

Beacon Patrol



**PANDA
SAURUS**
GAMES



1-4 JOGADORES



30 MIN.



IDADE +8

Criado e Ilustrado por
Torben Ratzlaff

Vocês são capitães da Guarda Costeira, encarregados de garantir a segurança da costa do Mar do Norte.

Trabalhem juntos para explorar as águas e inspecionar faróis e boias de importância vital. Seja eficiente, uma vez que o tempo é curto, e explore o máximo possível do mar.

Movimente o seu navio, posicione as peças e colabore com seus capitães parceiros para receber as maiores honrarias e a admiração de todos os moradores ao longo da costa.

Componentes



4 Navios de Madeira



1 Peça do
QG Beacon Patrol



9 Fichas de Movimento



4 Cartas de
Referência



54 Peças Básicas



9 Peças de Expansão
(representando moinhos de vento e cais)

Preparação

1. Posicione a peça do QG Beacon Patrol no centro da mesa.
2. Remova as peças de expansão de jogo (representando moinhos de vento e cais). Para incluir a expansão, veja a página 7.
3. Embaralhe as demais peças para formar a pilha de compra e posicione-a virada para baixo na borda da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
4. Cada jogador escolhe um navio e uma carta de referência correspondente. Então, os navios são posicionados na peça do QG Beacon Patrol.



- Em seguida, cada jogador compra peças e fichas de movimento de acordo com o número de jogadores (veja abaixo). Cada um posiciona suas peças viradas para cima à sua frente e as fichas de movimento (com o lado azul para cima) abaixo delas.

Exemplo: Em partidas para 2 ou 3 jogadores, prepare as peças e fichas de movimento de cada jogador como mostrado à direita.



Número de Jogadores	Peças (por jogador)	Fichas de Movimento (por jogador)
1 jogador	3 peças	4 fichas
2 jogadores	3 peças	3 fichas
3 jogadores	3 peças	3 fichas
4 jogadores	2 peças	2 fichas

- Devolva todos os navios e fichas de movimento restantes à caixa.
- O jogador que tiver visitado o mar pela última vez é o primeiro a jogar.

Objetivo

Em Beacon Patrol, trabalhe em equipe para explorar o máximo possível do mar, localizando faróis e boias de sinalização ao longo da jornada. Ao final da partida, você pontuará pelas **peças exploradas** no tabuleiro.

Peças são consideradas “exploradas” quando estão conectadas a outras peças em todas as quatro direções. Peças exploradas que tenham faróis e boias de sinalização concedem pontos extras.

Exemplo: A peça central é considerada explorada já que está cercada por peças em todos os quatro lados. Nenhuma das outras peças é considerada explorada.



Como Jogar

Os jogadores revezam turnos em sentido horário, começando pelo primeiro jogador.

Existem três tipos de ações que você pode executar durante o seu turno:

- **Posicionar uma peça**
- **Mover o seu navio** (utilizando uma ficha de movimento)
- **Trocar peças com outro jogador** (uma vez por turno)

Essas ações podem ser executadas em qualquer ordem.

Veja mais detalhes para cada ação a seguir.

Exemplo de jogada:

No turno dela, Patrícia move o próprio navio dois espaços e usa duas fichas de movimento.

Em seguida, ela posiciona uma das peças dela e depois usa a última ficha de movimento que possui para mover o navio novamente.

Patrícia troca uma das peças dela com Mauricio, outro jogador.

Ela posiciona a peça que recebeu de Mauricio, assim como a última peça na frente dela. O turno de Patrícia acabou.

Posicionar peças

Posicione as peças preparadas à sua frente para visitar novas áreas com o seu navio. Você pode posicionar até 3 peças se estiver em uma partida com 1 a 3 jogadores, e até 2 peças em partidas com 4 jogadores. Não compre novas peças até concluir seu turno.

Existem algumas regras de posicionamento a serem seguidas:

1. **Adjacente ao Navio:** A peça em que seu navio está é chamada sua “peça atual.” Ao acrescentar uma nova peça, você deve posicioná-la em um espaço vago adjacente (para cima, para baixo, à direita ou à esquerda, **mas nunca na diagonal**) à sua peça atual.

Exemplo: Os símbolos de correto ilustram onde você pode posicionar uma peça legalmente caso seu navio esteja na peça central.



2. **Orientação Correta:** Todas as peças devem estar voltadas na mesma direção (use a seta no canto superior direito de cada peça como referência, e a mantenha na mesma direção que a peça do QG Beacon Patrol).



3. **Bordas Compatíveis:** Todas as peças posicionadas devem se encaixar de forma apropriada às peças adjacentes em todos os lados (terra deve sempre estar em contato com terra e água com água).

Exemplo: As peças não combinam com as peças adjacentes.



Exemplo: As peças combinam com todas as peças adjacentes.



4. **Movimento Obrigatório:** Quando você posicionar uma peça, você **deve** mover seu navio para ela. Esse movimento é gratuito e **não usa** uma ficha de movimento.
5. **Mova-se pela Água:** Uma vez que navios não podem se mover por terra, a peça que você vai posicionar deve se unir à sua peça atual por uma borda de água.

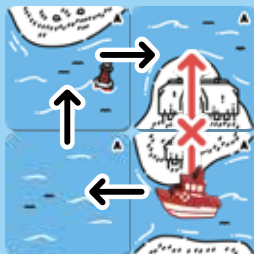
Exemplo: Mesmo que todas as peças adjacentes combinem, a peça central superior não pode ser posicionada porque não está conectada à peça atual por uma borda de água.



Mover o seu Navio

Você pode usar uma ficha de movimento para mover o seu navio para uma peça adjacente (para cima, para baixo, à esquerda ou à direita, mas **nunca na diagonal**). Navios só podem viajar pela água, por isso **você só pode mover o seu navio para uma peça que esteja conectada à sua peça atual por uma borda de água**.

Exemplo: O navio vermelho não pode usar uma ficha de movimento para se mover pela terra para a peça acima (seta vermelha), mas pode gastar 3 fichas de movimento para atravessar 3 espaços pela água para a mesma peça (setas pretas).



Cada vez que você mover seu navio um espaço, vire uma das suas fichas de movimento do lado azul para o vermelho. Dessa forma, você consegue saber quantos movimentos você ainda tem no seu turno.



Ficha de Movimento

Das peças à sua frente, você também pode descartar aquelas que você não consegue ou não quer jogar para mover um espaço por peça descartada. Peças descartadas são removidas do jogo. Não vire uma ficha de movimento quando se mover desta forma.

Trocar Peças (para partidas com 2 ou mais jogadores)

Uma vez por turno, você pode trocar peças que ainda não foram posicionadas com outro jogador. Você pode posicionar a nova peça imediatamente. Você deve descartar a peça trocada se não a posicionar durante este turno.

Fim de Turno

Uma vez que você não possa ou não queira efetuar mais nenhuma ação, seu turno acaba. Siga os passos a seguir:

1. Descarte qualquer peça não posicionada que estiver na sua frente (peças descartadas são removidas do jogo e não são reembalhadas na pilha de compra). Em seguida, compre novas peças (compre 3 peças se estiver jogando uma partida com 1 a 3 jogadores, e 2 peças em partidas com 4 jogadores).

Se estiver jogando sozinho, você pode manter 1 peça não posicionada e não precisa descartá-la. Neste caso, compre apenas 2 novas peças.

2. Vire todas as suas fichas de movimento de volta para o lado azul.

Final de Jogo & Pontuação

A partida termina quando todas as peças tiverem sido posicionadas ou descartadas.

Para calcular a pontuação final, totalize os pontos de cima para baixo, linha por linha. Apenas as peças exploradas concedem pontos.



Peças de Farol

Peças exploradas com um farol

(incluindo o QG Beacon Patrol): **3 pontos**

Peças exploradas com uma boia de sinalização:

2 pontos



Peça de Boia

Qualquer outra peça explorada: 1 ponto

Exemplo: Esta partida pontuou 11 pontos — 6 pontos pelos 2 faróis explorados, 2 pontos por 1 boia explorada, e 3 pontos pelas outras 3 peças exploradas.



Como vocês se saíram?

0-25 pontos • Novatos

É fácil se perder no mar. Continue a nadar!

26-35 pontos • Marinheiros

Parece que vocês estão começando a pegar a manha!

36-45 pontos • Capitães

Belo desempenho! O vento está a seu favor.

46-55 pontos • Navegadores

Excelente trabalho! Vocês nasceram sabendo os mistérios dessas águas.

56 pontos ou mais • Cartógrafos

Impecável! O povo da Costa do Mar do Norte contará histórias sobre suas proezas por anos e anos.

Mini Expansões

Uma vez que você esteja confortável com o jogo base, você poderá acrescentar uma ou ambas as expansões incluídas nesta caixa. Peças de expansão apresentam uma seta vermelha no canto superior direito ().

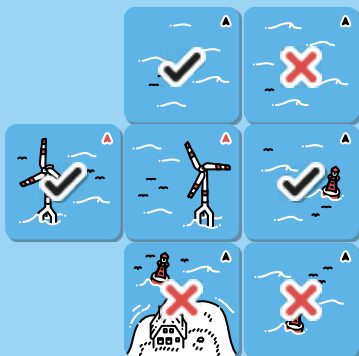
Cada uma dessas expansões acrescenta novas peças com diferentes formas de pontuar enquanto você explora a região costeira. Embaralhe-as com as outras peças durante a preparação. As condições para pontuar a partir de ambas as expansões só são ativadas quando a peça for completamente explorada, da mesma forma que qualquer peça do jogo base.

Moinhos de Vento

Os Moinhos de vento oceânicos se destacam no mar aberto, aproveitando os fortes ventos marítimos para gerar energia para as cidades do Mar do Norte e de toda a costa Norte da Alemanha.

Quando você explorar completamente um Moinho de vento, ele pontuará 1 ponto, mais um ponto extra para cada peça de mar aberto adjacente a ele (para cima, para baixo, à esquerda ou à direita, mas nunca na diagonal). As peças de mar aberto são aquelas que não contêm nenhuma área de terra. Peças de mar aberto podem incluir outros moinhos de vento, boias de sinalização e o QG Beacon Patrol.

Exemplo: O moinho de vento ao centro vale 4 pontos: 1 ponto por estar totalmente explorado e 3 pontos pelas 3 peças de mar aberto (com símbolos de correto) adjacentes a ele. As demais peças não concedem pontuação, ou por não estarem adjacentes ao moinho de vento ou por não serem peças de mar aberto.

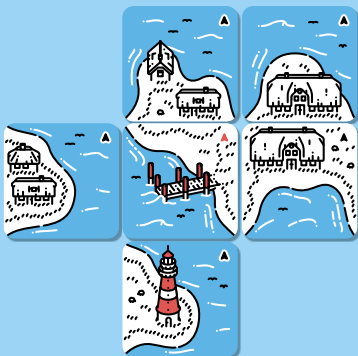


Cais

Cais deixam os moradores do Mar do Norte satisfeitos por permitir que viagem entre as ilhas onde vivem e trabalham.

Quando totalmente explorado, um Cais pontua 1 ponto, mais um ponto extra para cada construção em terra firme à qual ele estiver conectado. Enquanto o Cais precisa ser totalmente explorado, a terra firme à qual ele está conectado não precisa estar totalmente explorada ou completa para conceder pontos extras.

Exemplo: Este cais vale 5 pontos: 1 ponto por ter sido totalmente explorado e 4 pontos por conta das 4 casas em terra firme conectadas a ele.



Pontuação com Expansões

Se você já é um jogador experiente de Beacon Patrol e está usando expansões, espera-se mais de você! A tabela abaixo apresenta a pontuação que você precisa alcançar quando estiver jogando com as expansões. Veja a página 7 para uma explicação completa de cada graduação.

Graduação	Sem Expansões	Com Uma Expansão	Com Duas Expansões
Novatos	0-25	0-35	0-45
Marinheiros	26-35	36-45	46-55
Capitães	36-45	46-55	56-65
Navegadores	46-55	56-65	66-75
Cartógrafos	56+	66+	76+

Design e Ilustração: Torben Ratzlaff
Desenvolvimento: Alex Cutler
Design de Layout/Edição do Livro de Regras: Gwen Ruelle
Design Gráfico Adicional: Peter Wocken

Agradecimento especial para Justine Barthel, Anke Günther, Victor Belser, Grynnet Hornke, Jasmin Burmester, Spielwerk Hamburg, entre outros, e para os Desenvolvedores de Jogos da Carolina do Norte.



pandasaurusgames.com

Galápagos

Tradução: Eldin Toledo
Diagramação: Felipe Godinho
Revisão: Fábio Gullo e Felipe Ramos



mundogalapagos.com.br