



FLOTILLA

LIVRO DE REGRAS

1954, Atol de Bikini — Após dez anos de testes de armas nucleares, os Estados Unidos realizaram seu ambicioso teste "Castle Bravo". Munidos de um novo e melhorado combustível de deutereto de lítio, os cientistas esperavam um rendimento melhor que as armas anteriores.

O que eles não esperavam era a devastação que veio em seguida.

Com uma explosão cem mil vezes maior do que as estimativas mais improváveis, o teste Castle Bravo destruiu o Atol de Bikini, fazendo ondas sísmicas superaquecidas se propagarem por terras e oceanos. Terremotos e tsunamis vieram em seguida, dizimando populações pelo mundo afora. Quase três quartos do planeta foram irradiados e as correntes marítimas superaquecidas desencadearam um rápido derretimento das calotas polares.

Quando isso resultou na elevação dos níveis do mar, o que restou da humanidade fugiu de suas casas em terra firme e foi para o mar. Os líderes mundiais que sobreviveram se juntaram para construir uma enorme Flotilha com a finalidade de servir como o último bastião de civilização da humanidade.

Agora, dez anos após o desastre, a Flotilha é o lar de todos que restaram.



90-150 Min.



14+



3-5 Jogadores

VISÃO GERAL DO JOGO

Sendo um dos últimos grandes capitães deste mundo, você está trabalhando para trazer prosperidade à Flotilha, que abriga o que restou da civilização humana. Você explorará a nova face do oceano, recuperará tudo o que conseguir nas profundezas, resgatará sobreviventes que encontrar pelo caminho, formará a sua tripulação, ganhará influência para as guildas que governam a Flotilha... e, quem sabe, por fim, pegará o que obteve e adicionará tudo à Flotilha, juntando-a à sua Embarcação e continuando a construir o novo mundo!

Flotilha tem dois modos de jogo distintos: o **Lado Submarino** e o **Lado Sideral**. Todos os jogadores começam o jogo no Lado Submarino, mas podem optar por trocar para o Lado Sideral a qualquer momento. Ao fazer isso, você trocará vários componentes do jogo para o outro lado e cumprirá uma função completamente diferente pelo resto do jogo!



O LADO SUBMARINO

- Acesso facilitado para obter Recursos e explorar novas Peças de Oceano.
- Obtenção de moedas com a venda de Recursos para o Mercado e uso das moedas para construir Postos Avançados.



O LADO SIDERAL

- Acesso facilitado a moedas, mas os Recursos geralmente só são adquiridos por meio de compras no Mercado.
- Requer Recursos para construir Peças de Embarcação na Flotilha.

Qualquer número de jogadores pode "trocar" para o Lado Sideral sempre que quiser, e, do ponto de vista estratégico, é igualmente viável trocar de lado tanto na sua primeira, quanto na sua última oportunidade. Toda vez que um jogador troca para o outro lado, a dinâmica e as oportunidades do jogo mudam! E lembre-se, você pode simplesmente não "trocar"!

FIM DO JOGO

Quando o estoque de Pontos de Vitória (★) se esgotar, finalize a rodada atual de forma que todos os jogadores joguem o mesmo número de turnos. Então, cada jogador joga um turno final. No fim da última rodada, prossiga para a pontuação final (ver página 17). O jogador com mais ★ vence!

Se precisar ganhar ★ após o esgotamento do estoque, pegue os ★ da Reserva.

Flotilha (FLOTILLA, em inglês) é um conjunto de pequenas embarcações navais de guerra com características muito parecidas, ou até idênticas.

COMPONENTES

5x CONJUNTOS DE JOGADOR



1x Tabuleiro de Jogador



2x Marcadores de Toxicidade



4x Esquifes



4x Marcadores de Influência de Guilda



6x Cartas de Tripulação Inicial



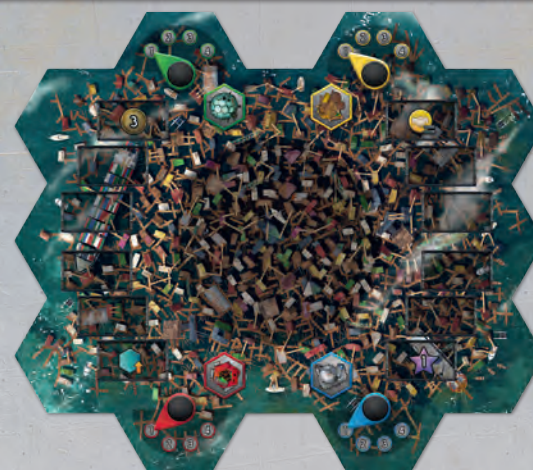
2x Cartas de Referência



10x Fichas de Selo de Guilda



6x Postos Avançados



1x Tabuleiro Central



2x Peças de Registro de Sobreviventes



1x Marcador de Sobreviventes



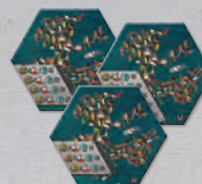
16x Peças de Artefato



1x Marcador de Sonar



92x Peças de Oceano



3x Peças de Cais



5x Peças Iniciais



65x Fichas de moeda



70x Fichas de Ponto de Vitória



30x Fichas de Esgotamento



1x Saco para Peças de Artefato



40x Cartas de Tripulação



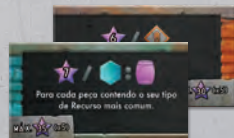
1x Registro de Sonar



100x Barris de Recursos



16x Fichas de Recurso



33x Peças de Objetivo



1x Saco para Peças de Oceano



16x Dados de Mergulho



7x Dados de Pesquisa



4x Rebites de Indicador de Guilda



4x Indicadores de Guilda



1x Tabuleiro de Guildas



1. Coloque o Tabuleiro Central no meio da mesa.

Coloque o Marcador de Sobreviventes no primeiro espaço (do topo) do Registro de Sobreviventes.

2. Coloque o Tabuleiro de Guildas ao lado da área do jogo. Pegue 1 peça de Barril de Recursos por cor e coloque cada uma em seu respectivo espaço do Registro de Mercado (ao longo da borda superior do Tabuleiro de Guildas).
3. Coloque o Registro de Sonar abaixo do Tabuleiro de Guildas e coloque o Marcador de Sonar no primeiro espaço (da extrema esquerda).
4. Coloque o Indicador de Guilda em "1".



5. Determine um primeiro jogador aleatoriamente e dê a ele a Peça Inicial que indica "Primeiro Jogador". Dê a Peça Inicial de "Segundo Jogador" ao jogador sentado à esquerda do primeiro, a Peça Inicial de "Terceiro Jogador" ao jogador à esquerda do segundo e assim por diante, até todos terem uma Peça Inicial. Devolva quaisquer Peças Iniciais não usadas para a caixa.



REÚNA OS COMPONENTES

6. Conte 100★ por jogador para criar o estoque de ★. Separe quaisquer extras para formar a Reserva, certificando-se de que as duas pilhas não se misturem acidentalmente.

Crie um estoque na lateral para todos os Dados de Mergulho, Dados de Pesquisa, Barris de Recursos, Fichas de Esgotamento e moedas.



PREPARE AS PEÇAS DE OBJETIVO

7. Separe as Peças de Objetivo de acordo com seus tipos, de forma que cada conjunto de 3 Peças de Objetivo seja empilhado com a peça de maior valor de ★ no topo e a de menor valor de ★ no fundo da pilha.

Selecione (ou escolha aleatoriamente) um desses conjuntos de peças por jogador e coloque-os ao longo dos espaços do lado esquerdo do Tabuleiro de Guildas, com o Lado Submarino (verde azulado) virado para cima. Então, selecione mais um desses conjuntos de peças por jogador e coloque-os em cada um dos espaços do lado direito do Tabuleiro de Guildas, com o Lado Sideral (laranja) virado para cima. Devolva o conjunto não utilizado para a caixa. Em uma partida com três jogadores, deve haver três conjuntos em cada lado do tabuleiro; com cinco jogadores, deve haver cinco conjuntos em cada lado do tabuleiro etc.



PREPARE OS SACOS PARA PEÇAS DE OCEANO E ARTEFATO

8. Aleatoriamente, devolva uma Peça de Artefato de cada cor para a caixa e, então, coloque o restante no Saco para Peças de Artefatos menor, embaralhando-as bastante. Deixe esse Saco de lado.

Embaralhe todas as Peças de Oceano e coloque-as no Saco para Peças de Oceano.



PREPARE AS CARTAS DE TRIPULAÇÃO

- 9. Separe todas as Cartas de Tripulação não Iniciais de acordo com suas Guildas e Níveis.
- 10. Devolva as Cartas de Tripulação para a caixa de acordo com o número de jogadores:

3 Jogadores	4 Jogadores	5 Jogadores
Duas Cartas de Tripulação aleatórias por Nível e por Guilda	Uma Carta de Tripulação aleatória por Nível e por Guilda	Nenhuma

- 11. Começando pelas Cartas de Tripulação da Guilda dos Oradores, embaralhe os Tripulantes de Nível 2 e coloque-os com o Lado Submarino virado para cima no espaço de carta do Tabuleiro de Guildas, acima dos ícones da Guilda dos **Oradores**. Então, embaralhe as Cartas de Tripulação de Nível 1 da Guilda dos **Oradores** e coloque-as em cima das cartas de Nível 2. (Todas as Cartas de Tripulação devem ser colocadas nos espaços correspondentes às suas Guildas.)
- 12. Repita esse processo para cada Guilda, de forma que todas tenham uma pilha de Cartas de Tripulação (NÍVEL 1 em cima, NÍVEL 2 embaixo, com cada Nível tendo um número de cartas igual ao número de jogadores).



PREPARE AS ÁREAS DE JOGO PESSOAIS

- 13. Conecte a sua Peça Inicial à borda do Tabuleiro Central, colocando-a ao seu alcance e deixando um espaço igual entre a sua peça e as peças dos seus vizinhos. Os outros jogadores não podem colocar peças que atravessem as linhas imaginárias traçadas a partir das bordas destacadas da sua Peça Inicial.
- 14. Pegue as moedas indicadas na sua Peça Inicial.
- 15. Coloque seu Tabuleiro de Jogador à sua frente, perto da borda da mesa, com o Lado Submarino virado para cima.
- 16. Coloque seus 3 Esquifes nos espaços de Reserva do seu Tabuleiro de Jogador. Então, coloque seu quarto Esquife na sua Peça Inicial, na parte com o símbolo.
- 17. Coloque cada um dos seus Marcadores de Toxicidade no espaço da extrema esquerda do Registro de Toxicidade de formato correspondente.
- 18. Pegue suas 6 Cartas de Tripulação Inicial para formar a sua mão e deixe um espaço para a sua pilha de descarte à esquerda do seu Tabuleiro de Jogador.
- 19. Empilhe as suas Fichas de Selo de Guilda ao lado do seu Tabuleiro de Jogador.
- 20. Coloque os seus Marcadores de Influência de Guilda no espaço do topo de cada Roda de Guilda.
- 21. Coloque seus Postos Avançados nos locais indicados no seu Tabuleiro de Jogador.



COMO JOGAR

Começando pelo Primeiro Jogador, cada um joga uma única Carta de Tripulação da sua mão (ver abaixo), resolve seus efeitos por completo e a coloca virada para cima na sua pilha de descarte. Então, o jogador passa a vez para quem estiver ao seu lado no sentido horário, e assim por diante até o fim do jogo.

CARTAS DE TRIPULAÇÃO

A Carta de Tripulação que você jogar a cada turno será a fonte da maioria das suas ações no jogo, e a sequência em que você as joga pode ser muito importante. Todos os jogadores começam com as mesmas 6 Cartas de Tripulação "Iniciais", mas é possível recrutar novos Tripulantes ao longo do jogo.

Primeiro, você resolverá o efeito de "Navegação" ou "Renda". Então, resolva sua habilidade conforme indicado.

Cada Carta de Tripulação tem várias características:

- A.** Um Nome
- B.** Um ícone do Lado Submarino (🌊) ou do Lado Sideral (☀️)
- C.** Um ícone de Guilda (apenas para Tripulantes afiliados a alguma Guilda)
- D.** Um ícone que representa seu texto de efeito
- E.** Texto de Efeito
- F.** Nível (INICIAL, NÍVEL 1 ou NÍVEL 2)
- G.** Um valor de Navegação ou de Renda
 - **O Valor de Navegação** (🌀) é indicado pelo número no ícone de Rosa dos Ventos presente em cartas do Lado Submarino e determina quantos espaços você pode mover seus Esquifes no mar aberto. (Para mais detalhes sobre a movimentação de Esquifes, consulte a página 16.)
 - **O Valor de Renda** (💰) é indicado pelo valor no ícone de moeda das cartas do Lado Sideral e determina quantas moedas você obtém imediatamente.



A CAPITÃ

A carta "A Capitã" permite que você **Reagrupe** a sua tripulação. Para **Reagrupar**, pegue todas as Cartas de Tripulação da sua pilha de descarte e as devolva para a sua mão.

No Lado Submarino, sempre que usar sua Capitã para **Reagrupar**, você poderá optar por trocar para o Lado Sideral e se juntar à Flotilha.

Consulte a página 15 para obter mais informações sobre esse procedimento.



A carta "O Acadêmico" permite que você copie de forma exata a carta **Culminante** de um oponente (a carta do topo da pilha de descarte dele). Isso duplica o efeito da carta e o valor de Navegação ou Renda indicado.

Para fins de referência, o Acadêmico pertence a todas as Guildas e é assim considerado por efeitos que dependem da sua afiliação.

Note que o Acadêmico do Lado Submarino só pode copiar uma carta do Lado Submarino e o Acadêmico do Lado Sideral só pode copiar uma carta do Lado Sideral! Copiar outro Acadêmico não tem efeitos. Se não houver um alvo válido, o Acadêmico não pode ser jogado.





OS ORADORES

Cada Carta de Tripulação da Guilda dos Oradores permite que você ganhe **Influência** nas Rodas das Guildas.

Para ganhar Influência para uma Guilda, avance seu Marcador de Influência de Guilda no sentido horário na Roda de Guilda correspondente. Note que cada Roda de Guilda contém uma seta curva: você pode optar por pular o terceiro espaço se desejar.



Ao avançar ao longo da Roda de Guilda, você ganhará os bônus indicados em cada espaço tocado pelo seu marcador. (Ao optar por pular o terceiro espaço da roda, você não ganha o bônus dele!)



Compre uma Peça de Oceano do saco. Se estiver no Lado Submarino, você pode colocar essa peça imediatamente; se estiver no Lado Sideral, ela é adicionada à sua Reserva. (Para mais informações sobre comprar e colocar peças, consulte a página 9). Não se esqueça de contabilizar quaisquer pontos de Toxicidade indicados na peça.



Avance o Marcador de Sobreviventes um espaço e ganhe qualquer bônus pelo qual passar ou no qual você parar. (Para mais informações sobre bônus do Registro de Sobreviventes, consulte a página 13.)



Ganhe as moedas e/ou ★ indicados no espaço.



Ganhe um Recurso de qualquer tipo e adicione-o à sua Reserva no seu Tabuleiro de Jogador.



Coloque uma das suas Fichas de Selo de Guilda na Faixa da Guilda. Se já tiver colocado todos os seus Selos de Guilda, ganhe 2★ em vez de colocar um Selo.

No fim do jogo, o jogador com mais Selos em uma Guilda ganha 10★ e o segundo jogador com mais Selos ganha 5★.



Pegue a primeira Carta de Tripulação do espaço dessa Guilda no Tabuleiro de Guildas e adicione-a à sua mão. Este novo membro é uma adição permanente à sua Tripulação. Se precisar recrutar uma Carta de Tripulação, mas o baralho estiver vazio, ganhe 2★ em vez de recrutar uma carta.

A Influência é a principal forma de recrutar novas Cartas de Tripulação, então preste atenção nisso para que você possa ter maior flexibilidade e mais foco nos seus objetivos a longo prazo.





OS COMERCIANTES

Cartas de Tripulação da Guilda dos Comerciantes muitas vezes permitem que você ganhe moedas e, então, realize um certo número de **Transações**.

Uma única Transação pode ser usada para realizar qualquer uma das seguintes ações:

A. Comprar um Esquife Adicional (Somente no Lado Submarino)

Pague 12 e coloque um dos Esquifes do seu Tabuleiro de Jogador no Cais da sua Peça Inicial . Esquifes podem lhe permitir maior acesso a Recursos durante seus Mergulhos!

B. Comprar uma Peça de Objetivo de Posto Avançado/Torre

Pegue o primeiro Posto Avançado do seu Tabuleiro de Jogador e pague ao banco a quantidade de moedas indicada no espaço dessa ficha. Então, pegue a peça do topo de qualquer pilha de Peças de Objetivo (do lado esquerdo do Tabuleiro de Guildas se estiver no Lado Submarino ou do lado direito do tabuleiro se estiver no Lado Sideral). Coloque essa peça embaixo do seu Tabuleiro de Jogador e imediatamente ganhe os indicados. Coloque esse componente de Posto Avançado em um Canteiro de Obras disponível nas suas peças em jogo.



Postos Avançados Flutuantes

Se não tiver um Canteiro de Obras disponível, você pode pagar 10 extras (se estiver no Lado Submarino) ou 20 extras (se estiver no Lado Sideral) para ignorar esse requisito e colocar uma ficha de Posto Avançado no mar aberto. Se fizer isso, pontue a Peça de Objetivo normalmente.



C. Comprar ou Vender um Recurso do Mercado

Para comprar ou vender um Recurso, pague/ganhe a quantidade de moedas indicada embaixo do marcador desse tipo de Recurso no Registro de Mercado. Então, após terminar as Transações do seu turno, ajuste o Registro de Mercado adequadamente (ver abaixo). Por exemplo, se o marcador vermelho indicar um valor de 5 , você pode usar 3 Transações para comprar 3 Recursos vermelhos por um total de 15 .

Observação: você não pode comprar e vender Recursos do mesmo tipo no mesmo turno.

Oscilação do Mercado

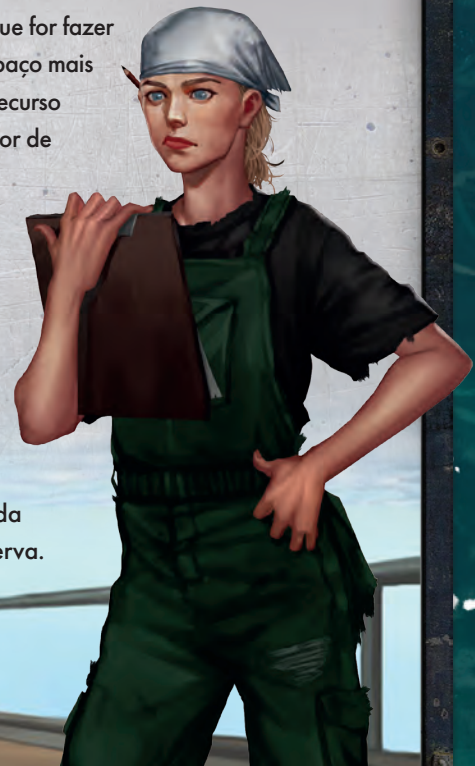
Sempre que compra um Recurso, você o torna mais escasso e, assim, eleva sua posição no Registro de Mercado. Para cada Recurso desse tipo que tiver comprado, mova o marcador correspondente um espaço para cima no Registro.

Sempre que vende um Recurso, você aumenta a sua disponibilidade e, assim, reduz o seu Valor de Mercado. Para cada Recurso desse tipo que tiver vendido, mova o marcador correspondente um espaço para baixo no Registro.

Para cada Recurso vendido por você que for fazer o valor de Mercado cair abaixo do espaço mais baixo, você ganha 1 . Para cada Recurso comprado por você que for fazer o valor de Mercado subir acima do espaço mais alto, você ganha 2 .

CARGA VS. RESERVA

Peças de Barris de Recurso nos seus Esquifes são consideradas Carga e não podem ser vendidos no Mercado imediatamente. Primeiramente, você deve deixar a Carga no ponto de entrega () da sua Peça Inicial para adicioná-la à sua Reserva.





OS FUNDADORES

Os Fundadores do Lado Submarino e os Fundadores do Lado Sideral funcionam de maneiras diferentes, mas todos permitem que você adquira Peças de Oceano de alguma forma: **Comprando**, **Colocando** ou **Construindo**.

COMPRAR E COLOCAR PEÇAS DE OCEANO

De forma aleatória, compre o número de peças indicado do Saco de Peças de Oceano. Se um efeito especificar que você deve colocar menos peças que a quantidade comprada, devolva as peças não colocadas para o saco.

Enquanto estiver no Lado Submarino, os Fundadores permitirão que você coloque as peças que comprar (ver abaixo). Enquanto estiver no Lado Sideral, quaisquer peças compradas são colocadas na sua Reserva para que você possa construí-las depois.

TOXICIDADE EM PECAS DE OCEANO

Sempre que comprar uma Peça de Oceano, verifique a Toxicidade (☢) nela indicada e avance o número de espaços correspondentes com o seu Marcador de Toxicidade. Para mais informações sobre Toxicidade, consulte a página 13.

Observação: você deve pegar os pontos de Toxicidade indicados em todas as peças que compra, independentemente de quantas delas ficarão com você. Você também deve pegar os pontos de Toxicidade indicados quando estiver no Lado Sideral, mesmo que o valor de Toxicidade venha impresso apenas do Lado Submarino das peças.

COLOCAR PECAS DE OCEANO (SOMENTE NO LADO SUBMARINO)

Quando um Fundador ou outro efeito do jogo permitir que você coloque uma ou mais Peças de Oceano, você poderá colocar essas peças na área de jogo obedecendo as seguintes regras:

- Um efeito que lhe deixa colocar uma Peça de Oceano permite que você jogue somente o Lado Submarino da peça.
- Você deve colocar a peça encostada e adjacente a uma das suas Peças de Oceano ou Iniciais, de modo que ela não toque em nenhuma peça de um oponente ou atravesse as fronteiras de um adversário (ver pág. 5).
- Você não pode colocar uma peça  ao lado de uma peça .
- Se não tiver como posicionar corretamente uma peça, devolva-a para o saco.

REFERÊNCIA PARA PEÇA DO LADO SUBMARINO



Cada Peça do Lado Submarino terá alguns ou todos os atributos a seguir:

A. Um valor de Profundidade (indicado por  /  / )

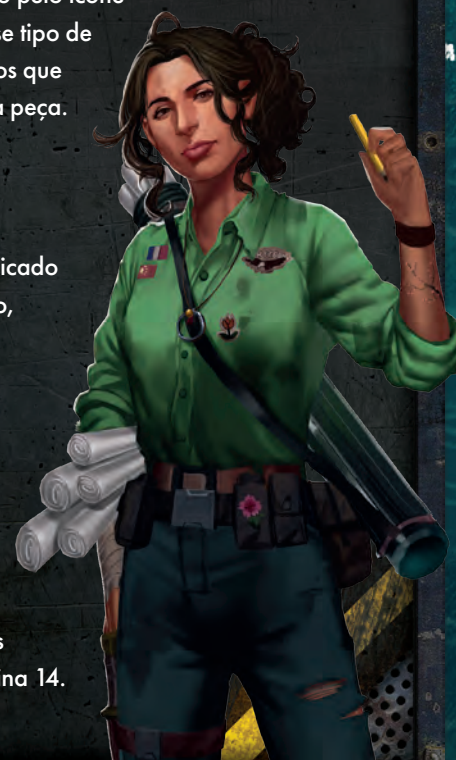
A Profundidade determina a forma em que você pode colocar a peça e que tipo de dado é rolado ao mergulhar em busca de Recursos nessa peça. (Para mais informações sobre Mergulho, consulte as páginas. 11-12.)

B. Um valor de Toxicidade (indicado pelo número de ☢)

C. Um tipo de Recurso (indicado pelo ícone de barril colorido na placa). Esse tipo de Recurso mostra a cor de Recursos que você obterá ao mergulhar nessa peça.

D. Até uma Ilha, que contém um Canteiro de Obras.

E. Uma cunha de Artefato (indicado pelo círculo de Artefato amarelo, vermelho ou roxo). Ao concluir um círculo completo de cunhas de Artefato da mesma cor, você descobre um Artefato culturalmente significativo do mundo perdido e imediatamente compra uma peça do Saco de peças de Artefato. Para mais informações sobre Artefatos, consulte a página 14.



CONSTRUIR UMA PEÇA DE OCEANO (SOMENTE NO LADO SIDERAL)

Quando um Fundador ou outro efeito do jogo permitir que você construa uma Peça de Oceano, complete os seguintes passos:

1. Escolha um número de peças da sua Reserva (até o número indicado na ação que você está realizando).
2. Pague os Recursos indicados nas placas de "Custo" dessas peças.
3. Coloque as peças construídas adjacentes a outras peças sob seu controle, de forma que elas não toquem em peças de oponentes ou atravessem as fronteiras de um adversário (ver página 5). *Você não é obrigado a conectar peças de cores correspondentes e pode colocar água próxima a Embarcações conforme desejar.*
4. Ganhe ☆ imediatamente de acordo com o valor do(s) Distrito(s) que você acabou de adicionar ao tabuleiro (ver abaixo).

PONTUAR PEÇAS RECÉM-COLOCADAS

Quando você constrói uma peça do Lado Sideral, ganhe **(A x B)** ☆:

A. O valor do Indicador de Guilda correspondente ao Distrito mais 1 por cada Construção desse tipo de Distrito presente em toda a Embarcação (ver Referência para Peças do Lado Sideral). O valor de "A" nunca pode passar de 4.

B. O número total de peças dessa cor de Distrito que estão contiguamente conectadas à nova peça, sem intervalos.



No exemplo acima, o Indicador de Guilda amarelo mostra um 3 e há 1 Construção amarela na Embarcação. $A = 4$ (3 pelo Indicador +1 pela Construção). A partir dessa peça, Jorge identifica 3 peças amarelas contiguamente conectadas na Embarcação. $B = 3$. Portanto, Jorge ganha 12 ☆.

Observe que a Construção circutada na Peça 1 é considerada no cálculo de A, pois ela faz parte da mesma Embarcação. No entanto, a Peça 1 não é considerada no cálculo de B, pois o Distrito verde rompe os elos de adjacência. A Construção da Peça 2 (com um X) não faz parte da Embarcação que está sendo pontuada (já que é separada por água) e não afeta o cálculo de A.

REFERÊNCIA PARA PEÇA DO LADO SIDERAL



Cada Peça de Oceano do Lado Sideral terá alguns ou todos os atributos a seguir:

- Uma Placa de Custo.** Pague esses Recursos ao construir a peça da sua Reserva.
- Um Tipo de Distrito,** determinado pela cor dos Recursos que a peça custa para ser construída e pela coloração da peça em si.
- Embarcação.** Estes desenhos representam as novas áreas que você está adicionando à Flotilha. Embarcações podem ser expandidas colocando mais peças adjacentes a elas — todas as partes da Embarcação que parecem estar conectadas são consideradas parte da mesma Embarcação, mesmo se forem de tipos de Distrito diferentes. Quando uma Embarcação fica totalmente cercada de água, ela não pode mais ser expandida.



Observação: estas Embarcações são consideradas separadas, pois não se conectam uma à outra.

- Até um Canteiro de Obras.** Assim como as Ilhas, estes locais podem comportar Postos Avançados.
- Até uma Construção.** Estas Construções permitem que você ganhe mais pontos pela sua Embarcação (ver à direita).
- Uma Estação Sonar** (). Quando concluir um círculo completo de três Estações Sonares, você pode avançar o Registro de Sonar e ganhar os ☆ indicados. Para mais informações sobre o Registro de Sonar, consulte a página 14.



OS ESCAVADORES

Os Escavadores do Lado Submarino e os Escavadores do Lado Sideral são muito diferentes, mas todos permitem que você role dados de alguma maneira.

Enquanto estiver no Lado Submarino, Cartas de Tripulação da Guilda dos Escavadores permitirão que você **Mergulhe** a partir dos seus Esquifes para coletar Recursos nas profundezas.

Cada Carta de Tripulação de Escavador modifica a ação básica de Mergulho, geralmente adicionando dados extras à sua rolagem.



DADO DE BAIXIOS



DADO DE PLATAFORMA CONTINENTAL



DADO DE TALUDE

Ao mergulhar, você rolará **Dados de Mergulho**, que são divididos em três tipos:

Para **Mergulhar**, complete os seguintes passos:

1. Reúna os seus Dados de Mergulho, incluindo:
 - Quaisquer dados indicados na sua Carta de Tripulação de Escavador e...
 - ...um dado para **cada** um dos seus Esquifes que estiver atualmente em uma peça não esgotada. O tipo de dado que você pega para cada Esquife é determinado pela profundidade indicada na peça desse Esquife.
2. Role esses dados e ganhe os resultados indicados imediatamente (em qualquer ordem):



Escolha um dos seus Esquifes atualmente em uma peça não esgotada e adicione um Barril de Recursos a ele. O tipo de Recurso é determinado pelo tipo de Recurso indicado na peça do Esquife.

Importante: cada Esquife pode conter, no máximo, **4** Recursos de uma só vez.



No Registro de Toxicidade, avance um espaço com o seu Marcador de Toxicidade de cima. Para mais informações sobre Toxicidade, consulte a página 13.



Para cada ícone de Esgotamento que você rolar *além do primeiro*, coloque uma Ficha de Esgotamento em uma peça não esgotada onde você tiver um ou mais Esquifes. Se precisar colocar mais Fichas de Esgotamento do que a quantidade de Esquifes que possui, você pode escolher qualquer peça não esgotada sua para colocar as fichas excedentes.

Quando uma peça é esgotada, você não pode mais Mergulhar em busca de Recursos!



No Registro de Sobreviventes, avance seu Marcador de Sobreviventes um espaço no sentido horário e ganhe qualquer bônus pelo qual passar e no qual parar.



Verifique a posição do marcador no Registro de Sonar (ver página 14). Considere todas as ocorrências deste ícone como se ele fosse o ícone (ou conjunto de ícones) indicado no espaço atual do Registro de Sonar.

À medida que o Registro de Sonar avança, esse valor pode aumentar bastante!



EXEMPLO DE MERGULHO



No turno de Jorge, por exemplo, ele joga sua Carta Inicial de Escavador, que o permite mergulhar e rolar 2 Dados de Baixios extras.

Jorge tem um Esquife em uma peça de profundidade 3 e um Esquife em uma peça de profundidade 2, então ele rola 2 Dados de Baixios, 1 de Plataforma Continental e 1 de Talude.

Com os resultados exibidos no exemplo, ele opta por avançar o Registro de Sobreviventes primeiro. Jorge, então, consulta o Registro de Sonar, que informa que seu resultado com um ícone de Sonar indica que ele deve pegar 1 ponto de Toxicidade.

Em seguida, Jorge adquire três Recursos. Ele decide alocar um desses Recursos, a ficha de Recursos amarelos, no Esquife, e os outros dois no Esquife com a ficha de Recursos vermelhos.

Por fim, por ter rolado dois ícones de Esgotamento, ele deve colocar 1 Ficha de Esgotamento. Ele escolhe colocar essa ficha na peça de baixo e encerra seu turno.

Do Lado Sideral, Cartas de Tripulação da Guilda dos Escavadores são focadas em tecnologias de escavação obtidas em objetos recuperados!

Visto que tecnologia é uma das coisas mais cobiçadas do novo mundo, os Escavadores podem ser uma ótima fonte de moedas, além de poder melhorar o mundo para todos.

No entanto, pesquisas nem sempre são confiáveis! Ao jogar um Escavador do Lado Sideral, você rola um determinado número de Dados de Pesquisa, podendo manipular os dados e resolvê-los conforme indicado na carta.

Os ícones mostrados nos seus Dados de Pesquisa podem ser gastos para ganhar moedas ou ★, ou até para ativar eventos que alteram o jogo. Cada ícone rolado nos seus dados só pode ser usado uma vez.

4

Ganhe a quantidade de moedas indicada.



Se rolar 3 resultados de Avanço, você consegue um Avanço Tecnológico. Você pode imediatamente aumentar qualquer Indicador de Guilda em 1, aumentando a pontuação por posicionamento de peças para todos os jogadores do Lado Sideral.



Se rolar 3 ou mais dados contendo ícones de Guilda coloridos, você descobre conhecimento pertinente à Guilda correspondente e recebe sua recompensa! Imediatamente, ganhe os bônus indicados em todas as Peças de Artefato colocadas no Tabuleiro Central perto do Indicador dessa Guilda. Por exemplo, se 2 Artefatos de Escavador tiverem sido descobertos ao longo do jogo, você recebe um total de 2 ★ por rolar um conjunto de 3 resultados azuis em Dados de Pesquisa.



Pesquisa Curinga: uma face de cada dado contém um ícone de curinga no lugar do ícone de Guilda. Após rolar os seus dados, você pode escolher qual cor você deseja que o resultado desse dado assuma. Ele não pode contar como mais de uma cor e você não pode contabilizar esse ícone mais de uma vez.

REGRAS ESPECIAIS



TOXICIDADE

Envenenamento por radiação é um perigo muito real para sobreviventes deste novo mundo. É possível ganhar Toxicidade ao:

- Mergulhar em busca de Recursos.
- Comprar Peças de Oceano.
- Completar uma volta no Registro de Sobreviventes.



Toda vez que ganhar Toxicidade, avance um espaço com o seu marcador no Registro de Toxicidade.

Sempre que esse marcador for avançar para além do último espaço do seu Registro, avance seu Marcador de Penalidade de Pontuação um espaço e retorne o seu Marcador de Toxicidade para o primeiro espaço do Registro.

No fim do jogo, você ganhará ou perderá ☆ em quantidade equivalente ao número indicado embaixo do seu Marcador de Penalidade de Pontuação.

Além disso, jogadores com *menos* Toxicidade resolvem empates a seu favor (na contagem de Selos de Guilda e na pontuação final).



SOBREVIVENTES E O REGISTRO DE SOBREVIVENTES

Durante o jogo, é possível resgatar sobreviventes ao:

- Jogar certas Cartas de Tripulação (na forma de um efeito bônus).
- Mergulhar em busca de Recursos.
- Ganhar Influência para a Guilda dos Oradores.



Ao resgatar um Sobrevivente, avance seu Marcador de Sobreviventes um espaço no sentido horário do Registro e ganhe qualquer bônus pelo qual passar e no qual parar. Esses bônus podem ser ☆, uma nova Carta de Tripulação ou um **Marco**.

Ao terminar um movimento num espaço de Marco, complete os seguintes passos:

- Ganhe 2 pontos de Toxicidade.
- Compre uma peça do Saco de peças de Artefato.
- Escolha um Indicador de Guilda e aumente seu valor em 1 (máximo 4).



ARTEFATOS

Artefatos representam objetos culturalmente significantes do mundo antigo. Esses artefatos podem ser descobertos ou adquiridos das seguintes formas:

- Sempre que você colocar uma Peça de Oceano que complete um círculo de Artefato de mesma cor.
- Sempre que resgatar um Sobrevivente que lhe permita avançar o Marcador de Sobreviventes para o espaço de **Marco**.



Sempre que ganhar um Artefato, compre uma peça aleatória do Saco de peças de Artefato e resolva seu efeito de **Recompensa de Descoberta** imediatamente.

Então, vire a peça para o outro lado e a insira no espaço apropriado do Tabuleiro Central, de forma que o Indicador de Guilda mais próximo corresponda à cor do Artefato. A partir de então, esses Artefatos contribuirão nos bônus ganhados pelos jogadores do Lado Sideral ao rolares Dados de Pesquisa contendo 3 ou mais resultados correspondentes à cor desse Artefato.

Observação: se nenhum Artefato tiver sido adicionado ao Tabuleiro Central ainda, você pode ganhar o bônus indicado embaixo do primeiro espaço do tabuleiro mesmo assim. Quando o ícone desse espaço estiver coberto, ele deixa de ser contabilizado nesses bônus.

Se for comprar uma Peça de Artefato, mas não restar nenhuma no saco, ganhe 4★ em vez de comprar a peça.

Se comprar uma Peça de Artefato que lhe daria um Esquife grátis (Motor de Foguete ou Submarino), mas você já possuir todos os seus Esquifes ou tiver virado para o Lado Sideral, ganhe 12 moedas em vez de comprar a peça.



REGISTRO DE SONAR E ESTAÇÕES SONARES



O Registro de Sonar determina o valor do ícone de Sonar em todos os Dados de Mergulho. No início da partida, quando o Registro de Sonar estiver no primeiro espaço, cada ícone de Sonar rolado em um Dado de Mergulho representa 1 ponto de Toxicidade.

No Lado Sideral, sempre que formar um círculo de 3 peças que complete uma Estação Sonar, você imediatamente avança o Marcador de Sonar um espaço no Registro e ganha os ★ indicados embaixo desse espaço.

Avançar esse Registro altera os ícones de Sonar em todos os Dados de Mergulho para:



Ganhe 1 Sobrevivente e 1 ponto de Toxicidade.



Ganhe 1 Sobrevivente.



Ganhe 1 Sobrevivente e role outro Dado de Mergulho do mesmo tipo, adicionando-o aos seus resultados. Você não pode rolar um número total de dados maior do que a quantidade restante no estoque.



Ganhe um Sobrevivente e um ★ extra e role outro Dado de Mergulho do mesmo tipo, adicionando-o aos seus resultados. Você não pode rolar um número total de dados maior do que a quantidade restante no estoque.

Se precisar avançar o Marcador de Sonar, mas ele já estiver no último espaço do Registro, ganhe 5★ em vez de avançar.

VIRAR DO LADO SUBMARINO PARA O LADO SIDERAL

Sempre que jogar a sua Capitã, você pode optar por trocar para o Lado Sideral e se juntar à Flotilha se desejar. Não há pré-requisitos para fazer isso e você pode fazê-lo a qualquer momento no jogo — no seu primeiro ou último turno, a qualquer momento nesse meio-tempo ou pode simplesmente não virar!

Para se juntar à Flotilha, complete os seguintes passos conforme indicado na sua carta de Referência (após resolver a sua carta de Capitã):

1. Pegue todos os Esquifes das suas Peças de Oceano e venda cada um pelo valor indicado na Peça de Cais. Quanto mais tarde você se juntar à Flotilha, menos valerão os seus Esquifes!

Por exemplo, em uma partida com 4 jogadores, o primeiro jogador a se juntar à Flotilha pode vender seus Esquifes por 16 cada. O segundo jogador a se juntar à Flotilha vende seus Esquifes por 13 cada e assim por diante.

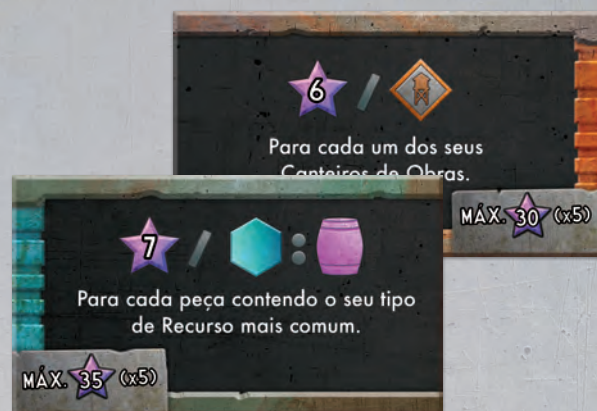
Mova quaisquer Recursos que estiverem no seu Esquife para o seu estoque.
2. Pegue cada Peça não Inicial sua que contiver Postos Avançados e as devolva para o saco. Devolva esses Marcadores de Posto Avançado para a caixa do jogo.
3. Pegue todas as suas Peças de Oceano restantes, vire-as para o Lado Sideral e adicione-as à sua Reserva (em uma pilha ao lado do seu Tabuleiro de Jogador).
4. Vire todas as suas Cartas de Tripulação para o Lado Sideral.
5. Vire a sua Peça Inicial para o Lado Sideral, deixando-a conectada ao Tabuleiro Central no mesmo local de antes. Se a sua Peça Inicial possuía um Posto Avançado, reserve-o e o coloque de volta no Canteiro de Obras da sua Peça Inicial após virá-la.
6. O número máximo de Peças de Oceano da sua Reserva que você pode construir é aquele impresso na Peça de Cais. Quanto mais tarde você se juntar à Flotilha, mais peças você poderá construir nesse momento.

Por exemplo, se você for o segundo jogador a se juntar à Flotilha (usando os exemplos acima), você pode construir até duas peças da sua Reserva imediatamente.

Para mais informações sobre construir peças da sua Reserva, consulte a seção dos Fundadores (página 10).

OBJETIVOS DE POSTO AVANÇADO

Você pode usar uma Transação e uma quantidade de moedas indicada para comprar uma Peça de Objetivo de Posto Avançado. A quantidade de moedas é indicada ao lado do primeiro Marcador de Posto Avançado disponível no seu Tabuleiro de Jogador — o primeiro valor é de 20, e esse preço sobe a cada Posto Avançado que construir.



Para construir um Posto Avançado, você deve ter um Canteiro de Obras disponível. Se não tiver, você pode pagar a taxa adicional indicada no seu Tabuleiro de Jogador (10 no Lado Submarino e 20 no Lado Sideral, sendo o primeiro valor pago para ignorar esse pré-requisito e construir um Posto Avançado Flutuante no mar aberto). De qualquer modo, mova o Marcador de Posto Avançado para o seu destino.

Ao comprar uma Peça de Objetivo de Posto Avançado, escolha uma das pilhas de peças e imediatamente ganhe os pontos do objetivo impresso na peça do topo dessa pilha. A pontuação desses objetivos se adequará às suas conquistas ao longo do jogo.

As primeiras duas peças compradas de uma pilha são removidas e colocadas de lado. A terceira e última peça da pilha permanece e pode ser comprada sem ser removida quantas vezes os jogadores quiserem e por qualquer número de jogadores.

EFEITOS DE NAVEGAÇÃO E RENDA



Todas as cartas do Lado Submarino têm um número de , conhecido como seu Valor de "Navegação". O Valor de Navegação de uma carta indica o total de espaços que você pode mover seus Esquifes. Para cada ponto de Valor de Navegação, você pode mover um dos seus Esquifes para uma peça adjacente. Se tiver vários Esquifes, você pode dividir seu Valor de Navegação entre eles.

Sempre que um dos seus Esquifes atracar em um  ou passar por ele, você pode mover quaisquer Recursos desse Esquife para a sua Reserva pessoal.

Observação: descarregar Recursos não encerra o movimento do seu Esquife!

Da mesma forma, cada carta do Lado Sideral contém um número de , conhecido como seu Valor de "Renda". Sempre que jogar uma carta do Lado Sideral, você imediatamente ganha o valor em moedas indicado na carta.

Resolva os efeitos de Navegação e Renda por completo antes de resolver o texto da habilidade da carta.

PALAVRAS-CHAVE DE CARTAS DE TRIPULAÇÃO

Duas Palavras-Chave aparecem em várias Cartas de Tripulação.

APOSENTAR

Para **Aposentar** uma Carta de Tripulação, devolva-a para a caixa do jogo em vez de colocá-la na sua pilha de descarte após resolver suas habilidades. Aposentar uma Carta de Tripulação geralmente concede um poderoso efeito opcional.

CULMINANTE

Refere-se à Carta de Tripulação do topo de determinada pilha de descarte. Muitos efeitos, como aquele do Acadêmico, dependem da carta **Culminante** dos seus oponentes.

A Regra de Ouro: se o texto de um componente do jogo contradisser as regras deste manual, sempre resolva o texto do componente conforme está indicado nele.



FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL



Quando todos os ★ tiverem sido pegos do estoque, os jogadores encerram a rodada atual após todos terem jogado o mesmo número de turnos. Então, cada jogador joga um último turno.

Durante essas rodadas finais, se um jogador precisar ganhar ★, ele deve pegá-los da Reserva de ★ posta de lado durante a preparação.

Para calcular a sua pontuação final, ganhe/perca ★ de acordo com os seguintes critérios:

- 1 ★ para cada 5 🟡 restantes que tiver
- 1 ★ para cada 2 Recursos restantes que tiver
- Ganhe ou perca ★ conforme indicado na posição do seu Marcador de Penalidade de Pontuação no seu Registro de Toxicidade.
- Para cada Guilda...
 - O jogador com mais Selos nessa Guilda ganha 10 ★
 - O segundo jogador com mais Selos nessa Guilda ganha 5 ★

Você não pode ganhar ★ por uma Guilda se não tiver Selos nela. Em caso de empate na quantidade de Selos, o jogador com menos Toxicidade resolve o empate a seu favor. Os empates que ocorrerem depois disso são mais amigáveis e todos os jogadores recebem o melhor bônus para o qual eles se qualificam. (Caso ocorrer um empate amigável na quantidade de Selos, nenhum ★ é concedido ao segundo jogador com mais Selos).

O jogador com mais ★ vence! Em caso de empate, o jogador empatado com menos Toxicidade resolve o empate a seu favor. Caso persista o empate, vence o jogador com mais Cartas de Tripulação. Se ainda houver empate, vence o jogador com mais Moedas restantes.

Se, ainda assim, o empate não for resolvido, todos os jogadores empatados compartilham a vitória

CRÉDITOS

Criado por

JB Howell e Michael Mihealsick

Ilustrado por

Bartek Fedyczak e Gong Studios

Gráficos e Interface por

Jennifer Tatti

Design do Logotipo por

Andre Garcia

Um agradecimento especial a todos os nossos testers:

Robbi Ramirez, John Hex Carter, Bryan Kline, Camden Clutter, Ryan Paul, William Madden, JR Honeycutt, Shana Boss-Hill, Joseph Rose, Steve Hines, Matt Williamson, Julie Williamson, Aaron Holland, K. Novak, Don Riddle, Zack Hiwiler, Nick Vollentine, Michael Posada, Travis R Chance, Kathleen Mercury, Dan Blanchett, Randal Lloyd, Eugene Bryant, Tom Aleman, Brandon Vieira, Pedro Mendoza, Gary Stishan, Darth Knapik



Galápagos Jogos

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Kévila Cordas e Marília Babberg

Diagramação BR: Danilo Sardinha,

Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.galapagosjogos.com.br



WIZKIDS/NECA, LLC

603 Sweetland Ave. Hillside, NJ 07205 USA

www.wizkids.com

2019 WizKids/NECA, LLC. WizKids e as marcas e logotipos associados são propriedades da Wizkids. Todos os direitos reservados.

PERGUNTAS FREQUENTES

O que  significa no Tabuleiro Central?

O "=" significa que toda a Influência que ganhar com essa recompensa em uma única ação de pesquisa deve ser aplicada à mesma Guilda.

O jogador anterior usou um Acadêmico como um Fundador. Se eu jogar o Dragador, o Acadêmico Culminante desse jogador conta como um Escavador?

Sim! Para todos os efeitos, Acadêmicos pertencem a todas as Guildas.

Se eu jogar o Tradutor e descartar 2 outros Oradores para ganhar Influência extra, qual carta é a Culminante?

O Tradutor. A carta que você está jogando e resolvendo é sempre descartada por último.

O que acontece se a Penalidade de Pontuação por Toxicidade for excedida?

Nada. Sua Penalidade de Pontuação por Toxicidade permanece no espaço máximo independentemente de quantos outros pontos de Toxicidade você receber. A Clínica ainda pode reduzir um ponto da sua Penalidade de Pontuação por Toxicidade.

Quanto aos pontos concedidos por peças construídas, a pontuação pode ser 0?

Não. A pontuação é sempre no mínimo 1, pois os Indicadores de população começam em 1, e B é sempre no mínimo 1, pois a peça que você está colocando conta como uma peça contígua desse Distrito.

O valor de um Recurso diminui se ele for vendido?

Não. Você deve esperar até completar todas as suas Transações para ajustar o Mercado.

Se eu tiver que colocar uma Ficha de Esgotamento, posso ganhar meus Recursos concedidos por ela primeiro?

Sim. Você escolhe a ordem em que os resultados dos seus Dados de Mergulho são resolvidos.

Quanto aos pontos concedidos por Peças de Objetivo, devo contabilizar as peças nas áreas dos meus oponentes?

Não. Todas as Peças de Objetivo se referem a peças ou itens sob o seu controle ou na sua área.

É possível ganhar pontos várias vezes se você conectar vários Distritos com uma peça recém-construída?

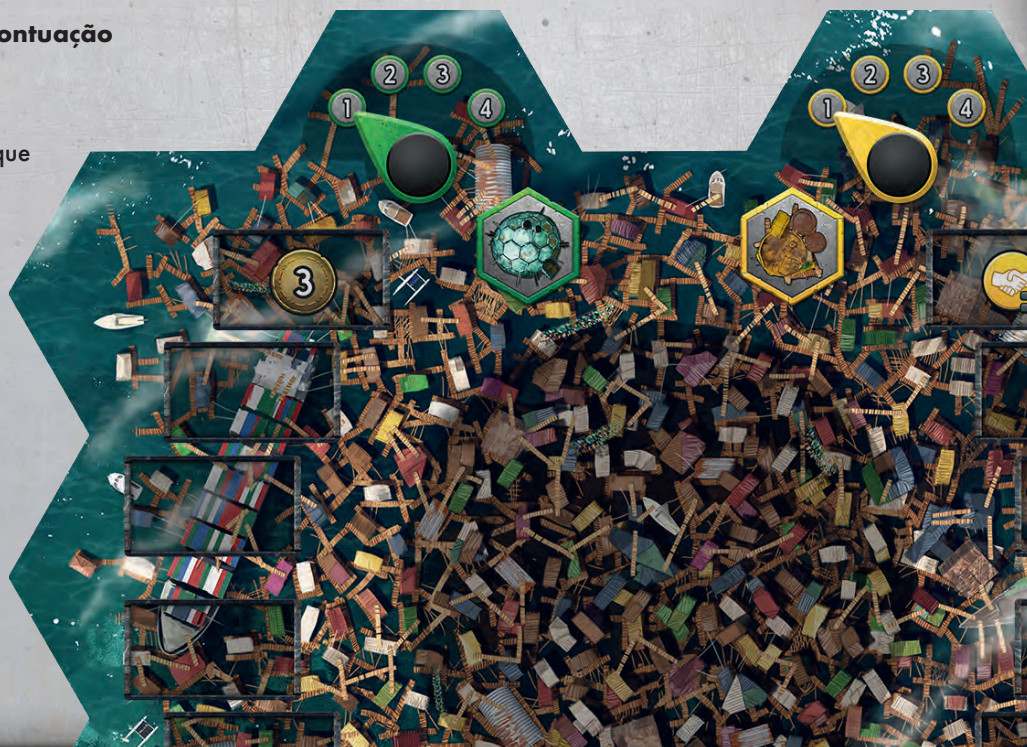
Não, você deve escolher um Distrito da peça recém-construída para pontuar.

O Dragador me permite ignorar Toxicidade, Esgotamento ou ambos?

Ambos.

O que acontece se eu comprar o Artefato Motor de Foguete ou Submarino, mas estiver no Lado Sideral ou estiver no Lado Submarino e já tiver todos os meus 4 Esquifes?

Você ganha 12 moedas. Você ainda deve pegar os pontos de Toxicidade.



PERGUNTAS FREQUENTES



Você pode descarregar seus Esquifes neste espaço.



Coloque Esquifes recém-adquiridos neste espaço.



Esta peça produz Recursos desta cor.



O ícone embaixo do Barril de Recursos indica que o Lado Sideral desta Peça de Oceano contém uma Construção.



Estufa (Comerciantes).



Refinaria (Oradores).



Habitação (Fundadores).



Fábrica (Escavadores).



Espaço disponível para um Posto Avançado.



1 ponto de Toxicidade.



2 pontos de Toxicidade.



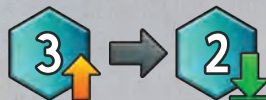
Pegue a primeira Carta de Tripulação do espaço de qualquer Guilda. Na Roda de Guilda, pegue a primeira Carta de Tripulação do espaço dessa Guilda.



(Somente no Lado Sideral) construa uma peça.



Compre uma única peça do saco. Se estiver no Lado Submarino — e apenas se este ícone aparecer sem um ícone de colocação — você coloca essa peça também (se não houver um espaço válido, devolva-a para o saco). Se estiver no Lado Sideral, adicione-a à sua Reserva.



(Somente no Lado Submarino) compre a primeira quantidade de peças e coloque a segunda quantidade de peças. Devolva para o saco as peças restantes e qualquer uma que não tiver sido colocada.



Ganhe a quantidade indicada de moedas.



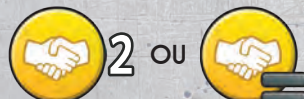
Mova seus navios este total de espaços.



Mergulho (role um Dado de Mergulho para cada Esquife em uma peça não esgotada, adequando-se à profundidade indicada na peça de cada Esquife.)



Ganhe Influência para qualquer Guilda que desejar.



Toda a Influência deve ser recebida pela mesma Guilda.



Cada quantidade de Influência deve ser recebida por Guildas diferentes.



Realize a quantidade de Transações indicada.



A carta Culminante de um oponente no Lado Submarino.



Descarte Cartas de Tripulação do tipo indicado.



Aposente esta carta, devolvendo-a para a caixa do jogo em vez de colocá-la na sua pilha de descarte.