

Libertalia

OS VENTOS DE GALECREST

desenvolvido por Paolo Mori
arte de Lamaro Smith

1-6 jogadores · 45-60 minutos
idade 14+ · competitivo

No mundo de Galecrest, piratas voadores zarpam aos ventos em busca de aventura, tesouros e glória. Como um almirante, você comanda uma tripulação vasta e variada... assim como seus rivais que navegam em outros navios da frota pirata. A cada dia, a frota desembarca em uma ilha diferente, onde você enviará um membro da tripulação para coletar sua parte dos espólios, esperando que ele volte para reforçar seu crescente grupo de personagens.

Libertalia foi lançado originalmente em 2012. Dez anos depois, estamos celebrando os alicerces do design original com uma edição revisada e ampliada que inclui uma arte completamente nova, 40 personagens por jogador, um sistema de reputação para resolver os empates, fichas de espólio de luxo, um modo solo robusto e muito mais.

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Uma partida de Libertalia ocorre durante três viagens (ou "rodadas"). Cada viagem começa com os jogadores ganhando um conjunto idêntico de 6 cartas de personagem. Em cada dia durante a viagem, os jogadores simultaneamente escolhem 1 personagem de suas mãos para jogar. Esses personagens são colocados na ilha em ordem crescente de nível (a reputação dos jogadores resolve os empates). Os jogadores ativarão as habilidades da manhã desses personagens em ordem crescente, e então as habilidades do anoitecer e a seleção de espólios em ordem decrescente, com os personagens entrando no navio de cada jogador. Por fim, as habilidades da noite dos personagens nos navios são ativadas.

No fim da viagem, os jogadores ativarão quaisquer habilidades de âncora dos personagens e pontuarão seus marcadores de espólio e dobrões. Eles então descartarão esses personagens, marcadores de espólio, e dobrões, mantendo apenas as suas mãos de personagens que não foram jogados. No fim da terceira viagem, os jogadores revelam suas pontuações finais para determinar quem ficará registrado na história como o pirata mais rico.

COMPONENTES

Geral

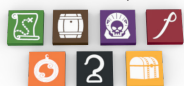
1 tabuleiro



7 fichas de espólio



48 marcadores de espólio
(10 mapas, 8 barras, 8 relíquias, 6 sabres, 6 amuletos, 6 ganchos, e 4 baús)



1 sacola



1 ficha de Aspirante
(modo para 2 jogadores)



54 dobrões
(moedas de cartonado)



x12

x18

x24

Cada jogador

40 cartas de personagem



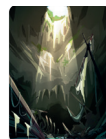
1 disco de pontuação



1 marcador de reputação



1 ficha de cemitério



PREPARAÇÃO: ANTES DE CADA PARTIDA

Tabuleiro e fichas/marcadores de espólio: Coloque o tabuleiro (a ilha) sobre a mesa, usando um dos seguintes formatos:

Calmo (☁): Use o lado calmo do tabuleiro para habilidades fáceis e amigáveis.

Tempestuoso (⚡): Use o lado tempestuoso para habilidades mais complexas e inescrupulosas.

Desconhecido: Em qualquer lado do tabuleiro, coloque as fichas de espólio com faces aleatórias viradas para cima, cobrindo todas as fichas de espólio impressas no tabuleiro, criando assim uma corrida turbulenta pelos altos mares. Caso contrário, essas fichas não são usadas. *Fichas de Espólio com o ícone Automa (🤖) são usadas apenas nas partidas solo.*

Todas os marcadores de espólio devem ser colocados na sacola.

Itens específicos dos jogadores: Cada jogador reivindica um conjunto de 40 cartas de personagem sequenciais (não embaralhe-as), um disco de pontuação correspondente (ajustado em 0), e uma ficha de cemitério. Cada disco de pontuação fica virado para cima (informação aberta).

Misture **todos os 6** marcadores de reputação (não apenas os dos jogadores na partida) e coloque-os aleatoriamente da esquerda para a direita na trilha de reputação.

Em partidas para 2 jogadores, cubra o segundo e o terceiro espaço da ilha com a ficha de Aspirante. Coloque aleatoriamente os marcadores de reputação dos jogadores ativos no terceiro e no quarto espaço da trilha de reputação (veja o  no tabuleiro como um lembrete), então coloque os marcadores de reputação restantes nos outros espaços.



PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES (CALMO)



PREPARAÇÃO: ANTES DE CADA VIAGEM

Marcadores de Espólio: Compre aleatoriamente marcadores de espólio da sacola e coloque-os nos espaços indicados no tabuleiro (cada espaço representa um dia da próxima viagem, e cada uma das 3 viagens tem uma quantidade diferente de dias). Cada dia da próxima viagem terá uma quantidade de marcadores de espólio igual à quantidade de jogadores na partida.



Em partidas para 2 jogadores, coloque 3 marcadores de espólio em cada dia da próxima viagem.

Cartas de personagem: Escolha um jogador para embaralhar seu baralho de personagens, comprar 6 cartas aleatórias e revelar essas cartas para os outros jogadores. Esses jogadores ganham as mesmas 6 cartas de seus baralhos e as adicionam às suas mãos. (Esse processo é mais rápido se o mesmo jogador embaralhar e comprar 6 em todas as viagens, e cada outro jogador manter seu baralho em ordem numérica.)

Os jogadores terminarão cada viagem com cartas de personagem restantes em suas mãos. Em cada viagem subsequente, eles ganharão conjuntos correspondentes de 6 cartas e adicionarão essas novas cartas às suas mãos de cartas restantes.

Dobrões: Ganhe dobrões (marcadores de moeda: ) igual ao número mostrado abaixo do seu marcador de reputação na trilha de reputação. Seus dobrões são informação aberta para todos os jogadores.



Adjacência

Algumas cartas e fichas de espólio fazem referência aos jogadores adjacentes. Um jogador adjacente é um jogador sentado diretamente à sua direita ou à sua esquerda.

COMO JOGAR:

Libertalia é jogado ao longo de 3 viagens, com a duração de cada viagem aumentando em 1 dia. A primeira viagem dura 4 dias, a segunda dura 5 dias, e a viagem final dura 6 dias.

Em cada dia, todos os jogadores escolhem simultaneamente uma carta de personagem de suas mãos e as colocam viradas para baixo à sua frente. Após todos os jogadores fazerem isso, revele todas as cartas jogadas e coloque-as na ilha da esquerda para a direita em ordem crescente (baseado em seus níveis no canto superior esquerdo, com 1 sendo a menor e 40 a maior). Se quaisquer personagens iguais forem jogados, arranje-os de acordo com a reputação de seus jogadores (o jogador com a maior reputação coloca seu personagem à direita).

Então prossiga com as seguintes fases. Em cada fase, você só ativa seu próprio personagem e você deve ativar todas as habilidades correspondentes, a menos que seja indicado especificamente que você "pode" ativá-las.

Manhã (☀️): Começando pelo personagem mais à esquerda (menor nível) na ilha e seguindo para a direita, cada jogador ativa a habilidade da manhã desse personagem (se houver).

Anoitecer (🌙): Começando pelo personagem mais à direita (maior nível) na ilha e seguindo para a esquerda, cada jogador com um personagem na ilha realiza as seguintes etapas:

1. Ganhar um marcador de espólio (se houver) do dia atual, a menos que o contrário seja indicado pelo seu personagem.
2. Se seu personagem e/ou o marcador de espólio recém obtido tiverem habilidades do anoitecer, ative essas habilidades.
3. Se seu personagem ainda estiver na ilha, coloque-o virado para cima em seu navio (à sua frente sobre a mesa).

Se restarem quaisquer marcadores de espólio no dia atual após a fase do anoitecer, coloque-os de volta na sacola.

Noite (🌑): Simultaneamente com os outros jogadores, ative todas as habilidades da noite dos personagens no seu navio. Você pode ativar suas habilidades da noite na ordem que você preferir.

Durante a viagem, sempre que você ganhar ou perder dobrões, use somente os marcadores de moeda (e não o seu disco de pontuação). Desse modo, mesmo que sua quantia de dobrões nessa viagem caia para menos de 0, você simplesmente terá 0 marcadores de moeda. Seu disco de pontuação só muda no fim de cada viagem.

Sempre que você for instruído a descartar uma de suas cartas de personagem, coloque-a virada para baixo em sua ficha de cemitério. Você sempre pode olhar as cartas em seu próprio cemitério.

MODO PARA 2 JOGADORES

Em partidas para 2 jogadores, coloque a ficha de Aspirante na ilha, cobrindo o segundo e o terceiro espaço da ilha. Ao invés de marcadores de espólio equivalentes à quantidade de jogadores, haverá 3 marcadores de espólio disponíveis a cada dia.

Os jogadores colocam seus personagens na ilha em relação ao nível do Aspirante (20.5). Se o seu personagem for o único personagem de nível 20 ou menos, você deve colocá-lo no espaço diretamente à esquerda do Aspirante. No anoitecer, se seu personagem estiver diretamente à esquerda do Aspirante, seu oponente remove um marcador de espólio do dia atual imediatamente antes de você ganhar um marcador de espólio. O marcador removido é colocado de volta a sacola sem nenhum outro efeito. O Aspirante conta como um personagem, mas ele nunca é descartado e não pode ganhar/dar nada.



Exemplo: No Dia 3, **Jamey** joga uma Bandoleira (nível 6), **Paolo** joga um Contrabandista (nível 13), e **Megan** também joga um Contrabandista (nível 13). A Bandoleira de Jamey tem o menor nível, então ela é colocada na ponta esquerda da ilha. Paolo tem menos reputação do que Megan, portanto ele coloca seu Contrabandista em seguida, e então Megan coloca seu Contrabandista.



FIM DA VIAGEM

Após a fase da noite do último dia de cada viagem, prossiga com as seguintes etapas:

Habilidades de Âncora (⚓): Ative todas as habilidades de âncora dos marcadores de espólio e personagens em seu navio na ordem que preferir. Neste momento, você pode contabilizar os dobrões ganhos em seu disco de pontuação ou esperar até a próxima etapa. Você não pode "jogar" com a ordem das operações para evitar temporariamente ter menos do que 10.

Discos de pontuação: Adicione sua quantidade de dobrões ao seu disco de pontuação e então descarte esses dobrões. Seu disco de pontuação é informação aberta. Após a terceira viagem, se seu disco de pontuação exceder 99, deixe-o em 99 e use dobrões para representar a riqueza adicional.

Descarte os marcadores de espólio e personagens nos navios: Exceto se o contrário for especificado em um personagem ou ficha de espólio, coloque todos os marcadores de espólio de volta na sacola e todas as cartas de personagem de seu navio em seu cemitério. Porém, mantenha todas as cartas de personagem restantes em sua mão—desse modo, você começará a próxima viagem com alguns personagens na mão que outros jogadores podem ter em seus cemitérios.

Não deve restar nenhum marcador de espólio no tabuleiro, pois os marcadores de espólio não reivindicados são colocados de volta na sacola no fim da fase do anoitecer. Caso tenha esquecido de algum, coloque-o de volta na sacola agora.

No fim da primeira e da segunda viagem, siga as etapas da preparação para a próxima viagem (veja a página 3). No fim da terceira viagem, a partida acaba.

REPUTAÇÃO

Reputação é usada como um desempate, normalmente quando múltiplos jogadores jogarem o mesmo personagem. Ela pode ser manipulada por marcadores de espólio e personagens. Quanto mais para a direita o seu marcador estiver na trilha de reputação, maior é a sua reputação. **Exemplo:** Megan (verde) e Jamey (vermelho) jogaram uma Clandestina. O marcador de reputação de Jamey está à direita do marcador de Megan, então Jamey coloca sua Clandestina na ilha à direita da Clandestina de Megan.



Quando você ganhar reputação, mova seu marcador de reputação essa quantidade de espaços para a direita, deslizando quaisquer outros marcadores para a esquerda, para dar espaço para o seu marcador. **Exemplo:** O marcador de reputação de Jamey (vermelho) está no sexto espaço da trilha de reputação, o de Megan (verde) está no quinto, e o de Paolo (azul) está no terceiro. O Armeiro de Paolo dá para ele 2 de reputação, então seu marcador se move para o quinto espaço, enquanto o marcador de Megan desliza para a esquerda (quarto espaço). O mesmo processo é usado quando você perder reputação, mas na direção oposta.

Se você perder mais reputação do que a trilha permite, perca 1 por cada reputação que você deveria ter perdido. Se você ganhar mais reputação do que a trilha permite, ganhe 1 por cada reputação que você deveria ter ganho. **Exemplo:** O marcador de reputação de Jamey (vermelho) está na ponta direita da trilha de reputação, e ele usa uma habilidade de personagem que dá a ele 2 de reputação. Ele ganha 2 dobrões como resultado disso.

Cada espaço na trilha de reputação tem um número. Essa é a quantidade de dobrões recebida pelo jogador correspondente no começo de uma nova viagem. Todos os 6 espaços da trilha de reputação estão sempre ocupados por marcadores, independentemente da quantidade de jogadores.

FICHAS E MARCADORES DE ESPÓLIO

Todos os marcadores de espólio que você acumulou são informação aberta. Se uma habilidade exigir que um marcador de espólio seja descartado durante a viagem, o marcador é colocado de volta na sacola; senão, os marcadores permanecem no seu estoque.

Habilidades de espólio são descritas no tabuleiro (e em fichas de espólio no modo desconhecido). Marcadores de espólio com habilidades do anoitecer só são acionados quando são obtidos pela primeira vez, e não em futuras fases do anoitecer ou se eles passarem de um jogador para outro através de habilidades de personagem. Outros marcadores de espólio têm habilidades que são acionadas à noite. Habilidades de âncora são acionadas no fim de cada viagem.

A menos que o contrário seja especificado em um personagem ou habilidade de espólio (ex. o lado tempestuoso da ficha de mapa), todos os marcadores de espólio são colocados de volta na sacola no fim de cada viagem.

FIM DA PARTIDA

Após o fim da terceira viagem, cada jogador revela seu disco de pontuação para determinar quem é o pirata mais rico! Se houver um empate, o jogador empatado com a maior reputação é o vencedor.

NOTA EDITORIAL (JAMEY STEGMAIER)

Libertalia é o primeiro jogo publicado pela Stonemaier Games que é uma nova edição de um jogo esgotado e lançado originalmente por outra editora. Eu amo Libertalia desde o seu lançamento inicial pela Marabunta—as jogadas simultâneas resultam em pouco downtime e ele escalona bem até 6 jogadores, o momento de revelar as cartas é sempre um deleite e os jogadores se sentem realmente como piratas sorrateiros à medida em que decidem quais personagens levarão para a próxima viagem.

Durante a pandemia de 2020, comecei a jogar Libertalia no Board Game Arena, e sempre que mencionava nas redes sociais que tinha jogado ele, muitas pessoas respondiam com alguma variação de: "Quem me dera que esse jogo não estivesse esgotado!" Alguém até mencionou no chat da minha Live semanal no Facebook que eu deveria tentar obter os direitos e lançar uma versão Stonemaier do Libertalia.

Então, por capricho, contatei tanto a Asmodee como Paolo Mori, e ambos confirmaram que os direitos voltaram para o designer. Paolo concordou em publicar uma edição completamente nova do jogo pela Stonemaier, e eu me diverti muito em trabalhar com ele para atualizar alguns dos mecanismos, adicionar novos personagens, e rever muitas das cartas originais. Também foi um prazer trabalhar com o artista Lamaro Smith, que criou um mundo totalmente novo para esta aventura pirata. Espero que vocês aproveitem Libertalia: Os Ventos de Galecrest!

Aqui está uma lista do que mudou em relação à versão original:

Mais personagens: Agora existem 40 personagens, ao invés de 30.

Habilidades dos marcadores: Cada marcador de espólio agora tem uma ficha dupla face correspondente que define o benefício do marcador. Você pode jogar com as habilidades calmas (fáceis e amigáveis), habilidades tempestuosas (mais complexas e inescrupulosas), ou zarpar para águas desconhecidas com uma mistura aleatória de ambas.

Personagens comprados e jogados: Você começa com 6 personagens na mão e jogará somente 4 na primeira viagem, então você ganhará mais 6 personagens e jogará 5 na segunda viagem, e, por fim, você ganhará mais 6 personagens e jogará 6 na terceira viagem.

Reputação: Um sistema simples de reputação substitui as antigas regras de desempate. Se você jogar o mesmo personagem que um oponente, o jogador com a maior reputação colocará seu personagem mais à direita no tabuleiro. Reputação também determina a quantidade de dobrões que você ganha no começo de cada viagem.

Informações abertas e escondidas: Fichas de espólio agora são dupla face, deixando mais fácil prepará-las, mas impossível de ocultá-las—elas agora são informação aberta o tempo todo. Cada jogador contabiliza sua riqueza acumulada em seu disco de pontuação, que substitui o tabuleiro do jogo original (mas permanece sendo informação aberta).

Pilha de descarte (cemitério): Cada jogador agora tem um único cemitério, no qual ele descarta personagens durante a viagem e no fim da viagem. Certas cartas de personagem interagem com seu cemitério.

Modo para 2 jogadores: Partidas em 2 jogadores agora parecem mais com partidas em 3 jogadores graças à ficha de Aspirante, que adiciona uma escolha extra para um dos jogadores (mas nenhum "robô" para controlar).

Modo solo: Você agora pode jogar Libertalia como um jogo para um único jogador usando o modo solo Automa, que é detalhado em um manual separado.

Agradecimentos especiais ao Sr. Cuddington por criar as molduras das cartas de personagem e Christine Santana por cuidar do design gráfico.

	CALMO
	TEMPESTUOSO
	MANHÃ
	ANOITECER
	NOITE
	ÂNCORA
	DOBRÃO

Antes de Cada Viagem

1. Coloque os marcadores de espólio (1 por jogador ou 3 em dois jogadores)
2. Ganhe os mesmos 6 personagens
3. Ganhe dobrões baseado em sua reputação

Fim de Cada Viagem

1. Ative habilidades de âncora (🚢) em personagens e espólios
2. Atualize os discos de pontuação e descarte os dobrões
3. Descarte os marcadores de espólio e personagens dos navios

Quer ver vídeos tutoriais?

Acesse stonemaiergames.com/games/libertalia/media-reviews

Tem alguma dúvida enquanto joga?

Poste no grupo do Libertalia no Facebook ou na Ludopedia

Precisa da reposição de algum componente?

Entre em contato via [grok.games/sac](mailto:grok.games@sac)



STONEMAIER
GAMES

