

Piratas

Preparação:

Um dos jogadores fica com os **Piratas** (as 24 fichas pretas) e outro com os **Guardas da Fortaleza** (as 2 fichas brancas). As linhas que formam o tabuleiro de jogo têm dois tipos de círculos.

Os círculos azuis, que representam o exterior da Fortaleza (o mar).

E os círculos castanhos que representam o interior da Fortaleza.

 Coloque os **Piratas** nos 24 círculos azuis disponíveis.

 Os **Guardas da Fortaleza** são colocados em qualquer um dos círculos castanhos.

Os **Piratas** começam o jogo. Os jogadores jogam alternadamente, movimentando uma peça sua, na sua vez.

Objectivo do jogo dos Piratas:

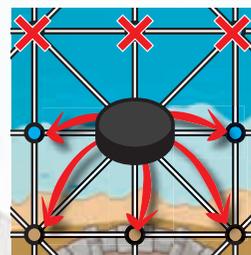
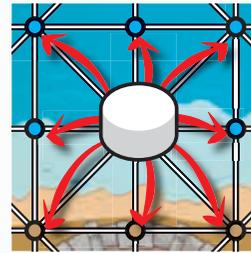
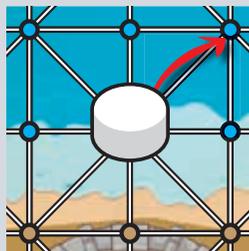
- Os Piratas podem ganhar um jogo de duas maneiras:
- 1- Ocupando todos os círculos castanhos.
 - 2 - Encurralando os **Guardas da Fortaleza** de modo a que estes não se possam mover.

Objectivo do jogo dos Guardas da Fortaleza:

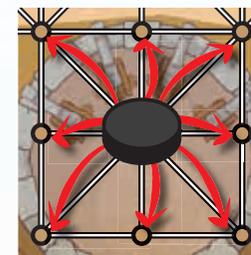
Os **Guardas da Fortaleza** conseguem ganhar se houver cinco ou menos **Piratas**.

Movimento das peças:

Na sua vez de jogar, o jogador move uma das suas peças entre dois círculos, ao longo das linhas.



Os **Guardas da Fortaleza** podem mover-se em qualquer direcção, em qualquer lugar do tabuleiro.

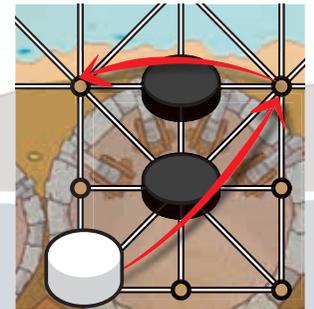


Os **Piratas** NÃO podem mover as suas peças se isso as afastar da Fortaleza. Depois de jogar, um **Pirata** ou fica mais perto ou

mantêm-se à mesma distância da Fortaleza. Nunca fica mais longe. Mas se o **Pirata** está DENTRO da Fortaleza (círculos castanhos), pode mover-se em qualquer direcção, mesmo que seja para sair da Fortaleza.

Captura:

Apenas os **Guardas da Fortaleza** podem capturar peças. A captura é feita saltando (em qualquer direcção) sobre um **Pirata** que esteja adjacente e aterrando num círculo vazio. A peça do **Pirata** capturada é retirada do jogo. Os **Guardas da Fortaleza** SÃO OBRIGADOS a fazer as capturas. Se for possível, os **Guardas da Fortaleza** têm de fazer múltiplas capturas. Se houver várias opções de captura, o jogador que joga com os **Guardas da Fortaleza** escolhe o caminho.



Ganhar uma partida:

Uma partida é composta por dois jogos. Os jogadores trocam de lado no fim do primeiro jogo. O vencedor da partida é aquele que perder menos **Piratas**.

Dúvida sobre as regras? Envie-nos um email para: info@mesaboardgames.pt