

PORT ROYAL A Caminho!

INTRODUÇÃO

No porto de Port Royal, a vida é agitada e você espera fechar o negócio da sua vida. Você conseguirá ganhar o favor de um atacadista? Você admitirá algum passageiro em seu barco? Não arrisque demais ou poderá se arrepender...

COMPONENTES

60 cartas, sendo:

- 32 Pessoas (algumas idênticas em tudo, menos no custo de contratação e no valor em pontos de vitória), sendo:



- 3 Aumentos de Impostos



- 25 Navios, sendo:



COMBINANDO PORT ROYAL: A CAMINHO E PORT ROYAL

Todas as cartas de Port Royal: A Caminho que mostram 2 pregos no canto superior direito (acima do escudo) podem ser misturadas às cartas do Port Royal original. São 5 Atacadistas, 5 Passageiros e 10 Navios. Para jogar basta misturar as cartas e seguir as mesmas regras.



PREPARAÇÃO

Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo sobre a mesa. Esta será a **pilha de compras**. Reserve um espaço próximo para receber a pilha de descarte (as cartas são descartadas abertas, ou seja, viradas para cima). Cada jogador começa com 3 moedas representadas por cartas recebidas da pilha de compras. Elas são dispostas viradas para baixo à frente de cada jogador, mostrando apenas as moedas (versos das cartas), formando uma área pessoal.

Observação importante sobre as cartas:

A frente das cartas mostra diferentes Navios, Pessoas e Aumentos de Impostos. O verso de cada carta mostra uma moeda de ouro. Sempre que um jogador ganhar moedas, ele pega aquela quantidade de cartas da pilha de compras sem vê-las e as dispõe viradas para baixo à sua frente. Cada moeda (verso de carta) deve estar visível para todos. Cada carta vale 1 moeda.

OBJETIVO DO JOGO

Você tentará ganhar moedas de ouro para contratar pessoas que lhe ajudarão com habilidades permanentes. Estas pessoas também lhe renderão os pontos de vitória necessários para vencer uma partida de **Port Royal: A Caminho**.

SEQUÊNCIA DE JOGO

O jogador que visitou um porto mais recentemente será o jogador inicial. Começando com ele e depois em sentido horário, um jogador será o **jogador da vez**.

O jogador da vez executará **2 fases** em sequência – a segunda fase será pulada em algumas situações. Se houver uma segunda fase, depois que o jogador da vez tiver agido, cada um dos outros jogadores terá a oportunidade de agir nesta fase. Então, o próximo jogador no sentido horário passa a ser o jogador da vez. As 2 fases são:

- DESCOBRIR:** revelar cartas da pilha de compras na área do porto
- NEGOCIAR & CONTRATAR:** pegar cartas da área do porto

1. DESCOBRIR

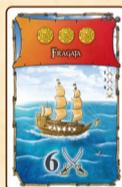
O jogador da vez deve revelar uma carta da pilha de compras e colocá-la no centro da mesa, formando, assim, a **área do porto**. Agora, ele deve decidir se quer revelar outra carta ou parar. Ele pode continuar a fazer isto até decidir parar voluntariamente ou até aparecerem dois navios de mesma cor na área do porto (veja abaixo), forçando-o a perder o restante da vez. Se parou voluntariamente, a segunda fase se inicia.

Há três tipos de cartas:

- Pessoas
- Navios
- Aumentos de Impostos



Se a carta revelada for uma **Pessoa**, ela irá para a **área do porto**. Algumas Pessoas possuem uma habilidade indicada na parte superior da carta. Explicações para todas as habilidades podem ser encontradas ao final deste manual. A carta também possui um escudo com um valor em pontos de vitória.



Se a carta revelada for um **Navio**, o jogador da vez pode colocá-la na **área do porto** como uma possível fonte de renda.

Outra opção possível é **afastar** o Navio e colocá-lo na pilha de descarte. Para **afastá-lo**, você deve ter um ou mais **Marinheiros** e/ou **Piratas** em sua área pessoal. Além disso, a quantidade de **Espadas** que eles mostram, somadas, deve ser **igual ou maior** do que a quantidade de **Espadas** indicada no **Navio**. Atendidas estas condições, você pode colocar o Navio na pilha de descarte em vez de na área do porto – do contrário, ele **não** pode ser afastado e **deve** ir para a **área do porto**.

Você só pode afastar um Navio recém-revelado. Um Navio com símbolo de Caveira **nunca** pode ser afastado.

As Espadas não são gastas, ou seja, você pode utilizá-las várias vezes durante sua vez.



Exemplo: Alex quer afastar o Filibote com 2. Como seu Marinheiro tem 1 e seu Pirata tem 2, ele tem 3 no total e é bem-sucedido na tarefa. Ele pode colocar o Filibote na pilha de descarte.



Se a carta revelada for um **Aumento de Impostos**, todos os jogadores que possuam, no momento, **9 ou mais moedas de ouro**, devem perder moedas até ficarem com **8**. As cartas perdidas vão para a pilha de descarte. Em seguida, o jogador com **menos Pontos de Vitória** ganha **1 moeda**. Em caso de empate (inclusive se nenhum jogador tiver Pontos de Vitória ainda), todos os jogadores empatados ganham uma moeda.

Após o Aumento de Impostos ter sido resolvido, ele é descartado e a partida prossegue normalmente.

Um jogador sempre pode parar voluntariamente e seguir para a segunda fase (**Fase 2: Negociar & Contratar**), a não ser que revele um **Navio de mesma cor** de outro que já esteja na área do porto e que **não possa ser afastado**.

Se isso acontecer, o jogador tem de **descartar** todas as cartas na **área do porto** e é forçado a perder o restante da vez (a **Fase 2: Negociar & Contratar** não acontece). A partida continua com o próximo jogador em sentido horário tornando-se o jogador da vez e executando sua **Fase 1: Descobrir**.

Importante: Sempre que a pilha de compras ficar vazia, embaralhe a pilha de descarte e forme uma nova pilha de compras com as cartas viradas para baixo.

2. NEGOCIAR & CONTRATAR

Nesta fase, o **jogador da vez** poderá **pegar de 1 a 3 cartas** da área do porto e, então, **todos os outros jogadores** terão também a chance de **pegar 1 carta**. A quantidade exata de cartas que o jogador da vez pode pegar depende da quantidade de Navios de **cores diferentes** na área do porto:

- **0 a 3 Navios de cores diferentes:** pegue até 1 carta da área do porto;
- **4 Navios de cores diferentes:** pegue até 2 cartas da área do porto;
- **5 Navios de cores diferentes:** pegue até 3 cartas da área do porto.

As cartas são pegas uma de cada vez – assim a habilidade de uma carta pode ser usada imediatamente para a próxima carta.

Negociar:

O jogador **pega um Navio** da área do porto, coloca-o na pilha de descarte e **ganha** a quantidade de moedas representada na flâmula no topo da carta.

Exemplo: Pedro pega o Filibote da área do porto, coloca-o na pilha de descarte e ganha 2 moedas.



Contratar:

Para **contratar uma Pessoa**, um jogador tem de **pagar** uma quantia em **moedas** (colocando as cartas na pilha de descarte) igual ao custo indicado na parte inferior da carta da Pessoa que ele deseja contratar. Ele coloca a Pessoa em sua **área de jogo pessoal** e pode, a partir de agora, usar a **habilidade** na parte superior da carta (a flâmula). Todas as habilidades estão explicadas ao final deste manual.

Exemplo: Andreia está contratando um Marinheiro. Ela paga 3 das suas moedas, colocando-as na pilha de descarte e coloca o Marinheiro em sua área pessoal.



Após o jogador da vez pegar uma ou mais cartas (Navios ou Pessoas), cada jogador, em sentido horário, pode também pegar **uma carta**, se puder, respeitando as regras já mencionadas. Entretanto, para fazer isso, o jogador precisa pagar **1 moeda adicional ao jogador da vez como compensação**. Se pegar um Navio, as moedas recebidas por este Navio **já podem** ser usadas na compensação.

Após todos os jogadores terem tido a chance de pegar uma carta, as cartas restantes são descartadas. É possível também que não haja cartas suficientes para que todos os jogadores tenham a chance de pegar uma.

O próximo jogador, em sentido horário, será o jogador da vez e começará com sua **Fase 1: Descobrir**.

Exemplo: é a vez de Andreia. Ela revelou 5 cartas na área do porto durante sua Fase 1: Descobrir. Quatro delas eram Navios de cores diferentes, permitindo que ela pegasse 2 cartas. Primeiro, ela pegou um Navio que vale 2 moedas, segundo, gastou o dinheiro para contratar uma Pessoa. Agora, os outros jogadores podem pegar uma

carta, se possível. Alex quer pegar um dos Navios restantes. Ele escolhe o Navio, coloca-o na pilha de descarte, pega a quantidade de moedas representada na carta e então dá 1 moeda para Andreia como compensação. Após os demais jogadores terem a chance de pegar uma carta cada, as cartas restantes são descartadas.

FINAL DA PARTIDA

O **final da partida** ocorre assim que um jogador atingir **8 Pontos de Vitória** em sua área pessoal. O restante da rodada é jogado normalmente, ou seja, a partida continua até o jogador à direita do jogador inicial ser o jogador da vez pela última vez.

O **vencedor** da partida é o jogador com o **maior número de pontos de vitória** em sua área pessoal. Havendo empate, vence o jogador com mais moedas restantes. Persistindo o empate, os jogadores dividem a vitória.

HABILIDADES DAS PESSOAS

As habilidades das Pessoas estão representadas nas flâmulas, na parte superior das cartas. Os Pontos de Vitória que você recebe estão indicados no pequeno escudo à direita da flâmula. Ao agir, seja como jogador da vez ou durante a Fase 2 da vez de outro jogador, você pode usar as habilidades de todas as Pessoas disponíveis em sua área pessoal.

ATACADISTA (2 de cada cor)



Quando um jogador comercializa com um Navio da mesma cor de um dos seus Atacadistas (isto é, quando ele pega as moedas do Navio), ele não coloca o Navio na pilha de descarte; em vez disso, ele coloca o Navio debaixo do Atacadista, um pouco deslocado para que fique visível. Cada Navio debaixo do Atacadista vale um ponto de vitória adicional.

MARINHEIRO (10 cartas) / PIRATA (2 cartas)



Navios podem ser afastados com as Espadas representadas nestas cartas (veja **Fase 1: Descobrir**).



PASSAGEIRO (10 cartas)



Passageiros não possuem habilidades; eles apenas valem pontos de vitória.

Conheça também... ...PORT ROYAL

Port Royal é a edição original, mais completa, na qual o Port Royal: A Caminho, pode ser utilizado como expansão.

Torne suas aventuras mais empolgantes e desafiadoras!

- + Personagens + Conflitos
- + Expedições + Regras
- + Diversão para até 5 jogadores!



CRÉDITOS

- **Autor:** Alexander Pfister ■ **Arte:** Klemens Franz
- **Realização:** Klaus Ottmaier
- **Tradução:** Gabriel C. Schweitzer ■ **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade, Gustavo Lopes e Eduardo Cella ■ **Edição e Produção:** Eduardo Cella ■ **Diagramação:** Gil Martimiano



© 2016 - 2023 Pegasus Spiele GmbH, Germany. www.pegasus.de

2023 PaperGames. Todos os direitos reservados. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br



Reprodução ou publicação do manual, material de jogo ou ilustrações só é permitida mediante autorização prévia. Regras v1.0 – edição brasileira