



CAPITÃO SILVER

Um jogo rápido e tático sobre uma turbulenta caça ao tesouro
criado por Wolfgang Dirscherl e Manfred Reindl
para 2 a 4 jogadores a partir de 6 anos.

Tradução: Paula Faria



OBJETIVO DO JOGO

Alô, piratas! O Capitão Silver tem um desafio "piratástico" para você: todos os jogadores agem ao mesmo tempo e tentam tatear atrás dos itens pirata procurados em sua bolsa de pirata. Assim que um jogador sente um item procurado, ele o tira rapidamente da bolsa e o coloca no tabuleiro. O jogador ganha preciosas moedas de ouro para os itens corretos ou pode zarpar em seu navio pirata para a Ilha do Tesouro para recuperar tesouros valiosos. Mas, cuidado: quaisquer itens retirados que não corresponderem à tarefa são colocados na Ilha do Vulcão e devem ser recuperados a um alto custo. Qual dos piratas mirins vai ter mais tato, coletando assim os mais valiosos tesouros depois de três rodadas de jogo?

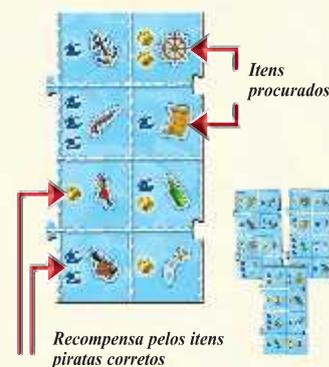


COMPONENTES DO JOGO E PREPARAÇÃO

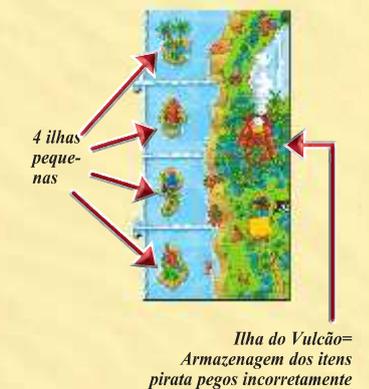
• 1 Tabuleiro dupla-face da Ilha do Tesouro



• 4 Tabuleiros dupla-face de mar



• 1 Tabuleiro da Ilha do Vulcão



• 10 Baús de tesouro



• 64 Itens piratas

16 itens por jogador (2x 8 itens por cor)



• 4 Cartões de ilha



• 5 Cartões de vulcão



• 38 Moedas de ouro



• 4 Navios pirata

com bases –
1 navio por jogador



• 4 Bolsas pirata

1 bolsa por jogador



• 1 Livreto de regras



1) Monte o Mundo Pirata com os seis tabuleiros:

Os jogadores escolhem de comum acordo o lado do **tabuleiro da Ilha do Tesouro** e arrumam ao lado dele os **4 tabuleiros de mar** em qualquer ordem que quiserem e de qualquer lado. Finalmente, colocam o **tabuleiro da Ilha do Vulcão**.

O Mundo Pirata está completo agora!

!!! **Atenção:** Em um jogo com 2 jogadores, o Mundo Pirata será composto por apenas 3 tabuleiros de mar. Nesse caso, remova um tabuleiro de mar do jogo.

2) Misture todos os **baús de tesouro** e empilhe 5 deles virados para baixo nos dois espaços de armazenagem de baús de tesouro.

Misture todos os **cartões de ilha** e empilhe-os virados para baixo ao lado do Mundo Pirata.

Início das 4 fileiras de ilhas

Tabuleiro da Ilha do Vulcão

Quatro tabuleiros de mar

Tabuleiro da Ilha do Tesouro

Fim das fileiras de ilhas

3) Misture os **cartões de vulcão** e empilhe 3 deles virados para baixo ao lado do Mundo Pirata. Remova os dois cartões de vulcão restantes do jogo.

Separe as **moedas de ouro** e deixe-as à mão como estoque geral.

4) Cada jogador recebe 1 **bolsa pirata**, 3 **moedas de ouro**, 1 **navio pirata**, e os 16 **itens piratas** da sua cor escolhida. Coloque os navios no espaço inicial do tabuleiro da Ilha do Tesouro. Os jogadores colocam seus itens dentro da bolsa.

Dica do Capitão Silver:

- Os jogadores devem se sentar perto do lado comprido do Mundo Pirata, para que possam alcançar todos os espaços para colocar seus itens.
- Antes do primeiro jogo, os jogadores devem praticar os itens na bolsa como teste.



SEQUÊNCIA DO JOGO

O jogo dura três rodadas. Durante cada rodada, todos os jogadores agem simultaneamente, tentando achar os itens piratas procurados. Todos os jogadores pegam sua bolsa e a sacodem bem. Quando todos os jogadores estiverem prontos, eles gritam juntos "Vamos, Piratas!", e a primeira rodada começa!

Simultaneamente, e o mais rápido possível, todos os jogadores tentam tatear à procura dos itens mostrados nas quatro fileiras de ilhas, e pegam os itens da bolsa, colocando-os ao lado do tabuleiro. Cada fileira começa com o primeiro espaço ao lado das pequenas ilhas na costa da Ilha do Vulcão.

Assim que um jogador achar que encontrou um item procurado dentro da bolsa, ele o tira da bolsa e olha. Se realmente for o item procurado, o jogador rapidamente o coloca no espaço desocupado correspondente. Agora, todos os jogadores podem entregar o item procurado no próximo espaço naquela fileira.



No começo da rodada, os itens piratas só podem ser colocados nos quatro espaços destacados.



No momento, os itens piratas podem ser colocados nos quatro espaços.



Regras Importantes:

- Todos os jogadores tateiam simultaneamente dentro de sua bolsa à procura dos itens, tentando achá-los o mais rápido possível.
- Apenas 1 item pode ser colocado em cada espaço.
- Ao colocar um item, nenhum espaço vazio pode ser pulado.



- Uma vez tirado da bolsa, um item não pode ser devolvido. Se o jogador tirar um item errado, ele deve colocá-lo na Ilha do Vulcão. O mesmo acontece se outro jogador foi mais rápido colocando o item correto.
- Os jogadores só podem colocar uma mão dentro da bolsa.
- Claro, ninguém pode olhar dentro da bolsa durante o jogo!

Fim da rodada:

Assim que um item for colocado no último espaço de uma fileira, aquele jogador fala em voz alta: "Parem, Piratas!", e a rodada atual termina. Qualquer jogador que ainda estiver segurando um item sorteado pode colocá-lo (se estiver correto; caso contrário, ele é colocado na Ilha do Vulcão). A seguir, todos os jogadores largam suas bolsas à sua frente e a avaliação da rodada começa.

As 4 fileiras de ilhas e todos os itens nessas fileiras são avaliados, um por vez. Primeiro, revele o primeiro cartão de ilha. Ele indica a fileira onde a avaliação vai começar. Verifique todos os itens nessa fileira, começando com o primeiro lugar (ao lado da Ilha do Vulcão). Devolva cada item avaliado ao seu dono imediatamente.



- Caso um item **não combine** com o item procurado daquele espaço, o jogador deve pagar uma **penalidade de uma moeda de ouro** para o estoque geral.



Atenção: Se um jogador não tiver nenhuma moeda de ouro, ele não paga a penalidade. Não há outras consequências. Mas isso acontecerá raramente, se acontecer!

- Para cada **item colocado corretamente** seu dono ganha uma **recompensa**, dependendo do ícone naquele espaço:



Moeda(s) de ouro:

O jogador recebe o número mostrado de moedas de ouro do estoque geral, e fica com elas na sua frente.



Navio(s) pirata:

O jogador avança seu navio pirata no tabuleiro da Ilha do Tesouro a quantidade de espaços mostrada, seguindo o sentido horário. Não há limite para o número de navios em cada espaço.

Espaços especiais nos tabuleiros da Ilha do Tesouro:

• Espaços com moeda de ouro



Quando o navio de um jogador **passa em um espaço com uma moeda de ouro ou termina seu movimento nesse espaço**, o dono daquele navio imediatamente recebe uma moeda de ouro do estoque.

• Desembarques



Quando o navio de um jogador **passa por um espaço de desembarque ou termina seu movimento nesse espaço**, o dono daquele navio imediatamente ganha um baú de tesouro.

Dependendo do tabuleiro da Ilha do Tesouro usado, o jogador pode escolher um baú das seguintes pilhas:



O jogador pode escolher seu baú de uma das duas pilhas.



Desembarque superior =
pilha de baús de tesouro de cima
Desembarque inferior =
pilha de baús de tesouro de baixo

Ao escolher um baú de tesouro, o jogador pega a pilha (ou uma das pilhas) e olha secretamente todos os baús de tesouro e aquele que ele quer. O jogador fica com ele virado para baixo à sua frente. Depois, o jogador devolve os baús restantes, virados para baixo, ao seu local de armazenagem na Ilha do Tesouro.

A seguir, o próximo cartão de ilha é revelado e aquela fileira será avaliada, e assim por diante.



Dica: Um exemplo detalhado de avaliação pode ser visto na página 4.

Os cartões de vulcão:

Depois de conferir todas as quatro fileiras de ilhas, a Ilha do Vulcão é avaliada. Primeiro, revele o primeiro cartão de vulcão. Para cada **item na Ilha do Vulcão que estiver mostrado no cartão**, o dono daquele item deve pagar uma penalidade de **uma moeda de ouro** para o estoque geral. No final, o cartão de vulcão é retirado do jogo.



Neste exemplo, o jogador deve pagar uma moeda de ouro para cada mensagem na garrafa, leme, papagaio, mapa do tesouro e âncora.

!!! Atenção: **NENHUMA** moeda de ouro deve ser paga por canhões, armas ou sabres, neste exemplo.

Segunda e terceira rodadas:

Todos os jogadores pegam seus itens de volta e os colocam na bolsa. Misture os cartões de ilhas e empilhe-os novamente virados para baixo ao lado do Mundo Pirata. Os navios piratas ficam onde estão. Mais uma vez, todos os jogadores gritam juntos "Vamos, Piratas!", e a próxima rodada começa! A sequência de jogo da segunda e terceira rodadas segue as mesmas regras da primeira rodada.



FIM DO JOGO E VENCEDOR

O jogo termina depois que a avaliação da terceira rodada estiver totalmente terminada (ou seja, a última carta de vulcão for revelada e avaliada). Cada jogador conta seus pontos: eles simplesmente somam o valor de seus tesouros coletados e das moedas de ouro. Jogadores mais velhos ajudam os mais novos a somar seus pontos.

O jogador que possuir mais pontos é o vencedor do jogo! Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória.



Exemplo:

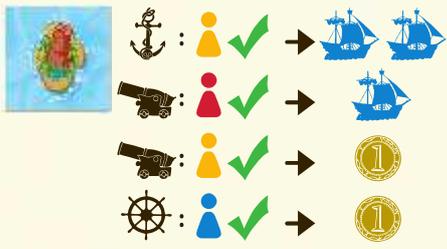
Theo conseguiu 17 pontos de ouro em moedas na sua frente. Além disso, ele também conseguiu pegar dois baús de tesouro, valendo 5 e 3 pontos. Assim, seus baús valem 8 pontos. Theo fez um total de 25 pontos (17 + 8 = 25).



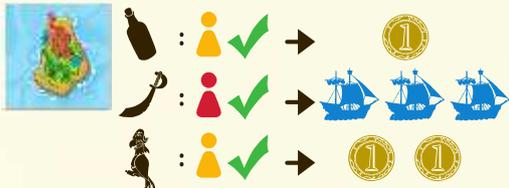
EXEMPLO DE UMA AVALIAÇÃO COMPLETA



1º cartão de ilha:



2º cartão de ilha:



3º cartão de ilha:



4º cartão de ilha:



Cartão de vulcão:



Resultado provisório depois da 1ª rodada:

- : 9 moedas de ouro*
- : 4 moedas de ouro* + 1 baú de tesouro
- : 8 moedas de ouro*

*incluindo as 3 moedas do começo do jogo

