WALK THE PLANK
PIRATAS AO MAR

INTRODUÇÃO

A Expansão “Piratas ao Mar” aumenta a disputa pela sobrevivência, adicionando 5 novas ações para ajudar a manter seu pirata vivo enquanto empurra os piratas dos outros jogadores diretamente para a boca do Kraken!

COMPONENTES

25 Cartas de Ação (5 conjuntos de 5 cores) e
2 Cartas de Regras.

PREPARAÇÃO

Separe as cartas por cor e distribua aos jogadores. A partir de agora, cada jogador possui 15 cartas diferentes para escolher em sua vez: 10 do jogo base e 5 desta expansão.

CARTAS



Dinamite: Escolha uma peça de prancha. Todos os piratas naquela peça movem-se um espaço em direção ao Kraken.



Alma Penada: Escolha uma peça de prancha. Metade dos piratas, arredondada para cima, move-se em direção ao Kraken. Metade dos piratas, arredondada para baixo, move-se em direção ao navio. O jogador que jogou a carta escolhe o destino de cada pirata.



Salvo-conduto (Carta de Interrupção): Jogue em resposta a um efeito que afete um dos seus piratas. Jogue Pedra, Papel e Tesoura com a pessoa que jogou contra você. Se vencer, ignore o efeito da carta.



Malandro (Carta de Interrupção): Jogue em resposta a um efeito que afete um dos seus piratas. Redirecione o efeito para outro pirata. Você não pode redirecionar um efeito que já foi redirecionado a você por outra carta Malandro.



Esqueleto (Uso Único): *Curinga!* Copie qualquer carta do jogo base (cartas da expansão não são permitidas).

PERGUNTAS FREQUENTES

Carta Esqueleto

A Carta Esqueleto deve ser programada como uma carta normal. A Carta Esqueleto replica o efeito de qualquer carta que não seja da expansão. O efeito que ela replica não precisa ser escolhido até que seja sua vez de resolver a carta.

Cada Carta de Esqueleto só pode ser utilizada uma vez por jogo. Após uma Carta Esqueleto ser jogada, remova-a do jogo.

Cartas de Interrupção



São aquelas que mostram um ícone de raio (Salvo-conduto e Malandro) e **não podem ser escolhidas como sua carta da rodada**. Quando um efeito afeta um de seus piratas, você pode jogar uma das suas Cartas de Interrupção de sua mão para 'interromper' o efeito.

Cada Carta de Interrupção em sua mão só pode ser usada uma vez por jogo. Após uma Carta de Interrupção ser jogada, remova-a do jogo.

CRÉDITOS

PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

MAYDAY GAMES

Versão Original © 2013 Mayday Games.
Todos os direitos reservados