

# PORT ROYAL

Um jogo de cartas inteligente para 2 a 5 jogadores, de Alexander Pfister.



## INTRODUÇÃO

Jamaica, Mar do Caribe. No porto de Port Royal a vida é agitada e os negócios prosperam! Em Port Royal, assuma o papel de um comerciante tentando fechar o negócio de sua vida! Mas se você arriscar muito e fizer escolhas erradas, pode voltar para a casa de mãos vazias! Não se esqueça de reinvestir seu lucro, para ganhar os favores dos Governadores e Almirantes, e contratar pessoas para aumentar suas possibilidades. Suas chances aumentam com cada carta revelada, mas também aumentam seus riscos!

## COMPONENTES

120 cartas, sendo

60 Pessoas (algumas das quais são idênticas em tudo, com exceção dos custos de contratação e dos pontos de vitória que fornecem), sendo



### 6 Expedições



50 Navios, 10 em cada cor



### 4 Aumentos de Impostos



## PREPARAÇÃO

Se jogar com menos de 5 jogadores, **remova**, primeiro, a Expedição especial, colocando-a de volta à caixa do jogo. Você pode encontrá-la facilmente, já que é a única carta sem uma moeda de ouro no verso. Ao jogar com 5 pessoas, coloque esta carta no centro da mesa. Embaralhe as cartas restantes e coloque-as com a frente para baixo sobre a mesa. Esta é a **pilha de compras**.

Deixe um espaço próximo a ela para criar uma pilha de descarte. Cada jogador começa com 3 moedas que são representadas por cartas recebidas da pilha de compras. Elas são colocadas com a face para baixo em sua frente, mostrando apenas as moedas, formando uma área pessoal de jogo.

### Observação importante sobre as cartas:

A frente das cartas mostra vários Navios, Pessoas, Aumentos de Impostos e Expedições. O verso de cada carta mostra uma moeda de ouro. Sempre que um jogador ganhar moedas, pegue aquele número de cartas da pilha de compras e coloque-as com a frente virada para baixo, sem olhar, deixando cada moeda visível em sua área de jogo. Cada carta vale uma moeda.



# OBJETIVO DO JOGO

Você tentará conseguir moedas de ouro para contratar pessoas que darão habilidades e pontos de vitória para você. Além das pessoas, as Expedições também fornecerão pontos de vitória para ajudar a torná-lo vencedor em **Port Royal**.

## SEQUÊNCIA DO JOGO

O jogador que visitou um porto mais recentemente será o primeiro a jogar. Começando com ele e depois em sentido horário, um jogador será o **jogador da vez**. Ele executará **2 fases** em sequência - a segunda será pulada em algumas situações. Se houver uma segunda fase, após o primeiro jogador jogar, cada um dos outros jogadores terá a oportunidade de agir nesta fase. Então, o jogador da vez passa a ser a próxima pessoa à esquerda.

As duas fases são:

### 1. Descobrir:

revele cartas da pilha de compras na área de jogo do porto

### 2. Negociar e Contratar:

pegue cartas da área de jogo do porto

## 1. DESCOBRIR

O jogador da vez deve revelar uma carta da pilha de compras e colocá-la no centro da mesa, formando, assim, a **área de jogo do porto** ou **área do porto**. Ele agora deve decidir se quer revelar outra carta ou parar. Ele pode continuar a fazer isto até decidir parar voluntariamente ou até aparecem dois navios de mesma cor na área do porto (veja abaixo), forçando-o a perder o restante do turno. Se parou voluntariamente, a segunda fase se inicia.

Há quatro tipos diferentes de cartas:

- ▶ **Pessoas**
- ▶ **Navios**
- ▶ **Expedições**
- ▶ **Aumentos de Impostos**

▶ **Pessoas:** se a carta revelada for uma **Pessoa**, ela irá para a **área do porto**. Cada Pessoa tem uma habilidade representada na parte superior da carta. Ela também possui um escudo com um valor em pontos de vitória. Explicações para todas as habilidades encontram-se ao final do manual.

▶ **Navios:** se a carta revelada for um **Navio**, o jogador da vez pode colocá-la na **área do porto** como uma possível fonte de renda ou ele pode afastar o Navio e colocá-lo na pilha de descarte. Para afastá-lo, você deve ter um ou mais **Marinheiros** e/ou **Piratas** em sua área pessoal de jogo. Além disso, a quantidade de **Espadas** que mostram deve ser igual ou maior do que a quantidade representada no Navio. Com estas condições, você pode colocar o Navio na pilha de descarte em vez de na área do porto; do contrário, ele não pode ser afastado e deve ir para a área do porto.

Você só pode afastar um Navio recém-revelado. Um Navio com uma caveira não pode ser afastado.

As Espadas não são gastas, ou seja, você pode utilizá-las várias vezes durante o seu turno.



Alex quer afastar o Filibote com 2 . Como o Marinheiro que ele possui tem 1 e seu Pirata tem 2 ele tem 3 no total, sendo bem sucedido. Ele pode colocar o Filibote na pilha de descarte.

▶ **Expedições:** se a carta revelada for uma **Expedição**, coloque-a no centro da mesa, mas **separada** da **área do porto**. Uma Expedição ficará sempre lá até o **jogador da vez** reivindicá-la por ter cumprido suas condições.

Para **cumprir** as **condições** de uma **Expedição** (visíveis na parte inferior da carta), o jogador precisa ter **Pessoas** com as **habilidades correspondentes** em sua área pessoal de jogo. Ele coloca as Pessoas correspondentes na **pilha de descarte** e coloca a Expedição em sua área de jogo, além de um número de moedas de ouro conforme indicado na carta de Expedição. O jogador da vez pode reivindicar Expedições a **qualquer momento** durante o turno dele e tantas quanto puder.



Maria quer reivindicar uma Expedição com 2 . Para tal, ela descarta seu Sacerdote () e seu Faz Tudo. Ela recebe a carta de Expedição e 2 moedas (da pilha de compras).

▶ **Aumentos de Impostos:** se a carta revelada for um **Aumento de Impostos**, todos os jogadores que possuam, no momento, 12 ou mais moedas de ouro, perdem metade de suas moedas (*arredondado para baixo*). Exemplo: com 12 ou 13 moedas, o jogador perderia 6 moedas). As cartas são colocadas na pilha de descarte. Após isso, dependendo de qual Aumento de Impostos foi revelado, o jogador com **mais Espadas** ou o jogador com **menos Pontos de Vitória** ganha uma moeda. Em caso de empate (*por exemplo, se nenhum jogador tiver Espadas ou Pontos de Vitória ainda*), todos os jogadores empatados ganham uma moeda.

O Aumento de Impostos é descartado após ser resolvido e a partida prossegue normalmente.



Aqui o jogador com menos Pontos de Vitória ganha 1 moeda.



Aqui o jogador com mais Espadas ganha 1 moeda.

Um jogador sempre pode parar voluntariamente e seguir para a segunda fase, a não ser que revele um **Navio de mesma cor** de outro que já esteja na área do porto e **que não possa ser afastado**. Se isso acontecer, o jogador tem de **descartar** todas as cartas na **área do porto** (*lembre-se de deixar as Expedições separadas!*) e ele é obrigado a perder o restante do turno. A Fase 2, **Negociar e Contratar**, não acontece, mas todos os jogadores com um **Ladino** em suas áreas de jogo ganham uma moeda.

A partida continua com o próximo jogador em sentido horário tornando-se o jogador da vez e executando a Fase 1 dele: **Descobrir**.

Se a pilha de compras ficar vazia a qualquer momento do jogo, embaralhe a pilha de descarte e crie uma nova pilha de compras com as frentes das cartas viradas para baixo.

## 2. NEGOCIAR E CONTRATAR

Nesta fase, o **jogador da vez** poderá pegar de **1 a 3 cartas** da área do porto e, então, todos os outros jogadores terão também a chance de pegar **1 carta**. A quantidade exata de cartas que podem ser pegadas depende do número de cartas de Navios de **cores diferentes** na área do porto:

- ▶ **0 a 3 Navios de cores diferentes:** pegue até 1 carta da área do porto.
- ▶ **4 Navios de cores diferentes:** pegue até 2 cartas da área do porto.
- ▶ **5 Navios de cores diferentes:** pegue até 3 cartas da área do porto.

As cartas são pegadas uma de cada vez, assim a habilidade de uma carta pode ser usada imediatamente para a próxima carta.

### Negociar:

O jogador **pega um Navio** da área do porto, coloca-o na pilha de descarte e **ganha** a quantidade de **moedas** representada na flâmula no topo da carta.



*Pedro pega o Filibote da área do porto, coloca-o na pilha de descarte e ganha 2 moedas.*

**Exemplo:** é o turno de Andrea. Ela revelou 5 cartas na área do porto durante sua Fase 1: Descobrir. Quatro delas eram Navios de cores diferentes, permitindo que ela pegasse 2 cartas. Primeiro, ela pegou um Navio de valor 2 e gastou o dinheiro para contratar 1 Pessoa. Agora, os outros jogadores podem pegar uma carta, se possível. Alex quer pegar um dos Navios restantes. Ele dá 1 moeda para Andrea como compensação, escolhe 1 Navio, coloca-o na pilha de descarte e pega a quantidade apropriada de moedas. Após os demais jogadores terem a chance de pegar 1 carta, as cartas restantes são descartadas.

### Contratar:

Para **contratar uma Pessoa**, um jogador tem de **pagar** uma quantia em **moedas** (*colocando as cartas na pilha de descarte*) igual ao custo representado na parte inferior da carta da Pessoa que ele deseja contratar. Ele coloca a Pessoa em sua **área de jogo pessoal** e pode, a partir de agora, **usar a habilidade** na parte superior da carta (*a flâmula*). Todas as habilidades são explicadas no final do manual.



*Andrea está contratando um Marinheiro. Ela paga 3 de suas moedas, colocando-as na pilha de descarte e coloca o Marinheiro em sua área de jogo.*

Após o jogador da vez pegar uma carta ou mais (*Navios ou Pessoas*), cada jogador, em sentido horário, pode também pegar uma carta, se puder, respeitando as regras já mencionadas. Entretanto, para fazer isso, o jogador precisa **pagar 1 moeda ao jogador da vez** como compensação. Se pegar 1 Navio, as moedas recebidas por este Navio já podem ser usadas na compensação.

Após todos os jogadores terem a chance de pegar uma carta, as cartas restantes são descartadas. É possível também que não haja cartas suficientes para que todos os jogadores tenham a chance de pegarem uma.

O próximo jogador, em sentido horário, será o jogador da vez e começará com sua Fase 1: **Descobrir**.

## FINAL DA PARTIDA

O **final da partida** ocorre assim que um jogador totalizar **12 Pontos de Vitória** em sua área pessoal de jogo. O restante da rodada é jogado normalmente, ou seja, a partida continua até o jogador à direita do jogador inicial ser o jogador da vez pela última vez.

O vencedor da partida é o jogador com o maior número de pontos de vitória em sua área pessoal. Havendo empate, vence o jogador com mais moedas restantes. Persistindo o empate, divide-se a vitória.

## VARIANTE DE FINAL DA PARTIDA

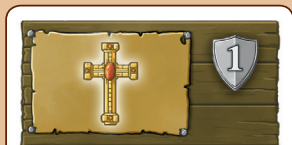
Como uma alternativa para aumentar o grau de dificuldade do jogo, você pode jogar com a seguinte condição de final de partida:

O final da partida ocorre assim que um jogador totalizar **12 Pontos de Vitória** e **também**, pelo menos, uma **Expedição** em sua área pessoal de jogo. As demais regras se mantêm. O vencedor será o jogador com o maior número de pontos de vitórias e, pelo menos, uma Expedição. As regras de desempate são as mesmas.

# HABILIDADES DAS PESSOAS

As habilidades das Pessoas estão representadas nas flâmulas, na parte superior de suas cartas. Os Pontos de Vitória que você recebe estão representados no pequeno escudo à direita da flâmula. Ao jogar, seja como jogador da vez ou durante o turno de outro jogador, você pode usar as habilidades de todas as Pessoas disponíveis em sua área. Se tiver várias cópias de um tipo de carta, as habilidades delas acumulam. Por exemplo, com 2 **Senhoritas**, você pode contratar Pessoas com um desconto de 2 moedas de ouro.

## Colonos, Capitães, Sacerdotes (5 cartas de cada) Faz Tudo (3 cartas)



Para reivindicar uma Expedição, você deve descartar estes tipos de carta de sua área pessoal de jogo. A flâmula de habilidade destas Pessoas é um pouco mais escura do que das demais para simbolizar isso. O Faz Tudo é uma espécie de curinga e pode ser descartado no lugar de Sacerdote, Colono ou Capitão, já que possui os três símbolos.

## Comerciante (2 cartas de cada cor)



## Marinheiro (10 cartas) e Pirata (3 cartas)



O jogador ganha 1 moeda a mais quando negociar um Navio se tiver um Comerciante com um Navio da mesma cor em sua área de jogo.

Navios podem ser afastados com as Espadas representadas. (Veja Fase 1: Descobrir)

## Almirante (6 cartas)



Se em sua vez de pegar carta(s) durante a Fase 2: Negociar e Contratar, houver 5 cartas ou mais na área do porto, você ganha, imediatamente, duas moedas, mesmo que você não seja o jogador da vez.

## Ladino (5 cartas)



Se você não for o jogador da vez e se durante a Fase 2: Negociar e Contratar for sua vez de pegar uma carta e não houver nenhuma carta na área do porto, ganhe, imediatamente, uma moeda. Se um jogador perder o turno dele durante a Fase 1: Descobrir e a Fase 2 não ocorrer, todos os jogadores com um Ladino ganham uma moeda.

## Governador (4 cartas)



Em sua vez de pegar carta(s) durante a Fase 2: Negociar e Contratar, você pode pegar uma carta a mais da área do porto. Se você não for o jogador da vez, terá de compensar o jogador da vez com uma moeda para cada carta que pegar.

## Senhorita (4 cartas)



O custo de contratação de uma Pessoa é reduzido em uma moeda. O custo não pode ser menor que zero.

## CRÉDITOS

**Design do Jogo:** Alexander Pfister

**Arte:** Klemens Franz

**Design Gráfico:** Hans-Georg Schneider e Klemens Franz

**Realização:** Klaus Ottmaier

**Tradução:** Lucas Andrade

**Revisão:** Eduardo Cella

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Port Royal foi o vencedor do Game Designer Award 2013 pela Wiener Spiele Akademie (Academia de Jogos de Viena) com o nome de "Händler der Karibik" em colaboração com o Österreichische Spiele Museum.

[www.spielen.at](http://www.spielen.at)

A Pegasus Spiele agradece ao Österreichische Spiele Museum (Museu de Jogos da Áustria).



Pegasus Spiele



PAPERGAMES

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

