



PIRATAS! Pets

PEDRO SALES E
RENATO SIMÕES

UMA EXPANSÃO PIRATAS!

INTRODUÇÃO

Alvos de motins, traições, ataques e pilhagens, piratas não confiam em ninguém. Seus melhores e mais fiéis companheiros são os seus animais de estimação.

Piratas! - Pets é uma expansão do jogo Piratas!, portanto, só pode ser jogada junto ao jogo original. Neste livro de regras consideramos que você já tem e já sabe jogar Piratas!.

COMPONENTES

12 Cartas de Pets
22 Cartas de Jogo

PREPARAÇÃO

Separe as cartas de Pets das demais cartas. As cartas de Pets devem formar um baralho separado. As demais cartas se juntarão ao baralho normal de jogo. Atente-se à quantidade de jogadores e retire as cartas que possuam marcação para uma quantidade diferente de jogadores.

OS PETS



Os Pets são um novo tipo de carta trazidos exclusivamente nesta expansão.

Na preparação da partida, separe os Pets do restante do baralho e dê 2 Pets para cada um dos jogadores. Cada jogador escolhe um dos pets para usar durante a partida e devolve o outro à caixa do jogo.

Mantenha seu pet ao lado do seu playmat.

No seu turno, você pode gastar uma ação para virar seu pet 90 graus e fazer o seu efeito. Enquanto um pet estiver virado na posição horizontal, seu efeito não pode ser utilizado.

Ao final do seu turno, desvire o seu Pet e retorne-o para a posição normal.

BALEIA



Dê um dano em uma **OU** pegue uma **do** descarte e coloque em um navio. Quando uma **for** destruída, compre 2 cartas.

CACHORRO



Use uma carta de **do** Descarte. O Cachorro só pode ser usado em partidas para 4 ou mais jogadores.

FOCA



Compre 2 cartas do baralho central. Em seguida, descarte uma carta de sua mão. A Foca só pode ser usada em partidas para 4 ou mais jogadores.

GAIVOTA



Embaralhe o descarte e pegue 2 cartas aleatórias de lá. Caso compre cartas de **!**, descarte-as sem resolvê-las e não compre novas cartas.

GALINHA



Descarte cartas do topo do baralho até revelar um **o** ou um **!**. Se for **o**, coloque-o em sua mão. Se for **!**, resolva-o.

GATO

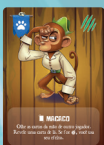


Olhe as 3 cartas do topo do baralho. Você **PODE** usar uma e devolver o restante como desejar, para o topo ou para o fundo do baralho. Siga as regras normais para uso daquele tipo de carta, sem gastar uma nova ação. Ex: se pegar uma carta de **!**, coloque-a em um navio sem gastar ação.

GOLFINHO



Revele as 5 primeiras cartas do baralho central. Pegue 1 para você e devolva o restante para o fundo do baralho.



MACACO

Olhe as cartas da mão de outro jogador. Revele uma carta de lá. Se for **o**, você usa o seu efeito. A carta revelada não é descartada e permanece na mão do jogador alvo. O Macaco apenas usa seu efeito.



PAPAGAIO

Jogue uma carta **o** de sua mão e faça seu efeito duas vezes. Você pode escolher diferentes alvos para cada uma das vezes que resolver o efeito da carta escolhida. O Papagaio só pode ser usado em partidas para 4 ou mais jogadores.



POLVO

Pegue uma carta aleatória de 2 jogadores e uma do baralho central. Embaralhe-as e olhe-as. Pegue uma para você e devolva uma para cada jogador como desejar.



TARTARUGA

Descarte cartas do baralho central até revelar **!** ou **o**. Coloque a **!** ou a **o** revelada no navio de qualquer um dos jogadores, incluindo você. Reembalance os **o** descartados dessa forma no baralho.



TUBARÃO

Inicie um duelo com +2 tiros. Você pode adicionar uma carta de canhão a este duelo sem gastar uma ação extra. O Tubarão só pode ser usado para ATACAR.

Ex.: Como sua primeira ação do turno, inicie um duelo ao virar o Tubarão.

Adicione uma carta de Canhão de 1 tiro da sua mão, fechada sobre a mesa. O seu alvo pode colocar até duas cartas para se defender.

Após resolver este duelo, o dono do Tubarão só terá feito uma das ações de seu turno.

! CARTAS DE EVENTO !



As cartas de evento funcionam de uma forma diferente das cartas vistas até este momento. Sempre que um evento sair do baralho, ele é ativado e seu efeito afeta a todos os jogadores da mesa.

Se, ao realizar a ação de “Comprar uma carta”, o jogador comprar um evento, ele mostra o evento, o efeito do evento é ativado, e o jogador pode comprar uma nova carta.

Se, ao usar um Mapa do Tesouro, um jogador compra um evento, ele PODE revelar o evento e ativar o efeito do evento, comprando mais uma carta para o seu Mapa do Tesouro, ou pode simplesmente realizar o efeito do Mapa do Tesouro normalmente, sem mostrar a carta de evento.

Sempre que comprar um evento como efeito de uma carta ou de um Pet, revele o evento comprado, resolva-o e compre uma nova carta em seu lugar.

No caso da GALINHA, se revelar um evento, resolva-o e a ação da Galinha termina.

No caso do GOLFINHO, se revelar um evento, resolva-o e revele uma nova carta para substituí-lo.

No caso da TARTARUGA, se revelar um evento resolva-o e em seguida, continue a descartar cartas até encontrar uma carta de tripulação ou navio.



O TROVÃO

Afeta todos os jogadores. Escolha: Vire seu pet, ou passe uma carta da sua mão para o jogador a sua esquerda. Você pode passar QUALQUER carta de sua mão, incluindo TESOUROS.

AS CARTAS

ATAQUE SURPRESA



Esta carta vale um tiro.

Para todos os efeitos, ela pode ser usada como um canhão de 1 tiro. Porém, além desta função, ela também pode ser usada logo após as cartas de um duelo serem reveladas. Ela soma 1 tiro para o jogador que a jogar.

Ambos os jogadores podem jogar esta carta, quantas quiserem.

O Papagaio pode copiar esta carta também após a revelação das cartas presentes no duelo, porém, apenas se uma destas cartas tiver sido jogada por aquele jogador APÓS a revelação das cartas do duelo.

BOLA (4 jogadores ou mais)



Esta carta vale -1 Tesouro. No entanto, caso esteja na mão do jogador que possui a Foca como seu Pet, esta carta vale 1 Tesouro, em vez de -1.

Esta carta entra em jogo apenas em partidas com 4 ou mais jogadores, mesmo que a FOCA não esteja presente.

ENCANTADOR DE ANIMAIS



Use a habilidade de um pet desvirado e vire-o.

RAÇÃO

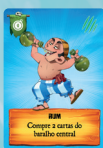


Vire seu Pet e, em seguida, compre cartas até possuir 7 em sua mão. Se não puder virar seu Pet você não pode usar esta carta.

RUM



Compre 02 cartas do baralho central.



REGRA OPCIONAL - TROCANDO SEU PET

ATENÇÃO!

Esta é uma regra opcional. Ela é facilmente esquecida durante a partida e, por isso, não é uma regra permanente nesta expansão. Utilize-a apenas depois de familiarizar-se com as regras desta expansão.

Ao vencer um duelo, o jogador vencedor PODE, além de todas as consequências normais de um duelo em uma partida de Piratas!, trocar o seu PET pelo PET do jogador que perdeu o Duelo.

GAME DESIGN: PEDRO SALES E RENATO SIMÕES

ILUSTRAÇÕES: CHRIS BORGES

DESENVOLVIMENTO: GUILHERME PEDROSA

PLAYTESTS: CLEVER ROSA, DIEGO FERNANDES, HELBERT REGUETE, OTAVIANO BARNESCHI E THALES RODRIGUES

EDITORAÇÃO: GEEKS N' ORCS