REGRAS

Rob Daviau
Ship Shape™

Jogadores: 2–6
Idade: 14+
Duração: 20–40 minutos

No fim do século XVII, navios imponentes singravam os mares e traziam de volta ao porto todo tipo de mercadoria. Você é um capitão tarimbado e, para ganhar alguns dobrões, precisa usar seus tripulantes com muita habilidade para encher o porão de carga do navio com a melhor combinação de ouro, canhões e... hã-rã... outros artigos. No fim da partida, o jogador que juntar a maior recompensa será declarado o maior ~~contrabandista~~ Capitão de Navio de todos os tempos!

OBJETIVO DO JOGO

Oriente seus Tripulantes a encher o Porão de carga do navio com as Caixas mais lucrativas. Use o bom senso para empilhar três Caixas no seu Porão e ganhar uma recompensa por todo Ouro, Canhão e Contrabando visível ao fim de cada viagem em alto-mar (rodada). O jogador que tiver reunido o maior valor em moedas ao fim de três viagens será o vencedor!

COMPONENTES

54 Peças de Caixa

As Caixas contêm três tipos de carga com valores diversos:

- Ouro (amarelo)
- Canhão (cinzento)
- Contrabando (roxo)

O valor total da carga de cada Caixa é igual a 8. A frente e o verso das Caixas são idênticos.

18 Cartelas de Porão

Os Porões contêm ratos irritantes e — nas viagens posteriores — Ouro, Canhão ou Contrabando. Também são numerados de 1 a 6.

As Caixas são empilhadas em cima dos Porões.

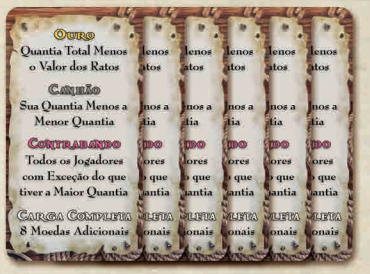
60 Cartas de Tripulante

Seis baralhos formados pelas mesmas dez cartas, numeradas de 1 a 10.

112 Moedas

Dobrões que valem 1 (x40), 5 (x30) e 10 (x42).

6 Cartas de Referência



PREPARAÇÃO

Empilhe as Caixas

Pegue aleatoriamente uma quantidade de Caixas igual a três vezes o número de jogadores. Embaralhe (e gire como desejar) as Caixas, empilhando-as no centro da mesa.

Prepare os Porões

Com os Porões virados para baixo, separe-os em três montes de acordo com o verso: Viagem 1, Viagem 2 e Viagem 3. Embaralhe cada monte separadamente e, para começar, entregue a cada jogador um Porão do monte Viagem 1. Cada jogador coloca à sua frente o Porão que recebeu, agora virado para cima. Devolva à caixa do jogo os Porões remanescentes da Viagem 1. Reserve os Porões das Viagens 2 e 3 para mais tarde, quando serão necessários.

Prepare a Recompensa

Reserve as Moedas.

Distribua as Cartas de Tripulante

Entregue a cada jogador um baralho de Tripulantes (cartas 1-10). As cartas de Tripulante formam a mão de cada jogador e são usadas para fazer lances nos leilões durante a partida. Devem ser mantidas em segredo. Cada jogador precisa reservar um espaço para o descarte ao lado de seu Porão.

COMO JOGAR

ShipShape™ se desenrola em três rodadas, que chamaremos de viagens. Cada viagem consiste em três turnos de leilão. Assim que você e os demais tiverem empilhado três Caixas em seus respectivos Porões, a viagem chegará ao fim e vocês vão contar quantos pontos seus Porões fizeram (consulte "Pontuação da Viagem").

Vistoriar a Pilha de Caixas

Você pode olhar a pilha de Caixas por cima, mas não pode mexer nela. Os jogadores podem se levantar para vistoriar a pilha, mas não podem sair de seus lugares em volta da mesa.

Baixar e Resolver as Cartas de Tripulante

1. Ao mesmo tempo, todos os jogadores escolhem e baixam na mesa uma carta de Tripulante virada para baixo. Quando todos estão prontos, as cartas são reveladas.

2. As cartas sobre a mesa que tiverem valores idênticos são mandadas imediatamente para o descarte de seus respectivos jogadores. (O Passo 4 explica como resolver empates.)

3. Em seguida, em ordem decrescente de valor das cartas de Tripulante ainda na mesa, um jogador de cada vez vai pegar uma Caixa do topo da pilha (isto é, quem tiver feito o lance mais alto ficará com a primeira Caixa; o segundo lance mais alto, com a Caixa seguinte; e assim por diante) e colocá-la imediatamente em cima do seu Porão, na orientação que desejar. (É possível girar as Caixas e/ou virá-las para mudar sua face.) Aí as cartas de Tripulante seguem bonitinho para o descarte de seus respectivos donos. Os jogadores NÃO podem inspecionar o descarte uns dos outros.

Dicas para Leiloar as Caixas:
Faça seu lance pensando na Caixa que você quer, mas também preste atenção às Caixas que os outros jogadores talvez desejem! Acostume-se a espiar as Caixas da pilha e a planejar com antecedência. Não esqueça que é possível usar as Caixas de um lado ou de outro. Virar uma Caixa (mudando sua face) ou girá-la antes de colocá-la no seu Porão pode oferecer soluções inesperadas.

4. Depois de os jogadores não empatados pegarem e posicionarem suas Caixas, cada um dos empatados escolherá uma nova carta de Tripulante para revelar simultaneamente. Mais uma vez, as cartas idênticas sobre a mesa serão descartadas. Os jogadores não empatados (caso tenha sobrado algum), em ordem decrescente de valor do Tripulante, pegam uma Caixa cada um para colocar em seus respectivos Porões. Se houverem jogadores que empataram duas vezes e que ainda não tiverem escolhido Caixas, nenhuma outra carta será baixada nem revelada. Em vez disso, cada um desses jogadores vai pegar uma Caixa da pilha e posicioná-la em seu Porão, e o fará na ordem do Porão de número mais alto para o de número mais baixo.

As Caixas colocadas no Porão não poderão ser movidas nem reposicionadas em turnos posteriores. Assim que todos os jogadores tiverem colocado uma Caixa em seus respectivos Porões, o turno chegará ao fim.

Só Uma Carta na Mão!
Se, a qualquer momento, você ficar com uma carta apenas, recolha todo o seu descarte e renove sua mão.

PONTUAÇÃO DA VIAGEM

Assim que todos os jogadores tiverem três Caixas a bordo, a viagem terminará com os navios chegando ao porto para receber uma recompensa pelos artigos em seus Porões.

Os jogadores somam os valores de cada Ouro, Canhão e Contrabando visível em seus Porões: são os valores que se veem quando se olha o Porão de cima. Não entram na conta os valores de uma Caixa tampados por outra Caixa.

Agora os jogadores recebem as Moedas obtidas na viagem, de acordo com estas regras de transporte de carga:

1. **Ouro**: Receba uma quantia em Moedas igual ao total do seu Ouro menos o valor dos ratos ainda visíveis no Porão.

2. **Canhão**: Receba uma quantia em Moedas igual ao total dos seus Canhões menos o menor total em Canhões visível na mesa (ou seja, o jogador com o menor valor em Canhões não vai pontuar). Por exemplo, se Michele tiver 13 em Canhões, Roberto tiver 12 e Cris, 3 (o valor mais baixo), então, pelo artigo Canhão, Michele receberá [13 -3 =] 10 moedas, Roberto ficará com [12 -3 =] 9 moedas, e Cris, com [3 - 3 =] 0 moedas.

Se Cris tiver o menor total em Canhões (3), o Porão do Roberto vai faturar 9 moedas por esse artigo.

Porão do Roberto

3. **Contrabando**: Todos os jogadores receberão uma quantia em Moedas igual a seu respectivo total em Contrabando, com exceção do jogador que conseguiu o maior total em Contrabando, pois esse terá a muamba confiscada pela Armada Real e não receberá recompensa alguma por esse artigo. Se dois ou mais jogadores empatarem no quesito maior total em Contrabando, nenhum deles vai ganhar pontos por Contrabando.

Se Cris tiver o maior total em Contrabando (10), seu Porão não vai faturar moedas por esse artigo.

Porão do Cris

4. **Adicional por Carga Completa**: Se tiver preenchido todos os espaços do seu Porão com carga (nenhum espaço vazio visível no Porão), você receberá 8 moedas adicionais. Os artigos Ouro, Canhão e Contrabando que vêm impressos nos Porões são considerados espaços preenchidos e seus valores são contabilizados, mas os espaços que contêm ratos NÃO ajudam a garantir o Adicional por Carga Completa.

Michele ganha o Adicional por Carga Completa com todos os espaços do seu Porão preenchidos.

Porão da Michele

Nenhum Adicional por Carga Completa, pois ainda há um rato visível

Adicional por Carga Completa, mesmo com um espaço do Porão visível

É possível um jogador fazer uma viagem particularmente dramática e terminar com um total negativo. No entanto, nenhum jogador pode ter menos de 0 moedas e sua recompensa nunca perderá moedas ao fim de uma viagem.

COMEÇO DA VIAGEM SEGUINTE

Os jogadores descartam as Caixas usadas. Faça uma nova pilha com as Caixas não utilizadas, como explicado na preparação.

Pegue aleatoriamente uma quantidade de Porões da viagem seguinte igual ao número de jogadores. O jogador que tiver a maior quantia em Moedas ficará com o Porão de número mais alto, o segundo jogador mais rico ficará com o segundo Porão de número mais alto, e assim por diante. Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma quantia em Moedas, aquele que tiver disputado a viagem anterior com o Porão de número mais baixo ficará agora com o de número mais alto.

FIM DE JOGO

A partida chegará ao fim depois de três viagens, e o jogador que tiver a maior quantia em moedas será o vencedor! Em caso de empate, vencerá o jogador que ficou com o Porão de número mais alto na terceira viagem.

PARTIDA COM DOIS JOGADORES

Numa partida de **ShipShape**™ com dois jogadores, há um terceiro jogador imaginário: o capitão Mero Acaso! Durante a preparação, o capitão Acaso recebe um Porão e cartas de Tripulante, que são embaralhadas para formar um monte de compra. Esse monte fica sobre a mesa, virado para baixo. O capitão funciona como qualquer outro jogador, com as exceções a seguir:

1. Ele sempre revela e baixa a primeira carta de Tripulante do seu monte.

2. Ele sempre posiciona sua Caixa na mesma orientação em que ela se encontrava na pilha, mesmo que essa não seja a melhor decisão a tomar.

Cuidado com o capitão Mero Acaso! Não chega a ser esperto, mas é danadinho... E ele pode acabar vencendo se você não abrir o olho!

PARTIDA COM SEIS JOGADORES

Com seis jogadores, cada viagem é disputada por dois grupos intercambiáveis de três jogadores, sendo que cada grupo tem a própria pilha de nove Caixas.

Ao baixar e resolver os Tripulantes, os jogadores comparam suas cartas somente com as dos outros integrantes do seu grupo e pegam apenas Caixas da pilha designada ao seu grupo. Mas, na hora de pontuar ao fim de cada viagem, todos os seis vão comparar seus Porões para determinar quantas Moedas ganharam em troca de Ouro, Canhão e Contrabando.

Terminada uma viagem, a configuração dos grupos ao redor da mesa muda, de maneira que cada grupo seja formado por uma combinação nova e não repetida de jogadores na viagem seguinte (veja a ilustração).

Configuração dos grupos na Viagem 1

Configuração dos grupos na Viagem 2

Configuração dos grupos na Viagem 3

DICA PARA CONTRABANDISTAS TARIMBADOS: Nas partidas de **ShipShape**™ com 5 jogadores, use o capitão Mero Acaso e a regra de grupos intercambiáveis da partida com 6 jogadores!

CRÉDITOS

Game Design: Rob Daviau

Desenvolvimento: Chris Leder e Zach Weisman

Gestão do Projeto: Ray Wehrs, criador do capitão Mero Acaso

Direção de Arte e Projeto Gráfico: Andy Hepworth

Ilustrações: Ben Wootten, Dhaniels Castillo e Andy Hepworth

Regras: John Michael Arnaud

Design e Desenvolvimento Adicionais e Jogadores da Fase de Testes: Gus Lane, Noah Cohen, Lindsay Daviau, David V. Heron, Julian Murdoch, Quinlan Schultz, Mike Palmisano, Bill Fogarty, Ken Franklin e a galera da RabbitCon.

©2020 Compound Fun, LLC. Todos os direitos reservados. Calliope Games e Ship Shape são marcas registradas da Compound Fun, LLC, utilizadas aqui sob licença.

©2022 Flick Game Studio, para a presente edição.

Flick Game Studio: Felipe Biscaro e Lucian Biscaro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Marcelo Groo