

REGRAS

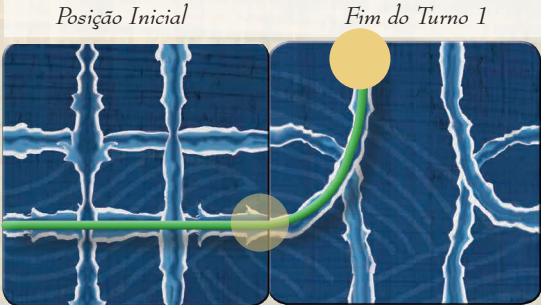
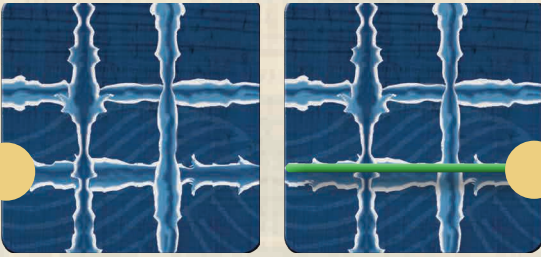
Tsuro dos Mares é um jogo de tabuleiro para dois a oito participantes. Os jogadores navegam baixando os ladrilhos de correnteza e deslocando seus navios pelas rotas que começam nas bordas do tabuleiro e percorrem os mares místicos. O objetivo é impedir que seu navio seja destruído por um dos daikaiju (monstros gigantes) E evitar que joguem você para fora dos mares místicos através de uma das bordas do tabuleiro.

COMPONENTES

- 01 Tabuleiro
- 56 Ladrilhos de Correnteza
- 10 Ladrilhos de Daikaiju
- 08 Navios de Selo Vermelho do Imperador do Japão
- 02 Dados (1 dourado, 1 azul)
- 01 Manual de Regras

LADRILHOS

Cada ladrilho de correnteza apresenta quatro linhas que geram oito pontos de contato nas bordas da peça. Quando os ladrilhos são posicionados um ao lado do outro, os tais pontos se alinham para formar correntezas contínuas. As correntezas de um ladrilho podem se cruzar, mas cada uma delas traça uma linha ininterrupta e independente.



Turno 2: O jogador move seu navio até a ponta da correnteza.

PREPARAÇÃO

1. Abra o tabuleiro no centro da mesa.
2. Cada jogador escolhe um navio para capitanear.
3. Embaralhe os ladrilhos de correnteza e entregue três deles, virados para baixo, a cada jogador. Esses três ladrilhos formam sua mão. Você pode consultar sua mão a qualquer momento.
4. Forme o monte de compra com os ladrilhos restantes e deixe-o na mesa, virado para baixo.
5. Posicione os daikaiju (a seguir).

Posicionamento dos Daikaiju

Embaralhe os daikaiju e deixe-os virados para baixo. A quantidade de daikaiju posicionados no tabuleiro no começo da partida depende do número de jogadores: Para 2 a 4 jogadores, posicione 6 daikaiju Para 5 a 6 jogadores, posicione 5 daikaiju Para 7 a 8 jogadores, posicione 4 daikaiju Para cada daikaiju que terá de posicionar, jogue os dados dourado e azul. Procure o resultado do dado dourado entre as colunas com números dourados no alto do tabuleiro, aí procure o resultado do dado azul entre as linhas com números azuis na margem esquerda do tabuleiro. Localize o quadrado na intersecção de linha e coluna e posicione ali um daikaiju virado para baixo. Se os resultados dos dados colocarem dois daikaiju num mesmo quadrado, refaça as jogadas para posicionar o segundo monstro num quadrado diferente. Gire cada daikaiju no lugar, para orientá-lo aleatoriamente, aí vire o ladrilho para cima.



COMO JOGAR

O jogador mais velho será o primeiro a jogar. A partida prossegue no sentido horário. O primeiro jogador coloca seu navio sobre qualquer uma das marcas iniciais na borda externa do tabuleiro (os tracinhos brancos). Passem a vez em sentido horário, até todos os jogadores terem escolhido uma marca inicial onde colocar seus

respectivos navios. Só será possível posicionar ladrilhos de correnteza no tabuleiro depois que todos os jogadores tiverem colocado seus navios nas respectivas marcas iniciais. A rodada se divide em quatro partes. No seu turno, você passa a ser o jogador da vez e executa as ações a seguir. 1. Lance os dados dourado e azul: se a soma dos valores obtidos for 6, 7 ou 8, você terá de mover os daikaiju pelo tabuleiro de acordo com as regras de Movimentação dos Daikaiju. 2. Baixe um ladrilho de correnteza. 3. Mova seu navio pela correnteza. 4. Compre um ladrilho de correnteza.

1. MOVIMENTAR OS DAIKAIJU

Para determinar se os daikaiju vão se mover no seu turno, o jogador da vez lança os dados. Jogue os dados dourado e azul e some os valores obtidos. Se o resultado for 6, 7 ou 8, os daikaiju vão se mover. Mova ou gire os daikaiju em ordem crescente de acordo com o valor de rotação indicado no canto do ladrilho (trata-se do número perto da seta curvada). Se dois daikaiju no tabuleiro tiverem o mesmo valor de rotação, mova primeiro o monstro que tiver a seta dourada. Para determinar como cada daikaiju vai se mover, jogue um dado apenas. Compare o resultado a cada daikaiju e mova o monstro de acordo com as diretrizes a seguir: se o resultado for 1-5, o daikaiju vai se mover ou girar na direção indicada pelas setas direcionais de seu respectivo ladrilho. Se o resultado for 6, o daikaiju não vai se mover. Em vez disso, um novo daikaiju será colocado no tabuleiro de acordo com as regras de Posicionamento dos Daikaiju apresentadas na Preparação.



Exemplos de Daikaiju

Regras dos Daikaiju

- Se a movimentação de um daikaiju obrigá-lo a sair do tabuleiro, seu ladrilho será removido da partida.
- Se um daikaiju se mover para um quadrado ocupado por um ladrilho de correnteza, remova este último do tabuleiro, coloque-o no fundo do monte de compra, aí mova o daikaiju para o quadrado recém-desocupado. Qualquer navio que esteja no ladrilho removido também deixará o tabuleiro, eliminando seu jogador da partida.
- Se um daikaiju se mover para um quadrado adjacente ao navio do jogador da vez, esse navio será destruído pelo daikaiju e eliminado da partida (pois o daikaiju impede o jogador de posicionar um ladrilho de correnteza). Se houver outro navio ao lado da embarcação do jogador da vez (duas naus no mesmo ladrilho, voltadas na mesma direção), o segundo navio não será automaticamente destruído pelo daikaiju, já que seu capitão ainda pode escapar da ira do monstro (o daikaiju ainda pode se mover antes do turno desse jogador)!
- Se um daikaiju se mover para um quadrado ocupado por outro daikaiju, o monstro em movimento vai destruir o que está parado (que será removido do tabuleiro).
- Deve sempre haver um mínimo de 3 daikaiju no tabuleiro. Se a movimentação de um daikaiju deixar menos de 3 desses monstros no tabuleiro, o jogador seguinte terá de lançar os dados para posicionar daikaiju suficientes até completar o mínimo de 3, seguindo as regras de Posicionamento dos Daikaiju apresentadas na Preparação. Posicionados os daikaiju, o jogador não lançará os dados para movimentar daikaiju nesse turno. Se o novo daikaiju for colocado num espaço ocupado por um ladrilho de correnteza, este será removido da partida. Qualquer navio que esteja nesse ladrilho será destruído, eliminando seu jogador.

2. BAIXAR UM LADRILHO DE CORRENTEZA

O jogador da vez escolhe um de seus ladrilhos de correnteza e o posiciona no quadrado desocupado adjacente ao seu navio. Pode-se posicionar o ladrilho em qualquer orientação. Depois de baixado, o ladrilho não sairá mais do lugar até o fim da partida, a menos que seja destruído por um daikaiju. Nesse caso o ladrilho de correnteza será removido do tabuleiro. Você não pode: • Conectar deliberadamente a correnteza de seu navio à borda do tabuleiro (e, desse modo, eliminar a si próprio), a não ser que essa seja a única jogada possível. Mais para o fim da partida, a possibilidade de um jogador eliminar seu navio dessa maneira torna-se muito real. • Baixar deliberadamente seu ladrilho de correnteza de modo a colocar seu navio num “loop infinito” (e, desse modo, eliminar a si próprio), a não ser que essa seja a única jogada possível. • Conectar deliberadamente seu ladrilho de correnteza a um daikaiju (e, desse modo, eliminar a si próprio), a não ser que essa seja a única jogada possível. • Baixar deliberadamente seu ladrilho de correnteza de modo a fazer com que dois navios percorram a mesma correnteza na mesma direção.

3. MOVER OS NAVIOS

O jogador da vez move seu navio até a ponta solta da correnteza. Se o novo ladrilho se conectar à correnteza do navio de um outro jogador, mova esse navio para a ponta de sua respectiva correnteza. Se o ladrilho do jogador da vez conectar as correntezas dos navios de dois jogadores, cada navio vai se mover até a ponta solta no novo ladrilho. Os navios passam um pelo outro, sem colidirem. O jogador será eliminado da partida se a ponta solta de sua correnteza se conectar à borda do tabuleiro ou a um ladrilho de daikaiju.

Bônus de Eliminação

Se um ou mais oponentes forem eliminados graças ao posicionamento de um novo ladrilho de correnteza, o jogador da vez poderá trocar imediatamente quantos ladrilhos da sua mão quiser pela mesma quantidade de ladrilhos da mão dos oponentes eliminados. Os ladrilhos que sobrarem serão colocados no fundo do monte de compra. O jogador da vez ainda poderá comprar um ladrilho (a seguir).

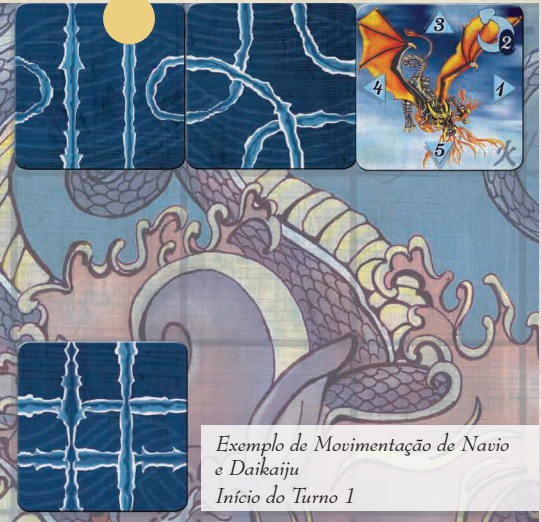
4. COMPRAR LADRILHOS

Após baixar um ladrilho e mover seu navio para a ponta solta de uma correnteza, o jogador da vez compra um ladrilho do monte para repor sua mão de três ladrilhos. Os ladrilhos de correnteza removidos do tabuleiro por um daikaiju serão colocados no fundo do monte de compra e ainda poderão voltar à partida.

FIM DE JOGO

Quando restar apenas um navio de Selo Vermelho no tabuleiro, o jogador representado por essa nau será o vencedor. Se dois ou mais jogadores saírem do tabuleiro graças ao posicionamento de um ladrilho de correnteza no último quadrado disponível, então os dois vencerão a partida. Eles conseguiram navegar os mares místicos e sobreviver a seus perigos!

EXEMPLOS DE MOVIMENTAÇÃO



No Turno 1 deste exemplo, o jogador da vez tira 4 no dado ao definir a movimentação do daikaiju. O daikaiju se move para a esquerda, como indica a seta 4. Ao se mover para a esquerda, o daikaiju entra no lugar do ladrilho de correnteza que ficava ali, e este é removido do tabuleiro. Agora o jogador da vez baixa seu próprio ladrilho e move seu navio. Infelizmente, a correnteza que seu navio seguia e a movimentação do daikaiju colocam a nau perto do daikaiju no início do turno 2.



No Turno 2, o jogador da vez tira um 2 na movimentação do daikaiju. Esse daikaiju simplesmente gira sem sair do lugar, para a sorte do jogador da vez. Se o resultado do dado fosse 5, o daikaiju teria entrado no quadrado diante do navio do jogador. O daikaiju teria, portanto, eliminado o jogador da partida ao impedi-lo de baixar um ladrilho e ao destruir o navio dele. No fim do turno 2, o jogador sortudo baixa um ladrilho de correnteza que o afasta do daikaiju. Ele reza para que o próximo a jogar não tire um 4!

REGRAS OPCIONAIS

Sem Daikaiju: os jogadores que preferirem jogar sem elementos aleatórios podem fazê-lo sem posicionar os daikaiju. Aplicam-se todas as outras regras.

PERGUNTAS FREQUENTES

- P: O que acontece quando todos os ladrilhos já foram baixados, preenchendo todo o tabuleiro, e ainda restam dois ou mais navios no tabuleiro?
- R: Esses jogadores dividem a vitória.
- P: O que acontece quando todos os jogadores remanescentes são eliminados numa mesma jogada?
- R: Esses jogadores dividem a vitória.
- P: O que são os daikaiju (pronuncia-se **dai-kai-dju**)?
- R: Os daikaiju são monstros gigantes.

E, no entanto, persistem rumores... de que algo vive além do horizonte, algo que não se importa com as necessidades nem as ordens de um suposto Imperador. Seja o que for, imagina-se que seja mais primitivo, antigo e assustador que qualquer coisa que a máquina de guerra do Imperador seria capaz de vencer.

E é para essas águas sombrias e perigosas que mandaram você, capitão de uma Nau do Selo Vermelho, para espalhar a palavra do Imperador e, acima de tudo, sobreviver aos mistérios que os mares desvelam.

O Imperador declarou que seus domínios abarcam tudo que o cerca, dos confins dos mares à montanha mais alta. Todas as riquezas de oceanos, céus e terras estão à sua disposição. Todos os seus inimigos devem ser esmagados por seu poderio militar. E, assim, a vocês, capitães da Armada, ele ordena: “Singrem os mares, e que o mundo inteiro saiba que eu sou seu amo e senhor, Imperador e Deus.”

CRÉDITOS

Game Design Original: *Tom McMurchie*

Game Design de Tsuru dos Mares: *Jordan Weisman*

Regras de Tsuru dos Mares: *Jordan Weisman,
Ray Wehrs e Mike Mulvihill*

Desenvolvimento do Produto: *Ray Wehrs e Dawne Weisman*

Direção de Arte: *Dawne Weisman*

Projeto Gráfico: *Ilonka Sauciuc*

Preparação de Texto (inglês): *Sharon Turner Mulvihill*

Fotografia: *Dawne Weisman*

Gestão do Projeto: *Tina Wegner*

Agradecimentos Especiais a: *Cyril Grillon, Tiffany O’Brien, o clã Weisman inteiro, a família Elliot, as meninas Wehrs, Glacier Springs Lodging, Chris Kreskai, Robert Oswald, Bruce Parrello e a todos os nossos incríveis jogadores da fase de testes.*



Flick Game Studio: *Felipe Biscaro e Lucian Biscaro*

Tradução: *MC Zanini @ Zombie Dodo Studio*

Diagramação: *Marcelo “Groo” Medeira*

Revisão: *Beatriz Correia*

水
地
北

