



PIRATAS!

MARES AGITADOS

 20 Min
 2-6
 14+

Buscar tesouros desafiando outros piratas é tarefa fácil. Desta vez, o risco é desafiar outros piratas e, ao mesmo tempo, as terríveis ameaças de um mar muito agitado.

Piratas! - Mares Agitados é uma expansão para o jogo Piratas!, portanto, só pode ser jogado junto ao jogo original. Neste livro de regras consideramos que você já tem e já sabe jogar Piratas!.

COMPONENTES

Esta expansão traz novas cartas com efeitos novos, além de um novo tipo de carta, que vai mudar um pouco a dinâmica das partidas.

São 37 cartas sendo:



6
Kraken



4 Baú
Armadilha



5 Meio
Tesouro



4 Pirata
Nobre



4
Mergulhador



6
Explosivos



6 Ataque
Surpresa



2 Luneta

O KRAKEN E CARTAS DE EVENTO

Nesta expansão, um novo tipo de carta é introduzido no jogo, os Eventos. Eles funcionam de uma forma diferente das cartas vistas até este momento.

Sempre que um evento sair do baralho, ele é ativado e seu efeito afeta a todos os jogadores da mesa.

Se, ao comprar uma carta, o jogador comprar um evento, ele mostra o evento, o efeito do evento é ativado, e o jogador que comprou o evento ganha mais uma ação.

Se, ao usar um Mapa do Tesouro, um jogador compra um evento, ele **PODE** revelar o evento e ativar o efeito do evento, comprando mais uma carta para o seu Mapa do Tesouro, ou pode simplesmente realizar o efeito do Mapa do Tesouro normalmente, sem mostrar a carta de evento.

No caso dos explosivos, é obrigatório que o evento seja ativado e, depois disso, o jogador compra mais uma carta para o efeito dos explosivos.

AS CARTAS

MERGULHADOR



Permite que você pegue uma carta qualquer do descarte. Pode pegar **QUALQUER** carta.

EXPLOSIVOS



Olhe as três primeiras cartas do baralho. Uma delas você escolhe para você. As duas cartas restantes você entrega para outros dois jogadores a sua escolha. É obrigatório que essas outras duas cartas sejam entregues para dois jogadores diferentes.

PIRATA NOBRE



Vale um Tesouro. Assim como todas as outras cartas de tripulação, este efeito só é ativado quando ela está em jogo. Na mão dos jogadores esta carta não tem efeito.

Não pode ser alvo da carta Homem Ao Mar, portanto, ela só pode ser afogada/descartada quando seu dono perde um duelo ou quando o Kraken entra em cena.

BAÚ ARMADILHA



Esta carta é um tesouro, portanto, não pode ser descartada da mão do jogador, exceto se a própria carta disser para fazer isso.

Ela não vale tesouros.

Se o jogador que tem esta carta for alvo de um Saque, ele pode descartar esta carta para, em vez de ser saqueado, saquear o jogador que jogou o Saque. Também funciona de forma idêntica em caso de um Saque feito por um Papagaio ou pela embarcação Vossa Alteza.

MEIO TESOURO



Esta carta é um tesouro, portanto, não pode ser descartada da mão do jogador, exceto se a própria carta disser para fazer isso.

Esta carta, sozinha, não vale tesouros. Porém, o par desta carta vale dois tesouros. Se eu tiver uma carta dessas, ela vale zero tesouros. Duas, elas valem 2 tesouros. Caso tenha dois pares desta carta, o jogador possui 4 tesouros.

ATAQUE SURPRESA



Esta carta vale um tiro.

Para todos os efeitos, ela pode ser usada como um canhão de 1 tiro. Porém, além desta função, ela também pode ser usada logo após as cartas de um duelo serem reveladas. Ela soma 1 tiro para o jogador que a jogar. Ambos os jogadores podem jogar esta carta, quantas quiserem.

O Papagaio pode copiar esta carta também após a revelação das cartas presentes no duelo, porém, apenas se uma destas cartas tiver sido jogada por aquele jogador **APÓS** a revelação das cartas do duelo.

KRAKEN



O Kraken é uma carta de evento, portanto, ela afeta a todos na mesa e tem seu efeito resolvido imediatamente após sair do baralho central.

Use a câmera do seu celular no código abaixo para ver o vídeo de regras do Piratas!

