
LIVRO DE REGRAS
AQUATICA
MERGULHO SIMPLES. ESTRATÉGIA PROFUNDA.
Um jogo de: Ivan Tuzovsky
COSMO
DRØME
GAMES

As águas profundas dos oceanos escondem muitos segredos e formas de vida desconhecidas. Entre tubarões, baleias, corais e camarões, vive toda uma civilização de povos do mar. Há séculos, os Grandes Reinos de Aquática vêm construindo seu mundo, criando seus filhos e conseguindo prosperar. Mas agora seus recursos estão esgotados, e eles são forçados a explorar as Profundezas do Oceano em busca de novas riquezas

Sumário páginas

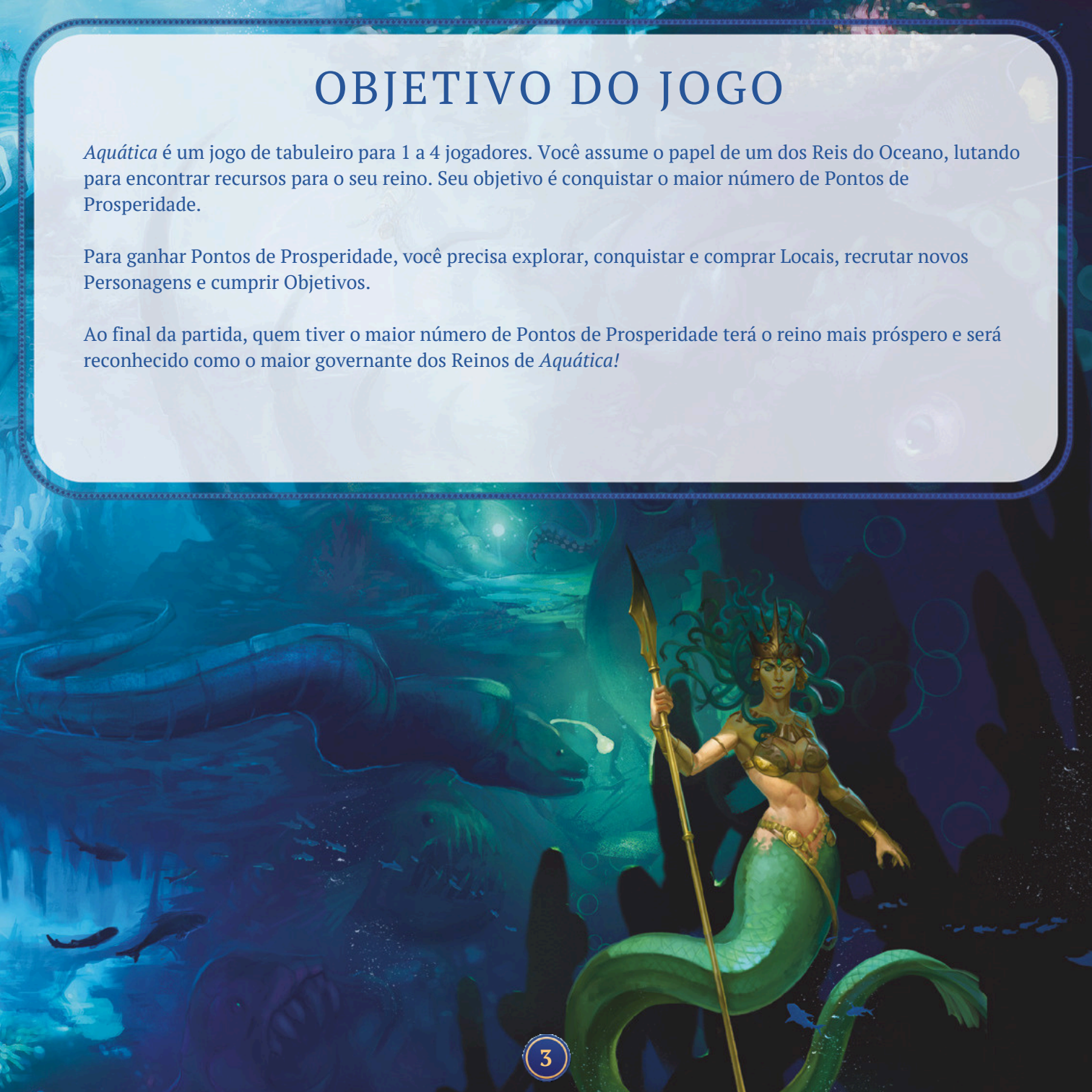
Sobre o Jogo	2
Objetivo do Jogo	3
Componentes do Jogo	4
Tabuleiro do Jogo	6
Preparação do Jogo	7
Preparação dos Jogadores	8
Conceitos Básicos	9
Como Jogar	12
Efeitos	14
Objetivos	24
Fim de Jogo	25
Modo Avançado	26
Modo Solo	27
Fichas de Objetivo	28
Folha de Referência	29
Perguntas Frequentes (FAQ)	30

OBJETIVO DO JOGO

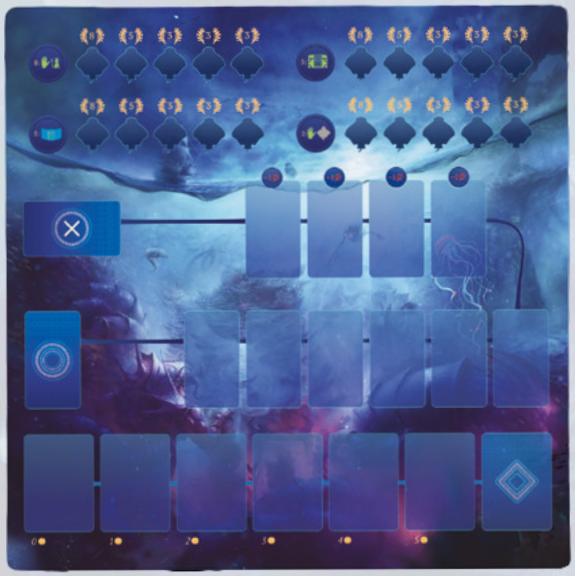
Aquática é um jogo de tabuleiro para 1 a 4 jogadores. Você assume o papel de um dos Reis do Oceano, lutando para encontrar recursos para o seu reino. Seu objetivo é conquistar o maior número de Pontos de Prosperidade.

Para ganhar Pontos de Prosperidade, você precisa explorar, conquistar e comprar Locais, recrutar novos Personagens e cumprir Objetivos.

Ao final da partida, quem tiver o maior número de Pontos de Prosperidade terá o reino mais próspero e será reconhecido como o maior governante dos Reinos de *Aquática!*



COMPONENTES DO JOGO



1 TABULEIRO DO JOGO

Representa o Oceano, onde os jogadores vão descobrir Locais desconhecidos e encontrar novos Personagens.



2 4 TABULEIROS DE JOGADOR

Cada tabuleiro de jogador possui cinco espaços onde os jogadores colocam os Locais que conquistam ou compram.



3 56 CARTAS DE LOCAL

Representam os Locais desconhecidos que os jogadores irão descobrir no Oceano.



4 8 CARTAS DE REI

Representam você no jogo. Cada Rei possui um conjunto único de efeitos.



5 24 CARTAS DE PERSONAGEM INICIAL

4 conjuntos de 6 cartas iniciais. Cada conjunto é marcado por um símbolo exclusivo.



6 18 CARTAS DE PERSONAGEM DO OCEANO

Representam os Personagens que os jogadores vão encontrar durante seu reinado no Oceano.



7 16 MINIATURAS DE MANTAS TREINADAS

Cada jogador possui um conjunto de 4 Mantas, marcadas com um símbolo exclusivo, correspondente às suas cartas de Personagem Inicial.



8 23 MINIATURAS DE MANTAS SELVAGENS

Os jogadores podem treinar essas Mantas durante a partida e adicioná-las ao seu reino.



9 5 FICHAS DE OBJETIVOS DUPLA FACE

Os jogadores precisarão cumprir esses objetivos para ganhar Pontos de Prosperidade.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

1 - Coloque o ***Tabuleiro do Jogo (1)*** no centro da mesa.

2 - Embaralhe o baralho de ***Personagens do Oceano (6)*** e coloque-o na linha inferior do tabuleiro. Pegue 6 cartas do topo do baralho e preencha a linha de Personagens (conforme mostrado na imagem).

3 - Embaralhe o ***baralho de Locais (3)*** e coloque-o na linha do meio do tabuleiro. Pegue 6 cartas do topo do baralho e preencha a linha (conforme mostrado na imagem).

4 - Coloque todas as miniaturas de ***Mantas Selvagens (7) com o lado de efeito virado para cima,*** ao lado do tabuleiro.

O baralho de ***Personagens do Oceano*** é composto por 2 conjuntos de cartas idênticos.



Cartas de local

Cartas de Personagem do oceano

5 - Na parte superior do tabuleiro há 4 Objetivos impressos. Para sua primeira partida, recomendamos jogar com os objetivos já impressos no tabuleiro.
Para partidas futuras, você pode consultar o modo avançado no final do manual (página 26).

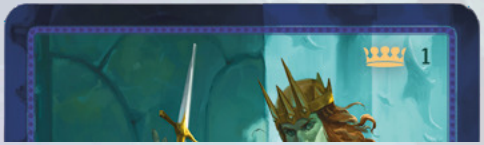
PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

1 - Cada jogador pega um dos ***tabuleiros de jogador (2)*** e o coloca à sua frente, com a face voltada para cima.

2 - Cada jogador escolhe um dos símbolos disponíveis e pega o conjunto de 6 cartas de ***Personagem Inicial*** e as ***4 Mantas Treinadas*** correspondentes ao símbolo escolhido.



Em partidas futuras, você pode começar usando as cartas de Rei (4). No modo básico, o primeiro jogador recebe a carta de Rei número 1, o segundo jogador recebe a carta de Rei número 2, o terceiro — número 3, e assim por diante. Você também pode optar por escolher seus Reis por draft: consulte o modo avançado no final do manual (página 26).



3 - O último jogador a mergulhar no mar será o primeiro na ordem de turnos.

4 - Cada jogador pega suas cartas de Personagem, coloca todas as miniaturas de Mantas com o ***lado de efeito virado para cima***, e a partida começa.



PREPARAÇÃO









Use as cartas de Rei quando estiver pronto para uma experiência mais desafiadora.













CONCEITOS BÁSICOS

ANATOMIA DAS CARTAS

Em *Aquática*, você jogará com 2 tipos de cartas:

Personagem

As ***cartas de Personagem*** representam os povos do mar que irão ajudá-lo a conquistar Pontos de Prosperidade. Juntos, vocês irão explorar o Oceano, descobrir novos Locais e extrair recursos das Profundezas.



Simbolo do jogador

Nome

Efeito do personagem

Existem 3 tipos de cartas de Personagem:

1 - Personagens Iniciais – 6 cartas por jogador. Você começará seu reinado com elas.

2 - Personagens do Oceano – você irá encontrá-los durante seu reinado e alguns deles poderão se juntar a você.

3 - Reis – representam você no jogo. Cada Rei possui um conjunto único de efeitos.

Local

As ***cartas de Local*** representam os territórios que você irá descobrir e explorar. Cada Local pode ser comprado (usando Moedas) ou conquistado (usando Poder).



Quantidade de Poder necessário para conquistar este Local

Número da carta

Quantidade de Moedas necessária para comprar este Local

Profundidade do Local

Pontos de Prosperidade que você recebe no final da partida se conquistar esta carta

Local

Manta Selvagem que você recebe ao concluir totalmente a carta

Existem 4 tipos de Locais:

Baía dos Tubarões , Navios Afundados , Vulcões do Oceano e Civilizações Decadentes .

Depois de comprar ou conquistar Locais, você irá explorar suas Profundezas ocultas em busca de recursos.

Os Locais não fornecem apenas recursos, mas também efeitos, Mantas e Pontos de Prosperidade.

MANTAS

As Mantas são algumas das criaturas mais comuns do Oceano. Ao longo dos séculos, os povos do mar aprenderam a treiná-las. Cada jogador começa a partida com seu próprio conjunto de 4 Mantas Treinadas.

Mas ainda existem muitas Mantas Selvagens que você pode encontrar nas águas. Na verdade, há 23 Mantas Selvagens que podem ser treinadas durante o decorrer do jogo.

As Mantas podem fornecer recursos e permitir que você realize efeitos especiais.

Quando uma Manta estiver ***pronta*** para ajudá-lo, você poderá ver o símbolo em sua barriga. Para obter recursos ou executar um efeito especial, vire a Manta pronta de volta para cima — ou seja, coloque-a sobre a barriga.

Quando a Manta é virada de volta para cima, ela fica ***cansada***. Uma Manta cansada está descansando e não pode fazer nada. Para deixá-la pronta novamente, os jogadores precisam realizar um efeito especial.
A forma mais comum de ativar suas Mantas cansadas é usar a carta de Personagem Inicial *Matrona*.



RECURSOS

Os recursos em *Aquática* são representados por símbolos (e não por fichas) nas suas cartas, Mantas e no Tabuleiro do Jogo. Os recursos não são acumulativos entre turnos. Existem 2 tipos de recursos no jogo: Moedas e Poder.

Moedas

Você pode encontrar Moedas nas Profundezas dos seus Locais, e elas também podem ser trazidas pelas suas Mantas. As Moedas são usadas para comprar novos Locais e recrutar novos Personagens para o seu reino.

Poder

Você pode ganhar Poder nas Profundezas dos Locais, e ele também pode ser trazido pelas suas Mantas. O Poder é usado para conquistar novos Locais.





COMO JOGAR

Turno dos jogadores

Começando pelo primeiro jogador, os jogadores realizam suas jogadas em ordem horária.

Durante o seu turno, cada jogador ***deve*** executar 1 ***Ação Principal*** e pode também realizar um número ilimitado de ***Ações Adicionais***. Essas ações podem ser feitas na ordem que você escolher, mas você não pode dividir a Ação Principal para realizar Ações Adicionais.

Quando você terminar todas as suas ações no turno, a vez passa para o jogador à sua esquerda.

Ação Principal

1 - Durante o seu turno, você ***deve*** jogar 1 das cartas de Personagem da sua mão e executar os efeitos mostrados na carta.

2 - Se você puder realizar todos os efeitos da carta, deve fazê-lo. Se não for possível executar todos os efeitos, ainda assim você pode jogar a carta e usar apenas os efeitos que conseguir realizar.

3 - Após jogar uma carta de Personagem, coloque-a virada para cima na sua pilha pessoal de Descarte.



AÇÕES ADICIONAIS

Você pode realizar uma Ação Adicional de 2 maneiras:

1) “Virar Mantas”

Você pode usar uma Manta pronta para executar o efeito mostrado nela.
Quando fizer isso, resolva imediatamente o efeito e, em seguida, vire a Manta para o lado cansado.

2) Explorar as Profundezas dos Locais

Cada Local possui um número de Profundezas que você pode explorar, indicado do lado esquerdo da carta.

Nas Profundezas dos Locais e nas suas Mantas, você pode encontrar:

A) Recursos (Moedas e Poder) — Você só pode obter recursos de uma Profundidade ***durante*** sua Ação Principal (quando estiver jogando uma carta). Você pode usar esses recursos para recrutar Personagens, conquistar ou comprar novos Locais, ou para ativar alguns efeitos. Se usar um recurso vindo de uma Manta, vire a Manta para o lado cansado.

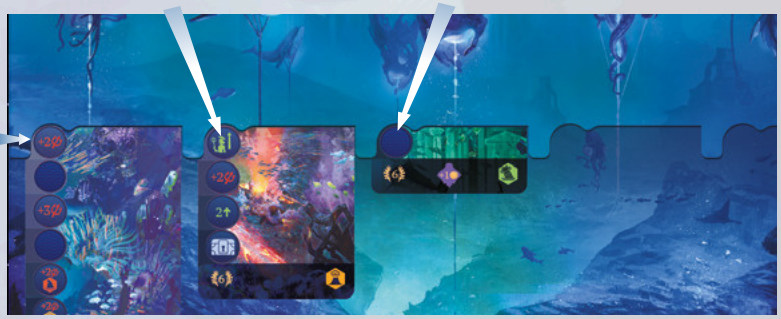
B) Efeitos — Você pode usar esses efeitos ***antes e/ou depois*** da sua Ação Principal. Você só pode explorar a Profundidade superior que está visível em uma carta de Local. Para obter um recurso ou ativar um efeito, você deve deslizar o Local para cima 1 Profundidade. Isso fará com que a Profundidade superior fique coberta pelo seu tabuleiro de jogador, dando acesso a novas Profundezas! Se usar um efeito vindo de uma Manta, vire-a para o lado cansado.

Algumas Profundezas estão vazias: elas não podem ser usadas para nenhum propósito.
Além disso, você não pode simplesmente mover esses Locais para cima.
Você ficará bloqueado para explorar esses Locais até utilizar o efeito de elevação (páginas 18–19).

Esta Profundidade permite que você ative um efeito.

Esta Profundidade está bloqueada até você usar o efeito de Elevação.

Esta Profundidade fornece o Recurso (+2 de Poder)



EFEITOS

Um efeito permite que você obtenha algum benefício.
Você pode usar um efeito jogando uma carta de Personagem, usando uma Manta pronta ou explorando as Profundezas dos seus Locais.

1. Recrutar

Durante seu reinado no Oceano, você encontrará diferentes Personagens. Se você os Recrutar, eles se juntarão ao seu reino e ajudarão você ao longo do jogo. Ao Recrutar, siga estes passos:

1 - Escolha 1 Personagem do Oceano no Tabuleiro do Oceano.

2 - Pague a quantidade de Moedas indicada abaixo da carta escolhida e coloque-a **na sua mão.**

3 - Deslize todas as outras cartas de Personagem do Oceano para a esquerda, fechando o espaço.

4 - Vire a carta do topo do baralho e coloque-a no espaço mais à direita.



Não há limite para o número de cada carta de Personagem do Oceano que você pode ter. Por exemplo, você pode Recrutar ***"O Agarrador"*** *mesmo que já possua uma cópia.*

2. Comprar Localização

Você pode comprar as Localizações descobertas das tribos que vivem nelas. Para comprar uma Localização, siga os passos abaixo:

1 - Escolha 1 Localização no Tabuleiro do Oceano.

2 - Pague a quantidade de Moedas indicada no topo da carta de Localização.

3 - Encaixe a Localização em um espaço vazio do seu tabuleiro de jogador, de modo que a Profundidade superior apareça no círculo.



3. Conquistar Localização

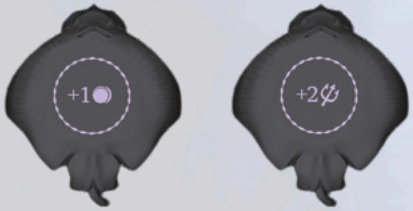
Se você não quiser Comprar uma Localização, pode Conquistá-la. Isso exige uma certa quantidade de Poder.

Escolha 1 carta de Localização no tabuleiro, pague a quantidade de Poder indicada no topo da carta e encaixe-a em um espaço vazio do seu tabuleiro de jogador, de modo que a Profundidade superior fique no círculo.



Você precisa ter um espaço vazio no seu tabuleiro de jogador para Comprar ou Conquistar uma Localização. Você pode ter, no máximo, 5 cartas de Localização no seu tabuleiro de jogador ao mesmo tempo.

Lembre-se: se você não tiver a quantidade necessária de Moedas ou de Poder, pode sempre usar uma ou mais de suas Mantas para ajudar.





Se você Comprar ou Conquistar uma Localização sem ícones de Profundidade, coloque-a no seu tabuleiro de jogador de modo que apenas a fileira com os Pontos de Prosperidade fique visível.

4. Elevar Localização

Como Rei, você busca levar Prosperidade ao seu reino explorando as Localizações que descobriu. Quando você explora uma Localização, você "eleva" recursos dela para o seu Reino.

Ao Elevar Localizações, você pode pontuá-las mais rapidamente ou avançar além de Profundidades vazias que estejam bloqueando o seu progresso. Entretanto, você perde quaisquer Recursos ou efeitos presentes nas Profundidades que forem elevadas. Em outras palavras, todos os ícones de Profundidade que forem cobertos devem ser ignorados.

Ao Elevar uma Localização, escolha qualquer Localização no seu tabuleiro de jogador e mova-a para cima pelo número de Profundidades indicado pelo ícone de efeito da carta de Personagem, da Manta ou de outra carta de Localização (diferente daquela que você está usando para realizar a ação).

Exemplo 1: Usando uma Manta

1 Como uma de suas ações adicionais, você está usando uma Manta pronta com o efeito de Elevar. Isso permite que você eleve 1 Profundidade.



2 Escolha 1 Localização que você deseja Elevar e simplesmente deslize-a 1 Profundidade para cima (cobrindo o próximo ícone de Profundidade).



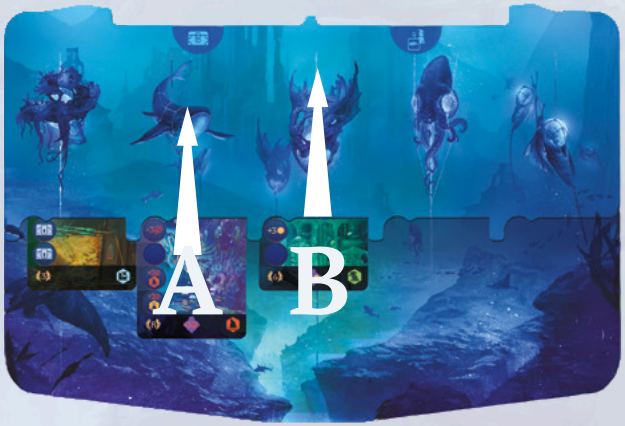
3 Como você está cobrindo uma Profundidade vazia, não perderá nenhum bônus de Profundidade.



Exemplo 2: Usando o efeito de uma carta de Personagem



1 Se você jogar o *Pesquisador* como sua ação principal, ele permite que você Eleve um total de 3 Profundidades. Isso significa que você pode elevar 1 única Localização em 3 Profundidades ou distribuir o efeito entre qualquer número de Localizações diferentes.



3 Deslize a Localização **"A"** 1 vez para cima e a Localização **"B"** 2 vezes para cima.



2 Se você optar por usar o efeito em 2 Localizações diferentes, poderá elevar a Localização **"A"** 1 vez e a Localização **"B"** 2 vezes.

Ao Elevar suas Localizações dessa forma, você cobriu os seguintes ícones:



Mesmo tendo coberto o ícone +2, você não recebe nenhuma Moeda. No entanto, você passou por 2 Profundidades vazias, de modo que agora todas as suas Localizações possuem um efeito que poderá ser utilizado no futuro.

Exemplo 3: Usando o efeito de outra Localização

1 Como uma ação adicional, você deseja usar o efeito de Elevar indicado na Profundidade superior da Localização **"A"**.



2 Como você está ativando o efeito da Localização **"A"**, é necessário deslizar a Localização para cima, cobrindo o efeito que está sendo utilizado.



3 Agora, execute o efeito de Elevar:

Eleve qualquer número de cartas de modo a realizar tantas ações de Elevar quanto indicado pelo ícone. Neste exemplo, você está elevando 2 Profundidades.
Você pode elevar a mesma Localização 2 Profundidades ou elevar 2 Localizações 1 Profundidade cada.



Observe que você não pode elevar a mesma Localização de onde está utilizando o efeito:

*Como você está ativando a Localização **"A"**, não pode usar seu efeito para elevar a própria Localização **"A"**.*

Lembre-se de que todos os bônus indicados nas Profundidades que você acabou de elevar devem ser ignorados!

Uma Localização é considerada ***totalmente elevada*** quando todos os seus ícones de Profundidade estiverem cobertos. Quando uma Localização estiver totalmente elevada, você recebe imediatamente a Manta Coringa indicada pelo ícone na parte inferior da carta de Localização, vinda do estoque comum. Essa Manta estará pronta, permitindo que você utilize seus efeitos ainda no mesmo turno.

Localização ***totalmente elevada***



Agora você pode pegar esta Manta Coringa.



Se você pegar uma Manta com efeito, pode utilizá-la imediatamente — não é necessário esperar pelo seu próximo turno.
Vire a Manta e use seu efeito ainda no turno atual.

5. Pontuar

Se você tiver uma Localização totalmente elevada, pode ***pontuar*** seus Pontos de Prosperidade.
Você pode transferir a Localização totalmente elevada para sua Pilha de Pontuação utilizando a ação Pontuar.

Pegue a Localização totalmente elevada de sua escolha no seu tabuleiro de jogador e coloque-a em sua Pilha de Pontuação. No final do jogo, você receberá a quantidade de Pontos de Prosperidade indicada no canto inferior esquerdo de cada Localização presente em sua Pilha de Pontuação.



Observe que uma Localização totalmente elevada não concede Pontos de Prosperidade a menos que você a pontue!

6. Explorar

Explorar permite que você descubra o Oceano e encontre novas Localizações para os jogadores comprarem ou conquistarem.

Ao explorar, siga estes passos:

1 - Pegue todas as Localizações da fileira superior e coloque-as na pilha de descarte.

2 - Mova todas as Localizações da fileira inferior para a fileira superior. Caso haja mais de 4 Localizações na fileira inferior, descarte as Localizações excedentes de sua escolha.

3 - Reabasteça a fileira inferior virando 6 cartas de Localização do topo do baralho.

Observe que, se você puder explorar durante sua ação principal, pode optar por não fazê-lo. Explorar é a única ação principal que é opcional.

***Importante:** As Localizações na fileira superior exigem 1 Poder a menos para serem conquistadas. (Você ainda deve pagar o preço integral caso queira comprá-las com Moedas.)*



OBJETIVOS

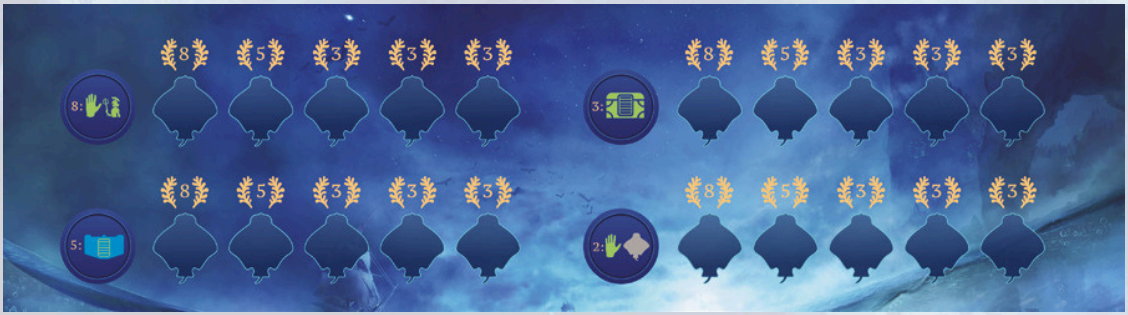
Os Objetivos são uma ótima forma de ganhar Pontos de Prosperidade, mas é preciso agir rápido: quanto mais cedo você concluir um Objetivo, mais Pontos de Prosperidade irá ganhar!

Há 4 Objetivos no topo do Oceano. Se, em seu turno, um jogador cumprir os requisitos de um Objetivo, ele pode colocar 1 de suas Mantas (da sua cor) no primeiro espaço disponível desse Objetivo (a Manta pode estar pronta ou cansada).

Você não pode cumprir o mesmo Objetivo mais de uma vez.
Cada Trilha de Objetivo possui 5 espaços, e acima de cada espaço está indicado o número de Pontos de Prosperidade que você ganhará ao final do jogo se a sua Manta estiver naquele espaço.
(O quinto espaço está incluído para uso em uma futura expansão do jogo!)

*Quando você cumprir um Objetivo, você só pode colocar uma Manta Treinada da sua cor na Trilha de Objetivo (**não** é permitido usar uma Manta Selvagem).*

Observe que, mesmo que você cumpra um Objetivo, você não é obrigado a colocar sua Manta na Trilha de Objetivo!



Os 4 Objetivos são:



Para cumprir este Objetivo, o jogador precisa ter 8 cartas de Personagem em sua mão (não contam as cartas na Pilha de Descarte). A carta do Rei também conta.



Para cumprir este Objetivo, o jogador precisa ter 5 Localizações em seu tabuleiro de jogador.



Para cumprir este Objetivo, o jogador precisa ter 3 ou mais Localizações na Pilha de Pontuação.



Para cumprir este Objetivo, o jogador precisa ter 2 ou mais Mantas Selvagens.

FIM DO JOGO

Os jogadores continuam se revezando até que uma das 3 condições de fim de jogo seja acionada. Quando isso acontecer, todos os jogadores (inclusive aquele que acionou uma das condições de fim de jogo) realizam mais 1 turno e, em seguida, o jogo termina.
As 3 condições de fim de jogo são:

1 - Um jogador cumpriu todos os 4 Objetivos (e colocou suas Mantas neles).

2 - O baralho de Localizações se esgota.

3 - O baralho de Personagens do Oceano se esgota.

CONTAGEM DOS PONTOS DE PROSPERIDADE

Quando o jogo termina, todos os jogadores contabilizam seus Pontos de Prosperidade. Você marca pontos pelos seguintes itens:

- 1 Ponto de Prosperidade para cada carta de Personagem em sua mão (incluindo o seu Rei), não contando as cartas na sua Pilha de Descarte.
- A quantidade de Pontos de Prosperidade indicada acima das suas Mantas nas Trilhas de Objetivo.
- O total de Pontos de Prosperidade indicado nas Localizações da sua Pilha de Pontuação. As Localizações no seu tabuleiro de jogador não concedem Pontos de Prosperidade.

O jogador com o maior número de Pontos de Prosperidade vence o jogo!
Em caso de empate, vence o jogador empatado que tiver o maior número de Mantas em sua reserva.
Persistindo o empate, vence quem tiver o menor número indicado em sua carta de Rei.
Caso esta seja a sua primeira partida e vocês não estejam jogando com Reis, vence o último jogador na ordem de turno.

Atenção: *o último jogador a realizar uma ação não é necessariamente o último na ordem de turno.*

MODO AVANÇADO

Quando você se sentir pronto para uma experiência mais desafiadora, pode experimentar jogar no Modo Avançado! O Modo Avançado adiciona duas novas regras ao jogo:

Objetivos Variáveis:

Em vez de usar os 4 Objetivos básicos (que estão impressos no tabuleiro do Oceano), embaralhe os tokens de Objetivo, pegue 4 aleatoriamente e coloque-os por cima dos Objetivos básicos, em qualquer ordem. Agora você terá que encontrar novas formas de ganhar Pontos de Prosperidade!

Os requisitos dos tokens de Objetivo estão descritos na página 28.



Draft das cartas de Rei: *Em vez de distribuir as cartas de Rei com base na ordem de turno, embaralhe uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores + 1 carta e entregue todas elas ao último jogador na ordem de turno. Esse jogador escolhe 1 carta de Rei para usar, adiciona-a à sua mão inicial e, em seguida, passa as demais cartas de Rei para o próximo jogador no sentido anti-horário. Esse jogador então escolhe sua carta de Rei e passa o restante, e assim por diante. Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma carta de Rei, devolva as cartas não utilizadas para a caixa do jogo.*

MODO SOLO

PREPARAÇÃO

1 - Remova 1 conjunto de cartas de Personagem do Oceano com o símbolo ◯ no canto inferior direito do baralho de Personagens do Oceano e devolva-o à caixa (você jogará apenas com o conjunto restante de cartas).

2 - Embaralhe o baralho de cartas de Rei, compre 3 cartas e escolha 1 para usar. Coloque as cartas de Rei restantes na caixa.

3 - Siga as regras padrão de preparação do tabuleiro do Oceano (página 6). Em seguida, siga os passos de preparação do jogador (página 7) apenas para 1 jogador (você).

4 - Pegue um conjunto de Mantas Treinadas e entregue-as ao seu "rival virtual". Você estará competindo com os Ichthyanders — uma nação que chegou aos Oceanos vindos das misteriosas terras acima deles.

COMO JOGAR

Jogue o jogo seguindo as regras padrão. No entanto, toda vez que você jogar a carta Matrona ou realizar a ação de Exploração, você deve colocar 1 das Mantas dos Ichthyanders na Trilha de Objetivo. Você pode colocá-la em qualquer Trilha de Objetivo que ainda não tenha uma das Mantas dos Ichthyanders.

FIM DO JOGO

Quando todas as Mantas dos Ichthyanders tiverem sido colocadas nas Trilhas de Objetivo, faça mais 1 turno e, em seguida, o jogo termina. Conte seus Pontos de Prosperidade seguindo o procedimento padrão.
O Conselho do Oceano irá premiá-lo com um Monstro Marinho de acordo com seus méritos:

Pontos de Prosperidade	**Monstro Marinho**
• 30 ou menos	• O Peixe-Bolha
• 31 a 60	• A Serpente Marinha
• 61 a 90	• O Leviatã
• 91 ou mais	• O Kraken

TOKENS DE OBJETIVO

Estes Objetivos são usados apenas no **Modo Avançado** e substituem os Objetivos padrão impressos no tabuleiro do jogo.



Ter pelo menos 11 Localizações no seu tabuleiro de jogador e na sua Pilha de Pontuação.



Ter Localizações na sua Pilha de Pontuação que somem pelo menos 15 Pontos de Prosperidade



Ter 3 ou mais Mantas Selvagens



Descarte todas as cartas de Personagem, exceto 1



Ter 1 ou mais cartas de Localização de 4 tipos diferentes na sua Pilha de Pontuação



Ter 4 Localizações do mesmo tipo (no seu tabuleiro de jogador e/ou na Pilha de Pontuação)



Ter 10 ou mais cartas de Personagem na sua Pilha de Descarte



Ter 5 ou mais cartas de Personagem com o efeito Conquistar em sua mão e/ou na sua Pilha de Descarte



Ter 5 Localizações totalmente elevadas em seu tabuleiro de jogador ao mesmo tempo



Recrute um Personagem que custe 5 Moedas

FOLHA DE REFERÊNCIA

RECURSOS



Ganhe 2 Moedas



Ganhe 2 Poder



+2 Poder que você só pode usar para conquistar uma Localização Baía dos Tubarões



+2 Poder que você só pode usar para conquistar uma Localização Navios Afundados



+2 Poder que você só pode usar para conquistar uma Localização Civilizações Decadentes



+2 Poder que você só pode usar para conquistar uma Localização Vulcões Oceânicos

EFEITOS



Elevar 1 Localização diferente em 1 Profundidade



Elevar 1 ou mais Localizações diferentes em 2 Profundidades



Elevar totalmente 1 Localização diferente (deslize a Localização escolhida para cima até que todas as Profundidades estejam completamente cobertas)



Recrutar 1 Personagem gratuitamente



Escolher 1 Personagem da sua Pilha de Descarte e devolvê-lo à sua mão



Pontuar 1 Localização totalmente elevada do seu tabuleiro de jogador

F.A.Q.

CARTAS DE PERSONAGEM

P: Se a carta de um oponente me instrui a realizar uma ação (como *Pesquisador* ou *Tartaruga*, o *Tesoureiro*), sou obrigado a executá-la?



R: Sim, você é obrigado a fazê-lo.

P: Se minha carta de Personagem lista mais de uma ação (como *Caranguejo Diplomático*), posso pular uma das ações se eu não quiser executá-la?

R: Não, não pode. Você deve realizar todas as ações da carta de Personagem, se puder.

P: Para minha ação principal, jogo *O Agarador*. Posso usar um efeito da primeira Localização conquistada para conquistar a segunda?

R: Sim, você pode.



P: Posso comprar/conquistar uma Localização ou recrutar um Personagem usando Recursos (não de graça) das minhas Localizações/Mantas sem jogar uma carta de Personagem?
R: Não, não pode. Os Recursos só podem ser usados junto com sua Ação Principal (jogando sua carta de Personagem).
P: Posso descartar a carta *Matrona*?
R: Não, você não pode. A carta Matrona não pode ser descartada. Sempre que você a joga, mantém-na em sua mão e realiza a ação.

MANTAS

P: Quando eu elevo totalmente uma Localização e recebo uma Manta, ela vem cansada ou pronta? Posso usá-la imediatamente?
R: Depois de elevar totalmente uma Localização, você recebe uma Manta pronta (se a carta da Localização totalmente elevada tiver o símbolo de Manta na parte inferior) e, se necessário, você pode usá-la imediatamente para realizar uma ação adicional.

ELEVAÇÃO DE LOCALIZAÇÕES

P: Posso elevar a Profundidade de uma Localização sem usar seus Recursos? Posso pular uma Profundidade vazia sem usar a ação Elevar Localização?
R: Não, você não pode.
P: Posso usar Recursos de 2 Profundidades diferentes da mesma carta de Localização ao jogar 1 carta de Personagem (realizando uma Ação Principal)?
R: Não, você não pode.



DESIGNER DO JOGO

Ivan Tuzovsky possui doutorado em Estudos Culturais. Publicou com sucesso duas monografias: uma sobre Futurologia e outra sobre a Era Digital. Em 2012, voltou-se para o universo dos Jogos de Tabuleiro e, desde então, não conseguiu se dedicar completamente a se tornar um doutor em Ciências e ministrar aulas na Universidade sobre Cultura Visual e História da Arte.

Dedicado ao meu filho Arcady Tuzovsky e à minha esposa Helen Tuzovskaya

Agradecimentos especiais a: Ivan Lashin, Michael Guschin, Anton Hudjakov, Denis Davydov, Valerij Kruzhalov, Andrej Stoljarov, Jurij Jamshhikov.

Agradecimentos aos testadores: Dmitrij Pelkov, Tatiana Pelkova, Igor' Sychev, Elvira Sycheva, Aljona Mironova, Sergei Latyshev, Aleksandr Abdullin, Maksim Pershukov, Marija Pyshminceva, Timofej Nikulin, Maksim Trofimenko, Tasha Telezhkina, Artur Dydrov, Aleksej Nurgaripov, Sergej Machin, Konstantin Malygin, Julija Il'inskaja, Igor' Ganzha, Daria Gross, Vasilij Redinskij, Filipp Ivanov, Il'ja Stepanov, Andrej Kalinkin, Valentina Aristarhova, Maria Nechaeva, Vladislav Nechaev, Aleksandr Shabalov, German Tihomirov, Natasha Noryak, Konstantin Kostinov.

EDITOR DO PROJETO	Daria Martyshchuk
DESENVOLVEDOR	Ivan Lashin
CEO	Mikhail Pakhomov
DIRETOR DE ARTE	Viktor Zaburdaev
DIRETOR DE PRODUÇÃO	Sergei Morozov
REVISOR	William Niebling
EDITOR-CHEFE	Maxim Vereshchagin
CONCEITO DE ARTE & IDEIAS	Daria Martyshchuk
DIAGRAMAÇÃO	Aleksandr Kiselev
TRADUÇÃO PT/BR NÃO OFICIAL	Dam Oliveira

/cosmodrome.games

#cosmodromegames