

# A Tale of Pirates

## GUIA DE INTRODUÇÃO

Apresentamos uma descrição detalhada dos componentes e regras do jogo no Livro de Regras.

Se você não vê a hora de jogar, siga o Guia de Introdução e leia o Livro de Regras após jogar pela primeira vez!

A Tale of Pirates é um jogo cooperativo fantástico dividido em **10 capítulos** e para ser jogado em sequência. Em cada sessão, uma equipe joga um capítulo da história dividido em **rodadas**, que acontecem **em tempo real**. Cada capítulo consiste em cumprir uma missão. **Envelopes selados** fornecem novos componentes a cada capítulo.



**AVISO! Não abra os envelopes até que esteja pronto para jogar esse capítulo!**

Durante o jogo todo, o **Aplicativo** fornece as instruções e informações importantes sobre a configuração do jogo e os componentes dos envelopes. Ele também é o temporizador para cada rodada.

Sugerimos que você jogue uma aventura completa com o mesmo grupo de amigos, porque os novos capítulos oferecem desafios ainda mais complexos. Mas dá para jogar um capítulo completo novamente sempre que você quiser jogar com pessoas diferentes ou melhorar a pontuação. O Aplicativo vai guiá-los pela história e registrar seus sucessos (e fracassos)!

### PRIMEIRO VAMOS CONSTRUIR O NAVIO!

Destaque todos os componentes das placas.

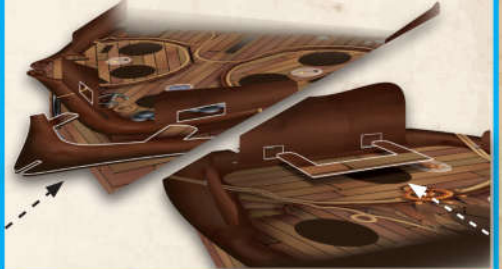
- 1** Pegue o casco e dobre as partes externas em um ângulo de 90°.



- 2** Pegue o convés e insira no casco. Cada parte dobrada tem um encaixe correspondente no convés.



- 3** Insira as travas de popa e de proa. Elas fixam a estrutura do navio.



- 4** Pegue a Vigia, dobre as partes externas em 90° e insira a parte superior.



- 5** Coloque o mastro pela parte de baixo na fenda central do navio; a parte dos símbolos deve apontar para a frente do navio.



- 6** Pegue a vela e insira no encaixe inclinado do mastro. Pegue a Vigia e encaixe no topo do mastro até que fique presa.



Depois de montar o navio, você pode colocá-lo de volta na caixa ao guardar o jogo, deixando a parte maior montada. Você só precisa remover a Vigia, a Vela e o Mastro.



## PREPARE OS COMPONENTES BÁSICOS

Você sempre precisa preparar o jogo da seguinte forma para jogar. Com os setores do mar, monte o tabuleiro com as direções nos locais corretos. Pegue o navio e coloque-o no meio do tabuleiro (a parte inferior do mastro deve encaixar). Coloque ao lado do tabuleiro o Dado, as Balas de Canhão, as Rolhas, os Pontos de Vida e todos os Marcadores de Dano. Se houver 4 jogadores, cada um escolhe uma Ampulheta e coloca à sua frente. Com 3 jogadores, coloque a última Ampulheta de volta na caixa. Com 2 jogadores, cada jogador pega 2 Ampulhetas e as coloca à sua frente.

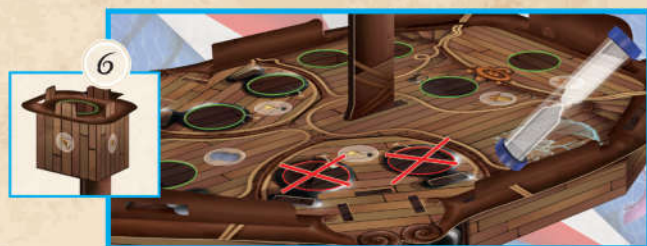
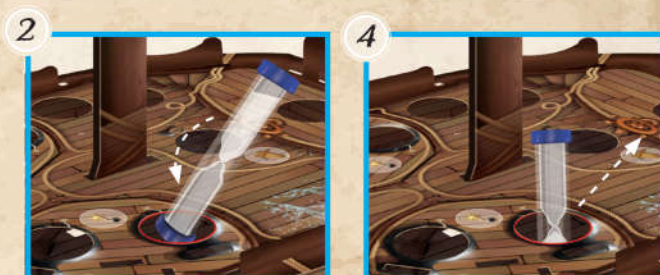


## VISÃO GERAL

A Tale of Pirates é um jogo cooperativo em tempo real. Não há turnos: todos os jogadores jogam ao mesmo tempo! O aplicativo orienta a configuração de cada jogo e é o temporizador das rodadas. Os jogadores executam diversas ações no navio para atingir um objetivo. Os locais das ações são: Vela para mudar sua velocidade, Timão para mover o navio, Vigia para revelar uma carta, Balas de Canhão para carregar suas armas, Canhões para atirar nos inimigos e Reparos para consertar danos (você pode ver a explicação das ações possíveis no Aplicativo ou no Livro de Regras). Cada ação levará algum tempo para ser realizada (uma ampulheta de 30 segundos): coordenação, planejamento e reação serão chaves para o sucesso. Em cada rodada de um jogo, você terá que revelar as Cartas ao redor do tabuleiro que estão viradas para baixo (você pode ver a explicação das cartas no aplicativo). Quando o navio apontar para um setor no final de um movimento, revele todas as cartas daquele setor. A forma de jogar é muito simples: durante cada rodada, os jogadores colocam suas Ampulhetas nos espaços de ações vazios (buracos no navio) para realizar a ação correspondente (cada buraco é uma ação, alguns tipos de ações possuem vários buracos).

As regras de ouro para usar a Ampulheta são:

- 1 Cada jogador só pode tocar e usar sua Ampulheta.  
(Com 2 jogadores, cada jogador usa 2 Ampulhetas ao mesmo tempo.)
- 2 Para selecionar uma ação, coloque sua Ampulheta no espaço de ação livre virada com a parte da areia para cima (a areia deve estar na parte de cima, assim ela começa a descer).
- 3 Depois que você coloca a Ampulheta, não pode tocá-la até a areia terminar de descer.
- 4 Assim que a areia terminar de descer, você pode realizar a ação escolhida (talvez você precise esperar algum tempo para realizar a próxima ação, caso precise que outro jogador execute a ação dele primeiro).  
Você pode escolher não executar a ação.
- 5 Cada jogador só pode executar a ação selecionada e com sua própria Ampulheta.
- 6 Em seguida, você pode remover sua Ampulheta para selecionar a próxima ação. Você nunca pode executar a mesma ação duas vezes seguidas. Esta regra também se aplica às ações com dois espaços de ação. Ou seja, você não pode remover a sua Ampulheta e colocá-la de volta no mesmo espaço de ação ou no outro Espaço de Ação do mesmo setor. (Os Canhões da Esquerda e da Direita são considerados como 2 ações diferentes, então você pode atirar de um lado e depois do outro lado.)



No jogo de 2 jogadores, um jogador pode executar a mesma ação duas vezes seguidas, mas só se usar Ampulhetas diferentes.

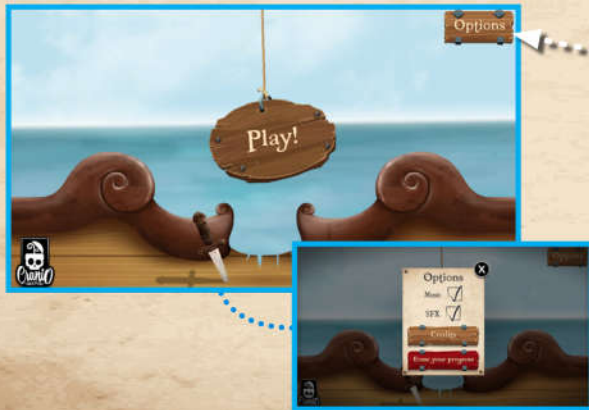
No final da rodada, todos os inimigos restantes no tabuleiro vão atirar em vocês. Ao receber dano, coloque uma Rolha em um espaço de ação do setor onde você foi atingido (o navio está dividido em setores, como o tabuleiro). Se você não puder fazer isso (porque não há Rolhas restantes na reserva ou porque o espaço já está danificado), você perde um Ponto de Vida.





## BAIXE E EXECUTE O APLICATIVO

Digitalize o código QR na caixa para baixar o aplicativo de A Tale of Pirates. Você só precisa de um dispositivo para jogar! Coloque o dispositivo na mesa e execute o aplicativo. Nas páginas seguintes, descrevemos o aplicativo passo a passo, seguindo as telas do primeiro capítulo. (As mesmas telas estão em todos os capítulos subsequentes.)



Toque no botão **OPÇÕES** para abrir o menu de opções.

### ATENÇÃO!

O botão de "Apagar o progresso" elimina o progresso e **TODAS** as pontuações.

Toque no botão **Jogar para começar!**



## ESCOLHA O CAPÍTULO

Na tela do **Mapa**, você tem um controle visual da aventura. Você pode **selecionar o capítulo** que deseja jogar tocando na ilha.



No começo do jogo, você só pode escolher a primeira ilha. Se você concluir com sucesso um capítulo, a próxima ilha ficará disponível para ser selecionada.

Você nunca pode selecionar uma ilha esmaecida, mas sempre pode selecionar uma ilha destacada ou uma ilha que você já jogou (você pode decidir jogar um capítulo completo novamente, se quiser jogar com outros amigos ou se quiser melhorar a pontuação).

Você pode visualizar sua **pontuação total** no canto superior esquerdo. Para cada capítulo, o aplicativo considera a melhor pontuação.

Toque na **Ilha para selecioná-la!**



## CONFIGURAÇÕES DO JOGO

Esta é a primeira tela do capítulo. Você pode ver o título do capítulo e o **número de rodadas** que precisa jogar para concluí-lo.



Selecione o **número de jogadores** e o **nível de dificuldade** tocando nos botões correspondentes (maior nível de dificuldade oferece maior pontuação).

Sugerimos que comece o jogo no nível de dificuldade Normal. Fácil é para jogadores iniciantes, Insano é para grupos mais ousados.

Se você já jogou este capítulo, também pode ver a sua **maior pontuação** em cada nível. Níveis mais altos de dificuldade permitem que você aumente sua pontuação total.

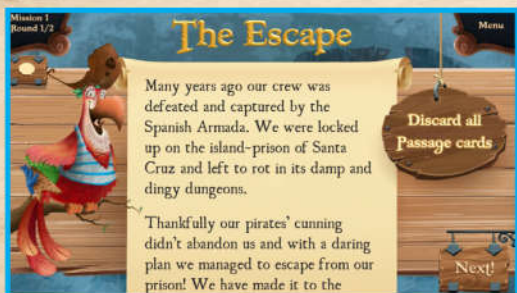
Toque no botão **Iniciar Missão!** para continuar.





## A HISTÓRIA

Esta tela mostra a **história** do capítulo atual. Seu fiel papagaio, Bicudo, conta as histórias desta aventura.



**Finalmente voltamos para nossa adorada Ellen! Este navio fabuloso pode sobreviver a todas as tempestades e inimigos! Assumam suas posições a bordo e vamos mostrar a todos como se comanda um navio!**

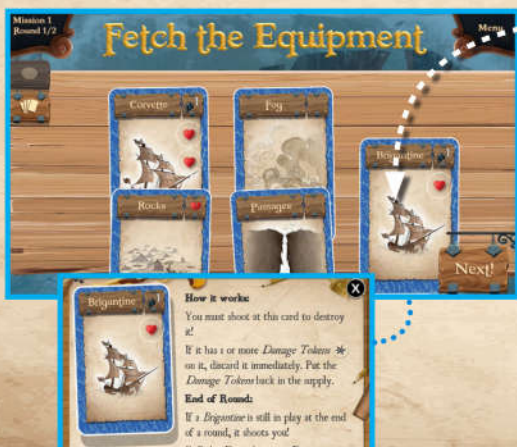
A placa do lado direito exibe o **objetivo** da missão deste capítulo.

**Toque no botão Próximo! para continuar.**



## O EQUIPAMENTO

Esta tela exibe a **lista de componentes** necessários para o capítulo atual. Agora você **pode abrir o envelope do Capítulo 1** e encontrará todas as cartas listadas aqui. Pegue **todos** os componentes (se o aplicativo mostrar uma carta, pegue todas as cartas daquele tipo), divida-as em **decks** de acordo com o título e coloque-as na mesa como reserva.



Se você tocar em um componente, será **exibida sua descrição e regra**.

### ATENÇÃO!

Leia cuidadosamente as janelas para entender como cada carta funciona!

**As regras dos componentes são explicadas somente no aplicativo!**

**Toque no botão Próximo! para continuar.**



## O NAVIO

Esta tela mostra tudo que você precisa saber sobre a **configuração do navio** para este capítulo.



Coloque as **Velas** no nível indicado: esta é sua velocidade inicial.

Coloque os **Pontos de Vida** na popa (parte de trás do navio): esta é a quantidade total de Pontos de Vida para este capítulo, você não ganhará mais...

### ATENÇÃO!

Durante a rodada, se você perder todos os seus Pontos de Vida, você afunda e deve jogar o capítulo novamente.

Coloque as **Rolhas** nos espaços de ação indicados (se houver dois buracos em uma área, você pode decidir qual espaço usar). Um espaço de ação com uma Rolha não pode ser usado.

**Toque no botão Próximo! para continuar.**



### Cannons

Light the fuse and cross your fingers!

#### How does it work:

This action is performed in 3 steps.

1. Take the Cannonball from the Cannon you are using and place it back in the supply if you are in a square without a loaded Cannon.

2. Perform the action.

3. If the Cannonball is still in play at the end of a round, it shoots you.

Se você toca no símbolo de uma ação, abre uma janela com a descrição das regras dessa ação! Leia com atenção! Você pode encontrar uma descrição detalhada das ações no Livro de regras.



## AS CARTAS

Esta tela é dividida em **3 etapas**. Cada etapa fornece informações importantes sobre a configuração das cartas para esta rodada.



**1/3** Aqui você vê quais cartas devem ser colocadas viradas para cima na frente do navio (neste caso, um Bergantine).

Pegue esta carta da reserva e coloque-a na parte externa do tabuleiro, no mesmo setor da frente do navio. A direção para qual o navio está virado não importa.

Toque no botão > para continuar.



**2/3** Veja aqui as cartas que formam o baralho da rodada. Pegue da reserva o número exato de cartas mostradas e embaralhe-as com a face voltada para baixo.

Toque em uma carta daqui para abrir uma janela com a descrição.

Toque no botão > para continuar.



**3/3** Veja aqui como colocar as cartas ao redor do tabuleiro. Começando pelo espaço ao lado da carta virada para cima, prossiga no sentido horário e coloque todas as cartas viradas para baixo.

### ATENÇÃO!

Não coloque cartas viradas para baixo no setor onde está a frente do navio. Só a carta virada para cima fica ali!

**Cada setor pode conter até 3 cartas.**

(A animação é um exemplo padrão: cada rodada pode ter um número diferente de cartas no baralho!)

Toque no botão Próximo! para continuar.

Veja aqui a configuração da primeira rodada no nível Normal.





## O OBJETIVO

Visualize aqui o **objetivo** da missão neste capítulo.



O botão Próximo! muda para o botão Iniciar!. Se você tocar nele, a **rodada começa**.

Antes de jogar, se quiser verificar alguma coisa, você sempre pode voltar às telas anteriores tocando nos botões dos ícones à esquerda.

**Antes de jogar, leia os parágrafos a seguir para ver o que acontecerá durante a fase do temporizador e no final da rodada. Estar prevenido é estar preparado!**



## JOGANDO A PRIMEIRA RODADA

Toque no botão **Iniciar** e coloquem as mãos nas Ampulhetas. No final da contagem, escolha a sua ação! Enquanto aguardam até que a Ampulheta esvazie, conversem com a tripulação para decidir juntos o que fazer em seguida!

### ATENÇÃO!

Quando o navio apontar para um setor no final de um movimento, revele todas as cartas daquele setor.



Se algo inesperado ocorrer durante o jogo, você pode pausar o contador tocando no botão **Menu**. Para continuar o jogo, é necessário aguardar até que toda a areia de todas as Ampulhetas termine de cair. Toque no botão Continuar, vire as ampulhetas nos mesmos espaços de ações em que estão e continuem a jogar.

**Piratas honestos não pausam o jogo só para se organizarem melhor, né? A cada vez que vocês interrompem o contador, perdem tempo precioso... incrível, mas é verdade!**

Um efeito de som e a alteração da música informam que o minuto final está começando. Quando o tempo terminar, vocês realmente DEVEM tirar as mãos das Ampulhetas.

**Se você perder todos os Pontos de Vida durante uma rodada, você deve tocar o botão Estamos afundando! para interromper antecipadamente o cronômetro.**



**Não entre em pânico!** Sempre há uma mensagem de confirmação quando você indicar que falhou a missão.

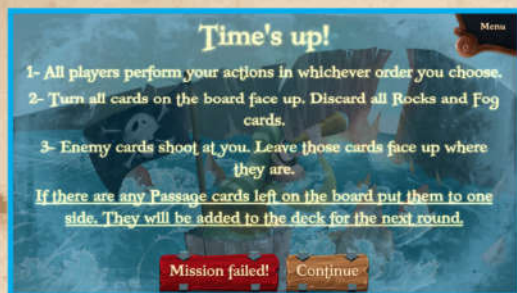
## FASE FINAL DA RODADA

Quando o cronômetro parar, levante as mãos! Esta tela mostra o que você tem que fazer na Fase Final da Rodada.

### ATENÇÃO!

Siga as indicações passo a passo. As indicações numeradas são gerais e estão no final de cada rodada. As indicações sublinhadas são específicas de cada rodada.





**1 Todos os piratas executam suas ações. Vocês podem escolher em qual ordem.**

Todos os jogadores que colocaram as Ampulhetas antes do cronômetro terminar podem executar a ação selecionada como se toda a areia já tivesse caído. Escolham juntos a ordem dessas ações. Depois removam todas as Ampulhetas do navio.

**2 Revele todas as cartas do tabuleiro. Descarte todas as cartas de Rochedos e Neblina.**

Revele todas as cartas, se ainda houver alguma virada para baixo no tabuleiro. Descarte as cartas indicadas.

**3 As cartas dos Inimigos atiram em vocês.**

Se ainda houver alguma carta de Inimigo no tabuleiro (neste exemplo, uma Corveta com 1 Marcador de Dano), cada carta atira em vocês.

Para cada uma, role o dado e aplique o resultado:



Coloque **1 Rolha** em cada espaço de ação (ou em um dos 2 espaços de ação) no setor onde a carta do Inimigo está.



Coloque **2 Rolhas** nos 2 espaços de ações do mesmo setor onde está a carta do Inimigo.

Se você não puder colocar a Rolha (porque não há Rolhas restantes na reserva ou porque o setor já está todo danificado), você perde um Ponto de Vida. (Neste exemplo, você não consegue colocar uma segunda Rolha porque o espaço de ação no setor do Timão já está danificado.)



**Nada acontece.**

Então deixem essas cartas viradas para cima onde estiverem. Se houver algum Marcador de Dano nessas cartas, deixem-as no lugar.

(No exemplo anterior, deixe a Corveta no setor onde está e não remova seu Marcador de Dano.)

Se houver cartas de Passagem no tabuleiro, coloque-as de lado. Elas serão adicionadas ao baralho na próxima rodada.

É importante descartar as duas cartas de Passagem (ou ao menos uma delas) durante a primeira rodada, senão vocês terão que enfrentá-la novamente na segunda rodada e na final!

*Se você perder todos os Pontos de Vida depois desta fase, toque no botão A missão falhou! Caso contrário, toque no botão Continuar.*

*Agora vocês podem descartar o lixo e pegar suas Ampulhetas!*

*Vamos iniciar o cronômetro e jogar a primeira rodada da aventura...*

*Mandem bala!*



## A PRÓXIMA RODADA

Após a primeira rodada do capítulo, você não encontrará as telas "Prepare os componentes" (já que vocês já prepararam tudo que precisavam para o capítulo atual) e "Prepare o navio". Você só tem que preparar o novo baralho e posicionar as cartas ao redor do tabuleiro.

Agora você pode preparar a próxima rodada seguindo as instruções do aplicativo.

### ATENÇÃO!

De uma rodada para a outra, deixe o navio na condição em que estava ao final da rodada anterior. Vocês terão o mesmo número de Pontos de Vida e a mesma velocidade, além das Rolhas e Balas de Canhão a bordo e o navio apontará para a mesma direção.



## FIM DE FASE DA RODADA FINAL



Após concluir a última fase da Rodada Final, verifique se você alcançou o objetivo do capítulo.

### ATENÇÃO

Como na rodada anterior, siga as indicações.

**Se você não alcançou seu objetivo, toque no botão A missão falhou!**

Você deve jogar o capítulo atual novamente.

**Se você alcançou seu objetivo, toque no botão Continuar.**

Você pode ver seus resultados.



## RESULTADOS DA MISSÃO



Você só verá esta tela se sobreviver a todas as rodadas e alcançar o objetivo do capítulo. Agora informe ao aplicativo as suas condições atuais selecionando os parâmetros a seguir:

### Pontos de Vida

Selecione o número de Pontos de Vida do navio.

### Danos ao navio

Selecione o número de Rolhas do navio.

**Agora toque no botão Missão Concluída!**



**“O aplicativo mostra os resultados com estrelas brilhantes, de 1 a 3. Vamos coletar o máximo possível de estrelas!”**

**Toque no botão Voltar ao mapa e acesse a seleção de capítulos.**



## E AGORA... DIVIRTA-SE COM A AVENTURA!



Agora você voltou à tela do Mapa.

Se você concluiu com sucesso o capítulo anterior, verá que a ilha agora está colorida. É possível selecionar uma nova ilha. Se você falhou, tente novamente! Você também pode selecionar um nível de dificuldade mais fácil...

Agora você pode continuar a jogar o próximo capítulo! Veja a explicação detalhada de cada regra no Livro de regras!

**“Temos uma grande história para contar, quer fazer parte dela?”**

