

A ILHA DO TESOURO

Marc Paquien

Vincent Dutrait

2 a 5 jogadores | 14 anos ou mais | 45 minutos

Visão Geral

Em **Treasure Island** os jogadores participam de uma caçada ao tesouro em um mundo aberto. Um dos jogadores atua como Long John Silver, que foi aprisionado por sua tripulação e está guardando firmemente a informação de onde ele escondeu o valioso tesouro! O restante dos jogadores atua como piratas amotinados, interrogando Long John em sua cela, na esperança de descobrir a localização em que o baú foi escondido. Mas, atenção, Long John pode facilmente enganar os outros piratas com a intenção de escapar e pegar de volta o que é dele por direito!

Objetivo

Long John Silver: ele tem que escapar e recuperar seu tesouro antes dos piratas!

Os piratas: cada pirata quer ser o primeiro a encontrar o tesouro de Long John Silver!

Passagem do Romance
A Ilha do Tesouro

- Estou aqui pensando uma coisa na minha cabeça de velho tolo - observou Silver. - Aqui está a bússola; aqui está a pontinha da Ilha do Esqueleto, projetando-se como um dente. Apenas faça uma medição, por favor, ao longo da linha dos ossos.

Foi feito. O corpo aponta diretamente para a ilha, e a bússola lia ESE e por E."



O Velho Ben irá acompanhá-lo através deste manual de regras para lhe dar valorosos conselhos.



Conteúdo do Jogo



5 escudos
(dupla face)

5 Miniaturas

4 Marcadores de
Ordem do Turno

4 Mini mapas e 4 folhas de
anotações (dupla face)

1 Tabuleiro
(dupla face)

4 Fichas de
Personagens

2 mini réguas

1 Régua

1 Compasso

5 Marcadores

1 Tabuleiro de Calendário
(dupla face)

1 Gabarito de
grande busca &
1 Gabarito de pequena busca

1 Bússola grande & 1 Bússola pequena

8 Pistas de bússola

11 Pistas de distrito

7 Pistas iniciais

1 Baú

6 Fichas de baú e 1 Ficha de tesouro

1 Mini mapa do Long John
Silver (dupla face)

11 Pistas da Mancha Negra

8 Fichas de informação

Sumário da Partida

PREPARAÇÃO DA PARTIDAPÁG 4

O jogador que jogar como Long John Silver pega seus componentes de jogo. Os outros jogadores escolhem seus piratas e pegam seus componentes de jogo.

FASE DE PREPARAÇÃOPÁG 4

- 1) Long John escolhe a localização de seu tesouro livremente.
- 2) Ele entrega uma Pista de Distrito para cada pirata.
- 3) Ele saca 3 Pistas Iniciais.
- 4) Ele saca uma quantidade de Pistas de Bússola igual ao número de piratas +3.

SEQUÊNCIA DA PARTIDA.....PÁG 6

No início de cada turno, Long John Silver move o último marcador de Ordem do Turno para o próximo espaço disponível no calendário.

- 1) Se houver um evento neste espaço, ele é imediatamente resolvido.
- 2) Então, o pirata que teve movido seu marcador de Ordem do Turno, realiza uma quantidade de ações igual a quantidade de estrelas contidas nesse espaço no calendário. As ações podem ser:
 - ☞ Movimento a cavalo (6 milhas).
 - ☞ Movimento a pé (3 milhas) e uma Pequena busca.*
 - ☞ Grande busca.*
 - ☞ Verificação.
 - ☞ Bússola.
 - ☞ Galope completo.
 - ☞ Habilidade especial.

*Quando um pirata realiza uma busca, podem acontecer 3 resultados:

- 1) O Tesouro é encontrado e o pirata vence a partida.
- 2) O Tesouro não é encontrado, mas Long John decide dar a ficha de Tesouro para o Pirata.
- 3) O Tesouro não é encontrado e o pirata não acha nada.

FUGA DE LONG JOHN SILVERPÁG 9

Quando o último espaço no calendário é alcançado, Long John escapa imediatamente:

- ☞ A partida segue em sentido horário iniciando por Long John Silver.
- ☞ Long John tem apenas um movimento a cavalo (6 milhas) por turno.
- ☞ Os piratas realizam 2 ações das indicadas acima por turno.

Se Long John alcançar o Tesouro antes dos Piratas, ele vence a partida.

- Pensei que você havia dito que conhecia as regras - retrucou Silver, em tom hostil. - Pelo menos, se você não a conhecer, eu sei; e eu espero aqui, e ainda sou o seu capitão, veja bem, até vocês acabarem com suas queixas e eu responder; nesse meio-tempo, sua marca negra não vale um biscoito. Depois disso, veremos.

- Oh - respondeu George -, não precisa ficar sob nenhum tipo de apreensão; pois nós já decidimos, já sim. Ah, nós enxerçamos além da sua fachada, John Silver; você só está aqui em benefício próprio, esse é seu problema."

Sumário de Pistas

Long John Silver têm vários tipos de pistas os quais ele deve entregar aos piratas sob certas condições.

PISTAS DE DISTRITOPÁG 5

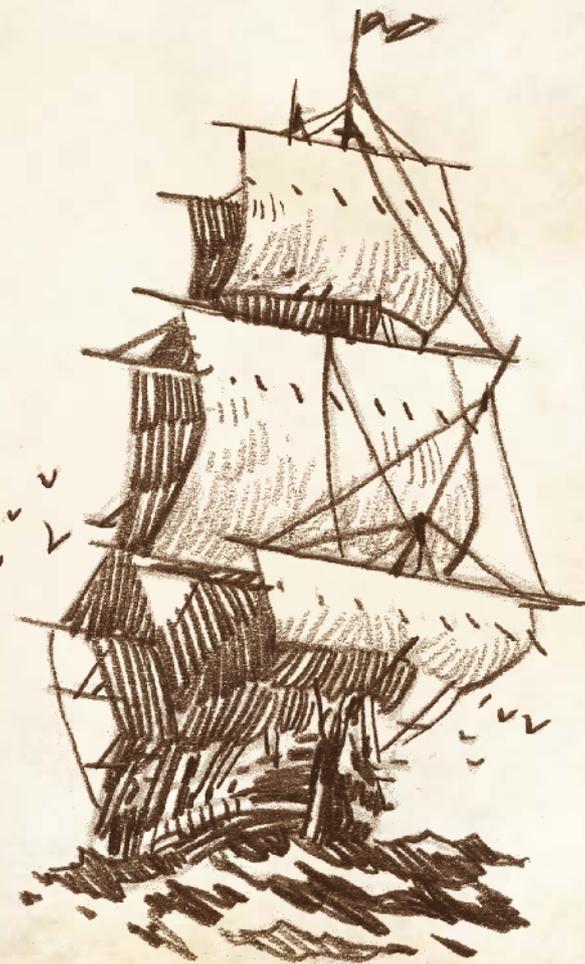
PISTAS INICIAISPÁG 6

PISTAS DA MANCHA NEGRAPÁG 6

FICHAS DE INFORMAÇÃO (BLEFE OU VERDADE)PÁGS 6-7

FICHAS DE BAÚPÁG 8

PISTAS DE BÚSSOLAPÁG 9



Preparação da Partida

- 1 Coloque o tabuleiro que retrata a Ilha do Tesouro no centro da mesa, no lado de sua escolha.
- 2 Coloque o tabuleiro de Calendário próximo à parte Sul da Ilha, no lado que corresponde à quantidade de jogadores.
- 3 Coloque próximas ao tabuleiro, embaralhadas separadamente, as Pistas Iniciais, as Pistas da Macha Negra e as Pistas de Bússola.
- 4 Coloque ao alcance de todos os jogadores o compasso, os dois gabaritos de busca, a régua, as duas bússolas e a mini régua.
- 5 Escolha o jogador que jogará com o Long John Silver. Ele deve sentar ao Sul do tabuleiro, próximo ao calendário e pega:
 - ☞ O marcador negro
 - ☞ O Baú, as 6 fichas de Baú e a ficha de Tesouro
 - ☞ A miniatura do Long John Silver e 2 fichas de Informação de Blefe, as quais ele coloca nos espaços correspondentes do tabuleiro de Calendário
 - ☞ Ele coloca seu escudo à sua frente e esconde atrás dele:
 - Seu mini mapa e uma mini régua
 - As 6 fichas de informação verdadeiras
 - As 11 Pistas de Distrito
- 6 Cada um dos piratas pega:
 - ☞ Uma miniatura de pirata
 - ☞ O marcador correspondente à cor de sua miniatura
 - ☞ O escudo correspondente à cor de sua miniatura
 - ☞ A ficha de Personagem correspondente ao escudo escolhido
 - ☞ O marcador de Ordem do Turno correspondente à cor de seu escudo
 - ☞ Um mini mapa a ser escondido atrás de seu escudo
 - ☞ Uma folha de anotações.

*Em uma partida com 2 jogadores, to pirata pega mais duas miniaturas e seu respectivos marcadores somente.**

*Em uma partida com 3 jogadores, cada um dos dois piratas pega uma miniatura extra e seus respectivos marcadores somente.**

**Escudo, fichas dos Personagens, marcadores de Ordem do Turno, mini mapas e folhas de anotações destas miniaturas extras não são usados durante a partida.*

- 7 Iniciando pelo jogador à direita de Long John Silver e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador coloca seu marcador de Ordem do Turno no próximo espaço de Caveira disponível localizado à esquerda do dia 1º de Junho do tabuleiro de Calendário.



Em sua primeira partida, I aconselho escolher o jogador mais experiente de sua tripulação para jogar com o Long John Silver.

Fase de Preparação

1) LOCALIZAÇÃO INICIAL DOS PIRATAS

Cada jogador Pirata aloca sua miniatura em sua localização inicial e desenha um círculo ao redor dela com seu marcador sobre a linha pontilhada.



A localização inicial de cada pirata pode ser encontrada no interior de cada escudo.



Sequência da Partida

Uma Partida de A Ilha do Tesouro é jogada em uma série de turnos até que um jogador (um pirata ou o Long John Silver) encontre o Tesouro.

Os piratas e o Long John Silver jogam de formas diferentes:

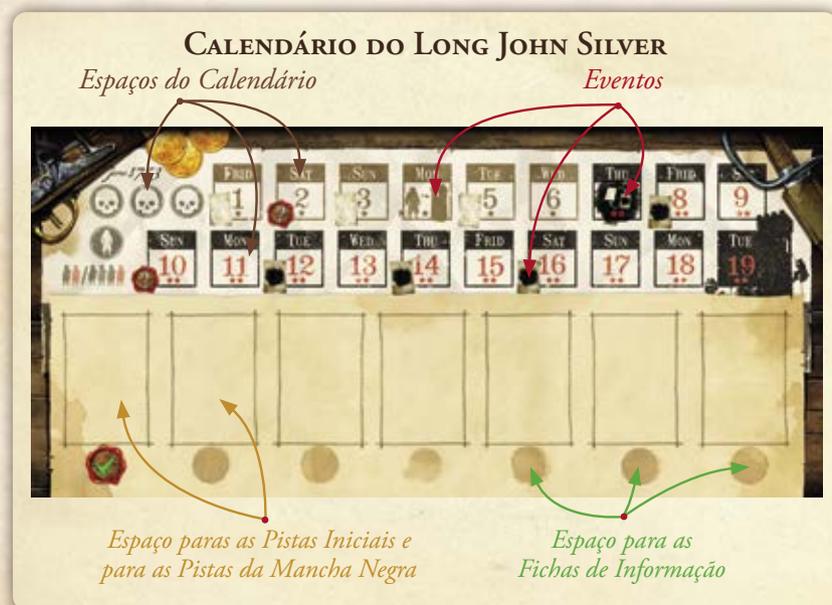
- ✦ Long John Silver atualiza e resolve os eventos do Calendário. Adicionalmente, ele responde quando um Pirata realiza uma ação de busca e pergunta se o Tesouro foi encontrado.
- ✦ A cada dia, um pirata diferente realiza a quantidade de ação definida pelo Calendário.

Um turno é composto pelos seguintes passos:

- ✦ Atualização do Calendário (*Long John Silver*),
- ✦ Evento do Calendário, se aplicável (*Long John Silver*),
- ✦ Escolha e resolva as ações (*Piratas*).

1) ATUALIZAÇÃO DO CALENDÁRIO

Long John Silver move o marcador de Ordem do Turno do espaço mais antigo para o próximo disponível. Então ele informa ao pirata do marcador movido que ele pode preparar suas ações.



Exemplo:

Long John Silver move o marcador de Ordem do turno do jogador Vermelho no Calendário, já que este é o marcador no espaço mais antigo. Tem um evento no próximo espaço disponível, então Long John Silver tem que resolvê-lo imediatamente. Depois de resolvido o evento, o jogador Vermelho pode realizar uma ação à sua escolha, já que aquele espaço do Calendário possui apenas uma estrela.

2) EVENTO DO CALENDÁRIO

Se o marcador de Ordem do Turno for colocado em um espaço com um evento, Long John Silver tem que resolver este evento antes do pirata realizar suas ações.



Pistas Iniciais

Long John Silver escolhe e joga uma Pista Inicial de sua mão, seguindo os passos abaixo.



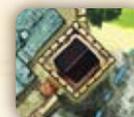
Fichas "Blefe" de Informação

Long John Silver recupera uma Ficha "Blefe" de Informação do Calendário e a coloca atrás de seu escudo. Ele pode usar essas fichas mais tarde, quando jogar uma Pista Inicial ou uma Pista da Mancha Negra.

Prisão



O dono do marcador de Ordem do Turno sobre o evento Prisão, escolhe uma das 8 torres do Tabuleiro e coloca a miniatura do Long John Silver sobre ela.



Os piratas podem discutir em conjunto onde colocar a miniatura, mas é o pirata ativo quem toma a decisão final.

A Mancha Negra



Long John Silver descarta de sua mão a Pista Inicial e então saca 3 Pistas da Mancha Negra.

Pistas da Mancha Negra



Long John Silver escolhe e joga de sua mão uma Pista de Mancha Negra, seguindo os passos abaixo.

Escapar



Long John Silver escapa! (Veja a pag. 10)

PISTAS INICIAIS E PISTAS DA MANCHA NEGRA

Quando Long John Silver jogar uma Pista Inicial ou uma Pista da Mancha Negra, siga estes passos:

- Jogue uma Pista e uma ficha de Informação.
- Desenhe a informação no Tabuleiro (*se necessário*).
- Saque uma nova Pista do mesmo tipo.

A) Jogue uma Pista e uma ficha de Informação

Long John Silver escolhe de sua mão uma Pista e a joga com a face para cima no espaço disponível mais à esquerda do Calendário e coloca com a face para baixo uma ficha de Informação abaixo desta Pista (exceto pela primeira que deve ser "Verdade").

Existem dois tipos de fichas de Informação: "Blefe" ou "Verdade".

- ✦ Se ele escolher uma ficha de Informação "Verdade", a Pista dada deve estar correta, ele não pode mentir; os piratas levam essa pista em consideração ao procurar pelo Tesouro.
- ✦ Se ele escolher uma ficha de Informação "Blefe", a Pista dada pode estar certa ou errada; piratas não devem levar em consideração esta Pista ao procurar pelo tesouro.

Nota: Depois que a primeira Pista for dada, as fichas de Informação são colocadas de face para baixo, os piratas podem consultar essas fichas usando a ação Especial Verificação (veja pag. 8).

CUIDADO: se Long John Silver tiver dúvidas sobre a Pista que ele tiver que dar, ele pode pedir para que os piratas fechem os olhos para que ele verifique a informação diretamente no tabuleiro.

Exemplo de Pistas da Mancha Negra:



Ilustração

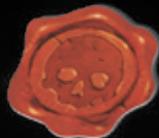
Nome da Pista

Efeito da Pista

Ícone de Baú

Notas

Fichas de Informação:



Verso



Blefe



Verdade



Algumas Pistas mostram um ícone de Baú e são mais vantajosas para Long John Silver. Para cada Pista deste tipo que Long John Silver desejar jogar, ele tem que ter dado previamente uma ficha de baú para um pirata (veja fichas de Baú na pag. 8).



Se em algum momento Long John Silver tiver em sua mão 3 Pistas com o ícone de Baú, ele pode mostrar essas Pistas aos piratas e embaralha-las na pilha de saque de Pistas, e depois sacar 3 novas Pistas.

B) Desenhe a informação no Tabuleiro

Algumas Pistas Iniciais e algumas Pistas da Mancha Negra requerem que Long John Silver desenhe informações usando seu marcador no tabuleiro. Quando este for o caso, Long John é o único jogador a quem é permitido desenhar essas marcas devendo usar as ferramentas disponíveis para tanto (compasso, bússola ou régua).



DIST*
DESIGNATE A MINIATURE.
INDICATE THE DISTANCE BETWEEN IT AND THE TREASURE:
4 TO 7 / 5 TO 8 / 7 TO 9 MILES
IF THAT IS IMPOSSIBLE, SAY SO.



Exemplo:

Long John Silver joga a Pista de Mancha Negra "Distância". Ele escolhe uma miniatura no tabuleiro e indica que ela está entre 5 a 8 milhas do Tesouro. Então, ele desenha esta informação no tabuleiro usando o Compasso.

C) Saque uma nova Pista do mesmo tipo

Long John Silver saca uma Pista Inicial ou uma Pista da Mancha Negra dependendo da Pista que ele acabou de jogar.

3) ESCOLHA AS AÇÕES

Durante seu turno, o pirata pega sua miniatura e realiza 1 ou 2 ações de sua escolha, dependendo da quantidade de estrelas indicada no espaço do Calendário onde seu marcador de Ordem de Turno estiver sobre.

Existem dois tipos de ação:

- A) Ações Normais
- B) Ações Especiais.

Em **uma partida com 2 ou 3 jogadores**, cada pirata tem múltiplas miniaturas. Durante seu turno, o pirata escolhe uma de suas miniaturas para realizar as ações. Eles podem usar as ações Especiais das fichas de seus personagens mesmo que a miniatura que esteja agindo seja outra.

A) Ações Normais

Existem três tipos de ações Normais:

- Movimento a Cavalos,
- Movimento a pé & Pequena busca,
- Grande busca.

• Movimento a Cavalos



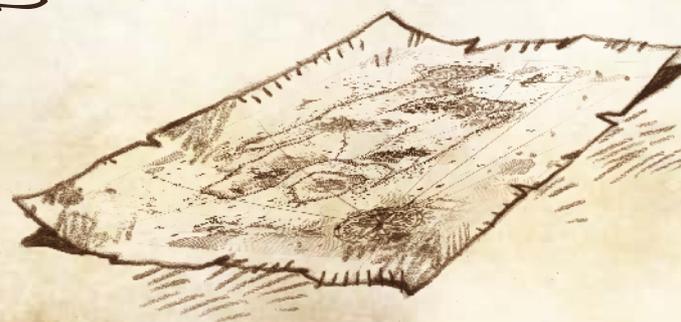
O movimento a Cavalos permite que a miniatura se mova até 6 milhas. O jogador pega a régua e traça uma linha no tabuleiro, partindo de sua localização atual (o "X") seguindo as seguintes regras:

- ✂ A régua não pode ser movida enquanto você traça a linha,
- ✂ É proibido parar ou passar por áreas restritas (*circuladas por uma linha vermelha*).

Depois da linha ser traçada, o jogador marca o final da linha com um "X", indicando sua nova localização. Então ele move a miniatura para esse novo "X".



As linhas tracejadas durante a partida nunca devem ser apagadas, exceto se determinado o contrário. Todos os movimentos devem ser desenhados já que eles serão usados para resolver algumas pistas.



• Movimento a Pé & Pequena busca



Os jogadores podem resolver 1 movimento a pé e 1 pequena busca na ordem que preferir.

- Movimento a Pé

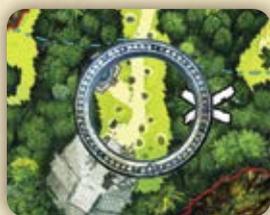
Um movimento a pé segue a mesma regra do movimento a cavalo, mas em até 3 milhas.

- Pequena busca

Esta ação permite que o jogador procure pelo Tesouro usando o pequeno gabarito de busca.

O jogador coloca o gabarito sobre o tabuleiro com as seguintes restrições:

- ⌘ O centro do "x" sobre qual a miniatura atualmente está, deve estar aparente dentro do gabarito.



O «x» não está dentro do gabarito, esta busca não é válida.

Então ele desenha um círculo dentro do gabarito e pergunta a Long John Silver se o tesouro está escondido dentro deste círculo. Long John Silver não pode mentir.

- ⌘ **Se o círculo contiver ou tocar a localização do tesouro:** o Tesouro foi encontrado! Long John Silver coloca secretamente a ficha de Tesouro dentro do Baú, e então o entrega ao pirata que realizou a busca. Este pirata venceu a partida! Se Long John Silver tiver alguma dúvida, ele deve declarar que o Tesouro foi encontrado.

- ⌘ **Se o círculo não contiver a localização do Tesouro:** o Tesouro não foi encontrado. Long John Silver tem duas opções: ele pode simplesmente dizer ao pirata que a busca falhou OU pode colocar uma ficha à sua escolha dentro do Baú e entregá-lo ao pirata.

FICHAS DE BAÚ

Fichas de Baú dão uma vantagem ao pirata, mas permitem que Long John Silver escolha pistas mais vantajosas para si no futuro. Não é imperativo que Long John Silver dê uma ficha de Baú.

Se ele decidir dar uma ficha de Baú, ele faz um "x" em seu Mini mapa sobre a ficha dada indicando quantas Pistas com um ícone de Baú ele ainda tem possibilidade de jogar (veja pag. 7).



Long John Silver marcou duas fichas de Baú no seu Mini mapa. Então, ele pode jogar até duas pistas com um ícone de Baú.



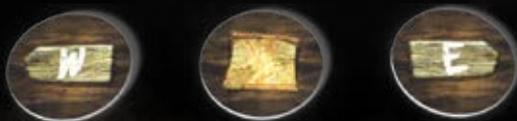
As fichas de Baú só podem ser usadas uma única vez e são dadas aos piratas quando realizam uma Busca sem sucesso (veja pequena Busca acima).

Existem dois tipos de fichas de Baú:

- ⌘ Fichas de itens as quais permitem 1 ação adicional durante o turno do pirata e é descartada após o uso.



- ⌘ Fichas de pistas dão informações secretas sobre a localização do Tesouro.



• Grande busca



A ação de Grande busca segue as mesmas regras da ação de Pequena busca, mas usa o grande gabarito de busca.



Os círculos desenhados durante a partida nunca devem ser apagados, exceto se determinado o contrário. Todas as buscas devem ser desenhadas já que indicam as áreas em que já foram realizadas buscas e por serem usadas em algumas pistas.

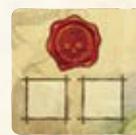


Exemplo:

- 1 Jim realiza uma Grande busca e pergunta para Long John Silver se descobriu o Tesouro.
- 2 Silver verifica em seu Mini mapa se o tesouro foi encontrado, Jim não encontrou o Tesouro.
- 3 Silver pode dizer a Jim que ele não encontrou o Tesouro, mas como ele tem duas Pistas com o ícone do Baú em sua mão, ele decide dar o Baú com uma ficha a Jim. Desta forma ele poderá jogar uma destas duas Pistas mais tarde.

B) Ações Especiais

Cada pirata tem sua própria ação Especial definida em sua ficha de personagem. Algumas ações tem uma caixa próxima a elas a qual indica que a referida ação só poderá ser usada uma certa quantidade de vezes. Quando o jogador usar este tipo de ação, ele deve marcar um dos espaços vazios da caixa em sua ficha de Personagem. Uma vez que todos os espaços forem marcados, esta ação não poderá mais ser usada durante a partida. Ações Especiais com o símbolo do infinito não são limitadas, mas continuam contando como uma ação do turno quando realizada.



• Verificação



O pirata pode olhar uma ficha de Informação entre as quais foram jogadas por Long John Silver no tabuleiro do Calendário.

O pirata não pode mostrar essa ficha para os outros piratas, mas pode dizer o que viu (podendo mentir).

• Galope Completo



O pirata pode se movimentar para qualquer lugar do tabuleiro, exceto as áreas restritas.

O pirata desenha um "x" em qualquer lugar no tabuleiro para indicar a nova localização e move sua miniatura para lá.

O pirata não traça uma linha de sua localização anterior até sua nova localização.

• *Bússola*



Um jogador pode usar essa ação para conseguir informações secretas sobre a localização do Tesouro.

Para tanto, ele coloca a Grande bússola ao redor de sua miniatura, alinhando-a com a posição Norte do tabuleiro.

Então Long John Silver escolhe uma Pista de Bússola de sua mão e a entrega ao jogador. A Pista entregue deve ser verdadeira. O jogador pirata esconde a pista atrás de seu escudo e não pode dizer ou mostrar aos outros jogadores do que ela se trata. Finalmente, o jogador pirata pode usar a Pequena bússola para marcar essa informação em seu mini mapa.

PISTA DE BÚSSOLA



As duas zonas contendo uma caveira indicam que o tesouro não está nestas duas direções.

Silver foi rotundamente acusado de jogada dupla, de tentar garantir a própria paz, de sacrificar os interesses de seus cúmplices e vítimas e, em uma palavra, era idêntica e exatamente o que ele estava fazendo. No caso em questão, pareceu-me tão óbvio que eu não podia imaginar como é que ele conseguiria se safar da ira dos marujos. Mas Silver era duas vezes mais homem que o resto deles, e sua vitória na noite anterior havia lhe dado uma enorme preponderância na mente dos amotinados. Ele chamou a todos de tolos e idiotas, podem imaginar, disse que era necessário que eu falasse com o doutor, esfregou o mapa na cara deles, perguntou se eles podiam se dar ao luxo de quebrar o tratado naquele exato dia em que iram partir para a caça ao tesouro.

• *Habilidade Especial*

Cada pirata tem, ao menos, uma habilidade especial descritas abaixo:



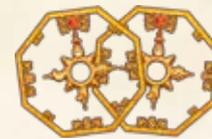
Rei George



Anne pode usar seu macaco para realizar uma busca em uma área remota: ela faz uma pequena Busca em qualquer lugar do tabuleiro, seguindo as regras da Pequena busca, sem levar em consideração a localização de sua miniatura.



Bússola



Anne pode realizar a ação da bússola duas vezes na partida.



Luneta



Oliver pode usar sua luneta para realizar uma busca em uma área distante: ele faz uma Grande busca em qualquer lugar do tabuleiro, seguindo as regras da Grande busca, sem levar em consideração a localização de sua miniatura.



Puro-sangue



Quando ele realizar um movimento a cavalo, ele poderá movimentar sua miniatura 2x por “6 milhas” em vez de apenas uma vez.



Fortuna



Quando ele realiza uma Grande busca, ele desenha o círculo com a borda exterior do grande gabarito de busca, em vez de usar a borda interior.



Pergaminhos antigos



Charlotte recebe 2 Pistas adicionais de Distrito da pilha de saque. Long John Silver pode checar as duas Pistas antes de entregá-las a ela.
LEMBRE-SE: a Pista de Distrito contendo o Tesouro nunca é embaralhada junto das outras Pistas de Distrito.

Fuga de Long John Silver

Assim que um marcador de Ordem de Turno é colocado sobre o espaço Fuga do tabuleiro do Calendário, Long John Silver escapa de sua cela e o jogadores imediatamente aplicam as seguintes regras:

- ✂ O Calendário não é mais usado.
- ✂ A partida é retomada em sentido horário iniciando com Long John Silver.
- ✂ Os piratas têm duas ações por turno (*assim como indicado no espaço Fuga*).
- ✂ Long John Silver tem apenas uma ação de Movimentação a cavalo por turno.

Se Long John Silver conseguir colocar sua miniatura sobre a localização do Tesouro antes que os piratas o encontrem, ele vence a partida!



Vencer a partida com Long John Silver irá te exigir muita destreza e força de vontade. Seja bravo, velho lobo do mar!

Fim da Partida

Uma partida de A Ilha do Tesouro termina quando uma das duas condições forem atingidas:

- ✂ Um pirata encontra o Tesouro como resultado de uma ação de busca vencendo a partida.
- ✂ Long John Silver alcança o Tesouro antes dos piratas vencendo a partida.

AGRADECIMENTOS:

Uma tremenda reverência a Mr. Stevenson pela A Ilha do Tesouro, sua eterna criação.
Laure, seu apoio contínuo que me ajudou a seguir adiante: muito obrigado.
Cédric Millet, mais uma vez conectado à gênese deste jogo. Então, outra vez, muito obrigado meu amigo.
Também gostaria de agradecer, em uma ordem cronológica aproximada iniciando no verão de 2015:
Meu irmão Thomas, aos membros da Annecy Ludique, minha irmã Claire, Bruno Cathala, Laurent B, à família Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina e Fabien, Alexis LG, ao time de Essen, aos membros da JOCA Geneva, Ben e Pierrelina, Philou C e Jérôme E, Matthew Dunstan, the couz Maiz, meu Pipich, no Cafetière: Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, e Antoine Bauza, e Bruno mais uma vez, Aurel, Maxime e François, Thierry o Belga, Lucie B, Mr. Actions no festival de jogos de Cannes, Maël C, Christophe M. E por todo o projeto ao time da Matagot, principalmente a Hicham, Mathieu, Sabrina e Joseph.
Para Côme, Juliette, e Margaux.

Game design: Marc Paquien

Artes: Vincent Dutrait & Sabrina Tobal

Direção de Arte: Camille Durand Kriegel

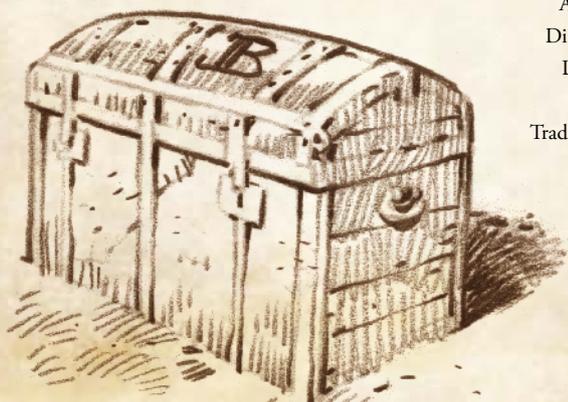
Linha editorial: Hicham Ayoub Bedran

Gerente de projeto: Joseph Foussat

Tradução: Kleber Bertazzo, Jack Explicador

Revisão: Cristiano Cuty

Layout brasileiro: Cristiano Cuty



Esclarecimentos

Miniaturas: o termo miniatura se refere tanto à miniatura de Long John Silver quanto às miniaturas dos piratas.

Note que no início da partida, a miniatura de Long John Silver ainda não está presente no tabuleiro, por isso não pode ser designada.

Jogadores: o termo “jogadores” se refere tanto a Long John Silver quanto aos piratas.

Piratas: o termo “piratas” se refere aos jogadores, exceto Long John Silver.

Detalhes da busca ao tesouro

Direção do Tesouro: Quando uma pista estiver desenhada no tabuleiro, ela pode ser verdadeira ou falsa, dependendo da ficha de Informação jogada por Long John Silver. Por isso não é possível deduzir por eliminar a área sem ter visto a ficha de Informação. Para se lembrar de uma Pista, pode ser de grande ajuda colocar pequenas setas direcionadas para o Tesouro. Por exemplo, se uma Pista indicar que o Tesouro está há 8 milhas de um pirata, desenhe um círculo com 8 milhas de raio ao redor do pirata e desenhe pequenas setas apontando para o interior do círculo.



Primeira Pista Inicial: uma vez que a primeira pista de Long John Silver sempre será verdadeira, é possível excluir as áreas eliminadas por esta pista diretamente no tabuleiro.

Descoberta do Tesouro: se Long John Silver tiver dúvidas sobre a precisão de sua resposta, ele deve declarar que o Tesouro foi encontrado.

Tesouro na borda de uma pista: o Tesouro pode estar na borda de uma Pista. Por exemplo, se a pista for ao Norte da posição do pirata, ele pode estar na linha que leva à posição do pirata.

Mini mapa: é recomendável que você escreva informações úteis (tanto notas quanto detalhes verificados) diretamente em seu mini mapa, no entanto, qualquer medição no tabuleiro prevalece sobre a do Mini mapa.

Perguntas Frequentes

P1 : Os jogadores podem compartilhar informações entre eles? É proibido mostrar Pistas de Distrito, Pistas de Bússola ou fichas de Informação, no entanto é possível discutir e, é claro, mentir.

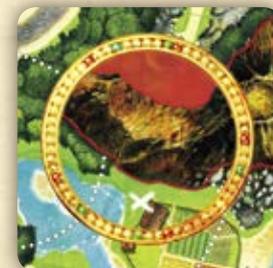
P2 : Posso usar a ação “∞” duas vezes n mesmo turno? Sim.

P3 : Podem as ações especiais Rei George e Luneta levarem à vitória? Sim.

P4 : Se Long John Silver jogar uma pista com as palavras “se for possível, diga sim”, ele pode jogar uma ficha “Blefe” e mentira? Sim.

P5 : Se o gabarito de busca cruzar por completo uma zona proibida, Long John Silver deve levar em consideração a área do outro lado ? Não, apenas a área que contém o “x” é levada em consideração.

A área de busca é cortada pela montanha. A zona vermelha não é levada em consideração por Long John Silver para a descoberta do Tesouro.



Direções:

As direções neste jogo são abreviadas da seguinte forma: Norte (N), Noroeste (NW), Nordeste (NE), Sul (S), Sudoeste (SW), Sudeste (SE), Oeste (W), Leste (E).

Esclarecimentos das Pistas



SEXTANTE

POSICIONE A BÚSSOLA GRANDE EM UMA MINIATURA À SUA ESCOLHA. INDIQUE 3 DIREÇÕES. O TESOURO ESTÁ EM UMA DELAS.

Use a Bússola Grande e desenhe as direções no tabuleiro.



BÚSSOLA

POSICIONE A BÚSSOLA GRANDE EM UMA MINIATURA À SUA ESCOLHA. INDIQUE 2 DIREÇÕES. O TESOURO ESTÁ EM UMA DESSAS DIREÇÕES.

Use a Bússola grande e desenhe as direções no tabuleiro.

Long John Silver indica duas ou três direções independentes (ex: Leste / Norte / Noroeste).



QUAL O CAMINHO?

DESIGNE 2 MINIATURAS. PARA CADA UMA, INDIQUE SE ELA SE MOVEU PARA PERTO OU PARA LONGE DO TESOURO DURANTE SUA ÚLTIMA MOVIMENTAÇÃO.

Você não pode escolher uma miniatura que tenha usado a ação especial de Galope Completo em sua última movimentação.



Para cada miniatura, depois do último movimento verifique se suas posições estão próximas ou distantes do tesouro. Exemplo: O vermelho se distanciou do Tesouro, o Verde se aproximou do Tesouro (mesmo que o Verde não esteja indo na direção certa).



TRIÂNGULO DAS BERMUDAS

DESIGNE 2 TORRES VERMELHAS E 1 MINIATURA PARA FORMAREM UM TRIÂNGULO QUE CONTENHA O TESOURO. SE ISSO FOR IMPOSSÍVEL, DIGA.

Desenhe o triângulo no tabuleiro.

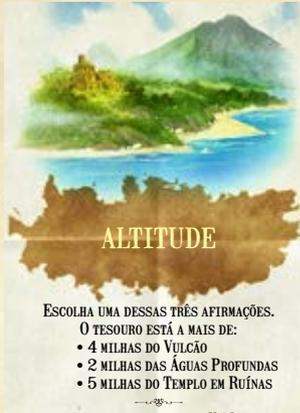


Long John Silver escolhe a miniatura Verde e duas Torres Negras para formar um triângulo contendo o Tesouro.



Nesta configuração, Long John Silver não poderá escolher nenhuma miniatura para formar o triângulo com duas Torres Negras que contenha o Tesouro. Ele informa aos piratas que é impossível.

- Torre Negra
- Miniatura



ALTITUDE

ESCOLHA UMA DESSAS TRÊS AFIRMAÇÕES. O TESOURO ESTÁ A MAIS DE:

- 4 MILHAS DO VULCÃO
- 2 MILHAS DAS ÁGUAS PROFUNDAS
- 5 MILHAS DO TEMPLO EM RUÍNAS

Marque a área escolhida, desenhando sobre a respectiva linha pontilhada no mapa.

Quando Long John Silver jogar a pista "Altitude", ele desenha a zona selecionada assim como indicado no mapa oposto.

- 1 Linha pontilhada que corresponde a 5 milhas do Templo em ruínas.
- 2 Linha pontilhada que corresponde a 4 milhas do Vulcão.
- 3 Linha pontilhada que corresponde a 2 milhas das Águas Profundas.



DEDUÇÃO

INDIQUE 2 TIPOS DE ZONAS QUE NÃO CONTENHAM O TESOURO:

- ÁGUA FRESCA & LAGOS
- CONSTRUÇÕES & RUÍNAS
- FLORESTAS & ÁRVORES

Você pode verificar o mapa na página 11 do livro de regras.

Quando Long John Silver jogar a pista Dedução, ele pode checar o mapa oposto para verificar a exata localização do Tesouro. Se este estiver na borda entre 2 zonas, ele não poderá indicar essas duas zonas. Ele indica uma, e a zona que não toca o tesouro. Exemplo: Se o tesouro estiver exatamente entre uma floresta e uma construção, Long John Silver não poderá escolher essas duas zonas. Ele deverá escolher água fresca e depois a Floresta OU as Construções.



- : Área Restrita
- : Água Fresca & Lagos
- : Construções & Ruínas
- : Florestas & Árvores

Esclarecimentos das Pistas



MANUSCRITO

ESCOLHA DUAS PISTAS DE DISTRITO EXTRAS E AS REVELE AOS PIRATAS.

Coloque as pistas de Distrito nesta carta. Se você jogar uma ficha de informação de "Blefe", você pode jogar uma pista de Distrito que contenha o tesouro.



ISCA

SECRETAMENTE IDENTIFIQUE A MINIATURA MAIS PRÓXIMA DO TESOURO. NOMEIE ESTA MINIATURA E QUALQUER OUTRA MINIATURA À SUA ESCOLHA, SEM DIZER QUAL É QUAL.



MAIS ALGUMAS MILHAS

DESIGNE A MINIATURA QUE ESTÁ A MAIS DE 6 MILHAS DO TESOURO. SE ISSO FOR IMPOSSÍVEL, DIGA.

Desenhe um círculo de 6 milhas ao redor desta miniatura no tabuleiro.



VASTA EXTENSÃO

DESIGNE UMA MINIATURA QUE ESTÁ A 8 MILHAS DO TESOURO. SE ISSO FOR IMPOSSÍVEL, DIGA.

Desenhe um círculo de 8 milhas ao redor desta miniatura no tabuleiro.



ILLUSION

DESIGNATE 2 MINIATURAS. ONE OF THEM MUST BE LESS THAN 4 MILES AWAY FROM THE TREASURE. IF THAT'S IMPOSSIBLE, SAY SO.

Draw a 4-mile circle around the two designated miniatures on the board.



CHEGANDO PERTO

DESIGNE UMA MINIATURA QUE ESTÁ ATUALMENTE A MENOS DE 6 MILHAS DO TESOURO.

SE ISSO FOR IMPOSSÍVEL, DIGA.

Desenhe um círculo de 6 milhas ao redor desta miniatura no tabuleiro.

As duas Pistas de Distrito reveladas estão dentre as que Long John Silver não entregou no início da partida.

A miniatura Verde é a mais perto do tesouro. Long John Silver anuncia: "Miniaturas Vermelha e Verde".

Em caso improvável de todas as miniaturas estarem a 6 milhas do Tesouro, Long John Silver deve informar isso.

Se todas as miniaturas estiverem a mais de 8 milhas do Tesouro, Long John Silver deve informar isso.

Se todas as miniaturas estiverem a mais de 4 milhas do Tesouro, Long John Silver deve informar isso (ele não indica nenhuma miniatura, é claro).

Se todas as miniaturas estiverem a mais de 6 milhas do Tesouro, Long John Silver deve informar isso.



NÃO FIQUE DESORIENTADO

2 ou 4 JOGADORES: ESCOLHA 1 MINIATURA
3 ou 5 JOGADORES: ESCOLHA 2 MINIATURAS
PARA CADA UMA, REVELE SE O TESOURO ESTÁ
À NORTE OU À SUL DA SUA POSIÇÃO.

Para cada uma, desenhe uma linha de Leste a Oeste através das suas posições no tabuleiro.



PAPAGAIO

2 ou 3 JOGADORES:
REVELE ALEATORIAMENTE DUAS PISTAS EXTRAS DE DISTRITO PARA TODOS OS PIRATAS.

4 ou 5 JOGADORES:
CADA PIRATA REVELA SUA PISTA DE DISTRITO PARA SEUS DOIS VIZINHOS PIRATAS.
(CHARLOTTE ESCOLHE APENAS UM).

Coloque uma ficha de Informação "verdade" com a face para cima sob as pistas reveladas.



INSTINTO

INDIQUE SE O TESOURO ESTÁ ATÉ UMA MILHA DE DISTÂNCIA DE UMA ÁREA DE BUSCA OU NÃO.

Se o tesouro estiver exatamente a 1 milha de distância de uma área de busca, considere que ele esteja a menos de 1 milha de distância.



DISTÂNCIA

DESIGNE UMA MINIATURA.

INDIQUE A DISTÂNCIA ENTRE ELA E O TESOURO:
4 A 7 / 5 A 8 / 7 A 9 MILHAS.

SE ISSO FOR IMPOSSÍVEL, DIGA.

Desenhe os dois círculos correspondentes ao redor desta miniatura.



CONFISSÃO

CADA PIRATA PODE LHE FAZER UMA PERGUNTA QUE DEVE SER RESPONDIDA COM SIM OU NÃO. DECLARE E RESPONDA PUBLICAMENTE DE APENAS UMA DESSAS PERGUNTAS.

Jogue ficha de informação após ter respondido a pergunta.



BEM DEBAIXO DO SEU NARIZ

DESIGNE A MINIATURA QUE TENHA PASSADO MAIS PRÓXIMA DO TESOURO.

Apenas considere linhas de movimentação e os X de posições. Ignore áreas de busca circulares.

A indicação pode ser a mesma ou diferente para cada miniatura: o Tesouro pode estar ao Norte de duas miniaturas, ao Sul de duas miniaturas, ou ao Norte de uma e ao Sul de outra.

2-3 jogadores: A Pista de Distrito contendo o Tesouro não pode ser revelada. Esta Pista sempre será verdadeira, pode ser de grande ajuda marcar o Distrito revelado no tabuleiro.

Para este exemplo, não desenhe um círculo de 1-milha ao redor de cada área, isso será muito entediante. Long John Silver simplesmente checa antes de responder. Se estiver em dúvida, ele deve responder: sim.



Long John Silver informa aos jogadores que o tesouro se encontra entre 4 e 7 milhas da miniatura Verde.

Exemplo de pergunta: Estou próximo do tesouro? Long John Silver deve informar a todos os piratas qual pergunta ele está respondendo e depois dizer Sim ou Não. Piratas pode acordar em realisar a mesma pergunta.



De acordo com as linhas dos movimentos, é a linha da miniatura Vermelha que passou próxima ao Tesouro.

Fichas de Baús

Realize um movimento adicional de 7 milhas durante seu turno.



Realize uma ação adicional à sua escolha durante seu turno.



Realize uma Pequena busca adicional durante seu turno.



O Tesouro está a Oeste (W) da posição atual da miniatura que realizou a busca.



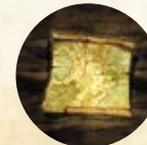
Desenhe em seu Mini mapa uma linha de Norte a Sul passando pela posição atual de sua miniatura, você remove de sua busca a área a Leste desta linha.

O Tesouro está a Leste (E) da posição atual da miniatura que realizou a busca.



Desenhe em seu Mini mapa uma linha de Norte a Sul passando pela posição atual de sua busca a área a Oeste desta linha.

O Tesouro não está no Distrito onde a miniatura realizou a busca.



Você remove o Distrito em seu Mini mapa onde seu pirata está atualmente localizado.