



# SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

## Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é ser o primeiro jogador a encontrar o tesouro de El Dorado. Para tal, é necessário recolher as 4 peças do cartão do tesouro (e guardá-las) e ir para as coordenadas indicadas no mapa que forma o puzzle das 4 peças colocadas em primeiro lugar. As peças do tesouro estão espalhadas no quadro nas coordenadas indicadas no verso das fichas do tesouro nos templos.



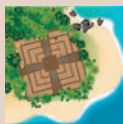
PEDAÇO DE PAPEL



FICHA FRENTE



FICHA TRASEIRA



TEMPLO

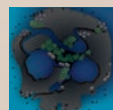
O tabuleiro de jogo está dividido em 9 zonas, claramente indicadas no mapa do mar. Uma área consiste em 4 azulejos ou 16 espaços (um azulejo é um quadrado com 2 espaços em cada lado). Se uma área é inteiramente coberta pelo mar, então as fichas do tesouro dessa cor são retiradas do jogo (não se pode desenhar essas fichas ao acaso).



MAPA DO MAR



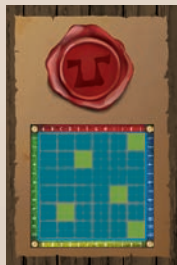
CASO PORTA AZULEJO CIDADE



CASO CRÂNIO DO PIRATA

## Instalação

Antes de iniciar o jogo, os jogadores desenham uma carta de mapa a partir dos quatro disponíveis. O cartão do mapa indica a disposição dos cinco grandes azulejos da ilha no quadro.



MAPA



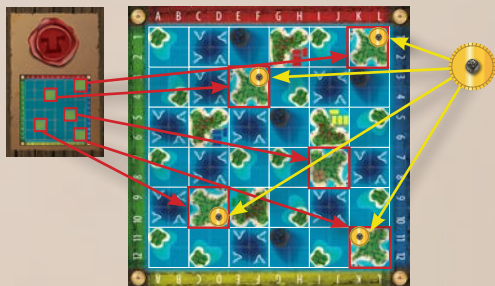
AZULEJO ILHA GRANDE

**Atenção :** as coordenadas do El Dorado estão no verso do mapa, por isso só deve virá-lo no final do jogo!

Os bordos vermelhos do tabuleiro estão posicionados a norte, o amarelo a sul, o azul a leste e o verde a oeste.

As cinco grandes ilhas (telhas da ilha com o templo) são colocadas no tabuleiro como mostra o mapa, as outras telhas do tabuleiro são baralhadas e colocadas aleatoriamente para revelar o tabuleiro de jogo. Deve-se ter o cuidado de reorientar os azulejos da cidade para que o seu porto esteja ligado ao mar.

4 'Fichas de Tesouro 1' (um dado) são desenhadas e colocadas em todos os templos excepto o mais central, com os dados sobre um fundo de moedas de ouro virados para cima.



Cada jogador escolhe uma cor. Os jogadores colocam o seu navio no porto da cidade da sua respectiva cor. Os 4 navios piratas estão posicionados nas 4 ilhas «caveira pirata». Cada jogador começa com um cartão da marinha e um cartão de equipamento de bala de canhão (os cartões de equipamento serão detalhados mais tarde).

## Fluxo de uma volta

No início da volta, a seta na bússola é rodada para indicar a cor do primeiro jogador para essa volta. O galeão espanhol faz a sua jogada.

O primeiro jogador move a sua nave/desenho e executa a(s) sua(s) acção(ões) no último espaço da sua jogada (de 1 a 4 espaços no máximo) quando pode : combater/testar/colher peças de cartas/comprar na cidade, depois o jogador à sua esquerda faz o mesmo até que todos tenham jogado.

Quando todos os jogadores tiverem movido os navios piratas que perseguem um jogador, fazem os seus movimentos. No final da ronda, se todas as «fichas do tesouro» tiverem sido recolhidas nos templos, é feita uma mudança de nível.

## 1 - A Bússola

No início da ronda, a seta na bússola é rodada para indicar a cor do primeiro jogador para essa ronda (cor do círculo mais interno). Se a seta indica uma cor no primeiro círculo a partir do interior que não é mantida por nenhum jogador (apenas possível num jogo com 2 ou 3 jogadores), então a cor do segundo círculo a partir do interior é olhada. Se a seta indicar uma cor novamente mantida por nenhum jogador (jogo de 2 jogadores apenas), então olha para a cor do 3º círculo a partir do interior.



EXEMPLO DE COR DE  
1º JOGADOR

4 JOGADORES : AZUL

3 JOGADORES : AZUL, AMARELO  
se não houver AZUL

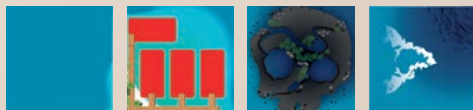
2 JOGADORES : AZUL, AMARELO  
se não for AZUL, VERDE se não  
for AZUL ou AMARELO

N : NORTE - S : SUL - E : ORIENTE - W : OESTE

O galeão espanhol dirige-se para a cidade da cor indicada pela bússola. Na primeira volta, começa na cor indicada pela bússola.

## 2 - Movimento

As caixas marítimas são : o mar calmo, porto, caveira e caixas de ondas.e.



CASO MAR  
CALMO

CASO PORTO

CASO CAVEIRA

CASO ONDAS

As caixas terrestres são : a selva, a cidade e as caixas do templo.



CASO SELVA

CASO CIDADE

CASO TEMPLO

Cada jogador pode mover-se um máximo de 4 quadrados no sentido do comprimento, largura e diagonal durante a sua vez.

O navio só se pode mover nas praças marítimas. Se um jogador quiser continuar a deslocar-se em terra, pode fazê-lo desembarcando a sua tripulação e deixando o seu navio na última praça marítima atravessada. Para voltar ao mar, a tripulação terá de regressar ao navio deixado para trás.

Atravessar os quadrados de corrente marítima permite-lhe mover-se na direcção indicada pelas ondas. Deve usar um movimento para entrar e sair do redemoinho (um redemoinho é um grupo de 4 células de corrente oceânica). É possível terminar a sua jogada numa praça de corrente marítima, o que pode ser útil quando não se sabe que direcção tomar na sua próxima curva.

Relativamente às arestas do tabuleiro : a aresta norte comunica com a aresta sul e a aresta oeste com a aresta leste.

## 3 - Lutar

Quando um jogador acaba na mesma praça que outro jogador ou um pirata ou o galeão espanhol, ou quando um jogador é ultrapassado por um pirata, ocorre um combate corpo a corpo. Cada beligerante lança um dado, aquele que tiver a pontuação mais alta ganha a luta (a cabeça da morte é igual a 7). Apenas os bônus dos cartões de equipamento mão-a-mão (espadas cruzadas na parte superior esquerda do cartão) se aplicam. Quando um jogador termina a sua jogada numa praça adjacente a outro jogador ou a um pirata ou ao galeão espanhol, há um combate à distância. Cada beligerante com pelo menos um «equipamento de bala de canhão» rola um dado, o que tiver a pontuação mais alta ganha a luta (o crânio e os ossos cruzados equivalem a 7). Apenas os bônus dos cartões de equipamento à distância (um alvo no canto superior esquerdo do cartão) se aplicam. Se nenhum dos participantes tiver ou usar balas de canhão, não há combate e se apenas um participante tiver uma bala de canhão ele ganha automaticamente o combate (o navio ganha automaticamente o combate à distância ao atacar uma tripulação em terra, a menos que a tripulação atacada tenha uma carta de camuflagem). Os cartões Cannonball são de uso único.

O vencedor recebe todos os bens (moedas de ouro, fichas e peças de cartão) do perdedor, desde que a tripulação seja destruída (a destruição do navio não causa qualquer perda, excepto para o próprio navio que é devolvido ao porto de partida sem a tripulação). O perdedor regressa ao seu porto de partida com os seus cartões de equipamento.

No final de uma luta com um pirata, o pirata é devolvido à sua ilha de crânio original. Se o pirata tiver ganho a batalha, é reposicionado com todos os bens que ganhou.

## 4 - Tesouros

Quando um jogador é o primeiro a chegar a um templo que ainda não tenha sido esvaziado (ficha ainda na praça), recebe tanto as fichas como as moedas de ouro. O jogador lança o número de dados indicado na ficha (1, 2 ou 3). A pontuação acumulada nos dados indica o número de moedas que o jogador recebe (o crânio é 7).

Cada vez que o jogador rola um crânio, é perseguido pelo pirata mais próximo (se o jogador rolar mais de um crânio, é perseguido por tantos piratas). Os piratas movem-se 2 quadrados por volta no sentido longitudinal, largo e diagonal, mas não beneficiam de qualquer bônus relacionado com as correntes marítimas. O pirata escolhe sempre a rota mais curta para o jogador perseguido. Um símbolo da cor do jogador visado indica o jogador visado pelo pirata.



SÍMBOLO ALVO

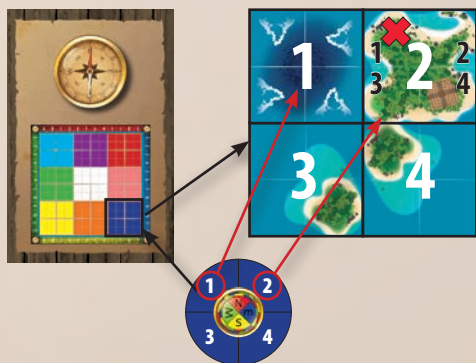
## 5 - Recolha de peças de mapa

As fichas recolhidas nos templos mostram as coordenadas de um pedaço de mapa do tesouro nas suas costas.

Eis como ler a ficha :

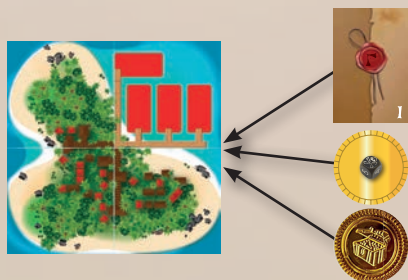
- A bússola no centro da ficha indica a orientação correcta da ficha para a leitura
- A cor da ficha indica uma das 9 áreas onde o pedaço de mapa se encontra
- Os números indicam a posição mais precisa da peça. Um pedaço de mapa só pode ser encontrado em terra. Cada área é constituída por 4 azulejos : um no noroeste, um no nordeste, um no sudoeste e um no sudeste. Comece por ver se o número 1 indica uma telha que contém um quadrado de terra entre os seus 4 quadrados. Se for este o caso, passamos ao passo seguinte, mas se o azulejo contiver apenas quadrados de mar, olhamos para o número 2, depois 3, depois 4.
- Ou o azulejo designado pelo número contém apenas um quadrado terrestre e, neste caso, este quadrado terrestre corresponde à posição do pedaço de cartão ou o azulejo contém vários quadrados terrestres e, neste caso, o método do número visto acima é utilizado para designar o quadrado onde o pedaço de cartão do tesouro se encontra.

Quando o jogador chegar à praça onde se encontra a carta, pode trocar a sua ficha por uma carta da sua escolha (carta 1, 2, 3 ou 4). Isto é uma acção.



## 6 - Compras e armazenamento na cidade

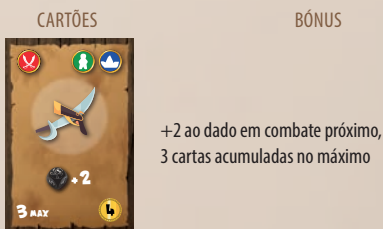
O jogador pode armazenar fichas, moedas de ouro e pedaços de cartas quando a tripulação está na sua cidade, para que em caso de derrota não perca os bens armazenados na sua cidade. No entanto, terá de recolher os artigos em questão antes de os poder utilizar.



Como ler os cartões :



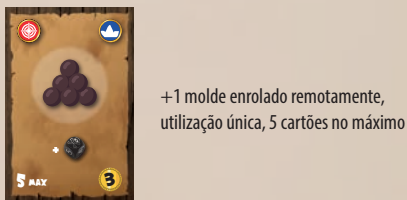
As cidades são zonas neutras e não podem ser utilizadas para combate. Quando a equipa de um jogador está numa cidade (independentemente da cor da cidade) podem comprar cartões de equipamento que fornecerão os seguintes bônus :



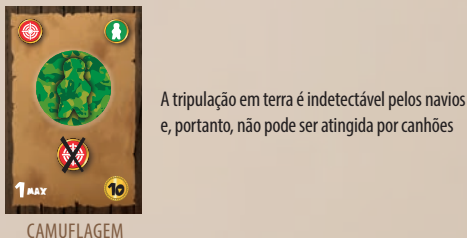
SABRE E PISTOLA



CANON



BOLA E CORRENTE



CAMUFLAGEM

## 7 - Movimento de navios de terceiros

Os navios piratas em perseguição movem-se 2 quadrados por volta. Não são penalizados nem favorecidos pelas correntes marítimas.

O navio pirata que persegue um jogador pode desistir da perseguição se o jogador lhe pagar 4 moedas de ouro que serão colocadas na sua caixa do crânio.

## 8 - Nivelamento

Todos os templos estão cheios, com excepção do templo que acabou de ser esvaziado dos seus tesouros, com a «ficha do tesouro» do nível seguinte até ao nível 3, para além do nível 3 não há níveis e, portanto, não há «fichas do tesouro» adicionais a acrescentar.

Os piratas recebem bónus de lançamento de dados em combate em cada mudança de nível. Os piratas destruídos em níveis anteriores regressam ao conselho.

Navio pirata	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Bónus de mão em mão	2	4	6
Bónus à distância	Sem armas	3	6

Variante de jogador único : Os 5 templos são preenchidos directamente com fichas de nível 2 e não há mudança de nível. Desde o início, um pirata persegue o jogador. Um pirata adicional persegue o jogador cada vez que esvazia um templo e não quando recebe um crânio no rolo.

Variante de 2 jogadores : Existem 2 níveis em vez de 3 níveis para 3 a 4 jogadores.

O galeão espanhol move-se 2 quadrados em cada curva na direcção da cidade da cor indicada pela bússola pela rota mais curta. Deixa uma moeda de ouro na sua esteira em cada quadrado que atravessa. O jogador que atravessa estes quadrados recolhe as moedas de ouro. O galeão espanhol oferece cada vez mais ouro se este for destruído em cada passagem de nível :

Galeão espanhol	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Ouro obtido se destruído	5	10	15

Finalmente, 4 novas peças do mapa do tesouro estão disponíveis (uma de cada : peça 1, 2, 3 e 4).

Resumo :

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

## Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador tiver recolhido todas as peças do mapa (peças 1, 2, 3 e 4) e for o primeiro a alcançar as coordenadas mostradas.

Variante de jogador único : o jogador perde se um pirata destruir a sua tripulação (não o seu navio).



# SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

## Objectivo do jogo

Assumir o controlo dos pontos mais estratégicos.

## Instalar

O jogo pode ser jogado com 1 caixa de jogo ou 4 ou 9. Virar todos os azulejos dos jogos virados para baixo, baralhá-los e depois virá-los para obter um tabuleiro completamente aleatório. Certifique-se de que todos os portos têm acesso ao mar, caso contrário os azulejos devem ser reorientados até o fazerem.

As fichas são viradas para cima e os dados virados para baixo e colocados nos templos e nas caveiras dos piratas. Deve ter-se o cuidado de colocar as mesmas fichas coloridas perto umas das outras. Aqui está o número de zonas e fichas por zona, de acordo com o número de tabuleiros de jogo :

Número de tabuleiros	Número de estratégicos áreas estratégicas	Número de pontos estratégicos por zona
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Cada jogador coloca 1 navio e 2 tripulações nos vários portos e cidades que controla.

Os navios piratas, o galeão espanhol e as peças do mapa do tesouro não aparecem neste modo de jogo.

## Sequência de jogo

A bússola é virada para indicar o primeiro jogador. Cada jogador faz os seus movimentos e depois as suas acções (batalhas). No final da volta, cada jogador recebe uma moeda de ouro por cada ponto estratégico que controla.

## Os pontos estratégicos

Cidades, templos e caveiras piratas são pontos estratégicos. Cada ponto estratégico ganha uma moeda de ouro por volta. Eles mudam de controlo após uma batalha.

Quando um jogador controla todos os pontos de estratégia da mesma cor, ele controla uma área de estratégia. Todos os pontos de estratégia na área controlada ganham duas moedas de ouro por volta em vez de uma.

## Compras

Cada jogador pode comprar cartas em cada jogada sem ter de estar numa cidade.

Os bónus das cartas aplicam-se a todas as unidades detidas pelo jogador. É possível comprar um navio que começará num dos portos/cidades controladas do jogador por 6 ouro e uma tripulação por 3 ouro.

A unidade chega ao quadro numa das cidades controladas pelo jogador, por isso, se um jogador não controlar nenhuma cidade, não pode recrutar novas unidades, ainda pode comprar cartas.

## Movimento

Cada jogador pode mover todos os seus grupos de naves e tripulações até 6 espaços por turno (um grupo é um conjunto de peças que partilham o mesmo espaço : máximo 4 por espaço). Por exemplo, um jogador pode mover um dos seus grupos por 6 quadrados ou 6 dos seus grupos por 1 quadrado, utilizando toda a gama de possibilidades que isto oferece.

Os movimentos são feitos da mesma forma que no «Ship Adventure Treasure Map» : a tripulação move-se apenas em terra e o navio apenas na água. As praças de água com um barco são equivalentes a uma praça de terra : as tripulações podem mover-se nestas praças.

## Batalhas

O mesmo que o Mapa do Tesouro de Aventura com uma adição : pontos estratégicos quando apreendidos actuam como unidades estáticas do navio e, portanto, atacam unidades inimigas nos quadrados adjacentes com balas de canhão (desde que seja utilizado um cartão de bala de canhão para cada ataque à distância, de uso único).

A tripulação só pode atacar em combate próximo, enquanto a nave pode atacar em combate próximo e à distância (desde que tenha um cartão de bala de canhão, de uso único).

Quando várias unidades partilham o mesmo quadrado (máximo 4 por quadrado) cada unidade adicional que pode atacar traz um bónus de +1 para o rolo de dados. No caso de uma vitória dos dados, uma unidade é removida e os rolos de dados são retomados até um dos jogadores ter a supremacia sobre a praça.

## Fim do jogo

O jogo termina quando :

- um jogador é eliminado

- um jogador controla a maioria das áreas estratégicas

No final da última ronda, cada jogador conta os seus pontos estratégicos (ao controlar uma área estratégica, cada ponto estratégico nessa área conta o dobro).

Ganha o jogador com os pontos mais estratégicos.

Se houver um empate no número de pontos estratégicos controlados, o empate é quebrado pelo número de moedas de ouro detidas.

