

PLUNDER

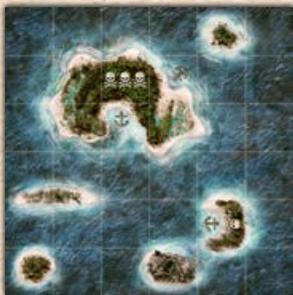
A PIRATE'S LIFE

REGRAS DO JOGO

INTRODUÇÃO

Aventura e riquezas aguardam qualquer aventureiro corajoso o suficiente para agarrar o leme e comandar uma frota. Entra em guerra contra os capitães rivais. Constrói e evolui os teus navios com mastros e canhões para aumentar a velocidade e o poder de fogo. Conquista ilhas e explora a terra para obter recursos valiosos. Navega em águas perigosas e evita a tempestade sempre errante. És cruel o suficiente para prevalecer? Procuras ouro e infâmia? Se governar o mar é a tua ambição, é hora de libertar o teu pirata interior. É hora de saquear!

COMPONENTES



6 Peças de Tabuleiro



10 Peças de Limite de Grelha



4 Peças de Canto de Grelha



2 Bússolas Giratórias



150 Cartas de Recurso



56 Cartas de Pontos de Saque



55 Cartas de Tesouro



18 Navios



36 Bandeiras



6 Guias de Referência



18 Peças de Mastro



18 Peças de Canhão



36 Peças de Vida



1 Tempestade



4 Peças X-Marca-o-Local



1 Dado de Ataque



1 Dado de Defesa



1 Dado de Navegação

CONTEÚDO

2. Preparação do Jogo, Objetivo
3. Navios, Navegar a tua Frota
4. Começar o Jogo, Resumo do Turno
5. Construir a tua Frota, Tipos de Ilha
6. Conquistar Ilhas
7. Batalhar Navios
8. Trocar, Ameaçar, Subornar, Tratados
9. X-Marca-o-Local e Cartas de Tesouro
10. A Tempestade
11. Um Capitão Sem Navio
12. Variante para Dois Jogadores, Variante por Equipas
13. Dicas para Melhorar a Jogabilidade, Estratégia Geral

PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1) Baralha e coloca as seis peças de tabuleiro num retângulo de 2x3 para criar um mapa único.
 - A aleatoriedade permite obter um mapa diferente de cada vez que jogares.
 - Um jogo para dois jogadores usa um tabuleiro mais pequeno. Vê a página 12 para alterações à preparação e às regras.
- 2) Coloca e junta as peças de limite de grelha ao longo do mapa.
- 3) Coloca as bússolas giratórias perto do tabuleiro.
- 4) Cria uma pilha de dez Cartas de Recurso de cada tipo: madeira, ferro, rum e ouro. Coloca-as com a face virada para cima.
- 5) Baralha e cria uma pilha com as restantes Cartas de Recurso. Coloca-as com a face voltada para baixo.
- 6) Baralha e cria uma pilha com as cartas de Tesouro. Coloca-as com a face voltada para baixo.
- 7) Cria uma pilha com as Cartas de Pontos de Saque.



OBJETIVO

- O teu objetivo é colecionar dez Pontos de Saque. O primeiro jogador a colecionar dez Pontos de Saque é imediatamente declarado vencedor. Os Pontos de Saque são acumulados da seguinte forma:
- Cada navio atualmente na tua frota conta como um Ponto de Saque.
 - Cada ilha que ocupas atualmente conta como um Ponto de Saque.
 - Cada Carta de Pontos de Saque na tua posse conta como um Ponto de Saque. As Cartas de Pontos de Saque são obtidas da seguinte forma:
 - > Ganhas uma Carta de Pontos de Saque afundando um navio de outro jogador em batalha.
 - > Cartas de Tesouro podem dar uma Carta de Pontos de Saque.
 - > Podes trocar cinco Cartas de Recurso de ouro por uma Carta de Pontos de Saque. Isto é o equivalente a enterrar um tesouro. Podes enterrar um tesouro em qualquer altura durante o teu turno.

Deves colocar claramente todas as tuas Cartas de Pontos de Saque à tua frente para que os outros as consigam ver. Não precisas de buscar Cartas de Pontos de Saque pelos teus navios ou pelas tuas ilhas, simplesmente adiciona o número ao teu total de pontos.

Exemplo: Se neste momento ocupas duas ilhas, tens dois navios no mapa, e obtiveste três Cartas de Pontos de Saque (talvez por enterrares dois tesouros e afundares um navio inimigo em batalha), então tens um total de sete Pontos de Saque.



NAVIOS

Cada jogador começa com um navio. Podes construir navios adicionais, mas não podes ter mais do que três navios na tua frota. Os navios podem ser melhorados ao adicionares peças de canhão, mastro, e vida.

- Os navios começam com três vidas. Não podes ter mais de três vidas por navio.
- Os navios começam sem canhões. Podes construir dois canhões por navio.
- Os navios começam sem mastros. Podes construir dois mastros por navio.

Apenas podes melhorar navios na tua frota. Uma vez que uma peça seja adicionada a um navio, não podes mover essa peça para outro navio.

Caso percas uma vida durante o jogo, remove a peça correspondente. Se perderes as três vidas, o teu navio afunda e é removido do mapa. Todos os mastros e canhões do navio afundado são devolvidos à reserva geral.



Novo Navio



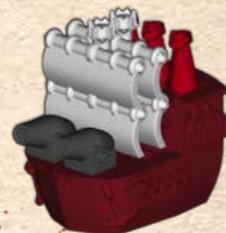
Vida



Canhão



Mastro



Navio Completamente Melhorado

NAVEGAR A TUA FROTA

O mapa está dividido em espaços quadrados. Lança o dado de navegação para mover o(s) teu(s) navio(s). O número lançado é o número de espaços que podes mover para toda a tua frota. (Exemplo: Tens dois navios e lançaste um cinco. Podes mover cinco espaços entre os dois navios.) Cada mastro permite ao navio mover um espaço adicional.

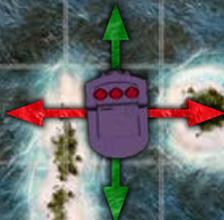
- Podes mover os teus navios em qualquer ordem, bem como alternar entre navios.
- Podes mover menos espaços por qualquer razão.
- Não podes mover navios diagonalmente.
- Não podes navegar através de um espaço ocupado por outro navio. Em cada momento, um espaço no mapa pode apenas ser ocupado por um navio.
- Não podes navegar sobre ilhas ou através de Barreiras de Terra. Para que um espaço no mapa seja considerado atravessável, o espaço deve conter maioritariamente água.
- Podes atracar, ou entrar e sair de portos. Os espaços de porto são representados pelo símbolo da âncora.



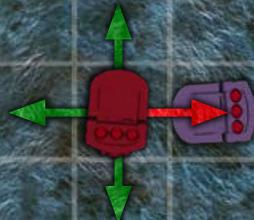
Dado de Navegação



Não podes navegar diagonalmente



Não podes navegar através de terra



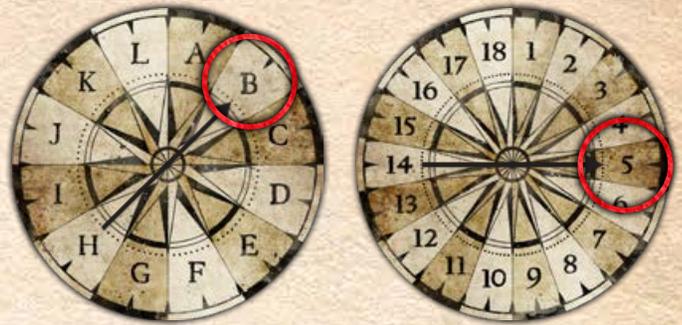
Não podes navegar através de outro navio



Podes entrar e sair de portos

COMEÇAR O JOGO

- 1) Cada jogador escolhe um conjunto de navios e bandeiras da sua cor.
 - Podes também tirar um Guia de Referência para te ajudar durante o jogo.
- 2) Determina o posicionamento das três peças X-Marca-o-Local girando as bússolas.
 - As bússolas indicam coordenadas alfanuméricas (Exemplo: Linha B, Coluna 5).
 - Gira as bússolas e coloca cada X separadamente.
 - Se estiveres a jogar com cinco ou seis jogadores, coloca um X adicional.
- 3) Determina o posicionamento da tempestade girando as bússolas.
 - O centro da tempestade é colocado na coordenada que obtiveste.
 - Inicialmente, a tempestade não pode cobrir o porto de uma ilha que tenha apenas uma caveira. Caso isto ocorra, gira as bússolas e recoloca a tempestade.
- 4) Cada jogador escolhe uma ilha onde começar.
 - Para determinar a ordem de escolha, cada jogador lança um dado. O número mais alto escolhe primeiro. Continua no sentido contrário aos ponteiros do relógio.
 - Apenas podes escolher uma ilha que tenha apenas uma caveira.
 - Coloca a tua bandeira colorida no topo da ilha escolhida para mostrar a tua ocupação da ilha.
- 5) Cada jogador coloca um navio no porto da sua ilha.
 - Cada navio começa com três peças de vida.
- 6) Cada jogador tira três Cartas de Recurso.
 - Tira as cartas do baralho de recurso voltado para baixo, para que as cartas sejam aleatórias.
 - Não mostres a tua mão aos outros jogadores.
- 7) O último jogador a escolher uma ilha é o primeiro a jogar.
 - Os turnos são por ordem dos ponteiros do relógio.



As coordenadas alfanuméricas indicam uma intersecção de linha e coluna. Exemplo: Se as bússolas pararam em B-5, verifica onde a Linha B e a Coluna 5 se cruzam no mapa.

RESUMO DO TURNO

- 1) No início do teu turno, tira uma Carta de Recurso do baralho voltado para baixo por cada ilha que ocupas. Adiciona estas cartas à tua mão. As Cartas de Recurso são usadas para construir e melhorar navios. Podes construir a qualquer altura do teu turno, bem como construir várias vezes.
- 2) Lança o dado de navegação e move o(s) teu(s) navio(s) de acordo. Ao navegares o(s) teu(s) navio(s) através do mapa, existem várias interações que podes ter:
 - Atacar e conquistar uma ilha.
 - Entrar em batalha com um navio inimigo.
 - Efetuar trocas.
 - Caçar tesouros.Ter uma interação não termina o teu turno. (Exemplo: lanças um quatro. Se moveres um espaço e atacares, podes ainda mover os restantes três espaços.) Podes começar com uma interação antes de te mover e podes ter várias interações durante o teu turno.
- 3) O teu turno pode terminar de uma das seguintes formas:
 - Por instrução de uma Carta de Tesouro.
 - O teu último navio afunda.
 - Moveste os teus navios, terminaste as construções, e não tens mais interações.

CONSTRUIR A TUA FROTA

Um capitão pirata que seja formidável tem que continuamente expandir e melhorar a sua frota. No teu turno, podes trocar Cartas de Recurso para construir e melhorar navios. Itens diferentes custam diferentes quantidades de recursos. Existem quatro tipos de recursos: madeira, ferro, rum e ouro.



Verso da Carta



Madeira



Ferro



Rum



Ouro

Anuncia o que pretendes construir e coloca os teus recursos descartados voltados para cima nos seus baralhos de recurso correspondentes. Isto permite aos outros jogadores confirmarem que fizeste o pagamento correto. Podes agora obter o item que construístes. Os melhoramentos apenas se aplicam a um único navio, e não à tua frota inteira. Lembra-te que cada navio tem limites para o número de melhoramentos possíveis.

NAVIO

Custo em Recursos 2 Madeira, 1 Ferro, 2 Ouro



Coloca o teu novo navio num dos teus portos disponíveis ou em qualquer espaço de oceano adjacente a outro dos teus navios. Os navios começam com três vidas. Se construístes um navio após lançar o dado de navegação, esse navio não se pode mover, mas pode ter interações.

MASTRO

Custo em Recursos

1 Madeira, 2 Rum



Adiciona uma peça de mastro ao teu navio. Ao navegar, cada mastro permite ao navio mover um espaço adicional. Se construístes um mastro após lançares o dado de navegação, não podes mover o navio um espaço adicional.

CANHÃO

Custo em Recursos

2 Ferro, 1 Rum, 1 Ouro



Adiciona uma peça de canhão ao teu navio. Quando em batalha, cada canhão adiciona um ao teu lançamento de dado.

VIDA

Custo em Recursos

1 Madeira, 1 Ferro, 1 Rum, 1 Ouro



Adiciona uma peça de vida ao teu navio para restaurar a sua vida.

TIPOS DE ILHA

Estes mares são mais do que apenas águas abertas. Eles contêm ilhas para serem exploradas e/ou evitadas. Para interagires com uma ilha, deves ter um navio localizado no porto da ilha. Os espaços de porto são representados pelo símbolo da âncora. Uma âncora em diagonal significa que podes entrar no porto a partir de várias direções. Existem quatro tipos de ilha:

- 1) **Ilha de Recursos:** Qualquer ilha marcada com caveiras. Podem ser conquistadas e fornecem recursos ao seu dono. Uma ilha apenas pode ter um dono.
- 2) **Ilha de Mercador:** Qualquer ilha marcada com um barril. Não podem ser conquistadas, mas permitem trocas.
- 3) **Ilha Normal:** Simplesmente ocupam espaço e atrapalham o teu percurso.
- 4) **Barreiras de Terra:** Não ocupam espaço, mas limitam as direções em que te podes mover.



CONQUISTAR ILHAS

Para controlar o mar, tens de conquistar a terra. As ilhas de recursos podem ser atacadas e conquistadas. Ocupar ilhas permite-te receber Cartas de Recurso no início do teu turno. Recebes uma Carta de Recurso por cada ilha que controlas.



Exemplo: Se controlas duas ilhas, tira duas Cartas de Recurso no início do teu turno.

As ilhas de recursos apenas podem defender, nunca podem iniciar um ataque. Cada ilha tem um determinado número de símbolos de caveira, que representam a força da ilha. Quanto mais caveiras, mais forte é a ilha e mais difícil de conquistar. Para conquistar uma ilha, segue estes passos:

- 1) O teu navio deve estar no porto da ilha. Para entrar em combate, lança o dado de ataque.
- 2) A ilha deve agora contra-atacar, lançando o dado de defesa.
 - Se a ilha não pertencer a nenhum jogador, o jogador à tua esquerda lança o dado pela ilha.
 - Se a ilha pertencer a algum jogador, esse jogador lança o dado.
- 3) Calcula o teu resultado e o resultado do teu oponente.
 - Por cada canhão no teu navio, adiciona um ao teu lançamento.
 - Por cada caveira na ilha, adiciona um ao lançamento do teu oponente.
- 4) O resultado mais elevado vence a batalha. Os empates resolvem-se sempre a favor do atacante.
 - Se conquistaste a ilha, coloca a tua bandeira no topo da ilha (e remove a bandeira do dono anterior, se aplicável). O teu total de Pontos de Saque subiu em um.
 - Se perdeste, remove uma vida do teu navio.
 - Se o teu navio perdeu a sua última vida, o teu navio afunda e é removido do mapa (e se a ilha pertence a algum jogador, o dono da ilha ganha uma Carta de Pontos de Saque).
- 5) A tua batalha está agora concluída.
 - O teu navio não pode atacar esta ilha novamente durante o teu turno.
 - O teu navio pode mover-se e atacar outra ilha.
 - Podes usar outro navio da tua frota para atacar a mesma ilha.



O resultado do navio é 3.
O resultado da ilha é 5.

A ilha vence.



Ship's score is 6.
Island's score is 6.

O navio vence sempre o desempate.

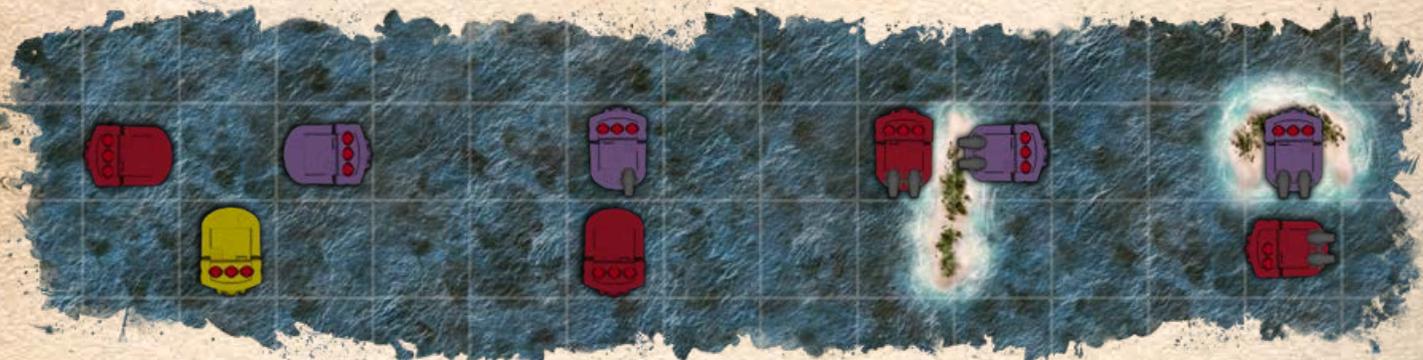


Ship's score is 7.
Island's score is 8.

A ilha vence.

BATALHAR NAVIOS

Piratas implacáveis devem livrar o mar de inimigos. Entra em batalha com oponentes para lhes causar dano e afundar os seus navios. Para atacar, o teu navio deve estar junto ao navio inimigo, em espaços adjacentes não separados por terra. Não podes atacar diagonalmente. Podes atacar navios atracados no porto.



Os jogadores não podem atacar

Os jogadores podem atacar

Os jogadores não podem atacar

Os jogadores podem atacar

Apenas podes atacar no teu turno. Para efetuar uma batalha, segue estes passos:

- 1) Lanças o dado de ataque.
- 2) O teu oponente lança o dado de defesa.
- 3) Calcula o teu resultado e o resultado do teu oponente.
 - Por cada canhão no teu navio, adiciona um ao teu lançamento.
 - Por cada canhão no navio do oponente, adiciona um ao seu lançamento.
- 4) O resultado total mais elevado ganha a batalha. Os empates resolvem-se sempre a favor do atacante.
 - Se ganhaste, remove uma vida do navio do teu oponente.
 - Se o navio do teu oponente perdeu a sua última vida, o seu navio afunda e é removido do mapa. Ganhas uma Carta de Pontos de Saque.
 - Se perdeste, remove uma vida do teu navio.
 - Se o teu navio perdeu a sua última vida, o teu navio afunda e é removido do mapa. O teu oponente ganha uma Carta de Pontos de Saque.
- 5) A tua batalha está agora concluída.
 - O teu navio não pode atacar novamente este navio em particular durante o teu turno.
 - O teu navio pode mover-se para atacar outro navio.
 - Podes utilizar outro navio da tua frota para atacar o mesmo navio.



Dado de Ataque Dado de Defesa



- resultado do atacante é 2.
- resultado do defensor é 1.

○ atacante vence.



- resultado do atacante é 6.
- resultado do defensor é 7.

○ defensor vence.



- resultado do atacante é 5.
- resultado do defensor é 4.

○ atacante vence.

TROCAR

Até o capitão mais sedento de sangue sabe quando é preferível efetuar trocas. No teu turno, podes fazer ofertas para trocar Cartas de Recurso com outros jogadores. Podes trocar com vários jogadores várias vezes. Para efetuar uma troca, deves estar numa das seguintes posições:

- Podes trocar com um jogador se estiveres no seu porto.
- Podes trocar com um jogador que esteja no teu porto.
- Podes trocar com um jogador que esteja ancorado numa Ilha de Mercador.
- Podes trocar com um jogador caso os vossos navios estejam próximos um ao outro, em espaços adjacentes não separados por terra.
- Caso estejas ancorado numa Ilha de Mercador, podes trocar com todos os jogadores.
- Caso estejas ancorado numa Ilha de Mercador, podes trocar quaisquer duas Cartas de Recurso por uma Carta de Recurso à tua escolha. Descarta e tira dos baralhos individuais de Recurso.



Estes jogadores podem trocar

Não podem trocar

Estes jogadores podem trocar

Este jogador pode trocar com todos

Trocar recursos com outros jogadores é uma interação muito livre. Ao fazeres uma oferta, podes propor uma troca específica ou anunciar que recursos procuras ou ofereces. Ouve contrapropostas, negocia, e aceita ou rejeita o negócio.

AMEAÇAR

Antes de atacares um navio ou uma ilha de outro jogador, podes escolher ameaçar esse jogador. Ameaçar significa pedir recursos gratuitamente ou a um custo muito baixo, e em troca não atacas. (Exemplo: Ameaças atacar um navio mais fraco a menos que esse jogador te dê dois de ouro.)

Deves estar numa das seguintes posições para fazer uma ameaça:

- O teu navio está no porto do jogador.
- O teu navio está próximo ao navio do jogador, em espaços adjacentes não separados por terra.

SUBORNAR

Caso o teu navio ou ilha esteja prestes a ser atacado, podes oferecer um suborno numa tentativa de evitar a batalha. Um suborno consiste em oferecer recursos ao teu oponente. Todavia, podes oferecer quantos recursos queiras. Caso o oponente rejeite a tua oferta, podes aumentar a tua oferta e tentar novamente.

Deves estar numa das seguintes posições para oferecer um suborno:

- O navio do jogador está no teu porto.
- O navio do jogador está próximo ao teu navio, em espaços adjacentes não separados por terra.

TRATADOS

Caso troques, ameaces, ou aceites um suborno com sucesso, então entraste formalmente num tratado com esse jogador, que durará até ao final do teu turno. Os tratados representam um tempo de paz. Durante um tratado, não podes prejudicar o jogador. Ou seja:

- Não podes atacar os seus navios.
- Não podes atacar as suas ilhas.
- Não podes utilizar uma Carta de Tesouro que tenha impacto sobre esse jogador.

X-MARCA-O-LOCAL E CARTAS DE TESOURO

Uma outra forma de ganhar recursos e outros benefícios é caçar tesouros. Caso o teu navio navegue para o mesmo espaço de uma peça X-Marca-o-Local, tira uma carta do baralho de Cartas de Tesouro. Lê em voz alta na tua melhor voz de pirata e imediatamente faz o que a carta diz. Para descartar, coloca a carta no fundo do baralho.



Título

História

Instruções

Caso o X esteja localizado em terra, então o teu navio apenas necessita de chegar a um espaço adjacente de oceano para recolher o tesouro. Todavia, não podes recolher tesouros através de uma Barreira de Terra.



Não podes recolher

Podes recolher

Não podes recolher

Podes recolher

Apesar da maioria das Cartas de Tesouro te darem ouro, existem algumas que têm resultados indesejáveis. Ao seguir as instruções, segue as seguintes regras:

- Caso tenhas recebido recursos, tira cartas dos baralhos individuais de Recurso. Caso percas recursos, descarta-os para esses baralhos.
- Caso tenhas recebido melhoramentos de navio, não podes exceder os limites máximos do teu navio.
- Caso o teu navio seja realocado para terra (ou para cima de outro navio), simplesmente escolhe um qualquer espaço adjacente de oceano para colocar o teu navio.
- Não recibes um Ponto de Saque por afundar outro navio através de uma Carta de Tesouro.
- Caso não consigas executar completamente as instruções de uma Carta de Tesouro, debes executar a parte das instruções que consigas. (Exemplo: Caso sejas instruído a perder recursos específicos, mas não tens o suficiente, paga a parte que conseguires e continua com as restantes instruções.)

Algumas Cartas de Tesouro permitem-te roubar recursos de outros jogadores. Sem mostrar os seus recursos, o outro jogador abre as suas cartas em leque para que possas escolher. Nunca podes pedir para ver as suas cartas, mas podes pedir recursos específicos. Talvez o jogador esteja disponível para se separar dos recursos que desejas, para minimizar o risco de lhe roubares outros recursos que lhe sejam mais queridos.

Após descartares a Carta de Tesouro, debes imediatamente realocar a peça X-Marca-o-Local. Gira as bússolas para obter as novas coordenadas. Podes ainda continuar a caçar tesouros durante o resto do teu turno.

- Caso o X se recolque debaixo de um dos teus navios, isso conta como encontrar um tesouro. Tira uma Carta de Tesouro e recoloca o X novamente.
- Caso o X se recolque debaixo de um navio de um oponente, esse X apenas pode ser acedido caso tu (ou um jogador posterior) afunde o navio primeiro. Caso contrário, o oponente irá recolher o tesouro no início do seu turno.
- Vários X podem ocupar o mesmo espaço. Lida com um X de cada vez. A primeira Carta de Tesouro pode-te impedir de recolher o próximo X.

Não tens de recolher uma Carta de Tesouro caso não queiras. Talvez recibes o resultado. Podes simplesmente ignorar o X e continuar a navegar.

A TEMPESTADE

É o que todos os piratas temem. A tempestade é um desastre natural que se move como uma praga sobre os mares. Navegar para dentro ou para fora da tempestade custa duas Cartas de Recurso à tua escolha (a menos que entres ou saias através de uma Carta de Tesouro, que não tem custo). Atenção, se te encontrares na tempestade sem recursos para sair, irás permanecer preso até que a tempestade se mova ou até ganhares recursos suficientes.



Este movimento custa dois recursos

Este movimento custa quatro recursos

Este movimento custa dois recursos

Este movimento não tem custo

Caso a tempestade cubra um porto, não podem ser feitas trocas através desse porto. Quando a tempestade sair, podes continuar as trocas através desse porto. Isto inclui as ilhas de Recursos e de Mercador.

Não podes recolher um X, construir e colocar outro navio, ou interagir com outros jogadores através da fronteira da tempestade. Podes fazer todas estas coisas dentro da tempestade, mas não através da fronteira. (Exemplo: Podes atacar se tu e o navio do oponente estiverem ambos dentro da tempestade).



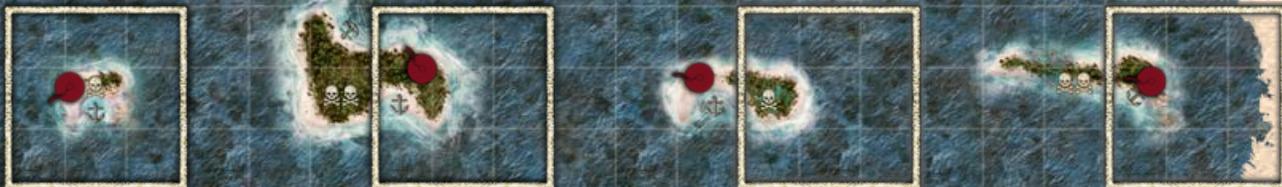
Os jogadores não podem atacar

Os jogadores não podem recolher tesouros

Os jogadores podem atacar

Os jogadores podem recolher tesouros

A tempestade pode fazer com que uma Ilha de Recursos seja incapaz de fornecer recursos. Se a tua ilha tem todos os seus portos cobertos pela tempestade, não podes recolher recursos dessa ilha no início do teu turno. A ilha conta para o teu total de Pontos de Saque e pode ser conquistada por outro jogador.



A ilha não fornece recursos

A ilha fornece recursos

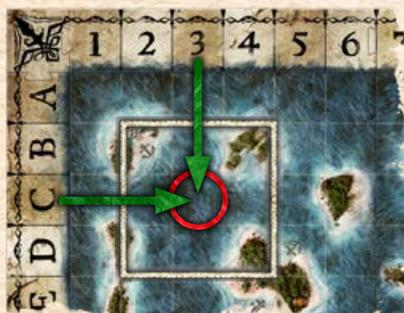
A ilha fornece recursos

A ilha não fornece recursos

Quando for a tua vez de jogar e lançares um valor de um com o dado de navegação, a tempestade é realocada.



Deves realocar a tempestade antes de continuar o teu turno. Gira as bússolas para determinar as novas coordenadas da tempestade. O centro da tempestade é colocado no espaço designado. A tempestade pode ser colocada em terra e parte dela pode estar fora do mapa.



Se o resultado das bússolas for C-3, deves colocar assim a tempestade.



Se o resultado das bússolas for A-5, deves colocar assim a tempestade.

UM CAPITÃO SEM NAVIO

Se infelizmente te encontrares sem navios, não desespere. Perder todos os teus navios é uma ocorrência bastante comum. Quando não tiveres navios, o teu turno procede da seguinte forma:

- 1) Tira uma Carta de Recurso por cada ilha que ocupas como habitualmente.
 - Caso não tenhas ilhas nem Cartas de Pontos de Saque, tira uma Carta de Recurso à tua escolha de um dos baralhos individuais de recurso.
- 2) Lança dois dados. Caso o resultado dos dois dados seja igual, ganhas um novo navio.
- 3) Caso o resultado dos dois dados não seja igual, podes escolher comprar um navio de outras formas:
 - Se tiveres os recursos necessários, podes construir um navio.
 - Podes trocar uma Carta de Pontos de Saque por um navio.
 - Podes trocar cinco de ouro por um navio.
 - Podes desocupar uma ilha. Remove a tua bandeira e ganha um navio.Podes ainda trocar com um jogador ancorado no teu porto ou ancorado numa Ilha de Mercador. Após trocar, podes escolher ganhar um navio se possível.
- 4) Apenas podes adquirir um navio através deste processo. O teu navio começa com três vidas, mas não tem mastros nem canhões. Coloca o teu navio recém-adquirido num dos teus portos livres. Caso não tenhas portos livres, gira as bússolas para determinar a nova localização do navio. Caso as bússolas coloquem o teu navio em terra (ou em cima de outro navio), escolhe um qualquer espaço de oceano adjacente para colocar o teu navio. Por exemplo:



Caso o resultado das bússolas seja C-4, estas são as opções de onde podes colocar o teu navio.

- 5) Agora que tens um navio em jogo, o teu turno procede como qualquer turno normal. Podes navegar, construir, e ter interações.
- 6) Caso não adquiras um novo navio, repete este processo no teu próximo turno. Lembra-te que outros jogadores podem interagir contigo nos seus turnos:
 - As tuas ilhas podem ser ameaçadas.
 - As tuas ilhas podem ser atacadas.
 - Podes oferecer subornos.
 - Podes trocar.
 - Podes ser impactado por uma Carta de Tesouro.

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Enfrenta um único aventureiro num jogo mano-a-mano. Apenas precisas de modificar o tabuleiro e alterar ligeiramente as regras.

- O tabuleiro é modificado omitindo as duas peças que contêm ilhas de Mercador. Utiliza apenas as restantes quatro peças para criar um mapa quadrado 2x2. Não vais precisar das peças de limite de grelha numeradas de 13 a 18. Caso durante o jogo gires as bússolas e obtenhas os números de 13 a 18, gira novamente.
- Apenas são colocadas no mapa duas peças X-Marca-o-Local.



O mapa é mais pequeno para acomodar dois jogadores.



Caso o número da bússola seja 13 a 18, gira novamente.

VARIANTE POR EQUIPAS

Um capitão extremamente desagradável pode ainda assim ser um aliado valioso. Durante um jogo por equipas continuas a ser um jogador individual com o teu conjunto de navios e bandeiras coloridas, mas tu e o(s) teu(s) aliado(s) irão planear atingir o mesmo objetivo. As equipas podem ser configuradas de três formas:

- 1) Duas equipas de dois jogadores. (Joga até um total de dezasseis Pontos de Saque).
- 2) Duas equipas de três jogadores. (Joga até um total de dezasseis Pontos de Saque).
- 3) Três equipas de dois jogadores. (Joga até um total de catorze Pontos de Saque).

As equipas, e os jogadores de uma equipa, alternam os turnos. Garante que os jogadores estão posicionados corretamente. O total de pontos da equipa é determinado pela soma de Pontos de Saque de cada elemento. (Exemplo: Se tiveres oito Pontos de Saque e o teu companheiro de equipa tiver três Pontos de Saque, a tua equipa coletivamente tem onze Pontos de Saque).

Podes delinear uma estratégia abertamente com o(s) teu(s) companheiro(s) de equipa, mas apenas podes comandar a tua frota.

- Não podes mover ou melhorar os navios do teu companheiro de equipa.
- Não podes atacar um companheiro de equipa.
- Deves manter as tuas Cartas de Pontos de Saque separadas.

As regras alteradas para jogo em equipa são as seguintes:

- Aplicam-se as regras normais para trocas, todavia, trocar entre companheiros de equipa nunca pode resultar em mais do que um recurso ganho. (Exemplo: Se quiseres dar ao teu companheiro de equipa três recursos, deves receber dois em troca.)
- Os tratados duram apenas por um turno, mas aplicam-se para equipas como um todo. (Exemplo: Caso entres num tratado com um oponente, não podes atacar também o(s) seu(s) companheiro(s) de equipa).
- Caso o teu navio esteja num porto de um companheiro de equipa, o teu companheiro de equipa pode desocupar a ilha e oferecer-ta. Troca a sua bandeira pela tua.



Duas Equipas de Dois Jogadores

DICAS PARA MELHORAR A JOGABILIDADE

Para tornar a tua experiência de jogo mais divertida e eficiente, aqui ficam algumas sugestões:

- Se tiveres vários navios, mas usaste o total do lançamento do dado de navegação num único navio, lembra-te de verificar se os teus outros navios têm mastros. Eles podem-se ainda mover.
- Mover vários navios pode ser um problema se existirem mastros. Podes perder a contagem no processo. Para resolver esta questão, conta sempre primeiro o movimento do mastro e depois o movimento do lançamento do dado. (Exemplo: Tens dois navios, cada um com um mastro, e lanças um cinco. Ao mover o primeiro navio, faz: mastro, um, dois. Depois, ao mover o próximo navio, faz: mastro, três, quatro, cinco.)
- Não utilizes o dado de navegação para batalha, podes não te lembrar de quantos espaços te podes mover a seguir. O dado de navegação serve sempre como para te lembrares do que lançaste.
- Caso o baralho de recursos voltado para baixo fique sem cartas suficientes, volta a formar o baralho a partir dos baralhos individuais de recurso. Deixa dez cartas de cada recurso individual e baralha o resto para formares o baralho voltado para baixo.
- Apesar de um jogo normal ser jogado até dez Pontos de Saque, o sistema de pontuação é completamente ajustável. Fica à vontade para jogar até um total diferente de pontos ou podes simplesmente colocar um temporizador e quem tiver mais pontos quando o tempo expirar vence.

ESTRATÉGIA GERAL

Para te ajudar a começar na tua demanda para governar os mares, aqui ficam algumas dicas úteis:

- Utilizar os teus recursos para comprar uma vida nem sempre é o melhor investimento. Verifica as redondezas do teu navio para ver se estás em perigo de ser atacado nessa ronda.
- Construir um mastro após teres lançado o dado de navegação não é uma utilização eficiente de recursos. Considera guardar esses recursos até ao início do teu próximo turno.
- Mesmo se tiveres ainda espaços para navegar, considera terminar o teu turno com o teu navio ancorado numa Ilha de Mercador. Desta forma vais ainda ser capaz de trocar durante a ronda inteira.
- Se pensas que alguém irá atacar e afundar o teu navio no seu próximo turno, considera atacar primeiro enquanto tens a vantagem de ganhar em caso de empate.
- Quando estás sem navios e escolhes adquirir um, considera desocupar uma ilha se o teu oponente está prestes a conquistá-la.
- Obter Cartas de Pontos de Saque é uma forma segura de garantir o teu total de pontos, uma vez que as tuas ilhas e navios podem ser conquistados e afundados pelos teus oponentes.

CRÉDITOS

Autor do Jogo
K.C. Schrimpl

Conceito do Jogo
Cameron Ring
K.C. Schrimpl

Design Gráfico
Chris Doughman

Escultores Digitais
Ben de Bosdari
Francesco Pizzo

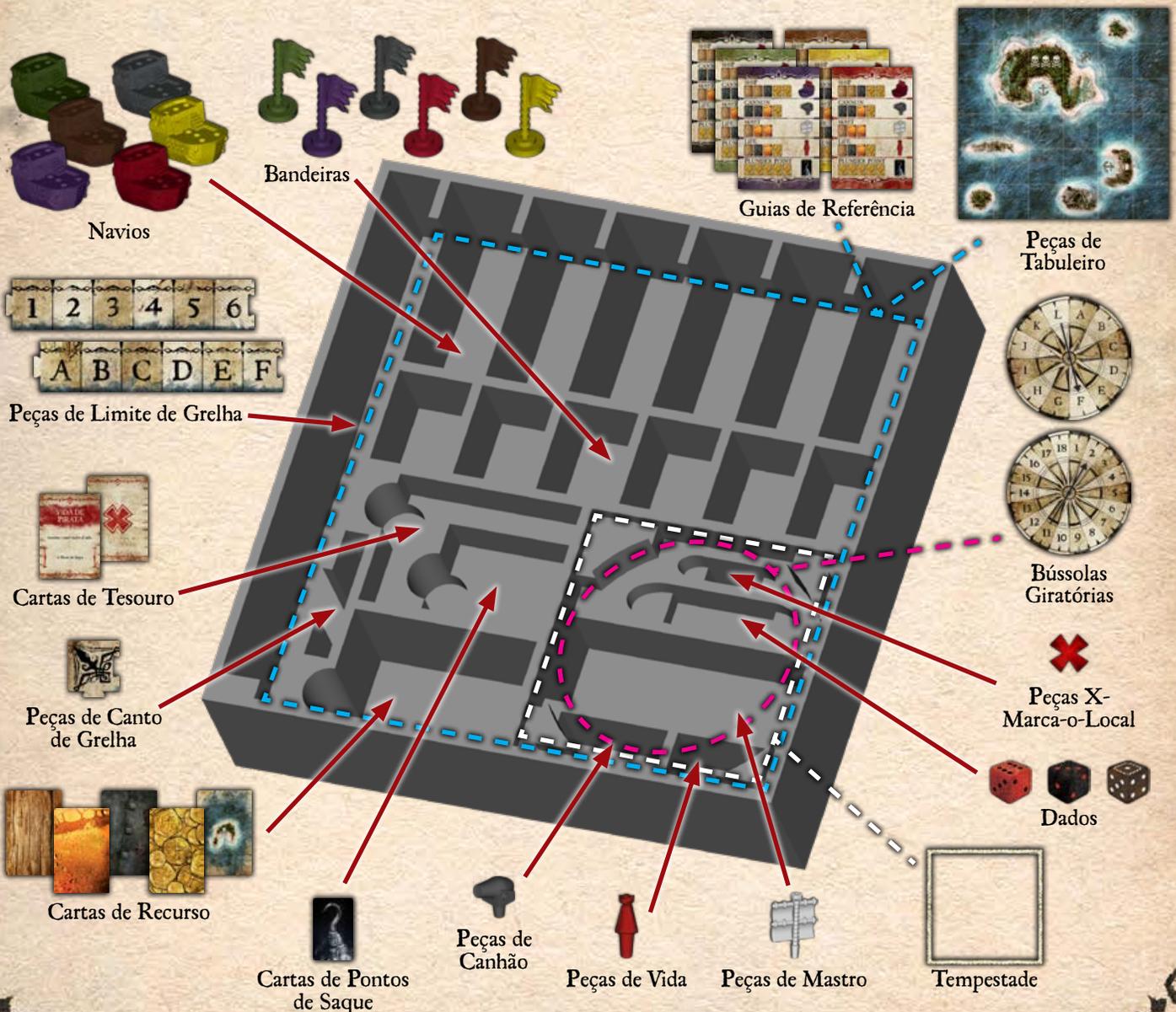
Equipa Principal de Testes
Larry Ring
Corey Schrimpl
Chris Whitesides

Website
www.lostboyentertain.com

Tradutor
Miguel Lourenço

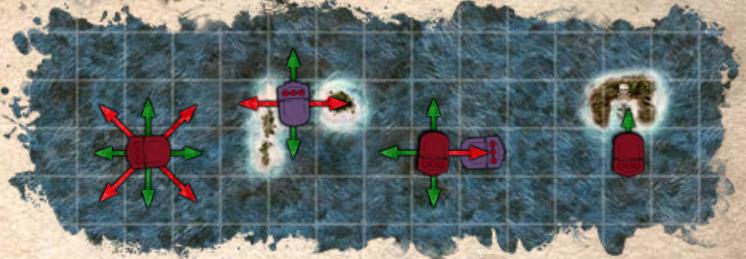
LOST BOY ENTERTAINMENT

© 2020 Lost Boy Entertainment LLC. Todos os Direitos Reservados



RESUMO DO JOGO

1) Cada jogador começa com um navio que tem três vidas. Se perder as três vidas, o teu navio afunda. Lanças um dado para mover o(s) teu(s) navio(s). O número lançado é o número de espaços que podes mover entre toda a tua frota. Não podes navegar diagonalmente, através de terra, ou através de outro navio. Podes mover-te de e para portos.



2) Cada jogador começa com uma ilha que tem apenas uma caveira. Podes conquistar ilhas adicionais e roubar ilhas a outros jogadores. Para mostrar a ocupação de uma ilha, coloca a tua bandeira colorida.



3) Ilhas com caveiras fornecem recursos. No início do teu turno, ganhas uma Carta de Recurso por cada ilha que ocupas. Existem quatro tipos de recurso: madeira, ferro, rum e ouro.



4) Podes utilizar recursos para construir e melhorar navios. Cada mastro permite ao teu navio mover um espaço adicional. Cada canhão adiciona um ao teu lançamento. Podes também construir uma vida. Podes construir navios adicionais, mas não podes ter mais de três navios na tua frota.



Limites de navio:

- Até três vidas
- Até dois canhões
- Até dois mastros

5) Para conquistar uma ilha, deves estar no porto (símbolo da âncora). Tu e o teu oponente lançam um dado cada. Cada canhão adiciona um ao teu lançamento. Cada caveira adiciona um ao lançamento do oponente. O valor mais elevado ganha. Empates resolvem-se sempre a favor do atacante.



○ resultado do navio é 7.
○ resultado da ilha é 6.
○ navio vence.

6) Para atacar outro navio, deves estar junto a esse navio. Tu e o teu oponente lançam um dado cada. Adiciona os bônus de canhão. O valor mais elevado ganha. Empates resolvem-se sempre a favor do atacante. O derrotado perde uma vida.



○ resultado do atacante é 5.
○ resultado do defensor é 4.
○ atacante vence.

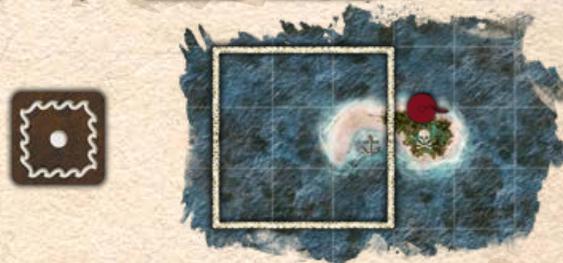
7) Podes trocar recursos com outros jogadores se estiveres junto aos seus navios ou nos portos um do outro. Podes trocar com qualquer jogador se estiveres ancorado na Ilha do Mercador. Podes também trocar quaisquer duas Cartas de Recurso por uma na Ilha do Mercador.



8) Termina numa peça X-Marca-o-Local para tirares uma Carta de Tesouro, que te dá recompensas valiosas. Realoca o X utilizando as bússolas giratórias, que produzem coordenadas alfanuméricas da grelha.



9) Caso a tempestade cubra um porto, não se podem fazer trocas nesse porto. Caso a tempestade cubra todos os portos de uma ilha, não podes recolher recursos dessa ilha. Entrar ou sair da tempestade custa duas Cartas de Recurso. Quando for a tua vez de mover e lançares um valor de um, a tempestade é imediatamente realocada utilizando as bússolas.



10) O objetivo é juntar dez Pontos de Saque. Cada navio na tua frota e cada ilha que ocupas conta como um ponto. Ganha pontos adicionais afundando navios inimigos, trocando cinco de ouro, e através de Cartas de Tesouro.



CARTAS DE TESOURO

A PIRATE'S LIFE - VIDA DE PIRATA

Encontras o maior tesouro de todos.

[+1 Ponto de Saque]

ARRR - AH HH

Vivos da tua tripulação assustam um navio que passa do tesouro.

[+2 Ouro. Move um navio inimigo até três espaços.]

BAD FORM - MÁ ONDA

Confiaram em ti para manter o seu esconderijo seguro, mas não tens lealdade para com ninguém.

[Rouba uma Carta de Recurso de cada jogador inimigo.]

BAITED - ISCADO

Não encontraste nada aqui, então esperaste por outro caçador de tesouros.

[Rouba duas Cartas de Recurso de um jogador inimigo.]

BERTH - ATRACAR

Após um bom carregamento, as tuas pernas cansadas precisam de um descanso.

[+2 Ouro. Atraca o teu navio num porto acessível. O teu turno terminou.]

BLACKOUT - BLACKOUT

Este carregamento é de barris de coisas boas líquidas. Celebras demais e adormeces ao leme.

[+3 Rum. Usa as bússolas para realocar o teu navio. O teu turno terminou.]

BOOTLEG - BEBIDAS ILEGAIS

Assaltas um bando de distribuidores de rum. Uma tripulação bêbeda é uma tripulação feliz.

[+2 Rum]

CANNONBALL - BALA DE CANHÃO

Os teus mergulhadores descobrem alguma artilharia enferrujada no leito do mar.

[Adiciona um canhão a um navio na tua frota.]

CARGO - CARGA

Assaltas uma barcaça de carga e deixa-a seca e à deriva.

[+1 Madeira +1 Ferro +1 Rum]

CASTAWAY - NÁUFRAGO

Encontraste alguns patifes deixados à sua sorte. Eles juntam-se alegremente a ti.

[Adiciona uma vida a qualquer navio na tua frota.]

CHEST - BAÚ

Cheio de riquezas este baú está. Disfruta dos teus despojos.

[+3 Ouro]

CURSED - AMALDIÇOADO

Este baú tem esculpido um aviso, mas não prestas atenção. Sofre o preço da tua cobiça.

[+4 Ouro. O teu navio perde uma vida.]

CUTLASS - CUTELO

Chacinas os cães que guardam este tesouro e derretes as suas armas.

[+2 Ferro +1 Ouro]

DINGHY - BOTE

Encontras um barco a remos abandonado, e desmonta-o para peças.

[+2 Madeira +1 Ferro]

DOUBLOONS - DOBRÕES

Juras esvaziar os mares até à última moeda.

[+1 Ouro]

DRINK UP - BOTA ABAIXO

Encontras barris de bebida a flutuar. Não desperdices nem uma gota.

[+1 Madeira +1 Rum]

GAMBIT - ESTRATÉGIA

Manténs a tua tripulação à distância com o teu próprio ouro, na esperança de encontrar mais.

[Lança um dado. Se sair 4 ou mais, duplica o teu ouro. Caso contrário, perde todo o teu ouro.]

GODFORSAKEN - ESQUECIDO POR DEUS

Sem tesouro e sem vento. Podes ficar aqui um bocado. Os teus recursos escasseiam.

[Lança um dado. Perde esse número de Cartas de Recurso. Podes escolher quais as cartas.]

GREAT WHITE - TUBARÃO BRANCO

Este tesouro está em águas infestadas de tubarões. Tratas das feridas com álcool e uma lâmina aquecida.

[-1 Ferro -1 Rum +3 Ouro]

HAIL TO THE THIEF - SALVÉ LADRÃO

Nenhum tesouro pirata está fora do teu alcance.

[Todos os jogadores inimigos devem dar-te todo o seu ouro.]

HOIST THE MIZZEN - IÇA A VELA GRANDE

Parece que outro navio perdeu a sua vela na tempestade. Agora é tua.

[Adiciona um mastro a um navio na tua frota.]

I AM THE STORM - EU SOU A TEMPESTADE

O teu mapa falso engana um inimigo, afasta-o destas recompensas e entra em águas traiçoeiras.

[+2 Ouro. Coloca um navio inimigo dentro da tempestade.]

LAIR - COVIL

O esconderijo secreto do teu oponente deixou de ser secreto.

[Escolhe um jogador inimigo para te dar todo o seu ouro.]

LAND HO - TERRA À VISTA

O baú contém um mapa marítimo que leva a terra desconhecida.

[Move o teu navio para um porto acessível de qualquer ilha desocupada.]

LOOT - SAQUE

Interceptas um carregamento de provisões destinado aos teus inimigos e ficas com ele para ti.

[Todos os jogadores inimigos devem dar-te toda a quantidade de um recurso à tua escolha.]

MAN OVERBOARD - HOMEM AO MAR

O teu vigia foi arremessado do cesto da gávea. Salva o marinheiro ou continua na rota do ouro.

[+3 +3 Ouro. e o teu navio perde uma vida. - ou - Termina o teu turno.]

MESSAGE IN A BOTTLE - MENSAGEM NA GARRAFA

Uma missiva flutuante conta o paradeiro do esconderijo secreto de um pirata.

[Rouba três Cartas de Recurso de um jogador inimigo.]

MIDAS - MIDAS

Se é ouro que queres, é ouro que vais ter. És tocado por uma maldição antiga.

[Troca todos os recursos na tua mão por ouro.]

MIRAGE - MIRAGEM

Espias um tesouro, mas na realidade não espias nada.

[O teu turno terminou.]

MUTINY - MOTIM

Sem tesouros encontrados, a tua tripulação cresce indisciplinadamente. Esmagar uma rebelião sai caro.

[-1 Ferro -1 Rum -1 Ouro]

NOTORIOUS - NOTÓRIO

A tua fama e lenda crescem com cada carregamento. Os marinheiros apressam-se para se juntar à tua tripulação.

[+1 Ouro. Rouba uma vida de um navio inimigo e adiciona-a à tua frota. (Se o navio afundar não ganhas um Ponto de Saque.)]

PEG LEGS - PERNAS DE PAU

A batalha para este tesouro custou alguns membros à tua tripulação. Irão aprender a viver com lascas.

[-1 Madeira +3 Ouro]

PILLAGE - PILHAGEM

Tiras o que precisas e depois tiras mais.

[+1 Madeira +1 Ferro +1 Ouro]

PLUNDER - SAQUE

Estas águas não são para fracos. Nenhum tesouro está seguro.

[Rouba uma Carta de Pontos de Saque a um jogador inimigo.]

PURSE - BOLSA

O esqueleto que agarra o tesouro não vai dar pela sua falta.

[+2 Ouro]

ROYAL NAVY - MARINHA REAL

As tuas formas de pirataria não são apreciadas. Talvez um suborno faça calar as armas.

[O teu navio perde uma vida a menos que escolhas perder todo o teu ouro. Se não tiveres ouro, perde uma vida.]

SALVAGE - SALVAMENTO

Descobres os restos de um navio afundado. Deve haver muitos detritos para limpar.

[+2 Madeira +2 Ferro]

SCURVY - ESCORBUTO

Chegas ao tesouro, mas a viagem é assolada pela doença.

[+3 3 Ouro. O teu navio perde uma vida.]

SKEWER - ESPETADA

O marinheiro de água doce que te levou a esta caverna vazia foi empalado como aviso para os outros.

[-1 Ferro]

SORROW - MÁGOA

O baú está vazio e a moral em baixo. Deixas a tripulação molhar o bico.

[-2 Rum]

STANDOFF - IMPASSE

Foste apanhado a saquear o covil de outro pirata. Inicia-se uma batalha pelo ouro.

[Escolhe um jogador inimigo. Ambos lançam um dado. O número mais alto ganha o ouro do outro. Se houver empate, resolve-se a teu favor.]

TAKEOVER - ASSUMIR O CONTROLO

Uma costa distante chama a tua atenção. O teu inimigo prefere a realocação para a morte.

[Se assim decidires, troca uma das tuas ilhas com uma ilha de um jogador inimigo.]

TELL NO TALES - NÃO CONTAS HISTÓRIAS

Garantes que só tu sabes onde está este tesouro.

[+3 Ouro. Escolhe um navio inimigo para perder uma vida. (Se o navio afundar não ganhas um Ponto de Saque.)]

THE GALLOWS - A FORÇA

Carniceiros tentam tirar-te a tua nova fortuna, então dá-lhes uma queda curta e uma paragem súbita.

[-2 Madeira +3 Ouro]

THE KRAKEN - O KRAKEN

Arranjas arpões para matar o monstro que guarda o tesouro.

[-1 Madeira -2 Ferro +4 Ouro]

THE LOCKER - O TRAVÃO

Aqueles que ficam entre ti e o tesouro são enviados ao fundo.

[+2 Ouro. Escolhe um navio inimigo para perder uma vida. (Se o navio afundar não ganhas um Ponto de Saque.)]

TROVE - DESCOBERTA

A boa sorte encontra-te quando a maré muda e revela uma caverna de riquezas.

[+4 Ouro]

VERMIN - VERME

Onde havia tesouro agora há ratos. Pegas-lhes fogo com medo de uma praga.

[-1 Rum]

WALK THE PLANK - CAMINHAR NA PRANCHA

Com os bolsos cheios de ouro, um grumete quer voltar para casa. Fazes-lhe a vontade.

[-1 Madeira +2 Ouro]

WHITE FLAG - BANDEIRA BRANCA

Ganhas vantagem sobre o inimigo. Podes deixar o cão viver por um preço.

[Escolhe um jogador inimigo para te oferecer um suborno. Aceita, ou remove uma vida da sua frota. (Se o navio afundar não ganhas um Ponto de Saque.)]

WIND AT YOUR BACK - DE VENTO EM POPA

Não só encontras tesouro, mas a brisa está também em teu favor.

[+2 Ouro. Move o teu navio até três espaços adicionais.]