



E este manual de regras.
Você pode usar o verso do manual como cenário para sua partida.

PREPARAÇÃO

- 1 Em uma partida com 4 jogadores, remova o <<6>> e o <<7>> da mão de cada jogador: eles não serão usados na partida.
Em uma partida com 5 jogadores, remova o <<7>> da mão de cada jogador: ele não será usado na partida.
- 2 Cada jogador pega um pirata e todas as cartas que combinem com sua cor. Pegue todos os piratas e os coloque em linha no centro da mesa, de forma aleatória, como se estivessem nadando na mesma direção.
- 3 Coloque o tubarão no final da linha, aos pés do último pirata.
- 4 A partida começa. No primeiro turno, como exceção, a regra da fase Get Bit será usada. Ou seja, ninguém será mordido.

JOGANDO A PARTIDA

Cada turno se desenrola em três fases: Escolha de Cartas, Movimentos dos Piratas e Get Bit.

Escolha de Cartas

No início do turno, cada jogador escolhe uma carta da mão e a coloca na mesa, à sua frente, com a face para baixo. Se alguma carta tiver sido usada em turnos anteriores, a nova carta será colocada sobre essa carta. Quando todos os jogadores tiverem escolhido suas cartas, todas elas são viradas com a face para cima.

Movendo os Piratas

O jogador que escolheu a menor carta diferente de todas as outras move seu pirata para o início da fila. Então, o jogador que escolheu a segunda menor carta diferente de todas as outras move seu pirata para o início da fila, e assim sucessivamente até que todos os jogadores que tenham jogado cartas diferentes de todas as outras tenham movido.

Atenção: Qualquer jogador que tenha escolhido uma carta de valor igual a de outro jogador não move seu pirata.

Get Bit

Pule a fase Get Bit no primeiro turno da partida.

Depois que todos os piratas forem movidos (ou não, em caso de cartas iguais), o pirata no final da fila toma uma mordida do tubarão. O jogador remove um dos membros do pirata (uma perna ou um braço inteiros) e o coloca no início da fila. O jogador então pega todas as suas cartas na mesa e as coloca na mão. Se um pirata ficar sem todos seus membros, o jogador e seu pirata são eliminados da partida.

As cartas jogadas neste turno serão colocadas na pilha de descarte do jogador. Estas cartas permanecem com a face para cima de forma que os outros jogadores possam vê-las.

O próximo turno se inicia na fase de escolha de cartas.

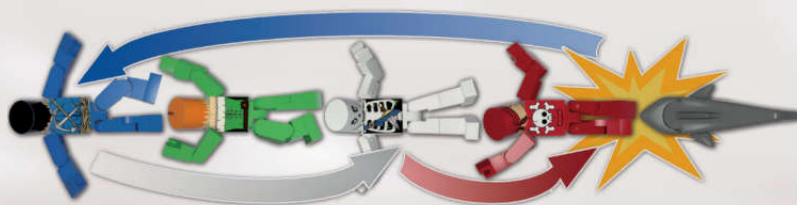
Atenção: o jogador que tiver apenas duas cartas na mão pega todas as cartas de seu descarte e as coloca de volta em sua mão.

Exemplo

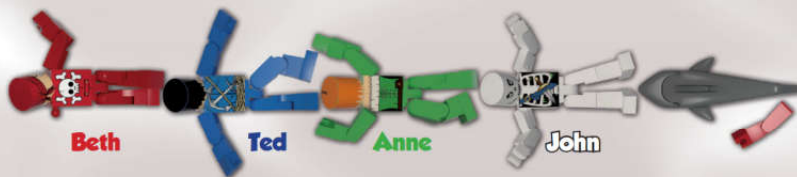
1 John, Anne, Beth e Ted têm seus piratas na seguinte ordem no início do turno. John escolhe jogar sua carta "4", Anne sua carta "1", Beth sua carta "4" e Ted sua carta "5".



2 Uma vez escolhidas todas as cartas, elas são viradas com a face para cima. Como Anne jogou a menor carta diferente, ela move seu pirata para o início da fila. Como Ted jogou a segunda menor carta diferente, ele move seu pirata para o início da fila (à frente de Anne). John e Beth não movem, já que jogaram cartas iguais.



Como Beth agora é a última da fila depois do movimento, o tubarão morde seu pirata. Ela remove um dos membros de seu pirata, o coloca no início da fila e pega todas as suas cartas que já tiverem sido jogadas.



3 Ted fica com apenas duas cartas na mão, então ele também pega todas as suas cartas já jogadas. Todos os outros jogadores deixam as cartas que jogaram na mesa. O próximo turno começa com todos os jogadores escolhendo uma de suas cartas.

FIM DA PARTIDA

Repita as ações até que restem apenas dois piratas. Assim que isso acontecer, o tubarão come o último pirata da fila e o jogador cujo pirata estiver no início da fila vence a partida.

VARIANTES

2 Jogadores

Cada jogador escolhe dois piratas e remove as cartas <<6>> e <<7>> de suas mãos, como se fosse uma partida com quatro jogadores. Os jogadores usam duas cores diferentes de piratas. A partida se desenrola normalmente até que um pirata seja eliminado. O jogador que tiver seu pirata eliminado perde a partida, e o outro jogador vence.

3 Jogadores

Cada jogador escolhe dois piratas. Os jogadores usam duas cores diferentes de piratas. A partida se desenrola normalmente até que um pirata seja eliminado. O jogador que tiver seu pirata eliminado perde a partida e o jogador não eliminado com o pirata mais próximo do início da fila vence a partida.

Jogo da Memória

A partida procede como descrito anteriormente, mas em vez de manter as cartas usadas com a face para cima durante a fase Get Bit, todas as cartas permanecem com a face para baixo.

Partida Longa

Em vez de remover um braço ou uma perna inteira, remova apenas a metade do braço ou da perna a cada mordida.

Autor: Dave Chalker
Ilustradores: Xavier Collette & Vincent Poulard
Criação das miniaturas: Ken Lilly
Tradução: Kleber Bertazzo
Revisão: Cristiano Cuty e Marcelo Oliveira
Design ed. brasileira: Cristiano Cuty





**GET
BIT!** 