

KANE KLENKO

DEAD MEN TELL NO TALES

Um jogo cooperativo para 2 a 5 Piratas.

Indicado a partir dos 14. Tempo de jogo: 75 minutos

Skelit's Revenge: O navio mais temido do alto mar, E você finalmente o subjuguou! Capitão Fromm e sua tripulação de esqueletos tem acumulado um tesouro enorme, e agora você tem a oportunidade de se apoderar de tudo...

Você e sua tripulação devem entrar no Skelit's Revenge e tentar pilhar todo o tesouro. Mas cuidado!

Ainda existem piratas inimigos na espreita, e alguns guardas cruéis vigiando para ter certeza de que vocês não conseguirão escapar vivos.

Sem mencionar o fato que você fará tudo isso em meio ao incêndio causado pela batalha. Você deve lutar contra o fogo, a tripulação do Skelit's e sua própria fadiga.

Conseguirá você e sua tripulação pilhar todos os tesouros e conquistar mais riqueza e glória do que você jamais sonhou? Ou irá você afundar com o navio?

Somente o tempo dirá...



COMPONENTES:



4 Tiles iniciais e Tile de água.



20 Tiles de salas



5 Tabuleiros de Jogador com disco de fadiga e trilha de batalha



7 Meeples de piratas



30 Marcadores de Marujos.



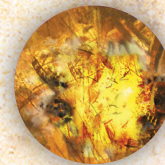
7 Macadores de batalhas dos personagens.



24 Dados de nível de incêndio (12 vermelhos, 12 amarelos)



26 Marcadores de ação



1 Marcador de exploração



1 Marcador de Capitão Ftommm



20 Marcadores com 2 lados (6 tesouro/guarda, 5 tripulação esqueleto/sabre, 3 tripulação esqueleto/rum, 6 alcapão)



1 Saco de pano.

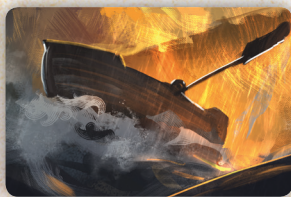


1 Dado de batalha

39 Cartas:



7 Cartas de personagem,



1 Bote,



7 Icartas de item,



19 Cartas Skelit's Revenge,



5 Resumo de regras.

Setup

Prepare o Skelit 's Revenge

- 1) Coloque os Tiles iniciais na mesa. O melhor é colocá-los fora do centro da mesa, já que em todos os turnos mais tiles entrarão em jogo. Coloque o marcador de explosão a esquerda antes do primeiro ícone de explosão.
- 2) Para cada uma das quatro salas iniciais, role um dado de nível de incêndio que seja da mesma cor do quadrado no meio da sala e coloque este dado no quadrado de acordo com cada cor correspondente. Se você tirar um "6", role novamente o dado até obter outro número cujo o resultado não seja "6". O dado de incêndio mostra o "nível de fogo" na sala, quanto maior o número do dado, mais forte o incêndio na sala.
- 3) Coloque um marcador de Marujo nas salas com o ícone de alçapão.
- 4) Coloque o restante dos dados indicadores de nível de incêndio, marcadores de tripulação, carta de bote e dado de batalha do lado do tabuleiro inicial para fácil alcance.
- 5) Embaralhe as cartas do Skelit 's Revenge e faça uma pilha com a face das cartas voltadas para baixo.
- 6) Embaralhe todos os Tiles e forme uma pilha com a face para baixo. Conte o número de Tiles igual ao dobro do número de jogadores e rotacione eles
- 7) Coloque todos os 20 marcadores com dois lados no saco de pano.
- 8) Os jogadores devem agora decidir juntos o nível de dificuldade que eles querem jogar. Isto determina o que você deve fazer para ganhar o jogo.

	Cachorro com escorbuto	Bucaneiro	Almirante.
2-3 jogadores	Pilhar 4 tesouros	Pilhar 5 Tesouros	Pilhar 6 Tesouros
4-5 jogadores	Pilhar 5 tesouros	Pilhar 6 Tesouros	Pilhar 6 tesouros e derrotar toda a tripulação esqueleto.



9) Coloque as cartas de itens restantes com a face para cima na mesa a vista de todos os jogadores.

10) Coloque seu Pirata no tile de entrada do Skelit 's Revenge e você estará pronto para jogar!

Prepare seu Pirata.

Cada jogador pega:

- 1 Tabuleiro de Jogador (ajuste seu nível de fadiga para o)
- 1 Personagem aleatório (coloque-o a esquerda do seu tabuleiro)
- 1 Carta de item aleatória (coloque-a a direita do seu tabuleiro)



- Uma figura de Pirata e um marcador de batalha da cor do seu personagem, coloque o marcador de batalha no espaço o da sua trilha de bônus de batalha.

- 5 marcadores de ação (6 se seu personagem for Lydia Lamore)

Como jogar.

Nota: Essas regras são descritas como "jogo básico". No final deste livro de regras, você encontrará um número de variantes caso queira jogar partidas mais desafiadoras.

Dead Men tell no tales is é um jogo cooperativo, os jogadores devem trabalhar juntos, e irão tanto ganhar quanto perder o jogo como um time!

Seu objetivo é explorar o navio "Skelit 's Revenge", pilhar todo o tesouro, e abandonar o navio antes dele explodir!

Cada jogador tem uma carta de personagem, que dá a ele habilidades especiais que podem ser usadas ao longo da partida. As diferentes combinações de personagens e Itens farão um jogo diferente a cada vez que jogar - você deverá ajustar sua estratégia baseada em seu personagem e carta Itens.

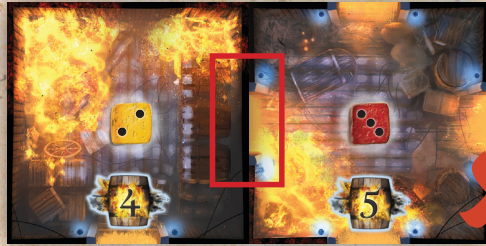
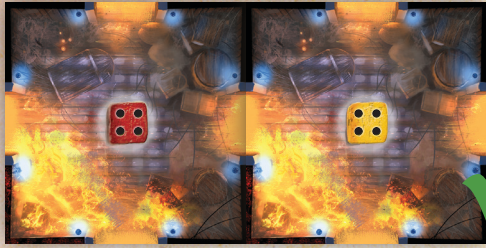
O Jogador que controla o personagem cujo o nome vem em primeiro lugar alfabeticamente inicia o jogo. O jogo segue então no sentido horário na mesa.

Turno dos jogadores

Seu turno é dividido em três etapas, as quais você jogará na seguinte ordem:

1. Explore o navio
2. Realizar Ações dos Piratas
3. Skelit 's Revenge

Uma vez que você tenha finalizado as três etapas, seu turno se encerra e o jogador a sua esquerda inicia seu turno.

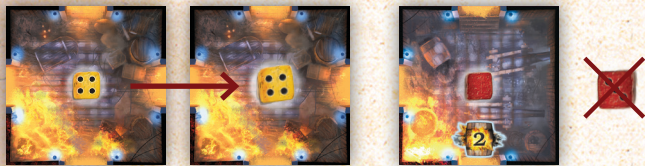


Etapa 1: Explore o navio

Primeiro, você deve revelar o tile de sala do topo da pilha e adicionar ao navio. Você deverá colocá-lo de forma que todas as portas nos tiles de salas adjacentes combinem com as portas do novo tile. Você não poderá colocar um tile em que uma porta esteja voltada para uma das paredes.

Importante: No seu primeiro turno, você deverá colocar dois tiles ao invés de um. Os tiles do topo da pilha devem ficar rotacionados durante o setup como lembrete. Sempre resolva todos os efeitos da alocação do seu primeiro tile antes de comprar e colocar o segundo tile.

Os novos tiles de salas terão um quadrado vermelho ou amarelo no meio dele, mostrando um número de pontos (de 0 a 5). Coloque um Dado de Incêndio com a cor correspondente neste quadrado com o número de pontos indicado. Se o quadrado estiver sem pontos, não coloque Dado de Incêndio neste momento.



Em seguida, compre um Marcador do saco e coloque neste Tile:

- Se você comprar um Marcador de Tesouro/Guarda, coloque-o com a face do Guarda virada para cima.



- Se você comprar um Marcador de Tripulação Esqueleto/Sabre ou Tripulação Esqueleto/Rum, coloque-o com a face da Tripulação Esqueleto virada para cima.

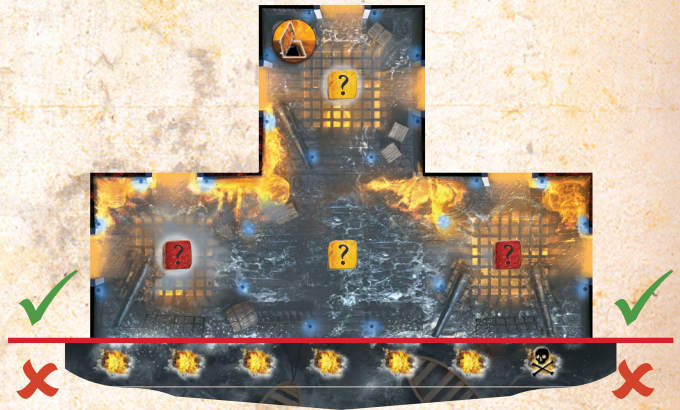


- Se você comprar um Marcador de Alçapão, adicione um Marujo naquela sala. Não cubra o Marcador de Alçapão em nenhum momento.

- Se você comprar um Marcador de Alçapão, adicione um Marujo naquela sala. Não cubra o Marcador de Alçapão em nenhum momento.

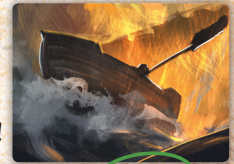


Importante: Os tiles iniciais representam um dos lados do Skelit's Revenge. Você nunca poderá colocar um Tile de sala abaixo da linha dos Tiles iniciais.



Se você não puder colocar um Tile de sala (por causa das portas não corresponderem, por exemplo), então sua tripulação não está apta para buscar por tesouros no navio e você perde o jogo!

Quando você colocar o último Tile de sala da pilha, verifique se ela possui alguma porta aberta que não conecte com algum outro Tile. Se existir, você encontrou uma segunda saída do navio! Coloque a carta do Bote próximo a essa porta. Você poderá usá-la para deixar o navio. Se o último Tile de sala não tiver está "porta extra", então o navio terá apenas uma saída - você terá que escapar pelo Tile inicial.



Se o navio tiver duas saídas, você poderá deixar o navio por qualquer saída e reentrar através da mesma saída ou da outra. Você poderá também Pilhar Tesouros através da outra saída.

Etapa 2: Ações dos Piratas.

Você possui cinco Marcadores de Ação para usar em cada turno. Você poderá gastá-los para realizar qualquer das ações desta lista, na ordem que escolher. Caso deseje poderá repetir a mesma ação.

- Andar
- Correr
- Lutar contra o fogo
- Eliminar um Marujo
- Pegar um Marcador

- Descansar
- Aumentar sua Força de Batalha
- Trocar sua carta de Item

Nota: As ações que você pode realizar enquanto estiver Pilhando são limitadas (veja "Pilhagem" na página 7).

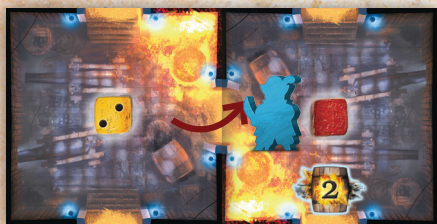
Cada vez que você realiza uma ação, você precisa gastar um dos seus Marcadores de Ação. Vire aquele marcador para baixo para mostrar que ele foi usado. Se você não utilizar todos os seus Marcadores de Ação, você poderá passar os Marcadores restantes para o próximo jogador, que estará apto a realizar mais ações no seu turno. Se outro jogador lhe passar seus marcadores, retorne-os ao jogador assim que você for utilizando-os, você deve retornar os marcadores passados a você caso tenha ou não utilizado ou não. Você não pode repassar Marcadores que já lhe foram passados para outro jogador.

Lembre-se: Você sempre pega todos os seus Marcadores de Ação ao início de cada turno, somado aos Marcadores que tenham sido passado para você por outro jogador neste turno.

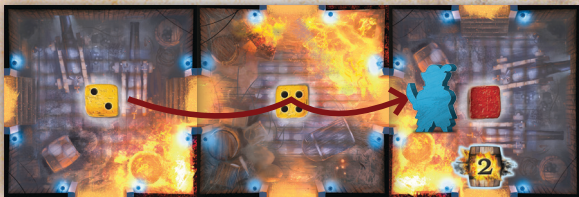
Exemplo: *Fade tem 5 Marcadores de Ação para gastar em seu turno. Ela usou 3 deles e passou os 2 marcadores restantes para Flynn. Flynn agora tem 7 Marcadores de ação para usar em seu turno.*

As ações explicadas

Andar: Você poderá mover seu Pirata através de uma porta para uma sala adjacente ao gastar um Marcador de ação. Sua Fadiga pode ser afetada (Veja "Fadiga" na página 7).



Correr: Você pode mover seu Pirata dois espaços de Tiles (através de portas) gastando um Marcador de Ação. Você ganhará dois níveis adicionais de Fadiga do que o normal (veja "Fadiga" na página 7) e você deve verificar a fadiga para ambas as salas atravessadas, e não apenas a sala que você encerrou o movimento.



Dica de jogo: *A Fadiga que você recebe por correr é a mesma que andar através de duas salas, adicionada a 2, mas você economiza uma ação ao correr em vez de andar.*



Lutar contra o fogo: Você poderá gastar um Marcador de Ação para reduzir em um ponto o Nível de Incêndio da sala em que seu Pirata estiver: Vire o Dado de Incêndio para o número abaixo do atual. Se o Dado de Incêndio já estiver em 1, remova-o daquela sala.

Eliminar um Marujo: Para cada Marcador que Ação que você gaste, você pode remover um Marujo da sala em que seu Pirata estiver ou de uma sala adjacente a ela se estiver conectada por uma porta.

Note que eles são devolvidos ao suprimento, não removidos totalmente de jogo.

Pegar um Marcador: Você pode pegar um Marcador de Tesouro, Sabre ou Rum da sala em que seu Pirata estiver gastando um Marcador de Ação. Coloque o Marcador no tabuleiro de jogador. Você pode carregar apenas um Marcador de Tesouro por vez, mas você pode carregar múltiplos Marcadores de Rum e/ou Sabre ao mesmo tempo (em adição ao Marcador de Tesouro).

Você pode largar um Marcador gratuitamente a qualquer momento durante seu turno: Isto não conta como uma ação.



Dica de jogo: *Você não pode dar um Marcador para outro jogador, mas você pode largá-lo em uma sala para que ele possa pegá-lo mais tarde.*

Descansar: Você pode reduzir seu Nível de Fadiga em dois ao gastar um Marcador de Ação.

Aumentar sua Força de Batalha: Você pode mover seu Marcador de Batalha em um espaço na sua Trilha de Batalha ao gastar um Marcador de Ação, limitado a +4 (veja "Trilha de Batalha" na página 9).

Trocar sua Carta de Itens: Você pode pegar uma nova carta de Item ao gastar um Marcador de Ação, tanto daquelas que estejam viradas para cima na mesa ou de outro jogador a sua escolha. Neste caso, coloque sua Carta de Item antiga virada para cima na mesa e coloque sua nova Carta de Item a direita do seu Tabuleiro de Jogador.

Se você pegar uma Carta de Item de outro jogador, aquele jogador poderá imediatamente pegar qualquer das Cartas de Itens viradas para cima na mesa (mas, não de outro jogador) sem gastar nenhum Marcador de Ação.

Nota: *Cartas de itens mostrando um ícone de Ação no canto superior esquerdo custam uma ação para ativar.*

Dica de jogo: *É permitido usar os benefícios de uma Carta de Item, então gastar uma ação para pegar um novo Item, e ainda usar os benefícios de sua nova Carta de Item no mesmo turno.*

Etapa 3: Skelit 's Revenge

Após você realizar todas as ações do seu Pirata, você deve revelar a carta do topo do baralho de Skelit 's Revenge. Esta carta vai mostrar uma combinação de Efeitos de Incêndio, Efeitos de Marujos e/ou Movimento de Tripulação Esqueleto

Descarte esta carta uma vez que todos os efeitos tenham sido resolvidos.

Dica de jogo: Quando lidar com efeitos de incêndio, Marujos ou Tripulação Esqueleto, inicie da esquerda para direita, de baixo para cima, até ter atingido a sala ao canto superior direito. Isso vai garantir que todas as "reações em cadeia" sejam resolvidas apropriadamente.

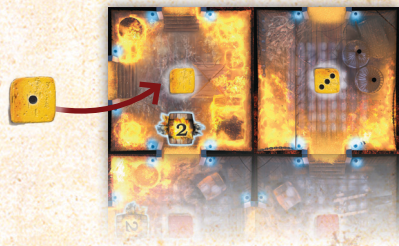
Se você comprar a terceira Carta de Explosão com valor 5, resolva os efeitos dessa carta e então embaralhe a pilha de descarte de volta no baralho de compra (veja "Explosão de salas" na página 5).

Dica de jogo: Será mais fácil ver quando a terceira Carta de Explosão for comprada se você descartá-las em uma pilha separada. Apenas lembre-se de colocá-las de volta quando você reembalhar.

Efeitos do Incêndio

As Cartas do Skelit 's Revenge vão mostrar um Dado vermelho, amarelo ou ambos. Todos os dados no navio que combinem com a cor e número do dado na Carta de Fogo são aumentados em 1.

Se a carta mostra um dado com face em branco, adicione um dado correspondente a cor demonstrada em todas as salas que tenham aquela cor na Carta deo Skelit 's que não possuam um Dado de Incêndio.



Explosão do barril de pólvora

Alguns Tiles de sala mostram um Barril de Pólvora com uma bola de fogo e um numero em uma das portas. Estas salas estão em perigo de explosão de barril de pólvora.



Se o Nível de Incêndio daquela sala atingir o número do Barril de Pólvora, ela explodirá. A explosão atravessará a porta próxima ao Barril de Pólvora e aumentará o Nível de Incêndio da sala adjacente em 1.

Se não existir uma sala adjacente aquela porta, então a explosão será direcionada a uma porta diferente. Mova no sentido horário através da sala até você encontrar uma porta com sala adjacente: está é a direção que a explosão vai atingir.

Cada Barril de Pólvora pode apenas explodir uma vez. Após explodir, mova o Dado de Incêndio do centro da sala e coloque-o em cima do Barril de Pólvora (sem mudanças no seu valor). Isto irá lembrá-lo que aquele Barril de Pólvora não poderá explodir novamente.

Explosões de Salas

Uma sala explodirá caso seu nível de incêndio atinja seis. Uma explosão de sala funciona como uma explosão de barril de pólvora, exceto por ser muito maior e passar por todas as portas daquela sala. O nível de incêndio de todas as salas adjacentes (através de portas – explosão de salas não viajam através de paredes) é aumentado em um.

Se uma explosão da sala avançar por uma porta até uma área que não tenha um tile, então a bola de fogo atravessa aquela porta sem nenhum efeito.

Após uma sala explodir, vire aquele Tile de sala para baixo. Aquela sala agora está intransitável. Nenhum Pirata poderá entrar naquela sala pelo restante do jogo.

Quaisquer marcadores ou Marujos que estiverem em uma sala quando ela explodir são removidos do jogo permanentemente.

Qualquer Pirata que esteja em uma sala quando ela explodir (não quando um barril de pólvora explodir), ou que esteja em uma sala que esteja permanentemente desconectada do restante do navio como resultado de uma explosão, será morto. Veja "Quando um Pirata morre" (na página 8) para descobrir o que acontece.

A trilha de explosão

Cada vez que um barril de pólvora ou uma sala explodir, mova o marcador de explosão um espaço a frente na trilha de explosão. Se o marcador de explosão atingir o espaço da caveira com ossos cruzados, o Skelit 's Revenge explode e você perde o jogo!



Efeitos dos Marujos

Existem dois efeitos possíveis dos Marujos que podem aparecer em uma carta do Skelit 's Revenge:

Adicionar: Adicione um Marujo para cada sala que possua um marcador de Alçapão.



Espalhar: Marujos vão se espalhar para fora de todas as salas com um Marcador de Alçapão que atualmente tenham Marujos. Os Marujos vão apenas se espalhar através de portas à salas adjacentes que possuam Alçapão setiverem menos Marujos que a sala com Alçapão. Os Marujos nunca se espalham para dentro de salas que contenham marcador de Alçapão.

Quando os Marujos se espalham, **adicione um Marujo em cada sala adjacente que atenda os critérios acima.**



Nota de jogo: As cartas com efeito de Marujos sempre adicionam novos Marujos. Os Marujos nunca se movem pelo tabuleiro (apenas a Tripulação Esqueleto se move, veja abaixo).

Se você precisar adicionar um Marujo ao navio, mas não houver mais Marujos disponíveis, os Piratas ficam sobrepujados pela tripulação do Skelit 's Revenge e você perde o jogo!

Os efeitos dos Marujos nos Piratas

Os efeitos dos Marujos sobre os Piratas dependem do número de Marujos naquela sala:

- 1 Marujo na sala: nenhum efeito
- 2 Marujos na sala: Os Piratas não conseguem pegar nenhum marcador de Sabre, Rum ou Tesouro naquela sala.
- 3 Marujos ou mais na sala: Nenhum Pirata consegue entrar nesta sala.

Se houver três ou mais Marujos em uma sala que seu Pirata esteja, suas próximas ações devem ser Eliminar um Marujo ou Sair da sala.

Movimento da Tripulação Esqueleto

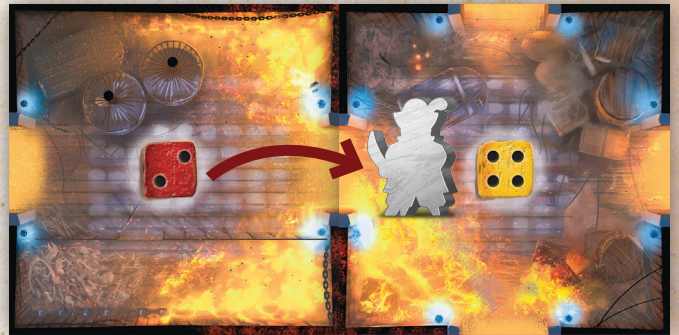
Se a carta do Skelit 's Revenge mostrar que a Tripulação Esqueleto se move, todos os Marcadores de Esqueleto no tabuleiro se movem para uma sala adjacente. A Tripulação Esqueleto sempre se move em direção ao Pirata mais próximo. Se houver dois ou mais Piratas a uma distância equivalente, os jogadores decidem (por voto da maioria) em qual direção a Tripulação Esqueleto se moverá.

Fadiga

Quando seu Pirata se move pelo navio, ele fica fadigado. Você marcará seu nível de fadiga atual no Disco de Fadiga do seu tabuleiro de jogador. Se seu Pirata se mover para uma sala com um Nível de incêndio maior, seu Nível de Fadiga aumenta pela diferença entre os dois Marcadores de Incêndio.

Nota: Mover-se para dentro do navio vindo do bote é considerado movimento de uma sala com Nível de Incêndio 0, então você ganha Fadiga igual ao nível da sala que você adentrar.

Exemplo: Whitebeard se move de uma sala com nível de incêndio 2 para uma sala com nível de incêndio 4. Seu nível de Fadiga subirá 2 ($4-2=2$).



Efeitos da Fadiga

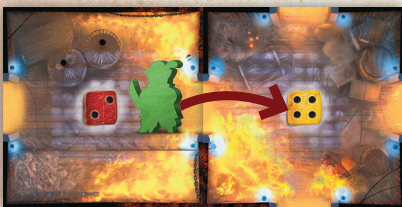
Conforme o nível de Fadiga do seu Pirata se elevar, ele ficará inapto para entrar em salas com o nível de incêndio mais alto. Seu Disco de Fadiga mostra um dado próximo a alguns dos números. Se seu Nível de Fadiga atingir um desses dados, seu Pirata não poderá mais entrar em nenhuma sala que tenha Nível de Incêndio igual ou superior a este número.

Exemplo: Black Gus move-se para uma sala que aumentará seu Nível de Fadiga em 1. Agora, seu Disco de Fadiga mostra o número "9". Até que Black Gus reduza sua Fadiga, ele não poderá entrar em nenhuma sala com Nível de Incêndio maior ou igual a 4.

Se seu Pirata está em uma sala em que o Nível de Incêndio seja maior que seu Nível de Fadiga, sua próxima ação deve ser lutar contra o incêndio, deixar a sala, ou descansar até que seu nível de Fadiga não esteja tão alto.

Dicas de jogo: É permitido se mover para uma sala mesmo que a Fadiga que você ganhar vá aumentar muito seu Nível de Fadiga. Você deve lidar com o Nível de Incêndio ou sua Fadiga em seguida, mas você pode entrar em uma sala enquanto seu Nível de Fadiga for baixo o suficiente para entrar nela.

Exemplo: O Nível de Fadiga de Jade é 7, e ela está em uma sala com Nível de Incêndio 2. Ela gasta 1 marcador de ação para se mover para uma sala com Nível de Incêndio 4, subindo então seu Nível de Fadiga para 9. Isso significa que ela não pode estar em salas com Nível de Incêndio 4 ou maior! Ela gasta seu próximo marcado de ação para lutar contra o incêndio, reduzindo o Nível de Incêndio da sala para 3. Agora ela poderá ficar na sala. Ela poderia ter deixado a sala ou descansado.



Trabalhando até a Morte

Se o seu Nível de Fadiga atingir o espaço da Caveira com ossos cruzados, seu Pirata entra em colapso de exaustão. Veja “Quando um Pirata morre” para descobrir o que acontece.

Recuperar o fôlego

Seu Pirata pode deixar o navio para “recuperar o fôlego”. Se você movimentar seu Pirata para uma das saídas do navio, seu turno encerrará imediatamente. Você deve passar seus marcadores de ações não utilizadas para o próximo jogador. Mas, você também reduzirá seu Nível de Fadiga pela metade (arredondado para cima). **Nota:** Você ainda deve realizar a fase do Skelit’s revenge neste turno normalmente.

Rum

Seu Pirata pode superar a Fadiga bebendo Rum. Se você pegar um marcador de Rum, você poderá usar imediatamente ou guardá-lo para depois. Quando seu Pirata bebe Rum, reduza seu Nível de Fadiga pelo número mostrado no marcador e descarte-o. Usar o marcador de Rum nunca custará marcadores de ações.



Quando um Pirata morre...

Você pode ser parte da tripulação, mas você também é um Pirata. E se um de vocês morrer... bem, o Capitão não se importará muito. Ele apenas coloca alguém novo no seu lugar!

Se o seu Nível de Fadiga atingir o espaço da caveira e ossos cruzados, ou se você está em uma sala que atinja Nível de Incêndio 6 e exploda, seu Pirata morre.

Se o seu Pirata morrer, você deve fazer o seguinte:

- Remova sua figura de Pirata do tabuleiro.
- Remova do jogo sua carta de Personagem e pegue aleatoriamente um novo personagem não utilizado.
- Remova do jogo sua carta de item. Embaralhe os itens que estão virados para cima na mesa e compre 1 aleatoriamente. Retorne os demais para a mesa, virados para cima.
- Remova do jogo quaisquer marcadores de Sabre ou Rum que você possuir.
- Reinicie sua trilha de baralho para zero.
- Se o seu Pirata estava carregando algum tesouro, ele é deixado na sala a qual seu Pirata morreu caso ele tenha colapsado de exaustão, ou será destruído caso seu Pirata tenha morrido em uma sala que explodiu.
- Coloque sua nova figura de Pirata na entrada do Skelit’s Revenge.
- Seu turno está encerrado, mas você ainda deverá comprar uma Carta do Skelit’s Revenge.

Você poderá jogar agora como um novo Pirata. O item que seu Pirata estava carregando estará perdido durante o restante do jogo.

Nas raras ocasiões que algum Pirata tenha morrido e não exista mais cartas de personagens para serem escolhidas, então os jogadores perdem o jogo!

Tripulação Esqueleto, Guardas e Batalhas

Você pode ter iniciado o incêndio no navio e o abordado para saquear seus tesouros, mas isso não quer dizer que a Tripulação do Skelit’s Revenge irá se entregar sem uma luta!

Existe inimigos se movendo pelo navio (chamados Tripulação Esqueleto) e vigiando as salas de tesouros (chamados Guardas).

E nenhum deles gosta muito de você!

Tripulação Esqueleto

Tripulação Esqueleto é representado pelos marcadores comprados do saco durante a fase de Explorar o Navio no seu turno.

A Tripulação Esqueleto se move pelo navio quando as cartas do Skelit’s Revenge indicam (veja “Movimento da Tripulação Esqueleto” na página 7)



Lutando contra a Tripulação de Esqueletos

Se o seu Pirata está em uma sala com uma Tripulação Esqueleto, você deve lutar contra ela antes que você possa fazer qualquer outra coisa. A luta contra a Tripulação Esqueleto nunca custa marcadores de ação, mas se você estiver carregando um Tesouro, você deverá soltá-lo naquela sala antes de enfrenta-los (isto também não custa um marcador de ação).

Se uma Tripulação Esqueleto move-se para a mesma sala que está seu Pirata, mesmo que não seja seu turno, você deve lutar contra ela imediatamente. Se uma Tripulação Esqueleto move-se para uma sala com mais de um Pirata, os jogadores decidem quem irá lutar.

Para lutar contra a Tripulação Esqueleto, você primeiro deve determinar sua Força de Batalha: Role o Dado de Batalha e adicione quaisquer modificadores das suas Cartas de Itens ou da sua Trilha de Batalha.

Então, compare sua Força de Batalha contra a Força de Batalha da Tripulação Esqueleto, listada no Marcador daquela Tripulação Esqueleto:

- Se sua Força de Batalha for maior ou igual a Força de Batalha da Tripulação Esqueleto, você o derrotou.
- Se sua Força de Batalha for menor que a Força de Batalha da Tripulação Esqueleto, você perde a luta! Seu Nível de Fadiga aumenta entre a diferença da sua Força de Batalha e aquela da Tripulação Esqueleto. Então, você deve rolar o Dado de Batalha novamente e comparar seu resultado com o guia de Referência de Batalha em sua Carta de ajuda ao jogador:
- 1 ou 2: A Tripulação Esqueleto recua para uma sala adjacente a sua escolha.
- 3 ou 4: Você recua para uma sala adjacente a sua escolha (sofrendo Fadiga normalmente). Se não houver uma sala com movimento legal para realizar por conta do seu nível de Fadiga, então role novamente o dado até que um movimento legal possa ser realizado.
- 5: Você deve lutar contra a Tripulação Esqueleto novamente.
- 6: Escolha o resultado dessa lista!

Importante: Usar seu modificador da Trilha de Batalha é opcional. Você poderá escolher não usá-lo quando lutar. Veja “A Trilha de Batalha” abaixo para saber porque.

Guardas

Cada Tesouro no Skelit’s Revenge tem um Guarda, representado por Marcadores comprados do saco durante a fase de Exploração do Navio no seu turno.

Diferente da Tripulação Esqueleto, os Guardas nunca se movem. Eles guardarão seus Tesouros até que estejam mortos...

A luta contra os Guardas.

Para lutar contra um Guarda, você deve seguir as mesmas regras de luta contra a Tripulação Esqueleto (acima). Mas, se você não derrotar o Guarda (sua Força de Batalha for menor que a dele), após aumentar seu Nível de Fadiga você deverá decidir se luta novamente contra o Guarda ou recua para uma área adjacente a sua escolha (não role o dado da Referência de Batalha).

Importante: Se você decidir lutar novamente contra o Guarda, você pode ignorar o Nível de Incêndio nesta sala. Sua adrenalina está pulsando e você estará focado em derrubar aquele Guarda... não importando qual o nível de incêndio da sala. Se não houver uma sala para recuar com movimento legal por conta do seu nível de Fadiga, então você deverá lutar novamente.

Regras especiais para Batalhas

Lembre-se: Quando você encontrar uma Tripulação Esqueleto ou Guarda, você deve lutar imediatamente. Você não poderá gastar marcadores de ações para aumentar sua Força de Batalha, descansar, ou tomar qualquer outra ação enquanto estiver na mesma sala que uma Tripulação Esqueleto ou Guarda. Você deve lutar!



Se o seu Pirata está em uma sala com mais que uma Tripulação Esqueleto, você pode escolher contra qual deles lutar primeiro, antes de rolar o Dado de Batalha. Se você derrotar a primeira Tripulação Esqueleto, você deve imediatamente escolher a próxima Tripulação Esqueleto para lutar, e assim sucessivamente.

Se o seu Pirata está em uma sala com uma Tripulação Esqueleto e um Guarda, você deve lutar contra todas as Tripulações Esqueleto primeiro, antes que possa lutar contra o Guarda.

A Trilha de Batalha

Na parte inferior do seu Tabuleiro de Jogador está sua Trilha de Batalha, que possui cinco espaços: 0, +1, +2, +3 e +4.

No início do jogo, sua Trilha de Batalha está configurada em 0. Você poderá aumentar este valor gastando Marcadores de Ação (veja “aumentar sua Força de Batalha” na página 5).

Quando você lutar contra Tripulação Esqueleto ou Guarda, você poderá adicionar o valor da sua Trilha de Batalha ao seu Dado de Batalha.

Após você adicionar seu modificador da Trilha de Batalha a sua rolagem do Dado de Batalha, você deverá retornar sua Trilha de Batalha para 0. Usar seu modificador de Trilha de Batalha é opcional. Se você decidir usá-lo em uma luta, você deverá usar todo seu valor. Você não poderá “salvar” alguns dos seus bônus da Trilha de Batalha para usar mais tarde.

Exemplo: Cobalt Carl está lutando contra um Guarda. Ele possui a carta de Espada e sua Trilha de Batalha está em +2. O Guarda tem Força de Batalha de 7. Carl rola o Dado de Batalha e obtém um 3. Agora, ele terá uma escolha a fazer: Ele pode usar seu modificador de Trilha de Batalha (voltando ele para 0), o que lhe dará uma Força de Batalha total de 6 (3 da rolagem de dado + 1 pela Espada + 2 de sua Trilha de Batalha) – ele deverá perder a luta mas apenas ganhará 1 Nível de Fadiga; Ou, ele pode salvar seu modificador da Trilha de Batalha para depois, o que o deixará com uma Força de Batalha Total de apenas 4 (3 da rolagem de dado + 1 pela Espada), e ganhar 3 Níveis de Fadiga.

Marcador de Sabre

Existem cinco Marcadores de Sabre que você poderá pegar durante o jogo. Quando você pegar um Marcador de Sabre, coloque-o no espaço mais baixo da sua Trilha de Batalha que não possua outro Marcador de Sabre. De agora em diante, quando você reiniciar sua Trilha de Batalha (após usar seu modificador em combate), ela irá para o espaço de menor valor vazio em sua Trilha ao invés de ir até o 0.

Se você colocar um Marcador de Sabre no mesmo espaço que seu Marcador de Batalha, mova seu Marcador de Batalha um espaço afrente na trilha (isto não custa marcadores de ação).

Exemplo: Titian pegou um Marcador de Sabre. Ele já possui outro Marcador de Sabre ocupando o espaço 0 de sua Trilha de Batalha, então ele coloca o novo marcador no espaço +1. Como seu Marcador de Batalha também está no espaço +1, ele o moverá para o espaço +2 de graça. De agora em diante, quando ele usar seu modificador de Trilha de Batalha durante uma luta, ele reiniciará seu Marcador de Batalha no espaço +2.



Pilhando

O objetivo principal do jogo é roubar os tesouros do Skelit's Revenge. Quando você gastar um marcador de ação para pegar um tesouro você estará "Pilhando". Coloque o Marcador do Tesouro em seu Tabuleiro de Jogador.

Enquanto você estiver Pilhando, as ações que você poderá escolher são limitadas e você ganhará Fadiga rapidamente.

Quando estiver Pilhando, você poderá escolher apenas estas ações:

- Andar
- Descansar (Incluindo usar um Marcador de Rum)
- Trocar sua carta de Item

Quando você estiver Pilhando e seu Pirata entrar em uma sala, você ganhará Fadiga igual ao Nível de Incêndio daquela sala. Não importa qual é o Nível de Incêndio da sala em que você estava.

Exemplo: Jade pega um Tesouro e agora está Pilhando. Ela está em uma sala com Nível de Incêndio 4. Ela se move para uma sala adjacente (ação de andar) que possui Nível de Incêndio 3. Ela ganha 3 níveis de fadiga.

Para Pilhar um Tesouro com sucesso, você deverá carregá-lo para fora através de uma das saídas existentes. Assim que o fizer, coloque o Marcador de Tesouro na carta de Bote e reduza seu Nível de Fadiga pela metade (arredondado para cima).

Assim como recuperar o fôlego, quando você sair do navio (por quaisquer razões), seu turno encerra imediatamente. Passe quaisquer Marcadores de ação que você tenha para o próximo jogador.

Exemplo: Jade usou sua terceira ação para deixar o navio. Ela coloca o tesouro na carta de Bote. Seu Nível de Fadiga estava em 13. Então ela a reduzirá a 6. Ela ainda tinha 2 Marcadores de ação, que ela entrega para Flynn para que os ele use em seu próximo turno.

Por Glória ou Morte! [O fim do jogo]

O jogo termina imediatamente assim que os jogadores vençam ou percam.

Como vencer:

Existe apenas uma forma de vencer Dead Men Tell No Tales: Você deve atender os requisitos mínimos de Pilhagem para o nível de dificuldade que escolheu ao início do jogo (Pilhar um certo número de Marcadores de Tesouro, etc.) e todos os Piratas devem deixar o navio. Todos os jogadores continuam seus turnos normalmente enquanto o jogo continuar, mesmo que eles tenham retirado os Tesouros do navio.

Importante: Você não precisa resolver as ações do Skelit's Revenge no turno em que o último Pirata sair do navio!

Nota: Se todos os tesouros foram recuperados e um Pirata morrer antes de sair do navio, então todos os jogadores perdem o jogo.

Como perder:

Existem várias maneiras de perder no "Dead Men Tell no Tales":

Explosão: Se o Marcador de Explosão atingir o final da Trilha de Explosão, o Skelit's Revenge explode e você perde o jogo.

Sobrepujado: Se você precisar adicionar Marujos para o navio, mas não houver nenhum restando, seus Piratas ficam sobrepujados pela tripulação do Skelit's Revenge e você perde o jogo.

Confinados: Se um Tile de sala não puder ser adicionado ao navio dentro das regras, os Piratas ficam isolados do restante do navio e você perde o jogo.

Perder Tesouros: Se algum Tesouro for destruído, impossibilitando atingir a quantidade de Pilhagem para seu objetivo, você perde o jogo. Por Exemplo, se você está jogando em 3 jogadores no nível Bucaneiro, você precisa pilhar ao menos 5 Tesouros. Existem apenas seis Tesouros no navio, então se dois deles forem destruídos, você perde o jogo.

Morte prematura: Se um Pirata morrer após todos os Tesouros necessários serem pilhados, então você perde o jogo.

Sem mais Piratas: Se um Pirata morrer e não existir mais Cartas de Personagens para substituí-lo, então você perde o jogo.

Variantes

Pilhar um navio pirata em chamus ficou muito fácil para você? Bem, existem algumas formas de fazer o jogo mais desafiador. Você poder escolher quaisquer ou todas as opções abaixo, mas lembre-se: quanto mais você mudar, mais difícil a tarefa será!

- **Marujos:** Remova uma quantidade determinada de marujos antes de iniciar o jogo, isso fará com que o número de marujos para sobrepujar os piratas será menor.
- **Salas:** Durante o setup, revele mais Tiles de salas. Isto fará com que você jogue dois tiles por turno mais tempo, aumentando o número de Marujos e Incêndios no navio rapidamente.
- **Explosões:** Comece com o marcador na trilha de explosão mais alto no início do jogo para reduzir o número de explosões até que o navio seja destruído.
- **Piratas mortos:** Se o personagem de algum jogador morrer, o jogo encerra e você perde o jogo.

Capitão Fromm (opcional)

Capitão Fromm é o temido líder do Skelit's Revenge. Ele é implacável e fará tudo para proteger seu tesouro.

O marcador do Capitão Fromm é uma adição opcional no jogo, e deve ser usado apenas por jogadores veteranos. O marcador é dupla face, e um dos lados é mais poderoso que o outro.

Durante o setup, adicione o Marcador do Capitão Fromm ao saco.

Se você comprar o Marcador do Capitão Fromm do saco durante a exploração do navio em seu turno, jogue-o no ar como se fosse uma moeda. Coloque o marcador na sala com o lado que caiu virado para cima. Então, compre outro marcador do saco e o coloque na sala normalmente.

Durante a fase Skelit's Revenge no seu turno, se as cartas dizem para mover a Tripulação Esqueleto, Capitão Fromm se moverá da mesma maneira que eles.

Capitão Fromm é combatido exatamente como um membro da Tripulação Esqueleto, com uma diferença: Se você derrotar o Capitão Fromm ele retorna para o saco.

Os Piratas não podem vencer o jogo com o Capitão Fromm no navio. Para vencer, os jogadores devem saquear a quantidade necessária de Tesouros, Capitão Fromm deve estar no saco e todos os Piratas devem sair vivos do navio!

Créditos:

Game Design: Kane Klenko

Produção: James Mathe

Ilustração: Chris Ostrowski

Design Gráfico e Layout: Jason David Kingsley

Design Meeples Piratas e Marujos: Clay Gardner

Direção de Arte: Kane Klenko

Regras: Toper McCulloch

Edição: William Niebling

Tradução: Diego Bianchini e Fabio Ribeiro

Revisão: Carol Martani, Diego Bianchini e Fábio Ribeiro.

Diagramação: Genial Assessoria Administrativa

Agradecimentos da versão Brasileira: Carol Martani – B.G. Express – Fabio Ribeiro - OD - Opiniões Desinformativas.



<http://www.meeplebrjogos.com.br>



<http://www.MinionGames.com>

Copyright ©2015 All rights reserved.



DEAD MEN TELL NO TALES

