

NORDAN MANZ

OPE



— MANUAL DE REGRAS —

Nos anos 60, todos olhavam para o Espaço. O mundo acompanhava a intensa corrida de americanos e soviéticos pelas conquistas Espaciais. Com menos pompa e destaque, outra corrida menos glamurosa era percorrida bem debaixo do nariz da humanidade. A Conquista das Entranhas aquáticas da Terra.

Após o sucesso dos americanos na exploração da Challenger Deep, a parte mais profunda das fossas Marianas em 1960, atingindo incríveis 10.911 metros, os soviéticos não poderiam deixar por menos. Em 1963, usando a tecnologia do programa espacial soviético, uma cápsula de grandes proporções, a DP6, foi enviada para explorar a Challenger Deep e superar o recorde dos americanos.

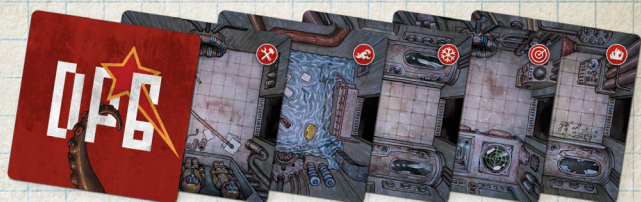
A missão soviética foi um sucesso a não ser por dois pequenos problemas:

Eles haviam descido demais... E não estavam sozinhos...

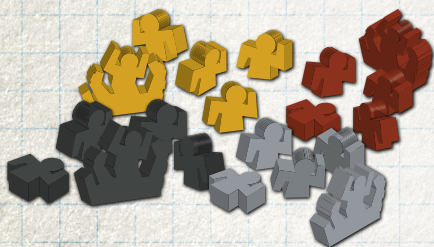
OBJETIVO

Seu objetivo é manter seus Cientistas a Salvo dos ataques da Aberração e conseguir colocar o maior número deles dentro da Cápsula de Fuga antes dela ser disparada.

COMPONENTES



- 4 conjuntos de 5 cartas de **Sala**
(versos vermelho, amarelo, cinza e preto)



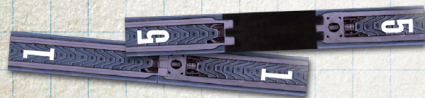
- 16 marcadores de **Tripulação** (4 de cada cor)
- 4 marcadores de **Aberração** (1 de cada cor)



- 1 marcador de **Cápsula de Fuga**



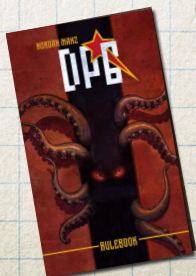
- 8 marcadores de **Tilt** (2 de cada cor) e 8 marcadores de **Programação** (2 de cada cor)



- 20 marcadores de **Porta**



- 1 **dado** de 6 lados



- Este **manual de regras**

PREPARAÇÃO

1. Cápsula de Fuga

Coloque a Cápsula no centro da mesa formando o centro da DP6. Posicione o contador da Cápsula na posição 5.

2. Cartas de Sala

Distribua um conjunto de 5 cartas de salas para cada jogador, sendo uma de cada tipo: sala Alagada, sala de Ferramentas, sala de Controle, sala da Aberração e sala de Criogenia. Os jogadores devem remover suas respectivas cartas de Aberração, embaralhar as cartas restantes e posicionar duas destas cartas viradas para baixo nas duas primeiras posições da trilha de Salas, na formação correspondente ao número de jogadores. Então, reembaralhe as demais cartas junto da sala de Aberração e as posicione viradas para baixo nas três posições restantes da trilha.

3. Portas

Coloque as portas aleatoriamente entre as suas salas, e entre a sua quinta sala e a Cápsula de Fuga, todas na posição fechada.

4. Tripulantes

Cada jogador pega os Tripulantes de cor correspondente ao seu conjunto de Salas e posiciona 2 Tripulantes de pé em frente a sua primeira sala (a mais próxima de você). Os outros 2 Tripulantes e a Aberração devem ser colocados sobre a mesa afastados da área de jogo. Eles serão utilizados mais à frente, durante o jogo.

5. Marcadores de Tilt

Pegue 2 marcadores de Tilt e os coloque junto dos seus Tripulantes à frente da sua primeira sala. Estes marcadores já começam o jogo em seu poder.



Sala de Criogenia: A sala de Criogenia era utilizada para manter a tripulação em um estado mínimo de consciência em baixas temperaturas. Quando esta sala é revelada, 2 Tripulantes devem ser colocados deitados em cada compartimento criogênico. É possível um Tripulante usar uma ação de Interagir para despertar um Tripulante. Este Tripulante despertado deve ser colocado de pé. Ele então estará ativo no jogo.



Sala da Aberração: A sala da Aberração era utilizada para algum tipo de experimento científico que aparentemente não deu certo. Um gás verde de aspecto repugnante e malcheiroso escapa de uma tubulação. Um compartimento criogênico quebrado está do outro lado da sala indicando que algo escapou. Quando esta sala é revelada, o meeple de Aberração deve ser colocado sobre a sala.



Sala Alagada: Esta sala sofreu descompressão e aparentemente foi invadida pela água gelada das profundezas marinhas. Esta sala possui algumas particularidades: ela comporta apenas 1 Tripulante por vez (embora comporte 1 Tripulante e a Aberração) e deve ser atravessada usando uma ação extra de Andar.

Exemplo: Gagarin entra com seu Tripulante na Sala alagada gastando assim uma ação de Andar. Para andar com o mesmo Tripulante para a próxima sala, Gagarin gastará não uma, mas DUAS ações de Andar. Isso representa a perda de tempo ao descer e subir as escadas e atravessar a sala à nado.

Cápsula de Fuga: Esta pequena cápsula redonda está no centro da DP6 e foi idealizada como uma forma segura de evacuar a estação em caso de emergência. Ela está ligada à trilha de salas de todos os jogadores pela porta 5 e possui uma sequência de programação para ser disparada. Ela precisa de cinco Decodificações de valor 6 para ser disparada para a superfície, salvando todos os Tripulantes que estiverem no seu interior. Um Tripulante no interior da Cápsula de Fuga não atrai a atenção da Aberração, mas o Tripulante, por sua vez, é considerado inativo e não pode retornar à trilha de salas.



O JOGO

Um jogo típico de DP6 ocorre em uma sucessão de turnos, onde cada jogador deve realizar até 3 ações de seus Tripulantes e as 2 ações da Aberração caso esta já esteja em jogo.

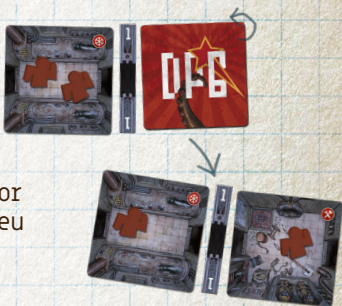


Ações de Tripulantes

As ações possíveis para cada jogador dentro do seu turno são: Andar, Decodificar, Interagir e Ativar.

- Andar

Andar com um Tripulante para uma sala adjacente conta como uma ação. Quando o Tripulante é movido para uma carta ainda não revelada, ela é virada, revelando, então, a sala. Após ser revelada, o jogador obrigatoriamente deve colocar seu Tripulante nela.



É possível andar com mais de um Tripulante por turno, sendo uma ação para cada movimento de Tripulante.

*Nota: Neste manual, os Tripulantes ativos são mostrados "deitados" para facilitar a visualização, mas no jogo eles devem ser colocados "de pé".

Os Tripulantes podem andar livremente entre as salas adjacentes desde que as portas entre elas estejam abertas, podendo avançar ou retroceder na trilha de salas. Além disso, após terem entrado na Cápsula de Fuga, os Tripulantes **NÃO** podem retornar para a sala adjacente, mesmo se a porta entre elas estiver aberta.



- Decodificar

Decodificar e usar o dado para abrir as portas entre suas salas e entre suas salas e a Cápsula de fuga. A DP6 enfrenta alguns problemas técnicos, e isso faz com que o sistema de controle de portas esteja em curto. Assim, sempre que um jogador alterar a posição de uma porta (de aberta para fechada ou de fechada para aberta) isso afetará **TODAS as portas de mesmo número dos outros jogadores.**

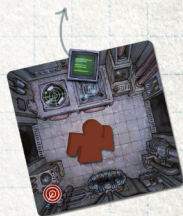
O Decodificador é representado no jogo pelo dado. O jogador deve lançá-lo e alterar a posição da porta em questão, anunciando em voz alta para que todos possam fazer a alteração nas suas portas de mesmo número. O resultado pode ser utilizado ou ignorado pelo jogador. Se o Decodificar for a última ação do turno deste jogador, o resultado deve ser obrigatoriamente utilizado.

O resultado 6 do dado é o código para progredir na liberação da Cápsula de Fuga. Durante a contagem regressiva (as 5 primeiras posições), qualquer Tripulante pode entrar na Cápsula de Fuga, desde que sua porta esteja aberta – uma vez dentro dela, o Tripulante passa a ser Inativo e a sua única ação possível passa a ser a de Decodificar. Após alcançar a 6ª posição, é necessário mais uma ativação para lançar a Cápsula de Fuga, sendo esse um dos gatilhos para o fim de jogo (página 11). As posições da Cápsula de Fuga não podem ser retrocedidas, apenas avançam em sentido horário para a 6ª (última) posição.

Ao contrário dos resultados de 1 a 5, **um resultado 6 jamais pode ser ignorado**, ainda que não seja a última ação do turno do jogador.

• Interagir

Jogadores podem usar uma ação para Interagir com alguns elementos do jogo. Eles podem **coletar marcadores disponíveis** em uma sala ou **acordar um Tripulante** na sala de Criogenia.



Uma ação é gasta para cada interação. Desta forma, para acordar dois Tripulantes, é necessário Interagir duas vezes: uma vez com cada Tripulante. Obviamente é necessário ter um Tripulante em uma sala onde se deseja realizar uma interação.

• Ativar

Use uma ação de Ativar para usar os efeitos de um marcador de Tilt e/ou Programação.



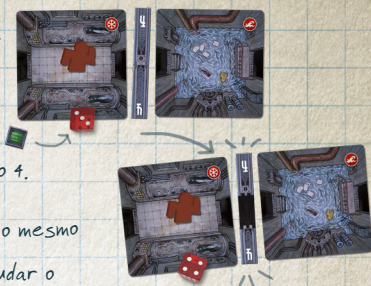
Os **marcadores de Tilt** são representados por uma bateria elétrica, que pode ser usada para energizar o sistema de decodificação. Ativar este marcador permite que o jogador escolha o resultado do dado durante uma decodificação, abrindo/fechando portas, ou ainda avançando a Cápsula de Fuga.



Os **marcadores de Programação** são representados por um monitor antigo e permite ao jogador alterar a programação do sistema de portas para somar ou reduzir 1 no resultado do dado.

Exemplo: Laika usa a ação de Decodificar e obtém um 3 no dado. Depois, escolhe usar uma ação Ativar

para um marcador de Programação alterando esse dado para o resultado 4.



Perceba que usando a mesma ação e o mesmo marcador, Laika poderia optar por mudar o resultado da decodificação de 3 para 2.

Após usar a ação de Ativar em um marcador, seja de Programação ou de Tilt, os marcadores devem ser descartados e guardados novamente na caixa de jogo.

A ação de Ativar pode ser usada normalmente para afetar a Cápsula de Fuga. Seja alterando um marcador de Programação de 5 para 6, ou de 6 para 5 ou ainda, como o dado é cíclico, de 6 para 1 ou de 1 para 6.

Nunca é demais ressaltar que uma ação Ativar é gasta para cada marcador utilizado.

Importante! A ação de Ativar sempre deve ser escolhida após a ação de Decodificar. Se a ação de Decodificar for a última do jogador, seu resultado não pode ser alterado ou ignorado.



Ações de Aberração

A Aberração é uma criatura de origem desconhecida que busca incessantemente aplacar seu instinto assassino, se alimentando dos Tripulantes da DP6.

Após as três ações do Tripulante, caso esteja em jogo, a Aberração deve realizar duas ações dentre as seguintes:

• Andar

Andar com uma Aberração para uma sala adjacente conta como uma ação. É possível usar as duas ações da Aberração para andar por duas salas adjacentes.

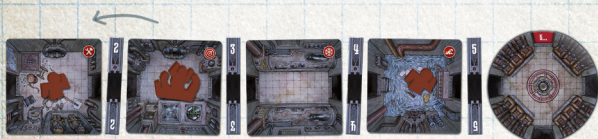
A Aberração pode andar livremente entre as salas adjacentes desde que as portas entre elas estejam abertas, podendo avançar ou retroceder na trilha de salas.

A Aberração possui algumas regras de prioridade de movimentação de acordo com os seguintes critérios e preferências:

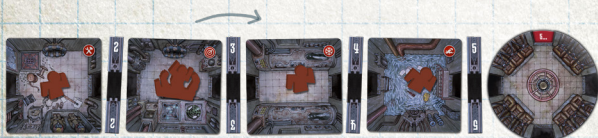
1. Uma Aberração sempre se moverá na direção de um Tripulante que esteja em sua linha de visão na trilha de salas, ou seja, se uma porta estiver fechada entre um Tripulante e a Aberração, ela ignorará o Tripulante.



2. Caso dois ou mais Tripulantes estejam em posições opostas para uma Aberração, ela andarará para a direção do Tripulante mais próximo.



3. Caso dois ou mais Tripulantes estejam à mesma distância da Aberração, ela andarará na direção que tiver o maior número de Tripulantes.



Se mesmo assim houver um empate nos critérios de movimentação, a Aberração andarará em direção à sala mais próxima da Cápsula de Fuga.

A Aberração não consegue utilizar a passagem secreta via tubulação entre as Salas de Ferramenta e de Controle, não consegue sair da trilha de salas e também não consegue entrar na Cápsula de Fuga. A Aberração não precisa gastar duas ações para Andar na sala Alagada.

• Devorar

A Aberração pode usar uma das suas duas ações para Devorar um Tripulante que esteja na mesma sala que ela. Uma ação é gasta para cada Tripulante devorado. O Tripulante devorado é automaticamente descartado e guardado na caixa do jogo.

Importante! Apenas Tripulantes Ativos atraem a atenção de uma Aberração. Tripulantes que ainda não entraram na área de jogo, Tripulantes que já estejam dentro da Cápsula de Fuga ou Tripulantes ainda não despertados por uma ação de Interagir na sala de Criogenia são considerados inativos.

FIM DE JOGO

O jogo acaba quando a Cápsula de Fuga é ativada, ou seja, após a 5ª Decodificação. O jogador que tiver o maior número de Tripulantes dentro da Cápsula de Fuga vence a partida. Se mais de um jogador empatar na quantidade de Tripulantes dentro da Cápsula de Fuga, esses jogadores dividem a vitória.

Se nenhum Tripulante estiver dentro da Cápsula de Fuga no momento em que ela for ativada, todos perdem, e vence a Aberração.

Caso todos os Tripulantes de todos os jogadores estejam devorados ou desacordados na sala de Criogenia, ou seja, sem possibilidade de serem despertados, todos perdem, e vence a Aberração.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Você pode alterar a dificuldade do jogo tornando-o mais fácil ou difícil fazendo algumas modificações na preparação do jogo ou exigindo algum gatilho adicional para o fim do jogo.

Nível Iniciante ★

A Porta 5 deve ser colocada para fazer a separação entre a última sala da trilha de salas e a Cápsula de Fuga. Esta porta está emperrada no modo aberta e não pode ser fechada. Uma Decodificação que obtenha o resultado 5, deve ser ignorada.

Nível Elite ★★

O gatilho de fim de jogo apenas é ativado quando um jogador consegue colocar o terceiro Tripulante dentro da Cápsula de Fuga. Caso não seja possível para um jogador colocar um terceiro Tripulante na Cápsula de Fuga, ele perde imediatamente e sai do jogo.

Caso a Cápsula de Fuga seja ativada antes de algum jogador ter 3 Tripulantes dentro da Cápsula de Fuga, todos perdem e a Aberração vence.

Nível Pesadelo ★★★ (Autodestruição) ★★

Neste nível, a cada Decodificação de valor 6, além da normal ativação da Cápsula de Fuga, a sala mais distante da Cápsula é destruída e deve ser retirada de jogo.

Tripulantes (ativos ou inativos), marcadores e portas desta sala destruída, são descartados e colocados na caixa de jogo.

Uma Aberração que esteja em uma sala destruída usa seus tentáculos para acessar a sala seguinte, sem gastar uma ação para isso. Uma Aberração nunca é destruída e nunca deve ser retirada de jogo.

Apenas a sala do jogador responsável pela Decodificação é atingida pela autodestruição. Um jogador não consegue destruir as salas de um outro jogador.

CRÉDITOS

AUTOR **NORDAN MANZ**

ILUSTRAÇÃO **VITOR FLYN**

PROJETO GRÁFICO **DAN RAMOS E LUISA KÜHNER**

DESENVOLVIMENTO **ANTÔNIO SÁ**

REVISÃO **FLÁVIA NAJAR**

