

PEDRO SALES

RENATO SIMÕES

PIRATAS!

Use a câmera do seu celular no código abaixo para ver o vídeo de regras do Piratas!



LIVRO DE REGRAS



INTRODUÇÃO

Piratas fazem de tudo em busca de fortuna e tesouros. Em Piratas!, 2 a 6 jogadores tomarão o lugar de capitães de navios piratas em busca de tesouros através do oceano. Para fazer isso eles podem saquear, pilhar e guerrear. Juntando 5 tesouros, você deve tomar cuidado para não ser saqueado e finalmente ser reconhecido como **a grande lenda dos 7 mares.**



COMPONENTES

6 NAVIOS/PLAYMATS
INDIVIDUAIS

110 CARTAS
DE JOGO



PREPARANDO O BARALHO

Antes do jogo começar,
prepare o baralho de
acordo com a quantidade de
jogadores. Retire cartas de
acordo com a tabela abaixo.

de jogadores retire as cartas...

	+3,+4,+5, 6
	+4,+5,6
	+5,6
	6
	Não Retire nada

OBJETIVO

Em Piratas!, o objetivo do jogador é começar sua vez de jogar com 5 ou mais tesouros em sua mão. Se isso acontecer, sem fazer qualquer outra ação, o jogador deve mostrar os seus tesouros aos outros jogadores. Ele, então, é declarado a **Lenda dos 7 Mares**.



PREPARAÇÃO

Prepare o baralho de acordo com a **tabela na página 3**. Em seguida, distribua um playmat para cada jogador, estes são considerados os **navios** dos jogadores. Embaralhe o baralho e distribua **5 cartas para cada jogador**. As **cartas restantes**, deixe no centro da mesa, viradas para baixo, ao alcance de todos os jogadores, **formando um baralho de compras**.



O jogador que esteve mais recentemente em uma embarcação marítima é quem começa o jogo.

A VEZ DO JOGADOR

Em sua vez de jogar, um jogador **DEVE fazer duas ações**. Essas duas ações podem ser qualquer combinação entre as descritas abaixo:

COMPRAR UMA CARTA: O Jogador compra a carta do topo do baralho para sua mão.

Obs.: Se, ao final da sua vez, um jogador tiver mais que 7 cartas em sua mão, ele deve descartar cartas à sua escolha até que tenha apenas 7 cartas.

JOGAR UMA CARTA: O jogador joga uma carta de sua mão, obedecendo as regras para fazer isso. Veja abaixo:

🏴‍☠️ **CARTAS DE TESOURO** – Cartas de tesouro não podem ser jogadas ou descartadas pelos jogadores, mas são as cartas que garantem a vitória no jogo. Iniciando um de seus turnos com 5 ou mais tesouros, o jogador é declarado vencedor da partida.

🗞️ **CARTAS DE RESOLUÇÃO IMEDIATA** – As cartas de resolução imediata são jogadas direto na pilha de descartes. Seu texto é resolvido na hora que a carta for jogada.

🚢 **CARTAS DE TRIPULAÇÃO** – As cartas de tripulação são jogadas no navio (playmat) do jogador, nos lugares destinados a elas no playmat individual. Essas cartas têm efeito enquanto estiverem no navio de um dos jogadores. Elas podem ser jogadas nos navios de qualquer jogador.

Obs.: Cada jogador tem espaço para duas cartas de tripulação em seu navio.

⚓ **CARTAS DE EMBARCAÇÃO** – As cartas de embarcação, assim como as de tripulação, são jogadas no navio (playmat) dos jogadores. Cada embarcação tem um efeito especial que ajudará o jogador a alcançar o objetivo no jogo.

As cartas de embarcação possuem pontos de vida. Toda vez que um jogador perde um duelo, sua embarcação perde UM ponto de vida. Quando a embarcação perder TRÊS pontos de vida e o símbolo X estiver visível no navio (playmat), ela deve ser descartada. Todas as cartas embaixo dela voltam para a mão de seu dono, depois de toda a resolução do combate.

Obs.: Cada jogador pode ter apenas UMA carta de embarcação em seu navio (playmat).

Obs2.: Quando quiser, ele pode trocar a embarcação em seu navio (playmat) por uma nova de sua mão, gastando uma ação para fazer isso.

 **CARTAS DE DUELO** – Usando ao menos UMA carta de duelo, um jogador pode iniciar um ataque contra outro jogador. O VENCEDOR de um duelo irá olhar as cartas do adversário derrotado no duelo e escolher uma carta de lá para colocar em sua mão.

O duelo se dá da seguinte maneira:

1. O jogador da vez (jogador atacante) designa um oponente como alvo de seu ataque;
2. O jogador atacante coloca, virada para baixo, sua carta de canhão, à sua frente na mesa;
3. Caso queira, o jogador atacante pode, como sua segunda ação no turno, acrescentar uma segunda carta de duelo ao seu ataque, também virada para baixo. Para fazer isso ele não pode ter feito nenhuma ação antes de iniciar o duelo e não pode fazer nenhuma ação depois de iniciar o duelo;
4. O jogador escolhido para o duelo (defensor) PODE posicionar até duas cartas de duelo, viradas para baixo, à sua frente na mesa;
5. Ambos os jogadores viram para cima seus canhões e resolvem o duelo. O duelo é vencido por quem tiver um maior número de tiros na mesa (lembre-se de somar ou subtrair bônus de, caso haja Tripulações e Embarcações). Em caso de empate, a vitória é da defesa;
6. O jogador derrotado no duelo descarta sua tripulação e recebe um dano em sua embarcação;
7. Ambos os jogadores descartam canhões, papagaios e timoneiros usados no combate;
8. O vencedor olha a mão do jogador derrota, escolhe qualquer carta dentre as que encontrar lá e pega para si;
9. Caso alguma embarcação tenha sido destruída, as cartas que estavam nela voltam para a mão de seu dono.

VENCENDO O JOGO

Se, **ao iniciar uma das suas vezes de jogar**, um jogador **possuir 5 tesouros ou mais** em sua mão - **antes de fazer qualquer ação do turno** - ele é declarado vencedor do jogo. Para isso, é só mostrar os seus tesouros aos outros jogadores.

REGRAS ADICIONAIS

O Baralho acabou?

Embaralhe as cartas que estiverem no descarte e forme um novo baralho central.

Blefe no duelo?

Ao iniciar um duelo, um jogador não pode blefar e colocar uma carta que não seja de canhão e/ou papagaio virada para baixo. Timoneiros não iniciam duelos.

Preciso me defender?

Não. Se, ao ser atacado, você não quiser ou não puder se defender, você simplesmente declara não se defender e o jogador atacante é considerado vencedor daquele duelo

Papagaio no duelo?

O Papagaio pode ser usado em duelos. Para isso, o jogador que usar o Papagaio deve ter outro canhão para ser copiado. Neste caso, o Papagaio dá a mesma quantidade de tiros que a outra carta jogada junto com ele.

Caso um jogador tenha feito a sua primeira ação da vez e tenha feito um duelo usando apenas uma carta de canhão, como sua segunda ação, ele poderá usar um papagaio para declarar um novo duelo, contra qualquer jogador na mesa. Neste caso, o Papagaio é posicionado na mesa virado para baixo, assim como num duelo normal.

Ei, você está contando as minhas cartas!

Piratas não são honestos, por isso, eles não mantêm lealdade uns

com os outros e não precisam, portanto, guardar segredos. Cabe aos jogadores convencerem uns aos outros do que seus oponentes têm em suas mãos. No entanto, não é permitido mostrar cartas de sua mão para os adversários.

Posso começar um duelo usando apenas a carta do Pirata?

Não. O Pirata, assim como todas as cartas que dão +/- tiros, só têm efeito quando o jogador possui ao menos um tiro vindo de uma carta de canhão. É bom salientar que a quantidade mínima de tiros é 0.

AS CARTAS

CARTAS DE TESOIRO

Tesouro – Esta carta vale 1 ou 2 tesouros. Comece um turno com 5 tesouros ou mais em sua mão para vencer o jogo.

- *As cartas de tesouro marcadas com 4+ só entram em partida com 4 ou mais jogadores.*
- *As cartas de tesouro marcadas com 5+ só entram em partida com 5 ou mais jogadores.*
- *As cartas de tesouro marcadas com 6 só entram em partida com 6 jogadores.*

CARTAS DE DUELO

Canhão – Esta carta vale 1, 2 ou 3 tiros

Timoneiro – Fuja de um duelo. Quando um adversário declarar um ataque contra você, em vez de jogar canhões para se defender, você pode jogar Timoneiro virado para baixo e, quando as cartas forem reveladas, o duelo é anulado. Nenhum jogador é declarado vencedor, nenhuma tripulação é descartada e nenhuma carta é roubada. As cartas usadas no duelo são descartadas.

CARTAS DE TRIPULAÇÃO

Pirata – Adiciona 1 tiro à sua base de tiros em qualquer duelo. Se sua base de tiros for ZERO, Pirata não tem nenhum efeito.

Pirata Fantasma – Não tem efeito. Quando estiver em um navio, não pode ser descartada de nenhuma forma, seja perdendo duelos, seja através da carta “Homem ao Mar”

• *As cartas marcadas com 3+ só entram em partida com 3 ou mais jogadores.*

Pirata Amaldiçoado – Subtrai 1 tiro da sua base de tiros em qualquer duelo. Se sua base de tiros for ZERO, Pirata Fantasma não tem nenhum efeito.

Se, em um duelo, você usar apenas 1 tiro e tiver um Pirata Amaldiçoado em seu navio mas seu oponente não usar nenhuma carta de canhão para se defender, você vence o duelo. O seu adversário foi incapaz de se defender, mesmo que de um ataque fraco.

• *As cartas marcadas com 3+ só entram em partida com 3 ou mais jogadores.*

CARTAS DE RESOLUÇÃO IMEDIATA

Saque – Escolha um oponente. Em seguida, pegue uma carta aleatória de sua mão.

Homem ao mar - Afogue (descarte) uma carta de tripulação de qualquer navio em jogo.

Convocar tripulação – Coloque uma Carta de Tripulação da pilha de descartes em seu navio. Caso você já possua 2 cartas de tripulação em seu navio e/ou não exista nenhuma carta de tripulação no descarte, esta carta não pode ser jogada.

Rum – Compre 2 (duas) cartas do baralho central.

Luneta – Escolha um adversário. Olhe as cartas dele e

em seguida, você **PODE** descartar uma carta qualquer dali, só não pode descartar Cartas de Tesouro.

Mapa do Tesouro – Olhe as 4 primeiras cartas do baralho central. Escolha uma e coloque em sua mão, devolva as restantes para o fundo do baralho na ordem que desejar.

CARTAS DE EMBARCAÇÃO

Servo de Poseidon – Antes de fazer suas duas ações do turno, você, como uma ação extra, pode pegar uma carta à sua escolha do descarte.

- *Esta carta só entra no baralho em partidas com 4 ou mais jogadores.*

Vossa Alteza - Antes de fazer suas duas ações do turno, você, como uma ação extra, pode pegar uma carta aleatória de um jogador à sua escolha, desde que ele tenha 5 ou mais cartas em sua mão.

- *Esta carta só entra no baralho em partidas com 4 ou mais jogadores.*

Olho de Ciclope - Antes de fazer suas duas ações do turno, como uma ação extra, você pode olhar as cartas de um adversário à sua escolha

Casco de Aço - Antes de fazer suas duas ações do turno, você, como uma ação extra, pode colocar uma carta qualquer sob esta embarcação. Esta carta está protegida de saques e duelos. Não existe limite de cartas a serem protegidas por Casco de Aço, mas você só pode colocar **UMA** carta por turno ali.

Quando Casco de Aço for descartado, as cartas por ele protegidas voltam para a mão de seu dono.

Holandês Voador – Você vence o jogo com 4 tesouros ou mais. Se o dono deste navio começar um de seus turnos com 4 tesouros ou mais em sua mão, ele deve mostrar sua mão aos adversários e é declarado o vencedor da partida.

Mercador de Tortuga - Antes de fazer suas duas ações do turno, você, como uma ação extra, pode comprar uma carta do baralho central.

Roda da Fortuna - Antes de fazer suas duas ações do turno, você, como uma ação extra, pode olhar as duas cartas do topo do baralho central e colocá-las como desejar no topo e/ou no fundo do baralho.

Ouriço do Mar - Adiciona 3 tiros à sua base de tiros em qualquer duelo. Se sua base de tiros for **ZERO**, Ouriço do Mar não tem nenhum efeito.

Guerrilha Naval - Adiciona 2 tiros a cada carta de canhão usada por você em um duelo.

O PAPAGAIO

O Papagaio é uma carta que pode ser usada em duelos, copiando uma carta de canhão, ou como uma ação normal, copiando uma carta de resolução imediata.

Em duelos, ele pode copiar uma carta de canhão jogada no mesmo momento que ele, seja defendendo de um ataque, seja atacando com duas cartas. Ele também pode ser usado para iniciar um duelo no turno do jogador, desde que, como sua primeira ação, o jogador tenha feito um duelo usando apenas uma carta de canhão. Neste caso, o Papagaio copia a carta previamente jogada por este jogador, porém o segundo ataque **NÃO PRECISA** ter o mesmo alvo do primeiro.

Quando está copiando um Canhão, o Papagaio é considerado um canhão para todos os efeitos do jogo.





GAME DESIGN:

Pedro SALES e Renato Simões

ILUSTRAÇÕES:

Alex Mamedes

DESIGN GRÁFICO:

Luis Francisco e Vinicius Teixeira

EDIÇÃO:

Geeks N' Orcs

