



FUGA DE CRETÁ

JOGO DE SURICO CUNHA & VINÍCIUS ALVIM



LIVRO DE REGRAS



FUGA DE Creta

Seus heróis estão presos no confuso labirinto da **Ilha do Minotauro**. Sua única esperança é achar as saídas evitando os mortais cidadãos da ilha. Mas não tema, os deuses estão do seu lado! Leve seus campeões através do labirinto neste quebra-cabeça de fundir a mente com dois modos de jogo.

COMPONENTES



4 Marcadores de cor de jogador:
Azul, Verde, Amarelo e Rosa.



20 Fichas de Troféu



24 Peças de Heróis

1 Bloco de Folhas
de Pontuação



74 Peças de Labirinto



10 Cartas de Desafio dos Deuses

PREPARAÇÃO

"FUGA DA ILHA"

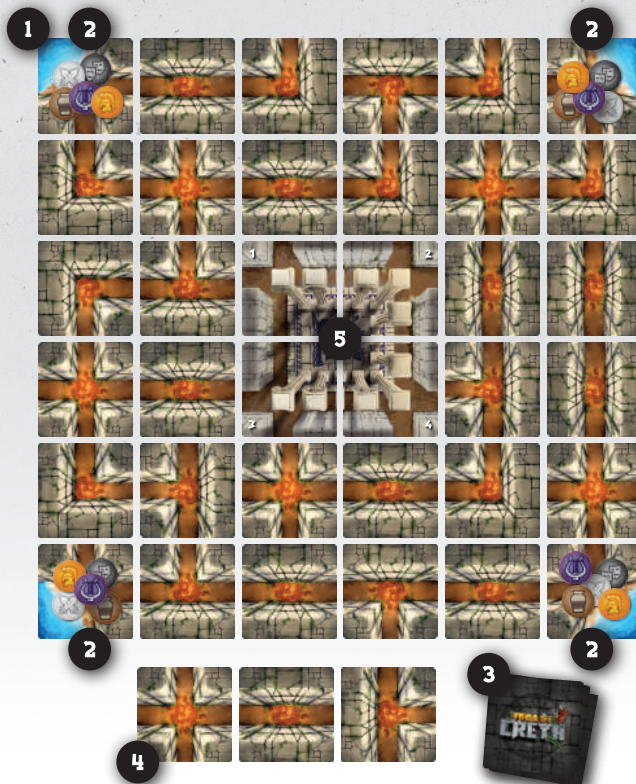
Para montar o jogo no modo "Fuga da Ilha", siga estes passos:

Passo 1. Crie

aleatoriamente uma ilha de 6 X 6 peças com as saídas nas pontas e o templo no centro, como mostrado na imagem ao lado.

Passo 2. Coloque um troféu de cada cor (são 5 cores) em cada uma das 4 saídas.

Passo 3. Embaralhe todas as outras peças de labirinto para criar um baralho. Coloque o baralho virado para baixo na mesa ao lado do labirinto montado.



Passo 4. Vire 3 peças de labirinto e coloque-as ao lado do labirinto. Se você tirar um minotauro, vire outra carta até substituí-la por uma carta simples. Embaralhe os minotauros de volta no baralho.

Passo 5. Cada jogador escolhe uma cor de herói e coloca todos os seus heróis no templo no centro da ilha.

Passo 6. Dê uma folha de pontuação a cada jogador.



MUNDO FUGA DA ILHA

Em "Fuga da Ilha", os jogadores se revezam tentando levar seus heróis até as saídas da ilha. Quando um jogador levar todos os seus heróis para qualquer uma das saídas o jogo termina.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é mover seus heróis do **Templo** para as saídas da ilha nos cantos do mapa. Ao chegar em uma saída, seu herói pode pegar troféus valiosos. Quanto maior o caminho que você criar, mais cartas você acumula, o que conta pontos para a vitória. Você também pode fazer conquistas que irão melhorar sua pontuação final. O jogo termina quando um jogador tirar todos os seus heróis da ilha.

O JOGO

Escolha o primeiro jogador aleatoriamente. Os jogadores terão sua vez, um de cada vez, no sentido horário a partir do primeiro jogador.

Durante a sua vez, cada jogador irá realizar até duas ações e depois uma ação de movimento. Em seguida, o próximo jogador à esquerda terá a sua vez. O jogo segue dessa maneira até que a condição de fim de jogo aconteça.



ATAQUE TEMPORAL

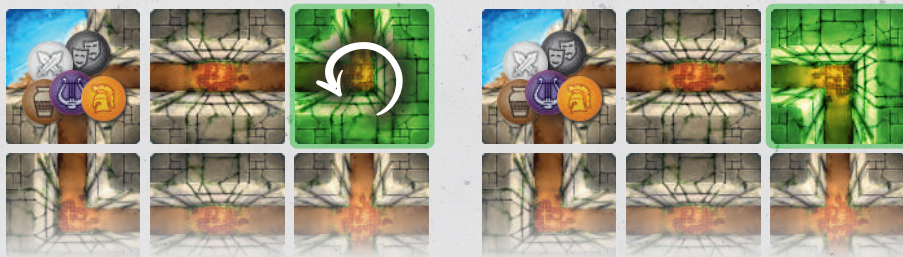
Nos primeiros jogos, recomendamos que os jogadores entendam com calma a mecânica e as nuances do jogo. Depois de se familiarizar com as regras, no entanto, você pode concluir que adicionar um temporizador à vez de cada jogador pode melhorar a experiência de jogo. Se esse for o seu caso, cada jogador terá 1min e 30s para realizar suas duas ações no labirinto. Se o jogador não fizer suas ações até o fim do tempo, ele perde a vez.

Ações disponíveis na vez de um jogador

Durante sua vez, um jogador pode realizar até duas ações. Existem 3 tipos de ação e elas podem ser repetidas, caso o jogador queira. As ações disponíveis são:

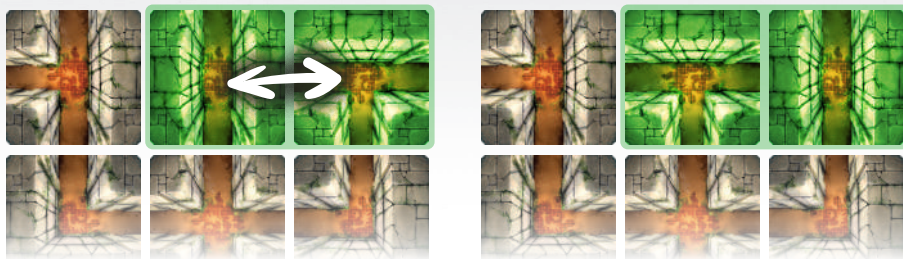
1

Girar uma peça do labirinto: Um jogador pode girar uma peça do labirinto para qualquer lado que quiser ou em quantos graus quiser, com a intenção de criar novas estradas. É até mesmo possível girar uma peça com um herói em cima dela. Mas não é possível girar uma peça com um minotauro, com uma saída ou uma peça de templo.



2

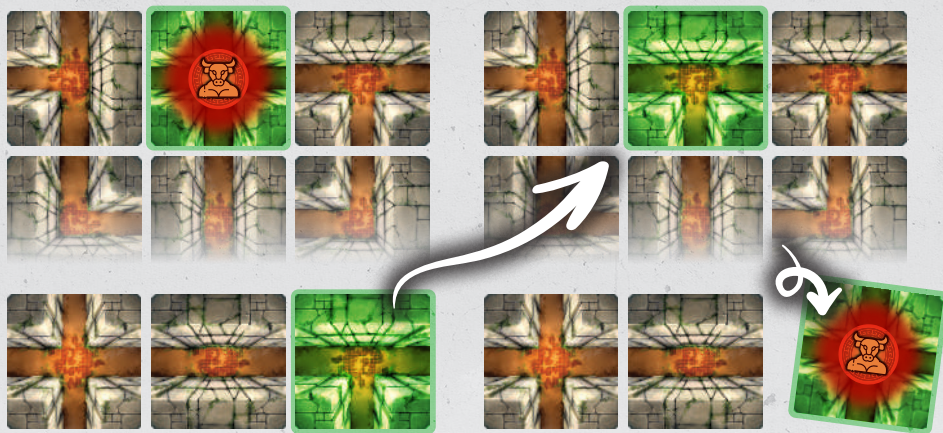
Trocar duas peças do labirinto: Um jogador pode escolher duas peças do labirinto que estejam ortogonalmente adjacentes e trocá-las. As peças devem manter a orientação original, ou seja, não podem ser giradas. O jogador pode até mesmo trocar peças que tenham um herói em cima dela. Mas ele não pode trocar uma peça com um minotauro, com uma saída ou uma peça de templo.



3

Substituir uma peça do labirinto (incluindo um minotauro) por uma das peças em exposição:

Durante o jogo, sempre haverá três peças de labirinto abertas ao lado do baralho de peças. Com uma ação, o jogador pode substituir qualquer peça do tabuleiro, seja com um caminho ou com um minotauro, por uma dessas peças abertas. A peça removida do labirinto vai para uma pilha de descarte e a nova peça toma seu lugar no tabuleiro na orientação escolhida pelo jogador da vez.



Atenção, essa é a única ação onde os jogadores podem interferir com as peças de minotauro do jogo.

No fim da vez de um jogador, ele deve pegar uma nova peça para ser aberta ao lado do tabuleiro - sempre devem haver três peças do labirinto abertas ao lado do tabuleiro no início da vez de um jogador. Se uma peça de minotauro é virada, ela é embaralhada de volta no baralho. Os jogadores não podem substituir uma carta que tenha um herói em cima dela. E, novamente, peças de saída e de templo não podem ser substituídas.



Ação de Movimento

Essa é a principal ação do jogo e será fundamental para a vitória. O jogador deve mover um herói no tabuleiro por um **caminho livre** até sua conclusão. Ou seja, o jogador **não pode** parar seu herói antes de percorrer toda a parte livre de um caminho.

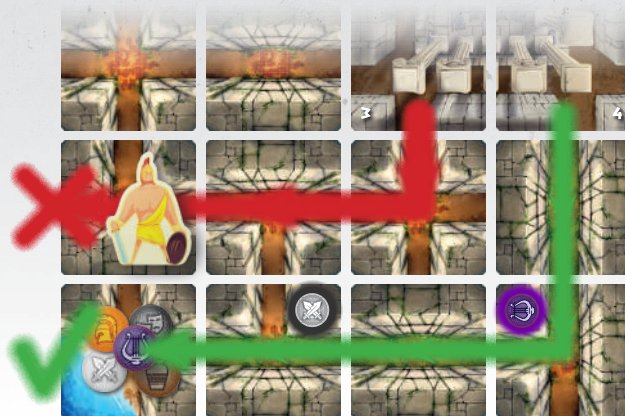
Os heróis **não podem** entrar ou passar por peças com outros heróis ou com um **minotauro** (com a exceção do devoto de **Ares**). Além disso, os jogadores também **não podem** passar pela mesma carta duas vezes durante uma mesma ação de movimento.

Se no fim dessa ação o herói do jogador conseguir chegar a uma peça de saída, o jogador deve retirar do labirinto todas as peças por onde seu herói passou na execução dessa ação. O templo central, no entanto, não é retirado - ele nunca é afetado pelas ações no tabuleiro.

Depois de contabilizadas, as peças irão para a pilha de descarte. Em seguida, o jogador da vez pega novas peças para substituírem aquelas que foram retiradas do labirinto e as repõem no labirinto viradas para cima de maneira aleatória.

O herói não pode parar no meio de um caminho antes de percorrer a distância total de um caminho livre.

Este é um caminho livre que leva à uma saída.

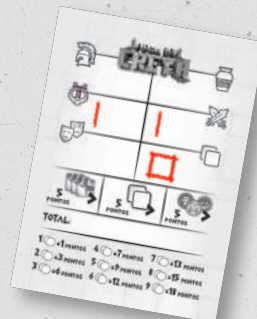


As peças do labirinto que foram retiradas devem ser contabilizadas pelo jogador da seguinte maneira:

A) ele conta o número total de peças retiradas do labirinto - com ou sem troféus - e marca-os na folha de pontuação no espaço contendo esse símbolo ();

B) conta cada troféu impresso nas peças de labirinto retiradas, se houver, e marca-os nos espaço respectivos para cada troféu na folha de pontuação;

C) escolhe um troféu (ou dois, no caso dos devotos de **Athena**) e retira-o daquela saída, marcando-o na folha de pontuação no espaço para o troféu escolhido. O(s) troféu(s) escolhido(s) permanece(m) com o jogador.



Também temos que lembrar que cada jogador controla seis heróis - dois devotos de cada um dos deuses da ilha: **Ares, Atenas e Hermes**. Os deuses concedem uma habilidade especial a cada um de seus devotos durante a ação de movimento. Essas habilidades são descritas em detalhe na seção "Bênção dos Deuses" na página 10.



Coletando Troféus

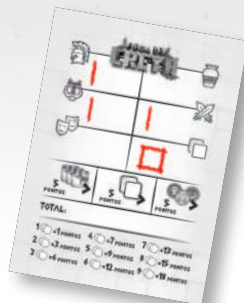
Se um jogador chegou a uma saída ao final de uma ação de movimento, ao retirar as peças que formaram o seu caminho, o jogador vai coletar **todos os troféus das peças de labirinto** que tinham troféus indicados nelas. Ele também vai coletar uma ficha de troféu (duas, no caso dos devotos de **Athena**) dentre aqueles disponíveis na **peça de saída** do labirinto onde ele terminou seu movimento.



O jogador marca esses troféus na sua folha de pontuação.

No exemplo anterior, o herói podia marcar 1 “troféu de harpa” e 1 “troféu de espada” das peças de labirinto por onde ele passou. Ele também vai escolher um dos troféus na saída para ser marcado em sua folha. O troféu escolhido é removido do jogo e fica com o jogador.

Se o jogador do exemplo tivesse escolhido o “troféu do elmo” da saída, é assim que ficaria sua folha de pontuação.



CUIDADO COM O SEU CAMINHO

Durante o jogo, preste atenção aos diferentes caminhos que seus heróis estão tomando para chegar às saídas. Montar conjuntos de troféus dá pontos de vitória extra. No entanto, as saídas que você alcança e o número de peças e troféus obtidos durante o jogo podem render conquistas que podem melhorar sua pontuação final.

Escolha seu caminho com sabedoria!

BÊNÇÃOS DOS DEUSES

Cada um dos heróis que os jogadores estão tentando salvar é devoto de um dos três deuses: **Ares**, **Atenas** ou **Hermes**. Cada deus concede uma bênção especial a seus seguidores que modifica a ação de movimento padrão descrita antes.



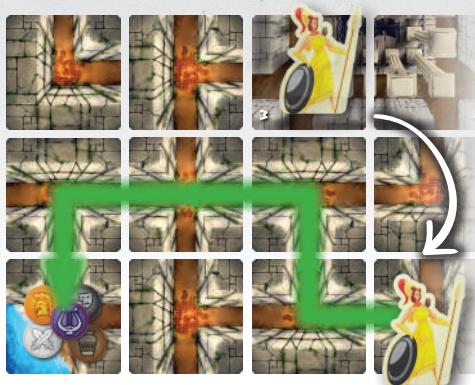
Bênção de Ares

Os heróis abençoados por Ares podem se mover **através das peças de minotauro** e agir como se fosse um peça de encruzilhada simples. Ele pode passar por quantas peças de minotauro quiser durante seu movimento.



Bênção de Atenas

Athena abençoa seus devotos com um reposicionamento estratégico, **posicionando seu devoto em qualquer peça da segunda fileira** de peças do labirinto, a fileira exterior. No entanto, o herói **não pode** ser posicionado diretamente na saída. Além disso, ao alcançar a peça de saída, o devoto de Atena tem direito de pegar **duas fichas de troféu** disponíveis naquela saída.





Bênção de Hermes

A agilidade de Hermes permite que seus heróis realizem **uma ação de "girar"** livre no **final de seu movimento**. A peça a ser girada deve ser aquela onde o herói devoto de Hermes **terminou seu movimento**, ou seja, a peça onde o herói se encontra, mas seu caminho adiante está bloqueado. Após o giro, o jogador pode **finalizar o movimento** normalmente.



REABASTANDO AS PEÇAS

Se, em algum momento, não houver peças suficientes no baralho do labirinto para manter o tabuleiro da ilha, você deve simplesmente embaralhar as peças da pilha de descarte e criar um novo baralho do labirinto.

CONDIÇÕES DE FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina quando um jogador mover todos os seus heróis para as saídas da ilha. Quando isso acontecer, todos os jogadores terminam sua vez da rodada atual e o jogo termina. Segue-se a fase de pontuação.

Pontuação por troféus: Cada tipo de troféu concede pontos pela quantidade coletada de acordo com a tabela abaixo.

Nº de Troféus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pontos	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42

Cada tipo de troféu deve ser contabilizado de acordo com a tabela e anotado na folha de pontuação para a soma da pontuação final.



Pontuação por Peças de Labirinto: Cada peça de labirinto coletada e marcada na folha de pontuação vale um ponto.



Conquista por "Mais Heróis na Mesma Saída": O jogador com mais heróis em uma única saída garante essa conquista, que vale 5 pontos de vitória. Se houver empate, ninguém recebe os pontos. **Exemplo:** O jogador azul tirou seus 6 heróis da ilha. 3 heróis saíram pela saída A, 2 pela saída B e 1 herói saiu pela saída D. O jogador vermelho tirou apenas 4 heróis da ilha, mas todos eles saíram pela mesma saída (saída B). Assim, o jogador vermelho recebe os 5 pontos de vitória por "Mais Heróis na Mesma Saída" com seus 4 heróis em uma única saída.



Conquista por "Mais Troféus da Mesma Cor": O jogador com mais troféus de uma cor completa essa conquista, que vale 5 pontos de vitória. Se houver empate, ninguém recebe os pontos. **Exemplo:** O jogador azul terminou o jogo com 10 troféus no total: 5 verdes, 3 roxos, 1 vermelho e 1 azul. O jogador vermelho tem 12 troféus no total: 4 azuis, 3 roxos, 2 laranja, 2 verdes e 1 vermelho. O jogador azul ganha os 5 pontos por "Mais Troféus da Mesma Cor" por seus 5 troféus verdes.



Conquista por "Mais peças de Labirinto": O jogador com o maior número total de peças de labirinto garante esta conquista que vale 5 pontos de vitória. Se houver empate, ninguém recebe os pontos.

Somando-se todos os pontos de vitória na sua folha de pontuação temos a pontuação de cada jogador. Aquele com a maior pontuação, vence! Se houver empate entre dois ou mais jogadores, o jogador que jogou por último vence.

MODO DESAFIO DOS DEUSES

Em "**Desafio dos Deuses**", os jogadores estão tentando se mover pelo caminho mais longo possível até a saída. Eles pegam uma carta de desafio para determinar quantas ações eles terão e quais habilidade eles podem usar. Depois que os jogadores completarem todos os desafios, eles marcam pontos para determinar o vencedor.

Recomendamos jogar o "**Desafio dos Deuses**" depois de jogar "**Fuga da Ilha**" algumas vezes. Alguns dos conceitos desse modo são explicados na seção anterior também.

PREPARAÇÃO "DESAFIO DOS DEUSES"

A preparação para esse modo é muito parecida à de "**Fuga da Ilha**". Abaixo estão os pontos onde elas diferem:

- Ignore o **Passo 2** - as peças de troféu não são necessárias nesse modo.
- Durante o **Passo 5**, coloque 11 heróis aleatórios no centro do tabuleiro - as cores e tipos não são importantes nesse modo.
- Ignore o **Passo 6** - as folhas de pontuação não são usadas neste modo.
- Depois do **Passo 6**, embaralhe todas as cartas de desafio criando um baralho e coloque-o na mesa virado para baixo. Prepare um temporizador (sugerimos o cronômetro no celular de algum dos jogadores) e ajuste-o para finalizar em 1min e 30s.

OBJETIVO DO JOGO

Neste modo os jogadores tentarão se mover pelo caminho mais longo possível até uma saída e eles são limitados pelo número de ações e habilidades descritas na carta do "Desafio dos Deuses" que foi tirada e virada para cima no centro da mesa. O jogador que criar o caminho mais longo até a saída pega a carta de desafio como recompensa, que será contabilizada como pontos de vitória no final do jogo. Caso o jogador não consiga completar o caminho proposto, ele acumula pontos negativos.

O JOGO

As rodadas são simultâneas, ou seja, não há separação de turnos entre os jogadores, todos jogam ao mesmo tempo. Depois que os jogadores estão confortáveis em volta da mesa, um deles pega a primeira carta do baralho do desafio e a coloca virada para cima perto do tabuleiro para que todos possam vê-la.

Uma carta de desafio tem essa aparência:

1

Número de Ações: O número de ações que o jogador pode realizar durante o turno.

2

Bênçãos Disponíveis: As bênçãos disponíveis durante esta rodada.



O símbolo barra (/) indica que o jogador deve escolher uma das bênçãos indicadas na carta. O símbolo de adição (+) indica que as duas bênçãos podem ser usadas. Em uma jogada, os jogadores podem usar as ações disponíveis combinadas com as bênçãos disponíveis. **Exemplo:** A carta mostra 2 ações e os deuses **Ares** e **Athena** separados por uma barra. O jogador poderá fazer até 2 ações além de poder escolher entre as bênçãos de **Ares** ou de **Athena** para completar a jogada.

Ações e Bênçãos

As ações e bênçãos neste modo funcionam de maneira parecida ao modo “Fuga da Ilha”. O jogador pode girar, substituir ou trocar cartas de lugar como uma ação. Abaixo estão algumas diferenças e observações:

- Neste modo, as bênçãos originais das peças de herói são ignoradas. Qualquer herói e qualquer jogador pode utilizar as bênçãos indicadas na carta de desafio da rodada.
- As bênçãos de cada deus indicadas nas cartas de desafio funcionam de forma exatamente igual às bênçãos no modo “Fuga da Ilha”.
- Como no modo “Fuga da Ilha”, o **movimento** não é uma ação. Ele pode ser feito uma vez durante o turno. Por exemplo, se uma carta de desafio permite **duas ações**, significa que o jogador pode usá-las para girar/substituir/trocar cartas duas vezes e quando estiver satisfeito com suas escolhas, o herói pode ser movido de graça.
- Os jogadores podem ter de 1 a 3 ações durante a rodada (diferente do padrão de duas ações do outro modo) de acordo com o número indicado na carta de desafio na mesa.
- Assim como no modo “Fuga da Ilha”, os jogadores podem usar em uma jogada ações e bênçãos, mas não são obrigados a usar todas as ações ou todas as bênçãos.

Visualizando suas Ações

Quando a carta de desafio for aberta na mesa, os jogadores devem tentar visualizar suas ações no tabuleiro. Isso significa visualizar o caminho mais longo possível no tabuleiro, na sua mente. Com a carta de desafio na mesa, os jogadores estão tentando visualizar simultaneamente um caminho até uma das saídas. Quando um jogador visualizar um caminho para fugir da ilha, ele deve anunciar o tamanho desse caminho.

Anunciando o seu Caminho

Quando um jogador pensar em uma maneira de chegar à saída, ele deve anunciar um caminho. Isso significa que ele deve dizer: "Eu chego à saída em X peças". O jogador vai apenas anunciar sua intenção de jogada, sem mencionar os poderes ou bênçãos usados e sem apontar o caminho pretendido. Assim que um jogador anunciar sua intenção de caminho, ele liga o temporizador. Assim que o tempo começa a correr, os jogadores da mesa só podem anunciar novos caminhos para ganhar do primeiro caminho anunciado. Portanto, novos caminhos devem ser mais longos que aquele já anunciado. Então, se um jogador anuncia que ele pode chegar à saída em 4 peças, os outros jogadores só podem anunciar caminhos que tenham 5 peças ou mais. O jogador que fez o primeiro anúncio e acionou o temporizador também pode continuar a tentar melhorar seu caminho anunciado inicialmente. Esses anúncios continuam em tempo real, até que o tempo acabe. Quando isso acontecer, o jogador que anunciou o caminho mais longo deve andar pelo labirinto.

Andando pelo Labirinto

Quando acabar o tempo, o jogador que anunciou o caminho mais longo deve provar que pode desbravar a trilha pelo labirinto. O jogador deve realizar as ações visualizadas para chegar à saída na frente dos outros jogadores. Se ele conseguir sair passando pelo número de peças anunciado e usando as ações e bênçãos disponíveis naquela rodada, ele pega a carta de desafio para ele e a coloca virada para cima na sua frente. Se, por acaso, o jogador não conseguir criar um caminho legal usando a carta de desafio na mesa, ele pega a carta de desafio e a coloca virada para baixo ao lado dele. Essa carta valerá pontos negativos para o jogador ao final do jogo. Depois de se mover pelo caminho, as cartas do labirinto por onde o herói passou devem ser descartadas, da mesma maneira que é feito no modo "Fuga da Ilha", e novos caminhos aleatórios devem entrar no tabuleiro.

Abrindo uma Nova Carta de Desafio

Quando a primeira carta do desafio dos deuses for resolvida e o tabuleiro tiver sido reconstruído, os jogadores pegam uma nova carta de desafio e repetem o processo até que as 11 cartas tenham sido viradas e resolvidas. Isso indica o fim do jogo.

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

Depois que as 11 cartas forem resolvidas, os jogadores devem contar as cartas de desafio viradas para cima na frente deles: cada uma vale 1 ponto de vitória. Cada carta virada para baixo vale -1 pontos de vitória. Isso dá a cada jogador seu total de pontos de vitória e o jogador com a maior pontuação é o vencedor. No caso de empate entre dois ou mais jogadores, aquele com menos cartas negativas é o vencedor. Se o empate permanecer, eles dividem a vitória.



FUGA DE CRETE

CRÉDITOS

Criação e Design: Eurico Cunha e Vinícius Alvim

Desenvolvimento Adicional: Davi Araki e Mauro Carvalho

Concepção Gráfica e Design Gráfico: Renato Keiteris

Ilustrações: Eduardo Nonato

Produção: Calamity Games e Four Fun LLC

Revisão e Tradução: Paula Faria e Vinícius Alvim

Correção: Paula Faria

Playtest: Daniel Alves, Davi Araki, Eurico Cunha, Filipe Castro,
Mauro Carvalho e Victor Almeida Ferreira.



www.calamitygames.com.br

Para perguntas, elogios, reposições ou outras questões
envie um e-mail para contato@calamitygames.com.br



www.fourfun.games

Para perguntas, elogios ou outras questões, nos envie
um e-mail em customerservice@fourfun.games