

CONJUNTO DE CANHÃO & MOEDAS



PEGUE AS MOEDAS INDICADAS NO DADO E DEPOIS PAGUE O REI.

CONJUNTO DE CAVEIRA & MOEDAS



ESCOLHA UM ADVERSÁRIO. ROUBE AS MOEDAS INDICADAS NO DADO.

SÓ MOEDAS



ROUBE TODAS AS MOEDAS DO "OURO DO REI".

SÓ CAVEIRAS



ROUBE TODAS AS MOEDAS DE UM ADVERSÁRIO À SUA ESCOLHA.

SÓ CANHÕES



PEGUE TODAS AS MOEDAS DO TESOURO, SEM DIVIDI-LAS COM O REI, E A PARTIDA TERMINA.

3 OSSOS OU NENHUMA COMBINAÇÃO



PAGUE 3 MOEDAS AO "OURO DO REI".

DEPOIS DE LANÇAR (E EVENTUALMENTE RELANÇAR UMA OU DUAS VEZES) OS DADOS, O CORSÁRIO PROCEDE DE ACORDO COM O RESULTADO OBTIDO:



Moedas + Canhão:

PEGUE AS MOEDAS INDICADAS NO DADO. EM SEGUIDA, PEGUE A MESMA QUANTIA DE MOEDAS DA CAIXA DO JOGO E ADICIONE-AS AO "OURO DO REI" (UMA PILHA SEPARADA NA TAMPA DA CAIXA). SE NÃO HOUVEREM MOEDAS SUFICIENTES NA CAIXA PARA CUMPRIR ESSES DOIS EFEITOS, ENTÃO, PEGUE O QUE RESTOU E COMPARTILHE UNIFORMEMENTE COM O REI. SE HOUVER UMA QUANTIA ÍMPAR RESTANTE, DÊ A MOEDA EXTRA PARA O REI.



Moedas + Caveira:

ROUBE DE UM ADVERSÁRIO À SUA ESCOLHA, A QUANTIA DE MOEDAS INDICADAS NO DADO.



Todos os dados de Moeda:

ROUBE TODAS AS MOEDAS DO "OURO DO REI". (INDEPENDENTEMENTE DO VALOR DAS MOEDAS)



Todos os dados de Caveira:

ROUBE TODAS AS MOEDAS DE UM ADVERSÁRIO À SUA ESCOLHA.



HOUVE UM TEMPO EM QUE AS CARAÍBAS ERAM UM ELDORADO PERCORRIDO POR NAVIOS DE COMÉRCIO TRANSPORTANDO RIQUEZAS INFINITAS. BANDOS DE PIRATAS REINAVAM SOBRE ESSAS ÁGUAS AZUIS ASSOLADAS POR TUBARÕES. OS JOGADORES ASSUMEM O PAPEL DE PIRATAS QUE SE OCUPAM A FILHAR NAVIOS E A ROUBAR OS OUTROS PIRATAS. A CADA ASSALTO, O REI QUER A SUA PARTE. QUEM TERÁ A ASTÚCIA NECESSÁRIA PARA SE TORNAR O CORSÁRIO MAIS RICO?



PREPARAÇÃO

COLOQUE A CAIXA DE JOGO NO CENTRO DA MESA, COM TODAS AS MOEDAS EM SEU INTERIOR REPRESENTANDO O TESOURO TRANSPORTADO PELOS NAVIOS QUE OS PIRATAS IRÃO FILHAR. PARA ESCOLHER O PRIMEIRO A JOGAR, CADA JOGADOR LANÇA OS 5 DADOS. AQUELE QUE OBTIVER MAIOR NÚMERO DE CAVEIRAS É O PRIMEIRO A JOGAR.



OBJETIVO DO JOGO

GANHA O JOGADOR QUE POSSUIR MAIOR NÚMERO DE MOEDAS NO FINAL DA PARTIDA. MAS ATENÇÃO: AO LONGO DA PARTIDA, SER O JOGADOR MAIS RICO IRÁ CHAMAR A ATENÇÃO DOS ADVERSÁRIOS.



TURNO DE JOGO

NA SUA VEZ, O CORSÁRIO LANÇA OS 5 DADOS. SE QUISER PODE VOLTAR A LANÇAR O NÚMERO DE DADOS QUE DESEJAR, 2 VEZES. OS DADOS COM UMA CRUZ DE OSSOS NÃO PODEM SER RELANÇADOS; ESTÃO BLOQUEADOS ATÉ O FINAL DO TURNO DO JOGADOR.



Todos os dados de Canhão:

ROUBE TODAS AS MOEDAS DO TESOURO, SEM DIVIDI-LAS COM O REI, E A PARTIDA TERMINA.



Se o jogador obtém 3 cruzeiros de ossos (ou mais) ou não consegue realizar nenhuma combinação:

DEVE PAGAR 3 MOEDAS AO REI.

ATENÇÃO:

- O JOGADOR É SEMPRE OBRIGADO A PROCEDER DE ACORDO COM O RESULTADO DOS SEUS DADOS.
- O JOGADOR NÃO PODE UTILIZAR O MESMO DADO EM DUAS COMBINAÇÕES
- SE O JOGADOR TEM DUAS COMBINAÇÕES COM CAVEIRA, PODE UTILIZÁ-LAS PARA ATACAR DUAS VEZES O MESMO ADVERSÁRIO OU DOIS ADVERSÁRIOS DIFERENTES.
- DUAS COMBINAÇÕES COM CANHÃO, ASSALTA DUAS VEZES O TESOURO E PAGA DUAS VEZES AO REI.
- SE O JOGADOR TEM UMA COMBINAÇÃO COM CAVEIRA E UMA COMBINAÇÃO COM CANHÃO (EM 4 DADOS), DEVE APLICAR OS DOIS EFEITOS.



FINAL DA PARTIDA

A PARTIDA TERMINA-SE ASSIM QUE O TESOURO FICA VAZIO. O JOGADOR COM MAIOR NÚMERO DE MOEDAS GANHA A PARTIDA. EM CASO DE EMPATE, OS PIRATAS DEVEM JOGAR OUTRA RODADA PARA DESEMPATAR.