

AHOI! PIRATA

REGRAS ALTERNATIVAS DE JOGO



1. Posicionamento Inicial

As cartas de tesouro são baralhadas e colocadas em cada ilha, de modo igual às regras normais.

A começar pelo jogador mais novo, seguindo o sentido horário: Cada jogador escolhe um barco e coloca os 8 piratas a bordo. O barco é então colocado numa ilha à escolha.

Quando todos os barcos estiverem no mapa o jogo inicia.



2. Jogar

2.1. Movimento e combate

À vez, um jogador move para uma ilha adjacente seguindo a linha de rota. Ao chegar a uma ilha:

1. Se a ilha a que chegou possuir um tesouro o jogador pode procurar o tesouro lançando um dado. Com 5 ou 6 apanha o tesouro. Fim de jogada.
2. Se na ilha a que chegou estiver um barco inimigo o jogador pode atacar: Ambos jogadores lançam o dado. Se sair o mesmo número, ambos perdem um pirata do barco. Se um jogador tiver um número superior lança novamente o dado e o barco inimigo perde o número de piratas que o dado indicar. Fim de jogada.
3. Ao chegar a uma ilha, que não a Ilha Caveira, e o barco tiver menos que 8 piratas o jogador pode tentar recrutar tripulação lançando um dado. Se sair 5 ou 6 pode adicionar 1 pirata ao seu barco. Um barco só pode ter os piratas da própria cor, no máximo 8. Fim de Jogada.

Se um barco perder todos os piratas afunda e o jogador fica impedido de continuar a jogar nesta partida. Não perde o tesouro adquirido e ainda pode ganhar o jogo.

2.2. Ilha Caveira

Ao passar na Ilha Caveira um jogador lança um dado. Se sair 1 perde um pirata, se sair 6 todos os jogadores lançam um dado: O que tirar o valor mais baixo perde um pirata.

Nota: Se mais do que um jogador tirar o valor mais baixo, estes devem relançar o dado até que apenas exista um único jogador com o valor mais baixo. Este é o que perde um pirata do seu barco.

2.3. Fim do Jogo

O Jogo termina quando já não existirem ilhas com tesouro ou apenas restar um barco em jogo. Ganha quem tiver o maior número de moedas adicionadas ao número de piratas sobreviventes no barco.

