

# A Tale of Pirates

## Livro de Regras



Uma tripulação de piratas com um destino em comum. Um navio pronto para zarpar para aventuras incríveis. Estes são alguns dos ingredientes de uma história misteriosa, empolgante e divertida sobre piratas. Vocês são membros da tripulação de um navio pirata que navega nos mares do sul.

*A Tale of Pirates é um jogo cooperativo em tempo real. Em cada jogo, vocês enfrentam um capítulo da história, que tem uma missão correspondente para realizar: vocês devem alcançar os objetivos um após o outro, sem saber o que esperar em seguida!*

*Rapidamente, perceberão que a vida a bordo é animada e caótica, a cooperação e a harmonia entre a tripulação são absolutamente essenciais. Vocês devem coordenar suas escolhas da melhor forma para navegar e completar as missões com sucesso.*

### COMPONENTES



#### 1 Aplicativo

É necessário ter o aplicativo para jogar. Você pode baixar gratuitamente na App Store do seu dispositivo.

#### 1 Livro de Regras

#### 1 Guia de Introdução



#### 1 Navio

Veja o Guia de Introdução para Construí-lo



#### 10 Envelopes

1 para cada Capítulo



#### 4 Ampulhetas



#### 6 Setores do Mar

Tabuleiro



#### 5 Pontos de Vida



#### 4 Balas de Canhão



#### 3 Rolhas



#### 1 Dado



#### 14 Marcadores de Dano

## VISÃO GERAL

### ELLEN E OS ESPAÇOS DE AÇÕES

Não é tão fácil navegar pelos perigosos mares do sul, especialmente para piratas inexperientes como vocês... Pelo menos vocês conhecem Ellen, seu navio, há muito tempo.

**Ellen** é formada por várias partes: o casco (2 elementos sobrepostos), uma trava de popa e de proa, o mastro, a vigia (2 elementos sobrepostos) e a vela. O navio está dividido em 7 áreas, definidas graficamente pelas cordas. Seis delas correspondem ao setor marítimo ao qual apontam, enquanto uma não tem acesso ao mar.

Cada área é dedicada a uma ação específica, indicada por um símbolo circular. Cada buraco no casco representa um **espaço de ação**, onde as Ampulhetas são colocadas para executar aquela ação. Algumas áreas possuem 1 espaço de ação e outras possuem 2 espaços de ação.

Durante a configuração de cada capítulo, você será informado sobre quantos **Pontos de Vida** você tem no começo da primeira rodada (máx. 5). Você não receberá nada mais!

Um espaço de ação danificado (com uma rolha)

Cartas

Espaços de ações  
(Área dos canhões do lado direito)



Você encontra uma descrição detalhada dos componentes do jogo e das regras neste Livro de Regras. Se você está doído para jogar, pode iniciar pelo Guia de Introdução e ler o Livro de Regras após a sua primeira experiência de jogo!

## AS AMPULHETAS

Cada membro da tripulação é representado por uma **Ampulheta**. Você usará sua Ampulheta para escolher as ações que deseja realizar. O jogo é em tempo real! Toda vez que você colocar a sua Ampulheta, você deve esperar até que a areia termine de cair antes de executar a ação (*as Ampulhetas duram 30 segundos*). As regras para usar as Ampulhetas são simples, mas você deve sempre segui-las rigorosamente.

## O DADO, AS ROLHAS, AS BALAS DE CANHÃO E OS MARCADORES DE DANO

Os mares do sul são traiçoeiros e você terá que lutar para sobreviver.

Toda vez que um canhão é disparado, pela Ellen ou por seus inimigos, você deve rolar o **Dado** para descobrir o resultado.

**Balas de Canhão** serão disparadas contra os inimigos, mas primeiro você precisará carregá-las!

**Marcadores de Dano** indicam o dano que você causou aos inimigos: você os colocará nas Cartas.

**Rolhas** indicam o dano que você recebeu a bordo: você os colocará nos espaços de ação do navio. Você **NÃO PODE** colocar as Ampulhetas nos espaços de ação danificados! Ainda bem que você sempre terá a chance de repará-los.

## O TABULEIRO E OS SETORES PARA AS CARTAS

O tabuleiro representa o mar pelo qual o navio veleja para completar a missão. Ele está dividido em **6 setores**, cada um marcado com uma direção. Em cada capítulo da história você enfrenta desafios diferentes, que são encontrados durante a navegação. Estes encontros são representados por **Cartas**, que você irá adquirir através dos envelopes selados. Cada Carta tem características e regras diferentes, mas não se preocupe! Todas elas são explicadas no aplicativo. As cartas são colocadas em volta do tabuleiro e cada setor tem espaço para até 3 cartas.

## OS ENVELOPES DOS CAPÍTULOS

A Tale of Pirates é dividido em **10 capítulos** a serem jogados em sequência. Você só pode jogar um novo capítulo se tiver concluído com sucesso o capítulo anterior. Os componentes que você precisa para jogar cada capítulo estão em um **envelope selado**.

**SÓ ABRA O ENVELOPE QUANDO ESTIVER PRONTO PARA JOGAR O CAPÍTULO PELA PRIMEIRA VEZ!**

Quanto mais você avançar na história, mais coisas descobrirá!

**NÃO COMPARTILHE AS INFORMAÇÕES SOBRE OS CAPÍTULOS NA INTERNET! QUEREMOS QUE TODOS OS JOGADORES POSSAM CURTIR AS DESCOBERTAS DAS INCRÍVEIS SURPRESAS QUE COLOCAMOS NO JOGO.**



## VELA

Mova as Velas em 1 espaço para cima ou para baixo.

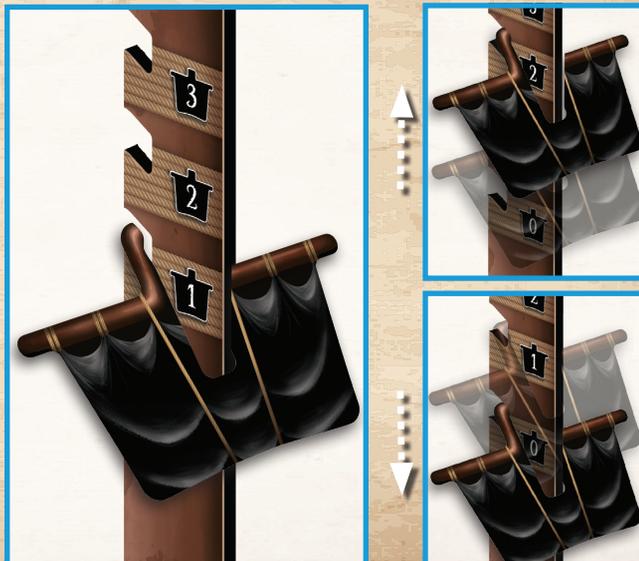
### ATENÇÃO!

A posição das Velas indica sua velocidade. A velocidade influencia a ação Mover (veja abaixo) e é importante quando você interage com muitas das cartas. Símbolos de velocidade são mostrados no lado direito do mastro; a quantidade de movimentações possíveis são mostradas no lado esquerdo.

#### Exemplo:

Pedro realiza uma ação de Vela. A Vela está na velocidade 1. Ele pode mover a Vela para baixo, chegando na velocidade 0 ou movê-la para cima alcançando a velocidade 2. Ele não pode mover a Vela para a velocidade 3.

Com esta ação você pode içar ou baixar as velas. Ellen pode baixar a âncora ou velejar nas ondas!



## TIMÃO

Mova a proa (frente) do navio para direita ou esquerda. No final do movimento, revele todas as Cartas do setor.

#### Exemplo:

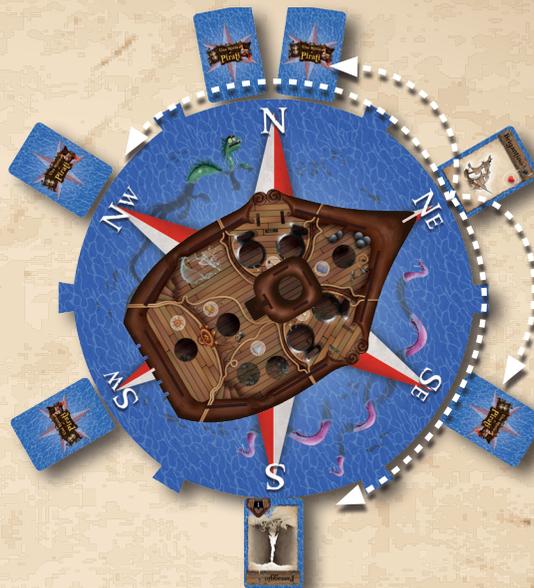
Joana realiza uma ação de Timão.

No momento as Velas estão na velocidade 1. Ela pode:

- mover o navio 1 setor para a direita e revelar a Carta do setor.
- mover o navio 2 setores para a direita, apontando para a Carta da Passagem e depois descartá-la.
- mover o navio 1 setor para a esquerda e revelar as Cartas do setor.
- mover o navio 2 setores para a esquerda e revelar a Carta do setor.

Ela decide mover o navio 1 setor para a direita para se aproximar da Carta de Passagem e colocar os Canhões do lado esquerdo, de frente com a Carta do Bergantim no setor NE.

Com esta ação você pode mudar a direção do navio, ir para praias ensolaradas ou mostrar seus canhões para os inimigos.



### ATENÇÃO!

Os movimentos possíveis dependem da sua velocidade! (Na imagem, os ícones azuis indicam o movimento do navio.)



O navio soltou a âncora.



O navio está à deriva.



O navio está navegando bem.



Todos os tripulantes no convés!



Você não pode mover o navio.



Você pode mover o navio por 1 ou 2 setores. Se você se mover por 2 setores, vire as Cartas apenas do setor onde você terminar o movimento.



Você pode mover o navio apenas 1 setor.



Você não pode mover o navio.

## VIGIA

Nesta ação, você sobe até o topo do mastro para inspecionar o horizonte em busca de costas pacíficas ou mais provavelmente para ver se uma Canhoneira espanhola ainda está nos procurando... É muito útil ver o que está se escondendo ao seu redor, e todos sabem que piratas são curiosos!



**Revele uma Carta à sua escolha de qualquer lugar do tabuleiro.**

Com esta ação você só pode revelar 1 Carta.

*Exemplo:*

*Fernando vai realizar uma ação de Vigia. Ele pode revelar qualquer Carta do tabuleiro. Ele decide revelar uma das cartas do setor N, pois o navio está se movendo na direção oposta.*



## REPAROS

Com esta ação, você pode usar sua arma secreta: Faça você mesmo! Exatamente, sua habilidade com martelo e pregos salvará sua vida mais de uma vez.



**Remova a Rolha de um espaço de ação danificado e coloque-a de volta na reserva.**

### ATENÇÃO!

Este espaço de ação nunca pode ser danificado! Ter danos a bordo é realmente irritante. Primeiro, você não pode usar espaços de ação danificados (nós tentamos, mas uma Rolha e uma Ampulheta realmente não cabem no mesmo espaço ao mesmo tempo). E se você receber muito dano, começará a perder pontos de vida (veja a página 6).

*Exemplo:*

*Sônia está realizando a ação de Reparo. Há somente 1 Rolha no navio, ao lado direito do espaço de ação dos Canhões. Ela remove a Rolha e coloca de volta na reserva.*



## BALAS DE CANHÃO

Com esta ação, você pode carregar as Balas de Canhão para usar contra os inimigos. Ou você achou que ia atirar nos peixes?



**Pegue até 2 Balas de Canhão da reserva e carregue-as em 2 canhões diferentes.**

Para carregar uma Bala de Canhão, coloque-a no espaço apropriado na frente do espaço de ação do Canhão. Você pode carregar os Canhões do mesmo lado do navio ou em lados diferentes. Não é possível carregar um canhão que já esteja carregado. Se não houver Balas de Canhão na reserva, você não pode executar esta ação.

*Exemplo:*

*Pedro realiza uma ação de Balas de Canhão. Já existe uma Bala de Canhão carregada no Canhão da direita. Ele pega 2 Balas de Canhão da reserva e coloca nos Canhões à esquerda.*



## CANHÕES

Com esta ação, você acende o pavio e... dedos cruzados!

Esta ação é realizada em 3 etapas:

- 1 **Retire a Bala** do Canhão que você está usando e coloque-a de volta na reserva. Se não houver Bala no Canhão, você não pode atirar.
- 2 **Escolha seu alvo.** Escolha uma Carta virada para cima no setor para o qual o Canhão está apontando. Você não pode atirar em Cartas de outros setores.
- 3 **Role o dado!** Existem 3 resultados diferentes:



1 Acerto! Pegue 1 Marcador de Dano e coloque-o na Carta do alvo.



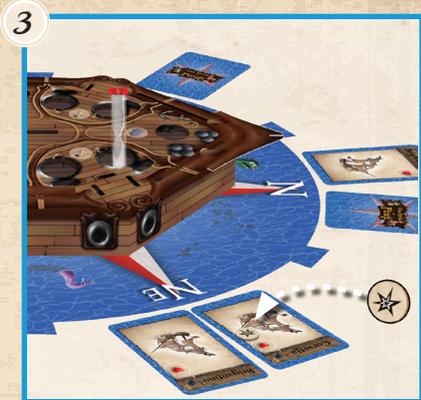
2 Acertos! Pegue 2 Marcadores de Dano e coloque-os na Carta do alvo.



Canhão explodiu! Remova sua Ampulheta e coloque 1 Rolha neste local. Agora este espaço de ação está danificado.

Exemplo:

Joana realizará a ação de Canhões no lado direito do navio. Primeiro ela descarta a Bala do Canhão que estava usando. Depois ela escolhe a Corveta como alvo (ela poderia ter escolhido o Bergantim no mesmo setor, mas não poderia escolher o Bergantim no setor N). Ela rola o dado e obtém o resultado de:



-1 acerto. Ela pega 1 Marcador de Dano da reserva e o coloca no primeiro Ponto de Vida na Carta da Corveta. A tripulação terá que atirar novamente na Corveta para descartá-la!

-2 acertos. Ela pega 2 Marcadores de Dano da reserva e os coloca nos Pontos de Vida na Carta da Corveta. Ela pode descartar a Corveta!

-Canhão explodiu. Ela retira a Ampulheta e coloca 1 Rolha da reserva no local.

## ROLHAS

Essas peças de madeira representam rolhas da garrafa de rum. Ao receber algum dano a bordo, você as usa temporariamente para consertar o problema... você enfia uma rolha no buraco! Infelizmente, você não pode usar o espaço de ação danificado até consertá-lo usando a ação Reparos. Às vezes, você vai começar um novo capítulo com algumas rolhas já a bordo: Ellen é um navio antigo, é perfeitamente normal encontrar algumas coisas quebradas por aí... Frequentemente, os inimigos vão atirar em você!

As regras das Rolhas são fáceis, mas precisa tomar um certo cuidado.

- 1 **Ao receber um dano, coloque 1 Rolha** na área do navio que aponta para o setor da Carta que atacou e causou o dano.
- 2 **Se não der para colocar uma Rolha** nesta área, seja porque não há Rolhas na reserva ou porque a área já está completamente danificada (todos os espaços de ação na área estão danificados), **you perde 1 Ponto de Vida** para cada Rolha que não puder colocar.

Exemplo:

Há uma Rolha no espaço de ação do Timão e outra Rolha no espaço de ação da área dos Canhões do lado esquerdo. Com Ellen apontando para o Norte, se você receber dano de uma carta no setor N, você deve colocar uma Rolha no espaço de ação das Balas de Canhão. Se você receber dano de NE, coloque a Rolha no espaço de ação da área



dos Canhões do lado direito. Se você receber dano de SE, coloque a Rolha no espaço de ação da Vela. Se você receber dano de SW, coloque a Rolha no espaço de ação da Vigia. Se você receber dano de NW, coloque a Rolha no espaço de ação que estiver desocupado na área dos Canhões do lado esquerdo. Se você receber dano de S, você perde 1 Ponto de Vida porque a área do Timão está completamente danificada e não é possível colocar a Rolha. Cada vez que receber um dano e já houver 3 Rolhas a bordo, você perde 1 Ponto de Vida a cada dano.

## AMPULHETAS

As Ampulhetas representam os membros da tripulação. Cada jogador escolhe uma Ampulheta colorida que usará durante todo o jogo. Vocês **devem colocá-las nos espaços de ação para realizar as ações durante cada rodada.**

Estas são as regras de ouro para colocar as Ampulhetas, vocês sempre devem segui-las com cuidado:

- 1 Cada jogador só pode tocar na sua Ampulheta. ....
- 2 Para escolher uma ação, vire sua Ampulheta de cabeça para baixo e coloque-a no espaço de ação, de modo que a areia fique na parte superior da Ampulheta. A areia começará a cair para a parte inferior.
- 3 Assim que você colocar sua Ampulheta, **não poderá tocá-la até toda a areia escorrer para a parte inferior.** Se perceber que colocou a ampulheta no lugar errado, não poderá movê-la para outro espaço de ação... desculpe, tarde demais! .....
- 4 Assim que a areia terminar de escorrer, você pode **realizar a ação escolhida** e depois remover a Ampulheta. Depois disso, você pode executar sua ação a qualquer momento, mas sempre antes de remover a Ampulheta (*dá para esperar um pouco, se quiser ou precisar que outro jogador realize sua ação primeiro*). Você pode deixar de executar a ação escolhida, se não quiser ou se perceber que não tem o que precisa para poder realizá-la.
- 5 Os jogadores só podem executar as ações que escolheram com a sua Ampulheta. ....
- 6 **Você nunca pode executar uma ação na mesma área do navio duas vezes seguidas.** Ou seja, você não pode simplesmente virar a sua Ampulheta:
  - no mesmo espaço de ação de onde você acabou de removê-la
  - ou no outro espaço de ação da mesma área, se essa área tiver dois espaços de ação (*ex: Canhões e Vela*).

### ATENÇÃO!

Os Canhões à direita e esquerda do navio estão em duas áreas diferentes, então você pode executar uma ação de Canhões no lado esquerdo e, em seguida, uma ação de Canhões no lado direito.

### REGRA ESPECIAL PARA 2 JOGADORES

Em um jogo de 2 jogadores, cada jogador usa 2 Ampulhetas. Durante a fase do temporizador, um jogador pode colocar as suas Ampulhetas nos espaços de ação (como se fossem Ampulhetas de dois jogadores diferentes). Um único jogador executa as ações escolhidas com duas Ampulhetas diferentes. Todas as regras para colocar as Ampulhetas devem ser respeitadas, com a única exceção de que um jogador pode tocar em duas Ampulhetas sem o risco de perder uma mão.

*Você já se perguntou por que muitos piratas têm um gancho no lugar da mão?*

*Um papagaio não deve se repetir... Acho que você gosta das suas mãos...*

*O que aconteceria se todos os piratas tivessem um gancho no lugar da mão?*



### RESUMO

*Quando o temporizador da rodada começar, coloque suas Ampulhetas nos espaços de ação, espere até que a areia escorra e então realize suas ações. Em seguida, selecione outra ação em uma área diferente e assim por diante até o tempo acabar. Escolham rápido, ajam com precisão e permaneçam unidos! Quanto mais ações vocês conseguirem fazer em uma rodada, mais chances terão de sucesso... ou pelo menos, de permanecerem vivos!*

## CARTAS

Em cada rodada, você deve enfrentar uma certa quantidade de Cartas, que são distribuídas ao redor do tabuleiro (o aplicativo sempre informa quais e quantas Cartas serão usadas).

Cada Carta tem uma regra diferente que informa como interagir com ela. As regras são indicadas por diferentes símbolos na Carta e são explicadas no aplicativo. Estes são os símbolos básicos que você encontra em uma carta:



Você deve cobrir este símbolo com um Marcador de Dano para destruir a Carta.



Você deve apontar para esta Carta em uma certa velocidade para interagir com ela (o tipo de interação depende da carta).



Esta Carta atira em você uma vez no final da rodada, se você não conseguiu descartá-la antes (se o símbolo mostrar o número 2, as Cartas atiram duas vezes em você).



**Novo espaço de ação.** Você pode colocar uma Ampulheta aqui e realizar uma ação especial. Cartas diferentes têm efeitos diferentes ao serem usadas. Todas as Cartas que tenham espaços de ação são consideradas como 1 ação, então seguem a regra de colocação geral: um jogador nunca pode colocar sua Ampulheta na mesma Carta duas vezes seguidas.

### ATENÇÃO!

**Quando o navio apontar para um setor, revele todas as Cartas desse setor.**

**Ao descartar uma Carta, remova-a do tabuleiro e coloque-a de volta na reserva.**

## APLICATIVO

O aplicativo é um componente integrante e fundamental do jogo. Veja no Guia de Introdução a explicação detalhada de todas as funções. Você encontra as mesmas funções em todos os capítulos. A partir do segundo capítulo, você encontra algumas **novidades importantes**:

**Eventos:** Durante a fase do temporizador, o aplicativo pode acionar um evento inesperado! Um efeito sonoro avisa do evento e uma explicação é exibida na tela. Você deve aplicar o efeito do evento imediatamente (dá para escolher um jogador para ser o "solucionador de eventos")! Em seguida, toque no botão Continuar para fechar a tela e continuar a jogar normalmente.

### ATENÇÃO!

**Alguns eventos causam danos em áreas específicas. Como de costume, se você não pode colocar uma Rolha nessa área porque está completamente ocupada, perca 1 Ponto de Vida. Esta regra também se aplica se os espaços de ações estiverem ocupados pelas Ampulhetas!**

**Marcadores:** Nos envelopes, você encontra vários Marcadores novos. Assim como com as Cartas, o aplicativo explica como usá-los. Toque nas imagens dos marcadores.

**Configuração Especial:** Os capítulos mais avançados terão mais e mais componentes. Às vezes, o aplicativo mostra uma página extra para a configuração da rodada. Aplique tudo o que encontrar nessas páginas.

### ATENÇÃO!

**Às vezes, o aplicativo fornece indicações que não seguem a jogabilidade normal. Nestas situações, siga sempre as indicações do Aplicativo!**

## CRÉDITOS



**Design do jogo:** Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini

**Desenvolvimento do jogo:** Simone Luciani

**Gráficos e ilustrações:** Ruslan Audia

**Desenvolvimento do aplicativo:** Studio Clangore

**Edição das regras:** Giuliano Acquati

**Tradução das regras:** Laura Bubola (Inglês), Bucaneiros Jogos (Português)

Os autores gostariam de agradecer a: Dennis Friis Skram, Ryan Thiebaud, Anders Frost Bertelsen, Peter Brichs, Jeppe Norsker, Jakob Givskud, Morten Weilbach, Pelle Johansen, Mikkel Buch Skadhauge, Tobias Prentow, Daniel Hedegaard, Martin Bødker Enghoff, Hans Kristian Roemer, Anders Nøhr, Ole Steiness, Michael Vedel, Jakob Lind Olsen, Thomas Mølgaard, Henrik Marott Holse, Michael Andersen, Andreas Bo Petersen, Troels Hjort Lassen, Karen Visbech, Christian Vildrik Beck, Michael Brozek, Rasmus Søe Hammer, Peter Brichs, Mikkel Olsen, Jonas Hedegaard Nielsen, David Vindtorp, Ole Palnatoke Andersen, Thor Fejerskov Jensen, Kaare Siesing, Mads Brynnum, Morten Brøsted, Rasmus Wichmann, Otto Plantener Jensen, Jeppe Sand Christensen, Maria Roemer Mølgaard, Helene Reck Repsdorph, Thomas Kragh, Frederik Severin Tøgeby, Johannes Følsgaard, Kathrine Dons Christensen, Andreas Klarlund, Thomas Falke Mortensen, Kevin Ellenburg, Anders Hebert, Rasmus Schou Christensen, Nønne Schou Christensen, Søren Hebbelstrup, David Borg Burmeister, Ea Luna Burmeister Kaaring, Nora Maria Burmeister Kaaring, Bjørn William Burmeister.

A Cranio Creations gostaria de agradecer a todos que ajudaram no desenvolvimento do jogo, especialmente a: Samantha Milani, Francesco Luciani, Daniel Marinangeli, Bruno Andreucci, Ciccio e Simona, Alessio Cisbani, Simone Scalabroni, Ido Traini, Piero Mongelli, Claudio Cicalà e todos os jogadores das versões anteriores, Roberto Pellei e todos da Level up Agradecimentos especiais a Alfredo Vallorani, Luciano Neroni, Davide Lazzari, Samuele Troiani e aos grandes piratas da Spazio Ludico, Sauro, Eleonora e os bucaneiros da Rolling Gamers, Daniele e os garotos da LABS Macerata, todos os amigos da Burgevent e todos os colegas da Idea G.