

MANUAL DE REGRAS

HABILIDADES DE ENFRENTAMENTO

AVENTURA EM ALTO-MAR



A HISTÓRIA

Em uma de suas aventuras, o capitão Barba Negra revelou as ilhas onde escondia os tesouros por ele saqueados.

Com a ganância maior que o medo, cada pirata mapeou a rota para as ilhas em busca dos tesouros. Eles sabiam que não seria fácil saquear o grande Barba Negra.

No jogo Habilidades de Enfrentamento: Aventura em alto-mar, todos os jogadores são piratas em busca de tesouros.

A vitória será daquele que mais tesouros tiver quando as ilhas afundarem.

Número de jogadores

De 2 a 4.

Idade

A partir de 8 anos.

Objetivo do jogo

Ter mais pontos em tesouro.



COMPONENTES DO JOGO



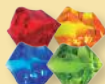
1 carta de navio
Barba Negra



4 barcos



8 ilhas



14 cristais



14 cartas de cristal



32 cartas com
habilidades de
enfrentamento



66 tesouros



face verso

48 rotas de navegação
(verso carta de situação)



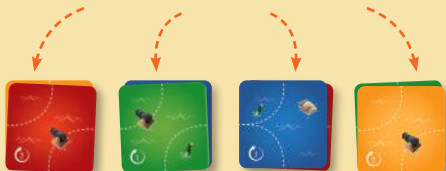
80 marcadores



PREPARANDO-SE PARA JOGAR

- Colocar a carta de navio Barba Negra com a face para cima no centro da mesa.
- Embaralhar todas as rotas de navegação.
- Dividir as rotas de navegação em 4 montes com a face para cima.

12 cartas cada monte



- Colocar cada monte de rotas de navegação em torno da carta de navio Barba Negra.



- Colocar as ilhas com a face para cima ao lado das rotas de navegação.



- Embaralhar os tesouros e as cartas de cristal, formando um monte de tesouros com a face para baixo.
- Cada pirata vai colocando um cristal em cada ilha, alternadamente, até todos os cristais acabarem.



Obs.: Todas as ilhas devem ter, no mínimo, um cristal e nenhuma ilha deverá ter mais que três cristais.

- Cada pirata escolhe uma cor de barco e o coloca sobre a carta de navio Barba Negra.



- Cada pirata pega suas cartas com habilidades de enfrentamento de acordo com a cor do barco escolhido.



- Todos os piratas recebem um marcador de cada cor.
- Decidir quem vai iniciar o jogo.
- Jogar em sentido horário.



COMO JOGAR

O pirata, na sua vez, poderá escolher e realizar até três ações, sendo elas:

- Navegar
- Mudar o sentido da rota de navegação
- Escavar em busca de tesouros
- Trocar tesouro por marcador

NAVEGAR

ESCOLHENDO A ROTA

1. O pirata da vez escolhe a rota de navegação que o levará até uma ilha (ou ao navio Barba Negra).



2. Ao passar pela rota, deverá pegar a carta de rota de navegação e ler em voz alta a situação que se encontra no verso.



ENFRENTANDO A SITUAÇÃO

1. Todos os piratas escolhem, sem revelar aos adversários, uma carta com a habilidade de enfrentamento que usariam na situação lida.
2. Depois, todos revelam suas cartas e justificam como resolveriam a situação de acordo com a habilidade de enfrentamento escolhida.



3. O pirata da vez e os adversários que escolheram a mesma habilidade de enfrentamento, receberão dois marcadores de mesma cor da rota de navegação lida.



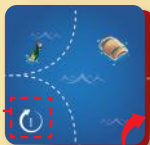
4. Os outros piratas que escolheram habilidades de enfrentamento diferentes recebem um marcador de mesma cor da rota de navegação lida.



MUDAR O SENTIDO DA ROTA DE NAVEGAÇÃO

O pirata poderá mudar o sentido de qualquer rota, girando o monte 90° em sentido horário. Para isso, deverá descartar marcador de mesma cor da rota de navegação e na quantidade indicada nessa carta.

Quantidade de marcador para descartar.



Neste caso, a rota de navegação é azul, descartar marcador azul.



Após descartar o(s) marcador(es) girar o monte 90° em sentido horário.

ESCAVAR EM BUSCA DE TESOUROS

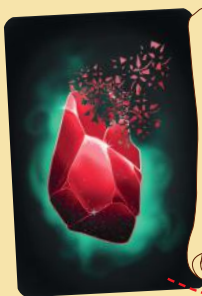
1. Para escavar a ilha em que o seu barco está ancorado, deverá descartar marcador de mesma cor e quantidade de cristais que estão nesta ilha.



Nesse caso, descartar 1 marcador vermelho e 1 verde.



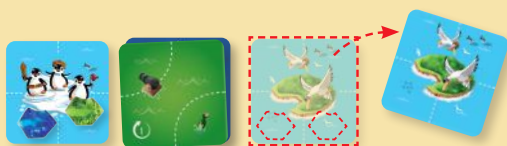
2. Para cada marcador descartado, comprar uma carta do monte de tesouro.



Caso a carta comprada do monte de tesouro seja uma carta de cristal, o pirata deverá retirar do jogo um cristal de mesma cor de qualquer ilha.

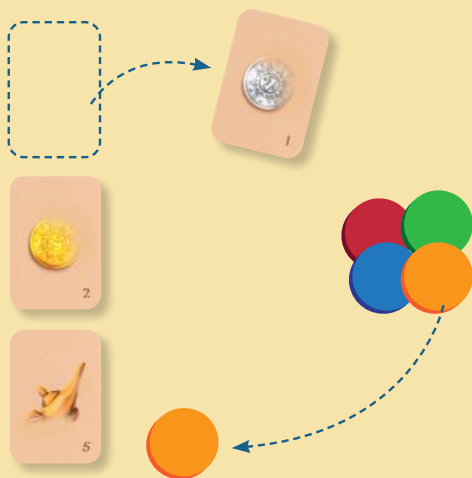


Se uma ilha ficar sem cristais, ela afundará e sairá do jogo. Nesse caso, nenhum barco poderá ancorar nela. Se tiver um barco nessa ilha, ele deverá voltar para a carta de navio Barba Negra.



TROCAR TESOURO POR MARCADOR

O pirata poderá trocar um tesouro por um marcador de qualquer cor.



PERDENDO TESOUROS NA CARTA DE NAVIO BARBA NEGRA

Quando o pirata parar na carta de navio Barba Negra, por qualquer motivo, exceto no preparando-se para jogar, deverá embaralhar seus tesouros com a face para baixo, formando um monte, e descartar a primeira carta.



TERMINANDO O JOGO

Quando três ilhas afundarem, o jogo termina.

VENCENDO O JOGO

O pirata que tiver mais pontos em tesouros será o vencedor.

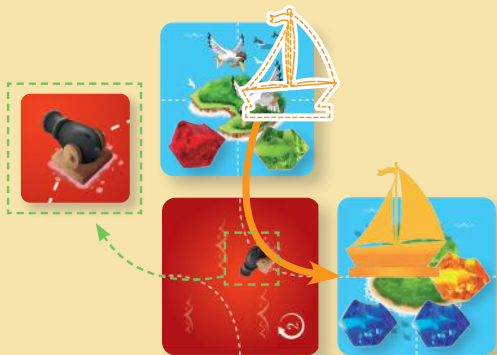


VARIAÇÃO DO JOGO

DISPARANDO O CANHÃO

CANHÃO CONTRA CANHÃO

Ao passar por uma rota de navegação que tenha um canhão, o pirata da vez poderá escolher um adversário para disparar o canhão (antes de ler a situação da carta).



Nesse caso, os dois piratas envolvidos, embaralham suas cartas com habilidade de enfrentamento com a face para baixo e revelam a primeira carta.

O pirata que tiver maior força do canhão irá escolher e saquear um tesouro do adversário.

Caso a força do canhão seja igual, os dois piratas perdem um de seus tesouros.





Produção	Idea Jogos Pedagógicos
Autoria	Juliana Negrão
Projeto gráfico	Jersey Giuliano
Ilustração	Jersey Giuliano
Revisão	Tania T. Cheremeta



Direitos autorais a
IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.

IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.

Rua 21 de Abril | Alto da Glória
Curitiba-PR | CEP 80060-265 | CNPJ 18.319.326/0001-41
idea@ideajogos.com.br | www.ideajogos.com.br
☎ (41) 99285-8025 | 📞 (41) 99155-3522

Copyright @ 2020, IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS. Todos os direitos reservados.

Proibido reprodução, tradução ou uso por qualquer meio,
no todo ou em partes, sem autorização expressa.