



O nosso jogo tenta reproduzir a famosa fuga da prisão de 30 piratas da supostamente inexpugnável fortaleza de Cartagena em 1672. Diz-se que não muito depois desta espantosa fuga, um jogo que a celebrava, se tornou popular nas enseadas dos piratas nas Caraíbas e que uma versão mais rápida e mais orientada para a sorte era jogada na Jamaica, enquanto outra mais lenta e mais orientada para a destreza era jogada na ilha de Tortuga. É por isso que no nosso jogo também oferecemos duas maneiras de jogar, a “versão Jamaica” onde a sorte desempenha um papel de maior importância, e a “versão Tortuga”, baseada principalmente na destreza. Como é explicado nas regras, a diferença entre as duas versões reside apenas na disposição e tratamento das cartas. Em tudo o resto, as duas versões são idênticas.

## RESUMO DO JOGO

Cada jogador controla um grupo de 6 piratas e tenta com que todos fujam através de uma passagem subterrânea tortuosa que liga a fortaleza ao porto, onde um barco está à sua espera. Assim que um jogador tenha trazido todos os seus 6 piratas a bordo, o barco inicia a navegação e o jogo termina.

## COMPONENTES

- 6 segmentos de tabuleiro de dupla face. Cada um tem uma porção da passagem subterrânea com uma sequência diferente dos seguintes 6 símbolos: caveira, punhal, chave, garrafa, pistola e chapéu de três pontas.
- Um pequeno tabuleiro na forma de um barco.
- Um baralho de 103 cartas, na face de uma delas está uma seta, na face de todas as outras está um dos 6 símbolos (17 de cada símbolo).
- 30 Piratas (peões) em 5 cores, 6 de cada cor.
- As regras com uma ilustração colorida numa folha separada.

## PREPARAÇÃO

- Junta os 6 segmentos do tabuleiro de modo a formar uma passagem subterrânea continua com 36 espaços (símbolos); isto pode ser feito de mil maneiras diferentes.
- Cada jogador recebe um conjunto de 6 piratas da mesma cor.  
Todos os piratas são colocados num dos extremos da passagem subterrânea e o barco é ancorado no outro extremo.
- Remova do baralho a carta com a seta (esta só é usada na versão *Tortuga*).
- Baralha o baralho de cartas e dá 6 cartas a cada jogador.

## È nisto que as duas versões diferem:

- **A Versão Jamaica** onde as cartas são ocultadas (mais sorte):  
Os jogadores guardam as suas cartas na mão (escondidas dos outros jogadores). O restante baralho de cartas é posicionado, com a face para baixo, na mesa para formar um stock, de onde os irão tirar novas cartas durante o jogo.
- **A Versão Tortuga onde todas as cartas** estão com a face para cima (mais destreza):  
Os jogadores deitam as suas cartas com a face para cima na mesa, para que todos as vejam. Do resto do baralho são tiradas 12 cartas e colocadas em fila com a face para cima. A carta com a seta é colocada debaixo da fila e indica a direcção da sequência – isto é, a ordem segundo a qual as novas cartas são tiradas durante o jogo (em vez do stock). Quando a fila se esgotar, uma nova fileira de 12 cartas exposta (ver a ilustração de um jogo *Tortuga* em andamento).

## COMO JOGAR

Joga por turnos no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogo é iniciado pelo jogador que mais se parece com um pirata... (não necessariamente uma vantagem)

Sempre que é o teu turno, podes fazer de 1 a 3 movimentos.

Existem 2 tipos de movimento permitidos:

- **Jogar uma carta e avançar um pirata.**
- ou
- **Recuar (mover para trás) um pirata e tirar uma ou duas cartas.**

Os movimentos podem ser feitos por qualquer ordem e em qualquer combinação, mas pelo menos 1 movimento tem de ser feito em cada turno.

## Os dois tipos de movimento:

### Jogar uma carta e avançar um pirata

Joga uma carta na mesa (monte das cartas descartadas), selecciona um dos teus piratas (quer seja um que já está na passagem subterrânea ou um que ainda está para entrar) e avança-o até ao próximo espaço livre marcado com o mesmo símbolo da carta que acabaste de jogar (livre significa não ocupado por outro pirata).

*Exemplo: na ilustração, se for o turno do Amarelo, ele pode, entre outras numerosas opções, jogar uma carta de caveira na mesa e avançar o seu pirata no espaço 9 até ao espaço 23 (pulando todos os espaços com caveira no 12 e 17, que estão ocupadas por outros piratas).*

Se não houver nenhum espaço livre, com o símbolo que seleccionaste, à frente do pirata com que pretendes fazer o movimento, podes avançá-lo por todo o caminho até ao fim da passagem subterrânea e deixá-lo subir a bordo do barco.

**Recuar (mover para trás) um pirata e tirar uma ou duas cartas.**

Selecciona um dos teus piratas e recua-o até ao primeiro espaço ocupado por 1 ou 2 piratas, quer sejam teus ou pertencentes a um oponente. Ao fazer um movimento para trás, espaços livres e espaços ocupados por 3 piratas são ignorados e pulados (atenção que nunca poderá haver mais de 3 piratas num espaço).

Se o teu pirata a mover para trás terminar o movimento num espaço ocupado por 1 pirata, o jogador tira uma carta, se o espaço tiver ocupado por 2 piratas, tiras 2 cartas.

*Exemplo: na ilustração, o Vermelho poderia, entre outras coisas, retroceder o seu pirata do espaço 8 para o espaço 6, ocupada por 2 piratas, ganhando assim o direito a tirar duas novas cartas da fila com a face para cima.*

Mas tem em mente que quando retrocedes não tens permissão de saltar um espaço ocupado por um pirata com o objectivo de alcançar um espaço ocupado por dois piratas.

Na versão *Jamaica* as cartas são tiradas do stock, na versão *Tortuga* da fila de cartas com a face para cima. Quando o baralho se esgotar, forma um novo baralho com as cartas do monte das descartadas.

*É permitido retroceder um pirata que já está no barco.*

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a colocar os seus 6 piratas no barco, vence o jogo. Ele pode sinalizar isso, movendo o barco, libertando-o das suas amarras.

## EXEMPLOS DO JOGO

A ilustração mostra um jogo em andamento na versão *Tortuga*. É o turno do Azul e como acontece invariavelmente neste jogo, ele tem várias opções para escolher (não esquecer que em cada turno um jogador pode fazer até 3 movimentos). A seguir estão a três escolhas que ele podia considerar nesse momento.

Elas foram escolhidas para te dar uma ideia da variedade de possibilidades que o jogo oferece em cada turno.

1. O Azul tem 4 cartas de punhal e pode decidir em jogar 3 delas para avançar rapidamente 3 dos seus piratas. Com a sua 1ª carta de punhal, ele poderia mover o pirata azul que ainda não entrou na passagem subterrânea para o espaço 7. A seguir, com sua 2ª carta de punhal, ele avança um dos seus piratas do espaço 6 para o 15 (pulando o espaço 7, ocupada com o seu 1º movimento). E finalmente com a sua 3ª carta de punhal, move o outro pirata azul do espaço 6 todo o caminho até ao espaço 24. Mas, ao jogar 3 cartas com o mesmo símbolo e avançando rapidamente três piratas de seguida, embora muito tentador, em geral não é uma boa ideia. Neste caso em particular, não há perigo imediato, porque nenhum dos outros jogadores têm cartas de punhal, pelo que esta escolha pode parecer razoável... Mas de facto não o é, porque a 2ª e a 3ª carta na fila da mesa são punhais, as quais os seus oponentes podem agora tirar e usá-las para

avançar ainda mais na “estrada”, que o Azul abriu para eles (os três espaços com punhais que ele ocupou e que agora podem ser pulados).

2. Ou então o Azul pode usar uma tática completamente oposta à anterior. Em vez de usar suas cartas para avançar os seus homens, ele poderia agora tirar tantas, quantas as 5 novas cartas, retrocedendo os piratas. Primeiro ele poderia retroceder o pirata do espaço 17 para o 12 (tira 1 carta); Segundo, retrocede o pirata do espaço 18 para o 17, onde há 2 piratas vermelhos (tira 2 cartas); e em terceiro retrocede o mesmo pirata do espaço 17 para o 12, onde há agora 2 piratas, incluindo o azul que ele retrocedeu no primeiro movimento (tira mais 2 cartas). Coleccionando tantas cartas significa que ele não precisará de se “reabastecer” de novo por um tempo. Por outro lado, 3 dos seus piratas foram deixados para trás (os 2 no espaço 6 e o que ainda está à entrada), estes estão em perigo de ficarem encalhados.
3. Uma opção mais razoável que as duas anteriores, seria equilibrar as suas escolhas e adaptá-las à situação actual do tabuleiro. Primeiro, ele poderia jogar uma carta de garrafa na mesa e apressar o seu pirata do espaço 17 directo para o barco! (a “estrada” está aberta, porque todos os espaços com garrafas à frente do espaço 17 estão ocupadas). Segundo, ele poderia retroceder o seu pirata do espaço 18 para o 17 (onde 2 piratas vermelhos são deixados depois do primeiro movimento do Azul). Este pequeno passo para trás tem dois bons resultados: ele colecciona 2 novas cartas e ao mesmo tempo desocupa um espaço com garrafa, criando um “buraco” na sequência de espaços ocupados com garrafas, para insatisfação de seus oponentes. E terceiro, ele pode jogar uma carta de punhal e mover o seu pirata azul que ainda está à entrada da passagem para o espaço 7.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos – Janeiro de 2012

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>