



Regras

Você fica na amurada e olha para o horizonte, onde um sol cansado se afunda sob as ondas. O curso do seu navegador era verdadeiro - a ilha que você espera alcançar ao anoitecer aparece bem à frente.

Um pouco mais tarde, depois de lançar a âncora ao mar, você rema com cuidado o escaler até a costa. Ruídos estranhos de animais ecoam na selva escura e agourenta - não exatamente um local convidativo, mas um esconderijo perfeito.

A cabana no matagal parece intocada. Você abre a enorme fechadura de metal com sua chave, revelando os tesouros dentro - tesouros que você escondeu aqui ao longo do tempo. Amanhã, você trará alguns deles a bordo para vender na próxima cidade.

No dia seguinte, após o descarte da mercadoria, você está relaxando em uma taberna local após uma boa refeição quando ouve gritos e gritos de fora. Algum tipo de comoção estourou.

Investigando, você vê que dezenas de escravos e indígenas se levantaram contra os opressores europeus, pegando em armas e falando de liberdade. Agora vem uma escolha: velejar e fingir que não viu nada ... ou entrar na briga e ajudar a acabar com a injustiça?

Tempestades estão se formando ... onde suas velas irão levá-lo?

ANTES DO SEU PRIMEIRO JOGO COM A EXPANSÃO

Adicione as novas cartas de projeto às cartas B do jogo base. Adicione a nova carta de carreira, as duas novas cartas de Automa para Jean e as duas novas peças de cidade às do jogo base.

Substitua as peças de missão do jogo base pelos desta expansão. As novas peças correspondem aos novos tabuleiros de navio.

Adicione as cartas de cenário 74, 78, 79 e 193 às do jogo base. Use as cartas de história de 100 a 192 para formar uma nova campanha.

Perfure as novas tábuas do navio, dobre-as e prenda-as com as tiras adesivas. Perfure e descarte as placas de papelão de cada bordo do navio também.

Componentes

U Você pode reconhecer os componentes desta expansão por este símbolo.



4 Tabuleiros de Navio Dupla Face



4 Peças de Resistência



4 Peças Legacy
(L30-L37, L39, L40)



22 Peças de Dica
(L38)



2 Peças de Cidade



15 Portos de Origem



28 Peças de Missão



4 Peças de Ação de Combate



3 Peças de Automa



"Holandês Voador" e "Próprio Monumento" promos



1 Carta de Carreira



36 Cartas de Projeto



44 Cartas de História
Incluindo Cartas de Cenário 74, 78, 79, 193



12 Cartas Automa "Jacques"



2 Cartas Automa "Jean"

JOGANDO COM A EXPANSÃO

Maracaibo: A Revolta inclui várias opções de jogo (campanha e também cenários). **Antes de cada jogo, escolha qual opção você deseja dentre as listadas abaixo.** Como de costume, você pode escolher jogar a campanha ou um cenário autônomo. Dependendo de como você deseja jogar, você precisará de diferentes módulos de expansão, conforme explicado a partir da página 4. Observe que você não pode escolher quais módulos usar - eles são definidos pela opção que você escolheu para jogar.

As opções de jogo individuais são explicadas em detalhes da página 3 em diante.

CAMPANHA

Maracaibo: A Revolta inclui uma nova campanha. Você pode jogar mesmo que não tenha terminado a campanha do jogo base. Você também pode escolher jogar a campanha do jogo base usando essa expansão.

CENÁRIO: AGITAÇÃO

Este cenário competitivo (Carta 79) permite apoiar a insurreição no Caribe. Não há nenhuma nação marcando no final do jogo.

CENÁRIO: TUDO INCLUÍDO (uma boa escolha para seu primeiro jogo!) Este cenário (carta 78) adiciona Peças Legacy aleatórias ao tabuleiro no início do jogo.

CENÁRIO: COOPERATIVA NO CARIBE

Este cenário (carta 74) permite que você trabalhe em conjunto para apoiar o levante no Caribe e expulsar as nações europeias.

CENÁRIO: O RESGATE

Este cenário (carta 193) também é cooperativo e permite que você tente libertar o Combatente da liberdade Luysa. É particularmente desafiador!

ALTERAÇÕES NA CONFIGURAÇÃO DO JOGO

As seguintes alterações na configuração do jogo se aplicam a todos os jogos que usam a expansão, independentemente da opção que você escolher. Alguns cenários requerem configuração adicional, que é descrita na carta de cada cenário, bem como nestas regras (da página 3 em diante).

Independentemente da opção que você escolher, dê a cada jogador um dos novos Tabuleiros de Navio. Cada tabuleiro tem três intervalos: No intervalo superior esquerdo, coloque uma **Peça de Ação de Combate** de forma que as opções do jogo base fiquem voltadas para cima. Imediatamente abaixo dela, coloque uma **Peça de Resistência** com a ação "Pegue 5 dobrões" voltada para cima. O último intervalo é para um **Porto Doméstico** (consulte o módulo Portos de Origem). Na etapa 13 da configuração do jogo, cada jogador receberá uma Porto inicial para colocar neste intervalo. Como de costume, coloque dois discos em cada local de melhoria do navio.

Em seguida, siga as instruções de configuração para a opção escolhida.

Nota: Se você quiser jogar o jogo básico de *Maracaibo* sem a expansão, dê a cada jogador uma porto inicial colocado voltado para baixo no intervalo. A melhoria de navio indicado dá a cada jogador bússola e dobrões.



REGRAS DE CENÁRIO

CAMPANHA

Módulos usados: **Portos de Origem**

Mudanças na configuração:

Coloque as Peças Legacy L1, L4 e L30, junto com as Peças de Missão, no tabuleiro conforme mostrado na carta **150**. Se você estiver jogando a campanha de expansão, não adicione nenhum outra Peça Legacy ao tabuleiro (ou seja, ignore quaisquer aspectos Legacy da campanha do jogo base). Você também pode escolher iniciar ou continuar a campanha do jogo base. Se você fizer isso, siga as regras usuais.

Em jogos futuros, você não começará com a carta **150**, mas com a carta de história e as Peças Legacy no arquivo. Prossiga com a configuração do módulo **Portos de Origem** conforme descrito na página 4.

Mudanças na jogabilidade

Use as regras para o **Portos de Origem**.

Você encontrará as regras para as novas Peças Legacy na página 12.

Se você também quiser lutar contra as nações, então, após seu primeiro jogo, você pode incluir os módulos **Revolta** e **Peças de Resistência**.

AGITAÇÃO (cartas 79/184)

Módulos usados: **Portos de Origem**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

Mudanças na configuração:

Coloque um marcador de propriedade francesa nos locais 2 a 7. Repita isso para a Espanha (locais 8-13) e Inglaterra (locais 14-19).

Não adicione marcadores de propriedade nas Peças Legacy com novos locais.

Coloque os marcadores de propriedade restantes de lado. Use-os quando for instruído a colocar novos marcadores de propriedade nas rodadas 2-4.

Coloque as peças de missão conforme mostrado no verso da carta de cenário. Se você estiver usando a carta **184** (ou seja, jogando a campanha), as Peças Legacy não serão alteradas.

No entanto, se você estiver usando a carta de cenário **79**: Embaralhe as cartas **90-106** com as cartas B (antes de contar 40 cartas). Coloque as Peças Legacy L1 e L30 no tabuleiro.

Agora, repita as seguintes três vezes: Revele a carta de projeto do topo da pilha e adicione a Peça Legacy correspondente ao objeto indicado na carta **79** ao tabuleiro de jogo. Para a primeira carta revelada, use a Peça Legacy correspondente à primeira coluna, para a segunda carta a Peça Legacy da segunda coluna e, para a terceira carta, a Peça Legacy da terceira coluna. Prossiga com a configuração do jogo para os módulos **Portos de Origem**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

Mudanças na jogabilidade

Use as regras para os módulos **Portos de Origem**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**. Você encontrará as regras para as novas Peças Legacy na página 12.

TUDO INCLUÍDO (carta 78)

Módulos usados: **Portos de Origem**, **Revolta**, **Peças de Resistência**.

Mudanças na configuração:

Coloque as Peças Legacy L1, L30 e L40, junto com as Peças de Missão, no tabuleiro conforme mostrado na carta **78**. Embaralhe as cartas **90-106** com as cartas B (antes de contar 40 cartas).

Agora, repita as seguintes três vezes: Revele a carta de projeto do topo da pilha e adicione a Peça Legacy correspondente ao objeto indicado na carta **78** ao tabuleiro de jogo.

Para a primeira carta, escolha a Peça Legacy da primeira coluna, para a segunda carta da segunda coluna e para a terceira carta da terceira coluna. Prossiga com a configuração do jogo para os módulos **Portos de Origem**, **Revolta**, **Peças de Resistência** conforme descrito nas páginas 4-6.

Mudanças na jogabilidade

Use as regras para os módulos **Portos de Origem**, **Revolta**, **Peças de Resistência**. Você encontrará as regras para as novas Peças Legacy na página 12.

CENÁRIO: COOPERATIVA NO CARIBE (carta 74)

Módulos usados: **Portos de Origem**, **Jacques**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

Mudanças na configuração:

Coloque a Peça Legacy L1 no tabuleiro. Coloque marcadores de propriedade nos locais conforme mostrado na carta 74, dependendo do número de jogadores.

Devolva todos os marcadores de propriedade não utilizados para a caixa (não há pontuação de nação neste cenário).

*Exemplo: a França controla os locais 2 a 7. Em um jogo de três jogadores, coloque 1 marcador de propriedade francesa em cada aldeia (locais 2, 3, 6 e 7) e 2 marcadores de propriedade francesa em cada cidade (locais 4 e 5). Embarque as cartas **90-106** com as cartas B (antes de contar 40 cartas).*

Agora, repita as seguintes três vezes: Revele a carta de projeto do topo da pilha e adicione a Peça Legacy correspondente ao objeto indicado na carta 74 ao tabuleiro de jogo.

Para a primeira carta revelada, use a Peça Legacy correspondente à primeira coluna, para a segunda carta a Peça Legacy da segunda coluna e, para a terceira carta, a Peça Legacy da terceira coluna.

Coloque as Peças de Missão no tabuleiro conforme mostrado no verso da carta 74.

Prossiga com a configuração do jogo para os módulos **Portos de Origem**, **Jacques**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

O RESGATE (cartas 193/185)

Módulos usados: **Portos de Origem**, **Jacques**, **A Busca**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

A combatente da liberdade Luysa foi feita prisioneira. Você deve encontrá-la e libertá-la antes que seja tarde demais!

Mudanças na configuração:

Coloque as peças de missão no tabuleiro conforme mostrado no verso da carta de cenário. Em seguida, coloque marcadores de propriedade nos locais conforme mostrado carta de cenário.

Exemplo: a França controla os locais 2 a 7. Em um jogo de três jogadores, coloque 1 marcador de propriedade francesa em cada vila (locais 2, 3, 6 e 7) e 2 marcadores de propriedade francesa em cada cidade (locais 4 e 5).

Se você estiver usando a carta **185**, remova as Peças Legacy descritas na carta.

No entanto, se você estiver usando a carta de cenário **193**: Embaralhe as cartas **90-106** com as cartas B (antes de contar 40 cartas). Coloque a Peça Legacy L1 no tabuleiro.

Mudanças na jogabilidade

Os jogadores jogam cooperativamente, revezando-se no sentido horário. Use as regras para os módulos **Portos de Origem**, **Jacques**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**.

Todos os jogadores ganham se, após a quarta rodada, todos os marcadores de propriedade forem removidos de todos os locais e todos os jogadores tiverem mais pontos de vitória do que Jacques.

Agora, repita as seguintes três vezes: Revele a carta de projeto do topo da pilha e adicione a Peça Legacy correspondente ao objeto indicado na carta **193** ao tabuleiro de jogo. Para a primeira carta revelada, use a Peça Legacy correspondente à primeira coluna, para a segunda carta a Peça Legacy da segunda coluna e, para a terceira carta, a Peça Legacy da terceira coluna. Prossiga com a preparação do jogo para os módulos **Portos de Origem**, **Jacques**, **A Busca**, **Libertação do Caribe**, **Peças de Resistência**, conforme descrito nas páginas 4-6.

Mudanças na jogabilidade

Os jogadores jogam cooperativamente, revezando-se no sentido horário. Use as regras para os módulos **Portos de Origem**, **Jacques**, **A Busca**, **Libertação do Caribe** e **Peças de Resistência**.

Todos os jogadores ganham se, após a quarta rodada, todos os marcadores de propriedade forem removidos de todos os locais, você tiver encontrado e libertado Luysa e todos os jogadores tiverem mais pontos de vitória do que Jacques. Mesmo que apenas um dos três requisitos não seja cumprido (o marcador de propriedade permanece, Luysa não foi libertado ou Jacques não foi o último), todos os jogadores perdem.

OS MÓDULOS

Maracaibo: A Revolta inclui 5 módulos que introduzem novos conceitos ao jogo. Dependendo da opção de jogo escolhida, diferentes módulos são usados.

Portos de Origem

Dê a cada jogador um porto inicial para iniciar o jogo, o que lhes dá uma habilidade especial ao longo do jogo.

Configuração do jogo

Durante a preparação, embaralhe os portos iniciais, voltadas para baixo, e distribua 3 deles para cada jogador. Ao escolher as cartas de projeto e carreira, cada jogador também deve escolher qual dos 3 portos iniciais manter, colocando-a no intervalo correspondente em seu tabuleiro de navio. Uma vez colocado, adicione dois discos a ele (o mesmo que qualquer outra melhoria de navio).

Andamento do jogo

Os Portos de Origem podem, como qualquer outra melhoria de navio, ser desbloqueados removendo os dois discos dele.

Cada tabuleiro inicial indica um bônus imediato (bege), que permite pagar dobrões por pontos de vitória ou influência, bem como um efeito contínuo (vermelho) que conta apenas para você.

Você não precisa usar o bônus imediato ao desbloqueá-lo, mas se não você o perde.

Resumo do Porto de Origem



Antuérpia: ao realizar uma ação na cidade, você pode optar por não entregar um produto ao mercado (mesmo que o mercado já esteja cheio) e, em vez disso, remover um disco do mercado da cidade. Se o fizer, pegue 3 dobrões e marque 3 pontos de vitória. Se o mercado estiver vazio, você não pode usar este efeito (mas pode entregar como de costume).



Bremen: Você tem uma nova ação de vila disponível para você: Pague 2 tabaco para pegar 5 dobrões. Você pode realizar esta ação várias vezes (contanto que você tenha tabaco suficiente e ações da vila disponíveis para isso).



Ilhas Cayman: Você pode usar cartas com açúcar como qualquer mercadoria ou objeto de sua preferência. Você poderia até usar uma carta de açúcar, mostrando um livro, como uma luneta! Você pode usar várias cartas ao mesmo tempo para pagar os custos.



Genova: Este porto doméstico não tem efeito contínuo - em vez disso, tem um efeito de receita. Durante a renda, ganhe 2 influências com a nação que atualmente controla o menor número de localidades*. Se houver empate, escolha 1 deles.



Kingstown, Port-Au-Prince, Yaquimel: Quando você luta com a nação indicada, você tem uma nova ação de combate disponível para você: Reduza seu valor de combate em 2 para pegar 4 dobrões e ganhar 1 influência* com esta nação.



Grand Turk, Port of Spain, Rosseau: Sempre que você terminar seu movimento em um local (vila ou cidade) com um marcador de propriedade correspondente, pegue 2 dobrões. Se um assistente permitir que você se mova novamente, esse efeito pode se aplicar a ambos os locais.



Nassau: Sempre que você termina seu movimento em uma vila e escolhe as ações da vila como sua ação principal, você pode realizar uma ação de vila adicional. Este efeito não é desencadeado por ações da vila obtidas a partir de quaisquer outras ações (Exemplo, como parte de uma ação na cidade, de assistentes ou do último espaço na trilha do explorador).



Oranjestad: Você tem uma nova ação de vila disponível para você: Pague 2 milho para ganhar 3 pontos de combate. Você pode realizar esta ação várias vezes (contanto que você tenha milho suficiente e ações da vila disponíveis para fazê-lo).



Panamá: Ao mover seu explorador em pelo menos 2 espaços, você recebe não apenas a recompensa pelo espaço para o qual se mudou, mas também o penúltimo espaço para o qual se mudou. Se esse espaço contém uma missão, você pode cumpri-la! Ignore os espaços ocupados como de costume.



Porto: Depois de entregar uma mercadoria como parte de uma ação na cidade, você pode descartar imediatamente uma mercadoria idêntica para ganhar 2 pontos de combate (independentemente de o mercado da cidade estar cheio ou não). Esse efeito só conta durante as ações da cidade.



Roatán: Assim que você desbloquear esta melhoria de navio, imediatamente coloque um trabalhador no início da trilha do explorador. Você só pode fazer isso quando desbloquear a melhoria - você não pode voltar e fazer isso mais tarde. A partir de agora, você pode dividir seu movimento de exploração entre o explorador e o trabalhador. Primeiro você move seu explorador, depois o trabalhador. Você recebe recompensas de ambos (contanto que ambos tenham movido pelo menos 1 espaço). Você também recebe recompensas de barreira do trabalhador. Para todas as Peças Legacy (por exemplo, L4 ou L31) e a pontuação automática, sempre use a posição do seu explorador (não o trabalhador). O trabalhador nunca pode estar à frente de seu explorador (se eles estiverem em caminhos diferentes, conte o número de espaços até a próxima barreira). Caso contrário, ele se move como qualquer explorador (ou seja, ele pula os espaços ocupados / pode ser ignorado por outros).

* **Observação:** se você estiver usando o módulo **Libertação do Caribe**, os Portos de Origem que lhe dão influência obtêm 2 pontos de vitória por influência. Não recomendamos o uso de "Genova" neste caso.

PEÇAS DE RESISTÊNCIA

Configuração do jogo

Todos os jogadores devem virar a Peça de Resistência em seus tabuleiros de navio, para que a ação de vila seja visível.

Andamento do jogo



Sempre que você liberar um local no Caribe, você pode colocar o marcador de propriedade removido - em vez de removê-lo do jogo - em um dos quatro espaços quadrados em sua Peça de Resistência e receber a recompensa indicada.

Existem várias maneiras de liberar um local: cartas de projeto que mostram o símbolo representado à direita, usando a ação de vila da Peça de Resistência, bem como a Peça Legacy L40 do módulo **Revolta** ou uma ação de combate do módulo

Libertação do Caribe.



Importante! A ação de combate "Tomar" do jogo base remove os marcadores de propriedade do jogo, portanto, certifique-se de não colocá-los na Peça de Resistência.

Você só pode colocar um marcador de propriedade em um espaço se nenhum dos espaços próximos a ele estiver ocupado por marcadores de propriedade da mesma nação.

Os dois espaços externos estão um ao lado do outro; os dois espaços internos estão próximos a dois outros espaços. Assim que todos os quatro espaços forem preenchidos, remova-os imediatamente do jogo. Pegue 3 dobrões e marque 1 ponto de vitória por ficha de combate.

Você pode colocar marcadores de propriedade em sua Peça de Resistência, mesmo que ainda não tenha desbloqueado a ação da vila na Peça! Se você não conseguir colocar um marcador de propriedade, remova-o do jogo. Você não recebe recompensa.



Quando você desbloquear esta melhoria de navio, pegue imediatamente 4 dobrões. Você também tem uma nova ação de vila disponível para você: Reduza o valor de combate em 3 para remover um marcador de propriedade da vila em que seu navio está. Você não pode fazer isso em uma cidade! Se você colocar este marcador em um dos quatro espaços em sua Peça de Resistência, receberá a recompensa desse espaço duas vezes.

Interação com o jogo base

Afeta o disparo de efeito do Coveiro a qualquer momento em que você libera um local (ou seja, não apenas ao se deslocar).

REVOLTA

Configuração do jogo

Coloque a Peça Legacy L40 próximo ao tabuleiro de jogo, próximo as peças de combate. Este módulo é sempre jogado junto com a **Peças de Resistência**.



Andamento do jogo

Este módulo muda a ação de combate do jogo base.

Depois de revelar uma peça de combate, escolha uma nação e decida se deseja lutar *a favor* ou *contra* essa nação. Se você lutar *pela* nação, as regras básicas do jogo permanecerão em vigor.



Se você lutar *contra* aquela nação, o valor do combate permanecerá o mesmo, no entanto, quaisquer **bônus para a maior / menor quantidade de marcadores de propriedade** são ignorados.

Se você lutar *contra* uma nação, terá **apenas** estas duas novas ações de combate disponíveis: **Libertar Cidade** e **Libertar Vila** (como visto em **L40**).

Como no jogo básico, você só pode realizar cada ação de combate individual uma vez por combate. Como de costume, você pode aumentar o valor de combate em 1 para cada trabalhador que retornar ao suprimento geral ou ponto de combate que você paga.

Importante para este módulo! Quando você luta contra uma nação, você não pode usar as ações de combate do jogo base (Influência/Anexo/Tomar), ou outras ações de combate que você ganhou a habilidade de realizar por meio de cartas de projeto ou melhorias do navio. Se você ganharia influência com a peça de combate, marque 2 pontos de vitória. Você também não pode lutar com e contra uma nação no mesmo turno - você deve escolher uma ou outra!

Libertar Cidade



Reduza o valor de combate em 6. Pegue 3 dobrões e marque 1 ponto de vitória por

cidade ocupada (cidade com qualquer marcador de nação). Remova de uma cidade um marcador de propriedade da nação contra a qual você está lutando e coloque-o em um dos quatro espaços em sua Peça de Resistência (se possível). Receba a recompensa correspondente.

Você só pode realizar esta ação de combate se puder remover um marcador de propriedade.

Exemplo: Alex luta contra a França e reduz o valor de combate em 6 para remover um marcador de propriedade francês (azul) de Cartagena (local 14), colocando-o no terceiro espaço em seu Bloco de Resistência. Ele recebe 1 trabalhador, pega 3 dobrões e marca 1 ponto de vitória por cidade ocupada no início de sua ação de combate.

Libertar Vila



Reduza o valor de combate em 4.
 Remova um marcador de propriedade da

nação contra a qual você está lutando de uma vila e coloque-o em um dos quatro espaços em sua Peça de Resistência (se possível). Receba a recompensa correspondente.
 Marque 3 pontos de vitória para cada local vizinho com um marcador de propriedade nele (independentemente da nação).
 As localizações vizinhas são aquelas conectadas por uma única seta.

Exemplo: Beth reduz o valor de combate em 4. Ela remove um marcador de propriedade inglesa da vila no local 2. Existem marcadores de propriedade em dois dos três locais vizinhos (1, 3 e 5), então ela marca 6 pontos de vitória. Ela coloca o marcador no primeiro espaço em sua Peça de Resistência e remove um disco de sua tabuleiro de navio.

Interação com o jogo base

Para todos os efeitos de cartas de projeto que envolvem a ação de Combate (e os efeitos da carta "Galeon"): Neste módulo, você só pode usar esses efeitos se lutar por uma nação. No entanto, várias cartas que fornecem pontos de combate antes do combate ainda podem ser usadas ("Sailor", "Amaro Pargo", etc.).

JACQUES

Esta expansão inclui um novo Automa - Jacques - contra quem você sempre joga quando joga cooperativamente. Você pode escolher jogar contra Jean ou Jacques ao jogar sozinho.

Configuração do jogo

Separe as 12 cartas Automa com a palavra "Jacques" no canto inferior direito em duas pilhas (7 cartas A e 5 cartas B). Escolha um nível de dificuldade e remova aleatoriamente as cartas de cada pilha conforme indicado na tabela abaixo.
 Embaralhe as 7 cartas restantes em uma pilha voltada para baixo. Essa é a pilha do Automa.

Nível de dificuldade	Retirar
Simples ("Deck Scrubber")	5 Cartas B
Médio ("Keel Diver")	3 Cartas B e 2 Cartas A
Difícil ("Navigator")	1 Cartas B e 4 Cartas A
Muito Difícil ("Commodore")	5 Cartas A

Coloque o marcador de ponto de vitória de Jacques no espaço 0 da trilha de ponto de vitória. Coloque seu marcador de explorador no espaço inicial da trilha do explorador. Dê ao jogador inicial as cartas de Automa e o marcador de Automa restante para colocar à sua direita, onde permanecem como um lembrete até o final do jogo.

Andamento do jogo

Jogue Maracaibo como sempre. Sempre que todos os jogadores tiverem jogado uma vez (ou seja, antes que o jogador com as cartas de Automa à sua direita faça outra jogada), revele a carta do topo das cartas de Automa e resolva seus efeitos.

Explicação das cartas Automa

Cada carta Automa mostra 7 áreas.
 Para a primeira carta Automa que você revelar, resolva apenas a primeira área.
 Para a segunda carta Automa que você revelar, resolva apenas a segunda área, etc.

Efeitos



Jacques adiciona um disco previamente removido do jogo para o mercado da cidade indicada. Isso não acontece se o mercado do local estiver cheio.

Se não houver discos disponíveis, use outra coisa.



Jacques reivindica uma missão de um dos locais indicados. Se não houver nenhuma, ele pega a missão de cima da pilha.

Se houver várias missões nos locais indicados, ele fará a missão no local com o menor número. Se houver várias missões naquele local, escolha por ele.



Jacques move seu marcador tantos espaços ao longo da trilha do explorador quanto indicado. Se ele puder alcançar uma missão, ele o faz, aceitando a missão. (Isso significa que ele pode mover menos espaços do que o permitido.) Caso contrário, ele sempre toma o caminho mais curto. Ele ignora todos os efeitos da trilha do explorador.
 Seu marcador de explorador é tratado da mesma forma que o explorador de qualquer outro jogador, ou seja, ele pula espaços ocupados e pode ser pulado por outros exploradores.



Jacques não faz nada. No entanto, Jacques termina a rodada após cada jogador ter jogado mais uma vez, se nenhum outro jogador terminar a rodada antes. Ele não revela outra carta. Se Jacques encerrou a rodada, ele marca 15 pontos de vitória.

Exceção para a quarta rodada: Jacques termina o jogo após cada jogador ter jogado mais dois turnos, se nenhum outro jogador terminar a rodada antes. Ele não revela outra carta. Se Jacques encerrou o jogo, ele marca 15 pontos de vitória.



Exemplo: é a última rodada. A quinta carta Automa de Jacques é comprada. Cada jogador joga outra vez. Jacques não revela uma carta Automa. Cada jogador então joga uma segunda vez. Se Jacques conseguir outra vez (porque nenhum outro jogador terminou a rodada), ele marca 15 pontos de vitória e termina o jogo.

Fim de uma Rodada

Execute a pontuação intermediária como de costume.

Em seguida, Jacques marca pontos de vitória para cada carta Automa revelada, conforme indicado no canto superior esquerdo de cada carta. (Se ele encerrou a rodada, ele também marca 15 pontos de vitória, veja acima.)

Importante: Embaralhe as cartas Automa reveladas e adicione-as ao **fundo** da pilha Automa.

Fim do Jogo

O jogo termina normalmente após a pontuação final.

Cada jogador cujo explorador está à frente/atrás de Jacques marca/perde 5 pontos de vitória. Nenhum ponto é marcado para um empate. Se os exploradores estiverem em caminhos diferentes, conte os números vazios até a próxima barreira.

Faça o mesmo com as missões: cada jogador com mais/menos missões do que Jacques marca/perde 5 pontos de vitória.

Ao jogar sozinho, você ganha se tiver mais pontos do que Jacques. Observe que, para alguns cenários, outras condições de vitória também podem precisar ser atendidas.

LIBERTAÇÃO DO CARIBE

Este módulo é sempre jogado junto com **Peças de Resistência**.

Configuração do jogo

Todos os jogadores devem virar Peças de Ação de Combate em seus tabuleiros de navio, para que as ações de liberação sejam visíveis (lado mostrando U).



Em vez de escolher entre duas cartas de carreira aleatórias, dê aleatoriamente a cada jogador uma das seguintes cartas de carreira: Sociedade, Valor, Espírito de Luta e Instinto de Descoberta. As cartas restantes de carreira não são utilizadas.

Andamento do jogo



Este módulo muda a ação de combate do jogo base. Ao contrário do jogo base, durante o combate você sempre escolhe uma nação *contra* a qual lutar. Revele uma peça de combate e escolha a nação contra a qual deseja lutar. O valor do combate é o indicado para aquela nação, no entanto, quaisquer **bônus para a maior/menor quantidade de marcadores de propriedade** são ignorados.

Você pode então realizar ações de liberação. Eles substituem as ações de combate do jogo base. Você pode realizar cada ação de libertar apenas uma vez por turno:

Libertar Cidade ou Vila



Reduza o valor de combate em 5 ou 3. Remova um marcador de propriedade de uma cidade ou vila e coloque-o em um dos quatro espaços em sua Peça de

Resistência (se possível). Receba a recompensa correspondente. Se você libertou uma cidade, também recebe o bônus indicado na bandeira da cidade.



Se você desbloquear esta melhoria do navio, então uma vez por turno,

durante o combate, você também pode libertar uma cidade ou vila (da mesma forma como descrito acima), reduzindo o valor de combate em 3 ou 2. Isso permite a você, durante um único combate, para potencialmente libertar 2 cidades e 1 vila, ou 2 vilas e 1 cidade.

Interação com o jogo base

Ações ou efeitos que colocariam marcadores de propriedade em locais ao redor do Caribe são ignorados. Assim, por exemplo, os efeitos imediatos das cartas "Conquistar Vila" e "Conquista Gloriosa" são ignorados. Da mesma forma, quaisquer efeitos que permitam que você mova seu marcador de influência para o próximo título de nobreza são ignorados.

Neste módulo, ações adicionais de combate em cartas de projeto ou portos de origem ainda podem ser usadas em combates contra nações ("Forte Ereto" ou "Expedição Comercial", por exemplo).

Qualquer efeito de carta de projeto que dê a você pontos de combate durante a luta ("Sailor", por exemplo) ainda acontece.

Quando você perderia influência (do "Desertor", por exemplo), você perderia 2 pontos de vitória.

Não há alterações nos pré-requisitos das cartas que envolvem nações com 3 marcadores de propriedade no Caribe ("Amaro Pargo", "Mary Read", etc.).

A BUSCA

Configuração do jogo

Coloque a carta **191** na área de cartas de história ao lado das peças de missões. Com 2 jogadores, pegue a dica vermelha de sua escolha (L38) e coloque-a, **virada para baixo**, em um dos espaços verdes. Com 4 jogadores, pegue a dica vermelha de sua escolha (L38) e coloque-a, **voltada para baixo**, no espaço vermelho mais à esquerda.

O espaço coberto não está disponível durante o jogo.

Misture as dicas restantes (L38) e empilhe 2 delas, viradas para baixo, nos locais 2, 3, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 18 e 19. Com 2 ou 4 jogadores, coloque apenas 1 dica no local 2. Ao jogar sozinho, use a carta **192** em vez da carta **191**.

Andamento do jogo

Ao terminar seu movimento em um local com pelo menos uma dica, você pode, antes de sua ação principal, pegar e revelar uma dica.

Se você revelou uma dica vermelha, coloque-a em um espaço vermelho na carta **191** e receba a recompensa indicada.

Importante! Você não pode revelar dicas se ambos os espaços vermelhos na carta **191** estiverem preenchidos. No entanto, a qualquer momento do seu turno (mesmo antes do movimento), você pode remover dicas da carta pagando objetos que correspondam às dicas. Retorne todas as dicas removidas para a caixa.

Se você revelou uma dica verde, coloque-a em um espaço verde na carta **191** e receba a recompensa indicada.

Assim que o último espaço verde for preenchido, você descobrirá onde Luysa está presa! Remova todas as dicas do tabuleiro e do cartão **191** e leia o verso do cartão. Coloque a Peça Legacy L39 onde Luysa foi encontrado (ou seja, a localização do navio do jogador atual).

Se você está jogando sozinho (ou seja, usando a carta **192**), então também encontrou Luysa, pois há exatamente 11 dicas restantes no tabuleiro.

Agora, você deve libertá-la, seja por um jogador que preencha os requisitos em L39 antes do final do jogo, ou por um jogador pagando resgate de 15 dobrões no final do jogo.

Não importa quem paga o resgate, desde que os dobrões venham do estoque de um único jogador. Os jogadores não podem agrupar recursos.

O L39 pode ser preenchido por qualquer jogador a qualquer momento durante seu turno (mesmo antes do movimento), desde que o navio do jogador esteja no local correto e eles paguem os pontos de combate necessários.

Author: Alexander Pfister

Editing: Ralph Bienert

Rules: Markus Müller

Layout: Fiore GmbH

Illustrations: Aline Kirmann, Fiore GmbH, Odysseas Stamoglou

English Translation: Patrick Korner



Share your adventures and show us your upgraded ship boards with #MaracaiboGame!

Comment from the author and publisher: We would like to remind all players that the power-consolidating efforts and greed of the European powers resulted in terrible costs to the people of the Caribbean during the period that this game is set in.

Unfortunately, mistreating Indigenous peoples, the slave trade, and other horrors were the order of the day. In this game, we are entering this world in an abstract way, using only certain aspects of history, and therefore end up with a romanticized and narrow view. Everyone should remember that life for most people was anything but 'glorious' back then, rather it was rife with oppression and inequality.

We would like to extend our heartfelt thanks to all of the many playtesters and others who helped bring this game to life. Some of the project cards come from submissions by the fans, who have given us permission to print their names on the cards. A big thanks to them also!

RESUMO DA ICONOGRAFIA

(Esta parte das regras mostra apenas a iconografia do jogo. Você pode usá-la como uma referência durante a partida quando tiver dúvidas.)

NOVOS REQUISITOS DE CONSTRUÇÃO



Você só pode comprar esta carta se o seu explorador tiver cruzado a barreira indicada. Você também deve devolver um trabalhador de seu estoque para o estoque geral.



Além do custo do dobrão, você também deve pagar as mercadorias indicadas.



Coloque um trabalhador de seu estoque no primeiro espaço da trilha de influência de uma nação. O trabalhador não tem outro efeito além de indicar a qual nação o efeito da carta associado se aplica.



Coloque um trabalhador de seu estoque ao lado das pilhas de peças de combate.

EFEITOS NO JOGO



Retire a carta do topo da pilha de cartas de projeto e então, dependendo do objeto da carta, receba a recompensa descrita. Adicione a carta à pilha de descarte.

Exemplo: Se a carta mostra ervas curativas, você ganha 4 pontos de vitória.

EFEITOS DE RECEITA



Assim que desbloquear 5 melhorias no navio, mova seu marcador 3 espaços à frente na trilha de receita de pontos de vitória.

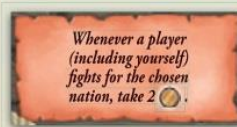


Assim que você tiver 5 peças de combate, mova seu marcador 5 pontos para frente na trilha de receita de pontos de vitória.



Assim que seu explorador cruzar a barreira verde, mova seu marcador 5 pontos à frente na trilha de receita de pontos de vitória.

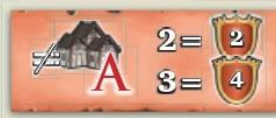
EFEITOS PERMANENTES E AÇÕES ADICIONAIS



Ao comprar essa carta de projeto, você deve colocar um trabalhador na trilha de influência de uma nação. Sempre que qualquer jogador (incluindo você) lutar por aquela nação, receba 2 dobrões. Se um jogador luta contra aquela nação, você não recebe nada.



Sempre que você iniciar o combate, compre 2 peças de combate e escolha uma delas. Retorne a outra para o fundo de uma das pilhas, voltada para baixo.



No final de sua ação principal, marque 2 ou 4 pontos de vitória se você executou 2 ou pelo menos 3 ações de vila diferentes. Se você comprou esta carta com uma ação de vila,

você ganha pontos de vitória no final do seu turno se tiver realizado pelo menos 1 outra ação de vila. Você também pode marcar pontos de vitória ao realizar várias ações de vila diferentes por meio de uma cidade ou ações de assistente.



Após a compra desta carta você poderá, a qualquer momento, descartá-la ao invés de pagar a mercadoria / objeto de sua escolha. A carta substitui exatamente 1 mercadoria ou objeto.



Se você encerrar o movimento do seu navio em uma vila vazia (sem marcador de propriedade), pegue 1 dobrão para cada ponto de movimento gasto para chegar lá, até um máximo de 5.



Sempre que seu navio parar nas localizações 4, 7 ou 13, pegue um disco de seu navio e cubra o espaço correspondente na carta. Assim que todos os três espaços estiverem cobertos, você imediatamente pega 5 dobrões e marca 5 pontos de vitória.

NOVA AÇÃO DE COMBATE



Como sua última ação de combate: perca 1 influência com a nação de sua escolha (mova seu marcador de influência 1 espaço para trás)

e reduza o valor de combate em 1. Se o fizer, você pode mover seu explorador até 2 espaços. Se você não consegue mover nenhum de seus marcadores de influência para trás, você não pode realizar esta ação de combate.

EFEITOS IMEDIATOS



Pague quantos tabacos quiser. Pegue 2 dobrões para cada um.



Pague quantos milho quiser. Ganhe 2 pontos de combate para cada um.



Remova um marcador de propriedade de uma vila de sua escolha. Coloque-o na sua peça de resistência, se você estiver usando esse módulo (e se puder). Caso contrário, remova-o do jogo.



Coloque as duas primeiras peças de missão da pilha nesta carta. Como sua última ação de aldeia, você pode cumprir uma dessas missões, seguindo as regras usuais, adicionando-a às missões a bordo do seu navio. Você pode usar outra (última) ação de aldeia, em outro turno, para cumprir a outra missão.



Escolha uma das três recompensas indicadas.



Devolva um marcador de propriedade que foi removido do jogo para a trilha de influência da nação correspondente. Pegue 7 dobrões se quiser. Se estiver usando Peças de Resistência, você deve

devolver um marcador de propriedade (ou ignorar o efeito). Se você estiver usando o módulo Libertação do Caribe, remova-o do jogo.



Marque 1 ponto de vitória para cada peça de missão no tabuleiro do seu navio.



Marque 1 ponto de vitória para cada peça de combate no tabuleiro do seu navio.



Marque 1 ponto de vitória para cada ponto de combate que você tiver. Os números não contam!



Marque 1 ponto de vitória para cada trabalhador em seu estoque.



Marque 1 ponto de vitória para cada melhoria do navio desbloqueada.



Marque 3 pontos de vitória para cada peça de sinergia que você possui.

AÇÕES DOS ASSISTENTES



Ganhe 2 pontos de combate e execute imediatamente uma das duas ações citadas na cidade. Você também pode entregar na cidade escolhida, caso o mercado não esteja cheio.



Ganhe 2 pontos de combate ou pegue 3 dobrões. Você pode preencher a peça de missão do topo da pilha (seguindo as regras usuais).



Ao executar esta ação de assistente, você recebe:

- Rodada 1: 7 dobrões
- Rodada 2: 7 dobrões, 1 ação de vila
- Rodada 3: 7 dobrões, 1 ação na vila, 2 pontos de vitória
- Rodada 4: 7 dobrões, 1 ação na vila, 3 pontos de vitória

PEÇAS DE CIDADES

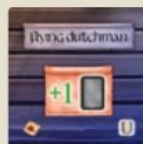


Pague 3 dobrões para realizar uma das ações de seu assistente.



Pague 2 mercadorias idênticas para pegar 5 dobrões.

PROMOS

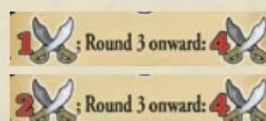


Holandês Voador: Se você cumprir esta missão, marque 8 pontos de vitória e aumente o seu limite de mãos em 1.



Monumento Próprio: Marque 2 pontos de vitória no final do jogo para cada título de nobreza que você alcançou. Observação: se você estiver usando o módulo **Libertação do Caribe**, recomendamos não usar este cartão.

CARTAS AUTOMA JEAN



Quando Jean revela essas cartas Automa, você deve pagar 1 ou 2 pontos de combate (não trabalhadores!). Se você não puder, em vez disso, pague o máximo de pontos de combate que puder e Jean marcará 3 pontos de vitória para cada ponto de combate ausente. Se Jean revelar essas cartas na terceira ou quarta rodada, você deverá pagar 4 pontos de combate.

