



PIRATAS

de MARACAIBO

Manual de Regras

Um jogo de Alexander Pfister, Ryan Hendrickson e Ralph Bienert
Para 1-4 jogadores de 14+ anos • Duração: 25 minutos por jogador



O Caribe no fim do século XVII: as rotas comerciais lucrativas, a expansão das atividades e uma competição agressiva pelo poder entre várias nações distantes acabaram gerando uma demanda absurda por toda sorte de marinheiros de primeira viagem que se dispusessem a operar em águas afligidas por batalhas navais. Arrumar emprego é fácil, mas muita gente está insatisfeita com os salários de fome e as condições de trabalho cruéis. Aí você pensa: “por que não desfrutar de uma vida de riquezas e aventuras em alto-mar? Os piratas fazem o que bem entendem e tomam tudo que desejam.”

Mas fica o alerta: o preço a se pagar por essa vida boa costuma ser um encontro repentino e inesperado com a força. Então é melhor você se encher de glórias da maneira mais rápida e ardilosa possível.

Pode ser que sua reputação como combatente apavore os capitães dos galeões que transportam fortunas; pode ser que o mero vislumbre de seu navio majestoso, com aquela carranca descomunal, já anuncie sua chegada a qualquer porto muito antes de você desembarcar; pode ser até que os boatos sobre a imensidão de tesouros que você teria enterrado ainda despertem a ânsia por riqueza e aventura em outros da sua laia muito depois de você ter deixado este mundo. Não importa.

O fato é que você precisa aproveitar ao máximo o pouco tempo que tem para percorrer o Caribe, superar seus contemporâneos e tornar-se o(a) capitão(ã) pirata mais célebre de toda a história!

COMPONENTES

COMPONENTES COLETIVOS



1 tabuleiro de Exploração



3 dados de Pilhagem
(amarelo, verde e branco)



125 cubos (cores e quantidades variadas; os cinzentos são multifuncionais)



62 fichas de Dobrão
(20×“5”, 20×“2”, 22×“1”)



3 Peças de Ilha do Tesouro



12 peças de Carranca



42 Cartas de nível I
• 8 Locais
• 12 Residências
• 22 Melhorias

6 peças de Valorização de Tesouros

41 Cartas de nível II

25 cartas de Missão

COMPONENTES INDIVIDUAIS

4 tabuleiros de Navio
(1 por jogador; o verso
de um deles é usado
no Modo Solo)



28 fichas individuais dupla-face
(7 de cada cor; uma cor por jogador) Ficha de
Residência +50PV



20 peças dupla-face de Mercado Clandestino
(5 de cada cor; uma cor por jogador)



4 tabuleiros de Esconderijo
(1 por jogador; o verso de um deles
é usado no Modo Solo)



4 Navios
(1 de cada cor; uma cor por
jogador)



4 Exploradores
(1 de cada cor; uma cor por jogador)



4 marcadores de pontos
(1 de cada cor; uma cor por jogador)

MODO SOLO

1 tabuleiro de Navio Solo
(verso do tabuleiro de Navio de
um dos jogadores)



12 cartas Solo
(6x A, 6x B)



1 tabuleiro de Esconderijo Solo (verso do
tabuleiro de Esconderijo de um dos jogadores)



MÓDULO DOS RUBIS

2 peças de Fornecedor de Rubis 1 peça de Mercado de Rubis



MÓDULO DA APOSENTADORIA

1 peça de Desconto Residencial
(utilizável também no jogo "Maracaibo")



PREPARAÇÃO

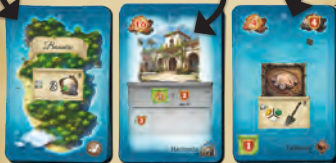


5

Zona Inicial



8 Cartas de Local
15 Cartas de Melhoria
4 Cartas de Residência



Baralho de compra do Nível I

Cada jogador recebe uma certa quantidade de dobrões dependendo de sua posição na ordem dos turnos:

1º Jogador 10 dobrões
2º Jogador 11 dobrões
3º Jogador 12 dobrões
4º Jogador 13 dobrões



PREPARAÇÃO

1 Você tem a opção de escolher um ou mais módulos que vão modificar a preparação e as regras da partida. Recomenda-se não usar módulo algum até todos os jogadores aprenderem as regras. Há uma lista de módulos na p. 14.

2 Deixe o tabuleiro de Exploração entre os jogadores.

3 Organize as cartas de Nível I em três baralhos: Locais, Residências, & Melhorias.

- Embaralhe as cartas de Residência, sorteie 4 delas e coloque-as em cima do baralho de Locais, criando assim o baralho de compra do Nível I.
- Embaralhe as cartas de Melhoria, sorteie 15 delas e coloque-as em cima do baralho de compra do Nível I.
- Embaralhe o baralho de compras do Nível I.
- Sem ver quais são, devolva à caixa do jogo as cartas de Residência e Melhoria que ficarão de fora da partida.

4 Vá revelando cartas do monte de Nível I e colocando-as ao lado do tabuleiro de Exploração em linhas e colunas, seguindo da esquerda para a direita, como mostra a figura acima nesta página. As três Peças de Ilha do Tesouro devem ser posicionadas com a face para cima nos lugares indicados. Essa área, que inclui os espaços identificados como “o Golfo” e “Maracaibo” no tabuleiro de Exploração, será chamada de

Caribe de agora em diante. Nas primeiras partidas, se houver um conjunto de 4 ou mais cartas de Local adjacentes, troque uma ou mais delas por cartas de Melhoria, para desfazer as aglomerações.

Nota: Quando todos os participantes já souberem jogar, experimente os diagramas alternativos do Caribe apresentados na p. 11 ou crie o seu, mas lembre-se de que a área deve ter sempre por volta de 9 colunas e 4 linhas.

5 Embaralhe todas as cartas de Nível II e coloque-as voltadas para baixo ao lado do Caribe.

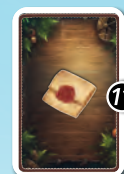
6 Respeitando as cores, coloque 4 cubos em cada Peça de Ilha do Tesouro (preenchendo os quadrados de baixo para cima). Deixe o restante dos cubos ao alcance de todos os jogadores.

7 Sorteie e coloque as 6 peças de Valorização de Tesouros viradas para cima no canto superior esquerdo de toda carta de Local no Caribe que possua o símbolo, uma peça em cada carta.

(A configuração apresentada nesta preparação é só um exemplo).

8 Cada jogador pega um tabuleiro de Navio, um tabuleiro de Esconderijo e os componentes na sua respectiva cor: Navio, Explorador, marcador de pontos, peças de Mercado Clandestino e fichas individuais.





9 Cada jogador posiciona os respectivos componentes nos lugares a seguir:

- Navio na zona inicial.
- Explorador na casa inicial da trilha de Exploração que aparece no tabuleiro de Exploração.
- Marcador de pontos na casa 0 da trilha de pontos que contorna o tabuleiro de Exploração.
- Tabuleiro de Navio à frente, com o lado multijogador voltado para cima.
- Tabuleiro de Esconderijo ao lado do tabuleiro de Navio, com o lado multijogador voltado para cima.
- Demais componentes individuais ao lado do tabuleiro de Navio.

10 Um dos jogadores sorteia a face que será usada para cada uma de suas peças de Mercado Clandestino, posicionando-as ao lado de seu tabuleiro de Navio. Depois disso, cada um dos outros participantes deve virar suas peças de Mercado Clandestino de maneira a mostrar as mesmas faces sorteadas pelo primeiro jogador.

11 Embaralhe as cartas de Missão e deixe-as viradas para baixo ao lado do tabuleiro de Exploração. Cada jogador compra 2 cartas de Missão, fica com uma delas (sem mostrá-la aos oponentes) e descarta a outra, voltada para baixo. Terminada esta etapa, devolva o descarte ao baralho das Missões e embaralhe as cartas. Em seguida, revele as 2

primeiras cartas de Missão desse monte e deixe-as viradas para cima ao lado do baralho, criando assim o Mercado de Missões.

12 Sorteie Peças de Carranca em quantidade igual ao número de jogadores + 2. Deixe-as viradas para cima e perto do tabuleiro de Exploração, formando o que chamaremos de Mercado de Carrancas. Devolva as peças que ficarão de fora da partida à caixa do jogo.

13 Deixe as fichas de Dobrão e os dados de Pilhagem ao alcance de todos os jogadores.

14 Determine aleatoriamente quem será o primeiro jogador. Cada jogador recebe uma certa quantidade em dobrões que dependerá de sua posição na ordem dos turnos:

1º jogador	- 10 dobrões
2º jogador	- 11 dobrões
3º jogador	- 12 dobrões
4º jogador	- 13 dobrões

15 Para terminar, o último jogador na ordem de turnos (ou seja, o jogador à direita do primeiro) coloca uma de suas fichas (com a face +50 PV para baixo) no espaço "Maracaibo" do tabuleiro de Exploração, para mostrar que será o último participante a agir quando se desencadear o fim da partida.

COMO JOGAR

A partida se desenrola em **três rodadas**, nas quais os jogadores se alternam, realizando seus turnos no sentido horário. A cada turno, o jogador movimenta seu Navio pelo Caribe, e realiza as ações indicadas onde o Navio parou. A rodada termina assim que um jogador entra em Maracaibo e, completadas as 3 rodadas, a partida chegará ao fim.

O TURNO DO JOGADOR

Quando chega seu turno, o jogador tem que completar uma etapa de Movimentação e, em seguida, tem a opção de completar uma etapa de Ações. Depois disso, passará a vez para o próximo jogador no sentido horário.

Etapa de Movimentação

O jogador é obrigado a mover sua peça de Navio de **1 a 3 espaços** pelo Caribe. Espaços são as cartas dispostas na mesa e também o Golfo e Maracaibo no tabuleiro de Exploração. As Ilhas do Tesouro não são espaços: não se pode entrar nelas nem atravessá-las com os Navios.

A cada unidade de movimento, o Navio do jogador deve passar para um espaço em contato com sua posição atual. Partindo da zona inicial, o Navio deve passar para qualquer uma das cartas na coluna mais à esquerda no Caribe. É **obrigatório** que o Navio encerre o movimento em uma coluna mais próxima de Maracaibo do que a coluna de onde saiu no começo da etapa de Movimentação.



Exemplo: O Navio Preto se move para cima e para a direita, terminando em uma coluna mais próxima de Maracaibo. O jogador não poderia ter simplesmente passado para a carta de cima e encerrado ali seu movimento porque, dessa maneira, seu Navio terminaria o turno na mesma coluna onde o começou.

Os Navios oponentes não afetam a movimentação do jogador e cada espaço pode conter qualquer número de Navios.

Se encerrar seu movimento em um espaço do tipo **carta** que contenha Navios dos oponentes, o jogador terá de **pagar 1 dobrão** a cada adversário presente, se possível. Se não tiver dobrões suficientes para pagar todos os rivais, o jogador poderá escolher quais deles receberão as moedas. (O

jogador não sofrerá consequência alguma por não conseguir pagar todos os oponentes). Já que o Golfo e Maracaibo não são cartas, os jogadores que compartilharem esses espaços não terão de pagar nada aos adversários.



Exemplo: No exemplo anterior, o jogador Preto é obrigado a pagar 1 dobrão ao jogador Azul.

Se passar para um espaço no tabuleiro de Exploração, o Navio encerrará imediatamente sua movimentação, mesmo que ainda tenha movimentos. O Navio não voltará a se mover no turno em questão.

Etapa de Ações

O jogador pode realizar todas as ações indicadas no espaço onde encerrou seu movimento. Existem cinco tipos de espaços: **cartas de Melhoria**, **cartas de Residência**, **cartas de Local**, **o Golfo e Maracaibo** (os dois últimos encontram-se impressos no tabuleiro de Exploração).

Carta de Melhoria



O jogador é obrigado a escolher uma das opções a seguir:

A) Ignorar a carta e receber 5 dobrões do suprimento.

B) Adquirir a Melhoria, gastando uma quantia em dobrões igual ao custo indicado no canto superior esquerdo da carta, reduzido por possíveis descontos que o jogador tenha à sua disposição (graças a outras Melhorias ou aos Aprimoramentos do Navio, por exemplo). Em seguida, o jogador coloca a Melhoria adquirida ao lado de seu tabuleiro de Navio, com a face da carta para cima. Se a Melhoria adquirida exibir o ícone do raio, o jogador poderá realizar imediatamente todas as ações ali indicadas, na ordem que bem entender. Todos os efeitos permanentes informados na Melhoria entrarão em vigor após a carta ser adquirida. Os efeitos são explicados na p. 16. Por último, o jogador compra a primeira carta do baralho de Nível II e a coloca virada para cima no espaço do qual acabou de tirar a carta de Melhoria adquirida. Os Navios que estavam nesse espaço são reposicionados em cima da nova carta. (No caso raríssimo de não haver mais cartas de Nível II no monte, coloque no espaço vago uma das cartas de Nível I removidas da partida, só que virada para baixo. A única opção disponível para o jogador que parar em uma carta virada para baixo será receber 5 dobrões).



Exemplo: A carta Tabaco custa 8 dobrões, mas, por adquirir Klabautermann em um turno anterior, o jogador Preto só precisa pagar 5 dobrões.

Carta de Residência



O jogador pode gastar uma quantia em dobrões igual ao custo indicado no canto superior esquerdo da carta (considerando possíveis descontos) para “construir” a Residência. Se o fizer, o jogador colocará uma de suas fichas individuais na carta, com a face que exibe seu símbolo para cima. De agora em diante, essa ficha será tratada como uma **ficha de Residência**. Se essa for a **primeira** ficha de Residência na carta, o jogador marcará imediatamente 2 pontos de vitória.

As fichas de Residência habilitam a pontuação condicional das cartas onde elas se encontram. O jogador marcará esses pontos somente no fim da partida. Cada jogador pode ter apenas uma ficha de Residência por carta de Residência. Após posicionar uma ficha de Residência, não será mais possível mudá-la de lugar.



Exemplo: O jogador Amarelo paga 16 dobrões para construir a Casa de Fazenda, que o habilitará a marcar 2 PV a cada 1 dobrão de receita no fim da partida. O jogador Amarelo não ganha o bônus de 2 pontos porque o jogador Preto foi o primeiro a construir a Casa de Fazenda.

Cartas de Local

Cada carta de Local exige que se cumpra uma série de passos na ordem a seguir:



1. Valorizar um Tesouro

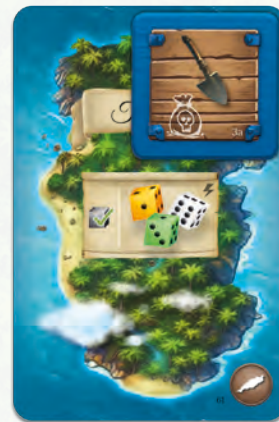
Se o Local tiver uma peça de Valorização de Tesouros, o jogador **será obrigado** a pegar 1 cubo da cor apropriada no suprimento e depositá-lo na Ilha do Tesouro correspondente à ilustração. Os cubos vão preenchendo os quadrados da ilha de baixo para cima e não há limite para a quantidade de cubos que pode ocupar o quadrado grande superior.



Exemplo: Nesta partida, quando um jogador encerrar seu movimento em Trinidad, a Ilha do Tesouro de Pérolas, receberá 1 cubo.

2. Ativar Mercado Clandestino

Se o Local tiver um Mercado Clandestino posicionado por um jogador, o(a) dono(a) da peça poderá ativá-lo para produzir todos os efeitos indicados. Ignoram-se os Mercados Clandestinos dos oponentes. Os efeitos dos Mercados Clandestinos são explicados na p. 15.



Exemplo: Ao mover seu Navio para Tobago, o jogador Azul terá direito a uma ação Enterrar Tesouro adicional (consulte p. 8).

3. Aprimorar o Navio

O jogador pode Aprimorar seu Navio como está descrito na seção “Aprimoramento de Navios”, p. 9.

4. Ações do Local

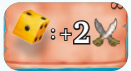
Cada Local mostra uma ou mais ações que podem ser realizadas na ordem que o jogador desejar. Se uma “/” separar as ações, então só será possível realizar as ações de um dos lados da barra. Estas são as ações de Local possíveis:

Pilhar

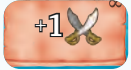


1. O jogador é obrigado a lançar os 3 dados de Pilhagem com a opção de relançar todos eles, mas apenas uma vez.

2. O jogador escolhe um dos dados e ganha Poder de Pilhagem igual ao resultado obtido. Expressa-se o Poder de Pilhagem como uma quantidade de espadas igual à de pontos na face do dado escolhido. Escolhido o dado, todas as ações de Pilhagem que envolverem Tesouros afetarão o Tesouro correspondente à cor do dado: Amarelo = barras de Ouro; Verde = Esmeraldas; Branco = Pérolas.

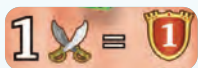


3. O jogador aumenta seu Poder de Pilhagem com efeitos permanentes de cartas de Melhoria adquiridas, Aprimoramentos do Navio e Carranca.

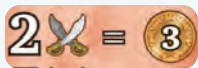


Alguns efeitos podem depender da cor do dado escolhido.

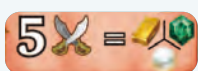
4. O jogador gasta Poder de Pilhagem para realizar ações de Pilhagem. Cada ação Pilhar pode ser realizada apenas uma vez por turno. Existem três ações de Pilhagem básicas ilustradas no tabuleiro de Navio (e relacionadas a seguir), mas Aprimoramentos do Navio e outros elementos de jogo podem desbloquear novas ações dessa categoria.



Gastar 1 de Poder de Pilhagem para marcar 1 ponto de vitória.



Gastar 2 de Poder de Pilhagem para receber 3 dobrões.



O jogador gasta 5 de Poder de Pilhagem para ganhar 1 Tesouro da Ilha do Tesouro correspondente à cor do dado escolhido (consulte o quadro a seguir).

5. No fim do seu turno, o jogador perderá todo Poder de Pilhagem não utilizado.

Tesouro

Para indicar que ganhou um Tesouro de determinado tipo, o jogador remove um cubo da Ilha do Tesouro correspondente — de cima para baixo — e o coloca no seu respectivo tabuleiro de Esconderijo. Não havendo cubos na Ilha do Tesouro, pode-se pegar cubos do suprimento. O cubo deve ser posicionado na área de armazenagem do Esconderijo que corresponde ao Tesouro, acima da linha da pá. Se houver um quadrado de bonificação desocupado na armazenagem, então o jogador poderá depositar o cubo ali e ganhar o bônus recém-tapado.



linha da pá

quadrado de bonificação

área de armazenagem

Esteja acima ou abaixo da linha da pá, cada cubo será tratado como um Tesouro do tipo correspondente ao da área onde foi armazenado.

Cada Tesouro valerá uma certa quantidade de pontos no fim da partida, dependendo de quantos cubos a Ilha do Tesouro correspondente tiver. Mais explicações na seção “Pontuação no Fim da Partida”, p. 11.

Exemplo: A jogadora Laura até queria ganhar um pouco de Ouro, mas não está a fim de relançar os dados e perder o 6 que acabou de obter.

Ela escolhe o dado



verde e, gastando um total de $5 + 1 = 6$ de Poder de Pilhagem, pega 1 Esmeralda e marca 1 ponto de vitória. Ao depositar a esmeralda no quadrado de bonificação, ela marca mais 2 pontos.



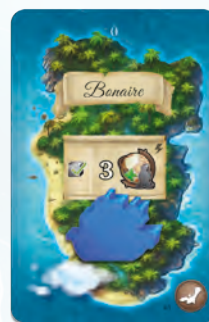
Explorar

O jogador pode mover seu Explorador uma quantidade de casas igual ao valor que aparece à esquerda do ícone desta ação. O Explorador terá de se mover pelo menos uma casa na trilha de

Exploração e seguir sempre na direção indicada pelas setas.

Pulam-se as casas ocupadas pelos Exploradores dos oponentes, e os espaços pulados **não consomem unidades** de movimento.

Após mover o seu Explorador, o jogador poderá desfrutar dos efeitos de todos os ícones presentes na casa onde parou. Os ícones são explicados no “Glossário”, p. 15.



Exemplo: O jogador Azul entrou com seu Navio em Bonaire, e isso permite que o jogador mova seu Explorador até 3 casas na trilha. O jogador Azul decide seguir pela trilha de baixo e pula a casa ocupada pelo jogador Amarelo. Em seguida, poderá realizar a ação impressa na casa onde seu Explorador parou, recebendo 3 dobrões.



Enterrar Tesouro

O jogador pode enterrar 1 Tesouro por ícone de pá. Para tanto, basta passar um cubo de Tesouro para baixo da **linha da pá** na área de armazenagem do seu tabuleiro de Esconderijo.

É obrigatório depositar o cubo em qualquer quadrado de bonificação desocupado abaixo da linha da pá, e o jogador ganhará o bônus que o cubo tapar (alguns desses quadrados não oferecem bônus algum). Para todos os efeitos, o jogador continua de posse do Tesouro enterrado. Não havendo quadrados desocupados abaixo da linha da pá, não será mais possível enterrar o tipo de Tesouro em questão. Se realizar várias Ações de Enterrar no mesmo turno, o jogador poderá usar cada uma delas para enterrar tipos de Tesouro diferentes.



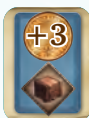
Exemplo: A jogadora Jasmim enterra sua única Esmeralda. Como bônus, ela acrescenta um cubo à Ilha do Tesouro das Esmeraldas (consulte p. 7).



Receber Missão

O jogador pode pegar 1 carta do topo do baralho de Missões ou 1 das cartas reveladas no Mercado de Missões. Se a Missão recebida for uma carta já revelada, o jogador deverá repor imediatamente o

Mercado, revelando uma carta do topo do monte das Missões. As Missões nas mãos dos jogadores devem ser mantidas em segredo até a Pontuação no Fim da Partida.



Adquirir Melhoria

O jogador adquire uma carta de Melhoria (dependendo do ícone) do tipo Tripulante ou Equipamento de qualquer lugar do Caribe, pagando um adicional de 3 dobrões.

Em seguida, revela a primeira carta do baralho de Nível II e a coloca voltada para cima no lugar ocupado anteriormente pela carta de Melhoria adquirida. Os Navios que estavam nesse espaço são reposicionados em cima da nova carta.

ACÇÕES DESENCADEADAS POR EFEITOS

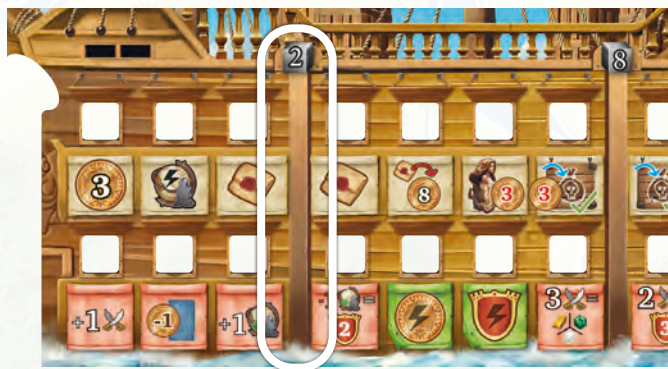
Aprimoramento dos Navios



Os jogadores terão várias oportunidades para aprimorar seus tabuleiros de Navio, o que oferecerá a eles efeitos tanto imediatos quanto permanentes.

Para fazer um Aprimoramento, o jogador pega um cubo cinzento do suprimento e o coloca em uma área de Aprimoramento livre no seu tabuleiro de Navio.

Existem três barreiras no Aprimoramento e só será possível depositar um cubo à direita de uma delas se já houver no tabuleiro de Navio uma quantidade de Aprimoramentos igual ou superior ao número que identifica a barreira.



Exemplo: Para cruzar a primeira barreira, o jogador precisa ter cubos em pelo menos dois dos seis Aprimoramentos disponíveis à esquerda da linha.

Cada Aprimoramento corresponde a um benefício. Benefícios de ocorrência única (pergaminhos beges) acontecem imediatamente; já os benefícios permanentes (pergaminhos vermelhos) entram em vigor logo após o Aprimoramento. Os benefícios são muitos e variados e são explicados individualmente no Glossário, p. 16. Mas é importante entender direito o funcionamento de dois benefícios de Aprimoramento:



Obter Carranca

O jogador é obrigado a gastar 3 dobrões. Em seguida vai ao Mercado de Carrancas e escolhe uma delas, conectando-a à extremidade esquerda do seu tabuleiro de Navio. O jogador ganha imediatamente os benefícios identificados por um raio (como no “Gavião”); os benefícios permanentes entrarão em vigor logo após o Aprimoramento. As habilidades de cada Carranca são explicadas na p. 15. Cada jogador pode ter apenas uma Carranca, e esta permanecerá conectada ao tabuleiro de Navio até o fim da partida.



Posicionar Mercado Clandestino

Se houver um custo em dobrões, o jogador terá de gastar a quantia informada. Em seguida, escolherá um dos seus Mercados Clandestinos e posiciona em qualquer carta de Local que ainda não tenha um Mercado Clandestino (uma determinada carta de Local pode ter apenas uma peça de Mercado Clandestino). Não é possível posicionar Mercados Clandestinos no Golfo nem em Maracaibo. As peças são dupla-face e não podem ser viradas durante a partida. Posicionado o Mercado Clandestino, o jogador o ativa imediatamente. Os efeitos de todos os Mercados Clandestinos são explicados na p. 15.

Pontos de Vitória (PV)



Toda vez que se ativar este ícone, o jogador marcará a quantidade indicada de pontos na trilha de pontos. A trilha de pontos contorna o tabuleiro de Exploração e utiliza o marcador de pontos do jogador para sinalizar a pontuação. Sempre que sua pontuação ultrapassar a casa 50 da trilha, o jogador colocará uma de suas fichas (com o lado +50 PV para cima) no círculo identificado como “50 PV” e continuará marcando seus pontos a partir da casa 1.



Dobrões



Número branco: o jogador tira do suprimento a quantia em dobrões informada. Recomenda-se aos jogadores guardar seus dobrões no tabuleiro de Esconderijo.

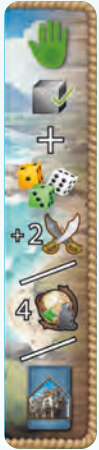


Número vermelho: o jogador paga a quantia em dobrões informada, devolvendo as moedas ao suprimento. O jogador será obrigado a pagar o total indicado se quiser prosseguir com a ação correspondente.

Limites dos Recursos

Os dobrões, os cubos e as fichas individuais são considerados ilimitados. Você pode usar marcadores alternativos caso precise de mais componentes.

O Golfo



Este é o primeiro espaço do tabuleiro de Exploração onde uma peça de Navio pode entrar. O jogador será obrigado a parar nesse espaço assim que seu Navio chegar ali. O jogador poderá Aprimorar o Navio, como descrito na p. 9. Em seguida, poderá escolher uma das opções a seguir:

- Realizar uma ação Pilhar com um acréscimo de 2 a seu Poder de Pilhagem.
- Realizar uma ação Explorar de valor 4.
- Construir qualquer Residência disponível no Caribe que ainda não tenha fichas de Residência deste jogador.



Maracaibo

Ao deixarem o Golfo, os Navios em movimento são obrigados a entrar em Maracaibo e parar ali, abrindo mão das unidades de movimentação remanescentes. O jogador marca 6 pontos, com direito a fazer um Aprimoramento. Terminado o turno do jogador que entrou em Maracaibo antes dos demais, a rodada chegará ao fim.

- Exceção: Se for a **terceira rodada**, os participantes continuarão se alternando até o fim do turno daquele que tiver sua ficha individual em Maracaibo.

FIM DA RODADA

Cada jogador recebe sua receita (pergaminhos verdes):

- Uma quantia em dobrões igual à somatória de todos os ícones de receita em dobrões presentes nas cartas de Melhoria adquiridas e na Carranca.
- Uma quantidade de pontos de vitória igual à somatória de todos os ícones de receita em PV presentes nas cartas de Melhoria adquiridas e na Carranca.



Exemplo: Ao fim de cada rodada, este jogador terá uma receita de 5 dobrões e 2 PV devido a estas três cartas de Melhoria.

Se já tiverem completado três rodadas, os jogadores passarão à Pontuação no Fim da Partida. Se não, os Navios voltarão para a zona inicial no Caribe. A partida prosseguirá no sentido horário, passando-se a vez ao jogador sentado à esquerda daquele que terminou a rodada.

Dica: coloque um cubo de Aprimoramento ao lado do tabuleiro de Exploração para marcar quantas rodadas já se passaram.

PONTUAÇÃO NO FIM DE PARTIDA



A partida chegará ao fim quando os jogadores tiverem terminado as 3 rodadas (inclusive a terceira fase de receita) e completado a mesma quantidade de turnos. Cada jogador marcará pontos adicionais para cada condição que tiver cumprido a seguir (as regras de Pontuação no Fim da Partida também aparecem nos tabuleiros de Esconderijo):

- 1 4 pontos para cada rio que seu Explorador tiver atravessado no tabuleiro de Exploração.
- 2 1 ponto a cada 5 dobrões no seu Esconderijo.
- 3 Os pontos indicados no canto superior direito de cada uma das Melhorias adquiridas.
- 4 Os pontos condicionais (pergaminhos cinzentos) indicados em toda melhoria adquirida que tenha um ícone de Pontuação no Fim da Partida.
- 5 Os pontos condicionais indicados em cada Residência que contenha sua ficha de Residência. Cada Residência estabelece um limite máximo de 24 ou 25 pontos condicionais.
- 6 Cada Tesouro no seu Esconderijo (enterrado ou não) gerará pontos a depender da quantidade de cubos na Ilha do Tesouro correspondente.

- Se houver 0-2 cubos na ilha, cada Tesouro valerá 2 PV.
- Se houver 3-4 cubos na ilha, cada Tesouro valerá 3 PV.
- Se houver 5-6 cubos na ilha, cada Tesouro valerá 4 PV.
- Se houver 7 ou mais cubos na ilha, cada Tesouro valerá 5 PV.

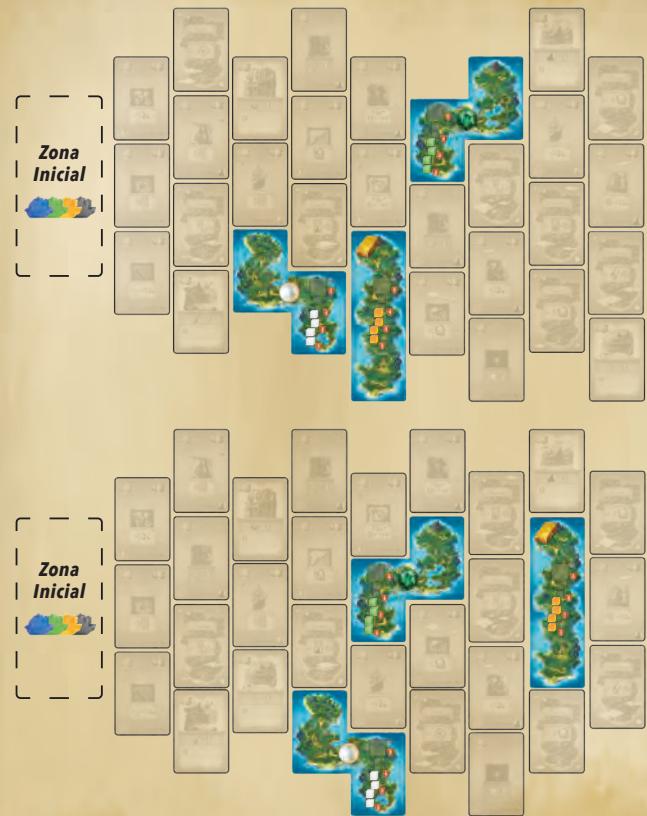
- 7 2 pontos adicionais para cada Tesouro enterrado.
- 8 As cartas de Missão na mão do jogador são reveladas, gerando pontos caso as condições informadas tenham sido cumpridas. Cada carta de Missão apresenta duas condições: a de cima e a de baixo. O jogador marcará os pontos somente da condição de valor mais alto que tiver sido cumprida exatamente ou excedente. Os elementos usados para cumprir uma Missão podem ser reutilizados para cumprir outra, caso isso se aplique.

Exemplo: Se mais de uma carta de Missão fornecer pontos pela aquisição de cartas de Melhoria do tipo Tripulante, cada carta de Tripulante adquirida poderá contar para o cumprimento de cada uma dessas Missões.

- 9 Todo jogador que tiver pontuado em pelo menos 6 cartas de Missão marcará 10 pontos de vitória adicionais.

Vencerá a partida o jogador com a maior pontuação! Se vários jogadores empatarem, vencerá o jogador que tiver enterrado mais Tesouros. Se ainda assim persistir o empate, todos os jogadores empatados sairão vitoriosos.

DIAGRAMAS DO CARIBE / DISPOSIÇÕES DE CARTAS ALTERNATIVAS



MODO SOLO



INTRODUÇÃO

Um jogador disputará a partida com o oponente automático controlado por um baralho de cartas solo que imita uma “inteligência artificial”, chamado Jordan.

PREPARAÇÃO

Siga as instruções normalmente e prepare uma partida para 2 jogadores no qual você controla uma cor e Jordan controla outra. As exceções são: o Mercado de Carrancas agora contém apenas 3 peças de Carranca e Jordan não recebe dobrões (nem pagará custos em moedas durante a partida).

Em seguida, faça os preparativos adicionais a seguir:

- 1 Vire os tabuleiros de Navio e Esconderijo de Jordan, de maneira a mostrar o lado solo.
- 2 Coloque um cubo cinzento na posição mais à esquerda da trilha de Pilhagem e Exploração do tabuleiro de Esconderijo de Jordan.
- 3 Divida as cartas solo em dois montes: um para as cartas A, outro para as cartas B (as letras aparecem no canto superior direito). Sorteie 0-6 cartas B para substituir cartas do monte A. Quanto mais cartas B você tiver no baralho, mais difícil será a partida.
- 4 Embaralhe o monte de 6 cartas solo e deixe-o virado para baixo ao lado do tabuleiro de Navio de Jordan.
- 5 Sorteie uma carta de Missão para Jordan e deixe-a virada para baixo ao lado do tabuleiro de Navio do automático.

COMO JOGAR

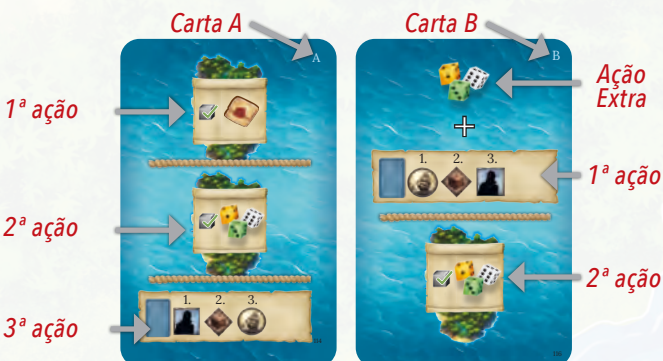
Você será o(a) primeiro(a) a jogar, e a partida prosseguirá com a alternância de turnos entre você e Jordan até chegar ao fim, depois de três rodadas.

Seu turno obedece às mesmas regras da partida multijogador. Se parar na carta onde se encontra o navio de Jordan, você terá de pagar 1 dobrão para o suprimento, se possível. Se Jordan parar na carta onde você deixou seu Navio, então você receberá 1 dobrão do suprimento.

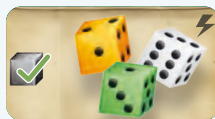
O Turno do Jordan

No começo de cada turno do Jordan, revele a primeira carta do baralho solo. Se as cartas solo tiverem acabado, embaralhe o descarte para formar um novo baralho de compra.

Jordan sempre começa com uma movimentação (como dos jogadores), seguida por uma ação principal. No caso das cartas B, Jordan também realiza uma ação extra primeiro. A carta solo apresenta várias ações principais, mas Jordan só realizará uma delas. Jordan tentará realizar a ação de cima e, se não houver como completá-la, passará para a ação logo abaixo. Continue a fazer essas verificações até Jordan achar uma ação que seja possível completar. No caso raro de não haver como realizar nenhuma das ações principais ilustradas, ignore a carta solo por inteiro e revele outra.



Ações da carta solo



Se houver um Local com a ação ilustrada a até 3 unidades de movimento do Navio do automático, Jordan irá para lá. Então realizará as ações a seguir:

1. Havendo uma peça de Valorização de Tesouros no Local, coloque 1 cubo da reserva na Ilha do Tesouro indicada.
2. Coloque um cubo cinzento no Aprimoramento desocupado mais à esquerda do seu tabuleiro de Navio.
3. Realize a **ação Pilhar**:

Os efeitos dessa ação serão determinados pela posição do cubo na trilha de Pilhagem do Esconderijo do automático:



Jordan lança um dado e ganha um Tesouro conforme o resultado (explicações a seguir).



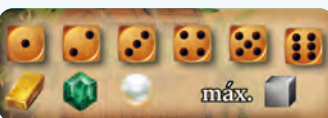
Jordan marca 2 pontos, lança um dado e ganha um Tesouro segundo o resultado.



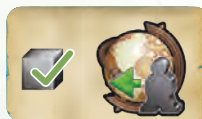
Jordan marca 2 pontos, lança um dado e ganha um Tesouro de acordo com o resultado. Se tiver mais Tesouros desse tipo que você, Jordan pegará 1 cubo do suprimento e o depositará na Ilha do Tesouro.



Jordan marca 3 pontos, lança um dado e ganha um Tesouro conforme o resultado. Se tiver mais Tesouros desse tipo que você, Jordan pegará 1 cubo do suprimento e o depositará na Ilha do Tesouro.



O(s) tesouro(s) que Jordan ganhará depende(m) do lançamento de um dado, como mostra a ilustração ao lado. Se o resultado for 4, 5 ou 6, Jordan ganhará Tesouro(s) da ilha que tiver mais cubos. O critério de desempate é Barras de Ouro > Esmeraldas > Pérolas.



Se houver um Local com a ação ilustrada a até 3 unidades de movimento do Navio do automático, Jordan irá para lá. Em seguida, realizará as ações a seguir:

1. Havendo uma peça de Valorização de Tesouros no Local em questão, Jordan pegará 1 cubo da reserva e o depositará na Ilha do Tesouro indicada.
2. Jordan colocará um cubo cinzento no Aprimoramento desocupado mais à esquerda do seu tabuleiro de Navio.
3. Jordan realizará a **ação Explorar**:

Jordan moverá seu Explorador conforme o valor que aparece à esquerda do ícone da ação do Local, aplicando-se as regras normais de movimentação. Diante de bifurcações, o Explorador de Jordan sempre escolherá o caminho mais longo. Jordan não recebe os benefícios da casa onde para. Em vez disso, o efeito da ação Explorar será determinado pela posição do cubo cinzento na trilha de Exploração do Esconderijo do automático:



Jordan marca 3 pontos.



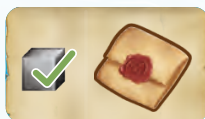
Jordan move-se mais 1 casa e marca 3 pontos.



Jordan move-se mais 2 casas e marca 4 pontos.

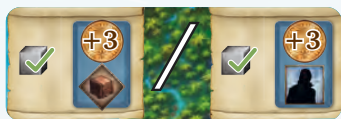


Jordan move-se mais 2 casas e marca 6 pontos.



Se houver um Local com a ação ilustrada (p.e., Aruba) a até 3 espaços do Navio do autômato, Jordan irá para lá. Em seguida, realizará as ações a seguir:

1. Havendo uma peça de Valorização de Tesouros no Local, Jordan pegará 1 cubo da reserva e o colocará na Ilha do Tesouro indicada.
2. Jordan colocará um cubo cinzento no Aprimoramento desocupado mais à esquerda do seu tabuleiro de Navio. Jordan receberá a Missão mais à direita no Mercado de Missões e a deixará virada para baixo em cima de outras Missões que o autômato já tenha. Em seguida, Jordan repõe as Missões do Mercado, deslizando a carta de Missão remanescente para a direita e preenchendo a área com uma nova carta do monte das Missões.



Se um dos dois Locais ilustrados estiver a até 3 unidades de movimento do Navio do autômato, Jordan irá para lá. Se ambos estiverem dentro do alcance, Jordan aplicará a regra de desempate do Modo Solo (explicada mais adiante nesta página). Em seguida, realizará as ações a seguir:

1. Havendo uma peça de Valorização de Tesouros no Local, Jordan pegará 1 cubo do suprimento e o depositará na Ilha do Tesouro indicada.
2. Jordan colocará um cubo cinzento no Aprimoramento desocupado mais à esquerda do seu tabuleiro de Navio.
3. Em vez de adquirir uma carta no Caribe, Jordan vai revelar a primeira carta do monte de Nível II e acrescentá-la às cartas que adquiriu anteriormente.



Jordan compra uma carta de Melhoria. O autômato verifica o primeiro tipo de carta de Melhoria indicado na ilustração: se houver uma carta desse tipo a até 3 unidades de movimento do Navio do autômato, Jordan irá para lá. Se houver mais de uma carta desse tipo dentro do alcance, Jordan aplicará a regra de desempate do modo solo (explicada mais adiante nesta página). Jordan ficará com a carta, sem custo algum, e colocará no espaço vago a primeira carta do monte de Nível II. Se não houver carta desse tipo dentro do alcance, Jordan verificará o segundo tipo, então o terceiro. Se não houver cartas de Melhoria dentro do alcance, Jordan não poderá realizar esta ação. O autômato passará para a próxima ação possível.

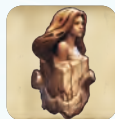
Aprimoramentos



Ao obter um Aprimoramento, Jordan colocará um cubo cinzento no Aprimoramento desocupado mais à esquerda do seu tabuleiro de Navio. É preciso completar a primeira coluna de cima para baixo antes de passar à segunda coluna, e assim por diante. Todo Aprimoramento tem um efeito imediato:



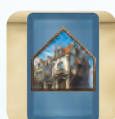
Jordan avança o cubo em seu tabuleiro de Esconderijo uma casa para a direita. Com isso, as ações de Exploração e Pilhagem do autômato ficarão mais fortes.



Lance um dado. Jordan ficará com a primeira Carranca se o resultado for 1 ou 2; com a segunda se o resultado for 3 ou 4; com a terceira se o resultado for 5 ou 6. Se você já tiver obtido uma Carranca, então Jordan não pegará uma para si.



Jordan receberá a Missão mais à direita no Mercado e a deixará virada para baixo sobre outras missões que já tenha. Jordan repõe as Missões do Mercado, deslizando a carta remanescente para a direita e preenchendo a área com uma nova carta do baralho.



Atribua um número de 1 a 4 a cada Residência presente no Caribe (de baixo para cima e da esquerda para a direita) e lance um dado. Rerrole o dado se o resultado for 5-6 ou outro que o faria depositar uma segunda ficha na mesma Residência. Jordan coloca uma de suas fichas individuais na Residência sorteada. Se essa for a primeira ficha a ser depositada na Residência em questão, Jordan também marcará 2 pontos de vitória.

Ações Extra

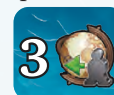
Todas as cartas B apresentam uma ação extra que será realizada antes das ações principais. As ações possíveis são:



Aprimorar Navio



Pilhar



Explorar

Observações Importantes:

1. O Golfo contém as ações Pilhar e Explorar. Portanto, se o Golfo estiver a até 3 unidades de movimento do Navio de Jordan e a carta solo o mandar realizar uma dessas duas ações, o autômato sempre irá para o Golfo e realizará a ação.
2. No começo do turno de Jordan, se o autômato já estiver no Golfo, não será preciso revelar uma carta solo. Jordan se moverá para Maracaibo, onde receberá um Aprimoramento e marcará 6 pontos.
3. As cartas de Local de Nível II concedem pontos de vitória por cartas de Melhoria adquirida, tesouros enterrados, etc. Jordan ignora esses pontos adicionais.
4. Toda vez que ganhar cartas de Melhoria, Jordan ignora todos os efeitos, pontos de fim de partida e receita.

Regra de desempate: se, ao mover seu Navio, Jordan tiver mais de uma opção para onde ir, escolha aquela que estiver na coluna mais próxima de Maracaibo. Se ainda assim houver várias opções na mesma coluna, escolha a que estiver mais em cima.

PONTUAÇÃO NO FIM DA PARTIDA

Jordan sempre ficará com o último turno da partida, já que você é a primeira pessoa a jogar. Você marca seus pontos de fim de partida usando as regras convencionais. Jordan marca pontos no fim da partida conforme as condições a seguir:

1. 4 pontos para cada rio que Jordan tiver atravessado no tabuleiro de Exploração.
2. 6 pontos para cada carta de Melhoria adquirida.
3. 15 pontos para cada Residência construída.
4. A pontuação dos Tesouros segue as regras de uma partida multijogador.
5. 5 pontos para cada carta de Missão recebida.
6. 10 pontos se Jordan tiver recebido pelo menos 6 Missões.

Se sua pontuação final for maior que a de Jordan, você terá vencido a partida!

MÓDULOS

Escolha um ou mais módulos a seguir e modifique a preparação e as regras de jogo conforme necessário:

NÉVOA DA GUERRA: LOCAIS

Preparação

Ao formar o monte de Nível I, mantenha as cartas de Local viradas para baixo e as demais para cima. Embaralhe o monte, em seguida distribua as cartas pelo Caribe, de tal modo que as cartas de Local continuem viradas para baixo. Deposite 1 dobrão em cada carta de Local voltada para baixo.

Regras

Toda vez que o navio de um jogador encerrar seu movimento em uma carta de Local virada para baixo, o jogador receberá os dobrões que estiverem sobre a carta e, em seguida, vai virá-la para cima. O jogador realizará todas as ações informadas no Local e a carta continuará com a face para cima até o fim da partida.

Durante a fase de receita no fim de cada rodada, deposite 1 dobrão em toda carta de Local que ainda se encontre voltada para baixo.

Regras Solo

Toda vez que passar por ou entrar em uma carta de Local com a face para baixo, Jordan vai virá-la para cima e devolver ao suprimento todos os dobrões que estavam depositados nela. Jordan marcará 1/3/5 pontos conforme a rodada em que isso ocorrer: 1ª/2ª/3ª. Quando houver empate entre várias rotas possíveis, Jordan sempre escolherá aquela que visitar a maior quantidade de cartas de Local viradas para baixo.

NÉVOA DA GUERRA: MELHORIAS

Preparação

Ao formar o monte de Nível I, mantenha as cartas de Melhoria viradas para baixo e as demais para cima. Embaralhe o monte do Nível I e distribua as cartas segundo o diagrama do Caribe escolhido. Ao formar o baralho de Nível II, divida-o em dois montes iguais. Mantenha um dos montes com as faces das cartas para cima e o outro com as faces para baixo e embaralhe-os juntos. Dessa maneira, o topo do monte de Nível II terá uma carta ora com a frente, ora com o verso voltado para cima.

Regras

Ao colocar cartas de Nível II no Caribe, mantenha-as na orientação em que se encontravam no monte (frente ou verso para cima).

Toda vez que o Navio de um jogador entrar em uma carta de Melhoria voltada para baixo, a carta será imediatamente virada para cima. O jogador terá a opção de encerrar sua movimentação ali ou seguir em frente (desde que ainda tenha unidades de movimento sobrando).

Regras Solo

Toda vez que passar por uma carta virada para baixo, Jordan vai virá-la para cima, mas continuará se movimentando. Quando houver empate entre várias rotas possíveis, Jordan sempre escolherá aquela que visitar a maior quantidade de cartas viradas para baixo.

ESCARAMUÇA PIRATA

Regras

O jogador entrará em combate toda vez que seu Navio encerrar o movimento em um espaço do tipo carta contendo pelo menos um oponente. Todos os jogadores com Navios em cima da carta em questão lançam simultaneamente um dado de Pilhagem. Não há relançamento.

Em seguida, cada um soma ao resultado obtido todas as suas habilidades permanentes que aumentam o Poder de Pilhagem. O jogador que obtiver o maior valor de combate marcará 2 pontos e pegará até 1 dobrão de cada um dos outros participantes da escaramuça. Se não houver um vencedor, então nada acontecerá.

Regras Solo

Jordan sempre acrescenta a seu Poder de Pilhagem o número correspondente à rodada atual. Por exemplo, obter 4 no dado na 2ª rodada resulta em um Poder de Pilhagem igual a 6. O vencedor do combate marca 5 pontos, mas não recebe dobrões. Se não houver um vencedor, então nada acontecerá.

CAÇA-MISSÕES

Preparação

Cada jogador compra 3 cartas de Missão do monte e fica com 2 delas.

Durante toda a partida, mantenha sempre 3 cartas no Mercado de Missões.

Pontuação no Fim da Partida

Consideram-se completadas apenas as Missões cuja condição de valor mais alto tiver sido cumprida. Cada Missão completada vale o dobro dos pontos de vitória informados na carta. Cada Missão incompleta faz o jogador perder 5 pontos.

RUBIS

Preparação

Coloque as 2 peças de Fornecedor de Rubis em Bonaire e Tobago, em seguida deixe a peça de Mercado de Rubis ao lado do Golfo.

Regras

Quando um Navio encerrar seu movimento em um dos Locais que contém peças de Fornecedor de Rubis, o jogador terá a opção de ganhar 1 Rubi. Para tanto, basta o jogador pegar um cubo cinzento do suprimento e colocá-lo em cima da imagem do Navio no seu tabuleiro de Esconderijo.

Quando um Navio encerrar seu movimento no Golfo, o jogador poderá vender um Rubi. Para tanto, basta o jogador remover um Rubi de seu Esconderijo e colocá-lo em qualquer quadrado de bonificação desocupado na peça do Mercado de Rubis, recebendo imediatamente o bônus que o cubo tapar. Se todos os quadrados no Mercado de Rubis já estiverem ocupados, não será mais possível ganhar bônus dessa maneira. Daí em diante, os jogadores poderão trocar Rubis à razão de 2 pontos de vitória por cubo.

Regras Solo

Jordan também ganhará 1 Rubi ao entrar em um Local que contém um Fornecedor de Rubis. No Golfo, Jordan venderá 1 Rubi, colocando-o em um quadrado vazio determinado aleatoriamente (atribua um resultado a cada um dos seis e lance um dado). Se o quadrado sorteado já estiver ocupado, Jordan ficará com o próximo quadrado livre à direita. No fim da partida, Jordan marcará 2 pontos por Rubi remanescente em seu Esconderijo.

APOSENTADORIA

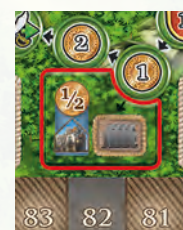
Preparação

Coloque a peça de Desconto Residencial no lugar reservado para ela no tabuleiro de Exploração. Cada jogador coloca uma de suas fichas individuais na peça.

Regras

Ao entrar com seu Explorador na peça de Desconto Residencial (conta como uma casa da trilha), o jogador é obrigado a adquirir imediatamente uma Residência pela metade do preço, passando sua ficha de Residência da peça para uma Residência à sua escolha. O Explorador volta para a casa inicial da trilha de mesmo nome. Cada jogador só poderá usar a peça de Desconto Residencial uma vez por partida. Caso ele não queira ou não possa realizar a ação, ele não entra no espaço e continua na trilha.

Ao calcular o custo da Residência, aplique todos os descontos fornecidos por cartas antes de dividir o total por dois (arredondando para cima as frações).



Extra: Esta peça também pode ser usada no jogo “Maracaibo”. Para tanto, basta posicioná-la no lugar indicado da trilha do Explorador. As regras são parecidas: durante a preparação, cada jogador pega um trabalhador no suprimento comum e o coloca em cima desta peça. Se entrar ali, o jogador pagará metade do preço para passar seu trabalhador da peça para uma construção de prestígio e devolverá seu Explorador ao início da trilha.

GLOSSÁRIO

Cartas de Missão

Cada Missão tem uma condição na metade de cima e outra na de baixo. Pontue se cumprir a condição exatamente ou com folga. É possível reutilizar os elementos para cumprir mais de uma Missão caso isso se aplique.



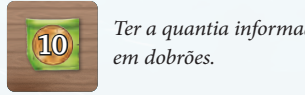
Ter a quantidade informada de Tesouros.



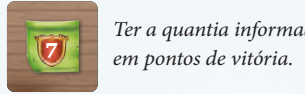
Ter a quantidade informada de Tesouros enterrados.



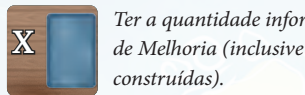
Ter a quantidade informada do tipo de carta de Melhoria.



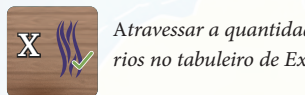
Ter a quantia informada como receita em dobrões.



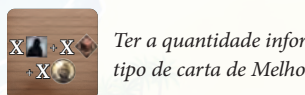
Ter a quantia informada como receita em pontos de vitória.



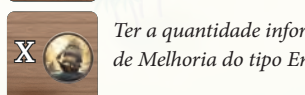
Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria (inclusive Residências construídas).



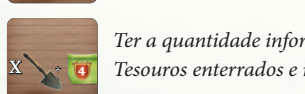
Atravessar a quantidade informada de rios no tabuleiro de Exploração.



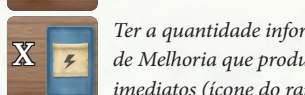
Ter a quantidade informada de cada tipo de carta de Melhoria indicada.



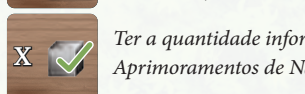
Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria do tipo Embarcação.



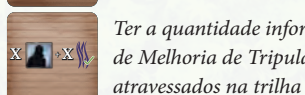
Ter a quantidade informada de Tesouros enterrados e receita em PV.



Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria que produzam efeitos imediatos (ícone do raio).



Ter a quantidade informada de Aprimoramentos de Navio.



Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria de Tripulante e de rios atravessados na trilha do Explorador.



Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria de Equipamento e de rios atravessados na trilha do Explorador.



Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria de Equipamento e Tripulante.



Ter a quantidade informada de cartas de Melhoria de Embarcação e Residências construídas.



Ter a quantidade informada de Tesouros enterrados e de rios atravessados na trilha do Explorador.

Mercados Clandestinos



Realize uma ação de Enterrar.



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada Tesouro que tiver enterrado.



Ganhe 1 ponto (máx. 6) por cada uma de suas cartas de Missão.



Ganhe 2 pontos (máx. 6) para cada rio atravessado por seu Explorador. Atenção: se tiver atravessado 4 rios, o jogador ainda assim marcará 6 pontos.



Ganhe 2 pontos e deposite um cubo em uma Ilha do Tesouro à sua escolha.



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada uma de suas cartas de Melhoria de Equipamento.



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada uma de suas cartas de Melhoria de Tripulante.



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada uma de suas Esmeraldas (Tesouro).



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada uma de suas Pérolas (Tesouro).



Ganhe 1 ponto (máx. 6) para cada uma de suas Barras de Ouro (Tesouro).

Carrancas



A (Sereia)

Ao Pilhar, o jogador poderá gastar 2 de Poder de Pilhagem para marcar 2 pontos e receber 2 dobrões (1x por ação Pilhar).



B (Dragão)

A cada ação Explorar, o jogador pode mover seu Explorador 2 casas a mais.



C (Harpia)

Mova seu Navio até 4 espaços em cada etapa de Movimentação. Sua receita em dobrões aumenta em 4.



D (Baleia)

Ao selecionar uma Missão, o jogador poderá renovar o Mercado de Missões (abrir 2 cartas novas, colocando as descartadas no fundo do baralho) antes de fazer sua escolha. Na fase de receita, o jogador receberá 1 dobrão para cada uma de suas cartas de Missão.



E (Leão)

Ao Pilhar, some 2 a seu Poder de Pilhagem e tenha direito a mais um lançamento de todos os dados de Pilhagem.



F (Serpente Marinha)

Aumente em 2 tanto a sua receita em dobrões quanto a sua receita em PV.



G (Poseidon)

Toda vez que enterrar algum Tesouro, você pode depositá-lo em um dos quadrados vazios desta carranca, e não abaixo da linha da pá em seu respectivo Esconderijo. O cubo ainda contará como Tesouro enterrado durante a pontuação no fim da partida. As opções de bônus por enterrar são: 5 dobrões, 4 pontos de vitória, Aprimoramento, 1 Tesouro.



H (Kraken)

Ao Pilhar, o jogador poderá gastar 3 de Poder de Pilhagem para receber 6 dobrões (1x por ação Pilhar).



I (Gavião)

Escolha uma das opções e ganhe imediatamente: 3 barras de Ouro, ou 3 Esmeraldas, ou 3 Pérolas.



J (Náutilo)

A cada ação Explorar, o jogador pode perder 1 unidade de movimento para ganhar 1 barra de Ouro (Tesouro).



K (Caveira)

Ao Pilhar, o jogador poderá gastar 2 de Poder de Pilhagem para enterrar um Tesouro (1x por ação Pilhar).



L (Unicórnio)

Pague 2 dobrões a menos para cada carta de Melhoria ou Residência que adquirir daqui até o fim da partida.

Cartas de Residência



Ganhe 2 pontos (máx. 24) para cada dobrão em sua receita no fim da partida (total de dobrões, não de pergaminhos).



Ganhe 3 pontos (máx. 24) para cada PV em sua receita no fim da partida (total de pontos, não de pergaminhos).



Ganhe 5 pontos (máx. 25) para cada carta de Melhoria do tipo Embarcação que tiver no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada carta de Melhoria do tipo Equipamento que tiver no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada carta de Melhoria do tipo Tripulante que tiver no fim da partida.



Ganhe 3 pontos (máx. 24) para cada Tesouro enterrado que tiver no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada Missão que tiver lhe rendido PV no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada Esmeralda (Tesouro) que tiver no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada barra de Ouro (Tesouro) que tiver no fim da partida.



Ganhe 4 pontos (máx. 24) para cada Pérola (Tesouro) que tiver no fim da partida.



Ganhe 8 pontos (máx. 24) para cada conjunto de Tesouros diferentes que tiver no fim da partida.



Ganhe 6 pontos (máx. 24) para cada rio que seu Explorador tiver atravessado no fim da partida.

Vários dos ícones a seguir encontram-se no tabuleiro de Navio, em cartas e na trilha de Exploração.



Ganhe uma nova ação de Pilhagem que lhe permite gastar 3 de Poder de Pilhagem para ganhar 1 Tesouro da mesma cor do dado escolhido.



Ganhe uma nova ação de Pilhagem que lhe permite gastar 2 de Poder de Pilhagem para marcar 3 pontos de vitória.



Ganhe uma nova ação de Pilhagem que lhe permite gastar 4 de Poder de Pilhagem para marcar 3 pontos de vitória, pegar 1 cubo do suprimento e depositá-lo em uma Ilha do Tesouro à sua escolha.



Ao Pilhar, ganhe a quantidade informada de Poder de Pilhagem para gastar com ações de Pilhagem.



Acrescente permanentemente 2 de Poder de Pilhagem ao dado da cor informada. Por exemplo, dado amarelo +2 significa que um 5 nesse dado dará ao jogador Poder de Pilhagem 7 para obter Ouro. Não se aplica às ações de Pilhagem que não envolvem lançamento de dados.



A cada ação Explorar, o jogador pode aumentar sua movimentação conforme o valor informado.



Toda vez que realizar uma ação de Exploração, você poderá usar esta habilidade ou outras similares uma vez cada para renunciar à movimentação do Explorador em troca de uma recompensa. Para receber mais de uma recompensa, você terá de renunciar à movimentação separadamente para cada uma delas. Ainda pode gastar os movimentos restantes.



Tenha o desconto informado ao adquirir Melhorias (ou Residências). Os descontos são cumulativos, mas seu limite inferior é 0.



Realize imediatamente uma ação de Pilhagem (p. 8) de Tesouro à sua escolha como se tivesse obtido no dado o valor indicado. Depois disso, aplique os efeitos permanentes.



Realize imediatamente uma ação de Pilhagem usando apenas o dado da cor indicada. Depois disso, adicione o poder de Pilhagem indicado e aplique os efeitos permanentes.



Realize imediatamente uma ação Explorar (p. 8): mova o Explorador e aplique os efeitos permanentes.



Receba todos os benefícios que aparecem na casa ocupada por seu Explorador.



O jogador pode Aprimorar seu Navio (p. 9).



O jogador pode enterrar um Tesouro (p. 8).



O jogador pode receber os efeitos de qualquer peça de Mercado Clandestino que tenha sido posicionada anteriormente em um Local. As regras de posicionamento das peças de Mercado Clandestino encontram-se na p. 9.



O jogador pode pagar 3 dobrões para obter uma Carranca.



Descarte uma Missão de sua mão para receber 8 dobrões. A Missão descartada é devolvida ao fundo do monte de Missões.



Pegue 1 cubo no suprimento e o deposite em uma Ilha do Tesouro à sua escolha para aumentar o valor do Tesouro.



Pegue 2 cubos no suprimento e os deposite na mesma Ilha do Tesouro.



Construa uma Residência que ainda não seja sua, pagando seu custo (aplicando possíveis descontos).



Adquira uma carta de Melhoria de Embarcação disponível no Caribe, pagando seu custo (aplicando possíveis descontos), e preencha o espaço vazio com uma carta de Nível II.



Ganhe uma quantidade de pontos igual à somatória dos ícones de receita em PV que aparecem em suas Melhorias e Carranca.



Receba uma quantia em dobrões igual à somatória dos ícones de receita em dobrões que aparecem em suas Melhorias e Carranca.



Adquira uma carta de Melhoria do tipo Tripulante disponível no Caribe, pagando 3 dobrões a mais por ela e preencha o espaço vazio com uma carta de Nível II.



Adquira uma carta de Melhoria do tipo Equipamento disponível no Caribe, pagando 3 dobrões a mais por ela e preencha o espaço vazio com uma carta de Nível II.



O jogador marca 1 ponto por Tesouro enterrado.



O jogador marca 1 ponto por carta de Melhoria do tipo Tripulante.



O jogador marca 1 ponto por carta de Melhoria do tipo Equipamento.



O jogador marca 2 pontos por rio atravessado no tabuleiro de Exploração.



No fim da partida, ganhe 7 pontos a cada 3 Tesouros do tipo informado.



No fim da partida, ganhe a quantidade informada de pontos a cada 3 Missões que tenham lhe rendido PV.



No fim da partida, ganhe 2 pontos a cada Tesouro enterrado.



Ganhe um Tesouro do tipo informado vindo da Ilha do Tesouro correspondente.



CRÉDITOS

Editora: MeepleBR
SAC: atendimento@meeplebr.com
Projeto Gráfico: Fiore GmbH
Arte da Caixa: Odysseas Stamoglou
Manual de Regras: Jonathan Cox

DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA:

Edição: Renato J. Lopes
Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Luciana Galeani Boldorini (Rook Traduções) e Gustavo Lopes.
Diagramação: Daniel de Lucca

MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA
CNPJ: 35.524.291/0001-00,
Rua Manoel Pires de Moraes, 18,
CEP 06900-505, Embu-Guaçu/SP – Brasil

v.1

Os criadores do jogo gostariam de agradecer a todos que participaram da fase de testes.

Ryan também é grato a:

Jonathan Cox
Jake Crouse
Sebastien Dalin
Campbell DeSousa
Nicholas Henning
Anastasia Heuer
Tim Kersting
Michael Kruse

meeplebr



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES