

Por vários anos o grande desafio de Morgan tem atraído piratas dos 7 Mares. Chegou ao ponto em que as hospedarias das ilhas estavam cheias de aventureiros, todos esperando se tornar um membro da tripulação e participar da corrida mais famosa do Caribe.

Como capitão de navio, você está bem ciente dessa situação: levará apenas um pouco de rum - e algumas vezes alguns dobrões para o dono da hospedaria - para conseguir novos recrutas para seu navio; eles devem ser muito úteis em sua busca pela vitória!



RECRUTANDO UM PERSONAGEM

• Toda vez que você pagar **uma** taxa portuária integral, poderá recrutar um novo membro da tripulação e levá-lo a bordo. Isso não é obrigatório.

• Se você recrutar um novo membro da tripulação, coloque-o como um recurso em um porão vazio.

• Você pode recrutar qualquer personagem adjacente à garrafa de rum (os piratas são facilmente convencidos a ajudar por um pouco de rum).

• Depois de recrutar um personagem, revele imediatamente qualquer personagem que faça fronteira com a zona de recrutamento.

Aqui, depois de recrutar A, revele os 3 personagens com uma moldura azul.



• A zona de recrutamento é formada por todos os espaços que a garrafa pode alcançar. Todos os personagens que fazem fronteira com a zona de recrutamento devem sempre estar voltados para cima.



Em vermelho, a zona de recrutamento atual.

• Antes de recrutar um membro da tripulação, você pode mover a garrafa dentro da zona. Cada movimento custa 1 dobrão pago ao Banco.



Se você deseja recrutar o comerciante verde, é necessário mover a garrafa 3 vezes. Isso custa 3 dobrões.

RECRUTAMENTO

• O recrutamento de um personagem segue exatamente as mesmas regras que qualquer outro recurso. Por exemplo:

- Você não pode armazenar mais de um por porão;
- Você não pode substituir um personagem por outro;
- Você pode jogar um ao mar (ah, a vida de um pirata ...) somente se todos os seus porões estiverem cheios e **você tiver** que carregar outro tipo de recurso, etc. Um personagem tirado do seu porão é removido do jogo.

OS PERSONAGENS



Dois números indicam o valor de dobrão do personagem que você possui no porão no final do jogo.

Número de cima: se seu navio alcançou Port Royal (aqui +5 dobrões)

Número de baixo: se seu navio não alcançou Port royal (aqui +2 dobrões)

Seus poderes especiais estão todos detalhados abaixo.

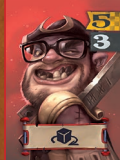
PODERES ESPECIAIS DOS PERSONAGENS

COMBATENTES



Sir Beth

Adicione 2 pontos ao seu teste no dado de combate.



Saran

Você pode rolar novamente seu próprio dado de combate OU fazer com que seu oponente role novamente o dele. O segundo resultado deve ser aceito.



The Buccaneer

Você pode atacar um navio em um espaço adjacente. Se você vencer, seu oponente descarta o conteúdo de um porão de sua escolha. Se você perder, nada acontece.



The Strategist

Você vence automaticamente qualquer combate se **você for o** atacante.

NOBRES



The Shipowner

No final do jogo, cada personagem em seu porão vale 3 dobrões. The Shipowner conta também.



The Nosey Parker

Quando você compra uma carta do tesouro (em um covil ou na mão de um oponente), pode ver até 3 cartas e manter 1.



The King!

Não tem poder e pode ganhar muito ouro. Mas ele fica muito decepcionado (-3!) se não chegar a Port Royal.



The Bishop

No final do jogo, por cada token de tesouro que você coletou você recebe 2 dobrões.

NAVEGADORES



The Cartographer

Ele encontrou o mapa de Morgan! Você pode ter 4 cartas de ação na sua mão em vez de 3.



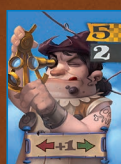
The Old Seadog

Se desejar, você pode ignorar completamente o movimento para trás mostrado na sua carta.



The Anchoree

Durante todo movimento (para frente ou para trás), você pode optar por mover 1 espaço a **menos** que o valor do dado.



The Seafarer

Durante todo movimento (para frente ou para trás), você pode escolher mover **mais** 1 espaço que o valor do dado.

MERCADORES



The Venetian Merchant

Ao pagar, **você** pode substituir livremente ouro por comida e vice-versa. Pode ser combinado com outros mercadores.



The Prussian Merchant

Ao pagar, **você** pode substituir livremente a comida por pólvora e vice-versa. Pode ser combinado com outros mercadores.



The Helvetic Merchant

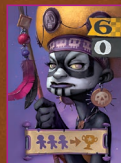
Ao pagar, **você** pode substituir livremente a pólvora por ouro e vice-versa. Pode ser combinado com outros mercadores.



The Cooper

Ao obter recursos, você sempre recebe mais 1 recurso do que o indicado pelo dado.

MÁGICOS



Calypso

Se você tem Calypso a bordo e todos os 3 amuletos amaldiçoados, você ganha imediatamente o jogo!



The Witch

Você pode usar os dados de ação em qualquer ordem. Isso não altera a ordem dos dados para seus oponentes.



The Oracle

Quando você é o capitão, você pode escolher o valor de um dos dois dados (manhã ou noite) antes de **rolar o** outro dado normalmente.



The Look-Out

Você pode coletar um tesouro mesmo quando parar em um espaço adjacente.

OS TESOUROS

Existe 12 tesouros em The Crew.

• 8 deles ganham pontos quando são revelados no final do jogo. Seus valores variam de 2 a 7.

• 3 deles são amuletos amaldiçoados, que você também só revela no final do jogo. Eles custam pontos, mas, se você tiver os

três em sua posse e você com o Calypso a bordo, você ganha imediatamente o jogo!



• O tesouro final é o Youkounkoun. Este diamante ganha 12 pontos no final do jogo. Quando você o obtiver, deverá **revelá-lo** e guardá-lo com a face voltada para cima. Para o resto, as regras se aplicam normalmente.

• Um último detalhe: quando você joga com a expansão The Crew, adquira o hábito de armazenar seus tokens de tesouro ao lado de seus porões. Eles serão lucrativos se você acabar com o bispo a bordo.



A game by: B. Cathala
M. Braff - S. Pauchon
Illustrations: M. Leyssenne
Photolitho: S. Rouge
Translation: S. Pauchon, in memory
of Gavin Wynford-Jones
Proofreading: Dale Yu