



Nas profundezas do reino do Abismo, a guilda dos contrabandistas se estabeleceu no coração de um cemitério de criaturas marinhas gigantes. Escondidos em meio a esqueletos de gelar a espinha e com o apoio da raça dos Krakens, eles estão traficando com as NÉBULIS.

Essas pérolas negras fascinantes são usadas como moeda não oficial paralela. Não deixa de ser dinheiro sujo. Embora esse dinheiro possa acelerar sua ascensão política, o destino dos que forem pegos com ele é algo a se temer!

Preparação

- 1 Embaralhe bem os novos Aliados com as cartas de Exploração do jogo-base.
- 2 Embaralhe bem os novos Lordes com os do jogo-base.
- 3 Embaralhe bem as novas Localidades com as do jogo-base. Siga os mesmos passos de preparação descritos no manual do jogo-base.
- 4 Despeje as Nébulis na concha e coloque-a com a miniatura do Kraken ao lado da concha com as Pérolas.
Coloque as 3 fichas de Sentinela ao lado do baralho de Lordes.
- 5 Embaralhe bem as cartas de Tesouro e crie um baralho de compra (com as cartas fechadas) ao lado do baralho de Localidades.

A partida já pode começar.

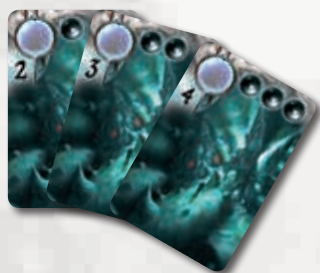
Como jogar

Todas as regras do jogo-base permanecem as mesmas. Portanto, este manual contém apenas as regras referentes aos elementos específicos da expansão:

- ➡ os novos Aliados
- ➡ as Nébulis
- ➡ os novos Lordes
- ➡ as novas Localidades

➡ Os novos Aliados

Uma nova Raça de Aliados surgiu: os krakens. No final da fase de Exploração, se permanecer algum Aliado kraken na Área de Exploração, o jogador ativo decide em qual pilha do Conselho ele será colocado. Ao usar um Aliado kraken, você escolhe a qual Raça ele pertencerá. Não importa se a Raça estiver ou não presente dentre os outros Aliados que você estiver usando.



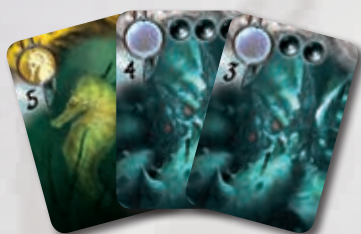
Os Krakens não se afiliam...

Ao recrutar um Lorde com mais de um Aliado, incluindo pelo menos um kraken, primeiro descarte todos os Aliados krakens usados. Depois, Afilie o Aliado restante de menor valor dentre os Aliados usados nesse recrutamento. Isso significa que, se você optar por recrutar usando apenas Aliados krakens, você não afiliará nenhum Aliado.

... mas também há desvantagens

Ao usar um Aliado kraken em um recrutamento, você recebe o número de Nébulis indicado na carta imediatamente.

Antes de somar os Pontos de Influência, caso ainda tenha Aliados krakens na mão, você recebe o número de Nébulis indicado nessas cartas. Depois, você descarta seus Aliados krakens sem afiliar nenhum deles.



O jogador da vez deseja recrutar o Publicano. O jogador tem os seguintes Aliados na mão: um kraken de valor 4, um kraken de valor 3, e um cavalo-marinho de valor 5. Ele poderá:

- usar seu Aliado kraken de valor 3 como se fosse um Aliado caranguejo, mais seu Aliado cavalo-marinho. Em seguida, ele ganha duas Nébulis, descarta o Aliado kraken de valor 3 e afilia o Aliado cavalo-marinho

OU

- usar seu Aliado kraken de valor 3 como se fosse um Aliado caranguejo e, seu Aliado kraken de valor 4, como se fosse um Aliado da raça das lulas. Em seguida, ele ganha cinco Nébulis e descarta os dois Aliados krakens, sem afiliar nenhum.

➡ As Nébulis



Uma moeda perigosa...

Essas pérolas negras magníficas são uma moeda paralela. Dinheiro sujo. A desgraça acometerá aquele que possuir a maior quantidade delas na reserva ao final da partida.

Durante a partida, você provavelmente receberá Nébulis, seja ao usar Aliados krakens, seja porque seus adversários lhe pagaram com elas, seja ainda devido às habilidades de alguns Lordes.

Importante: Ao final da partida, cada Nébulis que você possuir valerá 1 Ponto de Influência negativo!

O jogador com mais Nébulis (o mais corrupto) perderá ainda 5 Pontos de Influência adicionais.

A miniatura do Kraken permite que vocês identifiquem o jogador mais corrupto durante a partida. Ela é entregue ao primeiro jogador que receber Nébulis. Assim que um adversário empatar ou ficar com mais Nébulis que o jogador mais corrupto, ele recebe o Kraken (se mais de um jogador empatar, o jogador que estiver como Kraken escolhe quem o recebe). Se o jogador com a miniatura do Kraken descartar suas últimas Nébulis e nenhum adversário tiver nenhuma Nébulis, o Kraken volta para sua posição ao lado da concha de Nébulis.



... que você pode gastar

Para evitar penalidades, a melhor solução é se livrar de suas Nébulis o mais rápido possível. Toda vez em que você optar por usar Pérolas em uma compra (ao comprar um Aliado durante o turno de um adversário, ou para completar a soma necessária para recrutar um Lorde), você pode usar APENAS UMA Nébulis, contanto que tenha gasto todas as suas Pérolas. Assim, você pode pagar uma Nébulis se não tiver nenhuma Pérola, mas também pode pagar o resto de suas Pérolas e uma Nébulis de uma só vez.



Neste exemplo, o jogador da vez deseja recrutar o Hipnotizador, mas lhe faltam três pontos para atender os requisitos. Assim, ele opta por gastar as duas Pérolas restantes e uma Nébulis para arcar com o custo.

Importante: você não pode usar a Nébulis para conspirar na Corte.

Outra forma comum de se livrar delas é chamar os contrabandistas...



➡ Os novos Lordes

Esta expansão contém dezoito Lordes novos, cujas habilidades você descobrirá à medida que eles entrarem em jogo:

- 2 Lordes novos para cada uma das Guildas do jogo-base;
- 8 Lordes pertencentes à nova Guilda: os contrabandistas.

A maioria dos contrabandistas tem uma habilidade que permite que você manipule as perigosas Nébulas de formas diferentes (e em seu favor, é claro). Mas três deles também permitem que você pegue uma ficha de Sentinela imediatamente.

As Sentinelas

Ao recrutar o Atalaia, Patrulheiro ou Vigia, pegue a ficha de Sentinela correspondente (ela terá a mesma arte). Essa ficha pertencerá a você até o final da partida. Ela permite que você:

- reserve um Lorde da Corte. Coloque a ficha de Sentinela nesse Lorde. De agora em diante, só você poderá recrutá-lo.
- ou reserve uma pilha do Conselho. Coloque a ficha de Sentinela nessa pilha, mesmo que esteja vazia. Ainda será possível colocar mais Aliados nela, mas só você poderá pegá-la.
- ou reserve uma Localidade aberta disponível. Coloque a ficha de Sentinela nessa Localidade. De agora em diante, só você poderá assumir o controle dessa Localidade quando atender aos requisitos.



O jogador não é obrigado a adquirir o elemento que reservou, podendo adquirir qualquer outro elemento, inclusive do mesmo tipo do reservado.

Ao adquirir o elemento que reservou (Lorde, pilha do Conselho ou Localidade), coloque sua ficha de Sentinela à sua frente novamente. Em seu próximo turno, você poderá usá-la para fazer uma nova reserva.

Importante: só pode haver uma ficha de Sentinela por área do tabuleiro. Assim, se já houver uma ficha de Sentinela na Corte, você terá de reservar uma Localidade ou uma pilha do Conselho.

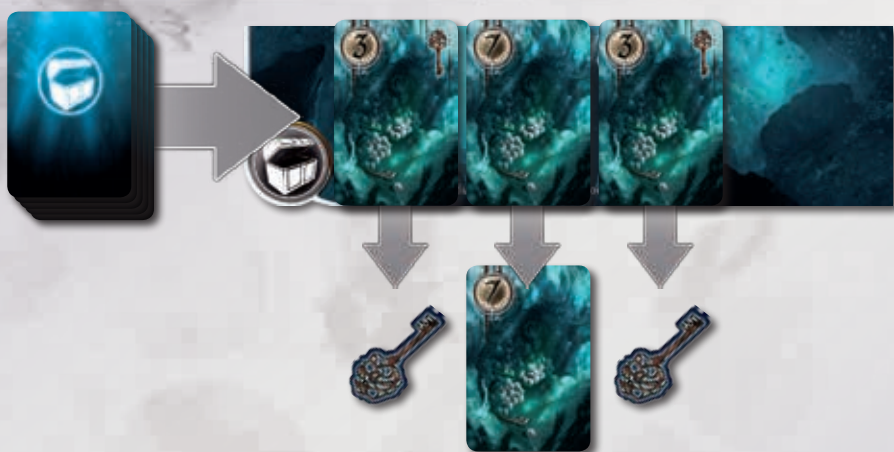
➡ As novas Localidades

Esta expansão introduz seis novas Localidades. Duas delas funcionam de forma parecida com as do jogo-base: o Antro da Jogatina e o Covil do Kraken. Vocês as descobrirão quando elas entrarem em jogo.

Mas quatro delas funcionam de forma diferente: o Cemitério dos Cetáceos, o Comboio Abandonado, o Megalodonte e o Campo de Batalha. São Locais Sagrados, cemitérios sombrios e perturbadores de animais marinhos. Somente os contrabandistas têm coragem de entrar lá. Esses Locais Sagrados escondem Tesouros preciosos que podem se tornar uma fonte lucrativa de pontos de vitória. Mas também são perigosíssimos.

Ao controlar um Local Sagrado, siga os passos abaixo:

- 1 Coloque a Localidade na mesa, à sua frente.
- 2 Compre a primeira carta de Tesouro e coloque-a aberta no Local Sagrado. O número escrito nesta carta indica seu valor em Pontos de Influência. O ícone (caso haja algum) determina a recompensa que você recebe imediatamente: um 3 lhe dá uma Chave; um 4 lhe dá 2 Pérolas; um 5 permite que você compre uma ficha de Monstro; um 6 permite que você compre a carta do topo do baralho de Exploração. Caso seja um Aliado, coloque-o na mão. Caso seja um Monstro, avance um espaço com a ficha de Ameaça no Marcador de Ameaça e, em seguida, descarte o Monstro. Repita a operação até conseguir um Aliado. Um 7... não lhe dá nada a mais.
- 3 Em seguida, você tem de optar entre continuar ou parar. Caso deseje parar, você fica com todas as cartas e recompensas que obteve. Caso queira continuar, compre a próxima carta de Tesouro. Primeiro, receba a recompensa (caso haja alguma). Depois, verifique se o Tesouro tem o mesmo valor que alguma outra carta de Tesouro que você já comprou para esta Localidade. Caso tenha, sua busca termina e você deve descartar as cartas de Tesouro com valor igual. De outro modo, você terá de optar mais uma vez entre continuar a busca ou interrompê-la...



O jogador da vez assume o controle do Megalodonte. Ele compra o primeiro Tesouro e o coloca sobre o Megalodonte. É um 3. Assim, ele recebe uma Chave. Depois, ele decide continuar a busca, e revela um 7. Confiante, compra mais uma carta de Tesouro — e é outro 3! Portanto, ele recebe outra Chave, mas como já havia um 3 no Megalodonte, ele descarta as duas cartas de Tesouro de 3 PI e fica apenas com o Tesouro de 7 PI, além das duas Chaves.

Importante: para ajudá-lo a tomar as decisões, lembre-se de que, na pilha de Tesouros, há sete cartas de 7 PI, seis cartas de 6 PI, cinco cartas de 5 PI, quatro cartas de 4 PI e, finalmente, três cartas de 3 PI. Logo, se a primeira carta que você comprar for um 7 e você continuar a busca, terá grandes chances de comprar outro 7 e acabar não ganhando nada!



Glossário

Tesouro: carta obtida em Locais Sagrados. Esta carta lhe concede Pontos de Influência, Chaves, fichas de Monstro, Pérolas e Aliados.

Contrabandista: nome de uma Guilda de Lordes. Sua especialidade é manipular as Nébulis.

Corrupto: o jogador com mais Nébulis em sua concha. É representado pela miniatura do Kraken à sua frente.

Busca: ação de revelar cartas de Tesouro em Locais Sagrados.

Kraken

- **Miniatura do Kraken:** miniatura que transita entre os jogadores, dependendo de quem tem mais Nébulis em sua concha. Indica que o jogador que a possui é o mais corrupto.
- **Aliado Kraken:** nome da nova Raça Aliada. São curingas cuja cor você poderá escolher ao usá-los. A desvantagem é que você recebe Nébulis.

Nébulis: em todo o manual e nos outros componentes (jogo-base e expansão), a palavra “Pérola” deve ser entendida como uma pérola branca (moeda padrão). As pérolas negras são sempre denominadas pela palavra “Nébulis”.

Locais Sagrados: Localidades que funcionam de forma diferente das outras, em um sistema “arriscar ou parar”. Há quatro deles: o Cemitério dos Cetáceos, o Comboio Abandonado, o Megalodonte e o Campo de Batalha.

Sentinela: ficha que você pode obter ao recrutar um dos três Lordes específicos da Guilda dos contrabandistas: Atalaia, Patrulheiro ou Vigia. Essas fichas permitem que você reserve uma pilha do Conselho, um Lorde da Corte, ou uma Localidade disponível.



Créditos

Autores: Bruno Cathala & Charles Chevallier

Arte: Xavier Collette

Tradução: Gabriel Ninô

Revisão: Priscilla Freitas

Galápagos Jogos: Thiago Brito,

Fernando Cabuto, Yuri Fang,

David Preti e Renato Sasdelli

