

Sail



Sail é um jogo cooperativo de vazas para 2 jogadores. Os jogadores devem tentar ler as intenções uns dos outros e jogar cartas cujas combinações farão o navio avançar ou derrotar o Kraken.

COMPONENTES

34 cartas A 27 cartas de baralho,

B 6 Piratas,

C 1 Kraken,

D 4 Auxílios ao Jogador

3 Tabuleiros E 1 Oceano,

F 1 Kraken,

G 1 Área de Jogo

5 Marcadores H 1 Kraken Meeple

I 2 Cubos de Vaza

J 1 Disco de Rodada

K 1 Navio Meeple

26 Tokens L 1 Início

M 1 Fim

N 12 Ilhas

O 9 Krakens

P 4 Tempestades

Q 1 Livro de cenários



Setup

- Monte e posicione o **Tabuleiro do Oceano(E)** entre os 2 jogadores, com o **Tabuleiro da Área de Jogo(G)** e o **Tabuleiro do Kraken(F)** em extremidades opostas.
- Escolha um cenário do **Livro de Cenários(Q)** e coloque os tokens no tabuleiro de acordo.
- Cada jogador escolhe uma **Carta de Pirata(B)**, que lhes concede habilidades especiais.
- No **Tabuleiro do Kraken (F)**, coloque o **Meeple do Kraken(H)** no espaço inferior esquerdo. No **Tabuleiro da Área de Jogo (G)**, coloque os **Cubos de Vaza(I)** nos '0's das Trilhas de Vaza e o **Disco de Rodada(J)** no '1' da Trilha de Rodada.
- Coloque o navio na ficha de início.
- Crie o Baralho do Kraken embaralhando as cartas numeradas de 1 a 2 juntas. Coloque-o virado para cima abaixo do Tabuleiro do Kraken. Adicione a Carta do Kraken ao fundo do baralho.
- Crie o Baralho do Jogador embaralhando todas as cartas restantes (numeradas de 3 a 9) juntas. Coloque-o virado para baixo no local indicado para o Baralho do Jogador no Tabuleiro da Área de Jogo.



Gameplay

- **Comunicação:** Os jogadores podem conversar entre as rodadas, mas não podem se comunicar a partir do momento em que as cartas são distribuídas até depois que a última vaza da rodada é jogada.
- O jogo é disputado em 5 rodadas (ou menos)

Distribuição e Troca

- A cada rodada, distribua 9 cartas para cada jogador do Baralho do Jogador.
- Cada jogador olha suas cartas e escolhe uma para dar ao outro jogador (antes de olhar a carta que está recebendo).

Distribuição e Troca

- Cada rodada é uma série de "vazas", nas quais cada jogador joga uma carta.
- O jogador com o Disco de Rodada do seu lado do tabuleiro lidera a **primeira vaza da rodada**. Depois disso, o jogador que venceu a vaza anterior lidera a próxima.
- Primeiro, o jogador líder joga uma carta, depois o outro jogador joga uma carta.
- O segundo jogador deve jogar **uma carta da mesma cor que a primeira**, se tiver essa cor.
- O número mais alto jogado que corresponde à cor da carta do jogador líder vence a vaza.
- Avance o **cubo de vaza** desse jogador e descarte ambas as cartas.
- Você pode consultar a pilha de descarte e o Baralho do Kraken a qualquer momento.

Ações

Se as cartas jogadas na vaza corresponderem a um dos pares de símbolos, então realize a ação conforme detalhado.

Dano de Kraken

Sempre que o Kraken danifica o navio, mova a carta do topo do Baralho do Kraken para a **pilha de descarte**.

Se isso fizer com que você mova a Carta do Kraken, então **mov a meeple do Kraken um espaço no sentido horário** e coloque a Carta do Kraken no fundo do Baralho do Kraken.

Se a Carta do Kraken for a única carta restante no Baralho do Kraken, o **jogo termina e os jogadores perdem**.



Fim da rodada

A rodada termina quando um jogador vence sua quarta vaza.

- **O Kraken danifica o navio** um número de vezes igual ao número abaixo do Meeple do Rastreador do Kraken.
- **Avance o Disco Rastreador de Rodadas.**
- **Reinicie os Cubos de Vaza para 0.**
- **Embaralhe o baralho do jogador**, as cartas descartadas e as cartas que sobraram nas mãos dos jogadores para formar o baralho do jogador para a próxima rodada.

Ações



Mova o navio para frente e em direção ao jogador que ganhou a vaza.



Mover o navio para frente e em direção ao jogador que venceu a vaza. O Kraken danifica o navio (mesmo que o navio não se mova)



Mover o navio para frente e em direção ao jogador que venceu a vaza. O Kraken danifica o navio **duas vezes** (mesmo que o navio não se mova)



Causar dano ao Kraken colocando a carta desta vaza  no fundo do Baralho do Kraken em vez de descartá-la.



Avançar o marcador do navio para frente em linha reta um espaço



Virar a carta do topo do baralho do jogador, e executar sua "Ação de Canhão" (na página 4), depois colocá-la na pilha de descarte. Se não houver cartas no baralho do jogador, esta ação não tem efeito.

Qualquer outra combinação:

Nenhuma ação. Ainda mova o cubo de vaza. Não receba dano.



Ações de Canhão

As ações de canhão são ativadas quando uma carta virada do topo do Baralho do Jogador instrui isso. As possíveis ações são:



Mover o navio para frente e em direção ao jogador que venceu a vaza.



Colocar esta carta no fundo do Baralho do Kraken.



Mover o navio para frente em linha reta um espaço.



Virar outra carta.



CRÉDITOS

Projeto: Akiyama Koryo, Kozu Yusei

Ilustração: Weberson Santiago Anca Gavril

Design Gráfico: Daniel Profiri

Desenvolvedor: Taylor Reiner

Artista 3D: Filip Gavril

Tradutor: Elinardy Andrade

Perigos da navegação

A

Ilhas

O navio não pode entrar em espaços insulares.

Se um movimento fizer com que o navio se mova em direção a uma ilha, ele não se move.

B

Kraken

Depois de se mover para um espaço do Kraken, o Kraken danifica o navio.

C

O Grande Desconhecido

Se um movimento fizesse o navio sair do tabuleiro, ele não se move.

Vencer o Jogo

- Se você navegar com o navio até a **Ficha de Fim**, **você vence** o jogo imediatamente.
- Se uma ação faz com que você vença e perca, então **você vence**.

Perder o Jogo

Você perde imediatamente se qualquer uma das seguintes situações ocorrer:

- A Rodada 5 termina.
- Ao final da Rodada 2, o navio **não estiver completamente além da primeira tempestade**.
- Ao final da Rodada 4, o navio **não estiver completamente além da segunda tempestade**.
- A **Carta do Kraken é a única carta restante** no Baralho do Kraken.
- O Meeple do Kraken se move para o **espaço final** marcado como 'Morto'.