

The background of the entire page is a dramatic illustration of a fishing boat. The boat is primarily red with a white cabin and a dark upper section. It has a complex rigging structure with masts and ropes. The boat is shown from a low angle, moving through turbulent, white-capped waves. The sky is dark and stormy, with bright blue lightning bolts striking down. The overall mood is one of intense action and danger.

Fleet
The Dice Game

Livro de Regras

Introdução

Em um momento, o céu na pitoresca baía de Ridback é de um azul inocente, com poucas nuvens em forma de lontra perambulando no alto. Mas, repentinamente, o tempo vira e o céu escurece para um contundente roxo agourento. Arrasteiros tímidos recuam buscando o abrigo do porto para superarem a tempestade vindoura de dentro das paredes do bar . . . mas não você. Com os outros chegando, você e sua frota destemida de embarcações de pesca apontadas para o coração da tempestade, apesar das águas perigosas. Você está pronto para lançar os dados, pois é divertido — ao menos enquanto você não termina endividado com o próprio Davy Jones.

Visão Geral

Este é um jogo de rolar e escrever. Cada rodada, você selecionará dados e marcará os resultados nas caixas correspondentes de sua ficha. Tentará pegar tantos peixes quando for possível com seus barcos, construir prédios no cais, além de visitar o porto. Não negligencie as moedas, as quais podem desencadear ações estrela que você pode usar em qualquer lugar da ficha. Você tem 10 rodadas para provar que você é o capitão mais casca-grossa que uma cachalote!

Conteúdo



- 2 Blocos de Fichas
- 6 Dados de Barco
- 4 Dados de Cidade
- 1 Marcador de 1º Jogador
- 3 Marcadores de Capitã (jogo solo)
- 5 Cartas de Capitão e 10 Cartas de Troféu

Preparação

1. Dê para cada jogador um lápis e uma ficha de cada um dos blocos. Juntas essas duas “meia-fichas” formam a ficha completa.
2. Cada jogador rola 1 dado de barco para determinar seu bônus inicial. Em suas fichas, eles marcam as primeiras 3 caixas do tipo de barco mostrado em seu dado. (Role novamente enquanto tirar ). Isto imediatamente concede ao jogador a licença e o lançamento de um barco daquele tipo. (*Ativar licenças e Lançar Barcos* são tratados na Página 4)
3. Separe os conjuntos de dados(veja abaixo)usando dados de barco e cidade, de acordo com o número de jogadores. Sempre haverá 1 dado a mais em cada conjunto do que o número de jogadores. Devolva os dados sobressalentes para a caixa.

Conjunto de Dados de Barco

4 jogadores = 5 dados de barco

3 jogadores = 4 dados de barco

2 jogadores = 3 dados de barco

Conjunto de dados de Cidade

4 jogadores = 4 dados de cidade + 1 de barco

3 jogadores = 3 dados de cidade + 1 de barco

2 jogadores = 2 dados de cidade + 1 de barco

Dado de Barco



Dado de Cidade



4. Dê o marcador de primeiro jogador para um jogador aleatoriamente.

Como Jogar

O jogo leva 10 rodadas. Cada rodada consiste nas seguintes fases:

1. **Fase de Barco** - role o conjunto de dados de barco, jogadores escolhem um dado seguindo a ordem de jogadores, e marcam a caixa correspondente em suas fichas
2. **Fase de Renda** - cada jogador ganha 1 moeda (inicialmente)
3. **Fase de Pesca** - todos barcos lançados coletam peixes (apenas nas rodadas pares!)
4. **Fase de Cidade** - role o conjunto de dados de cidade, jogadores escolhem um dado seguindo a ordem de jogadores, e marcam a caixa correspondente em suas fichas.

Nas fases de Cidade e Barco você sempre usará 2 dados: o dado que você selecionou sozinho e também o dado que sobrou no final da fase, que todos marcam simultaneamente.

REGRAS DE OURO!

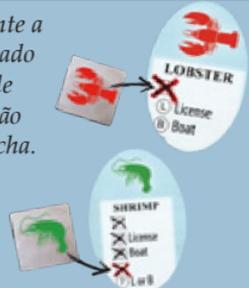
- (1) Sempre que marcar uma caixa em sua ficha, precisa ser a disponível (não marcada) mais acima daquela seção. Você não pode pular caixas.
- (2) O termo “caixa” é usado nas regras para indicar qualquer espaço preenchível, não importa o formato (quadrado, círculo, estrela, etc).

1. Fase de Barco

O primeiro jogador rola o conjunto de dados de barco. Então na ordem da rodada cada jogador escolhe 1 dos dados disponíveis do conjunto e preenche a caixa aberta mais acima da seção correspondente de sua ficha (ver *Exemplo A*). Uma vez que um dado foi escolhido, nenhum outro jogador pode escolher aquele dado. Após todos escolherem uma vez, então **todos jogadores simultaneamente usam o dado que sobrou**.

Exemplo A: *Sydnelson é o último em ordem de turno durante a Fase de Barco. Em seu turno, ele precisa escolher entre um dado de Camarão e um de Lagosta. Ambos são bons para ele, mas ele escolhe Lagosta assim outros jogadores não o usarão. Ele então marca a caixa aberta mais alta na seção de Lagosta de sua Ficha.*

Isso deixa o Camarão como dado remanescente, e todos os jogadores (incluindo Sydnelson) imediatamente usam o dado de Camarão.



Quando você marca um círculo de ativação na parte superior esquerda de sua ficha, você imediatamente **lança um barco** ou **ativa uma licença** do tipo correspondente.

B Barco

[B] = lança um Barco

L Licença

[L] = activa uma licença

? L ou B

[?] = você escolhe

Lançando um Barco

Preencha a caixa próxima ao barco mais acima daquele tipo. Este barco está agora lançado e irá pegar peixes durante a Fase de Pesca (apenas rodadas pares).



Ativando uma Licença

Preencha a caixa próxima à licença mais acima daquele tipo. O bônus dado por ela agora está ativo pelo restante do jogo. (Veja *Bônus de licenças*, p. 6–7.)



Três Moedas

Se você escolher o dado com três moedas, preencha as próximas 3 caixas livres na trilha de moedas. (Veja *Trilha de Moedas e ações estrela*, p. 6.)



2. Fase de Renda

Nesta fase cada jogadores ganha a renda básica de 1 moeda na Trilha de Moedas, aplicando qualquer bônus de renda das construções ou licenças que possua. **A renda máxima que um jogador pode ganhar é 10 moedas**, quaisquer bônus acima disso são ignorados.

Exemplo B: *Marineide tem uma licença de Lagosta nível 2 e completou a construção Enlatados Ridback no Cais. Sua renda é 1 moeda, mais 2 moedas pela licença da Lagosta, mais 1 moeda por barco lotado.*

3. Fase de Pesca

Lembrete: Esta Fase acontece SOMENTE em rodadas pares!

Nesta fase, cada barco lançado obtém peixes — isto ocorre simultaneamente para todos. Marque 1 peixe em cada barco lançado.

Exceção! Barcos de ostras obtém 2 peixes, ou 1 peixe e uma moeda.

Se possuir múltiplos barcos de um mesmo tipo (p.ex. 2 barcos de bacalhau) você obtém 1 peixe com cada barco! Se um barco está lotado (todas caixas de peixe marcadas), ele não pode receber mais peixes.

Exemplo C: Creudinéia tem 5 barcos lançados. Durante a Fase de Pesca, ela obtém 1 peixe com seu barco de Camarão, 1 com cada um de Bacalhau, e 2 com seu de Ostras. Não obtém nada com o de Lagostas por já estar lotado.



4. Fase da Cidade

O primeiro jogador rola o conjunto de dados de cidade. Então na ordem de turno, cada jogador seleciona 1 dado disponível e preenche a caixa disponível em sua ficha. Uma vez que um dado foi escolhido, nenhum outro jogador pode escolher aquele dado. Depois que todos escolheram, todos jogadores usam o dado que sobrou.

Lembrete: O conjunto de dados de Cidade sempre possui um dado de Barco!

Exemplo D: Whindersson seleciona um dado do Porto, o qual permite que preencha a caixa mais aberta mais acima de qualquer barco na área do PORTO. Ele escolhe a primeira caixa Inuit, então Whindersson lança um barco Inuit que pegará 1 peixe toda Fase de Pesca.

Se você selecionar um dado do Porto, você preenche a caixa aberta mais acima em qualquer barco no PORTO. Quando você seleciona um dado de Cais, você preenche a caixa aberta mais acima em qualquer construção no CAIS. Quando você escolhe um dado de Mercado, ganha moedas. Quando selecionar o dado de Barco, siga como na Fase de Barco.



Construções no CAIS fornecem bônus que ativam uma vez completada a construção. Cada construção também dá pontos de vitória(VP) no final do jogo.



Cada Barco no PORTO tem regras especiais e efeitos. Todos eles (exceto O clube dos Capitães) são tratados como barcos, portanto bônus baseados em barcos se aplicam.



O MERCADO é uma forma de obter moedas baseado no número total de peixes que pegaram até o momento. Isto varia de 2 moedas para nenhum peixe, até 7 moedas para 40 ou mais peixes. Consulte a tabela no mercado.

Fim da Rodada

No final da rodada, o jogador com o marcador de primeiro jogador o passa para o jogador à sua esquerda. Então começa outra rodada.

Fim de Jogo

Após a décima rodada, o jogo se encerra. Todos jogadores somam seus placares, em 5 categorias, para determinar quem venceu:

- **PEIXES:** 1 VP por peixe nos barcos (inclui Caranguejo-R., Barca, e Inuit)
- **BARCOS:** VPs para os barcos que lançou de acordo com cada um.
- **LICENSES:** VPs por licenças (Caranguejo-Real, mais licenças nível 3)
- **CONSTRUÇÕES:** VPs por construções no CAIS
- **BÔNUS:** VPs pelo bônus exclusivo do Caranguejo-Real (max. 10 VPs)

Exemplo E: Ao fim do jogo, Jéssica está somando seus pontos. Ela pontua 32 VPs dos peixes que pegou, 11 VPs dos barcos lançados, 15 VPs das licenças, e 10 VPs de construções. Uma vez que o bônus Caranguejo-Real que ela escolheu foi "1 VP por 6 peixes" ela pontua outros 5 VPs deste bônus. O placar final de Jéssica é 73.

O jogador com mais VPs vence. Em caso de empate quem pegou mais peixes vence. Se ainda houver empate, resmungosamente aproveitem sua vitória compartilhada.

Trilha de Moedas e Ações Estrela

Sempre que você ganha moedas, marque preenchendo 1 caixa por moeda na trilha de moedas. Sempre que marcar uma caixa de estrela, você desencadeou uma ação estrela, que permite você imediatamente preencher a caixa mais acima de qualquer seção de sua ficha. Se a caixa for um círculo, realize a ação correspondente imediatamente. Um ação estrela não pode ser usada para preencher uma caixa de moeda ou peixe.

Nota: Se você disparar ações estrela na Fase de Pesca, realize-as após completar a Fase de Pesca.

Example F: João ganha 3 moedas, então ele preenche 3 caixas em sua trilha de moedas, incluindo a caixa estrela. Isto desencadeia uma ação estrela, o que significa que João pode agora preencher a caixa mais acima aberta em qualquer seção de sua ficha. Ele escolhe preencher a caixa mais acima na Só-Isclas.



Usando Qualquer Dado Como Moeda



A qualquer momento nas fases de Barco e Cidade, você pode ganhar 1 moeda ao invés da ação normal do dado. Você pode fazer isso com um dado que escolheu ou o dado que sobrou no final da fase.

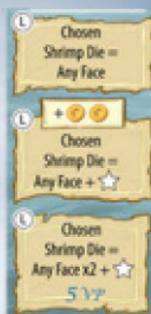
Bônus de Licença

Você pode ganhar habilidades bônus ao ativar licenças no jogo. Quando você ativa a próxima licença do mesmo tipo, o antigo bônus é substituído pelo melhor, de nível mais alto. (Não cumulativos). Adicionalmente, quando você ativa uma licença de nível 2, você ganha 2 moedas na hora. Todas licenças nível 3 concedem VPs ao final do jogo.

LICENÇAS DE CAMARÃO

1. Quando escolher um dado camarão, você pode usá-lo como se fosse um Dado de Barco de qualquer face.
2. Quando escolher um dado camarão, você pode usá-lo como se fosse um Dado de Barco de qualquer face e também realizar 1 ação estrela (preencherá 2 caixas no total).
3. Quando escolher um dado camarão, você pode usá-lo como se fosse 2 dados de Barco de qualquer face, e também realizar 1 ação estrela (preencherá 3 caixas no total).

Nota: Bônus da licença camarão só se aplica ao dado que você escolhe no seu próprio turno — não ao dado que todos compartilham. Você inclusive pode usar a habilidade para usar o dado camarão como 3 moedas.



Camarão

LICENÇAS DE BACALHAU

1. Quando lançar um barco, ganhe 1 moeda.
2. Quando lançar um barco, ganhe 2 moedas.
3. Quando lançar um barco, ganhe 3 moedas.



Bacalhau

LICENÇAS DE LAGOSTA

1. Durante a Fase de Renda, ganhe + 1 moeda.
2. Durante a Fase de Renda, ganhe + 2 moedas.
3. Durante a Fase de Renda, ganhe + 3 moedas.



Lagosta

LICENÇAS DE PEIXE-ESPADA

1. Após a Fase de Pesca, você pode realizar 1 ação estrela.
2. Após a Fase de Pesca, você pode realizar 1 ação estrela e ganhar 1 moeda.
3. Após a Fase de Pesca, você pode realizar 2 ações estrela consecutivas.

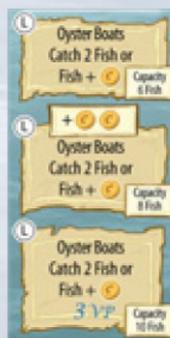
Nota: A licença peixe-espada NÃO se aplica à fase de pesca individual ativada no Clube dos Capitães.



Peixe-espada

LICENÇAS DE OSTRA

1. Quando pescar, você pode pescar 2 peixes ou então 1 peixe e ganhar uma moeda. Isto pode ser feito uma vez para cada Barco de Ostra. Seus barcos de ostra guardam até 6 peixes.
2. Quando pescar, você pode pescar 2 peixes ou então 1 peixe e ganhar uma moeda. Isto pode ser feito uma vez para cada Barco de Ostra. Seus barcos de ostra guardam até 8 peixes.
3. Quando pescar, você pode pescar 2 peixes ou então 1 peixe e ganhar uma moeda. Isto pode ser feito uma vez para cada Barco de Ostra. Seus barcos de ostra guardam até 10 peixes.



Ostra

Nota: Quando lotado, um barco de ostra NÃO pode ser usado para ganhar moedas.

Construções do Cais

CASSINO – Após preencher o círculo de ativação, você pode re-rolar seu o dado que escolheu durante qualquer fase e usar o novo resultado. Vale 2 VPs ao final do jogo.

FUNDO FIDUCIÁRIO AMA

Ao final do jogo, vale 2 VPs para cada caixa preenchida.

BUFÊ FRUTOS DO MAR – Após preencher o círculo de ativação, você pode usar um dado de Barco em rodadas futuras para encher a caixa hexagonal correspondente próxima à esta construção (ao invés de usar o dado normalmente). Ao final do jogo, pontue VPs baseados na quantidade de hexágonos preenchidos:

1|2|3|4|5 hexágonos = 1|3|6|10|15 VPs

Nota: A licença Camarão não se aplica para um dado camarão usado no BUFÊ. Ações estrela também não podem ser usadas para preencher um hexágono.

FERRO-VELHO – Após Preencher um círculo de ativação, você pode usar um dado qualquer para realizar uma ação estrela (ao invés de usá-lo normalmente).

Você pode fazer isso até 3 vezes durante o jogo. Preencha a estrela próxima após cada uso para controlar este limite. Vale 2 VPs ao final do jogo.

BAR DOS PESCADORES – Ao final do jogo, vale 10 VPs se você completou todas as caixas.

SÓ-ISCAS – Após preencher o círculo de ativação, ganhe 2 moedas (ao invés de 1) quando usar qualquer dado como moeda. Vale 2 VPs ao final do jogo.

DEFUMADOURO – Após preencher o círculo de ativação, ganhe +2 moedas quando utilizar o Mercado. Vale 3 VPs ao final do jogo.

ENLATADOS RIDBACK CIA.

Após preencher o círculo de ativação, ganhe +1 moeda para cada barco lotado durante a Fase de Renda. Vale 1 VP ao final do jogo.

Cartas de Capitão (Módulo Opcional)

Durante a preparação, você pode usar este módulo opcional para determinar os bônus iniciais e dar a cada jogador uma pontuação bônus extra de final de jogo. Ao invés de rolar o dado, cada jogador recebe uma carta de capitão aleatoriamente. Em sua ficha eles preenchem as primeiras 3 caixas do tipo de barco indicado, assim como as caixas de navio do Porto e/ou construções do Cais.



Cartas de Troféu (Módulo Opcional)

Este módulo opcional adiciona objetivos de curto e longo prazo para os jogadores competirem. Durante a preparação, de sorteie 1 carta de troféu de ouro e uma de prata. Coloque-as viradas para cima no centro da área de jogo. O troféu de ouro (5 VPs) é atribuído ao final do jogo para quem melhor atende sua condição, enquanto o troféu de prata (5 VPs) é entregue para o primeiro jogador que cumprir sua condição.



Modo Solo

No modo solo, você trabalha para construir o maior império de pesca que a Baía de Ridback jamais viu, enquanto a Capitã Rute tenta tomar as melhores áreas para si!

Preparação Solo

1. Pegue um lápis e uma ficha. (A Capitã Rute NÃO recebe uma ficha separada.)
2. Role 1 dado de barco para determinar seus bônus iniciais. Em sua ficha, marque as primeiras 3 caixas do tipo de barco que saiu no dado. (Role novamente sempre que tirar a face 🍀🍀🍀). Isto já lhe concede uma licença e um barco daquele tipo.
3. Prepare os conjuntos de dados de barco e cidade como faria em um jogo para 2 jogadores.
4. Coloque os 3 marcadores de capitão nas seções de Camarão, Caranguejo-real e Cassino de sua ficha. (Veja *Movimento do Marcadores* para detalhes.)

Jogando Solo

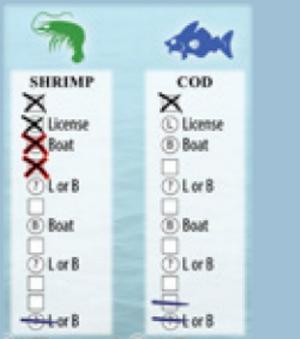
Você joga primeiro nas rodadas ímpares, enquanto a Capitã joga primeiro nas rodadas pares. Na primeira rodada, nas Fases de Barco e Cidade, você escolherá um dado e a Capitã escolherá um dado. Você e a capitã ambos compartilharão o dado restante. (Veja *Prioridade da Capitã* para determinar qual dado a Capitã escolherá.)

Quando você seleciona um dado, marque a caixa aberta mais acima da seção correspondente de sua ficha, como de costume. Quando a Capitã escolhe um dado, risque as **2 caixas abertas mais abaixo** na seção correspondente de sua ficha.

Quando você compartilha um dado com a capitã, marque a caixa como de costume. Quando ela usa o dado compartilhado, ela risca **1 caixa aberta mais abaixo** na seção correspondente de sua ficha. Caso você e a Capitã estejam focando a mesma caixa com o dado compartilhado, a prioridade é de quem tem a vez na rodada.

Exemplo H: É a Fase de Barco da rodada 3

O conjunto de dados é Camarão, Camarão, Bacalhau. Você escolhe primeiro nesta rodada, e escolhe o Camarão, marcando a caixa mais acima na seção de camarão. A Capitã então escolhe e risca as duas caixa mais abaixo do Bacalhau. Você e a Capitã então ambos usam o dado de camarão que sobrou — você marca a caixa aberta mais acima e a capitã risca a caixa aberta mais abaixo do Camarão.



Se a Capitã riscar um círculo de ativação, ele ficará indisponível para você. **Exceção!** No CAIS, você ainda pode completar uma construção se o fizer antes que a capitã risque todas as caixas daquela construção.

Isso significa que é possível para a Capitã riscar completamente o Cassino, Bufê de Frutos do Mar, Ferro-Velho, Só-Isclas, Defumadouro ou Enlatados Ridback Cia com apenas uma ação!

Movimento do Marcador

Ao final da rodada, avance todos os 3 marcadores em seus respectivos ciclos. Cada marcador se move para a próxima seção em sentido horário (*ver abaixo*). Os marcadores da Capitã sempre pulam qualquer seção que não possui mais caixas disponíveis.

Marcador Barco: Camarão > Bacalhau > Lagosta > Peixe-espada > Ostra > Camarão...

Marcador Porto: Caranguejo-real > Clube dos Capitães > Barco de Pesquisa > Barca > Inuit > Caranguejo-Real...

Marcador Cais: Cassino > Fundo Fiduciário Ama > Ferro-Velho > Só-Isacas > Enlatados Ridback Cia > Defumadouro > Bar dos Pescadores > Bufê Frutos do Mar > Cassino...

Exemplo I: É o fim da rodada 5. O marcador de Barco avança da Ostra para o Camarão, o marcador de porto avança de Inuit para Caranguejo-real, e o marcador de cais avança da Enlatados Ridback Cia para o Defumadouro.

Prioridade da Capitã

Use a informação abaixo para determinar qual dado a Capitã escolherá do conjunto durante as fases de Barco e Cidade.

Fase de Barco: A Capitã escolherá o dado do tipo que seu marcador está, ou o mais próximo em sentido horário. A Capitã nunca escolhe um dado de um tipo que não possui caixas abertas disponíveis — a não ser que seja a única opção dela, neste caso ela passa.

O dado  é “coringa” para a Capitã. Ela somente o escolhe se não houver outra escolha. Quando o faz, a Capitã risca a caixa mais abaixo de onde seu marcador de barco está (ou o próximo disponível em sentido horário, se cheio).

Fase de Cidade: Nesta fase a prioridade da Capitã é sempre **Porto > Cais > Dado de Barco > Mercado**. Quando escolhe um dado Porto ou Cais, ela sempre mira a seção com o marcador dela, ou a próxima seção em sentido horário, se completa. Quando seleciona um dado de Mercado (ou quando é um dado compartilhado), ela risca a próxima estrela disponível em sua trilha de moedas. Você agora precisa pular esta caixa riscada, e abdica dessa ação estrela, quando ganha moedas.

Fim do Jogo

O jogo solo termina após 8 rodadas. Some sua pontuação e verifique na tabela de conquistas solo para ver quanto bem se saiu!

Créditos

Game Design: Benjamin Pinchback and Matthew D. Riddle

Ilustrações: Marius Janusonis, Nolan N. Nasser **Design**

Gráfico: Charlie Bink, Alex Colby, Randal Lloyd

Edição: Dustin Schwartz

Playtesting: Unpub 7 players, Chris Kirkman, Lillian Hagmann, Patrick Brophy, Patrick Hillier, John du Bois, Justin Bowman, and everyone we forgot!

Agradecimentos especiais: Stefan Lorenzutti

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754.

www.eagle-grvphon.com

Tabela de desempenho solo

85+	Couro de Cachalote
75-84	Velha Guarda
65-74	Campanha
50-64	Marujo
<50	Mareado

Sequência de Turno

1. Fase de Barco

Role o conjunto de dados de Barco.

Cada jogador, na ordem dos jogadores, escolhe e usa um Dado de Barco. Então todos os jogadores usam o Dado de Barco que sobrou no final da fase.

2. Fase de Renda

Todos jogadores recebem a renda básica de 1 moeda, somada de eventuais bônus de licenças e construções.

3. Fase de Pesca (apenas rodadas pares!)

Os barcos dos jogadores cada um pegam 1 peixe cada.

4. Fase de Cidade

Role o conjunto de dados de Cidade.

Cada jogador, na ordem dos jogadores, escolhe e usa um Dado de Cidade ou Barco. Então todos os jogadores usam o Dado de Cidade ou Barco que sobrou no final da fase.

Fim da Rodada

Ao final da rodada passe o marcador de primeiro jogador ao jogador da esquerda.

Pontuação Final

PEIXE: 1 VP por peixe pego em todos os barcos (incluindo Caranguejo-real, Barca, e Inuit)

BARCOS: VPs para cada barco que você lançou

LICENÇAS: VPs pelas licenças

BUILDINGS: VPs pelas construções do Cais

BÔNUS: VPs pelo bônus da licença do Caranguejo-real (máx 10 VPs), Bônus de Troféu, Cartas de Capitão, e outros.

Lembretes

Sempre que uma caixa estrela é preenchida em sua trilha de moedas, você efetua imediatamente uma ação estrela.

Durante as fases de Barco e Cidade você pode optar por ganhar uma moeda ao invés de usar seu dado escolhido.

Quando ativar uma licença nível 2, ganhe 2 moedas.