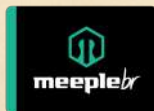




TM

tiny epic PIRATES

O CÓDIGO DOS PIRATAS



Para mais informações, acesse:



COMPONENTES



4 Tabuleiros de Timão



4 Tabuleiros de Lenda



1 Tabuleiro de Mercado



2 Marcadores de Porto



16 Cartas de Mapa



4 Cartas de Capitão (frente e verso)



VERSO



11 Cartas de Mercadores

FRENTE



VERSO



24 Cartas de Tripulação

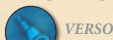
FRENTE



VERSO



20 Marcadores de Ordens (5 em 4 cores) FRENTE



VERSO



20 Marcadores de Busca FRENTE



4 Navios Piratas (em 4 cores)



2 Navios Mercantes (em 2 cores)



1 Fragata



4 Capitães (em 4 cores)



16 Marujos
(4 em 4 cores)



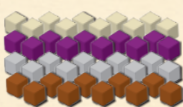
4 Marcadores de
Lenda (em 4 cores)



12 Tesouros
(3 em 4 cores)



1 Bolsa de Espólios



40 Caixotes de
Espólios
(10 em 4 cores)



4 Dobrões
de Ouro



3 Dados



12 Marcadores de
Tiro Certo

PRÓLOGO

Você capitaneia um notório navio pirata nos antigos tempos da pirataria. Guie seu navio e sua tripulação através dos imperdoáveis mares em busca de fama e fortuna. Pilhe os vilarejos, negocie os espólios no mercado paralelo, contrate tripulantes e evite a sempre vigilante Fragata Real. Seja o primeiro pirata a enterrar 3 tesouros e você pode se declarar o mais nefasto pirata dos Sete Mares!

RECURSOS

Neste jogo existem dois tipos de recursos que os jogadores gerenciarão.

1. Ouro é controlado com os números no lado esquerdo de seu Tabuleiro de Lenda. Mova seu Dobrão para cima ou para baixo quando ganhar ou perder Ouro. Você nunca pode ter mais do que 13 Ouros e qualquer ganho além disso é considerado perdido. Da mesma forma, seu Ouro nunca pode ficar abaixo de zero, nem tampouco você pode gastar Ouro que você não possua. É possível ganhar Ouro afundando Navios Mercantes, negociando Espólios nos Mercados, procurando por ele no mar e através de sua Trilha de Lenda. Você gasta Ouro ao enterrar um tesouro.

2. Espólios são controlados usando os Caixotes de Espólios (cubos de madeira). Cada cubo representa um de quatro tipos de Espólios. Eles são posicionados nos Navios Piratas à medida que são pilhados, roubados de navios naufragados ou encontrados em alto mar. Cada Navio Pirata pode conter até 3 cubos e Navios Mercantes podem conter 1.



PREPARAÇÃO

1. Prepare o Mar:

A. Embaralhe todas as **16 Cartas de Mapa** e, aleatoriamente, posicione-as viradas para cima, formando uma grade de 4x4.

B. Embaralhe todos os **Marcadores de Busca** e posicione um no centro de cada carta de mapa, virados para baixo. Marcadores remanescentes retornam para a caixa do jogo sem ser revelados.



Revelados



Não Revelados

2. Entregue para cada jogador (componentes não entregues retornam para a caixa do jogo):

- 1 Tabuleiro de Lenda (posicionado à esquerda)
- 1 Tabuleiro de Timão (posicionado à direita)
- 1 Navio Pirata*
- 1 Marcador de Lenda* e 3 Tesouros*
- 1 Capitão* e 4 Marujos*
- 5 Marcadores de Ordem*
- 1 Carta de Capitão aleatória
- 1 Dobrão de Ouro

* Componentes na cor de jogador escolhida

3. Prepare o Tabuleiro de Lenda de cada jogador:

C. Posicione o **Marcador de Lenda** com o *lado ensanguentado* para baixo, no espaço inferior da *Trilha de Lenda* no lado direito.

D. Posicione o **Dobrão de Ouro** no espaço 1 da *Trilha de Ouro*, no lado esquerdo.

E. Posicione os **3 Tesouros** na base.

F. Posicione **1 Marujo** em seu ícone na terceira linha da *Trilha de Lenda*.

4. Prepare o Tabuleiro de Timão de cada jogador:

G. Embaralhe seus 5 Marcadores de Ordem virados para baixo, então posicione, virados para cima, um marcador em cada um dos 5 espaços abertos ("1-5") em sentido horário ao redor do Timão, formando uma preparação aleatória dos Marcadores de Ordem nos Timões de cada jogador.

H. Posicione o **Capitão** no espaço Esconderijo ("0" no Timão).

I. Posicione os 3 Marujos, um em cada espaço de missão na base deste tabuleiro (exceto no espaço de *Reparar*).

5. Posicione o Tabuleiro de Mercado ao alcance de todos os jogadores e prepare a Bolsa de Espólios:

J. Recolha **1 Espólio (cubo) de cada cor** e, aleatoriamente, posicione cada um em um dos 4 espaços na esquerda do Tabuleiro de Mercado.

K. Coloque todos os cubos remanescentes dentro da Bolsa de Espólios.

6. Prepare os 2 Navios Mercantes e os Portos:

L. Posicione os **2 Portos** em cantos opostos do Mar criado pelas Cartas de Mapa.

M. Posicione **1 Navio Mercante** em cada uma das 2 Cartas de Mapa com Portos (não importa a cor do navio). Tenha certeza de que o navio está **apontado diagonalmente para o Porto oposto**.

N. Posicione **1 Caixote de Espólio aleatoriamente comprado** em cada Navio Mercante.



7. Crie a Pilha de Cartas de Mercador:

O. Separe as **Cartas de Mercador** nos valores 2, 4, 6 e 8 (mostrados no canto superior esquerdo). Embaralhe as cartas de cada valor separadamente e coloque a pilha de cartas 8 abaixo, a de cartas 6 acima dele, seguido da pilha de cartas 4 e, por último, a pilha de cartas 2 no topo.




Cartas de Mercador

P. Compre as 2 **Cartas de Mercador** superiores e posicione uma em cada local na base do Tabuleiro de Mercado, viradas para cima.

8. Embaralhe as Cartas de Tripulação formando uma pilha virada para baixo e compre as 3 primeiras cartas, formando uma linha com essas cartas viradas para cima.

9. Escolha um **jogador inicial** (o mais novo ou qualquer outro método de sua escolha):

Q. O primeiro jogador posiciona a **Fragata** em uma Carta de Mapa em um dos dois cantos que não possuem um Navio Mercante.

R. Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe qualquer Carta de Mapa com uma **Enseada** () desocupada, posicionando seu **Navio Pirata** neste local, para indicar que ele começa o jogo escondido.

S. Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador decide qual lado de sua **Carta de Capitão** irá utilizar no início do jogo (veja Motim, na pág. 10), posicionando-a à direita de seu Tabuleiro de Timão.

10. Deixe os 3 **Dados** e os **Marcadores de Tiro Certo** ao alcance dos jogadores.

11. Cada jogador começa com 1 **Espólio** retirado da Bolsa de Espólios e colocado em seu Navio Pirata, baseado no valor do Espólio no Tabuleiro de Mercado. O primeiro jogador começa com um Espólio igual ao que custe “2 Ouros”, o segundo jogador com um igual ao que custe de “3 Ouros”, e assim por diante, até que cada jogador tenha um cubo.



VISÃO GERAL

O jogo funciona através de uma série de turnos, começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, até que um dos piratas vença a partida. Seu objetivo é ser o primeiro a **enterrar 3 tesouros**.

Você começa com um barco lento, a menor tripulação possível, pouco Status e pouco Ouro. Conforme você ganha experiência, seu navio se tornará mais rápido, terá mais tripulantes, lutará melhor e começará a coletar Ouro suficiente para valer a pena ser enterrado.



EM SEU TURNO

1. Escolha a Ordem de Seu Capitão e Defina Missões para Seus Marujos

Cada turno começa com o avanço de seu Capitão em seu Timão para escolher a Ordem do Capitão para este turno. Conforme avança seu Capitão, você pode equilibrar a alocação de seus Marujos, movendo-os para seu Timão ou para as 3 Missões de Marujos (na base de seu Tabuleiro de Timão).

2. Navegue seu Navio

Você pode navegar seu Navio Pirata de uma Carta de Mapa para outra. Tente evitar ser surpreendido por Tempestades!

3. Execute a Ordem do Capitão

Uma vez que tenha alcançado a Carta de Mapa desejada, você pode executar a Ordem do Capitão:

- **Pilhar** uma Vila para receber Espólio.
- **Negociar** Espólios no Mercado em troca de Ouro.
- **Recrutar** para adquirir mais Tripulantes.
- **Buscar** no mar por itens valiosos.
- **Atacar** navios para ganhar Espólios, Ouro e Lendas.
- **Esconder-se** leva você para a segurança de seu esconderijo em uma Enseada, realocando sua Tripulação.

4. Acionar Ações Bônus

De acordo com a Ordem de seu Capitão, verifique na base de suas Cartas de Capitão e Tripulação se há qualquer Ação Bônus indicada que possa ser acionada. Realizar essas Ações Bônus é sempre opcional.

5. Cruzando a Linha do Navio

Verifique se seu Capitão cruzou a Linha do Navio no Timão (☺).

Em caso positivo, qualquer Marujo alocado para Extorsão recebe, neste instante, 1 Ouro, e a Fragata e os Navios Mercantes navegam na ordem indicada.

Então é a vez do próximo jogador.

1A. ESCOLHA A ORDEM DE SEU CAPITÃO

Para iniciar seu turno, você avança seu Capitão (que começa o jogo no “Esconderijo”) no sentido horário ao redor do Timão de seu Tabuleiro de Timão para escolher a Ordem do Capitão para este turno. Você sempre deve avançar seu Capitão em pelo menos um espaço no sentido horário, ou seja, ele não pode permanecer parado nem tampouco mover-se no sentido anti-horário.

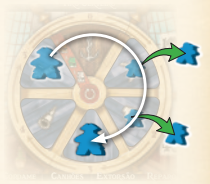
Pulando Espaços com Marujos:

Mover-se para o próximo espaço do Timão é sempre gratuito, mas você pode pular espaços posicionando Marujos em cada espaço que deseja pular. Esses Marujos podem ser retirados de QUALQUER um dos quatro espaços de Missões de Marujos na base do Tabuleiro de Timão (Cordame, Canhões, Extorsão ou Reparo). Observação: você não pode se mover para o mesmo espaço do qual saiu, mesmo que possua Marujos suficientes para pular todos os demais espaços do Timão. Existe uma exceção para pular: você nunca precisa de um Marujo para pular o “espaço 0” (Esconderijo). A partir do “espaço 5” você pode ir automaticamente para o “espaço 1” (veja Esconderijo, na pág. 12).





1B. ALOCANDO MARUJOS

Nos turnos seguintes, espaços do Timão que já possuem Marujos de turnos anteriores podem ser pulados novamente. Quando pular espaços com Marujos provenientes de turnos anteriores, imediatamente mova os Marujos pulados ou nos quais terminou seu movimento para qualquer Missão de Marujo. Você pode pular diversos espaços adjacentes dessa forma, movendo cada Marujo para uma Missão em seguida. Marujos removidos do Timão e levados para Missões dessa forma NÃO PODEM ser usados para fazer o capitão pular quaisquer outros espaços nesse mesmo turno.



Uma quantidade qualquer de Marujos pode ser alocada em uma mesma Missão, e para cada Marujo você terá:

- **Cordame:** 1  adicional (movimento) quando navegar com seu Navio Pirata.
- **Canhões:** 1  adicional (dano) quando batalhar.
- **Extorsão:** 1 Ouro caso o Capitão cruze a Linha do Navio (☺).
- **Reparo:** é onde os Marujos das 3 primeiras Missões são colocados quando são Empurrados (veja Sendo Empurrado, na pág. 8). Enquanto estiverem em Reparo, eles não podem ser alocados nas demais Missões, a menos que você use a Ação Bônus de Realocação ou uma Ordem Esconderijo enquanto estiver em uma Enseada. Contudo, Marujos em Reparo PODEM ser usados para **pular espaços no Timão** no momento de escolher a Ordem do Capitão.



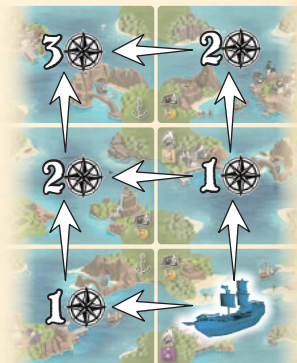


2. NAVEGUE SEU NAVIO

Após escolher a Ordem do Capitão e alocar Marujos, você pode navegar seu Navio Pirata por tantas Cartas de Mapa quanto puder (🌀). A quantidade de Cartas de Mapa pelas quais você pode navegar é determinada por:

- 🌀 mostrados pelo seu Nível de Lenda (veja pág. 16).
- 1 🌀 para cada Marujo alocado no *Cordame*.
- Marcadores de Busca que concedam 🌀 adicionais (descarte do jogo após o uso).

Você pode navegar através de qualquer quantidade de Cartas de Mapa até seu total de 🌀. Seu caminho deve ser sempre entre Cartas de Mapa ortogonais (não diagonais). Uma vez terminado seu movimento, posicione seu Navio Pirata no centro da Carta de Mapa de destino na qual sua navegação terminou, sem cobrir quaisquer ilhas. Você pode navegar para, de ou através de Cartas de Mapa com outros Navios sem nenhuma penalidade.



TEMPESTADES

Navegar seu Navio Pirata para ou através de uma Carta de Mapa com uma **Tempestade** (⚡) faz com que seu navio seja **Empurrado** (veja a seguir). Caso isto force você a mover algum Marujo para fora do *Cordame*, então seu total de 🌀 será reduzido, o que pode impedir que você chegue ao seu destino. Caso você navegue através de diversas Tempestades, você será Empurrado por cada uma delas. Permanecer em uma Tempestade ou mover-se para fora dela não causa mais o efeito de ser Empurrado.



SENDO EMPURRADO

Quando seu navio for Empurrado, seja por uma Tempestade ou após perder um ataque, verifique a penalidade recebida:


1. Caso existam Marujos em *Cordame*, *Canhões* ou *Extorsão*: mova 1 Marujo à sua escolha de qualquer uma destas 3 missões para **Reparo**.
2. Caso não haja Marujo em nenhuma destas 3 Missões: mova 1 Marujo à sua escolha de seu *Timão* para **Reparo**.
3. Caso **TODOS** os seus Marujos estejam em *Reparo*, você não é Empurrado por perder um ataque. **Contudo, você não pode navegar para uma Tempestade caso TODOS** os seus Marujos estejam em *Reparo*. Você precisa primeiro mover pelo menos 1 Marujo para seu *Timão* para pular uma Ordem do Capitão ou usar *Esconderijo* para realocar seus Marujos.





3. EXECUTE A ORDEM DO CAPITÃO

Após navegar, você pode executar sua Ordem do Capitão, de acordo com o espaço em que seu Capitão se encontra no Timão: *Pilhar, Negociar, Recrutar, Buscar, Atacar* ou *Esconder-se*.

PILHAR


Se estiver em uma Carta de Mapa com um Assentamento () , imediatamente compre Caixotes de Espólios (cubos) da Bolsa de Espólios e carregue-os em seu navio. A quantidade de cubos comprados é baseada nos ícones do Assentamento:

 (1) ou  (2).

Carregue esses cubos nos espaços de seu Navio Pirata, que comporta até 3 cubos. Caso não exista espaço no seu Navio Pirata para um cubo que você tenha comprado, você pode descartá-lo ou descartar um cubo já posicionado em seu Navio Pirata, substituindo-o pelo novo cubo. Todos os cubos descartados retornam para a Bolsa de Espólios.



NEGOCIAR

Negocie Espólios de seu Navio Pirata no Mercado, em troca de Ouro. Enquanto estiver em uma Carta de Mapa com um Mercado () , observe o ícone mostrado ao lado dele. Cada Mercado negocia apenas um tipo de Espólio:



Bege é Cana-de-açúcar



Roxo é Rum



Marrom é Café



Cinza é Pólvora

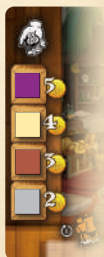
Você pode negociar até 3 do mesmo tipo de Espólio em uma mesma ação. Cada tipo de Espólio possui um valor de Ouro determinado pela posição de seu cubo no Mercado. Multiplique a quantidade de cubos vendidos pelo seu valor atual na tabela e receba esta quantidade de Ouro. *Por exemplo, negociar 3 canas-de-açúcar com um valor "4" rende 12 Ouros.*



Após sua negociação:

- Coloque os cubos vendidos novamente na Bolsa de Espólios.
- Na tabela, mova o tipo de Espólio que você vendeu para o menor valor possível (2 Ouros). Mova todos os demais cubos um valor para cima, de modo a fechar o espaço vazio criado na tabela.

Nenhum Espólio é vendido por menos que 2 Ouros ou mais que 5 Ouros. Caso o Espólio vendido já seja o mais barato, ele simplesmente permanece no lugar e nada é movido na tabela.



RECRUTAR

Aumente sua Tripulação, adquirindo uma das Cartas de Tripulação reveladas e posicionando-a à direita de sua Carta de Capitão. Você pode ter no máximo **4 Cartas de Tripulação** (seu Capitão não é considerado nesta quantidade). Reponha a linha de cartas imediatamente, revelando uma nova Carta de Tripulação da pilha.

Caso queira, antes de escolher uma carta, você pode gastar 1 Ouro para descartar todas as 3 Cartas de Tripulação reveladas, colocá-las no fundo da pilha e revelar outras 3 novas Cartas de Tripulação, formando uma nova oferta. Você só pode fazer isso uma vez por turno. **Observação: Você não é obrigado a pegar uma Carta de Tripulação, mesmo que tenha pago para criar uma nova oferta.**

Caso você já possua uma Tripulação completa de 4 Cartas, você pode descartar uma de suas Cartas de Tripulação e substituí-la por uma nova Carta de Tripulação. Coloque a carta descartada no fundo da pilha. Você nunca pode descartar seu Capitão.




MOTIM

UMA VEZ POR PARTIDA, quando *Recrutar*, você pode fazer um *Motim*, independentemente de adquirir uma nova Carta de Tripulação ou não. Vire sua Carta de Capitão para o outro lado. O novo lado possui diferentes símbolos de dados e diferentes Ações Bônus. Vire seu **Marcador de Lenda** para o lado "ensanguentado", para mostrar que você já realizou um Motim nesta partida.

BUSCAR

Se estiver em uma Carta de Mapa que tenha um Marcador de Busca virado para baixo, você pode revelá-lo para ganhar seu benefício:





Marcadores com o símbolo  são resolvidos e descartados imediatamente:


- Receba 2 ou 3 Ouros
- Receba 1 Marcador de Tiro Certo
- Compre 1 Caixa de Espólio aleatório da Bolsa de Espólios (você pode substituir um já posicionado em seu navio caso ele esteja cheio)

Caso já possua o máximo de Ouro (13) ou de Marcadores de Tiro Certo (3), você não poderá receber mais.





Marcadores com o símbolo  são adicionados à sua área de jogo e podem ser usados mais tarde neste mesmo turno ou em um turno futuro. Eles podem ser usados uma vez e então descartados:





- Receba 2  adicionais quando Navegar.
- **Mova-se para 1 Carta de Mapa com uma Tempestade** enquanto estiver Navegando, sem ser Empurrado.

Você pode usar múltiplos marcadores  em um mesmo turno.

ATACAR

Você pode usar seus canhões contra outro Navio Pirata ou Navio Mercante que esteja na mesma Carta de Mapa que você. Você não pode atacar a Fragata. Caso diversos navios se encontrem na mesma Carta de Mapa que você, escolha qual você quer atacar. Seu objetivo é causar mais  (dano) que o navio que você está atacando. Totalize seus  da seguinte forma:



Rolar para Dano: Role a quantidade de dados indicada pelo seu nível de Lenda (2 ou 3 dados). Compare os resultados com os indicados no topo de suas Cartas de Capitão e de Tripulação. Para cada símbolo correspondente ao resultado dos dados rolados, você causa 1 . Por exemplo, caso você tenha dois símbolos 6 e rolou um resultado 6, você causa 2 . Caso você possua dois símbolos 6 e rolou dois resultados 6, você causa 4 . Números rolados que não correspondam a nenhum dado indicado nas cartas causam zero .




Use Marcadores de Tiro Certo: Após rolar os dados, você pode descartar Marcadores de Tiro Certo de seu Tabuleiro de Timão para ajustar um dado rolado para o resultado que você quiser, utilizando esse resultado no lugar do resultado original. Isso altera apenas o resultado do dado e não conta como um resultado adicional. Você pode fazer isso diversas vezes em um ataque, caso possua Marcadores de Tiro Certo suficientes para descartar.





Marujos em Canhões: Adicione 1  para cada Marujo em um *Canhão*.



Adicione automaticamente Tripulação com  ao seu resultado.

Atacando um Navio Mercante

A quantidade de dano que um Navio Mercante causa é mostrada na sua Carta de Mercador, abaixo do Tabuleiro de Mercado. Para naufragar um Navio Mercante, você deve causar MAIS  nele do que ele em você. Um empate em  não naufraga um Navio Mercante.



Caso você naufrague um Navio Mercante:



1. Colete o Espólio carregado pelo Navio Mercante e receba a quantidade de Ouro mostrada na Carta de Mercador. Caso não haja espaço suficiente para o cubo em seu navio, você deve descartá-lo ou descartar um cubo já presente em seu navio (novamente para a Bolsa de Espólios) para abrir espaço.
2. Descarte a Carta de Mercador e compre uma nova para substituí-la, posicionando-a, virada para cima, no espaço agora livre abaixo do Tabuleiro de Mercado.
3. Mova o Navio Mercante para a Carta de Mapa com um Porto que esteja o mais distante possível de seu Navio Pirata (contando as distâncias ortogonalmente), apontando em direção ao Porto oposto. Caso ambos estejam equidistantes, escolha o Porto para o qual ele se move.
4. Compre um novo Espólio da Bolsa de Espólios, posicionando-o no Navio Mercante.




Quando naufragar um Navio Mercante 8 , você não substituirá sua carta. Em vez disso, reinicialize o Navio Mercante da forma usual, porém mantenha a mesma carta em uso.

Atacando um Navio Mercante (continuação)







Naufragar certos Navios Mercantes gera um aumento no seu nível de Lenda, em seu Tabuleiro de Lenda (veja *Ganhando Lenda*, na pág. 16). Observe sempre se existe um ícone de Ganhar Lenda  na carta do navio e quantos jogadores participam do jogo. Por exemplo, “1-2” se aplica a uma partida com 1 ou 2 jogadores e não 3 ou 4 jogadores.

Caso cause menos , você é **Empurrado** (veja pág. 8), mas **ganha 1 Marcador de Tiro Certeiro**. Caso empate com o Navio Mercante, você recebe o Marcador de Tiro Certeiro, mas não é Empurrado. Em ambos os casos, o Navio Mercante não naufraga e tanto ele quanto seu navio permanecem na mesma Carta de Navio.




Atacando um Navio Pirata

Ambos os jogadores rolam separadamente os dados e o jogador que causar mais dano ganha a batalha. Você (atacante) rola primeiro e totaliza seu  (veja pág. 11). Em seguida, o defensor rola e totaliza seus  da mesma forma:

- O jogador que mais causar  vence a batalha e avança 1 nível de Lenda (veja *Ganhar Lenda*, na pág. 16). Você não rouba cubos ou recebe Ouro de Navios Piratas.
- O jogador que causa menos  é Empurrado. Este jogador também ganha um Marcador de Tiro Certeiro.
- Em caso de empate, ambos os jogadores recebem um Marcador de Tiro Certeiro e nenhum é Empurrado.



ESCONDER-SE

Esconder-se é uma Ordem de Capitão especial de seu Timão (no espaço “0”), logo após a linha de navios. É o único espaço que pode ser voluntariamente pulado sem utilizar um Marujo. Para *esconder-se*, seu navio deve estar em uma Carta de Mapa com uma Enseada () que não esteja ocupada por outro Navio Pirata. Posicione seu navio sobre o local da Enseada na Carta de Mapa. Uma Enseada só pode esconder um Navio Pirata por vez.



Em seguida, você pode pegar qualquer quantidade de Marujos de QUALQUER LUGAR (incluindo *Reparo*) de seu Tabuleiro de Timão e movê-los para qualquer Missão (*Cordame*, *Canhões* ou *Extorsão*). Observe que cada Marujo posicionado em **Extorsão** recebe 1 Ouro imediatamente (já que você acaba de cruzar a linha de navios).

12



Esconder-se acionará a navegação dos Navios Mercantes e da Fragata ao final de seu turno, já que você cruzou a linha de navios (veja *Cruzando a Linha de Navios*, na pág. 15). Contudo, enquanto estiver se escondendo em uma Enseada, nem a Fragata nem os demais jogadores podem atacar seu Navio. A Fragata ainda navega na sua direção.

4. ACIONAR AÇÕES BÔNUS

Uma parte importante de sua estratégia será utilizar Ações Bônus. Ações Bônus em suas Cartas de Capitão e Tripulação são acionadas quando certas Ordens do Capitão são executadas. Caso o ícone mais à esquerda de qualquer carta corresponda à atual Ordem do Capitão, então todos os ícones mostrados no canto inferior direito da carta são Ações Bônus que você pode realizar neste turno (assumindo que você realize as condições de cada ação). Você pode realizar Ações Bônus mesmo caso você não execute a Ordem do Capitão, desde que seu Capitão esteja sobre a respectiva Ordem. *Por exemplo, uma ordem de Pilhar para a qual você não realize realmente a Pilhagem.*



Corresponde à Ordem do Capitão Ações Bônus

- Ações Bônus, como Ordens do Capitão, são opcionais e não precisam ser realizadas..
- A maioria das Ações Bônus são realizadas após a Ordem original ser completamente resolvida. A exceção é “*Rerolar*”, que ocorre durante uma Ordem de *Atacar*.
- Ações Bônus são gratuitas, sem nenhum custo adicional.

Algumas Ações Bônus duplicam as Ordens do Capitão de mesmo nome: *Pilhar*, *Negociar*, *Recrutar*, *Buscar* e *Atacar*. Elas são tratadas como Ordens do Capitão normais, mas NÃO ACIONAM Ações Bônus adicionais após sua execução.

Sequência de Ações Bônus

Sempre realize suas Ações Bônus do Capitão antes das Ações Bônus de sua Tripulação. Ações Bônus do Capitão são realizadas em sequência, da esquerda para a direita: ou “*Enterrar, depois Atacar*” ou “*Enterrar, depois Pilhar*” (dependendo de qual Capitão atualmente comanda seu navio). Você não pode realizar as Ações Bônus de *Atacar/Pilhar* do Capitão antes da Ação Bônus de *Enterrar* (mas você pode pular a primeira ação e ainda realizar a segunda).

Primeiro Capitão



Após realizar as Ações Bônus do Capitão, realize suas Ações Bônus da Tripulação. Elas podem ser feitas em qualquer ordem, porém cada uma tem que ser completamente resolvida antes de iniciar outra.



Enterrar Tesouro

Para enterrar um de seus **Tesouros** em um Local de Tesouro (🏠), você precisa estar na Carta de Mapa correspondente e gastar Ouro igual à quantidade mostrada. Posicione seu Tesouro no Local de Tesouro, cobrindo o ícone 🏠.

Você não pode Enterrar caso:

- Você não tenha Ouro suficiente.
- A Fragata se encontre na mesma Carta de Mapa.
- Outro Tesouro já esteja enterrado neste Local de Tesouro.



Quando você tiver **enterrado 3 Tesouros**, o final da partida é acionado (veja *Final da Partida*, na pág. 16).

ACIONAR AÇÕES BÔNUS (CONTINUAÇÃO)



Negociar Espólio Especial

Troque a combinação de Espólios indicada e receba a quantidade de Ouro mostrada. Você ainda precisa estar em um Mercado que **corresponda a um dos tipos de Espólio mostrado**. Isso ocorre após uma Ordem de *Negociar*, e não afeta nem ajusta a posição do Espólio no Mercado.



Trocar

Descarte 1 cubo de seu Navio Pirata para a Bolsa de Espólios e pegue, em troca, 1 Espólio de um tipo qualquer à sua escolha, proveniente da Bolsa de Espólios.



Navegue a Fragata / o Navio Mercante

Navegue com o navio indicado (Fragata ou Navios Mercantes) a quantidade de Cartas de Mapa indicada. Isso não precisa seguir as regras normais de navegação do navio, mas cada Navio Mercante deve continuar apontando para o Porto de destino (veja *Navegar com o Navio Mercante*, na próxima página). A Fragata ignora os Navios Piratas durante esse movimento.



Receber Ouro

Receba imediatamente a quantidade de Ouro mostrada.



Rerrolar

Se obtiver um ou ambos os resultados mostrados na base de uma Carta de Tripulação com *Rerrolar*, você pode rolar novamente cada um desses dados uma vez durante o ataque. Caso você possua múltiplas Cartas de Tripulação com essa habilidade, resolva completamente uma carta antes de resolver a próxima. Essa ação só pode ser usada quando executar a Ordem *Atacar*, e não durante uma Ação Bônus de *Atacar* ou quando for atacado por outro jogador.




Realocar

Você pode realocar quaisquer ou todos os Marujos atualmente em qualquer das 4 Missões (incluindo *Reparar*), posicionando-os em novas Missões. Você não pode realocar Marujos presentes no Timão. Marujos alocados dessa forma em *Cordame* ou *Canhões* podem conceder um bônus imediato às Ações Bônus de *Navegar* ou *Atacar*, e aqueles alocados em *Extorsão* podem gerar Ouro, caso você tenha passado pela linha de navios neste turno.



Navegar

Você pode realizar uma única Navegação como Ação Bônus. Calcule seu total de  normalmente (veja *Navegue seu Navio*, na pág. 8). Você deve completar seus movimentos antes de realizar quaisquer Ações Bônus adicionais (como usualmente acontece).

5. CRUZANDO A LINHA DE NAVIOS

Após executar sua Ordem do Capitão e acionar Ações Bônus, verifique se seu Capitão cruzou a Linha de Navios (☉) neste turno. Caso tenha cruzado:

1. Receba 1 Ouro para cada Marujo alocado em *Extorsão*.
2. A Fragata e os Navios Mercantes navegam agora. Isso é feito pelo jogador à **direita** do “jogador ativo” (aquele que acaba de cruzar a Linha de Navios).



Navegar os Navios Mercantes

O destino de cada Navio Mercante é navegar até a Carta de Mapa com o Porto oposto ao qual iniciou. Primeiro, o **Navio Mercante Laranja** navega 1 ☘ em direção ao Porto para o qual ele aponta, seguido pelo **Navio Mercante Verde**, que navega 1 ☘ em direção ao seu Porto de destino.

Quando navegar com os Navios Mercantes, mantenha o navio apontado para a direção de seu Porto de destino. Isso assegura que ele sempre se mova na direção correta. O jogador à direita do jogador ativo escolhe para qual Carta de Mapa cada Navio Mercante navegará, desde que seja na direção do respectivo Porto de destino.



Quando um Navio Mercante alcança seu Porto de destino, **ele vira** e agora aponta para o Porto oposto. Ele também entrega seu Espólio. Retorne seu Espólio para a Bolsa de Espólios e compre um **novo Espólio** para ele. Navios Mercantes não são afetados pelas Tempestades quando navegam.



Navegar a Fragata

Após navegar com os Navios Mercantes, a Fragata navega uma certa quantidade de ☘ em direção ao jogador ativo, parando na Carta de Mapa dele, caso a alcance. Ele sempre deve **navegar em direção** ao Navio Pirata do jogador ativo (mesmo que ele esteja Escondido em uma Enseada). A Fragata não é afetada pelas Tempestades. A quantidade de ☘ que a Fragata navega é baseada na quantidade de Tesouros que o jogador ativo já enterrou:



0 Tesouros



1 Tesouro



2 Tesouros



3 Tesouros

Atacado pela Fragata

Caso a Fragata entre na mesma Carta de Mapa que você (o jogador ativo), ela interrompe seu movimento e ataca você (a menos que você esteja Escondido em uma Enseada). A Fragata ataca apenas o jogador ativo, ignorando todos os demais Navios Piratas em Cartas de Mapa pelas quais ela passa. A Fragata ganha automaticamente e não pode ser derrotada. Seu Navio Pirata é Empurrado, mas em vez de mover 1 Marujo, você deve mover **TODOS os seus Marujos alocados em Missões E no Timão para Reparo**. Você não recebe um Marcador de Tiro Certo ao ser atacado pela Fragata.





GANHANDO LENDA

Quando ganhar uma batalha contra o Navio Pirata de outro jogador ou afundar determinados Navios Mercantes, você imediatamente avança seu Marcador de Lenda em 1 nível no seu Tabuleiro de Lenda. A cada novo nível, você imediatamente recebe bônus únicos (Ouro, ou um novo Marujo ou um Marcador de Tiro Certoiro), e pode aumentar a quantidade de que poderá navegar, bem como a quantidade de dados a serem rolados em um ataque. Uma vez que o Marcador de Lenda esteja no último nível, você não receberá mais bônus, mesmo que venha a ganhar mais Lenda. Você nunca perde níveis de Lenda (seu marcador nunca pode descer na trilha).



TURNO DO PRÓXIMO JOGADOR

Após você (1.) escolher uma Ordem do Capitão, (2.) navegar, (3.) resolver a Ordem, (4.) acionar Ações Bônus e, eventualmente, (5.) resolver os efeitos de cruzar a Linha de Navios, seu turno acaba. Agora é a vez do turno do próximo jogador em sentido horário.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador posicionar seu **terceiro e último Marcador de Tesouro**, o fim da partida é acionado. Continue jogando até que todos os jogadores tenham realizado uma quantidade igual de turnos (o primeiro jogador não jogará novamente). Agora a partida termina.

O jogador que enterrou todos os 3 Tesouros ganha a partida.



- Caso mais de um jogador tenha enterrado 3 Tesouros, o jogador com o mais alto Nível de Lenda entre eles é o vencedor.
- Caso o empate persista, o jogador com mais Ouro entre eles é o vencedor.
- Caso o empate persista, o jogador com mais Espólio entre eles é o vencedor.
- Caso o empate persista, a vitória é compartilhada entre eles!

Autor: Scott Almes

Ilustradores: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi, Ian Rosenthaler, Chip Cole

Designer Gráfico: Benjamin Shulman

Desenvolvedores: Michael Coe, Sam Aho

Designer 3D: Emerson Matsuuchi

Editor Original: David Ladyman

Edição Brasileira: Thiago Leite

Tradução: Romir G. E. Paulino

Diagramador: Gerson Lopes

Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho

Produtores Honorários: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Randal Lloyd, Brian Kirchoff, Curtis Thornock, Arioch Morningstar, Chris Estep, Jeff Hoffman, Carly Othling, Smiley Wilkinson, Josh Pactor, John Mark Brown, Ramon van Hal, Branson Bryant, Cheng Xiong, Mark Heffernan, the Printed Meeple and the Schroeder Family.

www.gamelyngames.com
www.meeplebr.com

©2022 Gamelyn Games, LLC todos os direitos reservados.
Nenhuma parte pode ser reproduzida sem permissão explícita.
Tiny Epic Pirates, Gamelyn games, e suas logomarcas são marcas registradas de Gamelyn Games, LLC. MeepleBR e sua logomarca são marcas registradas da MeepleBR LTDA.



PARTIDA SOLO: O PIRATA LENDÁRIO

Na partida solo, você compete contra um pirata lendário com uma personalidade única. Enterre primeiro todos os 3 Tesouros para vencer!

PREPARAÇÃO SOLO

Prepare o jogo como em uma partida para 2 jogadores, com as seguintes alterações:

1. Selecione aleatoriamente um **Tabuleiro de Timão** e um **Tabuleiro de Lenda** e vire-os para o lado *Solo*. Posicione-os, um ao lado do outro, formando uma combinação de Capitão e Personalidade.

2. Escolha uma cor para o Pirata Solo:

A. Aleatoriamente, posicione os 5 **Marcadores de Ordens** desta cor no Tabuleiro de Timão.

B. Posicione o **Capitão** em *Esconderijo*, no topo do Timão.

C. Posicione 3 **Marujos**, um em cada Missão (exceto *Reparo*) na base do Tabuleiro de Timão. Devolva o quarto Marujo para a caixa do jogo.

D. Posicione 3 **Tesouros** nos espaços correspondentes na base do Tabuleiro de Lenda.

E. Posicione o **Marcador de Lenda** no espaço superior esquerdo marcado no Tabuleiro de Lenda.

F. Posicione o **Dobrão de Ouro** ao lado da Trilha de Ouro, representando “zero”.

Não entregue uma Carta de Capitão ao Pirata Solo (o Tabuleiro de Timão é o Capitão).

3. Primeiro, posicione seu **Navio Pirata** em uma Enseada e a **Fragata** em uma das cartas do canto que não tenha um Navio Mercante. Em seguida, posicione o **Navio Pirata Solo** em uma Enseada não ocupada que seja o mais ortogonalmente distante da Fragata.
4. Tanto você quanto o Pirata Solo recebem um **Espólio** inicial de acordo com as regras usuais de preparação. Você é o jogador inicial.

Tabuleiro de Lenda Solo Tabuleiro de Timão Solo



EM SEU TURNO

Você é o jogador inicial e realiza seu turno normalmente, com uma alteração:



Quando você cruzar a **Linha de Navios**, o Pirata Solo navegará. Caso ele tenha que fazer uma escolha, ele prioriza navegar **verticalmente** antes de horizontalmente.

Navios Mercantes: Se possível, o Pirata Solo navega cada Navio Mercante para uma Carta de Mapa adjacente que esteja mais distante de você (desde que esta localização seja um avanço em direção ao seu Porto de destino). Uma exceção: um Navio Mercante **NÃO** navegará para uma mesma Carta de Mapa que outro Navio Mercante, mesmo que isso signifique navegar para a sua Carta de Mapa. Caso seja possível, porém, mova o Navio Mercante de uma forma que ele evite esse conflito.

Fragata: Navegue verticalmente até que ela se encontre em sua coluna e, em seguida, horizontalmente em sua direção.

TURNO DO PIRATA SOLO

No início do turno, role um dado para determinar a ordem que o Pirata Solo irá executar:

Rolagem 1-5: Timão Solo

O Pirata Solo avança seu Capitão em sentido horário ao redor de seu Timão (usando Marujos, caso necessário, para pular espaços), tentando alcançar a Ordem marcada pelo resultado de sua rolagem. Quando for necessário pular um espaço, ele pega o Marujo mais à direita da base de seu tabuleiro (incluindo *Reparo*) e o posiciona no espaço pulado. Se o Capitão pular ou parar sobre um Marujo que já estava no Timão, aquele Marujo é novamente adicionado ao espaço de Missões mais à esquerda não ocupado. Apenas 1 Marujo pode ser alocado simultaneamente em cada Missão, exceto *Reparo*, que pode ter diversos Marujos. Caso o Pirata Solo não consiga alcançar a Ordem baseada na rolagem do dado por falta de Marujos disponíveis, ele se move o máximo possível ao redor do Timão antes de parar seu Capitão sobre um Marcador de Ordem.




Rolagem 6: Ação Lendária

Avance o Marcador de Lenda do Pirata Solo um espaço no sentido horário em seu Tabuleiro de Lenda e execute as Ordens ou as Ações lá indicadas, de cima para baixo.




Pirata Solo Navega e Executa uma Ordem

Observe o espaço do Timão no qual o Capitão Solo se encontra. Ao lado do ícone de dado há um ícone do navio que será alvejado pelo Pirata Solo (um dos Navios Mercantes ou seu Navio Pirata). *O Pirata Solo sempre alveja você quando rolar um resultado 6.* Execute a Ordem do Pirata Solo em **3 passos**:


1. Navegue o máximo possível no sentido do navio alvo, primeiro verticalmente até a coluna onde ele se encontra e, então, horizontalmente. Observe quaisquer  que o Pirata Solo possa receber de Ações Bônus, Marujos em Missões ou de seu Nível de Lenda. Caso alcance, o Pirata Solo interrompe a navegação na Carta de Mapa onde está seu alvo.
2. Execute a Ordem do Pirata Solo (veja adiante).
3. Após executar a Ordem, observe se ela aciona uma Ação Bônus indicada no topo do Tabuleiro de Timão Solo. As Cartas de Tripulação do Pirata Solo **NÃO ACIONAM** Ações Bônus baseadas em seus ícones. Use-as apenas para seus resultados de dados e danos em batalha.





 **Pilhar:** Compre 1 Espólio da Bolsa de Espólios e adicione ao Navio Pirata Solo. Não é necessário estar em um Assentamento para Pilhar (ele Pilha qualquer ilha).



Caso este seja o terceiro Espólio adicionado ao navio, o Pirata Solo negocia imediatamente (veja adiante).

 **Atacar:** Ataque o navio alvo, caso esteja na Carta de Mapa (veja próxima página).

 **Negociar:** Troque todos os Espólios do tipo mais valioso de seu navio (baseado no Mercado) por Ouro. Descarte os cubos, colocando-os na Bolsa de Espólios, e ajuste os cubos no Mercado, baseado no que foi vendido. O Pirata Solo não precisa estar no Mercado para Negociar.

 **Buscar:** Caso exista um Marcador de Busca na Carta de Mapa do Pirata Solo, ele pega o Marcador e resolve seu efeito, conforme mostrado a seguir. O Marcador é descartado na sequência:




Ganhe a quantidade de Ouro mostrada




Ganhe 1 Ouro




Compre 1 Espólio (veja regras acima)

 **Recrutar:** Compre a Carta de Tripulação do topo da pilha e coloque-a, virada para cima, à direita do Tabuleiro de Timão Solo, sempre posicionando novas cartas à direita de cartas já existentes. O Pirata Solo ainda possui um limite de 4 Cartas de Tripulação. Caso ele tenha que comprar uma *quinta* Carta de Tripulação, descarte as 3 Cartas de Tripulação reveladas, colocando-as no fundo da pilha, e revele outras 3 cartas.

 **Esconder-se e Cruzar a Linha de Navios:** O Pirata Solo nunca posiciona seu Capitão no *Esconderijo* e sempre escapa deste espaço quando avançar. Quando seu Capitão cruza a Linha de Navios, você move os Navios Mercantes e a Fragata (alvejando o Navio Pirata Solo) ao final do turno do Pirata Solo.


Enterrar Tesouro



Quando o Dobrão do Pirata Solo alcança o espaço final no topo de sua trilha, ele posiciona, imediatamente, o Tesouro mais à esquerda da base de seu Tabuleiro de Lenda na ilha mais próxima de seu navio e que tenha um  disponível. Caso existam múltiplas opções equidistantes, enterre na mais barata delas. Caso haja empate nesse quesito, então você escolhe em qual delas vai enterrar. Em seguida, posicione o Dobrão na base da trilha, representando “zero”. Caso exista Ouro adicional para ser recebido quando o Dobrão alcançar o topo da trilha, este Ouro é considerado perdido.



Cada Tesouro removido do Tabuleiro de Lenda Solo aumenta o poder do Navio Pirata Solo. Observe o aumento na navegação, número de dados rolados e acertos automáticos.

ATAQUE DO PIRATA SOLO

Quando o Pirata Solo ataca (ou é atacado), seu  é totalizado da seguinte forma:

- Role a quantidade de dados referente ao seu nível na base de seu Tabuleiro de Lenda (o espaço mais à direita que não tenha um Tesouro). Compare os resultados com os ícones de dados do Capitão, no canto superior direito do Tabuleiro de Timão Solo, e de eventuais Cartas de Tripulação.
- Cada Marujo em *Canhões* concede +1 .
- Qualquer ícone de "Dano Automático" () mostrado na base de seu Tabuleiro de Lenda, Ações Bônus do Tabuleiro de Timão, ações do Tabuleiro de Lenda ou do topo das Cartas de Tripulação adicionam ao total.



O Pirata Solo não usa e não pode receber Marcadores de Tiro Certoio. Sempre que ele ganhar um desses marcadores, entregue a ele 1 Ouro no lugar (veja adiante).

Pirata Solo versus Navio Mercante

- **Pirata Solo naufraga Navio Mercante:** Ele recebe o Ouro indicado na Carta do Mercador e adiciona o Espólio ao seu navio (imediatamente *Negociando*, caso seja seu terceiro cubo). Em seguida, reinicialize o Navio Mercante normalmente.
- **Navio Mercante derrota o Pirata Solo:** Ele é Empurrado (veja abaixo) e recebe 1 Ouro (em vez do Marcador de Tiro Certoio). Posicione o Navio Pirata Solo na Enseada vazia mais próxima.
- **Empate:** O Pirata Solo recebe 1 Ouro. Nada acontece ao Navio Mercante.

Pirata Solo versus Você

- **Você derrota o Pirata Solo:** Você avança seu Nível de Lenda em 1 espaço. O Pirata Solo é Empurrado e recebe 1 Ouro, e seu navio é posicionado na Enseada vazia mais próxima.
- **Pirata Solo derrota Você:** Você é empurrado e ganha um Marcador de Tiro Certoio. O Pirata Solo recebe Ouro igual a **menor quantidade** indicada nas Cartas de Mercador reveladas abaixo do Tabuleiro do Mercado.
- **Empate:** Você ganha um Marcador de Tiro Certoio e o Pirata Solo recebe 1 Ouro.

Fragata versus Pirata Solo

O Pirata Solo é completamente *Empurrado*: **mova TODOS os 3 Marujos** para *Reparo* e posicione o navio na Enseada vazia mais próxima.



Empurrando o Pirata Solo

Quando decidir qual Marujo do Pirata Solo deve ser movido para *Reparo*, primeiro verifique se há quaisquer Marujos em missões diferentes de *Reparo*. Caso haja, mova o Marujo mais à direita. Caso não haja Marujos em Missões, verifique o Timão: mova o Marujo mais próximo do Capitão (segundo em sentido anti-horário) para o *Reparo*. Caso todos os Marujos já estejam em *Reparo*, não faça nada.

FIM DA PARTIDA SOLO

O primeiro a enterrar 3 Tesouros é o vencedor. Quando um dos dois fizer isso, o outro não terá direito a outro turno e a partida termina imediatamente.

20

