



TORTUGA

2 1 9 9

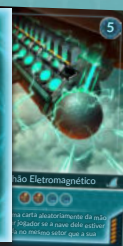
BAÍA DOS DESTROÇOS

LIVRO DE REGRAS

Esta é a expansão Baía dos Destroços.
Esta expansão permite que até 5 jogadores joguem «Tortuga 2199». Ela também aumenta a interação entre os jogadores, proporcionando uma jogabilidade mais complexa. É altamente recomendável jogar algumas vezes usando apenas o jogo base, antes de adicionar os componentes da expansão.

Baralho do setor
Baía dos Destroços,
10 cartas

1 carta de
caça



2x peças de setor hexagonais



8x fichas
de minas
flutuantes



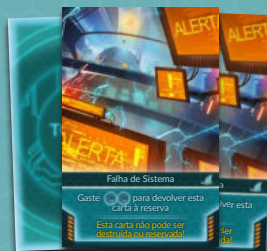
2x fichas de
controle de
setor

COMPONENTES

Baralho do setor
Superdomo, 10
cartas



Baralho de falha do
sistema, 10 cartas



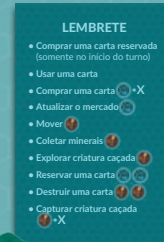
1x miniatura
plástica de nave
espacial



2x fichas
de caça



1 carta de
lembrete



10x marcadores
de jogador



1 carta de
nave Arraia



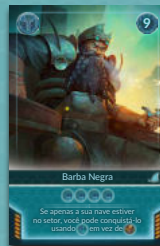
1 carta de
aceleração



3 cartas de
manobra



1 carta Barba
Negra



5 cartas de
mineração



2x fichas de
minerais



este
símbolo
indica as
cartas
desta
expansão

COMEÇANDO A JOGAR COM ESTA EXPANSÃO

Esta expansão adiciona várias regras e recursos ao jogo base, como indicado abaixo.

1. Ao preparar o tabuleiro para 2, 3 ou 4 jogadores, você pode substituir os setores existentes do jogo base (Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas e Fortaleza) pelos novos setores.

2. Ao preparar o tabuleiro para 5 jogadores, coloque 6 peças de setor (Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas, Fortaleza, Baía dos Destroços e Superdomo) aleatoriamente como mostrado (X).

Você pode escolher os setores a serem substituídos ou determiná-los aleatoriamente.

3. Adicione as fichas de controle de setor, de caça e de minerais aos setores do jogo base.

4. Ao configurar o tabuleiro para 5 jogadores, coloque as fichas de controle de setor, de caça e de minerais nos setores adicionais, seguindo as regras normais do jogo

5. Se você for usar os setores Superdomo e Baía dos Destroços, embaralhe seus respectivos baralhos separadamente e coloque cada um com a face voltada para baixo, ao lado do respectivo setor.





6. Se você estiver usando o setor Superdomo, coloque todas as fichas Minas Flutuantes próximas a ele; esta é a reserva de fichas de Minas Flutuantes.



Revele 2 cartas de cada baralho e coloque-as com a face voltada para cima perto de seus respectivos baralhos, seguindo as regras normais do jogo base.

7. Coloque o baralho de cartas «Falha de Sistema» próximo ao tabuleiro; esta é a reserva de cartas de Falha de Sistema.



8. Adicione a carta «Hacker Sombrio» no baralho de caça.



5 jogadores





9.
Adicione a
carta «Barba
Negra» ao
baralho de
Tortuga.

10. Ao preparar
o tabuleiro para 5
jogadores, o quinto
jogador recebe os
componentes iniciais da
expansão, como nas
regras normais do
jogo base.

11. No início
do jogo, o quinto
jogador pega cinco
cartas de seu
baralho.



NOVOS SETORES



Setor Baía dos Destroços (B)

Covil de contrabandistas que se esconde de olhares curiosos usando um gigantesco transmissor de Pulso Eletromagnético. Enquanto estiver neste setor, os jogadores podem comprar cartas (B). Se um jogador controlar a Baía dos Destroços e a nave dele estiver neste setor, durante seu turno, ele pode colocar uma carta de «Falha de Sistema» da reserva para a pilha de descarte de qualquer jogador.

A defesa máxima deste setor é 10.

Nota: se não houver cartas de «Falha de Sistema» na reserva, o jogador pode escolher qualquer carta destruída e colocá-la na pilha de descarte do alvo.



Setor Superdomo (S)

Centro de informações, controlando drones e satélites de reconhecimento. Enquanto estiver neste setor, os jogadores podem comprar cartas (S). Se um jogador controlar o Superdomo e a nave dele estiver neste setor, esse jogador pode explorar uma ficha de caça gratuitamente em qualquer setor durante seu turno.

A defesa máxima deste setor é 10.

COMO COLOCAR MINAS FLUTUANTES



Durante o jogo, os jogadores podem comprar cartas «Minas Flutuantes» no setor Superdomo. Após comprar esta carta, o jogador coloca 2 fichas de Minas Flutuantes da reserva em seu compartimento de carga. Cada vez que o jogador usar uma carta de «Minas Flutuantes», ele pode mover uma ficha de Minas Flutuantes de seu compartimento de carga para o seu setor atual, colocando um marcador de sua cor nessa ficha.



Depois de mover sua nave para um setor que tenha ficha(s) de Minas Flutuantes, a menos que a ficha de Minas Flutuantes tenha um marcador de sua cor, o jogador remove uma dessas fichas do setor e coloca uma carta de «Falha de Sistema» da reserva na sua pilha de descarte. A ficha de Minas Flutuantes removida é devolvida à caixa do jogo. Se não houver cartas de «Falha de Sistema» na reserva, o proprietário da Mina Flutuante removida pode escolher qualquer carta destruída e movê-la para a pilha de descarte do alvo.

COMO MOVER E ATACAR USANDO FICHAS D

Durante o jogo, os jogadores podem comprar cartas «Psiônica» do setor Superdomo. Essas cartas permitem mover qualquer ficha de caça para um setor adjacente. Pode ser uma ficha de caça explorada ou não. Todos os setores podem conter qualquer quantidade de fichas de caça.

ou

Essas cartas permitem que qualquer ficha de caça ataque uma nave inimiga no setor atual. Pode ser uma ficha de caça explorada ou não. Se o jogador decidir atacar uma nave inimiga usando a ficha de caça, o combate começa. Ele escolhe uma ficha de caça no tabuleiro, que agora é um atacante. A nave inimiga é considerada um defensor. O jogador no controle da ficha de caça usa apenas o valor do escudo na ficha de caça escolhida, como valor de combate.



Nota:

Se não houver fichas de caça no tabuleiro, usar a carta «Psiônica» permite que seu controlador retorne uma ficha de caça aleatória, removida do jogo, e coloque-a em um dos setores mais distantes de sua nave, em vez de usar sua habilidade normal.

A ficha é colocada com o lado do ponto de exclamação voltado para cima e ele não pode olhar a outra face.

S DE CAÇA

O jogador atacante não pode usar nenhuma habilidade, carta ou ficha adicional. O jogador defensor usa as regras normais de combate. Se, como resultado, o jogador atacante vencer: o defensor perde um ponto de influência, movendo-o de volta para a reserva e destrói uma carta aleatória que ele usou durante o combate. Se o combate foi realizado em um setor sob controle do defensor, ele não perderá o controle do mesmo.

Se, como resultado, o jogador defensor vencer: o defensor ganha um ponto de influência da reserva. Independentemente do resultado, a ficha de caça é devolvida à caixa após o combate!

NOVO CENÁRIO

CAÇAR AS FERAS

Modificação das regras básicas:

1. Ao capturar uma ficha de caça, o jogador ganha uma quantidade de pontos de influência igual ao seu valor.

2. Ao destruir uma carta de caça da mão, o jogador ganha 1 ponto de influência.

CRÉDITOS

Designers: Mihail Loiko
e Denis Plastinin

Diretor criativo: Denis Plastinin

Artista: Andrei Mironov

Design: Svetlana Argat

Localização: Igor Kozlov

Gerente de Projeto: Roman Shamolin.

Edição Brasileira:

Editor: Thiago Leite.

Tradução: Eric Comenale

Revisão: Matheus Migotto, Márcio Botelho e Thiago Leite

Diagramação: Kaique Messias.

É proibida a impressão e publicação de regras,
componentes e/ou ilustrações sem o
consentimento expresso dos detentores
dos direitos autorais.

© Jet Games Studio, 2020

MeepleBR 2021

*Jet
Games
Studio*



meeplebr