MANUAL DO JOGO

PIRATAS!

2ª EDIÇÃO

NOGO

INTRODUÇÃO

Piratas fazem de tudo em busca de fortuna e tesouros. Em ***Piratas!***, 2 a 6 jogadores tomarão o lugar de capitães de navios piratas em busca de tesouros encontrados nos oceanos. Para fazer isso eles podem saquear, pilhar e guerrear. Juntando 5 tesouros, você deve cuidar para não ser saqueado e finalmente ser reconhecido como a **grande lenda dos 7 Mares**.

COMPONENTES

93 cartas pertencentes ao jogo base, sendo:

- **10** cartas de Canhão – 1 Tiro
- **6** cartas de Canhão – 2 Tiros
- **3** cartas de Canhão – 3 Tiros
- **4** cartas de Convocar Tripulação
- **5** cartas de Homem ao Mar
- **5** cartas de Luneta
- **6** cartas de Mapa do Tesouro
- **8** cartas de Papagaio
- **8** cartas de Pirata
- **4** cartas de Rum
- **11** cartas de Saque
- **12** cartas de 1 Tesouro
- **6** cartas de 2 Tesouros
- **5** cartas de Timoneiro

17 cartas pertencentes à expansão “Navegar é Preciso”, sendo:

- **9** cartas de Embarcação
- **4** cartas de Pirata Amaldiçoado
- **4** cartas de Pirata Fantasma

PREPARAÇÃO

Distribua a mão inicial de todos os jogadores como descrito abaixo:

- 2 jogadores - 7 cartas para cada
- 3 ou 4 jogadores - 6 cartas para cada
- 5 ou 6 jogadores - 5 cartas para cada

As cartas restantes são deixadas em uma pilha ao alcance de todos, viradas para baixo, formando o baralho central.

O último jogador a ter utilizado qualquer tipo de embarcação marítima começa o jogo. Caso não se consiga chegar a uma decisão sobre o critério acima, o jogador mais velho começa.

JOGANDO PIRATAS!

Piratas! é um jogo leve e divertido que pode ser jogado de 2 a 6 jogadores, em partidas que duram em média 20 minutos. O jogo acaba quando um dos jogadores começar um de seus turnos com **5** tesouros em sua mão. O jogador que o fizer é declarado o vencedor.

O jogador que começa o jogo terá um turno em que deverá fazer **duas** de **três** possiveis ações (pág. 3). O jogador pode escolher fazer qualquer combinação entre elas, inclusive repetir uma das ações.

As possíveis ações são:

- **Comprar uma carta do baralho central;**
- **Jogar uma carta ou ;**
- **Iniciar um duelo.**

Quando terminar de fazer as ações de seu turno, o turno daquele jogador acaba e o jogador imediatamente a sua esquerda começa seu próprio turno, seguindo os mesmos passos do turno do jogador que começou jogando.

AS AÇÕES

· Comprar uma carta do baralho central:

Você compra uma carta do baralho central e coloca em sua mão.

· Jogar uma carta ou :

Você deve escolher cartas com os ícones ou de sua mão e jogá-las. Cartas com o ícone são cartas de **Resolução Imediata**, ao jogá-las, deve-se resolver o texto delas imediatamente, como no exemplo da página 4:

O jogador da rodada jogou a carta Rum, de Resolução Imediata, então ele deve fazer, imediatamente, o que está escrito na carta: "Compre duas cartas do baralho central".

Cartas de ícone são cartas de **Tripulação**. Cartas de **Tripulação** não têm efeitos imediatos, mas permanentes, que ficam ativos até que elas saiam do jogo. No seu campo só há espaço para **2** cartas de **Tripulação** simultaneamente. Veja o exemplo abaixo:

*O jogador da rodada já possui um Pirata em seu campo, por isso, pode descer um segundo Pirata ao lado do seu Pirata já alocado.**

* Obs.: Você não pode, com intuito de descer uma carta em seu campo, descartar uma carta que já esteja lá.

· Iniciar um duelo:

- Duelo de 1 ação

O duelo é uma forma de batalhar contra oponentes à sua escolha, tentando roubar seus tesouros. Durante duelos, somente cartas que tenham o ícone podem ser jogadas, tanto pela defesa, quanto pelo ataque.

Um duelo sempre é iniciado pelo jogador da rodada. O jogador decide o oponente que quer duelar e posiciona apenas uma carta virada para baixo. O oponente, que está se defendendo, pode usar até duas cartas para duelar. Após os jogadores posicionarem suas cartas viradas para baixo e, ao mesmo tempo, ambos revelam suas cartas, e é feita a soma dos tiros. O jogador com a maior soma de tiros, contando cartas jogadas e cartas já presentes em campo, **vence** o duelo. Em caso de **empate**, o jogador defensor **vence** o duelo. O vencedor de um duelo deve olhar a mão do oponente derrotado e pegar **uma** de suas cartas, podendo ser, inclusive, cartas de **Tesouro** . Veja o exemplo abaixo:

O jogador A, em seu turno, declara um duelo contra o jogador B. Ele posiciona uma carta virada para baixo e o jogador B posiciona duas cartas também viradas para baixo. Ambos desviram suas cartas e somam seus tiros. O jogador A tem 3 tiros de seu canhão de 3 tiros, já o jogador B possui dois canhões de 1 tiro e um Pirata, que adiciona 1 tiro à sua base de tiros, em seu campo, totalizando 3 tiros. Como o jogador B está se defendendo, ele ganha o duelo e deve olhar a mão do jogador A e pegar uma de suas cartas para si.

- Duelo de 2 ações

Além do duelo descrito acima, existe também a possibilidade de o jogador da rodada declarar um duelo de duas ações contra um de seus oponentes. Para fazer isso, o jogador da

rodada não pode ter realizado nenhuma outra ação em seu turno e também não poderá realizar nenhuma outra ação após este duelo, esta será sua **única** ação neste turno.

Neste caso, o atacante posiciona duas cartas viradas para baixo e o defensor coloca até duas cartas para se defender. Da mesma forma que no duelo de 1 ação, as cartas são desviradas e os tiros são somados, assim, o jogador com maior número de tiros **vence** o duelo. Em caso de **empate**, o jogador defensor **vence** o duelo. O vencedor de um duelo deve olhar a mão do oponente derrotado e pegar **uma** de suas cartas, podendo ser, inclusive, cartas de Tesouro .

VENCENDO O JOGO

Para vencer o jogo, um jogador precisa iniciar seu turno com 5 tesouros em sua mão. Se isto acontecer, sem fazer qualquer outra ação, o jogador deve mostrar os 5 tesouros aos outros jogadores. Ele então, é declarado a **lenda dos 7 Mares.***

REGRAS DA EXPANSÃO: NAVEGAR É PRECISO

A expansão **"Navegar é Preciso"** é a primeira expansão criada para o **"Piratas!"**. Nela, temos um novo tipo de carta e duas novas cartas de tripulação. Veja como jogar a expansão na próxima página.

**** Um jogador pode ter 5 tesouros em seu primeiro turno de jogo, mas a vitória só é possível a partir do 2º turno, portanto, caso um jogador comece o jogo com 5 tesouros, terá de esperar o início do seu segundo turno para ser declarado vencedor.***

CARTAS DE EMBARCAÇÃO

A grande novidade desta expansão são as Cartas de **Embarcação**, identificadas pelo ícone . Estas cartas são jogadas de forma parecida com as Cartas de **Tripulação**. Você usa uma de suas ações para jogar uma em jogo, próxima a você. Esta **Embarcação** é sua e seu efeito só pode ser utilizado por você. Cada jogador pode ter apenas **1** Carta de **Embarcação** ativa em seu campo.

Uma **Embarcação** tem uma informação nova em relação às cartas do jogo base. Em volta da carta existe uma indicação de pontos de vida, que, ao serem zerados, representam a destruição daquela **Embarcação**, que deve ser descartada. Os pontos de vida de uma **Embarcação** são indicados pelo número de na parte superior da carta. Uma **Embarcação** sempre entra em campo com **3** , portanto, na seguinte posição:

· Perdendo Pontos de Vida:

Uma **Embarcação** perde Pontos de Vida quando o jogador que a possui perde um duelo. Quando isso acontece, o jogador deve girar sua carta 90º em sentido anti-horário, como abaixo:

Ao final deste processo, a carta de **Embarcação** deve estar como acima, com **2** ♥ para cima.

· Trocando Embarcações:

Diferentemente das Cartas de **Tripulação,** uma **Embarcação** pode ser substituída por uma nova **Embarcação**. Em seu turno, gastando uma ação, o jogador pode trocar sua própria **Embarcação** por outra de sua mão. A **Embarcação** que foi substituída deve ser descartada e a nova entra em jogo com **3** Pontos de Vida.

CARTAS DE TRIPULAÇÃO

Há também novas Cartas de **Tripulação**, estas novas cartas podem ser jogadas no campo de seus adversários, desde que respeitando a limitação máxima de **2** Cartas de **Tripulação** em cada campo.

O **Pirata Amaldiçoado** subtrai **1** tiro do jogador que o possui em seu navio durante um duelo. Se o jogador em questão jogar um canhão de **3** tiros e possuir um **Pirata Amaldiçoado**, ele terá um total de apenas **2** tiros.

O efeito dos **Piratas Amaldiçoados** é cumulativo e a quantidade mínima de tiros que o jogador pode ficar é **0**, nunca sendo negativa.

Piratas Amaldiçoados são afogados por cartas de **Homem ao Mar** e descartados quando o jogador for derrotado em um duelo.

O **Pirata Fantasma** não adiciona nem subtrai tiros de duelos. Seu único efeito é ocupar **permanentemente** um espaço de tripulação em um dos campos. Por exemplo, se um Jogador A jogar um **Pirata Fantasma** no campo de um Jogador B, o Jogador B terá apenas mais **um** espaço disponível para tripulação.

Em nenhuma hipótese, seja ao ser derrotado em um duelo, seja ao jogar **Homem ao Mar**, um jogador pode descartar uma carta de **Pirata Fantasma** que esteja em seu campo.

GLOSSÁRIO DE ÍCONES

- Carta de Duelo
- Carta de Tesouro
- Carta de Tripulação
- Carta da Expansão
- Carta de Embarcação
- Ponto de Vida
- Carta de Resolução Imediata

3+, **4+**, **5+** e **6** - Estes ícones indicam o número de jogadores a partir dos quais estas cartas são utilizadas.

Ex.: *O ícone* **4+** *indica que esta carta só entra em jogo com 4 ou mais jogadores na partida.*

Indica o número de tesouros daquela carta. Pode haver cartas com 1 tesouro e com 2 tesouros.

Indica o número de tiros de uma carta de canhão. Existem canhões de 1, 2 e 3 tiros.

CRÉDITOS:

AUTORES: PEDRO SALES E RENATO SIMÕES

ILUSTRADOR: VINICIUS TEIXEIRA

DESIGNER GRÁFICO: VINICIUS TEIXEIRA

EDITORA: GEEKS N` ORCS

EDIÇÃO: 2ª EDIÇÃO

/GEEKSNORCS

@GEEKS_N_ORCS

WWW.GEEKSNORCS.COM.BR

Trendshop Comércio e Serviços LTDA.
CNPJ: 21.042.233/0001-27
email: contato@geeksnorcs.com.br