

YO-HO!

YO-HO! Se trata de um cardgame que também é um party game, de 2 a 4 jogadores.

Você é um pirata que tem como objetivo principal chegar com sua tripulação a Atlântida, mas entre vocês existem alguns traidores do bando que possuem objetivos convergentes.

Esses traidores estão determinados a levar a nave para um planeta qual uma antiga lenda terrestre conta que um trilionário escondia todo o seu ouro humano.

- **COMPONENTES:**

- 110 cartas caminho;
- 20 burp-coins;
- 12 peças (planetas objetivo);
- 4 cartas personagem;
- 5 itens consumíveis;

- **PREPARAÇÃO**

Embaralhe o baralho de cartas caminho e também o de personagens, e separe os 2 montes.

Tenha em mãos 2 dados de 6 lados.

Distribua 8 das 12 peças objetivo (planetas) de forma que formem um círculo em volta de sua nave pirata.

- **REGRAS**

- O jogo começa com cada jogador tendo em mãos 5 cartas de caminho, e 5 burp-coins;
- Na rodada inicial com o baralho de caminhos embaralhado, você terá direito a duas ações, sendo elas: Comprar itens especiais (utilizando os burp-coins disponíveis) antes de embarcar em sua nave pirata OU escolher

uma das cartas de caminho em sua mão e descartar, assim, comprar uma nova.

- O jogo conta com 4 piratas. Sendo 2 desses, piratas traidores que estão exaustos de viverem a vida que levam, e querem levar a embarcação para um outro local em que há, segundo as lendas terrestres antigas um X que marca o local de um enorme tesouro de ouro humano. Sendo essa, a conhecida Traidor-lândia!

- E os 2 restantes, se tratam dos piratas comuns que tem como objetivo chegar a Atlântida (que ao contrário do que muitos pensavam, subiu ao espaço, ao invés de estar coberta pelos mares!!) em busca de conhecimento para suas próximas viagens.

- Após sua compra de itens ou troca de alguma carta de caminho, você irá coletar uma carta do baralho de personagens e deixará esta, virada para baixo, pois ninguém, inicialmente, precisa saber do seu objetivo para o trajeto.

- Logo depois de terem coletado suas cartas de personagem, a localização de Atlântida e Traidor-lândia, será definida pela rolagem de 2 dados de 6 lados, que irão definir pela soma de seus resultados, o planeta a quem irá pertencer uma das localizações, e o mesmo acontece para a outra. O primeiro número obtido com a rolagem de dados, que corresponda a um dos planetas indicados em sua mesa determinará esta localização.

- Tendo definidos os pontos acima, o jogo começa! A rodada acontece em sentido horário, em cada rodada se pode baixar 1 carta de caminho, claro, direcionada para o seu sentido objetivo ou usar o poder que lhe foi concedido com o seu item comprado às cegas no início do jogo. Quando acabarem suas 5 cartas de caminho, poderá pegar 5 novas cartas!

P.S.: Lembre-se que você não pode seguir caminho pelo trajeto bloqueado por um buraco negro ou asteroide.

- **QUEM VENCE**

Ganha o jogo a classe que chegar primeiro ao seu objetivo final.

- **ITENS**

Todos os itens são consumíveis podendo ser usados uma única vez!

- **Rato Mágico:** te dá direito a comprar +2 cartas do monte (custo: 2 burp coins);

- **Poção da vitalidade:** te dá direito a baixar 2 cartas, de caminho, ao invés de 1 na rodada (custo: 3 burp coins);

- **Guia estelar:** te dá direito a retirar uma carta do campo que está obstruindo um de seus caminhos/que está indo para o caminho contrário ao que decidem (custo: 4 burp coins);

- **Luneta:** você vê mais adiante e prevê uma das movimentações de um dos jogadores, olha 2 cartas de sua mão e escolhe uma delas ou para que ele baixe ou para que ele descarte (custo: 5 burp coins);

- **Papagaio:** apegado ao que já se passou, como você, escolha um jogador para retornar a última carta de caminho baixada por ele, de volta a sua mão (custo: 4 burp coins);

- **Ideia futura:** Na expansão, você terá mais burp-coins, mais itens de escolha com mais efeitos diferentes entre si!