

## Será que os grumetezinhos conseguem roubar o tesouro do Big Pirata antes que este os apanhe?

Idade : dos 5 aos 9 anos

Número de jogadores : 2 a 4

Duração : 15 minutos



### Conteúdo:

1 figurino pirata, 3 figurinos grumetezinhos, 3 cofres, 1 tabuleiro de jogo, 7 coqueiros/esconderijos, 1 grande dado pirata, 1 pequeno dado grumetezinhos, 9 cartas coqueiro, 4 cartas papagaio.

### Objectivo do jogo:

Para os grumetezinhos: conseguir agarrar um cofre com tesouros na gruta do pirata e levá-lo até ao barco sem se deixar apanhar por ele.

Para o pirata: apanhar todos os grumetezinhos antes que algum deles atinja os seus objectivos.

### Preparação do jogo:

Designar o jogador que será pirata: se vários jogadores desejarem jogar como piratas, a escolha será feita com o dado pirata: O que obtiver a melhor pontuação será pirata. Os outros jogadores escolhem um peão grumetezinhos.

Plantar os 7 coqueiros/esconderijos nos lugares previstos do tabuleiro de jogo, perto dos quadros mais escuros do tabuleiro.

Colocar os grumetezinhos na casa de barco do tabuleiro de jogo.

Colocar o pirata e os cofres na casa de gruta.

Cartas a distribuir aos jogadores grumetezinhos:

- **3 grumetezinhos:** cada um deles recebe 3 cartas coqueiro e 1 carta papagaio,
- **2 grumetezinhos:** cada um deles recebe 4 cartas coqueiro e 2 cartas papagaio,
- **1 grumetezinhos:** recebe 5 cartas coqueiro e 3 cartas papagaio.



### Desenrolar do jogo:

Começa o jogador grumetezinhos colocado à esquerda do jogador pirata: lança o pequeno dado e desloca o seu peão o número de casas correspondentes.

Caso haja vários grumetezinhos, os outros grumetezinhos fazem o mesmo, cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio.

Em seguida é a vez de o jogador pirata jogar: lança o dado preto e faz avançar o pirata o número de casas correspondente.

Após esta primeira volta completa, começa-se uma segunda volta e assim sucessivamente.

### Deslocações dos peões:

- Os grumetezinhos podem avançar ou recuar, mas só num sentido em cada lançamento de dado.

Um grumetezinho pode levar com ele um cofre, passando simplesmente pela casa gruta (só pode levar um cofre de cada vez).

- **O pirata** só se pode deslocar para a frente e não pode voltar atrás em caso nenhum. (Como referência: o chapéu do pirata que deve indicar sempre o sentido de andamento do pirata).

**Logo que o pirata** alcance um marinheiro (ou seja, que o lançamento do dado lhe permita chegar à casa onde se encontra o marinheiro), ele captura-o e este é eliminado da partida. O cofre do grumete fica também fora de jogo.

**Para escapar ao pirata, o grumetezinho pode:**

- **Utilizar uma carta papagaio:**

Esta carta repete a pontuação obtida no dado. Antes de jogar o dado, o jogador dá ao jogador pirata uma carta papagaio. Se fizer 3 com o dado, por exemplo, desloca o seu peão  $2 \times 3$  casas = 6 casas.

- **Esconder-se por detrás de um coqueiro:**

- Quando um jogador grumetezinho passa à frente ou pára numa casa de coqueiro (casas mais escuras do percurso), pode dizer « esconderijo » e colocar o seu grumetezinho por detrás do coqueiro.

- Se antes de jogar, o peão de um grumetezinho já se encontrar numa casa de coqueiro (sem se ter escondido), o jogador pode dizer « esconderijo », colocar o seu peão por detrás do coqueiro e neste caso não jogar o dado.

- Quando um peão grumetezinho está escondido e chega novamente a sua vez de jogar, pode:

- **Continuar escondido:** deve então utilizar uma das suas cartas de coqueiro e dá-la ao jogador pirata; neste caso não joga o dado.

- **Sair do seu esconderijo,** jogando o dado. Neste caso, o jogador avança o seu grumetezinho contando a casa de coqueiro (se o jogador fizer 1 com o dado, coloca o seu peão na casa de coqueiro).

Se o jogador grumetezinho já não tiver a carta de coqueiro, deve obrigatoriamente sair. Mas atenção: se o pirata se encontrar na casa de esconderijo, este último apanhará o grumetezinho depois da sua saída, eliminando-o então da partida.

- **Abandonar o seu cofre:** na sua vez de jogar, um grumetezinho pode avançar o seu peão mas abandonando o seu cofre na casa onde estava anteriormente parado. Desta forma, obriga o pirata a parar nesta casa e a recolocar então o cofre na casa de gruta.

## Quem ganha?

- **Logo que um marinheiro** regresse ao barco com um cofre é declarado vencedor da partida.

Mas atenção: Para poder voltar à casa « barco », os grumetezinhos devem obter o número exacto com o dado.

- **Logo que o pirata** consiga agarrar todos os marinheiros, ele é declarado vencedor da partida.