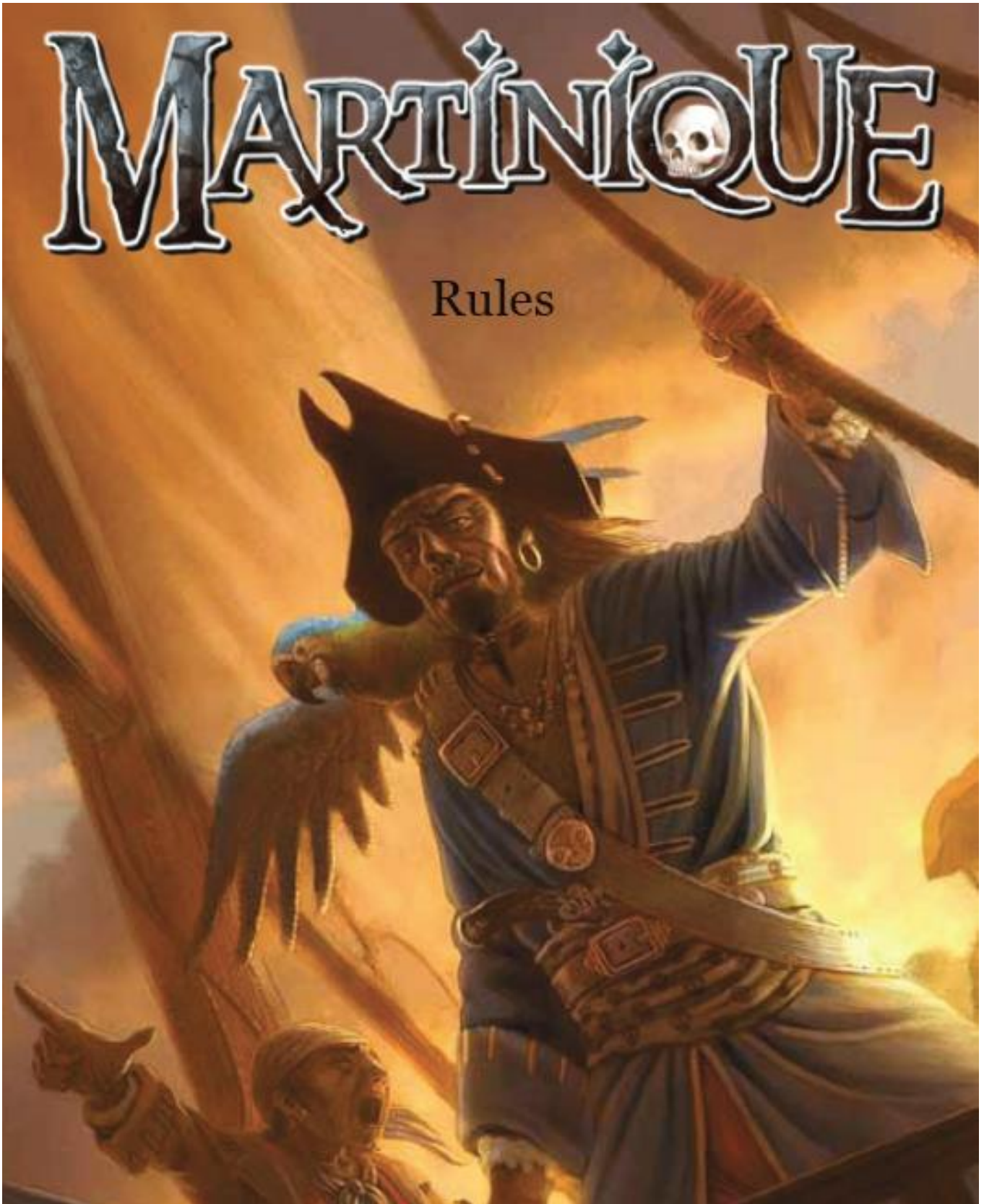


MARTÍNIQUE

Rules



Versão Portuguesa: Paulo Santos



Abril de 2013

MARTÍNIQUE

EMANUELE ORNELLA

Um jogo para 2 jogadores, a partir dos 10 anos, com a duração de 30 min.

A Lenda

Uma antiga lenda diz que um grande tesouro pirata está enterrado na ilha de Martinica. Piratas teriam atacado diversos navios mercantes, apreendido as suas cargas, e eventualmente afundado os navios. Depois teriam trazido as joias, moedas e objetos roubados, para a ilha para enterrar aí o tesouro. Muitos têm tentado encontrar o tesouro perdido, mas ninguém conseguiu até agora.

Tu és o capitão de um navio pirata a caminho de Martinica. Depois de ancorar na parte da manhã, tu diriges-te à ilha num barco a remo com quatro dos teus mais leais piratas para encontrar o Tesouro Perdido. Vais desvendar a lenda e adicionar o teu nome à lista dos ilustres grandes piratas e governantes dos sete mares?

Conteúdo

- 1 Tabuleiro de jogo
- 8 Piratas (4 vermelho e 4 pretos)
- 1 Saco de linho
- 96 Fichas de lembranças
- 16 Pedacos de mapas (8 letras e 8 números)
- 3 Fichas Joker
- 2 Contadores (1 vermelho e 1 preto)



O tabuleiro de jogo apresenta o seguinte:

1. A ilha de Martinica
2. Coordenadas
3. O Bar 'The Hook'
4. Um porão para cada jogador
5. Um trilho de pontuação para cada jogador
6. Os três Tesouros pequenos
7. O Tesouro Perdido
8. Tamborete do Bar

Objetivo

Cada jogador é o capitão de um navio pirata a caminho de Martinica para encontrar o Tesouro Perdido. O jogador que conseguir desenterrar o Tesouro Perdido é o vencedor e o seu nome é adicionado à lista ilustre dos grandes piratas.

Se o tesouro perdido não for encontrado, o jogador com mais pontos de vitória vence e a lenda continua...

PREPARAÇÃO

Posiciona o tabuleiro de jogo no meio da mesa com um porão em frente a cada jogador.

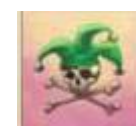
Divide as fichas de mapa em dois montes, com a face para baixo: um com letras e um com números. Embaralha cada monte, remove uma ficha de cada monte sem olhar e coloca-as, com a face virada para baixo, sobre o Tesouro Perdido no tabuleiro de jogo. Estas duas fichas formam as coordenadas do Tesouro Perdido.



Ficha mapa

Remove outra ficha de cada monte e posiciona ambas as fichas, com a face virada para baixo, no Bar 'The Hook'.

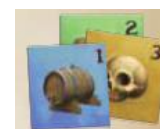
Posiciona as três fichas joker, com a face para cima, no bar 'The Hook'.



Ficha joker

Baralha as restantes fichas de mapa e posiciona-as aleatoriamente sem olhar e com a face virada para baixo, no tabuleiro de jogo sobre os espaços com um mapa do tesouro.

Coloca todas as fichas de lembranças no saco de linho. Embaralha as fichas. A seguir, tira as fichas de lembranças do saco e coloca-as, aleatoriamente, e com a face para cima, nos espaços vazios da ilha com a exceção dos espaços do bar de 'The Hook', nenhuma lembrança é colocada aqui.



Fichas lembranças

Tira as fichas de lembranças do saco para os pequenos tesouros. O número de fichas para ser colocadas em cada Tesouro Pequeno é igual ao tamanho do tesouro. isto significa 2 fichas no menor tesouro, 3 no próximo e 4 no maior.

Posiciona o saco com as restantes fichas ao lado do tabuleiro de jogo. Estas fichas serão utilizadas mais tarde para encher os Tesouros pequenos

Cada jogador escolhe uma cor e pega nos quatro piratas correspondentes e no contador. O jogador com as fichas de jogo negras começa o jogo.

MODO DE JOGAR

O jogo consiste em duas etapas:

I- Nascer do Sol

Os piratas movem-se em toda a ilha para encontrar informações sobre o tesouro e carregam lembranças para o porão.

II – Pôr-do-sol

Os piratas cavam pelo tesouro.

I- NASCER DO SOL

Cada jogador joga alternadamente.

No seu turno, o jogador escolhe uma das seguintes ações:

1. Colocar um pirata, ou
2. Mover um pirata

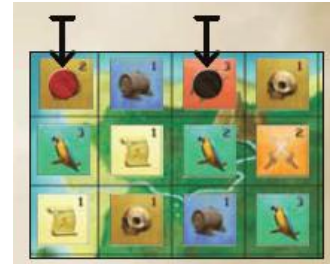
1. Colocar um Pirata

O jogador coloca um pirata na praia, ou seja, qualquer campo na borda da ilha.

O outro jogador, realizar o seu turno.

2. Mover um Pirata

Nota: um jogador só pode se mover um pirata se tiver pelo menos três piratas no tabuleiro de jogo! O último pirata pode ser colocado na ilha em qualquer turno mais tarde.

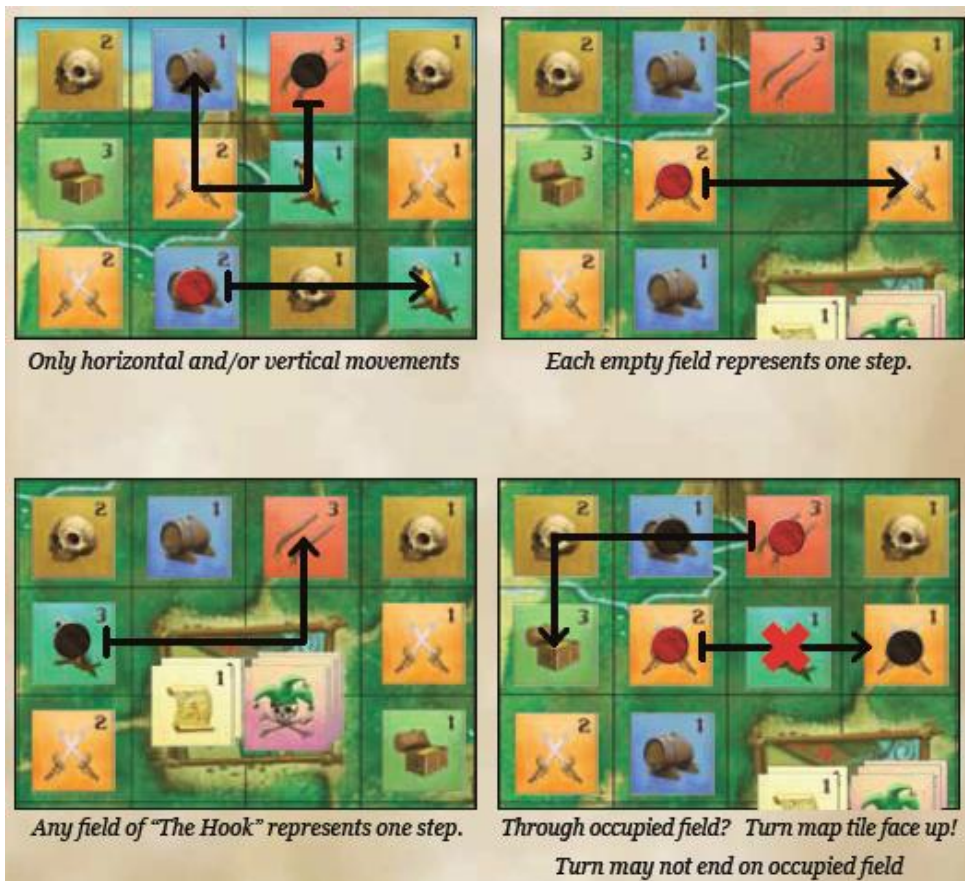


A. MOVIMENTO

O jogador move um dos seus piratas no tabuleiro de jogo sobre a ilha. O número de passos a serem realizados é indicado pelo número sobre a ficha em que pirata está antes de ser movido. O pirata precisa de realizar o número exato de passos indicado número na ficha e não pode passar na mesma ficha duas vezes no mesmo turno.

Regras para mover os piratas:

- O pirata só pode ser movido horizontalmente e / ou verticalmente.
- O pirata pode ser movido através de espaços vazios. Cada espaço representa um passo.
- O pirata pode ser movido através do bar de "The Hook". Cada espaço representa um passo.
- O pirata não pode terminar o seu turno num espaço ocupado por outro pirata.
- No entanto, o pirata pode atravessar um espaço ocupado por outro pirata. Se este pirata pertencer ao teu oponente, podes virar uma das fichas de mapa viradas para baixo (desde que tenha alguma à sua frente). Esta ficha permanece com a face para cima para o resto do jogo.



B. RECOLHER

O jogador pega na lembrança ou ficha de mapa onde o seu pirata estava antes de ser movido e coloca essa ficha á sua frente (no sua provisão pessoal).

- As fichas de lembranças são colocadas viradas para cima na provisão pessoal do jogador. Estas fichas são usadas para recolher Tesouros Pequenos.
- As fichas de mapas fornecem informações sobre a localização do Tesouro Perdido. Cada jogador coloca estas fichas viradas para baixo à sua frente, de modo a que o seu oponente não possa ver esta informação importante. Os jogadores podem, em qualquer olhar para informação secreta das fichas de mapa da sua provisão pessoal.

Nota:

Todos os números e letras das coordenadas só aparecem uma vez nas fichas de mapa. Ao colecionar as informações sobre as fichas do tabuleiro de jogo, os jogadores pode descobrir quais as fichas que não estão no tabuleiro de jogo e assim determinar as coordenadas do Tesouro Perdido.

C. TERMINAR ACÇÃO DE MOVIMENTO

Se um pirata terminar a sua ação de movimento num espaço com um mapa ou lembrança, o pirata permanece neta ficha.

Se um pirata terminar a sua ação de movimento num espaço vazio (sem uma ficha), o pirata é colocado no primeiro espaço vazio do bar.

Se um pirata terminar o seu movimento no 'The Hook', o pirata é colocado sobre o primeiro tamborete vazio do bar.

Ele também pega numa ficha bónus do " The Hook" (se houver alguma disponível):

- Uma ficha joker, que o jogador pode usar, por qualquer lembrança com a ação "Carregar para o porão"
Ou
- Uma ficha de mapa, que dá ao jogador mais informações sobre o local do Tesouro Perdido. Ele posiciona essa ficha com a face para baixo à sua frente.



D. CARREGAR PARA O PORÃO

No final da sua ação de movimento, o jogador verifica se pode carregar Tesouros Pequenos no seu porão. Se um jogador tem a mesma combinação de fichas de lembranças em um dos três Pequenos Tesouros, ele deve fazer os seguintes passos:

1. O jogador remove as fichas de lembranças em questão da sua provisão pessoal e posiciona-as ao lado do tabuleiro de jogo.
2. Ele pega nas fichas do Tesouro Pequeno e posiciona-as com a face virada para baixo num monte no seu próprio porão. Cada Tesouro Pequeno constitui um novo monte.
3. O mesmo número de fichas de lembrança é tirado a partir do saco de linho para encher novamente o Tesouro Pequeno.

Importante:

- Apenas os símbolos sobre as peças de lembrança importa quando carregas um Tesouro Pequeno para o porão. O número sobre a ficha não desempenha qualquer papel.
- Se um jogador puder escolher entre dois pequenos tesouros para carregar para o porão, pode escolher qual o tesouro que quer carregar no seu porão. Um jogador só pode tirar um Tesouro Pequeno em cada turno.
- Uma ficha Joker pode ser usada a qualquer momento durante o jogo. Por isso esta ficha não precisa ser utilizada imediatamente.
- O número de cargas (montes) no porão é ilimitado.

A seguir, é o turno do outro jogador.

Etapa I – O nascer do sol termina assim que todos os piratas estejam sentados no bar e é imediatamente seguida pela Etapa II – Pôr-do-sol.

**II - PÔR-DO-SOL**

Esta etapa, começa assim que todos os 8 piratas estejam sentados num banquinho no bar. Todas as fichas que permanecerem sobre a ilha são removidas. Toma cuidado para que a informação sobre as fichas de mapas não seja revelada!

Esta fase consiste nas seguintes etapas:

1. Escavar pelo tesouro

A ordem de jogar é determinada pela posição dos piratas nos banquinhos no bar. O pirata no 1º banco vai primeiro, seguido pelo pirata no 2º banco, etc.

O jogador ativo posiciona o seu pirata sobre um espaço vazio onde ele assume que o Tesouro Perdido está localizado. Esta etapa termina quando todos os 8 piratas tenham sido colocados na ilha.

Nota:

É possível que um jogador realize um turno várias vezes seguidas.

Importante:

Um jogador pode determinar as coordenadas do Tesouro Perdido com base em toda a informação recolhida durante o jogo: a sua própria coleção de fichas do mapa, as fichas de mapa do seu oponente, viradas para cima, bem como a localização onde o seu oponente tenha colocado os seus piratas.

**2. Revelar a localização do Tesouro Perdido**

Quando todos os piratas tenham sido colocados na ilha, as coordenadas do Tesouro Perdido são reveladas, virando para cima as fichas de mapa do Tesouro Perdido do tabuleiro.

O jogador que tenha posicionado um dos seus piratas no espaço correto, ganha o jogo!

O seu nome será adicionado à lista ilustre dos grandes piratas e os governantes dos sete mares e o mundo só tem que mostrar consideração!

Se nenhum jogador tiver um pirata nas coordenadas do tesouro, o jogador com mais pontos de vitória ganha o jogo.

3. Pontos de Vitória

Pula esta etapa se o tesouro foi encontrado. O vencedor já é conhecido!

Pontos de vitória são ganhos da seguinte forma:

- O jogador com o maior número de cargas (montes) no porão recebe 2 pontos;
- Por cada ficha de lembranças carregadas no porão, os jogadores obtêm o número de pontos de vitória indicados na ficha;
- Por cada conjunto de duas fichas de lembrança idênticas na sua provisão pessoal, os jogadores recebem 2 pontos. Não importa os números sobre as fichas.

Regista a pontuação de cada jogador com o contador no trilho da pontuação.

Se ambos os jogadores têm o mesmo número de pontos de vitória, o jogador com o maior número de cargas no porão, é o vencedor. Se o número de cargas também for o mesmo, nenhum dos jogadores ganha.

Variantes do Jogo

O tesouro perdido

Num jogo normal, o jogador que descobre o Tesouro Perdido automaticamente ganha o jogo, independentemente do número de pontos de vitória colecionados.

Os jogadores também podem optar por atribuir 20 pontos de vitória para a descoberta de o Tesouro Perdido.

Neste caso, o jogador com o maior número de pontos de vitória, ganha o jogo.

Se houver um empate, o jogador com o maior número de cargas (montes) no seu porão, ganha o jogo. Se este número também for o mesmo, nenhum jogador ganha.

Número de Piratas um Jogador é Obrigado a Posicionar

Num jogo normal, um jogador primeiro tem de colocar 3 piratas na ilha antes dos piratas poderem ser movido ao longo da ilha. Este número também pode ser ajustado. O nível de dificuldade aumenta com o número de piratas que um jogador é obrigado a colocar.

