

PAQUETE DE
ACTIVIDADES



Johnny
DEPP

Javier
BARDEM

Geoffrey
AND RUSH

Disney
PIRATES of the CARIBBEAN

DEAD MEN TELL NO TALES

Creado en sociedad con el Equipo Educativo de Disneynature



CREA UN CATALEJO

6

ILUMINA EL CIELO

8

LEYENDAS DEL
DEVIL'S TRIANGLE

10

UN LABERINTO DE MITOS

12

LA VENGANZA DE SALAZAR

14

Agradecimientos

El Departamento de Animales, Ciencia y Medio Ambiente de Disney desea aprovechar esta ocasión para agradecer a los excelentes equipos que han colaborado en la creación del paquete de actividades de "Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales". Este se creó con el cariño, la colaboración, el talento y el arduo trabajo de muchas personas increíbles. Dedicamos un agradecimiento especial al Dr. Mark Penning por su constante apoyo en el desarrollo de materiales educativos interesantes que conectan a las familias con la naturaleza y son fuente de inspiración para animarnos a proteger el planeta. No habría sido posible elaborar estos materiales sin el trabajo y la dedicación de Kyle Huetter, quien trabajó junto con científicos y educadores para ayudar a crear estas entretenidas actividades y además fue el autor de los extraordinarios textos que se pueden encontrar en cada página. También damos las gracias a Hanna O'Malley y a Sarah Kelley por utilizar su creatividad y visión artística para desarrollar juegos y manualidades en un mundo de exploración al aire libre para el pirata que todos llevamos dentro. Gracias, especialmente, a los directores Joachim Ronning y Espen Sandberg, así como al productor Jerry Bruckheimer, por crear una historia tan increíble que sirvió de inspiración para las fantásticas actividades de este paquete. Por último, gracias a Samantha Rosenberg, Theresa Cross y Anastasia Ali-Noble, de The Walt Disney Studios, por su ayuda y su apoyo inquebrantable hacia este proyecto.

Allyson Atkins

Directora de la línea de actividades educativas Departamento de Animales, Ciencia y Medio Ambiente de Disney



Disney AND JERRY BRUCKHEIMER FILMS PRESENT

PIRATES of the CARIBBEAN

DEAD MEN TELL NO TALES

26 DE MAYO
EN CINES

Johnny Depp regresa a la gran pantalla como el icónico e intrépido antihéroe Jack Sparrow en la nueva "Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales". En esta excitante aventura, la suerte parece esquivar al Capitán Jack, cuya mala fortuna toca nuevo fondo cuando los fantasmas de algunos marineros, liderados por el aterrador Capitán Salazar (Javier Bardem), logran escapar del *Devil's Triangle* y se empeñan en matar a todos los piratas de altamar, especialmente, a Jack. La única esperanza de Jack para sobrevivir se esconde en el legendario *Trident of Poseidon*, pero para encontrarlo debe formar una incómoda alianza con Carina Smyth (Kaya Scodelario), una brillante y bella astrónoma, y con Henry (Brenton Thwaites), un marinero joven y testarudo de la Marina Real. Al timón de *The Dying Gull*, su pequeño y lamentable barco destartado, el Capitán Jack busca no solo acabar con esta última racha de mala fortuna, sino también salvar su vida del enemigo más formidable y malvado al que jamás se haya enfrentado.

DISNEY AND JERRY BRUCKHEIMER FILMS PRESENT JOHNNY DEPP "PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MEN TELL NO TALES" JAVIER BARDEM BRENTON THWAITES
 KAYA SCODELARIO KEVIN R. McNALLY AND GEOFFREY RUSH MUSIC BY GEOFF ZANELLI COSTUME DESIGNER PENNY ROSE EDITOR ROGER BARTON LEIGH FOLSOM-BOYD PRODUCTION DESIGNER NIGEL PHELPS
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY PAUL CAMERON, ASC EXECUTIVE PRODUCERS MIKE STENSON CHAD OMAN JOE CARACCILO, JR. TERRY ROSSIO BRIGHAM TAYLOR PRODUCED BY JERRY BRUCKHEIMER BASED UPON PIRATES OF THE CARIBBEAN
 CHARACTERS CREATED BY TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO AND STUART BEATTIE AND JAY WOLPERT STORY BY JEFF NATHANSON AND TERRY ROSSIO SCREENPLAY BY JEFF NATHANSON DIRECTED BY JOACHIM RONNING AND ESPEN SANDBERG
 IN DISNEY DIGITAL 3D, REAL D 3D AND IMAX 3D





CAPITÁN JACK SPARROW

El Capitán Jack Sparrow, el mejor pirata de todos los tiempos, es un corsario con el encanto, la inteligencia y la perspicacia necesarios para sacarlo de cualquier apuro, siendo la libertad su mayor tesoro. Pero, con su amado barco, *The Black Pearl*, atrapado en una botella y su suerte aparentemente agotada, este rebelde aventurero debe encontrar una forma de retomar "la vida del pirata" mientras se enfrenta a su enemigo más letal, el fantasma del Capitán Salazar.



CARINA SMYTH

Henry es un joven soldado de la Marina Real Británica que ha dedicado su vida al mar, lo que le ha servido para conocer en detalle las tradiciones náuticas y a los infames piratas que hacen de los mares su hogar. Con estos conocimientos, Henry surca los mares en busca del legendario *Trident of Poseidon* y del único hombre que puede ayudarlo a encontrarlo: el Capitán Jack Sparrow.



HENRY

Además de una mente brillante, Carina Smyth es una mujer adelantada a sus tiempos a la que, a menudo, se acusa de practicar la brujería por su interés en la astronomía, el tiempo y las matemáticas. Con su espíritu libre e indiscutible inteligencia, Carina busca no solo demostrar que es una científica en toda regla, sino también encontrar la respuesta a un gran misterio: de dónde vino, quién fue su padre y quién está destinada a ser realmente.



CAPITÁN BARBOSSA

Antaño el mayor cazador de piratas que jamás surcara los mares, el fantasma del Capitán Salazar es un enemigo despiadado y aterrador para cualquiera que se cruce en su camino. Con su tripulación de soldados muertos vivientes a bordo de su barco, el odiado *Silent Mary*, Salazar no se detendrá ante nada ni ante nadie que trate de interponerse en sus ansias de venganza contra su mayor enemigo: el Capitán Jack Sparrow.



CAPITÁN SALAZAR

El astuto Capitán Barbossa es un experto manipulador y perspicaz negociador que juega a todos los bandos y forma peligrosas alianzas para acrecentar su poder y fortuna de pirata.



Un ejército de muertos se dirige directamente hacia ti, Jack, para saciar las ansias de venganza de Salazar.

Junto con sus ansias de venganza, el temible Capitán Salazar y su tripulación de marineros fantasmas siempre dejan a un hombre con vida para que pueda contar lo ocurrido. Este hecho salvó al joven Henry de una muerte segura y lo condujo a una fatídica aventura con el Capitán Jack Sparrow y Carina Smyth en búsqueda del legendario *Trident of Poseidon*.

Ahora, tú también puedes embarcarte en tu propia aventura a través del paquete de actividades de "Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales". En las próximas páginas, puedes sumergirte aún más en la experiencia de la película gracias a los rompecabezas, las manualidades y los juegos que solo los piratas más astutos logran completar. Observa las estrellas en el cielo, bátete en duelo con un compañero y burla a la muerte para poder contar una nueva historia de aventuras traída directamente del *Devil's Triangle*. ¿Has nacido para ello o necesitas un pequeño empujón para llevar una vida de pirata? Pasa la página y averígualo por ti mismo. Y no te pierdas "Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales", en cines el 26 de mayo.



CREA UN CATALEJO

“Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales” saca el explorador que todos llevamos dentro y nos inspira e invita a embarcarnos en increíbles aventuras en altamar. Para encontrar el tesoro escondido, todos los intrépidos aventureros deben estar preparados para el viaje que les espera y, al igual que los piratas y corsarios que pisaron Tierra Firme, es importante que practiques las habilidades necesarias para despertar el héroe que llevas dentro. Tu imaginación es la clave para descubrir un nuevo mundo que aguarda ser explorado. Al recrear las escenas de la película o inventar nuevas aventuras con el Capitán Jack Sparrow, Henry o Carina, puedes dejar navegar libremente tu creatividad.

Tal vez no exista un mejor lugar para explorar y dar rienda suelta a tu imaginación que el aire libre. La naturaleza pone a nuestra disposición infinitas posibilidades para inventar, descubrir y explorar. Con tu imaginación, puedes convertir una pradera en un misterioso océano donde desplegar las velas de tu navío o hacer que dos rocas sean poderosos galeones enzarzados en una batalla campal. En la playa, en el jardín de tu casa o en un parque de tu ciudad... ¡puedes imaginar tu próxima gran aventura de piratas donde quieras!

PREPARACIÓN

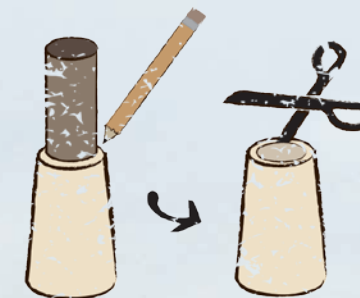
Antes de lanzarte a la aventura al aire libre, asegúrate de tener todo lo necesario:

- Recuerda usar pantalla solar y sombreros o impermeables y guantes para poder explorar sin importar qué tiempo haga.
- Lleva un diario, un cuaderno para dibujar, lápices, ceras de colores o marcadores para documentar tu aventura.
- No olvides llevar agua y un refrigerio saludable para mantener alto tu nivel de energía.
- Lleva una linterna para explorar lugares sombríos y poder ver qué hay debajo de las rocas y los troncos de madera.
- Lleva una cámara o un teléfono para captar tu aventura en imágenes.

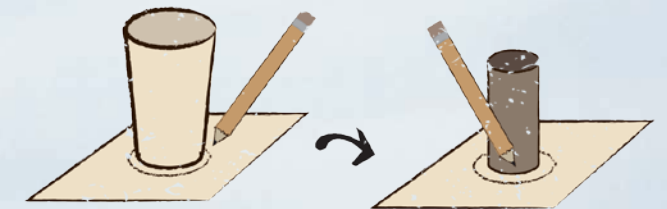
Y, lo más importante, no olvides que un pirata necesita un catalejo para mirar al horizonte y planear su próxima jugada. ¡En la siguiente página puedes ver las instrucciones para crear tu propio catalejo con materiales reutilizables que encontrarás en tu propia casa!

Los catalejos, o telescopios de mano, te ayudan a enfocar objetos lejanos. Se inventaron a principios del siglo XVII (17) y pronto se convirtieron en un instrumento de navegación indispensable para marineros y piratas. Crea tu propio catalejo empleando materiales reutilizables y siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación. Luego, lánzate al exterior con tu catalejo para explorar los mares y la tierra firme.

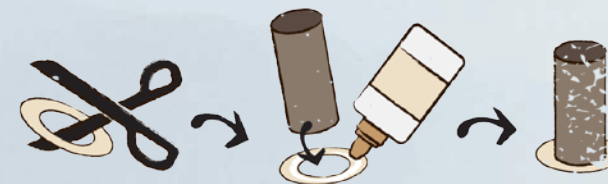
1) Perfila el extremo de un tubo de cartón en el fondo de un vaso de papel (por fuera) y recorta el círculo perfilado en el vaso.



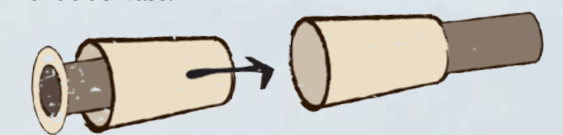
2) Perfila el fondo del vaso en un trozo de papel. Luego, perfila el extremo del tubo de cartón dentro del círculo que acabas de dibujar en el papel.



3) Recorta las líneas de ambos círculos para que te quede el papel en forma de anillo y pégalo a un extremo del tubo de cartón.



4) Cuando el pegamento se haya secado, pasa el tubo de cartón a través del vaso de papel. Hazlo introduciendo primero en la parte superior (la parte ancha) del vaso el extremo del tubo de cartón que no tiene pegado el anillo de papel. Empuja el tubo de cartón a través del vaso, de forma que atraviese el agujero que hiciste en el fondo y hasta que el anillo de papel toque el fondo del vaso.



5) ¡Ya estás listo para probar tu catalejo al aire libre! Mira con un solo ojo a través del tubo de cartón para explorar tu entorno.



¿Qué preguntas tienes sobre la naturaleza que puedas responder con tu catalejo?

¿Qué puedes ver que no hayas visto antes?

ILUMINA EL CIELO

No todos los mapas del tesoro están en papel o pergaminos. A veces, el camino lo muestran otros medios, como el viento, las corrientes o las estrellas. Los astrónomos llevan miles de años estudiando el cielo y las estrellas. Gracias a las matemáticas, la química y la física, estos científicos consiguieron crear un registro de la inmensidad del espacio, al catalogar cientos de galaxias y constelaciones. Estos descubrimientos fueron esenciales para los navegantes y los piratas, ya que les ayudaron en sus travesías marítimas mucho antes de que aparecieran algunas de las comodidades de nuestra época, como el GPS y las aplicaciones de navegación.

Como la astrónoma brillante que es, Carina utiliza su talento para ayudar al Capitán Jack Sparrow y a Henry en su viaje, para lo cual se vale de su cronómetro a fin de medir el tiempo y poder navegar en altamar. Con sus estudios científicos para medir el tiempo (llamados horología), es capaz de encontrar la latitud y longitud exactas de *The Black Pearl* sin necesidad de usar un mapa ni una brújula para guiar el camino. Sin sus conocimientos y experiencia, toda esperanza de encontrar el *Trident of Poseidon* se desvanecería.

No es coincidencia que Carina comparta nombre con la estrella más brillante del cielo boreal. La constelación de Carina es uno de los muchos grupos de estrellas que han guiado a los piratas en sus peligrosas travesías. Los piratas no solo debían ser los capitanes de sus embarcaciones y de su tripulación; como navegantes de los océanos, también era necesario contar con conocimientos sobre la naturaleza y las estrellas para poder llegar a su destino.

Al igual que Carina, tú también debes convertirte en todo un experto del cielo estrellado para poder ser un insigne pirata. Haz tiempo para explorar las estrellas con tu familia y amigos, especialmente en una noche despejada, cuando las estrellas brillen más que nunca. Antes de salir, lee la página siguiente para descubrir cómo crear un planisferio celeste para conocer algunas de las constelaciones más fácilmente reconocibles.

CARINA

Carina comparte nombre con la estrella más brillante del cielo boreal.

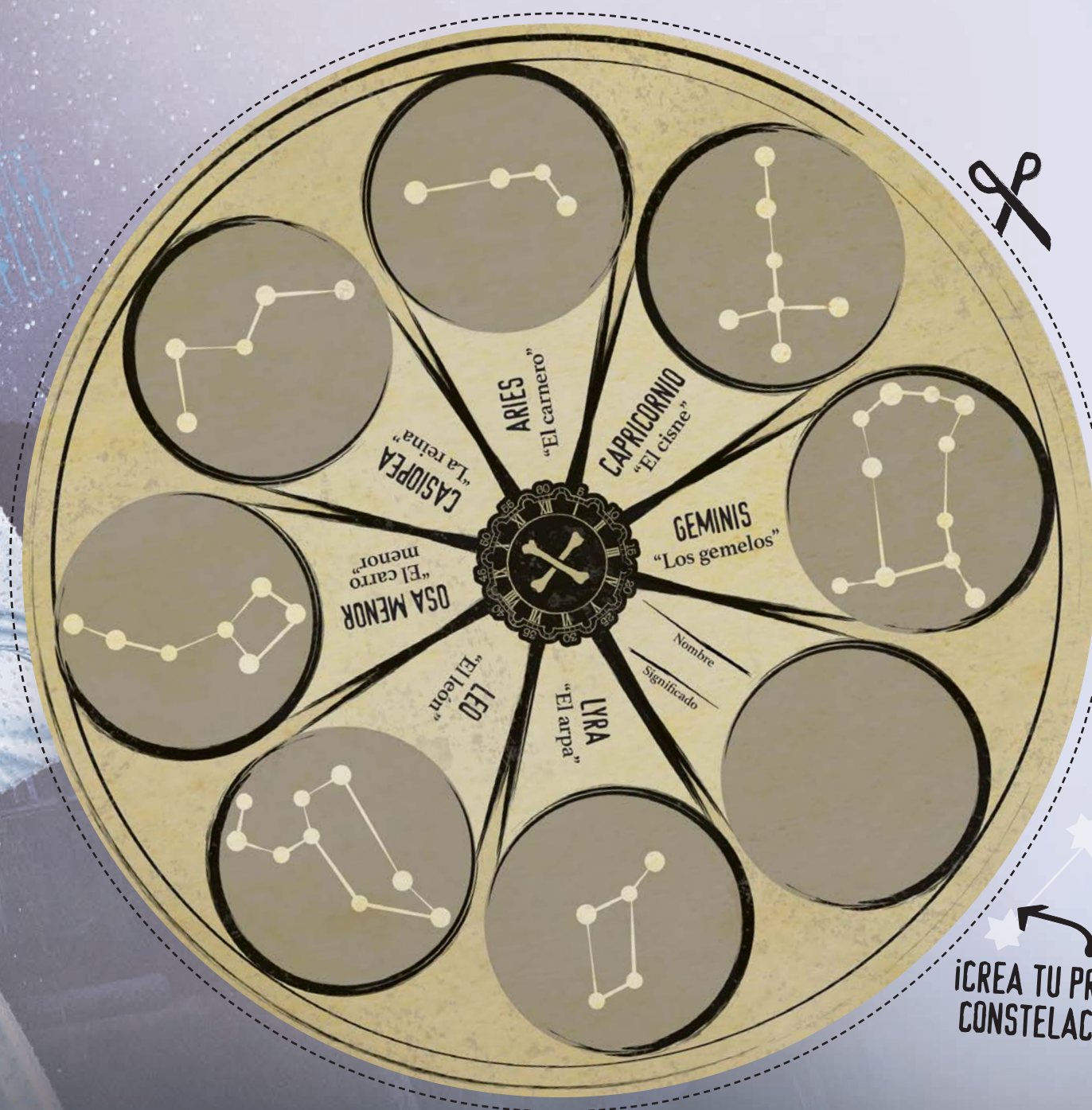
¡No rumbo a las estrellas!

ESTUDIA LAS ESTRELLAS

Los astrónomos llevan miles de años estudiando el cielo en la noche y aportándonos sus descubrimientos sobre meteorología, las mareas, el tiempo, la tecnología y la tierra. Descubre este oficio milenario creando un planisferio celeste.

¡Sigue estas instrucciones y recuerda agregar tu propia constelación en el espacio en blanco!

- 1) Recorta por la línea de puntos.
- 2) Usa un lápiz para hacer un agujero en cada círculo blanco.
- 3) Apaga las luces y apunta tu planisferio hacia el techo.
- 4) Prende una linterna e ilumina tu planisferio celeste a unos centímetros de distancia.
- 5) ¡Observa todas las constelaciones en el techo!



LEYENDAS DEL DEVIL'S TRIANGLE

Durante los siglos XVII y XVIII (17 y 18), los piratas abundaban en cada puerto del Caribe. Debido a que España, Inglaterra y Francia transportaban oro, piedras preciosas y otras mercancías valiosas de regreso a Europa desde el Nuevo Mundo, los saqueos marítimos se convirtieron en el pan de cada día para muchos corsarios y maleantes. De sus encuentros nacieron épicas historias que, con el boca a boca, se volvieron cada vez más atrevidas y emocionantes hasta convertirse en las leyendas que conocemos hoy en día.

Para muchos, su primera inmersión en las historias y leyendas de piratas llegó a través de la atracción de *Pirates of the Caribbean* de Disneyland. A pesar de que se inauguró hace 50 años, en marzo de 1967, aún hoy se considera una de las atracciones más espectaculares jamás creadas, además de que fue el último show de un parque temático supervisado por el mismísimo Walt Disney. El éxito de *Pirates of the Caribbean* y su pervivencia en la imaginación de quienes ya han disfrutado de la atracción están cimentados en la historia que cuenta. Todas sus escenas están cuidadas hasta el más mínimo detalle, y sus personajes tienen personalidades totalmente definidas; por ello, no es ningún misterio que siga siendo tan popular medio siglo después de su debut.

Sin embargo, la última historia sobre piratas aún no se ha contado. Nunca faltan mentes creativas capaces de soñar e imaginar una nueva historia fantástica para compartir con familiares y amigos de todas las edades. Lo único que hace falta es una chispa de imaginación y, antes de que te des cuenta, estarás dando vida a una explosión de ideas. Así que, ya sabes, no tienes más que poner rumbo a la siguiente página para ver nacer una nueva leyenda con los miembros de tu tripulación pirata favorita. ¿Llevas en tu interior la próxima gran aventura?

¡50 AÑOS DE DIVERSIÓN!

La atracción de *Pirates of the Caribbean* lleva encantando a los visitantes de Disneyland desde 1967.



Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
DEAD MEN TELL NO TALES

CUENTA UNA HISTORIA DE PIRATAS

Desde antaño, el *Devil's Triangle* ha sido un lugar de mitos y misterios. Según cuenta la leyenda, muchos de los barcos que surcan sus aguas se desvanecen inexplicablemente sin aviso previo, y solo quedan unos pocos navegantes afortunados para narrar las historias de los monstruos, las tormentas, los fantasmas y los piratas responsables de sus desdichas.

Junta a algunos de tus amigos y cuenta la historia de cómo sobreviviste tu travesía al *Devil's Triangle* siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación. ¡No olvides acabar tu historia contando tu huida por los pelos!

- 1) Recorta todas las tarjetas con elementos de la historia que aparecen abajo.
- 2) Barájalas y colócalas boca abajo encima de la mesa.
- 3) Pide a cada uno de los participantes que tome una tarjeta.
- 4) Túrnnense para narrar cada parte de la historia en cualquier orden valiéndose de las imágenes de las tarjetas que eligieron al azar.



↑ ¡CREA TUS PROPIAS TARJETAS CON ELEMENTOS DE LA HISTORIA! ↓

Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
DEAD MEN TELL NO TALES

UN LABERINTO DE MITOS

A nuestro trío de héroes, el Capitán Jack Sparrow, Henry y Carina, les aguarda un camino lleno de obstáculos. No solo deben escapar de las garras del Capitán Salazar, sino que también deben enfrentarse a un sinfín de obstáculos por el camino, como terroríficos tiburones fantasma, peligrosas corrientes oceánicas y un laberinto interminable de coral ubicado a miles de metros bajo la superficie del océano. Sin embargo, aunque estos obstáculos de la naturaleza puedan hacer temblar de miedo al más intrépido, podemos distinguir fácilmente la realidad de la ficción con respecto a algunas de las criaturas marinas más carismáticas e importantes. Aprender sobre estos animales te proporcionará conocimientos acerca de por qué se deben proteger estas especies oceánicas y te ayudará a influir en su conservación mediante acciones positivas que beneficien a nuestro medio ambiente. Nada mejor para poner a prueba el verdadero carácter de un pirata.

TIBURONES

Debido a que son uno de los mayores depredadores del océano, los tiburones a menudo se llevan la fama de villanos temibles. Sin embargo, los ataques a humanos son extremadamente raros, ya que los tiburones prefieren alimentarse de peces, mamíferos marinos e, incluso, otros tiburones. La mayoría de las especies de tiburones son oportunistas a la hora de alimentarse, ya que prefieren los animales enfermos y heridos, lo cual ayuda a mantener los océanos saludables.

CORAL

Por lo general, los corales viven en aguas oceánicas poco profundas y tienen diferentes formas, tamaños, colores y texturas. Aunque los corales se parecen a las plantas, lo cierto es que son animales familia de las medusas. Los arrecifes de coral llevan millones de años creciendo en nuestros océanos, pero se enfrentan a amenazas como el aumento de la temperatura de las aguas oceánicas, su acidificación y las enfermedades.

AVES MARINAS MIGRATORIAS

Una de cada cinco aves, es decir, más de 2,000 especies, migran de un lugar geográfico a otro. Las migraciones coinciden con los cambios de estación y suelen tener como destino las zonas de alimentación en el invierno y las de cría en la primavera. El número de especies de aves migratorias está en descenso y, en la actualidad, la supervivencia de más de 200 especies se considera amenazada a nivel global como resultado de la pérdida de su hábitat natural y la competencia con los humanos.

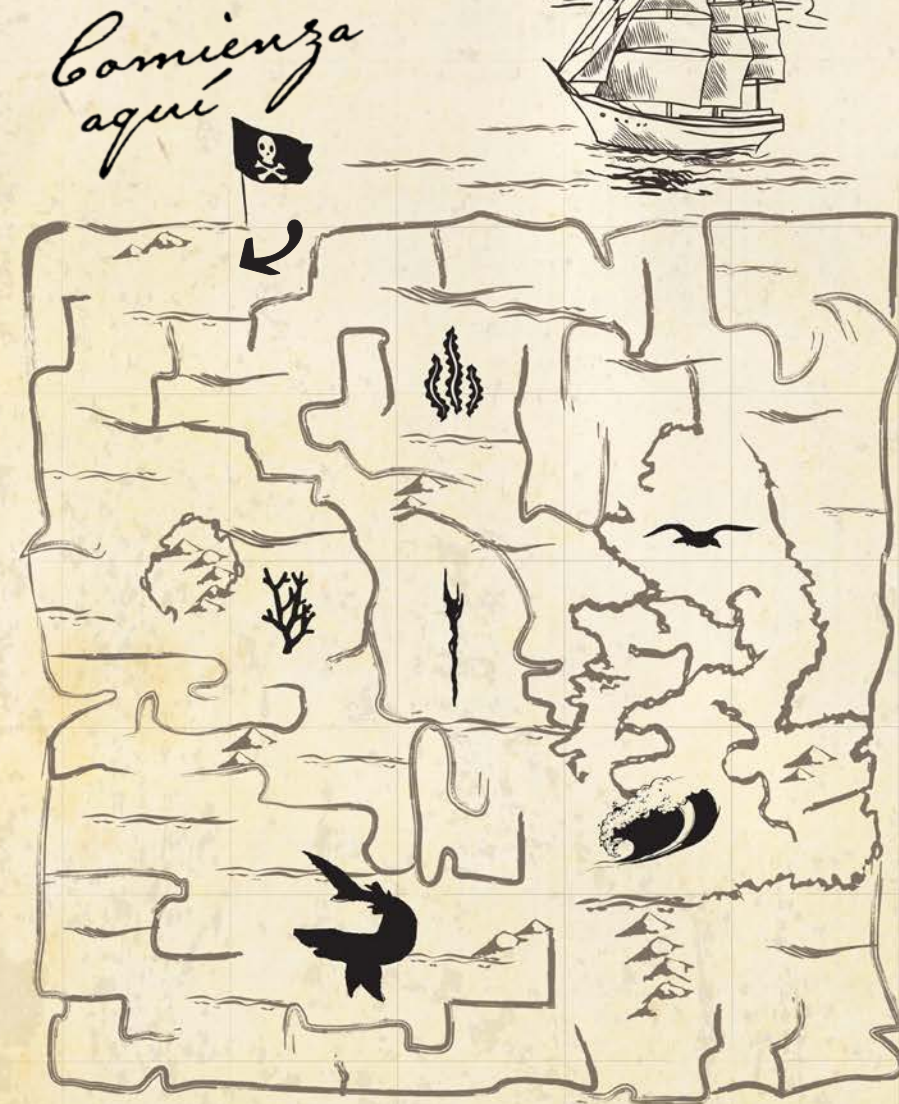
PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE ESTOS ANIMALES OCEÁNICOS, VISITA DISNEYANIMALS.COM.


Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
DEAD MEN TELL NO TALES


GUÍATE POR LOS HECHOS


Durante su viaje, Jack, Carina y Henry deben superar tremendos obstáculos en los que están implicadas algunas de las criaturas más temibles de las profundidades. ¿Pero son estos obstáculos tan aterradores como cuenta la tradición pirata?


Distingue la realidad de la ficción para ayudarlos a alcanzar su destino, el legendario *Trident of Poseidon*. Comienza tu búsqueda en la bandera pirata. Cuando llegues a una imagen del laberinto, busca su ícono correspondiente a la derecha y decide cuál de las afirmaciones es verdadera. Luego, utiliza las flechas como pista para encontrar el camino hacia el *Trident of Poseidon*.





SIGUE POR AQUÍ  Algunas aves marinas migran desde el Ártico al Antártico para luego regresar al Ártico, por lo que atraviesan más de 40,000 kilómetros.


SIGUE POR AQUÍ  Todas las aves marinas deben regresar a tierra firme después de un par de horas para descansar y encontrar agua dulce.


SIGUE POR AQUÍ  Todos los tiburones miden más de 4 metros e, instintivamente, prefieren cazar grandes presas.


SIGUE POR AQUÍ  Algunos tiburones son muy pequeños (miden solo 18 centímetros) y se alimentan de zooplancton y krill, dos especies minúsculas.


SIGUE POR AQUÍ  Las praderas marinas son una fuente de alimentos importante para las tortugas marinas y le aportan un color verde a la grasa corporal de estas especies.

SIGUE POR AQUÍ  Las tortugas marinas se mantienen alejadas de las praderas marinas para evitar a los posibles depredadores que puedan estar a su acecho.

SIGUE POR AQUÍ  Los corales son grupos de animales que apenas crecen unos pocos centímetros anualmente.

SIGUE POR AQUÍ  Los corales son rocas talladas por las corrientes oceánicas a lo largo de siglos.

SIGUE POR AQUÍ  Las mareas oceánicas son causadas por la atracción gravitatoria de la Luna.

SIGUE POR AQUÍ  Las mareas oceánicas son el resultado de la colisión de un asteroide con la Tierra hace millones de años.

Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
DEAD MEN TELL NO TALES

LA VENGANZA DE SALAZAR



El Capitán Salazar, junto con su tripulación fantasma de marineros, en su día fue un mortal enemigo de los piratas de todos los mares. Como miembro de la Armada española, el Capitán Salazar saqueaba y destruía cualquier barco que osara ondear la icónica bandera pirata de la calavera. Solo un joven pirata, conocido como Jack Sparrow, fue capaz de poner fin a sus periplos. Desde aquel fatídico día, el Capitán Salazar y sus hombres han estado presos en un lugar conocido como el *Devil's Triangle*, aguardando el momento de su venganza.

Durante el apogeo del reinado español sobre los mares, los capitanes de la Armada, como Salazar, solían comandar impresionantes galeones, unas embarcaciones de tamaño descomunal y con suficientes armas, cañones y munición para hacer que sus rivales se hundieran en las profundidades del océano. A fin de infligir el máximo daño posible, los capitanes gobernaban el timón hasta colocar sus barcos en paralelo a sus enemigos, para así poder apuntar y disparar a placer. Cuando dos barcos se enfrentaban en una batalla, era habitual que tanto la tripulación como los capitanes se batieran en duelo cara a cara con sus oponentes. Un pirata que se preciara no dudaba en columpiarse sujeto a una sogá entre un barco y otro, armado a su costado con su espada como fiel compañera, y valiéndose solo de sus habilidades y astucia para sobrevivir.

No se puede decir que los piratas tuvieran una vida anodina; al contrario, estaba llena de peligros, riesgos y traiciones. Los amigos se convertían en enemigos tan rápido como cambiaban los vientos y el fuego de la venganza podía perseguirte toda la vida. ¿Eres lo suficientemente valiente como para vencer a tus enemigos en una contienda de los barcos más poderosos del océano? ¿O te hundirás en las profundidades marinas tras haber sido derrotado por tus adversarios? Averígualo en la siguiente página jugando a La venganza de Salazar.

TU META

Sé el primero en hundir todos los barcos de tu oponente.

El Capitán Salazar no se detendrá ante nada ni ante nadie para vencer al Capitán Jack Sparrow. En este juego de dos personas, tu amigo y tú pueden convertirse en piratas y enemigos implacables y enzarzarse en una batalla de riesgo, pericia y estrategia. ¿Lograrás mantener tu flota a salvo?

PREPÁRATE PARA LA BATALLA

- 1) Recorta por la línea de puntos para separar los dos tableros de juego. Quédate con uno de ellos y dale el otro a tu oponente.
- 2) Prepara los tableros de la siguiente página de forma que una de las cuadrículas esté mirando hacia ti y la otra esté mirando hacia tu oponente.
- 3) Dibuja sin que te vea nadie los íconos de las embarcaciones donde quieras en la cuadrícula; cada ícono representa un barco de "Mi flota". Puedes colocarlos en horizontal o en vertical, pero no pueden superponerse.

DISPARA A PLACER

- 4) Túrnense para adivinar dónde están ubicadas las embarcaciones de tu oponente y disparen sus cañones. Para hacerlo, deben cantar las coordenadas de los cuadros donde crean que puede haber un barco. Por ejemplo, "E-7".
- 5) Si dicho cuadro está ocupado por parte de una embarcación, el propietario del barco debe cantar "Tocado" y el nombre de la embarcación. Por ejemplo, "Tocado-galeón". El jugador que haya adivinado la presencia de un barco debe poner una X en la cuadrícula de "La flota de mi oponente". Por otra parte, si no hay ningún barco en el cuadro, el propietario del barco deberá cantar "Agua".
- 6) El jugador que esté adivinando debe poner una O en la cuadrícula de "La flota de mi oponente" para indicar que en esas coordenadas solo hay agua. Además, su turno habrá terminado. Una vez que todas las partes del barco estén "tocadas", el barco se hundirá. El jugador que logre hundir primero todos los barcos del adversario gana.

LA FLOTA DE MI Oponente

MI FLOTA

LA VENGANZA DE SALAZAR

PARA MARCAR "AGUA" (O) PARA MARCAR "TOCADO" (X)

1 ESPACIO: CARABELA (5 ESPACIOS)
 2 ESPACIOS: BALANDRO
 3 ESPACIOS: BERGANTÍN
 4 ESPACIOS: GALEÓN
 5 ESPACIOS: GALEÓN

LA VENGANZA DE SALAZAR

PARA MARCAR "TOCADO" (X) PARA MARCAR "AGUA" (O)

1 ESPACIO: CARABELA (5 ESPACIOS)
 2 ESPACIOS: BALANDRO
 3 ESPACIOS: BERGANTÍN
 4 ESPACIOS: GALEÓN
 5 ESPACIOS: GALEÓN

MI FLOTA

LA FLOTA DE MI Oponente



26 DE MAYO
EN CINES

PIRATES.DISNEY.COM

#PiratesLife



@DisneyPirates



@PiratesOfTheCaribbean



@DisneyPirates