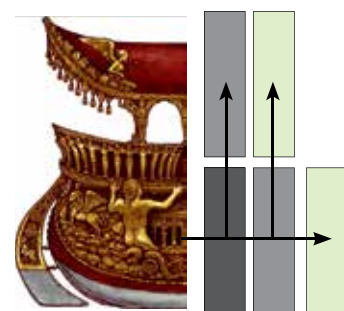
Lado construido de la loseta de Góndola. Esta loseta genera 6 ducados para el jugador cuando es construida.

2.3.2 Construcción de una parte de Galera

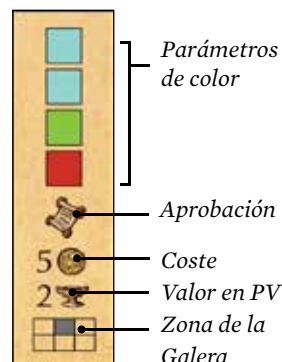
La longitud de la Galera depende del número de jugadores (véase el recuadro El Tamaño de la Galera).

La Galera se construye consiguiendo losetas, comenzando desde la loseta "INICIAL" a la izquierda y siguiendo hacia la derecha y comenzando con el nivel inferior y pasando al más alto.

Durante la construcción, no está permitido dejar huecos a la izquierda o en el nivel inferior. Esto significa que una parte de Galera sólo puede ser construida si la parte a la izquierda (en el mismo nivel) y la parte del nivel inferior ya han sido construidas.



Comienzo



Las losetas de Galera representan las partes de la Galera. El lado en construcción de una loseta muestra:

- el **coste** de compra,
- la **zona** de la Galera donde esa parte debe ser colocada (niveles horizontales y secciones verticales),
- los **puntos de victoria** que gana el jugador

dor si construye esta parte de la Galera,

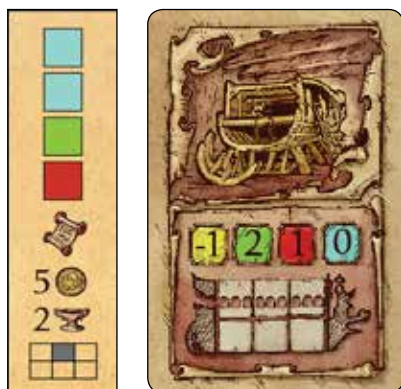
- el símbolo de **Aprobación** (sólo en algunas losetas),

- los **parámetros** (de 2 a 4 casillas de color). Los parámetros representan las principales características de la nave (peso, lujos, velocidad, maniobrabilidad)

Cuando un jugador construye una parte de la Galera, se coge una loseta de parte de Galera en construcción de la reserva del jugador, se le da la vuelta al lado construido y se coloca junto a las partes de la Galera ya construidas. La loseta se elige y coloca según el tamaño de la casilla de la Galera.

Cada vez que un jugador construye una parte de la Galera, obtiene Puntos de Victoria y, en algunos casos, Aprobaciones.

Puntos de Victoria (PV): cuando un jugador construye una parte de la Galera, obtiene puntos de victoria de 2 maneras: 1) un número fijo de puntos de victoria tal y como se muestra en la loseta. 2) un número variable de puntos de victoria en las casillas de color en el lado en construcción de la loseta de Galera. Cada casilla da un número de puntos de victoria dependiendo de la loseta de Dux actual. El número puede ser positivo, negativo o cero.



Ejemplo: colocar una loseta de Galera a la izquierda da al jugador 5 PV: la loseta propiamente vale 2 PV, y las casillas de color valen 3 PV (0+0 por el azul, 2 por el verde, 1 por el rojo = 3).

Aprobaciones: cuando un jugador construye una parte de la Galera, obtiene aprobaciones de 2 maneras:

1) Si hay un símbolo de aprobación en el lado en construcción de la loseta de Galera, el jugador obtiene 1 aprobación y coge una loseta de aprobación de la reserva. En el ejemplo anterior, el jugador gana 1 Aprobación, ya que ésta se muestra en el lado en construcción de la loseta.

2) Si la parte de la Galera está dentro una de las zonas violetas mostradas en la loseta de Dux actual, el jugador obtiene 1 aprobación (así pues, el mínimo número de Aprobaciones que se puede ganar por montar una parte de la Galera es 0, el máximo es 2).



Ejemplo: con una combinación de las dos losetas de la ilustración superior, el jugador gana +1 Aprobación porque la parte de la Galera se corresponde con una de las zonas violetas de la loseta de Dux.

Nota: las fichas de Aprobación deberían mantenerse ocultas. Los otros jugadores no deberían saber el número exacto de Aprobaciones que tienes. Durante la partida, puede ser útil reemplazar algunas fichas “1” con fichas “3”.

2.3.3 Construcción de una Barrera

Las barreras protegen los astilleros de los efectos de la llamada “pleamar” de la laguna, la cual, si se desborda, puede retrasar el progreso de los trabajos. Contra más barreras construidas, menor el riesgo de un desbordamiento de las aguas. La barrera construida también proporciona algunas importantes bonificaciones.

Las losetas de Barrera muestran su coste de Compra (0 o 1 Ducado), una Acción de Bonificación, y un número de Prioridad. El número de prioridad, de 1 a 26, determinará el orden de juego (el jugador con el número más bajo en la barrera que está encima del apilamiento jugará primero).



Lado en construcción de una loseta de Barrera. Esta loseta cuesta 1 ducado.

Cuando un jugador construye una barrera, coge una loseta de barrera en construcción de su reserva y la pone encima de su apilamiento de barreras construidas.



Lado construido de una loseta de Barrera. Esta loseta genera una bonificación de 1 Ducado cuando el jugador lleve a cabo una acción de construcción. El número de Prioridad es 10.

La bonificación mejora el efecto de la acción especificada en el lado izquierdo de la barrera. Significa que cada vez que el jugador elige esa acción en los paneles, puede optar a la bonificación especificada en el lado derecho de la barrera.

Cuando la acción en el lado izquierdo de la barrera es “Comprar”, la bonificación permite al jugador la compra adicional de la loseta especificada en el lado derecho de la barrera (siempre que el jugador pague el coste de la loseta). Cuando la acción del lado izquierdo de la barrera es construcción, la bonificación permite al jugador construir una loseta adicional del tipo especificado en el lado derecho de la barrera (siempre que el jugador tenga la correspondiente loseta en construcción en su propia reserva). En otros casos, las bonificaciones son Ducados, Aprobaciones o PV.

Nota: la bonificación disponible es la que está en la barrera superior del apilamiento de barreras construidas del jugador. Otras barreras construidas o en construcción no proporcionan ninguna bonificación.

Ejemplo: el jugador elige una acción de construcción en el panel rojo, casilla “3” (véase flecha):



Su barrera en la parte superior del apilamiento es:



Como resultado, el jugador puede construir una parte de la Galera O una Góndola (acción elegida) Y, como bonificación, otra Góndola (siempre que tenga las losetas en construcción en su propia reserva!)

Importante: durante su turno, un jugador puede cambiar el orden de las barreras de su apilamiento antes de hacer la acción. Esto cuesta 2 Ducados. El jugador elige primero la acción y paga su coste (si lo debe); entonces se aplica el efecto de la bonificación, y finalmente lleva a cabo la acción elegida.

2.3.4 Reemplazar una parte de la Galera

El jugador puede destruir una parte ya construida de la Galera, construir una nueva parte de la Galera y reemplazar la parte destruida con ella.



El icono de Reemplazar parte de la Galera

Una parte de la Galera puede ser destruida sólo si:

- es la última parte construida de ese nivel,
- (para partes del nivel inferior) no hay parte sobre ella en el nivel superior.

Importante: la acción “Reemplazar” no puede ser realizada parcialmente. Si el jugador elige la acción, debe destruir una parte del barco y reemplazarla con una nueva.

2.4 Intriga

La intriga son acciones ocultas y desleales que pueden proporcionar algunas ventajas.



El icono de intriga

Hay 3 acciones de Intriga:



- 1) El jugador que elige esta acción roba 2 nuevas losetas de Dux de la parte superior del mazo de losetas de Dux. Elige 1 loseta y la pone sobre la antigua. Esta loseta pasa a ser la nueva loseta de Dux. La otra

loseta se deja encima o debajo del mazo, a elección del jugador.

Si, como consecuencia de esta acción, el mazo de losetas de Dux se agota, baraja todas las antiguas losetas de Dux y crea un nuevo mazo.



- 2) El jugador obtiene una Aprobación gratuita.



- 3) El jugador paga 2 Ducados y obtiene 2 Aprobaciones.

2.5 Dinero

El astillero obtiene ayuda económica. El jugador obtiene 2-3 Ducados.



El icono de dinero

2.6 Acción de Descarte

En algunos casos, un jugador no puede elegir o no quiere elegir una acción de los paneles. En estos casos, puede simplemente descartarse una ficha de acción y ganar 1 Ducado. La acción de Descarte puede elegirse más de una vez por ronda y por más de 1 jugador.

3. EVENTOS ESPECIALES Y FIN DE RONDA

Al final de la ronda (cuando todos los jugadores han usado sus fichas de acción) todos los jugadores recuperan sus 5 fichas de acción y se determina el nuevo orden de jugadores para la siguiente ronda. El nuevo orden se basa en los números de prioridad que hay en las barreras superiores de los jugadores. El jugador con el número de prioridad más bajo juega primero. Si un jugador no ha construido barreras, estará en la última posición del orden de jugadores. Si más de un jugador no ha construido barreras, estarán en las últimas posiciones del orden de jugadores manteniendo sus respectivos órdenes de la ronda anterior.

Ejemplo: Stefania no ha construido barreras, Alessandra 1 barrera con el número de prioridad 11 y Marco ha construido 2 barreras. La barrera superior de Marco tiene como número de prioridad 7. El nuevo orden de jugadores es: Marco, Alessandra, Stefania.

A continuación, si hay un símbolo de “Pleamar” o de “Inspección del Dux” en la loseta de Dux actual, las consecuencias de estos eventos especiales se evalúan.

Pleamar

Los jugadores pueden perder 1 o 2 fichas de acción para la siguiente ronda.



El icono de pleamar de una loseta de dux

Cada jugador comprueba cuántas barreras ha construido (las barreras en construcción se ignoran) y las compara con el número mostrado en la loseta del Dux (el nivel del agua): si el número de barreras es mayor que el del nivel del agua, no ocurre nada. Si el número es igual al nivel del agua, entonces el jugador pierde 1 acción. Si el número es inferior al nivel del agua, el jugador pierde 2 acciones.



En el ejemplo, un jugador ha construido 4 barreras y tiene una en construcción y aparece la loseta de Dux de la derecha. Pierde 1 ficha de acción, puesto que el nivel del agua es 4. Si hubiera construido 3 barreras, habría tenido que descartarse 2 fichas de acción.

Las fichas descartadas van a la zona de agua del tablero, bajo los paneles.

Inspección del Dux

Cada jugador coge en secreto tantas Aprobaciones como quiera de su reserva y puja. Los jugadores, simultáneamente, revelan las aprobaciones que pujaron. El jugador con la puja más alta obtiene 6 puntos; el jugador con la segunda puja más alta recibe 3 puntos, el tercero, 1 punto. Los jugadores que no pujaron nada obtienen 0 puntos (0 aprobaciones = 0 puntos). Las aprobaciones usadas para la puja se devuelven a la reserva común. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la cantidad de puntos correspondientes a su posición en la tabla de pujas.

Inspección Intermedia

1º jugador	6 VP
2º jugador	3 VP
3º jugador	1 VP
4º jugador	0 VP
5º jugador	0 VP

Ejemplo de inspección intermedia: Iacopo puja 4 aprobaciones, Alessandra y Stefania 3, Marco 1. Iacopo obtiene 6 puntos de victoria, Stefania y Alessandra (ambas en 2º lugar) 3 puntos, y Marco (3º) 1 punto.

Final de la Partida

Cuando un jugador, al usar una acción de construcción, coloca la última parte de la Galera, añade de inmediato la loseta de Galera “final” y la partida acaba.

Tiene lugar una **inspección final**. El jugador con el número más alto de aprobaciones obtiene 9 puntos; el jugador con el segundo número más alto recibe 5 puntos, el tercero, 2 puntos, el cuarto 1 punto. Los jugadores que no tienen aprobaciones no puntúan.

Inspección Final

1º jugador	9 VP
2º jugador	5 VP
3º jugador	2 VP
4º jugador	1 VP
5º jugador	0 VP

Al acabar esta inspección final, el jugador con mayor número de Puntos de Victoria es el ganador. En el caso de un empate, el ganador es el jugador empatado con el mayor número de Ducados. Si sigue habiendo empate (puntos de victoria y ducados), el ganador es el jugador con el número de Prioridad más bajo en la parte superior de su apilamiento de barras.

Contenido

- Tablero
- 36 Losetas de Galera
- 1 Loseta de Galera Inicial
- 1 Loseta de Galera Final
- 26 Losetas de Barrera
- 14 Losetas de Góndola
- 16 Losetas de Dux
- 6 Dados (6 colores)

- 19 Fichas de Aprobación de valor 1
- 10 Fichas de Aprobación de valor 3
- 25 Fichas de acción (5 en cada color de jugador)
- 40 fichas (25 fichas de acción + 15 fichas marcadoras) en 5 colores
- Reglamento

Créditos

Autores: Marco Canetta y Stefania Niccolini
Ilustración: Lamberto Azzariti
Proyecto Editorial: Michele Quondam
Traducción al castellano: Luis H. Agüe

Muchas gracias a Alessandra y Iacopo Canetta, Stefano y Gabriele Avella, Valentina Mameli, Andrea Tarocchi y a todas las personas que han jugado con nosotros.