



DEAD MAN'S DRAW

Em Dead Man's Draw, teste sua sorte como Pirata tentando acumular a maior quantidade de Tesouro possível. Mas aqui está o segredo, seja muito ganancioso e você poderá perder tudo!

Dead Man's Draw pode ser jogado por 2-4 piratas em cerca de 10-15 minutos. Saque uma carta por vez para coletar a maior quantidade de Tesouro, representados por 10 tipos, cada qual com seis cartas. Saque diferentes tipos de tesouros e seu Estoque irá aumentar, mas obtenha dois tesouros do mesmo tipo e você será capturado, terminando assim, seu turno. Qual vai ser, marujo?

CONTEÚDO:

- 1 Livro de Regras.

- 60 Cartas de Pilhagem:

Cartas de Pilhagem são divididas em 10 tipos diferentes. Cada tipo tem 6 cartas cujos valores variam de 2 a 7, exceto a Sereia, que varia de 4 a 9.





-17 Cartas de Pirata:
Cartas de Pirata mostram as imagens de um Pirata e de uma Gema (veja Gemas nas páginas 9-11).




-6 Cartas de Variação de Jogo:
Usadas para modificar o transcorrer das partidas ou como os jogadores vencem a partida.

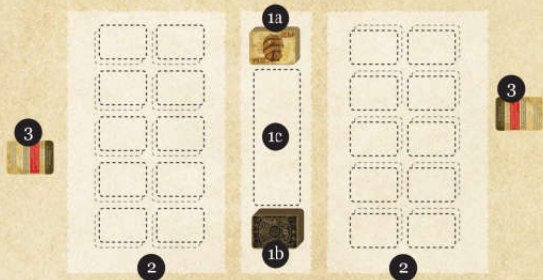


-4 Cartas de Referência de Regras
-4 Cartas de Referência de Efeitos dos Tesouros.



-3 Cartas de Variação de Sereia, identificadas com  na parte inferior à esquerda da carta.
REMOVA-AS DO JOGO EM UMA PARTIDA NORMAL. Elas são usadas somente com as Variações de Sereia (veja a pag. 11).

PREPARAÇÃO:



1. A *Área Principal*, no centro da mesa, se divide em três partes:

1a. Para formar a *Pilha de Descarte*, pegue as 60 Cartas de Pilhagem e remova as de valor “2” de cada tipo e a de valor “4” da Sereia, embaralhando-as em seguida. Coloque-as com a face para cima em um dos lados da Área Principal.

1b. Para formar a *Pilha de Saque*, pegue as 50 Cartas de Pilhagem restantes, embaralhe-as e coloque-as com a face para baixo no outro lado da Área Principal.

1c. A *Área de Fogo* é o espaço vazio entre as Pilhas de Saque e de Descarte, local onde as Cartas de Pilhagem serão jogadas. Deve haver espaço suficiente para que 10 cartas sejam jogadas.

2. A área à frente de cada jogador será o Estoque. Reserve um espaço no qual se consiga acomodar 10 fileiras de cada tipo de carta, os quais serão chamados de Fileiras de Pilhagem. Este é o local onde serão colocadas as cartas de pilhagem coletadas por cada jogador.

3. Embaralhe uma quantidade de Cartas de Referência de Regras igual à quantidade de jogadores, devendo uma delas ser a carta de “Jogador Inicial”. Entregue uma carta para cada jogador com o lado do texto para cima e, simultaneamente, vire as cartas para revelar o primeiro jogador.

A PARTIDA:

Saque uma Carta:

Em seu turno, saque uma carta do topo da Pilha de Saque e a coloque com a face para cima na Área de Jogo.

A Regra mais Importante:

Sempre que uma carta é colocada na Área de Jogo, seja a partir da Pilha de Saque, da Pilha de Descarte ou do Estoque de qualquer jogador, você **TEM** que resolver o efeito do Tesouro. As únicas exceções são os tesouros Chave & Baú. Os efeitos destas cartas são resolvidos quando forem coletadas em conjunto

Saque se tiver Coragem!

Você pode sacar uma nova carta. No entanto, se o tesouro sacado for o mesmo de uma das cartas na Área de Jogo, você foi capturado. Se você for capturado, todas as cartas na Área de Jogo são colocadas na Pilha de Descarte, incluindo a carta que causou a captura. A captura acontece antes de a carta ser colocada na Área de Jogo. Conseqüentemente, você não resolve o efeito do tesouro que causou a captura. Você não coleta nenhuma carta em uma captura e seu turno termina. Se a carta que você acabou de sacar não tiver o mesmo tesouro das cartas na Área de Jogo, coloque-a na Área de Jogo e resolva seu efeito. Você pode continuar sacando até que você seja capturado ou que você resolva parar, coletando as cartas já sacadas.



Capturado!



CONTINUAÇÃO DA PARTIDA:

Coletar, Estoque:

Ao invés de sacar outra carta, você pode Coletar. Quando você Coleta, mova todas as cartas da Área de Jogo para seu Estoque. Cada jogador tem um Estoque separado dos Estoques dos outros jogadores. Separe as cartas de seu Estoque por tipos. Se você Coletar ao menos uma carta de cada tipo, você terá dez Fileiras de Pilhagem diferentes em seu Estoque. As cartas colocadas nas Fileiras de Pilhagem de seu Estoque deverão ser dispostas em ordem decrescente, 7 no topo, 2 na base. As cartas nas Fileiras de Pilhagem são vistas por todos os jogadores e são de conhecimento público.

Término do turno:

O turno do jogador termina quando ele ou ela coleta ou é capturado (a). Com o término do turno, o jogador à sua esquerda inicia seu turno.

Término da Partida:

O jogador que sacar a última carta da pilha de saque termina seu turno normalmente, coletando ou sendo capturado. Então a partida termina. Os jogadores podem contar as cartas na Pilha de Descarte a qualquer momento.

Determinando o Vencedor:

Você pontua apenas com as cartas de maior valor de cada tipo. Cada jogador soma os pontos da maior carta de cada tipo de seu Estoque para determinar sua pontuação final. O jogador com a maior pontuação vence.

Empates:

Se houver empate, os jogadores que empataram contam a quantidade de cartas em seus Estoques. O que tiver a maior quantidade de cartas vence a partida. Se o empate persistir, ambos os jogadores dividem a vitória.

EFEITO DOS TIPOS DE CARTAS:



Ancora:

Colete todas as cartas anteriores à Âncora, mesmo que você seja capturado.

Exemplo: Denise tem duas cartas na Área de Jogo, uma Sereia e um Canhão. Ela saca uma Âncora e, depois disso, saca outra Sereia, sendo, desta forma, capturada. A primeira Sereia e o Canhão são coletados para seu Estoque. A Âncora e a segunda Sereia são descartadas.



Gancho:

Escolha uma carta do topo de qualquer das Fileiras de Pilhagem de seu Estoque e a coloque na Área de Jogo. Você TEM que colocar uma carta de uma de suas Fileiras de Pilhagem mesmo que isso cause sua captura. Se o seu turno terminar em uma captura, você não irá recuperar a carta que você colocou na Área de Jogo em razão do efeito do Gancho. Ela é descartada com o resto das cartas. Se você não tiver nenhuma carta em seu Estoque, o efeito desta carta é nulo.



Canhão:

Coloque a carta do topo de qualquer Fileira de Pilhagem do Estoque de qualquer outro jogador na Pilha de Descarte. Se não tiver nenhuma carta no Estoque de qualquer um de seus oponentes, o efeito desta carta é nulo.

Chave & Baú:

Se tiver uma Chave e um Baú na Área de Jogo quando você coletar, saque como bônus uma quantidade de cartas da Pilha de Descarte igual à quantidade de cartas movidas para seu Estoque.

Exemplo: Clara escolhe coletar as cinco cartas da Área de Jogo. Duas delas são uma Chave e um Baú. Depois de mover as cinco cartas para seu Estoque, Clara embaralha a Pilha de Descarte e saca desta pilha mais cinco cartas aleatórias, adicionando-as ao seu Estoque, como bônus.



Mapa:

Embaralhe a Pilha de Descarte e revele aleatoriamente três cartas desta pilha. Você tem que colocar uma das cartas reveladas na Área de Jogo, mesmo que ela cause sua captura. Se não houver nenhuma carta na Pilha de Descarte quando Mapa for sacado, seu efeito é nulo. Se houver menos de três cartas, saque as remanescentes.



Oráculo:

Revele a próxima carta do topo da Pilha de Saque.

Exemplo: Denise colocou um Oráculo na Área de Jogo e revelou a próxima carta do topo da Pilha de Saque. Ela pode, agora, colocar a carta revelada na Área de Jogo ou colocá-la de volta no topo da Pilha de Saque, coletando as cartas da Área de Jogo. Se o Oráculo for a última carta da Pilha de Saque, seu efeito é nulo.





Espada:

Roube a carta do topo de qualquer Fileira de Pilhagem do Estoque de qualquer outro jogador e coloque-a na Área de Jogo. Você tem que escolher uma carta de um tipo de tesouro que você NÃO tenha em seu próprio Estoque, mesmo que você seja capturado por isso.

Exemplo: Clara saca uma Espada. Ela tem Fileiras de Pilhagem de Âncora, Gancho e Canhão em seu Estoque. Ela não pode roubar Âncora, Gancho ou Canhão das Fileiras de Pilhagem do Estoque de Denise.



Kraken:

Esta carta o obriga a colocar duas cartas adicionais na Área de Jogo antes que você possa coletar. Você irá sacar duas cartas da Pilha de Saque, a menos que a primeira carta sacada seja um Gancho, uma Espada ou um Mapa. Todas estas cartas têm efeitos que adicionam cartas à Área de Jogo. Estes efeitos satisfazem o efeito do Kraken na medida em que ao menos duas cartas sejam adicionadas à Área de Jogo após sacar o Kraken.



Sereia:

Ela não tem nenhum efeito especial, mas o valor das cartas varia de 4-9, maior que 2-7.

GEMAS:

Gemas concedem poderosas habilidades especiais aos Piratas, as quais permanecem ativas durante toda a partida. Todas as Gemas têm que ser ativadas, se possível. No início da partida, entregue duas Cartas de Pirata para cada jogador, o qual deverá escolher uma e devolver para a caixa do jogo a outra.



Escamas Douradas, Sereia:

Sereias valem cinco pontos adicionais.

Casanova, Sereia:

Sereias são coletadas automaticamente. Se você sacar uma Sereia com os efeitos de um Kraken, ela não conta como carta revelada pelo efeito do Kraken, já que ela é coletada antes de entrar na Área de Jogo.



Saqueador, Chave & Baú:

As cartas bônus são provenientes do Estoque de um oponente ao invés de ser da Pilha de Descarte. Você não pode dividir entre dois ou mais jogadores. Se tiver menos cartas no Estoque do jogador escolhido do que o bônus a ser recebido, pegue todas as cartas do Estoque dele. Não pegue a diferença da Pilha de Descarte.



Caçador de Tesouro, Chave & Baú:

Dobre o montante do bônus da Pilha de Descarte quando você coletar uma Chave e um Baú.





Navegador, Mapa:

Escolha uma carta qualquer da Pilha de Descarte ao invés de uma das três cartas reveladas aleatoriamente.



Mestre Artilheiro, Canhão:

Descarte uma Fileira de Pilhagem inteira ao invés de apenas a carta do topo.



Limpador de Convés, Canhão:

Coloque a carta descartada por seu Canhão em seu Estoque ao invés de descartá-la na Pilha de Descarte.



Mística, Oráculo:

Revele três cartas ao invés de uma. Você não pode trocar a ordem das cartas reveladas.



Espadachim, Espada:

Roube a carta do topo de qualquer Fileira de Pilhagem, mesmo que você tenha a mesma Fileira de Pilhagem em seu Estoque.



Mendigo, Gancho:

Quando você coloca um Gancho na Área de Jogo, o Gancho e a próxima carta sacada ficam protegidas de uma captura.

Exemplo: Denise tem um Canhão na Área de Jogo, e na sequência saca um Gancho e uma Sereia. Em seguida ela saca um Canhão, causando sua captura. Denise adiciona o Gancho, a Sereia e o primeiro Canhão ao seu Estoque, mas o último canhão é descartado normalmente.



O Gancho do Capitão, Gancho:

Coloque duas cartas de seu Estoque na Área de Jogo ao invés de uma.



Porto Seguro, Âncora:

A Âncora e as duas cartas depois dela são protegidas de uma captura. Se você for capturado uma ou duas cartas depois da Âncora, você não coleta a carta que causou a captura (já que a carta que causou a captura não é colocada na Área de Jogo).



Pescador, Kraken:

O Kraken é coletado automaticamente e não força o Pescador a sacar cartas adicionais.



Senhor das Bestas, Kraken:

Todos os seus oponentes têm que adicionar quatro cartas à Área de Jogo ao invés de duas quando o efeito do Kraken for resolvido.



Tiro pela Culatra, Canhão:

Todo oponente que sacar Canhão TEM que colocar na Pilha de Descarte uma carta do topo de uma das Fileiras de Pilhagem de seu Estoque.



Aparar, Espada:

A Espada dos oponentes TEM que roubar um Kraken. Se não houver Kraken para roubar, a Espada não surte qualquer efeito.



Baú do Davy Jones:

Você coleta para seu Estoque as cartas perdidas na captura de um oponente. Em uma partida com 3-4 jogadores, escolha um jogador no início da partida e colete apenas as cartas deste jogador.

VARIAÇÕES DAS REGRAS DA SEREIA:

Para jogar Dead Man's Draw com a habilidade da Sereia, remova as Sereias de valor 8 e 9 das Cartas de Pilhagem. Adicione as Sereias de valor 2 e 3 às Cartas de Pilhagem. Adicione as Cartas de Pirata com as Gemas de Sereia às outras Cartas de Pirata. A preparação é a mesma do jogo original. Jogue normalmente, com a exceção de que agora a Sereia tem efeito.



Efeito da Sereia:

Resolva novamente o efeito de uma carta na Área de Jogo. Quando você coloca uma Sereia na Área de Jogo, escolha uma carta colocada previamente na Área de Jogo, posicione-a ao lado direito da Sereia e resolva novamente o efeito desta carta.

Exemplo: Denise sacou uma Sereia e resolveu seu efeito. Tem uma Âncora e um Canhão na Área de Jogo; desta forma, Denise pode escolher uma destas cartas. Ela optou por escolher o Canhão. Denise move a carta do Canhão para a direita da carta da Sereia, resolve o efeito do Canhão e descarta uma carta do Estoque de um de seus oponentes. Se Denise tivesse escolhido a Âncora ao invés do Canhão, ela poderia ter movido a Âncora para a direita da Sereia, protegendo a Sereia e o Canhão de uma captura.

Gema da Sereia, Sereia:

Quando seu oponente sacar uma sereia, você coleta imediatamente a carta escolhida pelo efeito da Sereia. A Gema da Sereia é ativada antes que o efeito da carta escolhida seja resolvido.

Exemplo: Clara escolheu o Pirata com a Gema da Sereia. Denise sacou uma Sereia e escolheu uma Espada. Clara imediatamente coleta a Espada selecionada para seu Estoque e Denise não resolve o efeito da Espada.



Casanova é modificada em uma partida onde se usa o efeito da Sereia.

Casanova, Sereia: quando você coloca uma Sereia na Área de Jogo, colete imediatamente a carta selecionada pelo efeito da Sereia. No entanto, você não resolve o efeito da carta selecionada, já que ela é colocada no Estoque e não na Área de Jogo.

Âncoras:

Se uma Âncora for coletada pelos efeitos da Gema da Sereia ou da Casanova, as cartas antes protegidas de uma captura pela Âncora permanecem protegidas mesmo depois dela ser coletada.

VARIANTE PARTY GAME DO PIRATA:

Dead Man's Draw é um jogo tenso de pressionar sua sorte para 2-4 jogadores. Se você desejar jogar 5-8 jogadores, pegue outra cópia do Dead Man's Draw e as embaralhe juntas. No início da partida você terá 20 cartas na Pilha de Descarte e 100 cartas na Pilha de Saque. Misture todas as cartas de Pirata, mas continue entregando apenas duas a cada jogador. A partida se desenrola normalmente.

UMA NOTA DA MAYDAY GAMES:

A Mayday Games trabalhou duro com a Stardock Entertainment para finalizar a versão física do jogo de cartas, a qual é trazida para você no Brasil pela Conclave Editora. Os jogadores familiarizados com as versões digitais notarão pequenas diferenças no jogo. Na versão física de Dead Man's Draw, os jogadores poderão causar uma captura a partir dos efeitos de um Mapa, de uma Espada ou de um Gancho.

www.editora.conclaveweb.com.br

CRÉDITOS:

PRODUTOR: Ryan Bruns

GAME DESIGN: Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray

ILUSTRADOR: Leo Li

DESIGN GRÁFICO: Allison Litchfield, Benjamin Shulman

LIVRO DE REGRAS: Daniel Peterson, Paula Hiatt

MAYDAY GAMES PLAY TESTING: Adam Drew, London Malmrose, Daniel Benson, Jordon Field, Seth Hiatt, and Leo Wild.

TRADUÇÃO: Kleber Bertazzo

REVISÃO: Marcelo Oliveira, Cristiano Cuty

DESIGN da edição brasileira: Cristiano Cuty

FRUIT SALAD



Fazer uma
salada de
frutas
nunca foi tão
divertido!



Richard James

LORDS OF SCOTLAND

QUEM SERÁ O

REI DA
ESCÓCIA?





© 2016 Conclave Editora

Todos os direitos reservados
www.editora.conclaveweb.com.br
editora@conclaveweb.com.br
facebook.com/conclaveeditora



MAYDAY GAMES

© 2015 Mayday Games, Inc.

All rights reserved.
www.maydaygames.com



www.stardock.com