

# MAJORA

# GALEÃO FANTASMA

2-4 Jogadores Idade 7 a 99

Correm notícias de misteriosos acontecimentos na Enseada do Perna de Pau. São numerosos os rumores de que o Galeão Fantasma, com a sua valiosa carga de ouro vindo de Espanha, acaba de reaparecer junto à praia.

Os piratas rivais da área planearam imediatamente ir a bordo e roubar o tesouro escondido apesar das histórias do fantasma do Barba Negra, que se diz aparecer no barco protegendo o seu inestimável tesouro.

Qual será o primeiro pirata com coragem suficiente para ir ao Galeão Fantasma, procurar em todas as velhas arcas pelo tesouro e levá-lo para o seu esconderijo?

## Contém:

Tabuleiro de jogo

Galeão Fantasma constituído por:

peças em cartão: 3 secções do convés, 4 velas esfarrapadas

peças em plástico: casco, castelo de proa, tombadilho, 2 mastros, 2 vergas, roda do leme, prancha, 4 canhões, bandeira

Fantasma fluorescente do Barba Negra

4 marcas em plástico

6 arcas do tesouro com tampa

8 silhuetas de armas

6 silhuetas redondas de chaves (incluindo 1 papagaio)

6 silhuetas rectangulares

3 dados

1 folha de auto - colantes

## Objectivo do jogo

Ser o primeiro pirata a regressar ao seu esconderijo com as peças de ouro do tesouro.

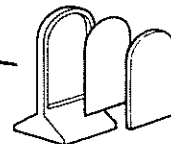
## Montagem

1. Coloca os auto - colantes

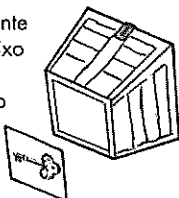
Fixa uma caveira em cada lado da bandeira.



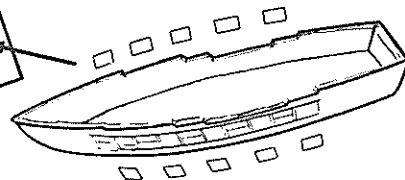
Fixa os auto - colantes dos piratas e pressiona a tampa previamente retirada.



Fixa um auto - colante das chaves por baixo de cada arca do tesouro, incluindo o que está em branco.

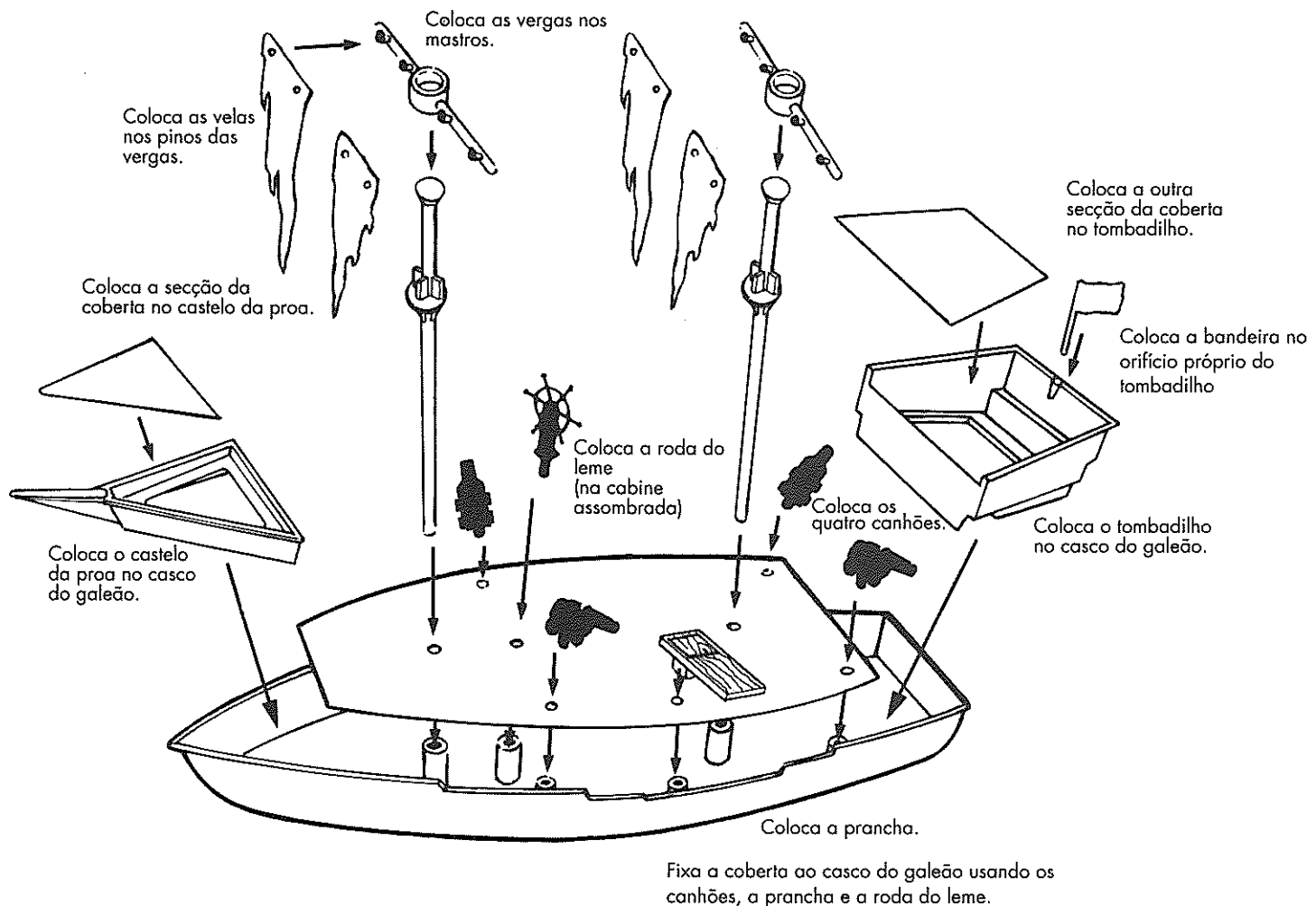


Fixa os restantes auto - colantes nos espaços próprios do casco do Galeão.



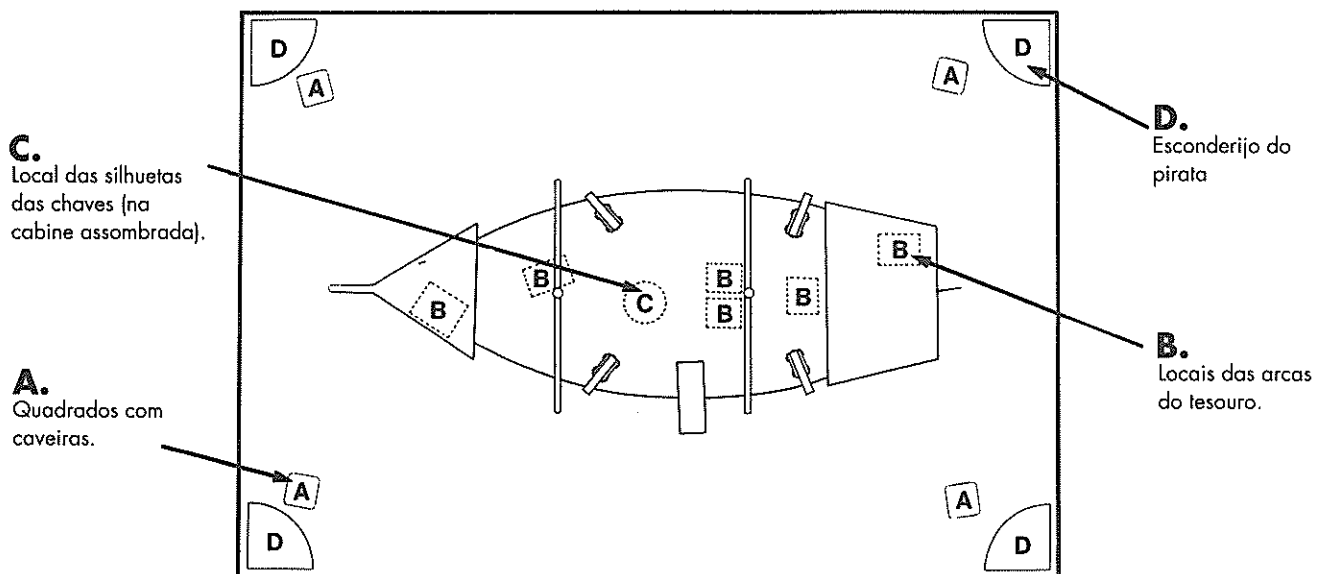
## 2. Montagem do Galeão

Separa os mastros das vergas. Certifica-te que todos os excedentes de plástico foram retirados.



## Montagem do jogo

1. Coloca o Galeão Fantasma completamente montado na linha branca no tabuleiro de jogo.
2. Baralha as armas. Coloca uma com a face para baixo em cada um dos quadrados com a caveira nos cantos do cartão de jogo (A). Coloca as restantes 4 fora do tabuleiro de jogo sem olhar para elas. (Esta regra aplica-se também se forem somente 2 ou 3 jogadores).
3. Coloca uma silhueta rectangular dentro de cada arca e fecha-as com a tampa. Baralha as arcas e coloca-as nos rectangulos nas cabines do barco (B).
4. Baralha as silhuetas das chaves e coloca-as, com a face para baixo, em pilha na Cabine Assombrada (a da roda do leme) (C).
5. Põe o Barba Negra na Cabine Assombrada.
6. Cada jogador escolhe um pirata e coloca-o no seu esconderijo - cada um dos cantos do cartão de jogo da mesma cor do Pirata (D).
7. Tira-se à sorte qual será o primeiro jogador. O jogo prossegue da esquerda para a direita.



# Como jogar

## Movendo o teu pirata

Lança dois dados e avança tantas casas quantas a soma de ambos os dados.



**Se te saiu um 6** - move o teu pirata ou o fantasma do Barba Negra os pontos de ambos os dados.

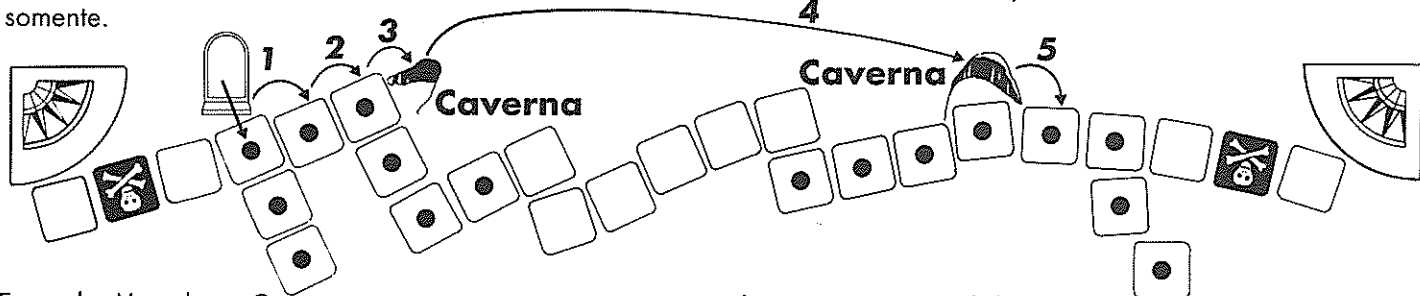


Ao chegar ou passar na casa da caveira, retira uma arma e guarda-a, com a face para baixo, à tua frente.

Não podes ultrapassar outro pirata ou o fantasma - deverás parar na casa seguinte e sofrer as consequências (levar a cabo um duelo ou caminhar na prancha), ou mudar de direcção.

Não podes ir para o refúgio de outro pirata.

**Cavernas.** Há quatro cavernas na praia (marcadas com lanternas) com passagens secretas entre elas. Permitem que contornes o tabuleiro mais rapidamente. O movimento da entrada de uma caverna para outra conta como uma casa somente.



Exemplo: Usando as Cavernas para se movimentar mais rapidamente com o total de 5 pontos nos dados.



**A abordagem ao Galeão Fantasma.** Segue a seta negra na praia ou nos bancos de areia para a seta negra oposta. Contorna o galeão no mesmo sentido em que avançaste pela praia. As escadas que conduzem ao castelo de proa e ao tombadilho devem ser tratadas como uma casa. Uma vez a bordo podes escolher ir directamente para a cabine com aparições com o fim de obteres uma silhueta de chave e procurares então uma arca na qual ela sirva, ou dirigires-te a uma das outras cabines e olhar o fundo de uma arca para te recordares qual a chave que lhe serve para tua futura referência.



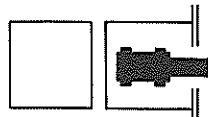
## O Fantasma do Barba Negra

Podes movê-lo sempre que obtenhas um 6 no lançamento do dado. Usa-o para te ajudar e estorvar os outros piratas.

Ele nunca pode abandonar o Galeão.

Ele pode passar através de um pirata com o fim de atingir uma casa à sua frente.

Ele pode entrar numa cabine ocupada por um pirata.



**Casas com canhão e casas com balas de canhão.** Para disparar um canhão, o Fantasma deve mover-se para a casa directamente por trás desse canhão. Não necessita de se movimentar a contagem completa dos dados.



Se qualquer pirata (incluindo tu próprio!) estiver nas casas das balas para canhão na zona deste canhão, foi ferido e deve tombar a sua marca. Perde então a vez para recuperar e recomeça a jogar na mesma casa na vez seguinte.

**Prancha.** Quando o Fantasma chega à casa a seguir à tua (ele pode lá parar mesmo que não tenha acabado a soma dos dados), ou quando tu chegas a uma casa a seguir à dele, ou se estiveres numa cabine quando ele entra, és imediatamente levado espiritualmente a caminhar na prancha, Ha, ha, ha!! Deves permanecer no local onde caíres à água durante uma volta - deita o teu pirata para mostrar que ele perdeu a vez. O Fantasma fica onde estava. (Lembra-te que podes chegar ou passar na casa da Prancha durante o percurso como um movimento normal).



Quando tiveres recuperado do choque (isto é: perdido a vez), és salvo por um barril que passa por ali. Salta para o barril da tua cor e recomeça o teu percurso a partir daí.

## Busca e obtenção do tesouro

Deves guardar uma ou mais chaves que abrirão as arcas do tesouro.

**Entrada na Cabine Assombrada.** Entra pelo caminho da porta (marcado com uma seta). Não poderás entrar se o Fantasma ou outro pirata lá estiverem.

Retira a silhueta redonda de cima do monte. Guarda qualquer **chave com a face para baixo** ou o **Papagaio com a face para cima** à tua frente.

Deves sair e voltar a entrar na Cabine Assombrada em novas voltas se quiseres apanhar outra silhueta circular.



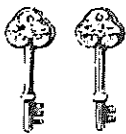
## O Papagaio

Quando apanhares o Papagaio, imediatamente:

- a) retiras à sorte qualquer silhueta pertencente a outro jogador;
- OU** b) retiras uma chave da Cabine Assombrada, mesmo que lá esteja o Fantasma;
- OU** c) olha por baixo de qualquer das arcas para ver qual a chave que a abre e memorizares para futuras referências.

**Nas vezes subsequentes**, o jogador que tem o Papagaio pode preferir não lançar os dados, mas repetir a), b) ou c) como acima indicado.

**O Fantasma do Barba Negra e o seu Papagaio.** Se o Fantasma se move para próximo do pirata que tem o Papagaio, o Barba Negra manda o papagaio de volta para a Cabine Assombrada, onde é colocado no cimo do monte das silhuetas circulares. Então o pirata caminha na prancha!



**Entrada nas Cabines com arcas do Tesouro.** Entra do mesmo modo como descrito para a Cabine Assombrada.

O fundo de cada arca mostra que chave é necessária para a abrir. Lembra-te disso para futuras referências, ou se já tiveres uma chave que coincida (com 2 ou 3 dentes) prova-o aos outros jogadores mostrando-lhes a tua chave e o fundo da arca. Então abre a arca, retira secretamente a silhueta (se ainda houver alguma) olha para ela e guarda-a com a face para baixo à tua frente. Repõe a tampa na arca e recoloca-a na Cabine. Uma das arcas não necessita de chave - retira somente a silhueta.

A chave partida é desnecessária e não abre nenhuma arca!

## Duelos

Os duelos são um excitante modo de ganhar armas, o tesouro, chaves e o Papagaio de outros piratas.

Se desejares desafiar um adversário para um duelo, move-te para a casa a seguir à dele (não necessitas de chegar com número exacto) e brada: "Escolhe as armas"! Não podes desafiá-lo para um duelo se ele estiver numa cabine ou no seu refúgio.

Ambos exibem a silhueta de uma arma, com a face para cima, se a tiveres. Então lançam o dado para decidir o resultado do duelo:



um jogador com uma pistola lança os três dados.



um jogador com uma espada lança dois dados.



um jogador sem armas ou com uma espada partida lança um dado.

**O valor mais alto de um só dado designa o vencedor.**

Por exemplo: Se um jogador com uma pistola obtém 5, 4 e 2 e outro jogador com uma espada obtém 6 e 1, o jogador que tiver a espada vence o duelo com o 6.

Se houver um empate, isto é, que o número mais alto de cada jogador seja o mesmo, lançam-se os dados novamente (para as mesmas armas) até se encontrar um vencedor.

O vencedor retira qualquer uma das silhuetas ou o papagaio (se o houver) do vencido juntamente com ambas as armas usadas no duelo.

O vencedor pode então, se o pretender, trocar de lugar com o vencido.

Se estiveres na casa adjacente de outro pirata no início da tua vez, poderás não o desafiar para um duelo. Em vez disso deverás avançar à procura de novas aventuras.

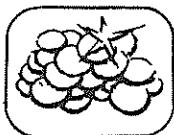
## Ser apanhado num canto apertado

Se no início da tua vez:

- estiveres numa cabine e o Fantasma ou outro pirata estiverem na casa em frente da porta,
- ou se estiveres no teu refúgio e outro pirata estiver na casa à tua frente,
- ou se piratas estiverem de pé em ambas as casas dos teus lados,

foste apanhado e perdes a vez de jogar. Contudo se continuares apanhado na vez seguinte deverás saltar o obstáculo e movimentares-te normalmente.

## Vencedor do jogo



O primeiro pirata a chegar ao seu próprio refúgio, tendo encontrado o tesouro é o vencedor.