

FINSPAN

UM JOGO DE WINGSPAN

Criado por David Gordon e Michael O'Connell

Arte de Ana María Martínez, Catalina Martínez e Mesa Schumacher
com auxílio de Natalia Rojas

Desenvolvido por Elizabeth Hargrave

1–5 jogadores · 45–60 minutos · idade 14+ · competitivo

Você é um pesquisador marinho buscando encontrar e observar uma grande diversidade de vida aquática na colorida Zona da Luz do Sol (Epipelágica), na fantasmagórica Zona do Crepúsculo (Mesopelágica) e na escura Zona da Meia-Noite (Batipelágica) dos mares e oceanos do mundo.

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Em Finspan, os peixes que você descobrir ao longo de 4 semanas produzirão uma série de benefícios à medida que você mergulha mais fundo no oceano. Cada área de mergulho é especializada em um aspecto importante da expansão de sua pesquisa:

- Crescer sua coleção de peixes.
- Descobrir ovos recém botados.
- Chocar ovos para os tornar Peixes Juvenis e reunir os Juvenis em Cardumes.

O vencedor será o jogador que obter mais pontos por seus Peixes, Ovos, Juvenis, Cardumes e Objetivos.

COMPONENTES

5 Tabuleiros de Oceano



1 Tabuleiro de Objetivos



9 Fichas de Objetivo



125 Cartas de Peixe



10 Cartas de Peixe Inicial



30 Mergulhadores
(6 de cada cor)



90 Marcadores de Ovo/
Juvenil (Ovo de um lado,
Juvenil do outro)



40 Marcadores
de Cardume



1 Marcador de Jogador
Inicial



5 Auxílios ao Jogador



1 Bloco de Pontuação



1 Marcador de Semana



Os componentes do modo solo estão listados no manual de regras da Nautoma.

ÍNDICE

Preparação	2
Visão Geral	4
Fim da Semana	8
Fim da Partida	8
Informações Importantes	9
Ícones	10
Ciência Marinha	11

PREPARAÇÃO

COMPONENTES GERAIS

- 1 Coloque todos os Marcadores de Ovo/Juvenil e Cardume sobre a mesa ao alcance de todos os jogadores para formar a reserva geral.
- 2 Embaralhe as 10 Cartas de Peixe Inicial e coloque-as viradas para baixo próximo à reserva geral. *Estas 10 cartas possuem cantos cinza-escuros e um verso diferente das outras Cartas de Peixe.*
- 3 Embaralhe o baralho de 125 Cartas de Peixe e coloque-o virado para baixo próximo às Cartas de Peixe Iniciais.
- 4 Coloque o Tabuleiro de Objetivos próximo à reserva geral.
 - Se houver algum jogador iniciante na partida, use o lado A.
 - Caso contrário, você pode usar qualquer lado. *(O lado B usa Fichas de Objetivo aleatórias e fornece um bônus de 3 pontos para o jogador que ganhar mais pontos pelo Objetivo da semana.)* Se estiver usando o lado B, selecione aleatoriamente uma ficha da Semana 1, uma ficha da Semana 2 e uma ficha da Semana 3 e coloque-as no Tabuleiro de Objetivos, certificando-se de que as linhas de número da semana nas fichas coincidam com as linhas do tabuleiro.

PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

- A Coloque um Tabuleiro de Oceano (seu "Oceano") à sua frente.
- B Escolha uma cor de jogador e pegue os 6 Mergulhadores correspondentes.
- C Coloque 1 Marcador de Ovo em cada um dos 2 espaços de Ovo iniciais (impressos nos Peixes Forrageiros) de seu Oceano. Peixes Forrageiros são os três peixes impressos no seu Tabuleiro de Oceano.
- D Coloque 1 Marcador de Juvenil no espaço de Juvenil inicial.
- E Ganhe 2 Cartas de Peixe Inicial aleatórias. Coloque-as viradas para cima em uma linha vertical ao lado do seu Tabuleiro de Oceano (como mostrado na imagem) para formar sua mão. Devolva quaisquer Cartas de Peixe Inicial restantes para a caixa.
- F Compre 3 Cartas de Peixe do baralho e adicione-as viradas para cima à sua mão. Todos os peixes na sua mão são informação pública.
- G Selecione aleatoriamente o jogador inicial e dê a ele o Marcador de Jogador Inicial.



OBJETIVOS—LADO A

SEMANA 1	SEMANA 2	FIN DA SEMANA
1 Ovos e/ou juvenis	2 LINHAS DE PEIXES	Na fim das semanas 1 a 2: a. Pontue o Objetivo da semana. b. Recupere todos os Mergalhadores. c. Pontue o Mandarim do jogador inicial em sentido horário.
3 CARDUMES	4 Mergalhadores	PORTUAÇÃO a. Pontue de 100 DA PARTIDA b. Pontue Impressões nos "Pontos de partida" c. a. 1 ponto cada d. 1 ponto cada e. 6 pontos cada f. 1 ponto cada



E

F

PEIXE MANDARIM
Syngnathus taylori
QUANTO JOGO: 1
17
Este peixe nativo vive de sua coloração vibrante que ajuda a camuflar-se em seu habitat.

PEIXE PICASSO
Pomacentrus pictus
QUANTO JOGO: 1
40
Este peixe é conhecido por sua coloração vibrante e sua habilidade de mudar de cor.

PEIXE OGREO
Parrotfish
QUANTO JOGO: 1
3
Este peixe nativo vive em águas rasas e é conhecido por sua coloração vibrante.

ATUM RABILHO
Thunnus albacares
QUANTO JOGO: 1
7
Este peixe nativo vive em águas profundas e é conhecido por sua coloração vibrante.

RAIA JAMANTA
Megachasma pelagios
QUANTO JOGO: 1
5
Este peixe nativo vive em águas profundas e é conhecido por sua coloração vibrante.

A

C

D

C

K

VISÃO GERAL

Em cada turno, você jogará um Peixe ou mergulhará em seu Oceano. Você jogará 6 turnos durante cada uma das 4 semanas (um total de 24 turnos por jogador durante toda a partida).

Geralmente, você passará o começo da partida jogando Cartas de Peixe de baixo custo e botando Ovos, o meio da partida jogando Cartas de Peixe de custo mais alto e chocando os Ovos para os transformar em Juvenis, e o fim da partida jogando Cartas de Peixe com habilidades poderosas do tipo "QUANDO JOGADO" e reunindo Juvenis para formar Cardumes.

EM SEU TURNO

Coloque um Mergulhador disponível em seu Tabuleiro de Oceano para **(A) jogar uma Carta de Peixe em seu Oceano** ou **(B) mergulhar em uma Área de Mergulho para ganhar diversos benefícios**.

JOGAR UMA CARTA DE PEIXE

Jogar um Peixe envolve escolher uma Carta de Peixe da sua mão, pagar seu custo e colocá-la em seu Tabuleiro de Oceano. Tematicamente, isto representa você descobrindo esse Peixe em uma área do seu Oceano.

Siga estas etapas para jogar uma Carta de Peixe:

1. **COLOCAR UM MERGULHADOR.** Coloque um Mergulhador disponível no espaço cinza do canto superior esquerdo do seu Oceano.
2. **PAGAR O CUSTO.** Escolha uma Carta de Peixe da sua mão e pague o custo indicado no canto superior esquerdo da carta.
 - Diversos custos incluem descartar 1 ou mais cartas adicionais (■) da sua mão como pagamento. As cartas descartadas dessa maneira são colocadas viradas para cima em sua pilha de descarte pessoal.
 - Alguns custos incluem pagar Ovos (○) ou Juvenis (●) de qualquer lugar em seu Oceano. (Devolva os marcadores para a reserva geral.)
 - Outros custos envolvem consumir um Peixe (🐟) de seu Oceano. Quando você jogar um Peixe com um custo deste tipo, ele deve cobrir um Peixe menor (Carta de Peixe ou Peixe Forrageiro) que já esteja em seu Oceano.
3. **COLOCAR O PEIXE.** Escolha um espaço vazio ou ocupado em seu Oceano e coloque o Peixe nele, seguindo estas regras:
 - **ZONAS:** cada Peixe especifica 1 ou mais Zonas em que pode ser colocado (Luz do Sol, Crepúsculo e/ou Meia-Noite), indicadas na barra da parte esquerda da carta.
 - **ÁREA DE MERGULHO:** Peixes com faixas de cor azul, roxa ou verde só podem ser colocados nas Áreas de Mergulho (colunas) correspondentes. Peixes sem uma faixa de cor azul, roxa ou verde podem ser colocados em qualquer Área de Mergulho.
 - **COBRINDO OVOS E JUVENIS:** se um Peixe for colocado sobre Marcadores de Ovo, Juvenil ou Cardume, transfira esses marcadores para o novo Peixe.



Luz do Sol



Crepúsculo



Meia-Noite



- **CONSUMINDO UM PEIXE:** você pode colocar o Peixe sobre um Peixe menor (Carta de Peixe ou Peixe Forrageiro) por escolha ou para satisfazer um custo .

—O Peixe jogado deve ter um comprimento (mostrado no canto inferior esquerdo) maior do que o Peixe que ele consumiu.

—Quaisquer marcadores (Ovos, Juvenis ou Cardumes) no Peixe consumido são transferidos para o Peixe jogado. Quaisquer Cartas de Peixe abaixo do Peixe consumido permanecem onde estão.

—O Peixe consumido permanece abaixo da Carta de Peixe que o consumiu e não conta mais como um Peixe em seu Oceano. Cada Peixe consumido vale 1 ponto no fim da partida.

4. **RESOLVER HABILIDADES "QUANDO JOGADO".** se o Peixe tiver uma habilidade do tipo "QUANDO JOGADO", você pode ganhar o benefício. Se houver mais de um benefício, você pode escolher a ordem em que os receberá. Se o benefício disser "todos", cada jogador decide se quer ganhar o benefício ou não.



PEIXE CONSUMIDO



ANATOMIA DAS CARTAS DE PEIXE

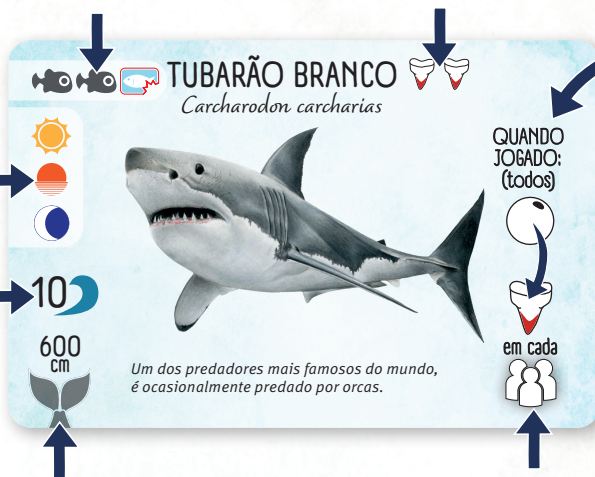
Quando jogar este Peixe, você deve remover 2 Juvenis de qualquer lugar do seu Oceano. Além disso, este Peixe deve consumir (cobrir) um Peixe menor em seu Oceano. Outros Peixes podem exigir que você remova Ovos ou Cardumes do seu Oceano e/ou descarte cartas da sua mão.

Este peixe é um Superpredador, pois possui dois ícones de Predador. Superpredadores possuem uma habilidade que afeta todos os jogadores quando são jogados.

Ganhe os benefícios deste Peixe quando jogá-lo. Algumas habilidades dos Peixes são ativadas ao Mergulhar na Área de Mergulho onde o Peixe está (habilidades marrons) e outras são usadas no fim da partida (habilidades amarelas).

Este Peixe pode ser jogado em qualquer Zona do seu Oceano: Luz Solar, Crepúsculo ou Meia-Noite.

Este Peixe vale 10 pontos.



Este é o comprimento do Peixe. Peixes grandes (como este) possuem um ícone . Peixes médios possuem um ícone . Peixes pequenos possuem um ícone .

A habilidade deste Peixe afeta todos os jogadores.

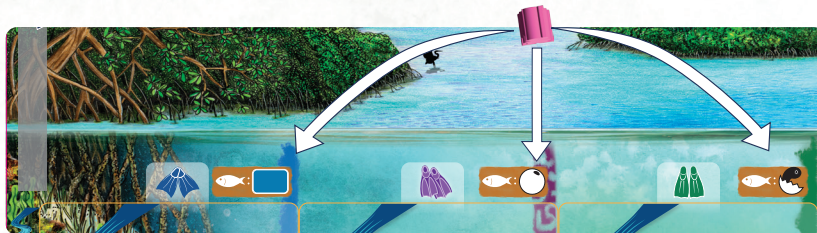
Algumas habilidades dos Peixes fazem referência a Estuários (linha do topo, ) ou Águas Profundas (linha do fundo, .

MERGULHAR

Mergulhar envolve escolher uma Área de Mergulho (1 das 3 colunas de seu Tabuleiro de Oceano) e mover um Mergulhador através dela, começando pelo topo e seguindo até o fundo, obtendo benefícios ao longo do trajeto. Tematicamente, isto representa observar e estudar os Peixes em seus habitats.

Siga estas etapas para Mergulhar:

1. **Escolher uma Área de Mergulho.** Coloque um Mergulhador disponível no topo de uma coluna.



2. **Verificar o Bônus de Mergulho do topo.** Você pode ganhar o bônus impresso no topo da coluna se você tiver pelo menos 1 Peixe (Carta de Peixe ou Peixe Forrageiro) dentro da Zona da Luz do Sol dessa coluna.

a. : Compre uma Carta de Peixe do baralho.

b. : Coloque um Ovo em um Peixe (do seu Oceano) que ainda não tenha um Ovo. **Cada Peixe pode ter no máximo 1 Ovo.**

c. : Choque um de seus Ovos. (Vire o Marcador de Ovo para o lado Juvenil.)*

3. **Descer pela Área de Mergulho.** Conforme seu Mergulhador desce—uma linha por vez—você pode ganhar os benefícios das habilidades “SE ATIVADO” das Cartas de Peixe, assim como outros Bônus de Mergulho. Você sempre move seu Mergulhador por todas as três Zonas até o fundo do Oceano, mesmo se não houver peixes em uma ou mais Zonas da Área de Mergulho.



a. **BENEFÍCIO "SE ATIVADO":** se o Peixe tiver uma habilidade "SE ATIVADO", você pode ganhar o benefício. Se o benefício disser "todos", cada jogador decide se quer ganhar o benefício ou não.



b. **BÔNUS DE MERGULHO:** assim como o Bônus de Mergulho do topo, existe um Bônus de Mergulho que você pode ganhar acima da Zona do Crepúsculo (se houver pelo menos um Peixe dentro dessa Zona na coluna), e acima da Zona da Meia-Noite (se houver pelo menos um Peixe dentro dessa Zona na coluna).

4. **Ganhar o Bônus das Profundezas.** Uma de duas coisas acontece quando um Mergulhador alcançar o fundo do seu Tabuleiro de Oceano.

a. Se esta for a primeira vez que um mergulhador chega ao fundo dessa Área de Mergulho durante esta semana, coloque-o no espaço  e você poderá ganhar o Bônus das Profundezas.



b. Se esta não for a primeira vez que um Mergulhador chega ao fundo dessa Área de Mergulho durante esta semana, coloque o Mergulhador no espaço cinza abaixo da Área de Mergulho. Você não ganha o Bônus das Profundezas.

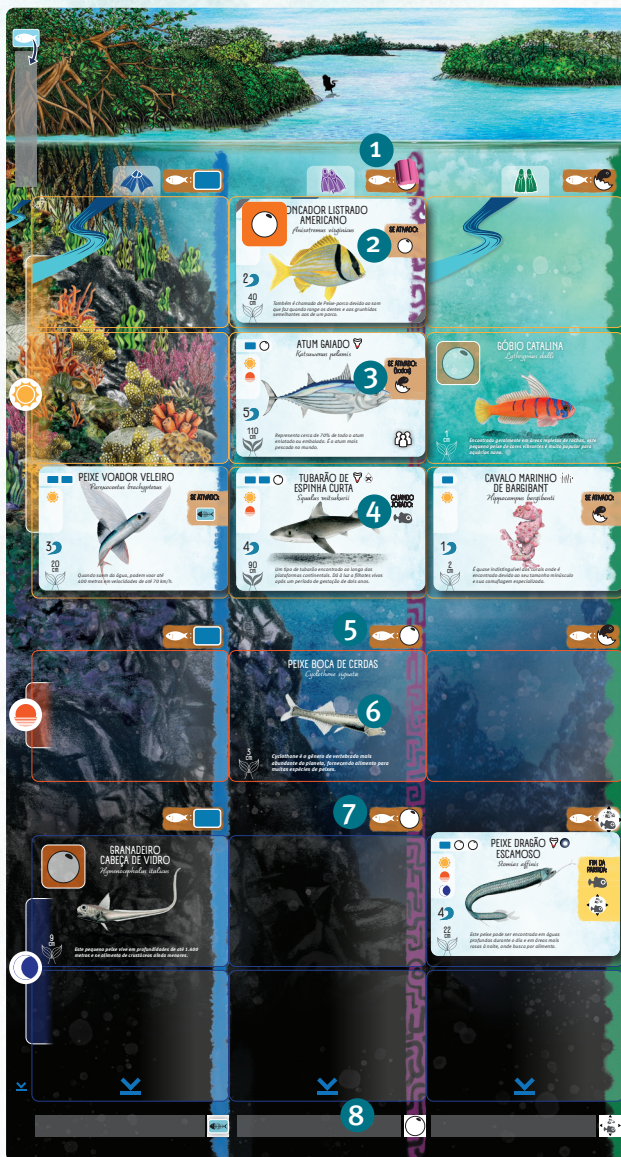
**Se, ao chocar um Ovo, houver 3 ou mais Juvenis em um mesmo espaço do seu Oceano, forme um Cardume (a menos que já haja um Cardume no espaço). Confira a pág. 9 para mais detalhes sobre Cardumes.*

Para explicações sobre os diversos benefícios das cartas, confira a pág. 12 ou os Auxílios ao Jogador.

EXEMPLO DE TURNO DE MERGULHO

Você coloca um Mergulhador no topo da Área de Mergulho central para que ela seja o local do seu Mergulho. Começando pelo topo e descendo pela coluna, você avalia o Bônus de Mergulho de cada Zona e ativa os Peixes nessa coluna.

- 1 Ganhe o Bônus de Mergulho do topo, pois você tem pelo menos 1 Peixe na Zona da Luz do Sol. (Coloque 1 Ovo em qualquer peixe que ainda não tenha um Ovo.)
- 2 Ganhe o benefício do Roncador-listrado-americano (1 Ovo).
- 3 Ganhe o benefício do Atum-gaiado (chocar 1 Ovo, transformando-o em um Juvenil). Como a habilidade deste Peixe afeta todos os jogadores, cada um dos outros jogadores também pode usar seu benefício (mesmo se você não usar).
- 4 O Tubarão-de-espinha-curta não tem uma habilidade "SE ATIVADO", então você não ganha nenhum benefício.
- 5 Ganhe 1 Ovo pelo Bônus de Mergulho da Zona do Crepúsculo, pois você possui um Peixe nessa Zona.
- 6 O Peixe-boca-de-cerdas não tem nenhuma habilidade "SE ATIVADO", então você não ganha nenhum benefício.
- 7 Ignore o Bônus de Mergulho da Zona da Meia-Noite, pois você não possui nenhum Peixe nessa Zona.
- 8 Coloque o Mergulhador no espaço  vazio ao fundo da Área de Mergulho (coluna) e ganhe o Bônus das Profundezas (1 Ovo). (Se você Mergulhar nesta coluna novamente durante esta semana, o Bônus das Profundezas será ignorado e, em vez disso, o Mergulhador será colocado no espaço cinza.)



FIM DA SEMANA

A semana termina depois que cada jogador realizou 6 turnos (usando todos os seus Mergulhadores). No fim das semanas 1, 2 e 3, os jogadores realizam simultaneamente cada uma destas etapas em ordem:

1. Ganhe pontos com base no Objetivo desta semana (pontos por cada instância do item), registrando os pontos no Bloco de Pontuação.

EXEMPLO: no fim da semana 1, se você tiver 5 Ovos e 2 Juvenis em seu Oceano, ganhe 7 pontos. No fim da semana 2, se você tiver 3 linhas totalmente preenchidas com Peixes (Cartas de Peixe ou Peixes Forrageiros), ganhe 6 pontos. No fim da semana 3, se você tiver 4 Cardumes, ganhe 8 pontos.

2. Se estiver usando o lado B do Tabuleiro de Objetivos, o jogador que ganhou mais pontos pelo Objetivo da semana também ganhará um bônus de 3 pontos (em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham 3 pontos).
3. Recupere todos os Mergulhadores do seu Oceano.
4. Se você estiver com o Marcador de Jogador Inicial, passe-o para o próximo jogador em sentido horário.

O Marcador de Semana indica a semana atual. No fim da semana 4, siga diretamente para as etapas do fim da partida. Caso contrário, o jogador com o Marcador de Jogador Inicial começa a próxima semana.

FIM DA PARTIDA

A partida termina após a conclusão da semana 4. Após ativar (em qualquer ordem) suas habilidades de "FIM DA PARTIDA" que não fornecem pontos de fim da partida, os jogadores realizam simultaneamente estas etapas em ordem:

1. **FIM DA PARTIDA (AMARELO):** ganhe quaisquer pontos de "FIM DA PARTIDA" dos Peixes em seu Oceano (em qualquer ordem). Não ganhe os pontos de "FIM DA PARTIDA" dos Peixes consumidos.
2. **PEIXES:** ganhe os pontos impressos nos Peixes visíveis em seu Oceano. Não ganhe os pontos impressos nos Peixes consumidos.
3. **PEIXES CONSUMIDOS:** ganhe 1 ponto por cada Peixe consumido (Cartas de Peixe e Peixes Forrageiros) em seu Oceano.
4. **OVOS E JUVENIS:** ganhe 1 ponto por cada Ovo e 1 Ponto por cada Juvenil em seu Oceano.
5. **CARDUMES:** ganhe 6 pontos por cada Cardume em seu Oceano.

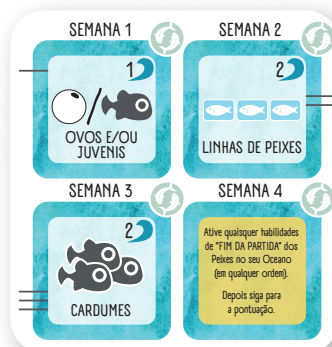
Some estes pontos aos já anotados em seu Bloco de Pontuação (Objetivos das semanas 1–3).

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado com mais Cartas de Peixe na mão é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

EXEMPLO: Primeiro, ative quaisquer habilidades de "FIM DE PARTIDA" que não fornecem pontos (não há nenhuma neste Oceano). Então pontue cada uma das outras categorias:

1. 3 pontos pela habilidade amarela do Tamboril-abissal-de-murray.
2. 46 pontos impressos em todos os Peixes visíveis.
3. 4 pontos por todos os Peixes consumidos (3 Peixes Forrageiros e 1 Carta de Peixe embaixo do Peixe-lobo-riscado).
4. 7 pontos por todos os Ovos e Juvenis.
5. 18 pontos por todos os Cardumes.

Some estes pontos aos pontos recebidos pelos Objetivos durante a partida para calcular sua pontuação final.



INFORMAÇÕES IMPORTANTES

MARCADORES DE CARDUME

Um Cardume é formado sempre que 3 ou mais Juvenis compartilharem o mesmo espaço em seu Oceano. Quando isto ocorrer, devolva imediatamente os 3 Juvenis do espaço para a reserva e substitua-os por 1 Marcador de Cardume (representado por este ícone na partida: ).



- Você nunca pode ter mais de 1 Cardume por espaço. Se houver 3 ou mais Juvenis em um espaço que já tem um Cardume, nada acontece.
- Se houver 3 ou mais Juvenis em um espaço com um Cardume, e então você mover esse Cardume, 3 desses Juvenis formarão outro Cardume imediatamente nesse espaço.
- Se você mover um Juvenil através de um espaço que já tem 2 Juvenis (e nenhum Cardume), um Cardume será formado imediatamente (e o movimento do Juvenil é encerrado).
- Um Cardume não pode entrar ou ser movido através de um espaço que já possui um Cardume.

Cada Cardume vale 6 pontos no fim da partida (diferentemente dos Juvenis, que valem apenas 1 ponto cada). Uma vez que um Cardume foi formado, ele não pode ser "desmembrado" novamente em Juvenis individuais.

PILHAS DE DESCARTE PESSOAIS

Sempre que você pagar cartas da sua mão como um custo para jogar um Peixe, coloque essas cartas viradas para cima em sua pilha de descarte pessoal. (Não existe uma pilha de descarte compartilhada.)

- A principal função da sua pilha de descarte pessoal é para o benefício , que permite que você traga uma carta qualquer da sua pilha de descarte para sua mão.
- Deixe sua pilha de descarte na posição vertical (como mostrado ao lado) e coloque-a no lado oposto do seu Tabuleiro de Oceano, para que você não a confunda acidentalmente com as cartas da sua mão.
- As cartas nas pilhas de descarte são informação pública para todos os jogadores.
- A ordem das cartas em sua pilha de descarte não importa; você pode reordená-las sempre que quiser.
- **BARALHO DE PEIXES VAZIO:** no raro caso do baralho central de Peixes esvaziar, embaralhe todas as pilhas de descarte dos jogadores juntas para formar um novo baralho.



HABILIDADES DOS PEIXES

A área vertical à direita das Cartas de Peixe mostra a habilidade do Peixe. Os benefícios das habilidades dos Peixes são opcionais para cada jogador afetado.

QUANDO JOGADO: ganhe este benefício quando você jogar o Peixe (após todas as outras etapas de "Jogar um Peixe").

SE ATIVADO: ganhe este benefício quando seu Mergulhador se mover para este Peixe durante um turno de mergulho.

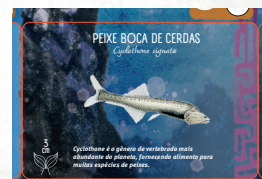
FIM DA PARTIDA: ganhe este benefício no fim da partida.



TODOS: cada jogador pode ganhar o benefício se quiser (os outros jogadores podem ganhar o benefício mesmo se você não ganhar).

PEIXE FORRAGEIRO

Os Peixes impressos em seu Tabuleiro de Oceano são Peixes Forrageiros. Eles contam como um Peixe () para propósitos de Bônus de Mergulho e Objetivos, e podem ser consumidos por Cartas de Peixe (por escolha ou como requisito do custo). Peixes Forrageiros consumidos contam como Peixes consumidos para propósitos de Objetivos e pontuação de fim da partida.



ÍCONES DE CARACTERÍSTICA

Muitos peixes possuem um ou mais ícones de característica ao lado do seu nome para indicar aspectos especiais do peixe. Algumas Fichas de Objetivo fornecem pontos bônus por ícones de característica nos peixes do seu Oceano.

BIOLUMINESCENTE : estes peixes emitem luz de seus corpos. A bioluminescência é comum nas profundezas do oceano, onde a luz do sol é escassa.

CAMUFLAGEM : estes peixes desenvolveram métodos para se esconder ou se mesclar com objetos ao seu redor para se proteger e/ou emboscar suas presas.

ELETROLOCALIZAÇÃO ATIVA : muitos tipos de peixes têm eletrolocalização passiva, mas estes peixes usam ativamente a eletrolocalização, gerando campos elétricos fracos para encontrar alimentos, navegar e até mesmo se comunicar.

DESCARGA ELÉTRICA  : estes peixes podem liberar uma forte descarga elétrica que atordoa suas presas ou repele predadores. Muitos também possuem Eletrolocalização Ativa. Eles contam para todas as habilidades e Objetivos de eletrolocalização.

PREDADOR : aproximadamente todos os peixes são predadores em algum grau, mas estes peixes são mais predatórios do que a maioria por natureza.

SUPERPREDADOR  : estes predadores são tão aterrorizantes e/ou tão grandes que enfrentam pouca ou nenhuma competição em seu habitat preferido. Eles contam para todas as habilidades e Objetivos de predador.

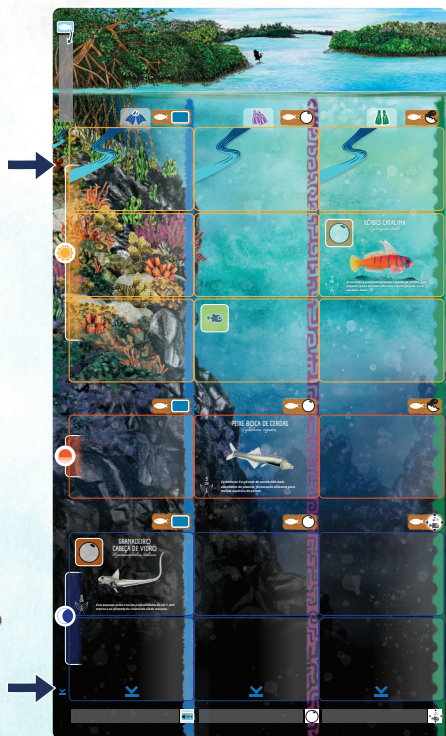
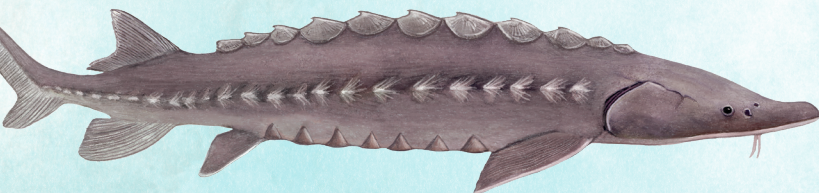
VENENOSO : estes peixes produzem toxinas naturais como um método de defesa.



OUTROS ÍCONES

ESTUÁRIOS : os espaços na linha do topo do seu Tabuleiro de Oceano são Estuários. Representam a boca da maré de um grande rio, onde a água salgada do mar ou oceano encontra a água doce. Isto produz água salobra, mais salgada do que a água doce, mas não tão salgada quanto a água do oceano. Algumas formas de vida marinha podem prosperar em água salobra, ou até mesmo em água doce. Algumas Cartas de Peixe em expansões futuras **só** podem ser jogadas aqui, mas você pode jogar qualquer Peixe da Zona da Luz do Sol aqui.

ÁGUAS PROFUNDAS : alguns peixes podem prosperar em profundidades extremas. Este ícone indica os espaços na linha mais baixa do seu Tabuleiro de Oceano. Algumas Cartas de Peixe **só** podem ser jogadas aqui, mas você pode jogar qualquer Peixe da Zona da Meia-Noite aqui.



CIÊNCIA MARINHA

Durante a criação deste jogo, fizemos todos os esforços para sermos fiéis à ciência da biologia marinha. Seleccionamos peixes cuidadosamente para representar a ampla diversidade que existe nos oceanos e consultamos biólogos marinhos. No entanto, tomamos licenças artísticas em alguns aspectos para fins de jogabilidade.

Aqui estão algumas ressalvas e explicações sobre alguns desses aspectos:

ZONAS: as designações de Luz do Sol (Epipelágica, 0 a 200 metros), Crepúsculo (Mesopelágica, 200 a 1.000 metros) e Meia-Noite (Batipelágica, mais de 1.000 metros) são classificações reais, mas as zonas habitáveis de muitos peixes frequentemente não são totalmente conhecidas.

CONSUMIR OUTROS PEIXES: embora o tamanho seja um fator importante, não é o único relevante para a determinação de qual peixe pode consumir outro. Alguns peixes podem pregar até mesmo outros peixes de tamanho diversas vezes maior que o seu (e alguns não se alimentam de outros peixes de nenhuma forma). Para facilitar a funcionalidade do jogo, utilizamos unicamente o comprimento para designar o tamanho de um peixe, embora muitos peixes sejam maiores do que outros mais compridos do que eles.

OVOS: muitos peixes dão à luz a alevinos vivos ou botam ovos em cápsulas de ovos especiais (coloquialmente chamadas de "bolsas de sereia"). Usamos ovos para representar todos esses processos.

CARDUMES: muitas espécies de peixes, especialmente peixes das profundezas, vivem uma vida mais solitária e não formam cardumes. Os juvenis no jogo não são necessariamente prole dos Peixes onde estão.

Obrigado aos maravilhosos e criteriosos especialistas marinhos que revisaram cada peixe para verificar a precisão científica, incluindo um agradecimento especial a Alex Marks e Brynn Devine! Também agradecemos a RM, que criou a lista inicial de peixes e alguns conceitos básicos para o Finspan.

Fotógrafos:

Dr Adelma Hills
Todd Aki
John Turnbull
Solvin Zankl
Sylvi
Benoît Lallement
OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR for NzK.
Arjan Haverkamp
Barry Fackler
François Libert

Tradução Brasileira:

Pedro Vinicius

Revisão Brasileira de Termos Biológicos:

Karolina Morales B. Nuevo -
Bacharel e Licenciada em
Ciências Biológicas

Revisão Brasileira de Texto:

Barbara Peres



ICONOGRAFIA DAS HABILIDADES



Jogue um Peixe da sua mão em um espaço vazio ou ocupado do seu Tabuleiro de Oceano após pagar seus custos.



Como um custo: descarte uma Carta de Peixe da sua mão.

Como um benefício: compre uma Carta de Peixe do baralho.



Como um custo: descarte um Ovo de um Peixe.

Como um benefício: coloque um Ovo em um Peixe (no seu Oceano) que ainda não tenha um Ovo.



Choque qualquer um de seus Ovos. (Vire o Marcador de Ovo para o lado Juvenil.)

Como um custo: descarte um Juvenil do seu Oceano.



Como um benefício: coloque um Juvenil em qualquer espaço com ou sem um Peixe no seu Oceano.



Um Cardume é formado quando 3 Juvenis estiverem no mesmo espaço (substitua os Juvenis por um Marcador de Cardume).

Como custo: descarte um Cardume do seu Oceano.



Como um custo: a carta que está sendo jogada deve ser colocada sobre um Peixe menor (Carta de Peixe ou Peixe Forrageiro).

Como um benefício: este Peixe consome um Peixe menor da sua mão (coloque-o embaixo deste Peixe).



Pegue uma carta qualquer da sua pilha de descarte para sua mão. Se você não tiver nenhuma carta em sua pilha de descarte, compre a carta do topo do baralho em vez disso.



Coloque um Ovo em cada um de seus Peixes que esteja no local indicado ou possua a característica indicada (pelo menos um ícone), e que ainda não possuam um Ovo.



Mova 1 Juvenil ou 1 Cardume qualquer número de espaços em uma linha reta no seu Oceano. Um Cardume não pode entrar ou passar por um espaço que já tenha outro Cardume.



Cada jogador pode ganhar o benefício mostrado (mesmo se o jogador ativo decidir não ganhá-lo).



Você só pode jogar este Peixe na Área de Mergulho correspondente à faixa de cor de sua habilidade (azul, roxa ou verde).

QUER FAZER O DOWNLOAD DAS REGRAS?

Acesse grogames.com.br/downloads

TEM ALGUMA DÚVIDA ENQUANTO JOGA OU PRECISA DE REPOSIÇÃO DE UMA PEÇA?

Mande um e-mail com sua dúvida para sac@grogames.com.br

COMPARTILHE SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO

Compartilhe sua experiência de jogo e divulgue suas fotos nas redes sociais usando a #grogames #finspan



STONEMAIER
GAMES

