



PORT ROYAL

Big Box

Regras

A vida é agitada no porto de Port Royal e todos esperam fazer o negócio da sua vida. Mas não arrisque muito ou você sairá de mãos vazias. Garanta o favor de governadores e almirantes, contrate piratas e leve passageiros a bordo. Prove que você é um parceiro confiável ou torne-se um concorrente ferrenho. Sinta-se atraído pelas expedições e aceite tarefas para aumentar sua influência ou vivencie uma história de aventura em 5 capítulos.

Componentes

Port Royal – Jogo Base (2 - 5 jogadores)

120 Cartas de Jogo, incluindo:

60 Cartas de Profissão (algumas têm custos de contratação e pontos de Influência que variam).

10	5	5	5	3	10	3	4	5	6	4
Comerciantes	Colonos	Capitães	Sacerdotes	Faz Tudo	Marinheiros	Piratas	Senhoritas	Bobos	Almirantes	Governadores

6 Expedições



só com
5 jogadores

Verso

4 Aumentos de Impostos



(2 de cada)

Verso de todas
as cartas

50 Navios, 10 de cada cor

Amarelo, Pinaça	Azul, Filibote	Verde, Esquife	Vermelho, Fragata	Preto, Galeão
4× 1	4× 1	4× 1	3× 1	3× 2
3× 2	3× 2	3× 3	3× 3	3× 4
3× 4	3× 5	3× 5	2× 6	2× 7
			2× 8	2× 9

Cartas Promo: Apostador

4 Cartas



Há 4 cartas marcadas com um **P** no canto inferior direito.

Informações sobre o contexto histórico

Port Royal se passa em um mundo fictício baseado no Caribe dos séculos XVI e XVII. Port Royal foi uma cidade fundada em 1518 na Jamaica e, em grande parte, foi destruída por um terremoto em 1692. A sua história está intimamente ligada ao colonialismo, um capítulo negro da história europeia.

Para quem quiser ler mais sobre o tema, recomendamos o seguinte artigo da Wikipédia:
https://en.wikipedia.org/wiki/European_colonization_of_the_Americas

Nota

Os termos jogador e ele no jogo destinam-se a abordar todas as identidades de gênero

Port Royal Navegue! (2 - 4 jogadores) Um jogo independente que também pode ser combinado com o jogo base.

60 Cartas de Jogo, incluindo:

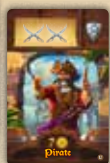


10
Comerciantes

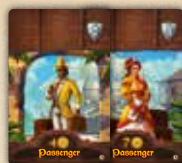
32 Cartas de Profissão
(algumas têm custos de contratação e pontos de Influência que variam).



10
Marinheiros



2
Piratas



10 Passageiros (5 de cada masculino e feminino)

3 Aumentos de Impostos

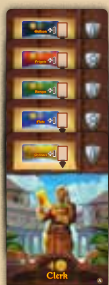


25 Navios, 5 de cada cor



As cartas em Port Royal Navegue! estão marcadas com um **U** no canto inferior direito.

Expansão: Só Mais Um Contrato (1 - 5 jogadores)

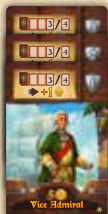


5
Funcionários

14 Cartas de Profissão



4
Artilheiros



5
Vice-almirantes

10 Navios, 2 de cada cor



18 Cartas de Contrato Grande



Para esta expansão, você precisará de até 15 marcadores de madeira: 3 de cada cor por jogador.



As cartas para Só Mais Um Contrato são marcadas com um **A** no canto inferior direito.

Expansão: A Aventura Começa (1 - 4 jogadores)

5 Cartas de Personagem dupla face



4 Cartas de Coroa



1 Cartas de Visão Geral dupla face
Vitória Cooperativa



16 Cartas de Evento



Frente

Verso

39 Cartas de Jogo



Frente

Verso

55 Cartas de História



Frente: História

Verso: Missão

Para esta expansão, você precisará de até 20 marcadores de madeira: 5 de cada cor por jogador.



Notas sobre o Insert

Os 3 compartimentos inferiores são destinados para as cartas a seguir: jogo base à esquerda, Só Mais Um Contrato no meio, e A Aventura Começa à direita.

Na metade superior, o compartimento à esquerda é para Port Royal Navegue e as cartas Promo vão ao lado. O compartimento do lado direito é para os marcadores de madeira com as cartas de Contrato Grande da expansão Só Mais Um Contrato acima deles.

O Jogo Base

Preparação

Primeiro, encontre a carta de Expedição especial (a única carta sem uma Moeda no verso). Se jogar com **menos do que 5 jogadores**, devolva-a para a caixa. Se estiver jogando **com 5 jogadores**, coloque essa carta no meio da mesa.

Agora embaralhe todas as cartas de Jogo e coloque-as com a face para baixo na mesa. Esse é o **deck de Jogo**. Deixe algum espaço perto dele para uma pilha de descarte com a face para cima. Agora cada jogador recebe 3 cartas com a face para baixo no seu display pessoal, mostrando o lado da Moeda.

Nota importante sobre as cartas: a frente das cartas mostra vários Navios, Profissões, Aumentos de Impostos e Expedições. O verso de cada carta mostra uma Moeda de ouro. Toda vez que um Jogador ganhar Moeda, ele compra o número apropriado de carta do deck de Jogo, sem olhar a sua frente e coloca-as com a face para baixo, ou seja, com o lado da Moeda visível no seu display pessoal. Cada carta representa 1 Moeda que o jogador possui.



Objetivo do Jogo

Use seus navios para ganhar moedas para poder contratar várias Profissões para ajudá-lo com suas habilidades permanentes.

Essas Profissões, junto com as Expedições, também fornecerão os pontos de influência necessários para a vitória em uma partida de Port Royal.

Sequência do Jogo

Começando com o jogador inicial (o último jogador que visitou um porto recentemente) e depois continuando no sentido horário, cada jogador se torna o jogador ativo. O jogador ativo executa 2 fases em ordem, embora a 2ª fase possa às vezes ser ignorada. Caso haja uma 2ª fase e após o jogador ativo ter terminado, os jogadores não ativos também têm a oportunidade de agir no sentido horário a partir do jogador ativo. Depois disso, o jogador ativo muda.

As 2 fases são:

- 1. Descobrir:** compre cartas do deck de Jogo para o display do porto.
- 2. Negociar & Contratar:** pegue carta do display do porto.

1. Descobrir

Primeiro, o jogador ativo deve comprar uma carta do deck de Jogo e colocá-la virada para cima no meio da mesa – isso forma o display do porto. Agora ele deve decidir se quer comprar e revelar outra carta ou parar. Este processo continua até que ele pare voluntariamente e comece a 2ª fase, ou se ele virar um segundo Navio da mesma cor de outro Navio já no display do porto, o que o força a parar e perder o resto do seu turno (conforme discutido mais à frente, na página 5).

Existem 4 tipos diferentes de cartas:

- **Profissões**
- **Navios**
- **Expedições**
- **Aumentos de Impostos**

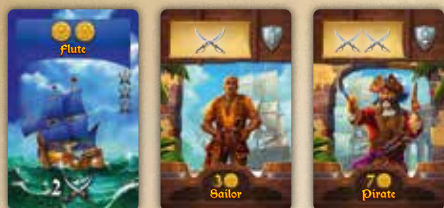
Se a carta revelada for uma **Profissão**, ela vai para o **display do porto**. Cada Profissão tem uma habilidade descrita na parte superior da carta e um escudo

com um quantidade de pontos de Influência. A explicação das habilidades de Profissão está nas páginas 8 e 9. Se a carta revelada for um **Navio**, o jogador ativo pode colocá-lo no **display do porto** como uma possível fonte de renda

Alternativamente, ele pode **afastar** um Navio para colocá-lo na pilha de descarte. Para afastar um Navio, você deve ter 1 ou mais **Marinheiros e/ou Piratas** que forneçam Espadas no seu display pessoal. Adicionalmente, o número de que eles fornecem devem ser igual ou maior do que as mostradas no Navio. Se esse for o caso, você pode colocar o Navio na pilha de descarte, em vez de colocar no display do porto - do contrário o Navio não pode ser afastado, e você deve colocá-lo no display do porto. Você só pode afastar um Navio que acabou de comprar e não nunca afastar um Navio com um símbolo de nele.

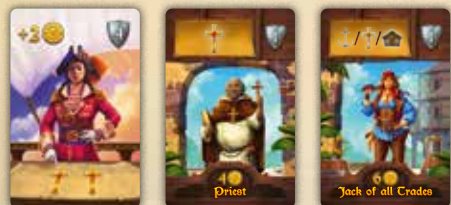
As Espadas nunca são gastas, então você pode usá-las várias vezes durante seu turno.

Nota: cada Navio mostra o número possível de Espadas que Navios dessa cor podem ter.



Exemplo: Alex quer afastar um filibote com 2 . Já que seu Marinheiro dá 1 e seu Pirata adiciona 2 , ele tem um total de 3 e ele tem sucesso. Ele pode afastar o filibote para a pilha de descarte.

Se a carta comprada for uma **Expedição**, coloque-a no meio da mesa, mas **separada do display do porto**. Uma Expedição permanece onde está até que um **jogador ativo** a reivindique por tê-la concluído. Para **atender os requisitos** de uma Expedição (como mostrado na parte inferior da carta) um jogador deve **descartar um número de cartas de Profissão com habilidades combinando do seu display pessoal**. Depois, ele pode colocar a Expedição no seu display pessoal e comprar Moedas do deck de Jogo igual ao número de Moedas mostrado na Expedição. O jogador ativo pode reivindicar quantas Expedições puder a qualquer momento durante seu turno.



Exemplo: Dagmar é o jogadora ativa e quer reivindicar uma Expedição com 2 . Então, ela descarta seu Sacerdote e seu Faz Tudo. Ela pega a carta de Expedição, bem como 2 Moedas do deck de Jogo.

Se a carta comprada for um **Aumento de Imposto**, todos os jogadores que atualmente possuem 12 ou mais Moedas perdem metade de suas Moedas (arredondado para baixo). Por exemplo, um jogador com 12 ou 13 Moedas perde 6 Moedas. Essas cartas vão para a pilha de descarte. Depois - dependendo do Aumento de Imposto comprado - o jogador com **mais Espadas** ou o jogador com **menos pontos de Influência** ganha 1 Moeda. No caso de um empate (por exemplo, se nenhum jogador tiver Espada ou pontos de Influência ainda), todos os jogadores empatados ganham 1 Moeda.

Assim que o Aumento de Imposto for resolvido, ele é descartado e o jogo continua normalmente.



Aqui o jogador com menos ponto de Influência ganha 1 Moeda.



Aqui o jogador com mais Espadas ganha 1 Moeda.

Um jogador sempre pode parar voluntariamente e seguir para a 2ª fase. Assim que um jogador tiver começado a 2ª Fase, ele **não pode** voltar para a 1ª Fase.

Um jogador pode continuar na Fase 1, até que ele compre um **Navio** de uma **cor idêntica** a uma cor que já exista no display do porto, que ele **não pode afastar**. Se isso acontecer, o jogador deve **descartar** todas as cartas no **display do porto**. Não se esqueça que as Expedições não são parte do display do porto e por isso não são descartadas.

Isso significa que a Fase 2: Negociar & Contratar é perdida. Em vez disso, todos os jogadores ganham 1 Moeda do deck de Jogo para cada Bobo no seu display pessoal. O jogador ativo ainda pode concluir Expedições, antes de terminar seu turno.

Agora o jogo continua com o próximo jogador no sentido horário se tornando o jogador ativo e realizando a Fase 1: Descobrir.

Toda vez que o deck de Jogo acabar durante o jogo, simplesmente embaralhe a pilha de descarte e crie um novo deck de Jogo, com a face para baixo.



2. Negociar & Contratar

Nessa fase, o **jogador ativo pode pegar 1 - 3 cartas** do display do porto. Então, todos **os outros jogadores podem pegar 1 carta**. Exatamente quantas cartas o jogador ativo pode pegar depende do número de diferentes Navios coloridos no display do porto:

- 0 - 3 Navios coloridos diferentes: pode pegar 1 carta do display do porto.
- 4 Navios coloridos diferentes: pode pegar 2 cartas do display do porto.
- 5 Navios coloridos diferentes: pode pegar 3 cartas do display do porto.

As cartas são pegas de uma em uma - então a habilidade de uma carta que acabou de ser pega pode ser usada imediatamente, a partir da próxima carta pega.

Trade

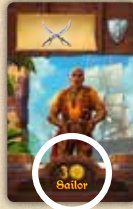
O jogador **pega 1 Navio** do display do porto e coloca-o na pilha de descarte. Depois ele **ganha** a quantidade de Moedas conforme descrito na flâmula, na parte superior da carta descartada.



***Exemplo:** Klemens pega o filibote do display do porto, coloca-o na pilha de descarte, e ganha 2 Moedas.*

Contratar

Para **contratar 1 Profissão**, um jogador deve pagar uma **quantidade de Moedas** igual ao custo descrito na parte inferior da Profissão que o jogador quer contratar. (Coloque as cartas de Moeda viradas para cima na pilha de descarte). Coloque a Profissão no **seu display pessoal** e, de agora em diante, **você pode usar a habilidade** na parte superior da carta (a flâmula). Todas as habilidades são explicadas na página 8 e 9.



***Exemplo:** Andrea escolhe contratar um Marinheiro. Ela paga 3 de suas Moedas, colocando-as na pilha de descarte, depois coloca o Marinheiro no seu display pessoal.*

Assim que o jogador ativo tiver terminado de pegar 1 ou mais cartas (Navios ou Profissões), os outros jogadores agora também podem pegar 1 carta, se disponível, no sentido horário, seguindo todas as regras para pegar cartas. Mas, cada jogador que pegar uma carta deve **pagar ao jogador ativo 1 Moeda** como compensação. Quando pegar um Navio, o pagamento pode vir da renda desse Navio.

Assim que todos os outros jogadores tiverem a chance de pegar 1 carta, todas as cartas restantes serão descartadas. Observe que é possível, dependendo do número de cartas no display do porto, que não haja cartas suficientes para que todos possam pegar uma.

Agora, o próximo jogador no sentido horário se tornará o jogador ativo e começará a Fase 1: Descobrir.



***Exemplo:** é a vez de Andréa. Ela comprou e colocou 5 cartas no display do porto durante sua fase de Descobrir. 4 delas eram navios de cores diferentes, o que lhe permitiu pegar 2 cartas. Primeiro, ela pegou e descartou um Navio no valor de 3 Moedas. Então ela gastou as Moedas para contratar 1 Profissão. Agora, os outros jogadores podem pegar uma carta, se possível. Alex decide pegar 1 dos Navios que sobraram. Ele escolhe 1 Navio, coloca-o na pilha de descarte e pega o número apropriado de Moedas, e então paga a Andrea 1 Moeda como compensação. Assim que o resto dos jogadores tiver a chance de pegar 1 carta, todas as cartas restantes serão descartadas.*

Fim do Jogo

O fim do jogo é ativado assim que 1 jogador tiver adquirido **12 pontos de Influência** no seu display pessoal. O jogo continua pela rodada atual, até que o jogador sentado à direita do jogador inicial seja o jogador ativo.

O **Vencedor** do jogo é o jogador que tiver **mais pontos de Influência** no seu display pessoal. No caso de um empate, o jogador empatado com mais Moedas sobrando é o vencedor. Se o empate, persistir, esses jogadores empatados compartilham a vitória.

Variante de Fim de Jogo

Como uma variante, você pode jogar com regras a seguir de Fim de Jogo:

O fim do jogo é ativado assim que 1 jogador tiver adquirido 12 pontos de Influência e tiver pelo

menos 1 Expedição no seu display pessoal. Todas as outras regras permanecem do mesmo jeito. O vencedor do jogo é aquele que tiver mais pontos de Influência e pelo menos 1 Expedição. Os desempates são resolvidos da mesma forma que no jogo regular.

Port Royal Navegue!

Port Royal Navegue! é uma variante independente rápida e fácil de 2 - 4 jogadores. É ideal para viagens por terra ou por mar, ou por iniciar alguns marinheiros nas complexidades do negociação e da contratação. Você também pode adicionar algumas dessas cartas ao Jogo Base, gerando mais variedade às aventuras em Port Royal!

Combinando Port Royal Navegue com o Jogo Base: você pode adicionar todas as cartas de Port Royal Navegue! com o símbolo  no canto superior esquerdo. Essas cartas são 5 Comerciantes, 5 Passageiros e 10 Navios.

Ao jogar Port Royal Navegue! todas as regras do Jogo Base se aplicam **com as seguintes exceções:**

Objetivo do Jogo

Diferente do Jogo Base, **não há nenhuma Expedição**. Você deve tentar ganhar Moedas suficientes com os Navios, de modo que possa contratar Marinheiros, Piratas, Comerciantes e Passageiros para ganhar mais pontos de Influência.

Sequência de Jogo

Negociar & Contratar é o mesmo conforme descrito no Jogo Base, com 2 exceções: ignore as regras para **Expedições**, e use essas novas regras para as cartas de **Aumento de Imposto**.



Se o jogador ativo comprar uma carta de Aumento de Imposto, todos os jogadores com **9 ou mais Moedas** no seu display devem descartar **para ficar com 8 Moedas**. Além disso, o jogador com **menos pontos de Influência** ganha **1 Moeda**. No caso de empate (mesmo quando os jogadores não ganharam nenhum ponto de Influência), todos os jogadores empatados ganham 1 Moeda.

Fim do Jogo

O fim do jogo é ativado assim que 1 jogador tiver 8 ou mais pontos de Influência no seu display pessoal.

O jogo continua durante a rodada atual até que o jogador à direita do jogador inicial seja o jogador ativo. O vencedor é o jogador com mais pontos de Influência. Os empates são resolvidos em favor do jogador com mais moedas sobrando. Se o empate persistir, esses jogadores empatados compartilham a vitória.



Habilidades das Profissões

As habilidades das Profissões são descritas na flâmula, no topo da carta. Os pontos de Influência obtidos estão no escudo à direita da flâmula de habilidade. Sempre que você agir - seja como jogador ativo ou não ativo - você pode usar quaisquer habilidades de Profissão do seu display pessoal. Se tiver várias cartas de um tipo de Profissão, suas habilidades acumulam. Por exemplo, se você tiver **2 Senhoritas**, você pode contratar cartas de Profissão com um desconto de 2 Moedas.

Sacerdote / Capitão / Colono (5 de cada) / Faz Tudo (3)



Essas Profissões devem ser descartadas para completar Expedições. As flâmulas de habilidade para essas cartas estão sombreadas. O Faz Tudo é um coringa para as 3 habilidades dessas 3 Profissões e, portanto, pode ser descartado no lugar de um Sacerdote, Colono ou Capitão.

Comerciante (2 de cada cor)



Um jogador ganha 1 Moeda adicional para cada Comerciante da cor apropriada de Navio no seu display pessoal.

Almirante (6)



Sempre que for seu turno para pegar cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar e atualmente houver **5 ou mais cartas no display do porto no começo do seu turno, imediatamente pegue 2 Moedas por Almirante no seu display pessoal**. Lembre-se que as cartas de Aumento de Imposto e Expedição **não contam** como cartas no display do porto.

Jogadores não ativos também ganham 2 Moedas para cada Almirante no seu display pessoal, se ainda houver 5 ou mais cartas no display do porto no início do seu turno.

Um Almirante recém-contratado não fornecerá nenhuma moeda. (Não é mais o início do turno do jogador, se ele tiver contratado um novo Almirante.)

Bobo (5)



Sempre que for seu turno para pegar cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar e **o display do porto estiver vazio** no começo do seu turno, você imediatamente ganha 1 Moeda para cada Bobo no seu display pessoal. As cartas de Aumento de Imposto e Expedição **não contam** como carta no display do porto.

Se não houver Fase 2: Negociar & Contratar, todos os jogadores (incluindo o jogador ativo) recebem 1 Moeda para cada Bobo no seu display pessoal.

Um Bobo recém-contratado não fornecerá nenhuma moeda. (Não é mais o início do turno do jogador, se ele tiver contratado um novo Bobo.)

Governador (4)



Sempre que for o seu turno para pegar cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar, você poderá pegar 1 carta extra do display do porto, de acordo com as regras normais, para cada Governador no seu display pessoal. Se você não for o jogador ativo, deverá pagar ao jogador ativo 1 moeda como compensação para cada carta pega.

Um Governador recém-contratado não permitirá que você pegue uma carta extra. (Não é mais o início do turno do jogador, se ele tiver contratado um novo Governador).

Senhorita (4)



O custo para contratar uma Profissão tem desconto de 1 Moeda para cada Senhorita no seu display pessoal. Os custos para contratar, depois do desconto, nunca podem ser menores do que 0.

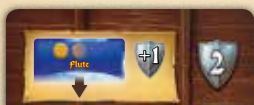


Marinheiro (10) & Pirata (3) MAIS Marinheiro (10) & Pirata (2) do Port Royal Navegue!



As Espadas descritas nessas Profissões podem ser usadas para afastar Navios (veja a Fase 1: Descobrir).

Comerciante (2 de cada cor; Só no Port Royal Navegue!)



Sempre que um jogador negocia e ganha Moedas com **1 Navio da mesma cor** que um de seus Comerciantes durante a Fase 2: Negociar & Contratar, ele coloca esse Navio debaixo do seu Comerciante correspondente, um um pouco deslocado, em vez de descartá-lo. Cada um desses Navios vale 1 ponto de Influência adicional.

Passageiro (10)



Os Passageiros não têm nenhuma habilidade, mas eles valem pontos de Influência.

Promo Apostador (4)



Adaptando-se tanto ao jogo quanto à sua paixão, o Apostador tende a abusar da sorte mais do que a maioria. Mesmo que você não seja um apostador, essa carta irá impulsionar o seu jogo. O Apostador pode ser adicionado às Cartas de Jogo do Jogo Base.

Uma vez na Fase Descobrir, como **jogador ativo**, , você pode usar seu Apostador para comprar 4 cartas do deck de Jogo, ao mesmo tempo, e colocá-las no display do porto. Quando revelar essas 4 cartas, você não pode afastar nenhum Navio comprado, mas você resolve cartas de Aumento de Imposto, conforme forem reveladas.

Se o display do porto agora tiver:

- pelo menos 2 Navios da mesma cor, então você deve terminar seu turno sem nenhum efeito. Como de costume, você deve pular a Fase 2: Negociar & Contratar.
- só Navios de cores diferentes, você deve **terminar** a Fase 1: Descobrir e começar a Fase 2: Negociar & Contratar. Você pode pegar 1 carta adicional de acordo com as regras normais durante esta fase.

Exceção: se você tiver 2 ou mais Apostadores, você pode escolher usar outro Apostador imediatamente depois de terminar de usar o Apostador anterior. Mas assim que terminar de usar seus Apostadores, você **deve seguir para** a Fase 2: Negociar & Contratar.

Só Mais Um Contrato

Port Royal - Só Mais Um Contrato é uma expansão para Port Royal que requer o Jogo Base para jogar e permite que você jogue com 1 a 5 jogadores. Recomendamos que você jogue o Jogo Base algumas vezes antes de adicionar os novos componentes

Combinando Port Royal Jogo Base com Port Royal Só Mais Um Contrato

Você pode adicionar novas Profissões e Navios ao Jogo Base sem usar os Contratos. No entanto, se você usar os Contratos, também deverá usar as novas Profissões e Navios.

Habilidades das Profissões

Funcionário (1 por cor de Navio)



Para cada Funcionário que corresponda à cor de um **Navio** com o qual você negocia durante a Fase 2: Negociar & Contratar, você pode pegar 1 carta adicional do display do porto de acordo com as regras normais. (Se você não for o jogador ativo, ainda deverá pagar 1 Moeda por carta ao jogador ativo.)

Artilheiro (4)



Sempre que for a sua vez de pegar cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar, para cada Artilheiro no seu display pessoal você receberá imediatamente um número de Moedas igual ao número de Navios no display do porto MENOS 1, no início do seu turno.

Um Artilheiro recém-contratado não fornecerá nenhuma Moeda. (Não é mais o início do turno do jogador se ele tiver contratado um novo Artilheiro.)

Vice-almirante (5)



Sempre que for a sua vez de pegar cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar e houver **atualmente 3 ou 4 cartas no display do porto**, no começo do seu turno, imediatamente **ganhe 1 Moeda por Vice-almirante no seu display pessoal**. Lembre-se de que as cartas de Aumento de Imposto e Expedição **não contam** como cartas no display do porto.

Jogadores não ativos também ganham 2 Moedas para cada Vice-almirante no seu display pessoal, se ainda houver 3 ou 4 cartas no display do porto, no início do turno. Um vice-almirante recém-contratado não fornecerá nenhuma moeda. (Não é mais o início do turno do jogador, se ele tiver contratado um novo Vice-almirante.)



Novos Navios



Essa expansão introduz **2 novos navios** por cor. Um Navio de cada cor também tem um novo efeito: além das 3 Moedas obtidas quando pegar esse Navio, **um outro jogador à sua escolha também ganha 1 Moeda**.

(Como de costume, as Moedas são pegas do deck de Jogo, e você também deve pagar ao jogador ativo 1 Moeda, se você não for o jogador ativo).

Na Variante Solo, ignore o ganho de 1 Moeda do outro jogador. Você simplesmente ganha 3 Moedas.



Os Contratos

Se você jogar com os Contratos, precisará de todas as cartas do Jogo Base e da expansão Só Mais Um Contrato. Embaralhe todas as Profissões, Navios, Expedições e Aumentos de Impostos para criar o deck de Jogo e coloque os Contratos na área de jogo. Cada jogador também pega 3 marcadores da cor de sua escolha.



Decida qual variante você quer jogar:

- na **variante competitiva**, os Contratos fornecem uma fonte adicional de pontos de Influência.
- na **variante cooperativa**, você pode jogar **Solo** ou como um time para completar o máximo de Contratos que conseguir, para se tornar o Senhor do Alto Mar - mas o tempo está contra você.

Port Royal - Só Mais Um Contrato segue as regras do Jogo Base, mas **com as seguintes mudanças**:



Variante Competitiva

Primeiro, remova os 2 Contratos brancos com um selo azul - eles só são usados na variante cooperativa. Embaralhe os demais 16 Contratos, **coloque 4 Contratos** virados para cima na mesa, e coloque os demais contratos de lado, como um deck, face para baixo.

Nota: ignore os selos no canto superior direito dessa variante. O decorrer do jogo permanece o mesmo que o jogo base, com a adição de concluir Contratos.

Para concluir um Contrato, você deve **atender seus requisitos** (veja os detalhes na página 13). Você pode completar um Contrato a qualquer momento durante o seu turno, seja você o **jogador ativo ou não**. Assim que você concluir o Contrato, coloque 1 de seus 3 marcadores no espaço de Moeda livre mais à esquerda no Contrato. O Marcador permanece nesse Contrato pelo resto do jogo. Cada jogador só pode concluir cada Contrato uma vez, mas vários jogadores podem participar e concluir o mesmo Contrato.

Geralmente, você ganha Moedas do deck de Jogo por concluir um Contrato - quanto mais cedo você completá-lo, mais Moedas você ganha. Quando **concluir seu segundo Contrato**, também ganhe **1 ponto de Influência**. Se você conseguir **concluir um terceiro Contrato**, ganhe outros **2 pontos de Influência**. Você não pode completar mais do que 3 Contratos.

Para cada ponto de Influência que você ganha com Contratos, pegue uma carta de Contrato do deck e coloque-a com a face para baixo no seu display pessoal. (Todos os Contratos apresentam 1 ponto de Influência nos seus versos. Se o deck acabar, use o verso das cartas de Contrato branco ou algum outro método de para registrar esse ponto).

O final do jogo é ativado normalmente. É claro, um jogador pode ativar o final do jogo e vencê-lo sem concluir Contrato.

Klemens (vermelho) é o segundo jogador a concluir esse Contrato e, portanto, ganha 3 Moedas do deck de Jogo para colocar no seu display pessoal. Como esse também é seu segundo Contrato concluído, ele também ganha 1 ponto de Influência do deck de Contratos ao colocá-lo com a face para baixo no seu display pessoal.



Variente Solo e Cooperativa

Em um jogo solo ou cooperativo, você deve concluir um determinado número de Contratos dentro de um determinado período de tempo. O tempo é medido usando um deck de Tempo separado, criado com cartas do deck de Jogo. No início do turno de cada jogador, você deve comprar 1 carta do deck de Tempo.

Primeiro embaralhe todas as 18 cartas de Contrato e **vire o número determinado de cartas de Contrato** face para cima, conforme mostrado na tabela a seguir:

Jogadores	1	2	3	4	5
Contratos	3	5	7	9	11

Em seguida, embaralhe as cartas de Jogo (Jogo Base + Só Mais Um Contrato) para criar o deck de Jogo, com a face para baixo, como de costume. Depois, compre o número determinado do topo para criar o deck de Tempo, que deve ser claramente separado do deck normal do Jogo. Determine uma quantidade específica de cartas do deck de Tempo da seguinte forma:

- 13 cartas (independente da quantidade de jogadores)
- + a soma dos números (-1, 1, 2) mostrados nos selos nas cartas de Contrato com a face para cima.
- + 1 carta para cada letra diferente nos selos das cartas de Contrato com a face para cima (cada letra só conta uma vez; por exemplo, se houver 3 As, isso só adiciona 1 carta).

Exemplo: esses 3 Contratos mostrados abaixo estão no display para um jogo Solo. O deck de Tempo consistirá de $13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G\&H) = 15$ cartas.



As regras do jogo base se aplicam, mas com **as mudanças a seguir**:

O jogador ativo deve sempre comprar a primeira carta do seu turno do **deck de Tempo** (e colocá-la no display do porto). Depois, quaisquer cartas adicionais são compradas do deck de Jogo normalmente. **Se você não puder revelar** uma carta do deck de Tempo e não tiver concluído todos os Contratos ainda, você perdeu o jogo. Você vence o jogo somente se todos os Contratos forem concluídos por pelo menos um jogador antes que o deck de Tempo acabe.

Vocês jogam como um time. Se você pegar uma carta na Fase 2: Negociar & Contratar, **como jogador não ativo, você ainda deve pagar 1 Moeda ao jogador ativo**. Isso torna um Navio com 1 Moeda interessante, porque embora você individualmente não ganhará 1 Moeda, o time irá.

Use os Contrato conforme descrito nas regras competitivas (veja a página anterior).

Nota do Jogo Solo:

Você é sempre o jogador ativo, portanto nunca paga nenhuma Moeda adicional na Fase 2. Se revelar uma carta de Aumento de Imposto, você sempre ganha o bônus especificado.

Quão bem você se saiu?

Durante o jogo, você pode escolher **deixar de lado** a carta do topo do deck de Tempo toda vez que revelar uma carta de Aumento de Imposto. As cartas que você deixou de lado criam um **deck de Pontos**. Se você conseguir concluir todos os Contratos antes que o deck de Tempo acabe, cada carta no deck de Pontos vale 1 Ponto.

Adicionalmente, você pode decidir adicionar um número de cartas do deck de Tempo ao deck de Pontos **antes do jogo começar**, para aumentar a dificuldade ainda mais, e para ganhar mais Pontos. Isso o deixa com menos tempo para concluir Contratos, mas permite fazer mais Pontos, se você tiver sucesso!

Exemplo: usando os mesmos Contratos do exemplo anterior, o deck de Tempo de Klemens consiste em $13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G\&H) = 15$ cartas. Como já jogou vários jogos, Klemens se sente confiante de que pode mover 5 cartas do deck de Tempo para o o deck de Pontos. Isto o deixa com apenas 10 turnos para concluir os 3 Contratos. Se tiver sucesso, ele agora poderá obter o título de "Pirata", na melhor das hipóteses. Para um melhor resultado, Klemens precisaria colocar exatamente 1 carta adicional para cada Aumento de Imposto pelo resto do jogo.

Você pode determinar quão bem se saiu usando a tabela abaixo:

Quão bem você se saiu?	
0-1 Pontos	Marinheiro de Água Doce
2-3 Pontos	Marinheiro
4-5 Pontos	Pirata
6-7 Pontos	Capitão
8+ Pontos	Senhor do Alto Mar

Nota: lembre-se de que você pode concluir um Contrato a qualquer momento durante seu turno, independente se você é o **jogador ativo ou não**. Por outro lado, você só pode concluir Expedições, **se você for o jogador ativo**.

Detalhes dos Contratos

Os requisitos do Contrato explicam o que você deve ter em seu display pessoal ou o que você deve fazer para concluir o Contrato. Quaisquer números são os mínimos necessários; você pode ter mais Espadas no seu display pessoal do que o necessário. Você não precisa concluir a maioria dos Contratos assim que atender aos requisitos deles. Você pode concluí-los mais tarde, se desejar. Os únicos Contratos que você deve concluir imediatamente são os Contratos do Inspetor de Impostos (Tax Inspector), Azar (Jinx), (Principal) Especulador (Speculator), Fragata Nemesis (Frigate Nemesis) e Galeão Nemesis (Galleon Nemesis). Nota: só o jogador ativo pode concluir os Contratos Ninho dos Piratas (Pirates' Nest), (Principal) Especulador (Speculator) e Azar (Jinx).

Luminary, Bruja, Maritime Supremacy, New Colony, Trade Outpost, Trade Master

Se você tiver ambas as Profissões mencionadas no seu display pessoal, você pode imediatamente colocar um de seus marcadores para concluir esse Contrato. O Faz Tudo **não conta** para nenhuma das Profissões descritas. (Assim que você concluir esse Contrato, você ainda pode usar seus Colonos, Sacerdotes Capitães em Expedições).

Thrifty Staff

Se você tiver 4 Profissões no seu display pessoal custando 3 Moedas (ou menos no futuro...), você pode **imediatamente** colocar um de seus marcadores para concluir esse Contrato. (Os desconto das Senhoritas não contam).

Mercenary

Se você tiver pelo menos 3 Espadas no seu display pessoal, você pode imediatamente colocar um de seus marcadores para concluir esse Contrato.

Explorer

Se você tiver pelo menos 1 Expedição no seu display pessoal, você pode imediatamente colocar um marcador para concluir esse Contrato.

Frigate Nemesis

Se você recusar Moedas quando negociar com a Fragata (incluindo Comerciantes combinando), você pode **imediatamente** colocar um marcador no espaço [1]. Da próxima vez que recusar Moedas, mova o marcador para o espaço [2]. Na terceira vez que recusar Moeda, imediatamente conclua o Contrato. Ao colocar um marcador nesse Contrato, ele fica lá até o fim do jogo, mesmo se ele não for concluído. Vários jogadores podem ter marcadores nesses espaços.

Galleon Nemesis

Similar a Fragata Nemesis, mas você só precisa recusar Moedas duas vezes ao negociar com um Galeão para concluir esse Contrato.

Tax Inspector

Quando pagar impostos, você pode **imediatamente** colocar um marcador para concluir esse Contrato.

Jinx

Você deve terminar seu turno como **jogador ativo** por ter comprado um Navio da mesma cor que outro presente no display do porto (incluindo ao usar o Apostador), você pode **imediatamente** colocar um de seus marcadores para concluir o Contrato.

Speculator

Se você for o **jogador ativo** e houver 3 Navios de cores diferentes no display do porto, você pode imediatamente decidir colocar ou não um de seus marcadores no espaço [1]. Assim que você colocar um marcador nesse Contrato, ele fica lá pelo resto do jogo, mesmo se você não concluí-lo. Vários jogadores podem ter marcadores nesses espaços. Da próxima vez que você for o jogador ativo e tiver 3 Navios de cores diferentes no display do porto, você pode **imediatamente** concluir esse Contrato.

Major Speculator

Se você for o **jogador ativo** e houver 4 Navios de cores diferentes no display do porto, você pode **imediatamente** colocar um de seus marcadores para concluir esse Contrato.

Pirates' Nest

Sempre que você afastar um navio como **jogador ativo** usando seus Marinheiros ou Piratas, você pode pegar um Navio afastado, de uma cor que não tenha, e colocá-lo no seu display, do contrário, descarte-o como de costume. Assim que você tiver todas as 5 cores de Navios, imediatamente descarte-os e coloque seu marcador para concluir esse Contrato.

Small Estate (só usado na variante cooperativa)

Se você tiver 12 pontos de Influência, você pode imediatamente colocar um marcador para concluir esse Contrato.

Ransom (só usado na variante cooperativa)

Pague 15 Moedas para imediatamente colocar um marcador para concluir esse Contrato.

A Aventura Começa

Port Royal - A Aventura Começa é uma expansão para Port Royal para jogar com 1 a 4 jogadores e requer o Jogo Base para ser jogada. Recomendamos que você jogue o Jogo Base algumas vezes antes de jogar sua primeira partida com os novos componentes. Port Royal - A Aventura Começa é composto por 5 capítulos consecutivos. Cada sessão de jogo consiste em exatamente um capítulo.

As cartas desta expansão não podem ser usadas como uma adição ao Jogo Base ou qualquer outra expansão. Ao jogar com as cartas desta expansão, você deve sempre usar as regras desta expansão.

Recomendamos que você jogue esta expansão apenas com as cartas do Jogo Base. Embora você possa usar as cartas da Expansão Navegue! e Só Mais Um Contato, como a carta Promo Gambler Apostador), o jogo se tornará significativamente mais difícil, porque certas cartas serão muito mais difíceis de descobrir.

Nota: não embaralhe as cartas até que isso seja pedido! Além disso, siga cuidadosamente as instruções na preparação.

Detalhes das Cartas

5 cartas de Personagem de dupla face com diferentes Personagens na frente e no verso - cada um com sua própria habilidade especial e o número de Moedas que o jogador recebe no começo do jogo.

39 Cartas de Jogo que são embaralhadas com as Cartas de Jogo do Jogo Base quando isso for dito durante o decorrer dos 5 Capítulos. Essas cartas são Navios, Profissões, Expedições e Aumentos de Imposto.



16 Cartas de Evento que formam um deck separado.

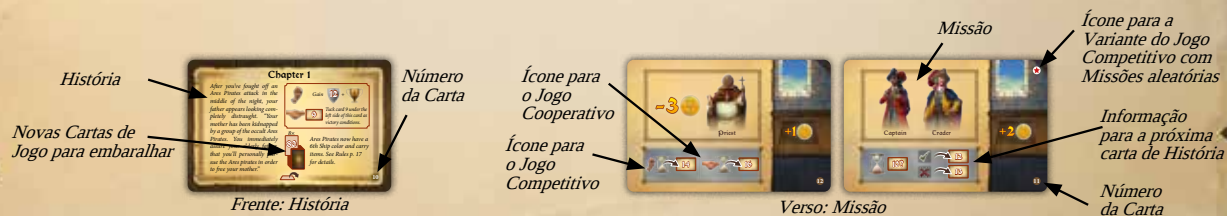
As 13 Cartas de Evento com o número 0 constituem o deck base.



55 Cartas de História (incluindo a Capa do Livro & 4 cartas de Capítulo)

Frente: a história está narrada aqui, bem como as instruções para embaralhar as novas cartas de Jogo no deck de Jogo.

Verso: as Missões a serem concluídas são mostradas aqui, bem como as informações sobre os requisitos para a próxima carta de História.



Cada capítulo consiste em números de cartas atribuídos por uma série (cartas 10 - 17 para o Capítulo 1, cartas 20 - 28b para o Capítulo 2, etc). As cartas de Fim de Capítulo estão todas na série 60 (carta 61 para o Capítulo 1, carta 62 para o Capítulo 2, etc). Entre os capítulos, estão as cartas de Título de Capítulo não numerados. Essas cartas mostram o número e o título do Capítulo na frente e um resumo da história até agora no verso (para facilitar a compreensão da história entre as sessões de jogo).

Preparação

Decida se sua aventura será **competitiva** (jogando um contra o outro) ou **cooperativa**, (jogando juntos contra o jogo).

Nota para o Jogo Solo: você é sempre o jogador ativo, portanto não precisa jogar uma Moeda extra durante a Fase 2. Além disso, sempre que descobrir um Aumento de Imposto, você sempre ganha a quantia especificada.

Embaralhe todas as Cartas de Jogo do Jogo Base e forme um deck de Jogo, com a face para baixo. Deixe espaço para uma pilha de descarte, face para cima.

Coloque as novas Cartas de Jogo dessa expansão no limite da área de jogo **sem embaralhá-las**. Essas cartas são Navios, Profissões, Expedições e Aumento de Impostos que são adicionadas ao deck de Jogo quando requisitado durante o decorrer dos **5 capítulos**. As cartas de História lhe dizem quando embaralhar essas cartas no deck de Jogo.

Aleatoriamente dê a cada jogador **1 Carta de Personagem**. Os jogadores podem escolher qual lado da carta querem usar e devem colocá-la com esse lado virado para cima no seu display pessoal.

Escolha alternativa de cartas de Personagem:

Escolha um jogador inicial e deixe o jogador à sua direita escolher 1 das 5 cartas de Personagem primeiro. Depois, no sentido anti-horário, os demais jogadores escolhem sua própria carta de Personagem, com o jogador inicial escolhendo por último. Os jogadores podem escolher qual lado da carta querem usar e colocam esse lado virado para cima na sua reserva pessoal.

Devolva quaisquer cartas de Personagem sobrando para a caixa.

Agora **pegue o número indicado de Moedas da sua carta de Personagem** do deck de Jogo. Além disso, cada jogador pega **1 Carta de Coroa e 5 marcadores** de uma cor à sua escolha. Coloque 4 marcadores na sua carta de Personagem (1 na porta e os outros nas 3 janelas) e depois coloque o marcador restante perto de sua Carta de Coroa.



Em seguida, crie o **Deck de Eventos**. Você pode identificar as cartas de Evento pela capa do livro com moldura dourada nas costas. Primeiro localize as 13 cartas de Evento com o número 0 no canto inferior direito e embaralhe-as. Dependendo do número de jogadores e da variante de jogo escolhida (competitivo ou cooperativo), compre o seguinte número de cartas de Evento, com a face para baixo:

	1 Jogador	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores
cooperativo	1	1	2	3
competitivo		3	4	4

Coloque quaisquer cartas de Evento restantes com o número 0 voltado para baixo no limite da área de jogo, pois você precisará delas mais tarde.

Para partidas solo e com 2 jogadores, embaralhe a carta de Evento com o número 1. Se estiver jogando com 3 ou 4 jogadores, devolva essa carta à caixa.

Agora **coloque a carta com o número 2 (Month's End) debaixo do Deck de Evento com a face para baixo**. Devolva a carta com o número 3 para a caixa, já que só usada na Variante de Jogo Competitivo (página 18).

Agora você completou o deck de Eventos com a face para baixo. Coloque-o próximo do deck de Jogo, deixando espaço para uma pilha de descarte com a face para cima.

Devolva a carta de visão geral da Vitória Cooperativa à caixa, se estiver jogando de modo competitivo. Se você estiver jogando de modo cooperativo, deixe-a por perto, pois você precisará dela em breve.

Agora, só as cartas de História com uma Capa de Livro no topo devem estar sobrando. **Nunca embaralhe esse deck!** Nas partidas subsequentes, você poderá deixar cartas de História dos capítulos concluídos na caixa. Nesse caso, a carta do Capítulo seguinte deve estar no topo do deck.

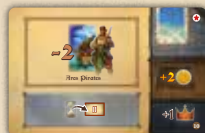
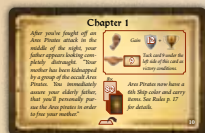
Agora, a aventura começa!

Sequência do Jogo

Comece lendo o carta do Capítulo em voz alta (ou, para o primeiro capítulo, a carta com a Capa do Livro). Essa carta contém o título do capítulo e, a partir do segundo capítulo, no verso da carta está um resumo do que aconteceu até agora.

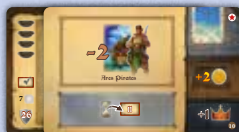
Imediatamente depois disso, o jogador inicial lê em voz alta a primeira carta de História (carta 10 para o Capítulo 1) e depois embaralha as Cartas de Jogo indicadas no deck de Jogo. O ícone à direita sempre informa quais cartas e quantas cartas devem ser embaralhadas. (É melhor adicionar as novas cartas ao deck em diferentes locais do deck e depois embaralhá-las bastante).

Em seguida, vire a carta de História e coloque-a na sua área de jogo para revelar sua primeira missão. (Depois de ler a história, você deve sempre virar a carta. Esse ícone  serve como um lembrete).



Condições de Vitória do Jogo Cooperativo

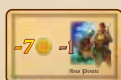
Se você estiver jogando de modo cooperativo, pegue a carta número 9. Essa carta resume as condições de vitória com base no número de jogadores (indicado pelo número de chapéus) nos lados esquerdo e direito na frente e no verso da carta. Use o lado correspondente ao seu número de jogadores e coloque a Carta 9 embaixo do lado esquerdo da primeira Missão do capítulo para que você tenha as informações importante à esquerda da carta de Missão. (Detalhes sobre as condições de vitória podem ser encontrados na seção Fim do Jogo na página 18.)



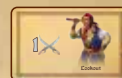
Missões

Você pode **sempre** concluir Missões toda vez que for seu turno para atuar como **jogador ativo ou não ativo**. Cada jogador pode concluir cada Missão **só uma vez**. Para completar uma Missão, você deve

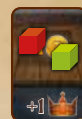
- devolva o número indicado de itens para a pilha de descarte, se houver um sinal de menos, antes do número na carta (Piratas Ares, Moedas, Livros de Ritual, etc).



- caso contrário, basta ter os itens no seu display pessoal (Profissões, Espadas, etc).



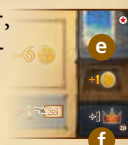
Se você concluir uma Missão, coloque 1 marcador da sua carta de Personagem na caixa quadrada abaixo da janela à direita da Missão.



Você sempre deve pegar o marcador mais à esquerda da carta de Personagem; o primeiro é aquele na porta. Quando concluir sua primeira Missão, a **habilidade especial do Personagem** fica ativada **(a)** (veja o apêndice na página 9). Ao concluir sua segunda Missão, o troféu fica revelado **(b)**, que é de grande importância para a vitória no jogo competitivo (veja a página 18). Ao concluir a terceira e quarta Missões, você ganhará 1 ou 3 coroas respectivamente **(c, d)**. (Veja abaixo para mais detalhes sobre as Coroas). Assim que colocados, seus marcadores não podem ser pegos de volta. Isso significa que ninguém pode concluir mais do que 4 Missões.



Se você for o **1º a concluir uma Missão**, você às vezes receberá uma pequena recompensa na forma de **1 ou 2 Moedas (e)** (e, em um caso, 1 Coroa). Além disso, você pode ganhar 1, 2 ou 3 Coroas **(f)** com algumas Missões, como mostrado na área abaixo do deck do navio.



Todos os outros jogadores que concluem essa Missão, só recebem a última recompensa: as Coroas exibidas na parte inferior.

Cartas de Coroa

Ao ganhar ou devolver Coroas, mova seu marcador na carta de Coroa para refletir essa mudança. A trilha começa no canto inferior esquerdo (ao pé do trono). Quando você ganhar Coroas, avance seu marcador corretamente para os próximos espaços adjacentes. Para devolver Coroas, você deve ter pelo menos a quantidade de Coroas que deseja devolver. Mova seu marcador para trás na trilha da Coroa de acordo com a quantidade que será devolvida. As coroas oferecem uma nova alternativa para ganhar **pontos de Influência** (até um total de 6). Durante o jogo, você sempre soma o número de pontos de Influência do último escudo cujo espaço (correspondente) você alcançou ou ultrapassou, ao seu total de pontos de Influência. Isto significa que assim que o seu marcador atingir o espaço do primeiro escudo, você adiciona 1 ponto de Influência à sua pontuação total. Quando seu marcador atingir o espaço do escudo com 2 pontos de Influência, adicione 2 pontos à sua pontuação total e assim por diante. Se você devolver Coroas, seus pontos de Influência também poderão ser reduzidos

Adição à Sequência de Jogo

Port Royal: A Aventura Começa segue as regras do Jogo Base para a Fase 1: Descobrir e a Fase 2: Negociar & Contratar. No entanto, essas 2 fases são agora precedidas de uma nova fase:

Nota: se você pegar uma carta na Fase 2, como um **jogador não ativo**, você ainda deve pagar **1 Moeda ao jogador ativo** no jogo cooperativo.

Fase 0: Revelar 1 Carta de Evento

Como primeira ação do seu turno, o jogador ativo deve sempre revelar a carta do topo do deck de Eventos. Dependendo das instruções da carta, seu efeito ocorre imediatamente, ou na Fase 1, ou na Fase 2. Após resolver o evento, descarte a carta de Evento.

A última carta no deck de Eventos é um evento especial: **Fim do Mês (Month's End)**. Ela ativa o **efeito de Fim de Mês da Missão mais recente**. Isso continua a história e pode trazer uma nova Missão ao jogo, dependendo do seu nível de sucesso.

O que precisa ser feito está especificado na metade inferior da carta de Missão designada mais recente como mostrado **perto do ícone da ampulheta** .

Se uma carta de Missão marrom **com um número e um ponto de interrogação** for mostrada, veja se pelo menos 1 jogador concluiu a Missão indicada. Se esse for o caso, **leia em voz alta a Carta de História com o número perto do marcador verde**.



Se **nenhum de vocês tiver concluído a Missão requerida**, você deve **ler em voz alta a Carta de História com o número perto do X vermelho**. Essa nova Missão será mais difícil.



Coloque a nova missão à direita da Missão anterior. Dessa forma, você sempre sabe qual missão foi atribuída mais recentemente.

Se um ícone de punho ou aperto de mão estiver descrito perto da ampulheta, você deve seguir as instruções do punho  se estiver jogando de modo competitivo, ou seguir as instruções do aperto de mão  se estiver jogando de modo cooperativo.

Por último, descarte a carta **Fim do Mês** na pilha de descarte. Depois vire a pilha de descarte **sem embaralhá-la** para criar um novo deck de Eventos. Aleatoriamente compre uma nova carta de Evento com o número 0 e coloque-a no topo do novo deck. O jogador ativo começa seu turno ao revelar esse evento.

Novos Navios: uma 6ª Cor e Itens

Os Piratas Ares (Ares Pirates) representam uma nova sexta cor de Navio. Se houver **6 Navios de cores diferentes no display do porto, o jogador ativo pode pegar 4 cartas do porto**.

Além disso, todos os Navios da expansão carregam itens. Os Piratas Ares carregam o Livro dos Rituais ou as Ervas Medicinais. Os outros 5 navios transportam Pão ou Rum.

Se você pegar qualquer um desses Navios na Fase 2, você sempre terá 2 opções:

- Como de costume, pegue a(s) Moeda(s) ou, em alguns casos, a Coroa e coloque o Navio na pilha de descarte apropriada. (Para a Moeda, pegue 1 carta do deck de Jogo como de costume, para a Coroa, avance seu marcador na carta da Coroa).

OU

- Coloque a carta Navio em seu display pessoal. Agora você tem este item que pode ser usado posteriormente para uma Missão, uma Expedição ou para o Estalajadeiro (Innkeeper). Para algumas Missões, você também precisará descartar Piratas Ares do seu display pessoal.

Importante: em ambos os casos, você recebe 1 Moeda adicional, se você tiver um Comerciante da cor do Navio, ou um Capitão, Sacerdote ou Colono dessa expansão no seu display.

Para mais informações sobre as cartas dessa expansão, consulte o Apêndice na página 19.

Fim de Jogo

O jogo cooperativo ou solo termina imediatamente durante o Evento de Fim do Mês, assim que o ícone da ampulheta direcionar você para a Carta 9. O jogador que revelou o Evento de Fim do Mês deve encerrar seu turno imediatamente. Para ter sucesso, você deve ter cumprido todas as condições indicadas na carta 9:

- Cada missão deve ter sido concluída por pelo menos 1 jogador.
- Coletivamente, vocês devem ter colocado pelo menos tantos marcadores nas Missões quanto indicado na lista de condições.
- Coletivamente, vocês devem ter coletado pelo menos tantos pontos de Influência quanto indicado na lista de condições.

Se vocês completaram todas essas condições com sucesso, pegue a Carta de História com o número perto do marcador verde de check e leia o final do capítulo em voz alta. Você pode começar o seu próximo jogo no próximo capítulo. (No início do próximo jogo, deixe todas as Cartas do Capítulo concluído na caixa).



Se você não teve sucesso, você deve jogar esse capítulo novamente. Você pode manter as cartas do deck de Jogo que foram embaralhadas. Coloque todos os outros componentes do jogo (cartas nos display, as cartas de História, suas Moedas) de volta nos decks correspondentes e reinicie o jogo. Você pode começar com 3 Moedas adicionais no total para repetir este capítulo pela primeira vez. Decida coletivamente a melhor forma de distribuir as Moedas entre os jogadores. Para cada derrota adicional nesse capítulo, você ganha uma cota adicional de 3 moedas para o próximo jogo. Após 3 derrotas, você terá 9 Moedas para distribuir aos jogadores de acordo com a decisão do seu grupo. Assim que terminar o capítulo com sucesso, comece o próximo capítulo sem nenhuma moeda adicional!

Sua aventura será um sucesso quando você completar todos os 5 capítulos. A conquista final para uma aventura cooperativa de sucesso é jogar todos os 5 capítulos, um após o outro, sem uma única derrota.

O jogo competitivo termina assim que um jogador tiver chegado a pelo menos 12 pontos de Influência (através de cartas de Profissão, Expedição e/ou de Coroa) e tiver concluído pelo menos 2 missões para revelar o troféu na primeira janela da sua Carta de Personagem. Em outras palavras, ninguém pode vencer a menos que tenha revelado seu troféu. Por essa razão, como uma alternativa para concluir a segunda Missão, há um efeito específico de ampulheta no Final do Mês que lhe permite pagar 8 moedas para devolver o marcador mais à esquerda da sua carta de Personagem para a caixa no fim do mês. Depois, prepare o deck de Eventos como de costume.



Assim que o fim de jogo foi ativado, termine a atual rodada (de modo que cada jogador tenha sido jogador ativo um número igual de vezes). **O jogador que revelou seu troféu e tiver mais pontos de Influência vence.** Os pontos de Influência incluem ponto de Profissões, Expedições e da Carta da Coroa. No caso de empate, o jogador empatado com menos marcadores sobrando na sua carta de Personagem vence. Se ainda houver empate, o vencedor é o jogador empatado com mais Moedas.

Você pode então começar um novo jogo no próximo capítulo.

Importante: antes do próximo jogo, prepare as coisas conforme descrito na seção de Preparação. Quaisquer Cartas de Jogo que foram embaralhadas com as Cartas de Jogo do jogo base permanecem no deck de Jogo; não os separe após uma derrota ou vitória (a menos que queira jogar o jogo base sem essa expansão). Essas Cartas de Jogo ainda podem desempenhar um papel em capítulos posteriores.

A Variante do Jogo Competitivo

Se você já concluiu toda a aventura, você pode continuar jogando da seguinte forma (deixando as 39 novas Cartas de Jogo no deck):

Das cartas de História, organize as 15 cartas de Missão com uma pequena estrela ★ vermelha no topo direito. Embaralhe essas cartas e escolha aleatoriamente 4 e coloque-as, com a face para cima, lado a lado. Essas são as suas missões para o jogo. Crie o deck de Eventos conforme descrito na tabela da página 15. Coloque a carta com o número 3 debaixo da pilha, em vez de usar a carta com o número 2. Agora você será capaz de remover o marcador mais à esquerda da sua carta de Personagem e devolvê-lo para a caixa no final de cada mês por 10 Moedas. Não há outras alterações.

Apêndice: As Cartas

Cartas de Personagem

Assim que você concluir sua primeira Missão, remova o marcador mais à esquerda da sua carta de Personagem para desbloquear a habilidade especial do seu personagem. Você pode usá-lo da mesma forma que usaria a habilidade de uma Profissão ou em adição a ela.

Grace “Kid” May: se houver 4 ou menos cartas no display do porto e seu turno terminar devido a 2 Navios da mesma cor no display do porto, ganhe 2 moedas. (Você deve terminar seu turno).

Jacques Grandeur: sempre que você concluir uma Expedição, ganhe 2 coroas.

Jean Blackbeard: o mesmo que Marinheiro*

Señora Anne: o mesmo que Senhorita*

Don Ferdinando: o mesmo que Comerciante* (mas, você ganha 1 Coroa, em vez de 1 Moeda)

Officer Scott: o mesmo que Almirante* (mas, você ganha 1, em vez de 2 Moedas)

Peter “Snug” Landman: o mesmo que Comerciante*

Cutthroat Mary: sempre que for a sua vez de pegar uma carta ou cartas durante a Fase 2: Negociar & Contratar e houver atualmente 3 ou mais Navios no display do porto no início do seu turno, ganhe imediatamente 1 Moeda.

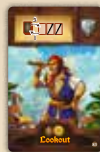
Samuel Blackguard: você ganha uma vez 2 Moedas.

Thomas Fishborn: o mesmo que Lookout* (veja abaixo)

** Embora seu Personagem possa ter a mesma habilidade de uma carta de Profissão, ele não é essa Profissão. Seu personagem não conta ao concluir missões como se você tivesse a profissão correspondente no seu display.*

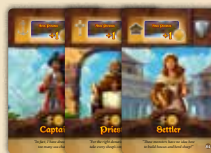


Tybuk Brothers (3×): suas Espadas contam para afastar Navios, da mesma forma que os Marinheiros e Piratas do jogo base.



Lookout (5×): uma vez por turno, como jogador ativo, você pode olhar as 3 primeiras cartas do deck de Jogo. Em seguida, coloque 2 dessas cartas na pilha de descarte sem efeito. Coloque a terceira carta de volta no topo do deck de jogo.

Então você pode decidir se deseja revelar mais cartas (já que você sabe qual é a próxima carta) ou prosseguir para a Fase 2.



Captain, Priest, Settler (1 de cada): Além do ícone que é usado nas Expedições, essas Profissões permitem que você pegue 1 Moeda adicional, quando negociar com Piratas Ares - seja quando colocar seu seu Navio na pilha de descarte ou quando você colocá-lo no seu display pessoal pelo item.



Expedições (3×): as novas Expedições são usadas da mesma maneira que aquelas no Jogo Base.



Innkeeper (5×): se houver 4 ou mais cartas no display do porto no começo do seu turno como jogador ativo ou não ativo, ganhe 1 Coroa. Você também pode vencer 1 Pão ou 1 Rum do seu display pelo preço listado na sua carta do Innkeeper.



Tax Increase: as novas cartas de Aumento de Imposto são usadas da mesma maneira que aquelas do Jogo Base. Mas, o imposto só afeta jogadores com 16 ou mais Moedas. Esse jogadores devem imediatamente descartar metade de suas Moedas (arredondando para baixo) para a pilha de descarte. Depois, o(s) jogador(es) com menos pontos de Influência ganha(m) 2 Moedas. (mesmo se eles não tiverem ponto de Influência).

Cartas de Jogo



Ares Pirates (8×): se você negociar com os Piratas Ares (uma situação muito difícil), coloque a carta na pilha de descarte. Você só ganha 1 moeda por isso. Alternativamente, você pode colocar a carta no seu

display. Isso representa a aquisição de um item dos piratas, seja um Livro de Rituais ou Ervas Medicinais. Você pode usá-los posteriormente no jogo para uma Missão ou numa Expedição. Além disso, você precisará descartar os Piratas Ares para concluir algumas Missões.

Missões

Cada missão mostra o que é necessário para concluí-la. Se houver um sinal de menos antes do número, as cartas correspondentes deverão ser descartadas. Caso contrário, você só precisa ter as cartas no seu display pessoal para concluí-la. O número indicado é o mínimo exigido; por exemplo, você pode ter mais Espadas do que o necessário no seu display.

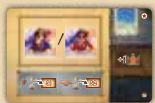
Normalmente, você não é obrigado a concluir uma Missão assim que cumprir seus requisitos; você pode fazer isso mais tarde, se desejar.



Missão 13: para concluir essa Missão, o jogador deve descartar 4 Moedas e ter pelo menos 1 Sacerdote no seu display.



Missão 15: para concluir essa Missão, o jogador deve ter pelo menos 2 Espadas no seu display e deve descartar 2 Pirates Ares.



Missão 30: para concluir essa Missão, o jogador deve ter pelo menos 1 Expedição no seu display.



Missão 40: para concluir essa Missão, o jogador deve ter pelo menos 3 Profissões no seu display que custem 3 Moedas (ou talvez menos no futuro). (Possíveis descontos da Senhorita não se aplicam).



Missão 41: para concluir essa Missão, o jogador deve descartar 1 carta de Piratas Are com Ervas Medicinais e 1 Navio com Pão.

Para as 5 Missões a seguir, você deve imediatamente decidir se quer completar a Missão ou não.



Missão 33 & 34: essas 2 Missões só podem ser concluídas pelo jogador ativo. Se houver pelo menos 4 Navios de cores diferentes no display do porto, o jogador pode imediatamente colocar 1 de seus marcadores nessa Missão. Para a Missão 34, também é preciso descartar 5 Moedas para concluí-la.



Missão 50: por essa Missão, os jogadores devem imediatamente decidir se querem colocar um de seus marcadores nessa Missão, quando tiverem que pagar os impostos.



Missão 51: essa Missão só pode ser concluída pelo jogador ativo. Para concluir essa Missão, ele deve imediatamente parar depois de colocar uma 4ª carta no display do porto. Ele também deve pagar 5 Moedas e pegar 1 carta a menos do que permitido, o que quase sempre significa não pegar cartas.



Missão 52: essa missão só pode ser concluída pelo jogador ativo. Para concluir essa Missão, ele deve parar depois de colocar somente 1 carta no display do porto. Depois, ele pode colocar 1 de seus marcadores no primeiro espaço no topo. Quaisquer marcadores neste espaço não contam como colocados em uma Missão (importante para as condições de Vitória no Jogo Cooperativo). Em qualquer turno futuro, quando ele for o jogador ativo, ele deve parar de novo depois de colocar somente 1 carta no display do porto. Então ele pode mover seu marcador do primeiro espaço para o segundo espaço da carta. Os marcadores nesse segundo espaço contam como colocados numa Missão.

Créditos

Designer: Alexander Pfister | **Ilustrações:** Fantasmagoria Creative baseado no design original de Klemens Franz | **Design gráfico:** Jens Wiese | **Realização:** Klaus Ottmaier e Irina Siefert | **Tradução do Inglês:** Ralph H Anderson

Obrigado a Dagmar e Ferdinand!

A reimpressão ou publicação das regras, dos componentes do jogo ou das ilustrações só é permitida com aprovação prévia.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Alemanha. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Todos os direitos reservados.