



LIVRO DE REGRAS



O Capitão sumiu!

Em Mar de Mentiras, você e seus amigos interpretam piratas influentes que acabaram de perceber que o capitão desapareceu. De olho na nova posição, vocês vão disputar pelo apoio da tripulação contando sobre seus Grandes Feitos em alto mar, enquanto espalham Boatos Cabulosos sobre os outros piratas e talvez um Segredo Sinistro seja exatamente o que você precisa para conseguir o apoio de 15 tripulantes e ser declarado o novo capitão.



VEJA O VÍDEO DE REGRAS

Com tudo o que você precisa saber para jogar
www.cordilheiragames.com.br/regrasmar



COMPONENTES

40 CARTAS DE HISTÓRIA

10 DE CADA TIPO:



GRANDE FEITO



BOATO CABULOSO



SEGREDO SINISTRO



BALELA



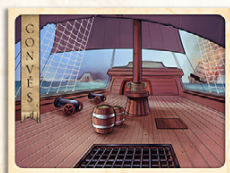
12 CARTAS DE PERSONAGENS



6 CARTAS DE AJUDA



1 CARTA DE CONVÊS



12 FICHAS DE 5 TRIPULANTES



30 FICHAS DE 1 TRIPULANTE



PREPARAÇÃO

Mar de Mentiras é um jogo de blefe para **3 - 6 jogadores**, o capitão do barco acaba de sumir e agora vocês vão discutir sobre quem irá tomar o seu lugar:

1. Forme um baralho com as **cartas de história**, embaralhe e coloque-o no centro da mesa;
2. Sem revelar, exclua do jogo a carta do topo do **baralho de histórias**;
3. Descarte cinco cartas do topo do baralho, essas são as histórias que já foram contadas. Separe um espaço para o **descarte** de cada um dos quatro tipos de história;
4. Distribua aleatoriamente uma **carta de personagem** para cada jogador (*ou os jogadores podem escolher*). Esses serão os piratas que competirão pelo posto de novo capitão! As outras cartas restantes vão para a caixa do jogo e não serão usadas nessa partida;

ATENÇÃO! Em partidas com três jogadores, não é recomendada a utilização dos personagens Caveira, Quartel Mestre e a Cantora.

5. O jogador que venceu a partida anterior é o último a jogar nessa nova rodada, caso seja a primeira partida defina aleatoriamente;
6. Coloque todas as **fichas de tripulantes** em um local onde todos jogadores possam alcançar (estoque geral) e distribua dois tripulantes para o primeiro jogador e três para os outros jogadores, esses são os tripulantes que já apoiam o seu pirata (**SEMPRE** deixe seus tripulantes visíveis para os outros jogadores);
7. Coloque a **carta de Convés** próxima ao **baralho de histórias** e adicione um tripulante a carta de Convés;

8. Distribua uma **carta de história** para cada jogador;

9. O jogo acontece no sentido horário.



3. “Essas cartas são descartadas aleatoriamente, na sua partida podem ser outras cartas”

DIFICULDADE DOS PERSONAGENS

No canto superior direito das cartas de personagens existe um desses símbolos, eles representam a dificuldade de jogo de cada personagem. Uma espada são os personagens mais fáceis, enquanto três é o nível mais complexo.

Nas primeiras partidas **recomendamos** utilizar apenas os personagens de dificuldade 1 e 2.

COMO JOGAR

Objetivo do jogo: Seu objetivo como pirata é se tornar o novo capitão do navio. O primeiro jogador a conseguir o **apoio de 15 tripulantes** é o vencedor! Contar uma história é a maneira mais fácil de conseguir o apoio de tripulantes.

Contando Histórias (Turno dos jogadores): Em todo turno do Mar de Mentiras o jogador da rodada vai começar comprando uma carta do baralho (ficando com 2 na sua mão) e então vai Contar uma história (Contar uma história é a ação de jogar uma carta, você não precisa realmente contar uma história, mas é altamente encorajado).

Carta de História:



● Grande Feito



● Boato Cabuloso



● Segredo Sinistro



● Balela

Ao Contar uma história o jogador precisa colocar uma das suas cartas da mão virada para baixo na sua frente, então declarar qual história está contando (você pode falar a verdade ou estar blefando) e o seu efeito segundo sua carta de personagem, caso o seu efeito tenha um ou mais alvos, declare também os seus alvos nesse momento.



Atenção: A carta de história Balela não possui efeito. Sendo assim, sempre que ela for colocada na mesa, o jogador deverá mentir e declarar uma das outras histórias. Cuidado para não ser contestado!

Após contar uma história e **ANTES** de revelar a carta, qualquer outro jogador pode fazer uma **contestação** a história que está sendo contada.

Caso você não seja contestado, revele a sua carta de história, coloque ela na pilha de descarte referente;

- Se você contou uma **verdade** (a carta que você declarou foi a carta que revelou) adicione 1 tripulante do estoque geral na carta de Convés até um limite de 5.

- Se você estava **mentindo** (declarou uma carta e revelou uma carta diferente), pegue todos os tripulantes na carta de Convés para o seu apoio. Mentir pode ser muito vantajoso mas também é arriscado.

Após isso, realize o efeito da carta que você **declarou** (não o efeito da carta que foi revelada).



***CONVÉS:** Sempre que contar uma verdade adicione 1 tripulante no convés. Sempre que contar uma mentira (e não tiver sido contestado), pegue todas fichas do convés. O Convés **NUNCA** pode ter mais de 5 tripulantes, se um jogador contar uma verdade com 5 tripulantes no convés, ignore o passo de adicionar tripulantes.*

CASO NÃO EXISTAM MAIS CARTAS NO BARALHO, REEMBARALHE TODA PILHA DE DESCARTE E DESCARTE 5 CARTAS (como no começo do jogo, não pegue nenhuma carta que está excluída do jogo) ***E COMPRE DO NOVO BARALHO.***

CONTESTAÇÃO:

Qualquer outro jogador que não esteja declarando uma história e tenha ao menos o apoio de **2 tripulantes** pode contestar o jogador da rodada, **contestar** um jogador é acusá-lo de estar mentindo sobre a história que declarou;

O jogador que contestou deve revelar a carta jogada para todos os jogadores e descarta a carta na pilha de descarte referente:

-**Contestou uma verdade**, o jogador do turno **ROUBA** dois tripulantes do jogador que o contestou (Piratas não gostam de erros!) e continue o turno normalmente.

ATENÇÃO! Se um jogador possui menos de 2 tripulantes, ele não pode contestar! Mas pode ser contestado.

-**Contestou uma mentira**, o jogador que contestou **ROUBA** dois tripulantes daquele que mentiu (porque os piratas gostam quando um desmascara o outro!) então o jogador do turno não realiza nenhum efeito e encerra o seu turno, assim, perdendo sua ação.

Lembre-se sempre que mentir traz benefícios, mas os riscos são maiores, assim como falar a verdade não traz tantos benefícios, mas você corre menos risco. À medida que o jogo avança, fica mais difícil mentir, tenha cuidado!

EXEMPLO 1

A Aventureira, declarou que havia contado um  Boato Cabuloso e iria usar seu efeito no Apostador, roubando assim dois tripulantes de seu amigo, e nenhum dos jogadores escolheu contestá-la. A Aventureira então revelou sua carta e ela era na realidade um Grande Feito. Então, ela **roubou** dois tripulantes do Apostador e também pegou todos tripulantes do convés, por ter passado uma mentira.



EXEMPLO 2

Já agora a Fanfarrona joga uma carta e declara um  Grande Feito em que ela **GANHA 1**, então o Papagaio, notando que já existem 7  Grande Feito na pilha de descarte decide contestar a Fanfarrona. Revelando a carta dela vemos uma  Balela, ou seja, **a declaração foi falsa**, então o Papagaio **ROUBA 2** da Fanfarrona, então acaba o turno da Fanfarrona que não conseguiu realizar sua ação e o jogo segue para o próximo jogador.



Pretende contestar? Lembre-se que existem 10 cartas de cada tipo no baralho de histórias, mas uma delas foi retirada do jogo na preparação.

RESUMO DO TURNO:

1. Comprar uma carta;
2. Colocar uma carta da mão na mesa virada para baixo e declarar uma história e o seu efeito em voz alta;
3. **Momento de contestação pelos adversários**
4. Revelar carta;
5. Colocar carta no descarte;
- Caso não tenha sido contestado ou falou a verdade:**
6. Realizar efeito de **convés**;
7. Realizar o efeito da história **declarada**.

FIM DE JOGO:

O jogo termina no exato momento que um jogador conquista 15 ou + tripulantes.

Efeitos das cartas de histórias:

Cada personagem possui um efeito diferente para cada carta de história. Esses efeitos ficam localizados nas cartas de personagens.



Aqui temos um resumo de como cada efeito básico funciona:

GANHE - Pegue o número indicado do estoque geral de tripulação para o seu apoio.

ROUBE - Pegue tripulantes de **outro pirata** e coloque no seu apoio, se o alvo dessa ação não possuir tripulantes suficientes, pegue todos que conseguir. Caso mencione **outro local** que não um pirata, use essa ação no local indicado.

Além desses efeitos básicos, cada personagem tem seu efeito específico na carta de  Segredo Sinistro. Esses efeitos são descritos com detalhes na própria carta do personagem.

DÚVIDAS FREQUENTES

Posso contar um grande feito meu quando jogar uma carta?

Pode, todos gostamos de ouvir histórias, mas você não precisa se não se sentir confortável.

Posso contestar outro jogador com apenas 1 tripulante no meu apoio?

Não, você precisa ter moral com a tripulação pra contestar outro jogador, você precisa ter no mínimo 2 tripulantes, pois caso erre a contestação e o jogador estava falando a verdade você vai perder o apoio desses 2 tripulantes.

Dois ou mais jogadores podem contestar uma mesma história?

Não, apenas um jogador pode realizar uma contestação, se mais de um jogador quiser contestar, aquele que declarar primeiro que está contestando será o contestador dessa ação.

Posso declarar uma balela?

Não, a carta de Balela não possui efeito, você é obrigado a contar uma mentira quando jogar essa carta.

DÚVIDAS SOBRE AÇÕES DE PERSONAGENS:

ALQUIMISTA



Segredo Sinistro: O turno extra que outro pirata joga pelo efeito dessa carta é jogado imediatamente após o turno do alquimista, depois disso a ordem do turno segue a partir do Alquimista, essa carta **NÃO ALTERA A ORDEM DOS TURNOS**. Ou seja, se o Alquimista escolher dar um turno extra pro jogador logo após ele, esse jogador vai realizar 2 turnos seguidos, primeiro o turno extra do **Segredo Sinistro** do Alquimista e depois o seu turno normal.

CANTORA



Segredo Sinistro - alvo Guia Estelar: Quando a Cantora usa essa habilidade no **Palik, O Guia Estelar** o efeito que ela vai realizar da carta revelada é o efeito descrito na sua carta de personagem e não na carta do **Guia Estelar**. Se revelar um Segredo Sinistro ela vai copiar novamente o efeito de um personagem, que pode ou não ser o Guia Estelar.



Segredo Sinistro - alvo Quartel Mestre: Se ao usar essa habilidade dois jogadores acabem com **15 tripulantes ou mais**, o jogador que não é a Cantora é considerado o vencedor, a cantora volta para o fundo do mar e é considerada a segunda colocada.

CAVEIRA



Todas as cartas: Primeiro o jogador **descarta** a sua carta, depois ele realiza o efeito declarado, ou seja, a carta que o jogador da Caveira jogou nesse turno, afeta o seu próprio efeito.

FANFARRONA



Segredo Sinistro: O jogador só pode declarar uma história de Segredo Sinistro caso exista ao menos UMA carta de Balela na pilha e descarte. Caso contrário não pode declarar essa história.

MÚSICO



Segredo Sinistro: O efeito do Convés acontece antes do efeito da carta declarada, então se o músico mentir ele pega todos tripulantes do convés e depois adiciona 1 pelo efeito do Segredo Sinistro. Esse turno extra acontece imediatamente depois do seu turno original e após ele a rodada segue a ordem normal.

PAPAGAIO



Grande Feito: O papagaio não pode declarar **Grande Feito**, todas cartas de grande feito funcionam como **Balela** para o Papagaio, o jogador é obrigado a mentir para usar essas cartas.

QUARTEL MESTRE



Segredo Sinistro: Caso pelo efeito do Segredo Sinistro dois jogadores acabem com **15 tripulantes ou mais**, o pirata que não é o Quartel Mestre é considerado o vencedor e o Quartel Mestre continua na sua posição de apoiador do capitão e é considerado o segundo lugar.

Nossa tripulação:

Game Design: Vinicius Szabo e Bruno Zinneck
Ilustração: Leopoldo Anjo
Design Gráfico: Caio Gomes
Edição: Tomás Queiroz
Publicação: Cordilheira Games
Comunicação e Revisão: Suelen Domingues

Todos os direitos reservados
Cordilheira Games 2021

Conheça nossos outros jogos
www.cordilheiragames.com.br