

Pieces of Eight

La aventura y la gloria te esperan en Pieces of Eight, el excitante juego de combate de barcos piratas en altamar. Juegas con un montón de monedas piratas metálicas sostenidas en una mano que representan tu barco. Las monedas que eliges y el orden en que las colocas determinan las fuerzas de tu nave, y usas las habilidades especiales de tus monedas para destruir las del enemigo una por una. Tu meta es exponer la moneda del Capitán escondida en el medio del barco adversario, y luego destruirlo!

Este set incluye todas las monedas necesarias para que un jugador construya su propio barco. Cada uno de tus oponentes necesitará su propio set para jugar, pero no hay otro límite en la cantidad de jugadores que pueden participar. Las monedas en cada set no son aleatorias; puedes combinar distintos sets para ganar una selección más amplia de monedas y ventajas sobre tus enemigos.

Pieces of Eight está diseñado para edades de 10 hacia arriba, y demora entre 10 y 30 minutos jugarlo. Cada set de barco incluye las reglas, 16 monedas, y una bolsa de terciopelo. Algunas monedas mencionadas en estas reglas pueden no aparecer en tu set en particular.

PREPARACION

Antes de jugar, sigue estos pasos:

Elige 13 monedas legales de tu astillero, que es la colección de tus monedas disponibles para armar tu barco. Cada nave de los jugadores no necesita tener – o debería tener – las mismas monedas; ¡esa es parte de la diversión! Mientras tu barco no viole las tres siguientes reglas, puedes elegir cualquier combinación que quieras.

- Un barco debe tener exactamente 13 monedas.
- Un barco debe tener exactamente un capitán (moneda dorada)
- No puedes incluir más copias de una moneda particular en tu nave que el límite de ésta, que está impreso en la moneda.

Elige una de tus 13 monedas para comenzar en tu mano contraria como tu *nido del cuervo* (punto del vigía), luego arregla secretamente las otras 12 en cualquier orden que quieras en tu mano dominante para formar tu *cubierta*. Asegúrate que la cara – el lado con un arte único, opuesto al sello común – esté dando la contra al Capitán. Esto permite identificar fácilmente las monedas durante el juego. La moneda más cercana a tus dedos es tu moneda de *proa*, y la más cercana a tu muñeca es tu moneda de *popa*.

Cuando todos los jugadores están listos, todos se paran o sientan en círculo. EL primer jugador en terminar de arreglar sus monedas y anunciarlo en voz alta comienza el juego. El juego prosigue en sentido del reloj a través del círculo.



JUEGO

Cada turno de jugador tiene tres fases. Primero, puedes *enviar una moneda al nido del cuervo*. Luego puedes ya sea *jugar una moneda*, *llamar monedas a tu Capitán*, o *destruir la moneda de tu nido del cuervo*. Finalmente, tienes otra oportunidad de *enviar una moneda al nido del cuervo*, a tu discreción. Tienes permitido mirar las monedas en tu cubierta en cualquier momento, pero no puedes cambiar el orden de las monedas a menos que una habilidad lo permita.

1. PRIMERA FASE DE NIDO DEL CUERVO

Al comienzo de tu turno, si no tienes una moneda en el nido del cuervo (probablemente porque fue destruida en el turno de otro jugador), puedes enviar una moneda al nido del cuervo moviendo ya sea la moneda de proa o de popa a la mano del nido del cuervo. No estás obligado a mandar una moneda al nido del cuervo, en todo caso – puedes continuar sin una moneda en el nido del cuervo, lo que significa que tu oponente no puede usar ninguna habilidad que apunte a tu nido del cuervo.

2. FASE GENERAL DE JUEGO

Luego, debes hacer una de estas tres cosas: *jugar una moneda*, *llamar monedas a tu capitán*, o *destruir tu moneda en el nido del cuervo*. Si no puedes hacer una de estas cosas, estás eliminado del juego – no existe el pasar.

Jugar una moneda: Juegas una moneda declarando cual de tus tres monedas *activas* – nido del cuervo, proa o popa – has elegido jugar, y luego siguiendo las reglas de las habilidades de esa moneda para resolverla. No puedes usar la habilidad de una moneda a menos que esté en una de estas tres posiciones activas.

Todos los jugadores pueden ver las monedas de proa y nido del cuervo en todo momento; son llamadas monedas *abiertas* por esta razón. Pero tu moneda de popa se mantiene secreta, oculta contra tu palma, hasta que estés listo para usarla. Para usar tu moneda de popa, debes mostrarla a los demás jugadores cuando la declaras.

Si una moneda es destruida, sácala de tu barco y ponla en el bolsito de terciopelo que viene con el juego, que es llamado tu *bodega*. Está fuera de juego, y no se considera más parte de tu nave. Puedes mirar las monedas en tu bodega en cualquier momento, pero los demás jugadores solo pueden verlas si se lo permites.

Cuando una cubierta se reduce a una moneda, esa moneda se considera tanto de proa como de popa para habilidades que apunten a cualquiera, pero actúa como la moneda de proa en que es visible para los demás jugadores.

Llamar Monedas a Tu Capitán: Llamas monedas a tu Capitán tomando tu moneda de proa, de popa, o ambas, y moviéndola(s) en tu cubierta de modo que queden junto a la del Capitán. La(s) moneda(s) llamada(s) al Capitán se puede(n) poner hacia la proa o popa del Capitán, o una a cada lado si llamaste dos monedas. Tú eliges a que lado de Capitán se pone la moneda, y – si dos monedas se llamaron y ambas son puestas en el mismo lado – el orden en el que van.

No puedes elegir llamar monedas a tu Capitán si no tienes un Capitán en juego, o si tu Capitán está en el nido del cuervo. Tampoco puedes regresar tu cubierta a la misma configuración que antes, lo que puede suceder cuando tienes pocas monedas restantes.

Destruir tu Moneda de Nido del Cuervo: Destruyes tu moneda de nido del cuervo poniéndola en tu bodega. No tiene otro efecto que vaciar tu mano de Nido del Cuervo.

3. ULTIMA FASE DE NIDO DEL CUERVO

Finalmente, puedes nuevamente enviar una moneda a tu nido del cuervo si está vacío, a tu discreción.

HABILIDADES DE LAS MONEDAS

Cada tipo de moneda en *Pieces of Eight* tiene un límite y una habilidad.

El número dado luego del nombre de la moneda abajo, y en la misma moneda, es su límite – el máximo número de ese tipo de moneda permitido en tu barco *cuando el juego comienza*. No es ilegal exceder el límite de monedas una vez que el juego comienza (con Pillaje, por ejemplo). La única excepción es el Capitán; nunca puedes tener más de un Capitán en tu barco durante el juego.

La habilidad de una moneda es lo que hace. Esta se activa cuando una moneda se juega durante la fase principal de juego, o en reacción a otro evento en el juego, como está descrito abajo.

A Toda Vela (1): Si esta moneda es una de tus monedas activas y un oponente destruye una de tus monedas abiertas, puedes reactivamente declarar que tomarás el próximo turno cuando se acabe el turno del jugador actual.



- La habilidad de esta moneda puede ser usada incluso si esta es la moneda siendo destruida.
- La habilidad de esta moneda puede ser usada incluso si la moneda destruida se destruye en tu turno, en cuyo caso tomas otro turno inmediatamente.
- Luego de tomar tu turno extra, el juego continúa en sentido del reloj desde tu posición en el círculo.
- Si usas esta moneda cuando ibas a perder el próximo turno, pierdes el turno inmediatamente y el juego continúa en sentido del reloj desde tu posición.



Abordaje (1): Destruye cualquier moneda a tu elección, activa o no, excepto que no puedes destruir al Capitán.

- Como siempre, las monedas no abiertas se identifican por su posición más que por su nombre.

Barril de Grog (1): Destruye esta moneda para remover una moneda de tu elección de tu bodega y hacerla tu moneda de popa.



- Barril de Grog no se pone en tu bodega hasta después de haber removido la moneda elegida.



Bomba (3): Si tienes un Oficial activo, destruye esta moneda para destruir las dos monedas abiertas de un jugador.

Cañón (3): Si esta moneda está en una posición abierta,



destruye una moneda de proa a tu elección. Si tienes un Cañón adicional abierto, puedes también destruir la moneda directamente detrás de la de proa al mismo tiempo. Aún más, puedes invitar a otros jugadores con Cañones abiertos a contribuir también, con cada Cañón adicional permitiéndote destruir otra moneda en la línea.

- Todas las monedas se destruyen de una vez. Las monedas detrás de la de proa que son destruidas no se convierten en la de proa antes de destruirse, por lo que no pueden (por ejemplo) usar sus habilidades para reaccionar.
- Un jugador que contribuya no usa una acción de su turno para ayudar; solo debe aceptar contribuir. Asistir no afecta las monedas del jugador asistente.
- Debes comprometer un blanco antes de que los jugadores asistentes anuncien si te van a ayudar (puedes discutirlo de antemano, pero el compromiso real viene después del anuncio).
- Un Mono del Capitán en la posición de proa puede reaccionar previniendo su destrucción normalmente, pero no escuda otras monedas detrás de ella que pueden ser destruidas por cañones contribuyentes.

POSICIONES DE LAS MONEDAS

Astillero: La colección de monedas disponibles sólo para ti con las que construyes tu barco.

Barco: Tu cubierta más tu moneda de nido del cuervo.

Bodega: La bolsa de terciopelo donde se mantienen las monedas destruidas. También puedes usar tu bolsillo.

Cubierta: El montón de monedas en tu mano hábil.

Monedas Abiertas: Tu moneda de proa y nido del cuervo, visibles para todos.

Monedas Activas: Tus monedas de Proa, Popa y Nido del Cuervo.

Moneda de Popa: La última moneda de tu cubierta.

Moneda de Proa: La primera moneda en tu cubierta.

Nido del Cuervo: La moneda en tu mano contraria.



Capitán (1): Destruye cualquier moneda activa a tu elección.

- Los capitanes son monedas

doradas. Esto significa que puedes ver que moneda en las cubiertas de cada jugador es el Capitán con solo mirar el borde, lo que puedes hacer en cualquier momento.

- Un barco debe comenzar el juego con un Capitán.
- Nunca puedes tener más de un Capitán en tu barco en ningún momento. Cualquier acción que causase esto (como usar Pillaje en un Capitán cuando ya tienes uno) es ilegal.

Llamar al Cuartel (1):

Destruye esta moneda para tomar una moneda al azar de tu bodega, añadirla a tu cubierta, y luego girarte y secretamente reordenar todas tus monedas en tu cubierta y nido del cuervo a cualquier nueva configuración.



- Llamar al Cuartel no se coloca en tu bodega hasta que has removido la moneda al azar.



Mancha Negra (1): Si esta moneda es una de tus monedas activas y un oponente destruye una de tus monedas abiertas, puedes reactivamente forzar a ese jugador a perder su próximo turno.

- La habilidad de esta moneda puede usarse aunque sea la moneda siendo destruida.
- Si eliges al jugador cuyo turno es ahora, su próximo turno luego de este es perdido.
- Sólo puedes usar esta moneda una vez contra una acción, incluso si esa acción destruye más de una moneda.
- En un juego multijugador donde varios jugadores tienen Mancha Negra, es legal "agrupar" turnos perdidos en una sola víctima.

Mono del Capitán (1): Usa esta moneda reactivamente, cuando va a ser destruida, para cancelar su destrucción.



Oficial (5): Destruye esta moneda para destruir cualquier moneda activa a tu elección.

Pillaje (3): Destruye esta moneda para tomar una moneda abierta perteneciente a cualquier otro jugador y colocarla en la popa de tu barco.



- Las monedas robadas van a la bodega de la última persona que las robó cuando son destruidas.



Pistolas (3): Destruye esta moneda para destruir cualquier moneda de popa de tu elección; o, si tienes un Oficial activo, destruir cualquier moneda de popa de tu elección *sin* destruir esta moneda.

Sable (3): Destruye esta moneda para destruir cualquier moneda abierta de



tu elección; o, si tienes un Oficial activo, destruir cualquier moneda abierta a tu elección *sin* destruir esta moneda.



Tesoro Enterrado (1):

Destruye esta moneda para remover dos monedas al azar de tu bodega, anunciar su identidad, y ponerlas en la popa de tu cubierta en cualquier orden, el que puede ser secreto.

- Si el uso de esta moneda te da un segundo Capitán, una moneda diferente se selecciona al azar en vez de esta. El segundo Capitán vuelve a la bodega.
- Si sólo tienes una moneda en tu bodega, ésta vuelve al juego a menos que otra regla lo evite.

Tesoro Enterrado no puede ser colocado en tu bodega hasta después que hayas removido la(s) moneda(s).

Traición (2): Destruye esta moneda reactivamente cuando cualquier habilidad de una moneda se usa en juego. Esta acción se cancela y esa moneda se destruye.



- La habilidad de esta moneda pueda ser usada en respuesta a acciones que la destruyen.
- Traición puede ser usada en respuesta a otra Traición, en cuyo caso la primera Traición es cancelada y la acción original (contra la que fue jugada la primera Traición) ocurre como fue anunciada originalmente. Una tercera Traición también puede ser jugada para negar la Segunda Traición, en cuyo caso la primera Traición aún cancela la acción original, y así sucesivamente, por cualquier número de Traiciones.
- Traición puede ser usada contra habilidades reactivas, como cuando el Mono del Capitán cancela su propia destrucción o un A Toda Vela cambia el orden del turno. La acción se cancela normalmente.
- Cuando Traición se usa contra "combinaciones" de monedas, toda la acción es cancelada, pero solo la moneda cuya habilidad fue activada es destruida por Traición, porque solo su habilidad fue usada (Ver "Combinación de Monedas").

INTERACCIONES

Sigue estas acciones para resolver interacciones de monedas durante el juego.

MONEDAS *DESTRUYE PARA JUGAR*

Algunas monedas son destruidas cuando son jugadas, mientras que otras no, dependiendo lo que dice su habilidad. Si una moneda no es destruida, permanece en su lugar en la nave para que pueda ser jugada nuevamente. Si es

destruida, colócala en tu bodega. Si la moneda estaba en la popa, muéstrala antes de colocarla en tu bodega.

MONEDAS REACTIVAS

Una moneda que puede ser jugada reactivamente puede ser jugada fuera de turno, en respuesta a algún evento definido por la habilidad de la moneda, ya sea que el efecto te afecte a ti o no. Las acciones reactivas no cambian quién va después, a menos que la habilidad así lo diga. Si múltiples jugadores desean reaccionar al mismo evento, solo el primer jugador en enunciar su reacción puede hacerlo. Si nos jugadores avisan simultáneamente, lanza una moneda.

Un jugador puede reaccionar a una reacción, y reaccionar a una reacción de una reacción, y así. Cuando esto pasa, las reacciones más recientes se resuelven antes que las anteriores. Esto puede, por supuesto, cancelar reacciones previas y permitir que la acción original continúe, que es usualmente el punto.

Una sola moneda no puede reaccionar más de una vez el mismo turno. Por ejemplo, si un Mono del Capitán es destruido, pero reacciona con su habilidad para cancelar su destrucción, y luego alguien más usa Traición para cancelar la habilidad del Mono y también destruirlo, el Mono no puede "reaccionar" para detener su destrucción por parte de Traición.

RESUMEN DEL TURNO

1. Primera Fase de Nido del Cuervo (opcional)

- Envía la moneda de proa o popa a tu nido del cuervo.

2. Fase General de Juego (elige una, sin pasar)

- Jugar una moneda, o
- Llamar monedas a tu Capitán, o
- Destruir tu moneda de Nido del Cuervo.

3. Última Fase de Nido del Cuervo (opcional)

- Envía la moneda de proa o popa a tu nido del cuervo.

CANCELANDO HABILIDADES

Algunas monedas pueden cancelar habilidades de otras monedas, lo que significa que la habilidad cancelada no tiene efecto. Así que si una habilidad cancelada pedía que la moneda fuese destruida para ser utilizada, la moneda no se destruye porque toda la habilidad fue nulificada. Sin embargo, el turno del jugador original igual fue usado.

Por ejemplo, si un jugador ataca a un Segundo jugador con un Oficial en su turno – una acción que normalmente destruiría al Oficial luego que su ataque ha sido resuelto – y el segundo jugador usa Traición para negar el ataque del Oficial, (a) el ataque del Oficial no resulta en la destrucción de su blanco como sería normalmente, (b) el Oficial no es

destruido *por su acción* (aunque sí por la habilidad de Traición), pero (c) el primer jugador no puede actuar nuevamente, porque su turno ya fue usado.

COMBINACION DE MONEDAS

Algunas habilidades de las monedas funcionan solo cuando otras monedas están en posiciones particulares. Por ejemplo, la habilidad de la Bomba es "Si tienes un Oficial activo, destruye esta moneda para destruir las dos monedas abiertas de un jugador." Aunque pareciera que la Bomba y el Oficial "están actuando juntos", sólo la habilidad de la Bomba se está usando. La existencia del Oficial como moneda activa es solo un requerimiento para usar la Bomba.

A veces una "combinación" aparente es opcional. Por ejemplo, la habilidad del Cañón permite que Cañones adicionales abiertos incrementen el daño. Incluso en estos casos, es sólo la primera moneda – la cual activó su habilidad – la que usa su habilidad. Incluso si cinco jugadores con Cañones diferentes se juntan en un solo ataque, solo se requiere una Traición para detener el ataque.

Cuando la habilidad de una moneda depende de la existencia de otra moneda activa en la popa del barco, donde está escondida de otros jugadores, la moneda de popa debe ser mostrada cuando se anuncia la acción.

DESTRUYENDO MONEDAS OCULTAS

No necesitas saber la identidad de una moneda en particular para destruirla. Las monedas desconocidas se señalan por su posición. "Ataco tu moneda de popa con mis Pistolas", por ejemplo, o "Ataco la tercera moneda desde la proa con mi Abordaje".

VICTORIA

El juego se acaba y ganas si, en cualquier momento, eres el único jugador con un Capitán en tu barco. De este modo, en un juego de dos jugadores, ganas cuando matas al Capitán de tu oponente. Sin embargo, en un juego multijugador, quien pierde su Capitán no queda fuera del juego hasta que se última moneda ha sido destruida, o hasta que se rinda y deje el juego. Es decir, continúas jugando incluso cuando no puedas ganar, hasta que alguien más lo haga. Si no tienes un Capitán, gira tus monedas de modo que la mitad apunte a proa y la otra mitad a popa. Nota que es posible perder tu Capitán y luego recuperarlo o tomar el de otro jugador. ¡Esto vuelve a colocarte en carrera por la victoria!

Si todos los jugadores aún en juego acuerdan que llegaron a un punto muerto, en el que el juego puede continuar indefinidamente sin ganador, cada uno elige una moneda de su bodega – no al azar, y puede ser secreta – la vuelve a nadir a su cubierta, y reorganiza su barco en secreto. El juego entonces continúa,

con el siguiente turno yendo a un jugador determinado aleatoriamente. En un juego de dos jugadores, lanza una moneda. En un juego multijugador, todos los jugadores lanzan una moneda a un blanco central, y el más cercano va primero.

OPCIONES DE JUEGO

Las siguientes opciones se pueden añadir para añadir variedad a *Pieces of Eight*.

JUGADOR INICIAL POR COMPETENCIA

Si no quieres que el primer jugador sea quien arregle su barco primero, por una moneda en el suelo o mesa, equidistante de los jugadores. Luego todos lanzan una moneda a la primera. La que quede más cerca comienza primero.

USAR UNA MESA

No necesitas una mesa para usar jugar *Pieces of Eight*, a menos que quieras una, ya que no hay nada que poner en ella. Pero si no quieres sostener tus monedas todo el tiempo – si necesitas una mano libre para agitar tu grog, por ejemplo – no hay nada malo con dejarlas. Solo pon el nido del cuervo por si solo en la mesa, cara arriba, y tu cubierta apilada junto a él con la moneda de proa arriba. Todos pueden ver tu moneda de proa y tu nido del cuervo todo el tiempo, y puedes tomar toda tu cubierta con una mano para ver tu moneda de popa, o mostrarla cuando la usas.

BOMBARDEO DE DOS JUGADORES

Los juegos de *Pieces of Eight* de dos jugadores pueden ser más interesantes con un cronómetro de ajedrez para dar a los jugadores un menor tiempo – típicamente dos a tres minutos – para ganar. Un jugador que se quede sin tiempo pierde el juego tenga o no Capitán, aunque aún es posible que pierda de la manera normal.

JUEGO DE PARTIDAS

Para juegos de dos jugadores, las partidas – ganar dos de tres juegos, o ganar tres de cinco – se recomiendan. Grupos de más de dos

también pueden probar partidas jugando hasta que alguien gane un número predeterminado de juegos para ser el ganador de la partida.

En las partidas, todos los jugadores *salvo el ganador del último juego* pueden reconstruir sus barcos desde sus astilleros antes que comience el próximo juego. Esto permite que los jugadores reaccionen a la composición de monedas del barco ganador, y anima a los jugadores a construir barcos que puedan ganar en diferentes situaciones. Todos los jugadores – incluso el ganador – pueden rearrreglar sus cubiertas y nidos del cuervo antes del comienzo del próximo juego. Las monedas robadas y destruidas se devuelven a los astilleros de sus dueños originales entre juegos.

NO HAY HONOR ENTRE PIRATAS

En un juego multijugador con número par de jugadores, pueden jugar en equipo. Seis jugadores pueden jugar tres contra tres, o dos contra dos contra dos, por ejemplo. Se declara ganador un equipo cuando es el único equipo con al menos un Capitán vivo. Cuando esto sucede, todos los demás jugadores están fuera, y los sobrevivientes del equipo luchan entre ellos para determinar al gran campeón. Claro, es genial estar en el equipo ganador, pero no dejes que tus compañeros se te adelanten mucho...

Juntando Monedas

Cada jugador tiene normalmente su set de 16 monedas para elegir su nave. Para añadir más aleatoriedad al juego, prueba juntar las monedas disponibles de todos los jugadores. Si este es el caso, cada jugador toma un número de monedas del montón para formar su astillero.

Hay varias maneras de dividir el montón de monedas disponibles en astilleros. Cinco variantes se describen abajo, pero también pueden inventar otros métodos mientras todos estén de acuerdo. Para todas las variantes, sin embargo, los jugadores obtienen primero un Capitán gratis.

Reclutamiento: Asegúrate que el montón es divisible por el número de jugadores y deja a un lado los sobrantes. Uno de los jugadores, determinado al azar, elige una moneda. El de la izquierda elige luego, y así sucesivamente, hasta que todas las monedas se hayan ido.

Al Azar: Las monedas se ponen en una bolsa opaca. Cada jugador roba un número igual de monedas aleatoriamente. Nuevamente, deja de lado las sobrantes

Al Azar + Cambios: Esta variante es igual a la Al Azar, salvo que los jugadores pueden intercambiar monedas entre sus astilleros antes que comience el juego. Todo cambio es legal siempre y cuando, al final, cada jugador pueda construir un barco legal.

Reclutamiento + Al Azar: Esta variante comienza como la de Reclutamiento, excepto que este termina cuando se ha reclutado un número acordado de monedas – entre tres y seis funciona mejor. Luego, las monedas se colocan como en la variante Al Azar. Alternativamente puedes hacer un "Al Azar + Reclutamiento", dando a cada jugador una cantidad aleatoria primero y luego reclutando las sobrantes.

Reclutamiento + Al Azar + Cambios: Esta variante, lógicamente, funciona como la anterior, con jugadores pudiendo intercambiar monedas antes que comience el juego. Nuevamente todo cambio es legal siempre y cuando cada jugador pueda construir un barco legal al final.

SOBRAS A LOS PERDEDORES

Si estás jugando una partida y juntando monedas, puedes permitir que cada jugador excepto el último ganador elija una moneda de las sobras para añadir a su astillero. Incluso puedes dejar de lado más monedas que las sobrantes para generar una "pila de perdedores" más grande. En juegos multijugador, los perdedores seleccionan sus sobras en el orden en que perdieron la última vez – es decir, el más perdedor elije de nuevo.

CREDITOS

Concepto & Diseño de Juego: Jeff Tidball

Coordinador & Editor de Proyecto: Michelle Nephew

Logo, Cubierta, & Artista de Moneda: Jeff Menges

Diseñador Gráfico: Michelle Nephew

Publicación: John Nephew

Agradecimientos Especiales: Jerry Corrick y la pandilla en Source.

Playtesters: Eloise Archambault, Gordon Alford, Chris Atkins, Joshua Badeaux, Daniel Baker, Maria Barragan, Matt Barrett, James Benham, Jeremy Bernstein, Andy Brock, Bob Brynildson, Jared Brynildson, James Bumgarner, Craig Carf, Stephanie Carf, Francis Chabot, Michel Chabot, Tamara Cook, Chris Corbett, Andy Corcoran, Alex Court, Lara Davison,

Michael Dewar, Francois Deziel, Dominique Dufour, Margaret Dunlap, J. Neil Edge, Stephen Emslie, Paolo Estrada, Sara Evans, Barry Figgins, Nicholas Fillion, Sean Finniss, Matthew Fiore, John Forest, Kelly Gallagher, Pablo Giménez, Erik Goad, Xavier Gracia, David Groover, Michael Hannum, Pat Hannum, Ben Hayes, Stacy Holmes, Vincent Houlihan, Scott Hunter, Greg Jansen, Chris Jensen-Romer, Antti Kautiainen, Lorna Keene, Karl A. Krueger, Lisa Langood, Richard Lay, Tom Leppälähti, Eric Lindgrin, Lee Lindgrin, Tonia Lopez-Fresquet, Tim McDowell, Jacqi McKinney, Dusty McLeod, Maria McLeod, Judd McNeal, Mike McNertney, Jennifer McPherson, João Medeiros, Javier Montalvo, Eric Morgan, Scott Mullinnix, Matthew Muth, John Nephew, Michelle Nephew, Derek Newman, Mandy Newman, Joe Payne,

Nicholas Peterson, Kristi Pisarski, Michael Pisarsky, Roy Pollock, Nick Postiglione, Marvin Quaschnick, Mark Reed, Betsy Rosenblatt, Jennifer Russell, David Sariena, Marie Sarno, Mary Sarno, Mike Sarno, Matt Schaning, Lucas SESCO, David Sharpe, Charles Smith, Helen Smith, Jenna Smith, Montejon Smith, Robert Smith, Sara Smollett, Tai Steyn, Klas Swanlung, Morgan Swiers, Staffan Tallberg, Susanna Tallberg, Gwen Tevis, Paul Tevis, Jeff Tidball, Stacey Tidball, Corey Trimmer, Jeff Whealton, Jeremy White, John Wright, Darrell Wyatt

Traducción de Reglas: Rodolfo Schmauk

© 2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Pieces of Eight, Maiden's Vengeance, and Cursed Blade are trademarks of Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Patent pending. Printed in USA.



WWW.PIECES-OF-EIGHT.COM
WWW.JEFFTIDBALL.COM