

2- CARTAS DE PONTUAÇÃO DA MARINHA

- Sortear uma Ficha de Naipes - 3 PONTOS se não possuir cartas desta tripulação. Este sorteio da Ficha de Naipes deve ser feito antes do sorteio realizado no passo 1 da preparação da rodada (aquele que define a Carta Wanted). A Ficha de Naipes escolhida deve ser posicionada sobre a Carta de Pontuação para que todos se lembrem qual naipes foi escolhido.
- Exemplo:** Caso o Naipes dos Piratas do Barba Negra seja sorteado, todos jogadores que não possuírem cartas desse naipes em suas cartas capturadas receberão 3 pontos.
- 3 PONTOS se nenhum jogador venceu o mesmo número de vazas que você.
- Exemplo:** Ao final da rodada JOGADOR A e JOGADOR B venceram 4 vazas, JOGADOR C venceu 2 vazas, JOGADOR D venceu 1 vaza e JOGADOR E venceu nenhuma das vazas. JOGADORES C, D e E recebem 3 pontos.

3- CARTAS DE PONTUAÇÃO DE IMPEL DOWN

- Receba 1 PONTO para cada carta do naipes que possuir menos cartas.
- Exemplo:** Ao final da rodada, JOGADOR A possui 6 Cartas dos Piratas do Chapéu de Palha, 5 cartas dos Supernovas e 4 cartas da Baroque Works. Portanto ele recebe 4 pontos.
- Receba pontos iguais ao valor da menor carta que possuir.
- Exemplo:** A menor carta do JOGADOR B é Nami, a número 2 dos Piratas do Chapéu de Palha. Portanto ele recebe 2 pontos.

RESUMO DO JOGO AVANÇADO

O objetivo do jogo é fazer pontos capturando cartas e atendendo critérios das Cartas de Pontuação. O tabuleiro serve para fazer a marcação do número de pontos, o jogador com mais pontos ao final de três rodadas é o vencedor.

REGRA PARA 2 JOGADORES

- As partidas com 2 jogadores devem seguir as regras com as seguintes modificações:
- Antes de embaralhar as cartas de personagem, escolher um naipes com 10 cartas e devolver para a caixa todas as cartas e a Ficha deste naipes.
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas e as que sobram formam uma pilha com as faces viradas para baixo.
- A rodada é dividida em duas etapas. Em cada etapa serão jogadas 10 vazas. A primeira etapa termina quando 10 vazas são concluídas. No início da segunda etapa, cada jogador recebe 10 novas cartas do baralho. Outras 10 vazas são jogadas e somente então a rodada é concluída.
- Caso esteja jogando o Modo Avançado, os jogadores recebem pontos das Cartas de Pontuação somente após o final da rodada.

RESUMO GERAL DO JOGO

O objetivo do jogo é fazer pontos capturando cartas e atendendo critérios das Cartas de Pontuação. O jogador com mais pontos ao final de três rodadas é o vencedor.

RESUMO DE UMA RODADA (Modo Avançado)

- Sortear 2 Cartas de Pontuação, uma ficha de Naipes e uma ficha de Número.
- Distribuir as cartas de Personagens entre os jogadores.
- Jogar uma quantidade de vazas igual ao número de cartas distribuídas para cada jogador.
- Receber pontos das Cartas de Pontuação.

RESUMO DE UMA VAZA

- O Líder abre a vaza, jogando uma carta da sua escolha.
- Os outros jogadores em sentido horário devem seguir o Líder e jogar uma carta do mesmo naipes da carta escolhida pelo Líder. Somente se não possuírem uma carta do mesmo naipes poderão jogar uma carta de outro naipes.
- Aquele que jogou a carta mais alta do naipes escolhido pelo Líder é o vencedor da vaza. Caso um ou mais jogadores tenham jogado Trunfos, os oficiais da Marinha, aquele que jogou o maior oficial é o vencedor da vaza.
- O vencedor da vaza organiza as cartas capturadas em uma pilha e é o Líder da vaza seguinte.



WANTED

Os piratas e os criminosos mais procurados do mundo navegam pela Grand Line! Além de receber uma generosa recompensa paga pelo Governo Mundial, a captura de um procurado pode trazer grande reputação e talvez o direito de conquistar o cobiçado título de Shichibukai, poderoso lorde dos mares!

Jogo Wanted One Piece é um jogo de cartas onde os jogadores devem capturar as Cartas de Piratas de seus adversários para fazer pontos. Cada rodada traz critérios de pontuação diferentes e também garante pontos para quem capturar o pirata mais procurado.

Componentes

01 Tabuleiro
55 Cartas
05 Fichas de Naipes
10 Fichas de Números
06 Cartas de Pontuação
05 Peões

40 min. +8 anos

2 a 5 participantes



JOGO DE VAZAS

Uma partida do Jogo Wanted é dividida em 3 rodadas. Para cada rodada os jogadores recebem uma quantidade de cartas de acordo com o número de jogadores. Cada rodada é dividida em várias vazas.

Uma vaza consiste em todos jogadores jogarem uma carta aberta na mesa, seguindo o naipes da carta do jogador inicial da vaza sempre que possível. O vencedor da vaza é aquele que jogar a carta mais alta com o mesmo naipes da carta do jogador inicial. Cada vez que vencer uma vaza, o jogador recebe um ponto.

No **Modo Básico** - vencer a vaza em que o personagem Wanted foi jogado, garante 3 pontos extras.

No **Modo Avançado** - 2 Cartas de Pontuação são sorteadas em cada rodada, trazendo novas maneiras de ganhar pontos.

AS CARTAS

O baralho de cartas traz 5 naipes de piratas e criminosos, cada um deles com dez cartas numeradas de 1 a 10: Os Piratas do Chapéu de Palha (Verde), Piratas do Barba Negra (Preto), Piratas do East Blue (Azul), Supernovas (Vermelho) e Baroque Works (Roxo). O baralho também traz um naipes especial de oficiais da marinha (Branco) com 5 cartas numeradas de 11 a 15. Essas cartas são consideradas **TRUNFOS** e podem vencer qualquer carta dos outros naipes.

MODO BÁSICO

- Posicionar o tabuleiro no centro da mesa.
 - Embaralhar as fichas de Naipes com a face para baixo e criar uma pilha ao lado do tabuleiro.
 - Embaralhar as fichas de Números com a face para baixo e criar uma pilha ao lado do tabuleiro.
 - Cada jogador escolhe um peão para representá-lo na trilha de pontuação.
 - Organizar o baralho de Personagens de acordo com a quantidade de jogadores:
 - Em 3 jogadores, escolher um naipes com 10 cartas e devolver para a caixa todas as cartas e a Ficha deste naipes.
 - Em 4 e 5 jogadores, todos os naipes são utilizados.
- OBS.** Para 2 jogadores há uma regra específica na última página.

PREPARAÇÃO DA RODADA

Para iniciar uma rodada os jogadores devem:

- Sortear uma ficha de Naipes e posicioná-la no local indicado do tabuleiro.
 - Sortear uma ficha de Número e posicioná-la no local indicado do tabuleiro. (O naipes e o número definem a carta Wanted da Rodada, que valerá 3 pontos.)
 - Embaralhar as cartas de Personagens e as distribuir viradas para baixo da seguinte maneira de acordo com o número de jogadores:
 - Em 3 jogadores, 15 cartas para cada.
 - Em 4 jogadores, 13 cartas para cada.
 - Em 5 jogadores, 11 cartas para cada.
- As cartas que sobram devem formar uma pilha virada para baixo ao lado do tabuleiro.
- Na primeira rodada o jogador inicial será o jogador mais novo. Nas rodadas seguintes o jogador inicial será o jogador com menos pontos. Em caso de empate, o jogador mais novo será o jogador inicial.

A rodada é dividida em um número de vazas igual ao número inicial de cartas nas mãos dos jogadores. Exemplo: Em 5 jogadores serão jogadas 11 vazas em cada rodada.

JOGANDO UMA VAZA

LIDERAR
O jogador inicial é o Líder da vaza. Na primeira vaza da partida, o jogador inicial será o jogador mais novo. Nas vazas seguintes, o vencedor da vaza anterior será o Líder.

O Líder deve escolher uma carta de sua mão e a colocar na mesa virada para cima.

SEGUIR

- Em sentido horário a partir do Líder, cada jogador deve:
- Caso possua**, jogar uma carta do mesmo naipes da carta jogada pelo Líder da vaza **OU**
 - Caso não possua** uma carta do mesmo naipes da carta jogada pelo Líder da vaza, jogar uma carta de outro naipes.

ATENÇÃO: Se o jogador possuir uma ou mais cartas do naipes escolhido pelo Líder, ele **obrigatoriamente** deverá jogar uma carta deste naipes, mesmo que seja uma carta de valor menor que a do Líder. O jogador só poderá usar um **TRUNFO** caso não tenha nenhuma carta do naipes escolhido pelo Líder.

VENCEDOR DA VAZA

O vencedor da vaza é aquele que jogou a **maior carta do mesmo naipes da carta escolhida pelo Líder**. Os Oficiais da Marinha (trunfos) sempre vencerão a vaza. Caso um ou mais jogadores tenham jogado Oficiais da Marinha, o jogador que jogou o maior oficial da marinha será o vencedor.

O vencedor deve:

- Capturar as cartas da vaza, reunindo-as em uma pilha virada para baixo na sua frente. (Caso vença outras vazas durante a rodada, o jogador deve formar uma nova pilha para cada vaza vencida).
- Ganhar 1 Ponto de Vitória, avançando uma casa na trilha de pontuação do tabuleiro com seu peão;
- Ganhar mais 3 Pontos de Vitória adicionais, caso tenha capturado a carta Wanted.
- Escolher uma carta para liderar a próxima vaza.

Exemplo: JOGADOR A é o Líder e abre a vaza com a carta 8 dos Piratas do Chapéu de Palha - Sanji. JOGADOR B é o primeiro a seguir, colocando na mesa a carta 5 - Brook. JOGADOR C joga em seguida, seguindo o Líder com a carta 3 - Tony Tony Chopper. JOGADOR D não possui nenhuma carta dos Piratas do Chapéu de Palha, portanto ele pode jogar uma carta de outro naipes. Ele escolhe jogar a carta 1 dos Piratas do East Blue - Buggy, O Palhaço. JOGADOR E encerra a vaza, seguindo o naipes do Líder com a carta 9 - Roronoa Zoro. A carta mais alta em jogo do Naipes do Líder é o 9 do JOGADOR E, portanto ele vence a vaza. Ele então organiza as 5 cartas em uma pilha, avança um espaço na trilha de pontos com seu peão e agora é o novo Líder.

FIM DA RODADA E DA PARTIDA

Quando as cartas nas mãos dos jogadores acabarem, a Rodada é encerrada. O jogador com menos pontos na trilha de pontuação, será o Líder da primeira vaza desta nova rodada. Todas as cartas são devolvidas e o passo Preparação da Rodada é repetido. Caso os jogadores tenham encerrado a terceira rodada, a partida termina. O jogador com mais pontos na trilha de pontuação é o vencedor. Em caso de empate, o jogador que terminou a partida com a maior carta dos Piratas do Chapéu de Palha é o vencedor.

MODO AVANÇADO

No modo Avançado as Cartas de Pontuação são utilizadas. As Cartas de Pontuação estão divididas em três grupos diferentes: **Governo Mundial, Marinha e Impel Down**.

Na preparação da partida, embaralhe as Cartas de Pontuação e crie uma pilha ao lado do tabuleiro com a face virada para baixo.

No início de cada rodada, antes de definir a carta Wanted, sorteie duas Cartas de Pontuação e as posicione nos locais indicados do tabuleiro. Caso as duas cartas sejam do mesmo grupo, substitua uma delas por uma Carta de Pontuação da pilha e devolva a carta substituída para o topo da pilha. **Nunca** devem ser utilizadas Cartas de Pontuação do mesmo tipo em uma rodada.

Cada carta traz uma maneira diferente de receber pontos no final da rodada. **Após a última vaza** da rodada ser jogada, todos recebem os Pontos de Vitória que tem direito de acordo com os critérios de cada Carta de Pontuação sorteada.

As Cartas de Pontuação utilizadas são descartadas e duas novas cartas são compradas da pilha para serem utilizadas na rodada seguinte.

CARTAS DE PONTUAÇÃO

1- CARTAS DE PONTUAÇÃO DO GOVERNO MUNDIAL

Ambas Cartas de Pontuação do Governo Mundial orientam o Líder a escolher uma Ficha de Número. Esta escolha deve ser feita antes do sorteio realizado no passo 2 da preparação da rodada. A Ficha de Número escolhida deve ser posicionada sobre a Carta de Pontuação para que todos se lembrem do número escolhido.

- Líder escolhe uma ficha de 1 a 5 - 3 PONTOS para quem vencer uma quantidade de vazas igual a ficha escolhida. **Exemplo:** Caso o Líder da primeira vaza escolha a ficha de valor 3, todos jogadores que vencerem exatamente 3 vazas na rodada receberão 3 pontos.
- Líder escolhe uma ficha de 4 a 7 - 2 PONTOS para cada carta com valor igual a ficha escolhida.

Exemplo: Caso o Líder da primeira vaza escolha a ficha de valor 5, os jogadores recebem 2 pontos para cada 5 que possuem em suas cartas capturadas.