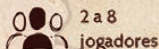


Loot



Número de jogadores:



Tempo estimado de jogo:



Idade indicativa:

A partir de
14 anos

Objetivo

O objetivo do jogo é ter o maior número de moedas de ouro quando o deck central tiver acabado e as cartas na mão de um dos jogadores também.

Conteúdo

25 Navios
Mercantes

O número de moedas de ouro em cada carta indica o valor da carga. O valor combinado das cargas de todos os navios mercantes é 100, divididos da seguinte forma:



5x 2 moedas
6x 3 moedas

5x 4 moedas
5x 5 moedas

2x 6 moedas
1x 7 moedas

1x 8 moedas

48 Navios
Piratas

Sendo 12 em cada uma das 4 cores - AZUL, VERDE, VERMELHO, AMARELO. Os 12 navios de cada cor são divididos em variados níveis de força de ataque, medidos pelo número de caveiras na carta. Essa divisão se dá da seguinte forma:



2x 1 símbolo
4x 2 símbolos

4x 3 símbolos
2x 4 símbolos



4 Capitães de navios,
cada um em uma cor



1 Almirante

Tipos de jogo

Loot pode ser jogado por 2 a 5 jogadores individuais, ou em duplas para 4, 6 ou 8 jogadores. As regras para o jogo em duplas estão ao final das regras para o jogo individual.



Set Up

Embaralhe o baralho e distribua 6 cartas para cada jogador. Olhe suas cartas mas mantenha-as em segredo de seus oponentes. Coloque as cartas restantes viradas para baixo, no centro da mesa, formando um único baralho central de compras.

Jogo individual

O jogador à esquerda de quem deu as cartas começa o jogo, que continua em ordem horária.

Comece cada turno olhando a área de jogo para ver se você capturou algum dos navios mercantes em jogo (veja "Capurando Navios Mercantes" na continuação deste manual).

Em seguida, faça UMA das seguintes ações:

- Compre uma carta do baralho central.
- Jogue um navio mercante à sua frente.
Jogue um navio pirata para atacar ou aumentar sua força em um navio mercante.
- Jogue um Capitão para aumentar seu ataque em um navio pirata.
- Jogue o Almirante para defender seu próprio navio mercante.

Comprar uma carta

Pegue a carta do topo do baralho central e coloque-a em sua mão. Isso acaba o seu turno. Agora é a vez do jogador à sua esquerda.

Nota: Não há limite de cartas que você pode ter em sua mão.

Jogar um navio mercante

Jogue um navio mercante na mesa, em sua frente, virado para cima. A carta deve ser colocada com sua quilha (o fundo do navio) virado para o jogador que a jogou. Seu navio agora está em alto mar e pode ser atacado por cartas de navios piratas. Porém, caso não seja atacado antes do seu próximo turno, você ganha a carta automaticamente.

Jogar um Navio Pirata

Navios piratas são usados para atacar navios mercantes. Se sua força de ataque, determinada pelo número de caveiras mostrado na carta, permanecer a mais alta até o início do seu próximo turno, você captura aquele navio mercante.

Para atacar um navio mercante, escolha um navio pirata de sua mão e coloque-o virado para cima, perto de qualquer carta de navio mercante em jogo. Posicione a quilha do navio pirata virada para quem jogou aquela carta, indicando quem a jogou.

Um navio mercante pode ser atacado por vários jogadores, incluindo o dono do navio, que pode fazê-lo para mantê-lo em sua posse. Se você for o primeiro jogador a atacar um navio mercante, você pode jogar um navio pirata de qualquer cor, porém, outros jogadores só podem atacar aquele navio pirata com uma cor ainda não utilizada naquele combate.

Jogar um Capitão Pirata

Cada uma das frotas coloridas tem um capitão que pode ser usado para fortalecer seu ataque a um navio mercante em batalha. O que torna uma capitão especial é que ele é mais forte que todos os outros navios piratas combinados.

Para jogar um Capitão Pirata, coloque a carta virada para cima, sobre um navio pirata com da mesma frota (cor) jogada por você em algum turno anterior. Se mais de um capitão pirata é jogado contra um mesmo navio, o capitão jogado por último vence a batalha.

Lembre-se: Capitães Piratas devem coincidir com a cor dos navios piratas jogados pelo mesmo jogador naquela batalha.

Jogar o Almirante

O Almirante tem a mesma força de um Capitão Pirata, mas só pode ser jogado para defender um navio mercante seu e não necessita que você tenha jogado um navio pirata previamente. Para jogar o Almirante, coloque a carta virada para cima sobre um de seus navios mercantes em disputa. Desde que um adversário não ataque seu navio com um Capitão Pirata, você ganha o navio mercante no início do seu próximo turno.

Por exemplo, se você jogou um navio mercante e uma oponente atacou com um navio pirata azul de 4 caveiras, você pode jogar o Almirante mesmo sem jogar um navio pirata antes. O Almirante ganha aquele navio desde que sua oponente não jogue o Capitão Pirata azul no próximo turno dela. Nesse caso, ela ganharia o navio mercante por ter sido a última jogadora a jogar um Capitão Pirata ou Almirante naquela batalha.

Forças de Ataque Empatadas

Se um navio mercante for atacado por vários navios piratas de igual força, ele permanece em jogo até que um jogador ganhe a batalha adicionando força de ataque à ela.

Você pode aumentar a força de ataque em turnos futuros ao adicionar mais navios piratas da mesma cor anteriormente jogada por você ou jogando o Capitão Pirata de mesma cor. Atenção: se dois jogadores estão com forças de ataque empatadas em um navio mercante na mesa, um terceiro jogador pode jogar piratas de menor força até eventualmente ganhar aquele navio, notando apenas que devem ser piratas de uma cor diferente das já jogadas naquele navio mercante.

Capturando Navios Mercantes

Um jogador captura um navio mercante se, no início de seu turno, se:

- For um navio mercante do próprio jogador, jogado no seu turno anterior e não tiver sido atacado por navios piratas, ou;
- Qualquer navio mercante, seu ou de outros jogadores, onde você conseguiu manter a maior força de ataque (maior número de caveiras ou o último Capitão ou Almirante jogado) desde seu último turno.

Colete os navios mercantes conquistados em uma pilha virada para baixo à sua frente, depois descarta todas as cartas de Navio Piratas, Capitão e/ou Almirante envolvidas naquela batalha, virados para cima, perto da pilha de compras.

Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina quando a pilha de compras for esvaziada por completo e um dos jogadores tiver jogado sua última carta. Todos os navios mercantes não capturados que ainda estejam em jogo são colocados na pilha de Descartes.

Cada jogador soma todas as moedas de ouro dos Navios Mercantes que conquistou, depois subtrai a soma de moedas de ouro nos Navios Mercantes que ficaram em sua mão ao final do jogo. O jogador com o maior número de moedas de ouro ganha o jogo.

Notas

- Você pode ter múltiplos navios mercantes em jogo ao mesmo tempo.
- Quando a pilha de compras acabar, você só pode jogar ou descartar uma carta. Porém, Navios Mercantes nunca podem ser descartados.
- Se sua mão acabar antes da pilha de compras, o jogo não termina, você deve apenas comprar no seu próximo turno.

Jogo em Duplas

Na partida para 4, 6 ou 8 jogadores, os participantes se organizam em duplas contra as outras duplas.

Parceiros sentam em sequência, um ao lado do outro. Cada um joga com sua própria mão de cartas e não pode trocar cartas com o seu parceiro. Porém, caso queiram, podem olhar as mãos de suas duplas e montar estratégias para coordenar o jogo.

Os turnos são jogados em ordem normal, de acordo com os lugares, seguindo as mesmas regras do jogo individual, incluindo o que fazer em um turno. Porém, somente o primeiro jogador da dupla deve verificar navios mercantes conquistados no início de seu turno. Além disso, as duplas atacam Navios Mercantes como um time, não individualmente, isso significa que, caso um jogador da dupla tiver atacado um Navio Mercante, o outro só pode aumentar a força de ataque daquela cor, não podendo atacar com uma segunda cor.

Quando o Almirante for jogado, a o jogador que o jogou pode es:olher jogá-lo em um Navio Mercante da dupla, seja jogado pore le mesmo, ou pelo seu parceiro.

O jogo acaba quando a pilha de compras tiver acabado e dois jogadores de uma mesma dupla acabarem com suas cartas. (O jogador que acabar com suas cartas primeiro permanece fora da partida até o final.)

Conte os pontos de acordo com as regras do jogo individual. O time com o maior número de moedas de ouro ganha.

AUTOR:	TRADUÇÃO:	PUBLICAÇÃO:	ARTE:	DESIGN GRÁFICO:
Reiner Knizia	Renato Simões	Geeks N' Orcs	Camila Queiroz	Tiago Lopo