

# FRIEDEMANN FRIESE FRIDAY

## Tema

Você é Sexta-feira e vive em uma ilha deserta. Seus dias tranquilos se acabam quando Robinson aparece em sua praia depois de um naufrágio. Ajude Robinson a deixar a ilha e o ajude a melhorar suas habilidades de sobrevivência contra os perigos da Ilha.

Se Robinson derrotar 2 piratas no final do jogo, ele conseguirá sair da ilha e você terá sua tranquilidade de volta...

## Ideia do Jogo

»Friday« é uma aventura solo. Ao jogar, você estará guiando Robinson através do jogo. Ele deve derrotar 2 piratas sem morrer para finalmente deixar a ilha. No início do jogo Robinson não é muito astuto. Neste jogo a pilha de cartas de combate representa suas habilidades. A vantagem é que Robinson tem uma excelente saúde e começa com muitos Pontos de Vida.

Você tem duas possibilidades para ajudar a Robinson: você pode inteligentemente vencer os perigos da ilha e receber cartas adicionais para melhorar as habilidades de luta de Robinson, ou você pode deliberadamente perder contra certos riscos, pagar com pontos de vida de Robinson e remover as cartas de combate indesejadas do jogo.

Durante o jogo você vai melhorar a qualidade e a quantidade das suas cartas de combate graças a essas duas formas de ajudar Robinson com suas habilidades e conhecimentos recém-adquiridos para vencer mesmo os perigos mais difíceis. No entanto, a vida na ilha é desgastante para Robinson e ele é forçado a adicionar cartões de envelhecimento à sua pilha de cartas de luta. Estas cartas são incômodas, então é melhor você não esquecê-las ao planejar seus próximos passos.

1

Agora depende de você. Use inteligentemente os pontos de vida de Robinson e escolha as cartas de perigo corretas para manter Robinson com saúde e forte para as lutas finais contra os piratas.

O jogo oferece vários níveis de dificuldade. Em primeiro lugar, vamos explicar o jogo mais fácil, o Nível 1. Quando você passar por este nível, você pode tentar os 3 níveis adicionais.

## Componentes do jogo

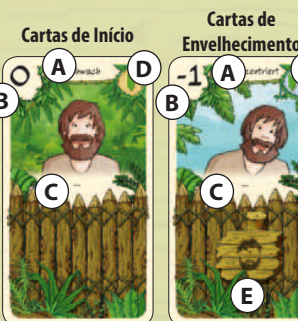
72 Cartas, compostas por:

- 3 Cartas de Etapas (verde, amarela e vermelha)
- 59 Cartas de Combate:
  - 18 Cartas de Início
  - 11 Cartas de Envelhecimento (8 normais, 3 difíceis)
  - 30 Cartas de Perigo/Habilidade
- 10 Cartas de Piratas

### Perigo (parte superior):

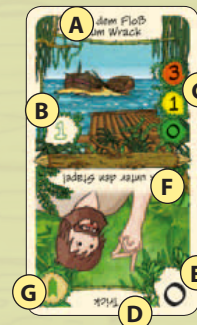
- A** Título
- B** Número de cartas grátis
- C** Valor de perigo das etapas (verde, amarelo e vermelho)

### Cartas de Batalha



- 22 Pontos de Vida**
- 3 Tabuleiros de estoque**
- A** Título
- B** Valor do combate
- C** Habilidade especial possível
- D** # de pontos de vida por destruir esta carta
- E** Cartas de Envelhecimento:
  - Normal
  - Difícil

### Cartas de Batalha Cartas de Perigo/ Habilidades

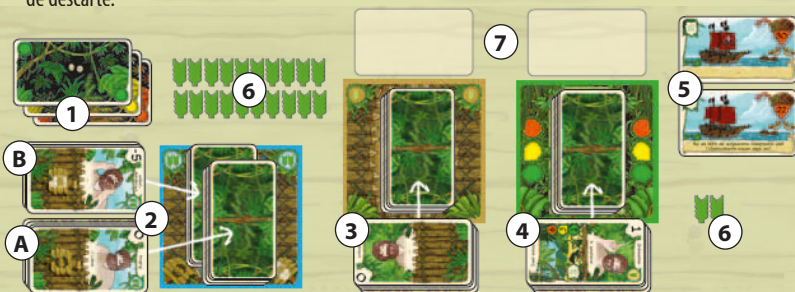


- Habilidade (parte inferior):**
- D** Título
- E** Valor do Combate
- F** Ação especial possível
- G** Número de pontos de vida por destruir esta carta

2

## Preparativos

- 1 Separe as Cartas de Etapa e coloque-as em uma pilha na sua frente. A carta verde deve ser visível (aberta) no topo da pilha, abaixo estão as cartas amarelas e vermelhas. O jogo começa na etapa verde.
- 2 Remova a Carta de Envelhecimento »Muito Estúpido« (PT) ou »Very Stupid« (EN) ou »Sehr blöde« (DE) do jogo. Separe as 10 Cartas de Envelhecimento em duas pilhas (7 normais (A) e 3 difíceis (B)), embaralhe as duas pilhas separadamente e coloque-as fechadas em uma única pilha no Tabuleiro de Envelhecimento. Colocar as Cartas de Envelhecimento normal no topo da pilha. Você vai precisar destas Cartas de Envelhecimento mais tarde durante o jogo.
- 3 Embaralhe as 18 Cartas de Início e coloque-as fechadas em uma pilha na sua frente no Tabuleiro de Robinson. Estas são as suas primeiras Cartas de Combate.
- 4 Embaralhe as 30 Cartas de Perigo/Habilidade e coloque-as fechadas em uma pilha no Tabuleiro de Perigos/Habilidades.
- 5 Embaralhe as Cartas de Pirata e pegue 2 cartas aleatoriamente. Coloque-as abertas, serão seus oponentes finais. Guarde as demais Cartas de Piratas de volta na caixa do jogo.
- 6 Pegue 20 Pontos de Vida para Robinson e coloque-os ao lado do Tabuleiro de Robinson. Coloque mais 2 Pontos de Vida como reserva junto à área de jogo.
- 7 Separe um espaço a frente do Tabuleiro de Robinson e do Tabuleiro de Perigos/Habilidades para as pilhas de descarte.



3

## Como Jogar

Durante o jogo você vai ajudar Robinson para combater um perigo em cada turno do jogo. Você começa o jogo na »Etapa Verde«, quando os riscos não são grande coisa. Infelizmente, o mesmo é verdadeiro para as habilidades de Robinson (ou seja, as suas Cartas de Combate). Você pode perder algumas das primeiras lutas contra os perigos.

Em cada turno que você joga, realize as seguintes ações na ordem como está escrito:

### 1) Pegue as duas primeiras cartas da pilha de Perigo/Habilidade.

Pegue as duas cartas do topo da pilha de Perigo/Habilidade. Escolha uma das duas cartas como o perigo atual e coloque aberta na frente do Tabuleiro de Robinson. Descarte a outra carta na pilha de descarte de perigos/habilidades.

### 2) Combater o perigo.

A caixa branca do lado esquerdo da Carta de Perigo mostra o número de Cartas de Combate que você pode pegar **sem custo** para combater o perigo. Durante a »Etapa Verde« você deve obter pontos de combate em valor igual ou superior ao valor de perigo da etapa verde . Pegue as cartas da pilha de Combate uma após a outra do Tabuleiro de Robinson e as coloque abertas **no lado esquerdo da Carta de Perigo**. Você pode pegar quantas cartas de combate forem necessárias e colocá-las do lado esquerdo da Carta de Perigo até que o número seja igual ao valor da caixa branca.

Depois de pegar as cartas gratuitas você pode »sacrificar« Pontos de Vida adicionais e colocá-los na reserva para pegar 1 Carta de Combate adicional por cada Ponto de Vida sacrificado. Coloque **a(s) carta(s) adicional(ais) no lado direito do Carta de Perigo**.



4

Depois de pegar uma Carta de Combate, você pode decidir **usar a habilidade especial** de qualquer Carta de Combate aberta (independentemente se a carta está a esquerda ou a direita) em qualquer ordem que desejar. Você pode usar cada habilidade especial apenas uma vez durante o combate contra o perigo, após o uso, vire a carta escolhida 90°. Somente depois de usar a habilidade especial completamente você poderá ativar a próxima habilidade de outra carta (ver »Habilidades Especiais das Cartas de Combate«).

**Observação: Você é obrigado a usar as habilidades especiais das Cartas de Envelhecimento.**

Depois de **pegar pelo menos uma Carta de Combate** contra o perigo, você pode decidir parar de pegar cartas adicionais, mesmo que você não tenha pego todas as cartas grátis descritas na caixa branca. Você escolhe fazer isso por uma das duas razões: ou você já ganhou o combate contra o perigo (ver »3. Venceu o Perigo?«) ou você deliberadamente decide perder (ver »4. Perdeu para o Perigo?«).

*Durante o jogo é muito importante você decidir se você quer gastar mais Pontos de Vida para ganhar um combate ou perder deliberadamente a luta e pagar para remover as piores cartas. Ambas as decisões são partes integrantes de sua estratégia. Não é incomum perder vários dos primeiros combates na »Etapa Verde«. Isso faz parte do jogo!*

O Combate não termina automaticamente. Você pode usar todas suas habilidades especiais restantes. Só quando você quiser acabar com a luta, você compara seus pontos de combate com o valor do perigo e, finalmente, termina o combate.

### 3. Venceu o Perigo?

Se a soma de todos os Pontos de Combate de suas cartas abertas for **igual ou maior** ao valor do perigo (de acordo com a Etapa atual), você venceu o perigo e o combate. Coloque a Carta de Perigo junto com as cartas jogadas na pilha de descarte do Tabuleiro de Robinson. A Carta de Perigo derrotada se converte em uma nova Carta de Combate em sua pilha de Robinson. Utilize o lado de Habilidade da carta.

### 4. Perdeu para o Perigo?

Se você deliberadamente perder o combate e a soma de todos os Pontos de Combate das suas Cartas de Combate abertas for menor que o valor de perigo, você deve pagar com Pontos de Vida no valor correspondente ao número de pontos faltantes para vencer o perigo (a diferença entre o valor do perigo e o total dos seus Pontos de Combate).

5

Pelos **Pontos de Vida** pagos dessa maneira você pode destruir Cartas de Combate jogadas e removê-las do jogo. Você precisa de um Ponto de Vida para **uma Carta de Início ou Carta de Habilidades**. Para destruir **uma Carta de Envelhecimento**, você precisa de **dois Pontos de Vida**. Você deve colocar a Carta de Perigo que derrotou na pilha de descarte de perigos e as demais Cartas de Combate na pilha de descarte de Robinson. Você não pode sacrificar Pontos de Vida adicionais para destruir cartas indesejáveis adicionais. Você só pode destruir Cartas de Combate abertas que foram usadas durante o combate atual. Todas as cartas da pilha de Robinson, da pilha de descartes de Robinson ou a carta de perigo atual estão a salvo.



#### Exemplo (você venceu o perigo):

Depois de sacrificar um Ponto de Vida, Robinson explora a ilha com sucesso graças a carta »Gênio«. A partir de agora ele pode usar a carta »Arma« como Carta de Combate nos combates seguintes.

### 5) Comece novamente na 1ª ação.

Se tiver pelo menos duas Cartas de Perigo na pilha de perigo, comece novamente na 1ª ação. Pegue mais 2 Cartas de Perigo, escolha uma e combata contra ela na Etapa atual.

Se a pilha de perigo estiver vazia, o jogo continua com a próxima Etapa (mais difícil). Coloque a Carta de Etapa no topo da pilha e continue o jogo com a Etapa seguinte (depois da »Etapa Verde« você joga na »Etapa Amarela«, após você joga na »Etapa Vermelha«, depois de terminar a »Etapa Vermelha« você finalmente irá combater contra os piratas). No início de uma nova Etapa embaralhe a pilha de Cartas de Perigo descartadas e prossiga novamente com a 1ª ação.

6

No final de uma Etapa, se houver **exatamente uma única carta** na pilha de Perigo, pegue essa carta e decida se você quer combater contra esse carta na Etapa atual. Em vez de lutar você pode decidir descartar esta carta sem combatê-la e avançar para a próxima Etapa (similar quando a pilha de perigo está vazia).

### Quando se acabam as cartas da pilha de Robinson

Durante todo o jogo, as seguintes regras se aplicam:

Se você precisa ou quer pegar um ou mais cartas de combate da pilha de Robinson, mas não há cartas suficientes para pegar, você pega as cartas restantes até que a pilha se esgote. Depois você deve pegar a 1ª Carta de Envelhecimento do topo da pilha de envelhecimento e embaralhá-la junto com as Cartas de Combate da pilha de descarte de Robinson (**não olhe a Carta de Envelhecimento!**). Coloque todas as cartas de volta no tabuleiro de Robinson formando uma nova pilha e pegue as cartas que faltam.

Você só irá embaralhar a pilha de descarte de Robinson se você precisar pegar outra Carta de Combate (não quando você pega a última carta da pilha de Robinson).

### O confronto final contra os piratas

Depois de terminar a pilha de perigos pela 3ª vez, você luta contra os 2 piratas. O restante as Cartas de Perigo não são mais usadas.

Você escolhe um dos piratas, colocá-o na frente de Robinson e começa o combate (conforme »2) Combater o perigo«). Os piratas agem exatamente como Cartas de Perigo. Depois de vencer o 1º pirata, você coloca todas as Cartas de Combate usadas na pilha de descarte de Robinson e então você deve combater imediatamente o 2º pirata.

Você deve ganhar contra os piratas! Você não pode decidir perder e pagar com Pontos de Vida. Se suas Cartas de Combate não tem pontos de combate suficientes para vencer o pirata, você deve sacrificar os Pontos de Vida para pegar mais cartas de Robinson.

### Final do Jogo

Depois de vencer o 2º pirata, você ganha o jogo.

**1ª forma de perder o jogo:** Se você precisar pagar um Ponto de Vida durante o jogo e não tem nenhum à esquerda você perde imediatamente o jogo. Ter 0 (zero) Pontos de Vida é permitido, mas se você precisar de mais 1 Ponto de Vida você perde o jogo!

**2ª forma de perder o jogo:** Assim que você pegar a última Carta de Envelhecimento, essa será a última ronda através do deck de Robinson. Quando o deck se esgotar e se você precisar pegar outra carta, então Robinson morre de velhice e o jogo termina.

### Um exemplo detalhado de um combate:

Robinson tenta vencer »Animais Silvestres« durante a Etapa Verde do jogo. Ele precisa de 4 pontos de combate para vencer a luta e ganhar a Carta de Habilidade como uma nova Carta de Combate.

Depois de pegar a 2ª carta grátis, ele já tem 3 pontos de combate. Mas então ele pega a Carta de Envelhecimento e reduz o total para um 1 ponto de combate.



Cartas de Combate Jogadas

Carta de Perigo

Robinson pode tomar uma das seguintes decisões:

**1. A idéia simples:** usar até a última das 4 cartas gratuitas (veja a caixa branca na Carta de Perigo).

**2. A idéia interessante:** uso a Habilidade »Visão« e olho as próximas 3 cartas, então as coloco na ordem mais adequada e as retorno para o topo da pilha de Robinson (eu poderia descartar uma das 3 cartas de menor utilidade). Pego a carta grátis e espero ganhar o combate.

**3. A idéia complicada:** uso a Habilidade »Visão«, mas coloco a pior carta no topo da pilha. Depois, pego esta carta grátis e com a ajuda da habilidade »Estratégia« troco tanto a carta de envelhecimento quanto a carta que acabei de pegar com 2 cartas do topo da pilha de Robinson. Eu espero ganhar a luta depois.

**4. Uma idéia diferente:** uso a Habilidade »Visão« e coloco a pior carta no topo da pilha (espero que tenha 0 pontos de combate), então a pego de graça. Depois eu deliberadamente perco a luta. Isso custará 3 pontos de vida: 4 (o valor do perigo da carta) - 1 (soma das minhas cartas de combate: 0+3-2 = 1). Eu posso usar esses 3 pontos de vida para destruir tanto a Carta de Envelhecimento (por 2 Pontos de Vida) quanto a pior carta (provavelmente por 1 Ponto de Vida) para me livrar delas durante o jogo inteiro. Claro que isso significa que eu não irei ganhar a Carta de Perigo como carta de conhecimento com seus 3 Pontos de Combate e sua habilidade especial »Destruir 1x«!

**5. A idéia arriscada:** Eu tento vencer o combate e destruir a Carta de Envelhecimento ao mesmo tempo. Claro que eu não posso usar a habilidade especial da Carta de Perigo, pois eu ainda estou lutando contra ela. Mas eu poderia obter outra Carta de Combate da minha pilha de Robinson que eu possa usar para destruir a Carta de Envelhecimento. Em primeiro lugar pego a 4ª carta grátis. Em segundo lugar eu uso a Habilidade »Visão« para olhar as próximas 1, 2 ou 3 cartas da pilha de Robinson. Se eu encontrar a carta necessária, eu sacrifico um Ponto de Vida para pegar a carta e coloca-la à direita da Carta de Perigo. Se esse plano falhar eu ainda tenho a habilidade especial »Trocar 2x« da carta »Estratégia« como plano B.

Há muito mais possibilidades para Robinson combater este perigo. Suas melhores decisões neste exemplo dependem também do número de Pontos de Vida restantes e das Cartas de Combate que você tem em sua pilha.

Seu grande desafio é encontrar o melhor plano nesta aventura-solo!

Agora você está pronto para jogar sua primeira partida. Você pode ler sobre as habilidades especiais das Cartas de Combate quando elas aparecem pela primeira vez durante um combate. Apenas ignore as habilidades especiais dos piratas até que você encontrá-los.

## Habilidades Especiais das Cartas de Combate

### Carta de Início e de Habilidade

Durante um combate, você pode usar as habilidades especiais de todas as Cartas de Combate pegas em qualquer ordem que desejar. Quando ativar uma habilidade especial, você deve concluí-la antes que você possa usar a habilidade especial de outra carta.

**+1 vida:** você pode pegar 1 Ponto de Vida da reserva e adicioná-lo ao estoque de Robinson (máximo de 22 Pontos de Vida).

**+2 vida:** você pode pegar **até 2** Pontos de Vida da reserva e adicioná-los ao estoque de Robinson (máximo de 22 Pontos de Vida).

**+1 carta:** você pode pegar 1 Carta de Combate adicional de graça (coloque-a no lado direito da Carta de Perigo).

**+2 cartas:** você pode pegar **até 2** Cartas de Combate adicional de graça (coloque-a(s) no lado direito da Carta de Perigo).

**Destruir 1x:** nem todas as Cartas de Combate na pilha de Robinson são úteis para você. Com essa habilidade especial você »destrói« outra Carta de Combate. As habilidades deste carta são canceladas no combate atual, mas a carta ainda conta como uma Carta de Combate e com valor de combate 0. Este carta **não pode mais ser eliminada** por outra habilidade especial! Após o final do combate você destrói esta carta removendo-a do jogo.

**Duplicar 1x:** você pode duplicar o **valor de combate** de uma das outras Cartas de Combate atuais. Você só pode duplicar o valor de uma única Carta de Combate uma vez por combate. Se você tiver várias cartas com essa habilidade, você deve usá-las em diferentes Cartas de Combate, essa habilidade não é cumulativa! Esta habilidade só é ativada no final da luta, quando se compara o valor da sua luta com o valor perigo.

**Copiar 1x:** você pode copiar a **habilidade especial** de uma das outras Cartas de Combate atuais para usá-la novamente. Você pode usar a habilidade »Copiar« várias vezes na mesma habilidade.

**etapa -1 (step -1):** se você combater contra um perigo na »Etapa Amarela« ou na »Etapa Vermelha«, você pode reduzir o valor de perigo em uma Etapa (por exemplo, se você lutar contra um perigo na »Etapa Amarela«, você pode reduzir para o valor de perigo da »Etapa Verde«). Esta ação só é ativada no final do combate, quando você comparar o seu valor de combate com o valor perigo. Esta habilidade especial é inútil durante a »Etapa Verde« e contra os piratas.

**ordenar 3 cartas (sort 3 cards):** você pode pegar e olhar até 3 cartas do topo da pilha de Robinson. Depois, você pode descartar até 1 dessas cartas na pilha de descarte de Robinson e colocar as cartas restantes fechadas no topo da pilha de Robinson na ordem que você escolher.

**trocar 1x (1x exchange):** você coloca uma de suas Cartas de Combate abertas na pilha de descarte de Robinson (você pode escolher uma carta que você já utilizou a habilidade especial) e pegue uma nova carta em substituição. Coloque-a no mesmo local da carta descartada. Se a nova carta tem uma habilidade especial, você pode usá-la agora ou mais tarde, durante o combate.

**trocar 2x (2x exchange):** você pode trocar até duas outras cartas atuais abertas. Você deve terminar a 1ª troca antes de iniciar a 2ª troca. Você pode trocar diretamente a carta recém trocada durante a 2ª vez (é claro que se você fizer isso, você não pode usar a habilidade especial desta carta trocada).

**debaixo da pilha 1x (1x below the stack):** você coloca uma de suas cartas atuais abertas no final da pilha de Robinson. Se você escolher uma das cartas grátis do lado esquerdo da Carta de Perigo, você pode pegar uma carta de troca. A pilha de Robinson deve consistir de pelo menos uma carta única para usar essa habilidade especial. Se a pilha de Robinson está vazia, embaralhe a pilha de descarte de Robinson (ver »Quando se acabam as cartas da pilha de Robinson«).

### Cartas de Envelhecimento

Você deve usar as habilidades especiais das Cartas de Envelhecimento durante o combate contra uma Carta de Perigo. Se você destruir ou remover uma dessas cartas com a ajuda de uma outra habilidade especial, a habilidade especial é cancelada (esta regra também é válida quanto combate contra os piratas).

**-1 vida: no final do combate** você tem que pagar 1 Ponto de Vida (adicional) para a reserva, mesmo se você vencer o combate. Você não pode usar este Ponto de Vida para destruir uma das Cartas de Combate atuais!

**-2 vida: no final do combate** você tem que pagar 2 Pontos de Vida (adicionais) para a reserva, mesmo se você vencer o combate. Você não pode usar esses Pontos de Vida para destruir uma (ou mais) das Cartas de Combate atuais!

**carta mais alta = 0:** ao verificar o resultado do combate, o maior valor de combate positivo inalterado de uma das suas Cartas de Combate atuais conta como 0 pontos de combate. Se você tem várias cartas com o igual ou maior valor de combate, apenas uma carta é afetada.

**parar:** esta carta não lhe permite pegar cartas grátis. Se você colocar esta carta no lado esquerdo da Carta de Perigo, você deve **imediatamente parar** de pegar cartas grátis, mesmo se você não tenha pego o total permitido de cartas grátis. Se você pegar esta carta como uma das cartas adicionais no lado direito da Carta de Perigo, esta carta tem valor de combate de 0. Se você destruir ou remover esta carta durante o combate, você pode continuar a pegar cartas grátis, desde que você ainda tenha direito a cartas grátis.

### Cartas de Piratas

Cinco cartas de piratas normais mostram o Valor do Perigo **A** e o nº de cartas grátis **B** que você pode pegar durante o combate contra estes piratas. Outras cinco cartas de piratas adicionais também tem habilidades especiais (texto abaixo da carta) que podem variar, a saber:



**Cada carta de combate adicional custa 2 Pontos de Vida:** depois de pegar todas as cartas de combate grátis, você deve pagar 2 Pontos de Vida para cada carta adicional de combate contra este pirata (em vez do habitual 1 Ponto de Vida para cada carta). Se você tiver apenas 1 Ponto de Vida e ainda tem que receber cartas, deixe esse Ponto de Vida na reserva e perca o jogo.

**Apenas metade das cartas de combate contam (Cartas de Envelhecimento também fazem parte):** você só pode usar a metade dos pontos das cartas de combate atuais. Você deve usar todas as Cartas de Envelhecimento atuais, elas ocupam um dos locais raros. Se você tiver um número ímpar de cartas, você pode arredondar a seu favor.

**Cada carta de combate atual conta com 1 Ponto de Combate adicional:** no final do combate você adiciona 1 Ponto de Combate para todas as cartas de combate atuais (Cartas de Início, Cartas de Envelhecimento e Cartas de Habilidades).

**Combata contra todas as Cartas de Perigo restantes:** some todos os pontos de perigo vermelhos das Cartas de Perigo restantes que ainda não derrotou («Etapa Vermelha») da pilha de descarte de perigo para o valor perigo deste pirata. Some todos os valores das caixas brancas para saber o número de cartas de combate grátis você pode pegar para esse combate (No final do jogo todos estas cartas de perigo ainda contam -3 pontos para determinar a sua pontuação!).

**+2 pontos de perigo para cada Carta de Envelhecimento adicionado à sua pilha de Robinson:** Conte o número de Cartas de Envelhecimento adicionadas à sua pilha de Robinson durante o jogo antes de começar a combater contra este pirata. Cada uma destas cartas acrescenta 2 pontos de perigo para o valor de perigo deste pirata. Você pode contar as Cartas de Envelhecimento restantes no Tabuleiro de Envelhecimento (você começa com 10 cartas neste Tabuleiro, 11 cartas nos Níveis 3 e 4 – veja a seguir).

### *Se derrotar Facilmente todos os perigos...*

O jogo oferece diferentes níveis de dificuldade. Você pode tentar combater os desafios crescentes até que finalmente ganhe o jogo no nível mais alto! Você precisa fazer as seguintes alterações na fase de Preparação:

**Nível 1 (como está escrito nestas regras):** a Carta de Envelhecimento «Muito Estúpido» é removida do jogo. Comece com 18 Cartas de Início de Robinson e 20 Pontos de Vida além de mais 2 pontos de vida na reserva.

**Nível 2:** Como o Nível 1. Além disso, você pega uma Carta de Envelhecimento fechada e embaralhe-a juntamente com as 18 Cartas de Início de Robinson (não olhe a Carta de Envelhecimento!).

**Nível 3:** Como o Nível 2. Antes de executar todos os passos acima, embaralhe a Carta de Envelhecimento «Muito Estúpido» junto com as outras Cartas de Envelhecimento.

**Nível 4:** Como o Nível 3. Comece com apenas 18 Pontos de Vida mais 2 Pontos de Vida na reserva. Este é o jogo real!

### *Pontuando*

Depois de cada jogo você pode calcular os seus Pontos de Vitória:

1. Tire todas as suas cartas de combate (juntamente com as da pilha de descarte de Robinson) e os valores dos pontos de combate. Todas as Cartas de Envelhecimento tem um valor de -5 independentemente dos valores reais que elas mostram.
2. Adicione 15 pontos para cada Carta de Pirata derrotada (piratas não derrotados não são contados).
3. Adicione 5 pontos para cada Ponto de Vida restante você ainda tem no estoque de Robinson (só os adicione se você ganhar o jogo).
4. Subtraia 3 pontos para cada carta de perigo invicta ainda na pilha de descarte de perigo.

Ao calcular a pontuação que você pode comparar seus diferentes jogos e sucessos em cada nível. Quanto maior o nível, mais difícil será para você obter uma pontuação elevada.

### *... coisas que todos sempre quiseram saber:*

**Durante todo o jogo, você sempre pode:**

- ... olhar através de ambas as pilhas de descarte (de Robinson e de perigo).
- ... contar o número de cartas nas 3 pilhas que você pega cartas (de Robinson, de perigo e de envelhecimento).
- ... olhar as cartas destruídas.

Este jogo não é um jogo de memória, você pode acessar todas as informações disponíveis.

**Os pontos de combate e habilidades especiais das Cartas de Início de Robinson e Cartas de Envelhecimento:**

**Cartas de Início de Robinson:** 1x »2«, 3x »1«, 8x »0«, 5x »-1« e 1x »0 (+2 vida)«

**Cartas de Envelhecimento Normais:** 1x »-1«, 2x »-2«, 1x »-3«, 2x »0 (carta mais alta = 0)«, 1x »0 (-1 vida)« e 1x »0 (parar)«

**Cartas Díficeis de Envelhecimento:** 1x »-4«, 1x »-5« e 1x »0 (-2 vida)«

## Projeto Friday

Toda sexta-feira Friedemann escreve no seu blog de sexta: [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de) - infelizmente apenas em alemão. Até agora, dois jogos foram publicados como resultado deste blog: Em 2010 »Black Friday« e agora »Friday«.



**Autor:** Friedemann Friese

**Ilustração:** Marcel-André Casasola Merkle

**Ilustrações & Design:** Harald Lieske

**Regras:** Friedemann Friese, Henning Kröpke, Birgit Irgang

© 2011, 2F-Spiele, Bremen/Germany

**Tradução:** Cesar Cusin (BGG / Ludopedia)

**Diagramação:** Danilo C. Carvalho (BGG / Ludopedia)

Versão 2 - Ago/2017

