



# MALDIÇÃO DE AMDIAK

O CÓDIGO DOS PIRATAS FANTASMAS



## PRÓLOGO

Todo lobo do mar já ouviu a lenda do Pirata Fantasma Amdiak. Seja por um bêbado em uma taverna ou pelos lábios curvilíneos de uma Maruja, o navio fantasma – e seu tesouro – não é mais apenas um conto do mar! Em uma manobra arriscada, você conseguiu roubar uma peça do tesouro de Amdiak, e agora ele e seu terrível navio subiram das geladas profundezas para reivindicar o que é deles. Mas você sabe que a lenda continua assim:

*“Os restos de Amdiak, sele em uma urna. Enterre em solo maldito, e a alma dele estará livre.”*

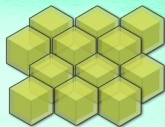
## NOVO OBJETIVO DE JOGO

Para vencer a partida, você deve ser o primeiro a enterrar seus 3 Tesouros E enterrar a Urna de Amdiak em um Local de Enterro Maldito (veja Urna de Amdiak, na pág. 7).



1 Navio Fantasma

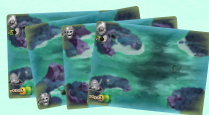
12 Cubos de Ouro Amaldiçoado



Carta de Navio Fantasma



4 Urnas de Amdiak (em 4 cores)



4 Cartas de Mapa Amaldiçoado



15 Marcadores de Mercadoria Fantasma



4 Cartas de Capitão Amaldiçoado



9 Cartas de Tripulação Esqueleto

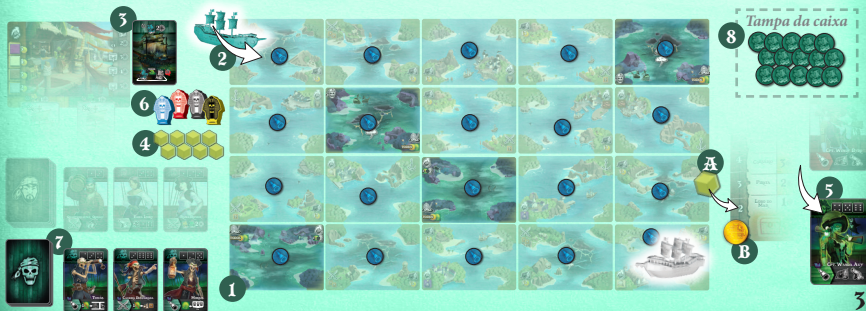


2 Tabuleiros Solo



## PREPARAÇÃO ADICIONAL PARA A EXPANSÃO

1. Para formar o Mar, embaralhe as **4 Cartas de Mapa Amaldiçoado** com as demais cartas e então forme uma grade de 4x5 (veja abaixo). Posicione Marcadores de Busca virados para baixo em todas as 20 Cartas de Mapa.
2. Quando posicionar navios, coloque o **Navio Fantasma** na Carta de Mapa no canto oposto à Fragata.
3. Posicione a **Carta do Navio Fantasma**, virada para cima, ao lado do Tabuleiro de Mercado.
4. Posicione os **Cubos de Ouro Amaldiçoado** em uma reserva ao alcance de todos os jogadores. Entregue a cada jogador **1 Ouro Amaldiçoado (A)**, colocando-o no espaço “2” de cada Trilha de Ouro, logo acima do Dobrão (B).
5. Entregue a cada jogador uma **Carta de Capitão Amaldiçoado** que corresponda à sua Carta de Capitão (coloque-a abaixo da Carta de Capitão por enquanto).
6. Posicione uma **Urna de Amdiak** da cor de cada jogador próximo da Carta do Navio Fantasma.
7. Embaralhe as **Cartas de Tripulação Esqueleto** formando uma pilha própria, que deve ser colocada abaixo da Pilha de Tripulação normal, e revele 3 Cartas dela, criando uma linha de Tripulação Esqueleto.
8. Embaralhe os **Marcadores de Mercadoria Fantasma** e coloque-os, virados para baixo, na tampa da caixa da expansão.





## NOVO RECURSO: OURO AMALDIÇOADO

O Ouro Amaldiçoado pode dar a impressão de que você está nadando no dinheiro, mas mantenha o olho aberto, porque ele pode desaparecer como a neblina. Quando recebidos, os cubos de Ouro Amaldiçoado são posicionados em sua Trilha de Ouro, nos espaços acima de seu Dobrão. Um único Ouro amaldiçoado ocupa um espaço, logo, se você possui múltiplos Ouros Amaldiçoados, cada um deve ser colocado em um espaço. Conforme você ganha Ouro e seu Dobrão se move para cima na trilha, os cubos também se movem, sempre para os espaços acima do Dobrão. Cada Ouro Amaldiçoado aumenta seu total de Ouro em sua posse em **+1 Ouro**.

*Exemplo: Você possui 6 Ouros e 2 Ouros Amaldiçoados. O Dobrão está posicionado no 6 e os 2 cubos estão posicionados em 7 e 8. Isso significa que você possui **8 Ouros no total**.*

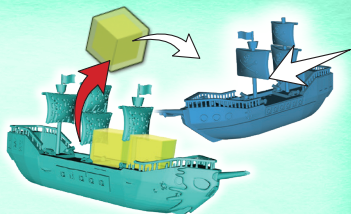


Seu Dobrão ainda pode alcançar o espaço “13”, posicionando qualquer Ouro Amaldiçoado além do “13” e, dessa forma, acima de seu Tabuleiro. Contudo, Ouro Amaldiçoado acima de “13” ainda pode ser usado por você. Quando **Enterrar um Tesouro**, você pode, primeiro, **gastar seu Ouro Amaldiçoado** como se fosse Ouro real antes de mover seu Dobrão para baixo na Trilha de Ouro. Qualquer Ouro Amaldiçoado gasto (Enterrando um Tesouro, usando habilidades da Tripulação Esqueleto etc.) é levado diretamente para o Navio Fantasma (caso haja espaço) ou para a reserva.


*Exemplo: Seu Dobrão está no espaço “13” e você tem 2 Ouros Amaldiçoados além da trilha. Seu total de Ouro é, dessa forma, “15”, e você pode Enterrar um Tesouro no local de “13 Ouros”. Você, primeiro, gasta os 2 Ouros Amaldiçoados, posicionando-os no Navio Fantasma. Em seguida, você paga os 11 Ouros remanescentes, movendo seu Dobrão para o espaço “2”.*

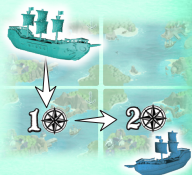
## ROUBANDO DO PIRATA FANTASMA

Sempre que você navegar para a Carta de Mapa onde está o Navio Fantasma, roube 1 Ouro Amaldiçoado dele (ele pode ter um máximo de 4). Caso ele não tenha Ouro, então não existe nenhum efeito ao entrar nesta Carta de Mapa. Você só pode fazer isso uma vez por ação de Navegar, ou seja, você não pode fazer zigue-zague para “roubar” mais.



## NAVEGANDO O NAVIO FANTASMA

Quando seu Capitão cruza a Linha de Navios, o Navio Fantasma é o quarto a navegar, após os Navios Mercantes e a Fragata. Ele sempre navega 2 , e é movido pelo jogador à direita do jogador ativo, como a Fragata. Sempre que o Navio Fantasma deixa uma Carta de Mapa, ele deixa um Marcador de Mercadoria Fantasma para trás (veja Marcadores de Mercadoria Fantasma, na pág. 6). Caso ele navegue para a mesma Carta de Mapa que você (o jogador ativo), então você está **assombrado**.



## SENDO ASSOMBRADO PELO NAVIO FANTASMA


Em seu turno, caso você tenha cruzado a Linha de Navios E o Navio Fantasma, inicie sua navegação na sua Carta de Mapa ou navegue para a sua Carta de Mapa, então ele assombra você. Você pode ser assombrado mesmo que esteja no Esconderijo de uma Enseada. Siga os seguintes passos:


1. Verifique se seu Capitão está, agora, Amaldiçoado (veja a seguir).
2. Seu navio é Empurrado, mova 1 Marujo para *Reparo*.
3. **TODO** o seu Ouro Amaldiçoado é movido de sua Trilha de Ouro para o Navio Fantasma (qualquer excesso de Ouro Amaldiçoado retorna para a reserva).


## CAPITÃO AMALDIÇOADO

Na primeira vez que você é assombrado pelo Navio Fantasma, seu Capitão se torna Amaldiçoado. Troque sua Carta de Capitão usual pela Carta de Capitão Amaldiçoado (lembrando de fazer com que o lado corresponda). Seu Capitão permanece Amaldiçoado pelo restante do jogo. Enquanto Amaldiçoado, diversas de suas Ordens são alteradas:



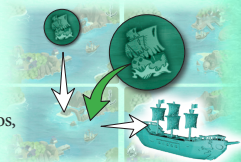
 **Pilhagem Amaldiçoada:** Adicionalmente ao Espólio, você também pode receber 1 Ouro Amaldiçoado da reserva.

 **Ataque Amaldiçoado:** Caso vença outro jogador em uma batalha, você também rouba 1 Ouro Amaldiçoado de sua Trilha de Ouro.

 **Recrutar Amaldiçoados:** Em Locais de Naufrágio, você ganha Tripulação Esqueleto (veja pág. 8).

## MARCADORES DE MERCADORIA FANTASMA

Após o Navio Fantasma Navegar, ele deixa Marcadores de Mercadoria Fantasma, viradas para baixo, em cada Carta de Mapa por onde navegou. Não posicione um Marcador caso já exista um Marcador de Mercadoria Fantasma na Carta de Mapa. Uma Carta pode ter ambos os tipos de Marcadores (Busca e Mercadoria Fantasma), mas você só pode pegar um por Ação de Busca. Caso não existam mais Marcadores de Mercadoria Fantasma na reserva, misture os Marcadores descartados, colocando-os, virados para baixo, na tampa da caixa, e compre de lá. Na rara situação de não existir nenhum disponível, então o Navio Fantasma não posiciona nenhum Marcador.



### BUSCANDO POR MARCADORES DE MERCADORIA FANTASMA

Em vez de revelar um Marcador de Busca em uma Carta de Mapa, você pode revelar um Marcador de Mercadoria Fantasma de uma Carta de Mapa (seu Capitão não precisa estar Amaldiçoado para isso).

Porém esteja avisado: eles podem ser mais poderosos que Marcadores de Busca, mas também mais perigosos:



Receba **1 Ouro Amaldiçoado** da reserva e posicione-o em sua Trilha de Ouro. Caso não haja nenhum na reserva, pegue do Navio Fantasma. Caso não haja nenhum no Navio Fantasma, você não recebe nada.



**Sereias Zumbis** empurram seu Navio imediatamente.







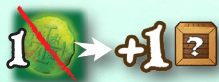
## TRIPULAÇÃO ESQUELETO

Uma vez que seu Capitão esteja Amaldiçoado, você pode Recrutar em um Local de Naufrágio para receber Cartas de Tripulação Esqueleto. A Tripulação Esqueleto funciona da mesma forma que a Tripulação normal e, dessa forma, os tripulantes são contados no “limite máximo de Tripulação 4”, podendo ser mandados embora se você assim desejar (descartados e colocados no fundo da pilha).

Assim como Cartas de Tripulação normais, após uma Carta de Tripulação Esqueleto ser pega da oferta, compre uma nova carta para substituí-la. Antes de escolher uma Carta de Tripulação Esqueleto, você também pode gastar 1 Ouro para descartar as 3 cartas da oferta, colocando-as no fundo da pilha, e abrir 3 novas cartas. Caso o faça, você deve selecionar uma dessas novas Cartas de Tripulação Esqueleto para recrutar ou não efetuar nenhum recrutamento.



### Ações Bônus das Cartas de Tripulação Esqueleto:



Pague 1 Ouro Amaldiçoado (apenas uma vez) para comprar 1 Espólio adicional quando Pilhar.




Pague 1 Ouro Amaldiçoado (apenas uma vez) para realizar uma Busca adicional em uma Carta de Mapa ortogonalmente adjacente quando realizar uma busca.



Roube 1 Ouro Amaldiçoado de cada jogador que esteja na mesma Carta de Mapa que você.

## Ações Bônus das Cartas de Tripulação Esqueleto (continuação):



Receba 1  por Ouro Amaldiçoado que você possui em sua Trilha de Ouro.



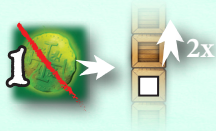
Durante um ataque, você pode fazer 1 rerrolagem de qualquer dado por Ouro Amaldiçoado que você possui em sua Trilha de Ouro.



Receba 1 Ouro para cada Ouro Amaldiçoado que você possui em sua Trilha de Ouro.



Enquanto estiver no *Esconderijo*, você pode converter qualquer quantidade de Ouro Amaldiçoado (cada Ouro Amaldiçoado = 2 Ouros normais). Posicione o Ouro Amaldiçoado gasto no Navio Pirata.



Pague 1 Ouro Amaldiçoado (apenas uma vez) para avançar 1 Espólio **1 ou 2 espaços** no Mercado (mas não além do espaço mais alto). Mova as demais Mercadorias para baixo para completar os espaços vazios (o inverso do que acontece quando um tipo de Espólio é Negociado). Você pode realizar essa Ação Bônus antes de executar sua Ordem de *Negociar*.



Caso você possua pelo menos 1 Ouro Amaldiçoado em sua Trilha de Ouro, você pode realizar a Ação Bônus de **qualquer uma** das 3 Cartas de Tripulação na oferta, mesmo que a Ordem do Capitão daquela carta não seja Busca.

## PARTIDA SOLO: ESCOLHA O MODO

Existem 2 modos de jogo que você pode escolher conforme queira: jogar contra o Pirata Solo normal com o Navio Fantasma no mar OU jogar contra o Navio Pirata (talvez contra o próprio Amdiak!).



**A Partida Solo Amaldiçoada termina (em ambos os modos):**

Quando o primeiro jogador enterrar seus 3 Tesouros e 1 Urna, vencendo a partida.

## MODO: PIRATA SOLO NORMAL





1. Prepare o jogo normalmente para uma partida solo, escolhendo um Tabuleiro de Lenda Solo e um Tabuleiro de Timão.
2. Entregue ao Pirata Solo sua **Urna**, posicionando-a abaixo de seu terceiro tesouro (ele enterra sua Urna por último).
3. Posicione 1 **Ouro Amaldiçoado** no espaço "1" dele. O Pirata Solo é sempre considerado Amaldiçoado.
4. Prepare o **Navio Fantasma** conforme as regras usuais.

Quando o Pirata Solo rolar seu dado para mover seu Capitão, caso mire em você (👤), conte as Cartas de Mapa para ver qual navio está mais perto do Pirata Solo: o seu Navio ou o Navio Fantasma.

Ele sempre irá mirar no navio mais próximo. Caso estejam equidistantes, ele mirará em você.



### Alterações nas Ordens Solo:

-  **Atacar:** Caso ele o derrote, ele também rouba 1 Ouro Amaldiçoado de você, caso você tenha.
-  **Busca:** Ele pode ganhar Marcadores de Mercadoria Fantasma, mas ele sempre pega os Marcadores de Busca primeiro. Marcadores de Mercadoria Fantasma são resolvidos da mesma forma para o Pirata Solo como seriam resolvidos para você.
-  **Recrutar:** Caso o Pirata Solo efetue uma Ordem de Recrutar enquanto estiver em QUALQUER Carta de Mapa Amaldiçoado (não apenas em um Local de Naufrágio), ele irá pegar a carta superior da pilha de Cartas de Tripulação Esqueleto.
-  **Enterrar:** O Pirata Solo leva em consideração seu Ouro Amaldiçoado e irá enterrar caso seu total combinado de Ouro normal e Amaldiçoado alcance ou exceda 12. Quando enterrar, o Pirata Solo **devolve TODO seu Ouro Amaldiçoado** para a reserva antes de começar a pagar com Ouro normal para alcançar os 12 requeridos. Após enterrar todos os seus 3 Tesouros, o Pirata Solo pode enterrar a Urna em um Solo Maldito, gastando **10** 12 Ouros e/ou Ouros Amaldiçoados.




## MODO: PIRATA FANTASMA SOLO

### 1. Prepare a área de jogo do Pirata Fantasma:

- A.** Escolha os lados “Pirata Fantasma” e “Amdiak” dos **Tabuleiros Solo\***, e deixe a Carta do Navio Fantasma na caixa do jogo.
- B.** Escolha uma **cor de jogador** para o Pirata Fantasma e posicione seus componentes (exceto o Navio Pirata) no seu Tabuleiro de Lenda e Timão (veja a página anterior para o posicionamento da Urna).
- C.** Posicione **2 Ouros Amaldiçoados** no Navio Fantasma (e não na Trilha de Ouro).
- D.** Coloque um **Espólio inicial** no Navio Fantasma.

### 2. Posicione o Navio Fantasma conforme as regras usuais, no **canto oposto** à Fragata.

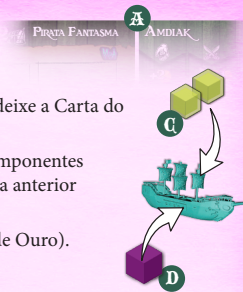
**\*Variante:** Você pode trocar os tabuleiros do “Navio Fantasma” ou de “Amdiak” por quaisquer outros Tabuleiros Solo. Todas as demais regras permanecem.

Em vez de navegar como ele normalmente faria, o Navio Fantasma realiza seu turno como um Pirata Solo e navega usando  em seus tabuleiros. Contudo, quando navega, ele ainda deixa Marcadores de Mercadoria Fantasma para trás. O Navio Pirata não “caça” como no jogo normal, o que significa que ele não rouba todo o seu Ouro Amaldiçoado e empurra você caso ele navegue para a mesma Carta de Mapa.

O Pirata Fantasma **nunca posiciona Ouro Amaldiçoado em sua Trilha de Ouro**. Em vez disso, qualquer quantidade ganha é posicionada diretamente no Navio Fantasma, que tem uma capacidade de 4 cubos (Ouro Amaldiçoado e Espólio). Caso não exista espaço para posicionar Ouro Amaldiçoado no navio, o Pirata Fantasma **recebe 2 Ouros** (em sua Trilha de Ouro) por Ouro Amaldiçoado em excesso, que é devolvido à reserva.








O Pirata Fantasma nunca é afetado pela **Fragata**. Contudo, o Pirata Fantasma ainda pode ser Empurrado caso seja vencido por você ou pelos Navios Mercantes, recuando para a Enseada mais próxima.



Você não rouba Ouro Amaldiçoado dele caso navegue para a Carta de Mapa do Navio Fantasma. Porém, você pode roubar TODO o Ouro Amaldiçoado do Navio Fantasma se você o atacar e vencer. Da mesma forma, se o Navio Fantasma ganhar de você, ele rouba todo o seu Ouro Amaldiçoado. Quando gastar Ouro Amaldiçoado, ele é levado **diretamente para a reserva** e não para o Navio Fantasma.

### Alterações nas Ordens Solo do Pirata Fantasma:

-  **Atacar:** Assim que você atacar o Navio Fantasma ou ele atacar você, você está amaldiçoado. Caso ele vença, ele rouba TODO seu Ouro Amaldiçoado.
-  **Busca:** Ele nunca pega Marcadores de Mercadoria Fantasma, apenas Marcadores de Busca.
-  **Negociar:** Adicionalmente à negociação normal, se o Navio Fantasma receber um Espólio, mas não tiver espaço em seu navio, ele instantaneamente Negocia esse Espólio. Caso ele receba um Ouro Amaldiçoado, mas não tenha espaço em seu navio, primeiro e imediatamente ele Negocia seu Espólio mais valioso para abrir espaço.
-  **Recrutar:** Ele só recruta Cartas de Tripulação Esqueleto. Trate todas as outras regras de Recrutamento Solo da forma usual, simplesmente lendo “Tripulação Esqueleto” no lugar de “Tripulação”.
-  **Enterrar:** Siga as mesmas condições do Pirata Solo usual, observando o Ouro Amaldiçoado do Navio Pirata no lugar do da Trilha de Ouro (veja pág. 10).

**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

[www.gamelyngames.com](http://www.gamelyngames.com)  
[www.meeplebr.com](http://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.

