

Yaaaarrrrrr marujos!

As correntezas trouxeram vocês para aprender a viver como pirata nos Mares de Seis Lados!

Mas preste atenção! Quem decidir encarar essas águas caóticas na tentativa de se tornar o pirata mais cruel da história, precisa saber dos TRÊS CAMINHOS existentes...

Se você confia na mira dos seus canhões, destrua todos os salafrrários que cruzarem o seu caminho! Afinal, piratas mortos não podem inventar histórias...

Se sua ganância for insaciável, pegue todas as moedas que encontrar para que os outros cães dos mares fiquem sem nenhum tostão!

Por fim, há boatos sobre vários tesouros poderosos... poderosos o suficiente para controlar tudo e a todos nesses mares, caso sejam combinados. Se botar suas mãos nesse butim lendário, nenhum pirata, esteja ele vivo ou habitando as profundezas do baú de Davy Jones, poderá se igualar ao seu poder!

Mas pode escrever o que eu digo: você encontrará rivais no mar que também desejam a mesma coisa, então prepare-se para uma batalha feroz ou afunde com o seu navio! Em Mares de Seis Lados, é vencer ou morrer!

Estarei de olho...



Assinado,

Kapitão Kroze

VISÃO GERAL

Em *Mares de Seis Lados*, você rolará um dado de cada vez para adicionar à sua tripulação. Se o total da sua rolagem ficar abaixo do seu total de Moedas, você alocará sua tripulação de dados nos espaços de seu navio. Se estourar, seu turno acabará!

Cada ação no seu navio requer ao menos um dado para ser ativada, muitas vezes precisando de números específicos. Com um bom planejamento você fará coisas incríveis!

VITÓRIA

Há três formas de vencer:

- **Saquear:** tenha um total de Moedas acima de 21.
- **Explorar:** controle ao menos 4 ilhas no começo do seu turno.
- **Afundar seus rivais:** reduza os Pontos de Velas (PV) dos seus inimigos para 0.

COMPONENTES



Tapete de jogo



32 dados de seis lados



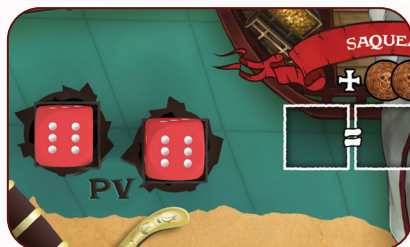
2 Pedras de Vidro



PREPARAÇÃO

Preparação da área de jogo

Coloque o tapete no meio da área de jogo. Cada jogador pega dois dados da sua cor e os coloca nos espaços de PV no canto inferior esquerdo do seu lado do tapete, **deixando cada dado no 6**, totalizando 12 PV iniciais. A medida que você perder PV, ajuste os dados para mostrar o seu valor atual.



Deixe os outros dados de cada cor perto do tapete, formando a reserva pessoal de cada jogador.

Determine o jogador inicial

Todos os jogadores rolam um dado de sua reserva para decidir quem jogará primeiro; quem tirar o resultado maior será o jogador inicial. *Em caso de empate, cusparam no chão, chamem uns aos outros de cães sarnentos e rolem os dados novamente.*

O jogo começa com o turno do jogador inicial e alterna entre turnos dos jogadores. Em partidas com mais de 2 jogadores* os jogadores se alternam em sentido horário.

Moedas Iniciais

Cada jogador coloca uma pedra de vidro em sua trilha de Moedas de acordo com a quantidade de jogadores na partida e sua posição em relação ao jogador inicial.

Quantidade de Jogadores	Moedas do Jogador 1	Moedas do Jogador 2	Moedas do Jogador 3	Moedas do Jogador 4
2 jogadores	12	13	—	—
3 jogadores *	12	13	13	—
4 jogadores *	12	12	13	13

* para jogar em mais de 2 jogadores, é necessário ter uma segunda cópia do jogo. As regras para este tipo de jogo encontram-se na p.8.

FLUXO DO JOGO

O turno do jogador é composto de duas fases:

1. Fase de Rolagem

Role um dado. Esse dado é deixado de lado e faz parte da sua **oferta de dados** para o turno. Sua oferta de dados é o conjunto de dados que você usará para fazer ações na Fase de Ordem, quando terminar a fase de rolagem.

Então, você pode seguir para a Fase de Ordem ou rolar um dado adicional.

Desta forma você pode rolar quantos dados quiser, um de cada vez, até decidir parar ou até que a soma dos valores dos dados na sua oferta alcance ou ultrapasse o seu total de Moedas. Neste caso, siga as instruções a seguir:

ESTOURAR

Se a soma dos valores rolados nos seus dados **exceder** seu total de Moedas, você Estoura!

Coloque até três dados da sua oferta de dados nos seus espaços de Evadir. Observe que os espaços de Evadir devem conter dados de valores diferentes. Dados que não puderam ser colocados lá seguem para sua reserva.

Seu turno termina.

NA MOSCA!

Se a soma dos valores rolados nos seus dados for **exatamente igual** ao seu total de Moedas, escolha uma das seguintes opções antes de seguir para a Fase de Ordem:

- Ganhe 1 Moeda.
- Role um dado adicional e coloque-o na sua oferta de dados; ele não conta para o seu total de Moedas.

2. Fase de Ordem

Coloque os dados da sua oferta de dados nos espaços do seu navio e ative as ações na ordem que preferir (*mais detalhes na seção O Navio Pirata, na página 6*).

A maioria dos espaços requer dados com valores específicos para serem alocados.

Dados colocados em ações parcialmente preenchidas permanecem lá para serem utilizados em turnos futuros.

Para ativar uma ação: remova todos os dados dos espaços associados a uma ação, trazendo-os novamente para sua reserva pessoal, e realize o efeito dela.

Você pode ativar uma ação, depois preenchê-la com mais dados da sua oferta de dados e ativá-la de novo no mesmo turno.

EXEMPLOS

Esses exemplos usam as ações de navio explicadas na seção O Navio Pirata (página 6).

Exemplo: Estourando

É o turno do vermelho, que tem um total de 12 Moedas.

(A) Ele começa a Fase de Rolagem e consegue um 4. Ele continua rolando e consegue um 5.

Ele poderia parar por aqui com um total de 9, mas decide continuar rolando. Ele consegue outro 5, fazendo com que o total na oferta de dados seja 14, excedendo seu total de Moedas.

(B) O vermelho Estoura e coloca um 5 e um 4 em seus espaços de Evadir. Ele não pode colocar o segundo 5, já que todos os dados nos espaços de Evadir devem ser diferentes..



Exemplo: Realizando Ações

É o turno do azul, que tem um total de 13 Moedas.

Ele começa a Fase de Rolagem e consegue um 4. Ele continua rolando e consegue mais um 4. Ele se arrisca mais e consegue um 5. (C) **Na Mosca!** A soma dos valores em sua oferta de dados é exatamente igual ao seu total de Moedas. Ele decide aumentar seu total de Moedas para 14.

(D) O azul usa seu primeiro 4 para disparar o Canhão de Proa e o devolve para a reserva pessoal. O vermelho usa um dos seus dados de Evadir para não sofrer dano.

O azul usa seu outro 4 para disparar o Canhão de Proa mais uma vez e o vermelho evade novamente.

O azul usa o 5 para disparar o Canhão de Popa e, como agora o vermelho não tem mais dados nos espaços de Evadir, ele deve reduzir seus PV em 1.



O NAVIO PIRATA

Nome da Ação	Restrição da Alocação	Ícone Impresso	Efeito
Canhão de Popa	5 ou 6		Um inimigo reduz o PV dele em 1.
Canhão de Proa	3 ou 4		Um inimigo reduz o PV dele em 1.
Canhão Principal	Um 4, 5 ou 6 e qualquer outro dado.	 	Um inimigo reduz o PV dele em 1. Se ele não Evadir, coloque um dado da sua reserva pessoal em um espaço qualquer, independente da restrição de alocação, do navio inimigo. Se já tiver um dado no espaço que você escolheu, remova aquele dado. Ele não poderá alocar dados nesse espaço ou usar essa ação. Remova seu dado ao final do próximo turno do inimigo.
Enviar um Grog	Dois dados mostrando 1, 2 ou 3.	  	Escolha um jogador. No próximo turno dele, o primeiro dado rolado não pode ser alocado em nenhum espaço nem ser manipulado pelas ilhas, sendo simplesmente devolvido para a reserva dele.
Enviar um Explorador	Três dados consecutivos (por exemplo, 2, 3 e 4). Considere apenas sequências em ordem numérica; 6 e 1 não são consecutivos.	 	Reivindique uma ilha cujo número seja igual a um dos números utilizados para ativar esta ação (veja mais na próxima página).
Jornada Dupla	Dois dados pares iguais (2, 4 ou 6)		Faça sua próxima ação duas vezes. <i>Obs.: enviar um Grog, Aguardar e Evadir não podem ser duplicadas.</i>
Saquear	Três dados iguais		Aumente seu total de Moedas em 2.
Colidir	6 + 3 Dados em Evadir	 	Um inimigo reduz o PV dele em 3 e perde uma moeda. Não é possível Evadir. <i>Um jogador não pode ficar com menos de 10 Moedas através desta ação.</i>

AÇÃO ESPECIAL: AGUARDAR

Coloque um dado qualquer aqui.

Um dado colocado aqui pode ser removido e adicionado à sua oferta de dados em alguma de suas Fases de Ordem futuras. Ele não conta para o seu total de Moedas.

AÇÃO ESPECIAL: EVADIR

Coloque até 3 dados diferentes aqui.

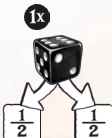


Você não precisa de todos os três dados para ativar a ação de Evadir e ela é obrigatória se estiver prestes a perder PV. Quando você for perder PV, se tiver algum dado alocado em Evadir, você deve removê-lo(s). Cada dado removido evita a perda de 1 PV. Você deve usar Evadir quantas vezes for necessário para reduzir a perda de PV.

AS ILHAS

Ao assumir o controle de uma ilha, coloque um dado nela, removendo qualquer dado que já esteja lá. Você pode usar a habilidade de cada ilha que controla a qualquer momento durante o seu turno.

Se você controlar **ao menos 4 ilhas no começo do seu turno**, você vence o jogo.

Ilha	Ícone	Número da Ilha	Efeito
 Ilha do Empurrão		1	Uma vez por turno, aumente o valor de um dado em 1. Se utilizar em um 6, mantenha o dado 6 e ganhe um novo dado de valor 1.
 Ilha do Tesouro		2	Uma vez por turno, ao Saquear, ganhe 3 Moedas em vez de 2. <i>Por exemplo, se você Saquear com Jornada Dupla, você ganhará 3 Moedas na primeira vez e 2 Moedas na segunda.</i>
 Recife Sortudo		3	Uma vez por turno, rerrole um único dado. Você pode usar esta ilha na sua Fase de Rolagem para evitar Estourar.
 Obninsk		4	Ao disparar um Canhão com um dado de valor 4 ou 6, cause um dano adicional. Isso pode acontecer mais de uma vez por turno.
 Enseada da Mitose		5	Uma vez por turno, divida o valor de um dado em dois dados, da maneira mais igualitária possível. Isso não pode ser utilizado em um 1. <i>Por exemplo, um 5 se torna um 2 e um 3.</i>
 Minhocas		6	Uma vez por turno, vire um dado para o lado oposto. Você pode usar esta ilha na sua Fase de Rolagem para evitar Estourar. <i>Dica: a soma das faces opostas de um dado é sempre 7.</i>

Importante: ao usar Minhocas, Ilha do Empurrão ou Recife Sortudo durante sua Fase de Ordem, você pode exceder seu total de Moedas sem Estourar.



Se você tiver duas cópias de Mares de Seis Lados, você pode utilizá-las para jogar com 3 ou 4 jogadores. *Ter cores extras de dados pode ajudar, mas você também pode usar números únicos para identificar cada jogador nas ilhas centrais.*

Use apenas um conjunto de ilhas no centro. Cada jogador utiliza apenas um navio. Em 3 jogadores, um dos navios não será utilizado. Você escolhe qual jogador irá atacar a cada ação.

Para Afundar Seus Rivais e vencer o jogo, você tem que ser o último jogador ainda em jogo (*you também pode vencer por Saquear ou Explorar*).

Navio Fantasma

Se um capitão chegar a 0 PV, ele se torna o capitão de um Navio Fantasma! Ele sofrerá penalidades, mas sua fúria não o deixará ir ainda para o baú de Davy Jones!

- Ele remove todos os seus dados de jogo (incluindo os das ilhas e do total de Moedas).
- Ele não pode controlar ilhas.

TURNO DO CAPITÃO FANTASMA

Role 2 dados. Eles só podem ser alocados nos Canhões, na Jornada Dupla e para Enviar um Grog.

Ressurreição

Se um capitão fantasma causar o último ponto de dano em um capitão vivo, ele volta ao mundo dos vivos, ainda que muito enfraquecido! Faça o seguinte:

- Role um dado. O valor resultante dessa rolagem é o seu total de PV.
- Seu total de Moedas é ajustado para 12.
- Realize um novo turno imediatamente.



Edição:
Renato J. Lopes

Tradução:
João José Gois

Revisão:
Bianca Melyna, Dayana Moreira
e Romir G. E. Paulino

Diagramação:
Gustavo C. Fernandes

VERSÃO BRASILEIRA MEEPLEBR

GLYP GAMES LTDA.
CNPJ: 53.273.552/0001-30
RUA MANOEL PIRES DE MORAES, 18
JARDIM BRASIL, EMBU-GUAÇU/SP

atendimento@meeplebr.com
meeplebr.com

Criador do Jogo
Kroze Kresky

Desenvolvimento
Chris Solis, John Brieger,
Brian McKay

Ilustração
Megan Stojanova

Design Gráfico
Katherine Boils

MARUJOS TESTADORES

Aaron (Train) Kimbrough, Erin Hatch, John Bond, Sara M.E. Ventura, Kimmy O'Connell, Matt Patterson, Amelia Eichler, Michaela Redding, Caris Baker, CJ Baker, Brian 'Games' McKay, Pepper the Dog, Breeze Grigas, Diana Fay, Max M. Brother Myles, Sam Land, LisaLisa, Kyle Martin, Emmi Martin, Knigobi, Casey Sanders, Jake McMinds, Zoey Gonzales, Rose Balliet, Adriana Gonzalez, Sarah Capybara, Jackie Florian, Christian Rudnicki, Shannon W., Whitney Grace, Meredith Sims, Nad the Fox, Kaitlyn Hohns, Torrent Cannon e Jazmine Rodriguez.