

# NOCTILUCA™

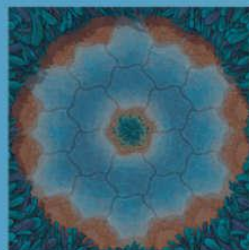
## Introdução

Nas profundezas remotas da selva encontram-se as Águas Cerúleas. Na maior parte do ano, esses mares são tranquilos e despreziosos. Mas nas noites mais quentes do ano, as águas outrora calmas se enchem de luzes cintilantes quando as noctíluas despertam.

Sendo os melhores mergulhadores da região, você e seus amigos buscam obter essas brilhantes brasas dos mares, uma vez que as maravilhosas propriedades terapêuticas da noctíluca são conhecidas em toda a região. Vivendo em equilíbrio umas com as outras em potes cuidadosamente tratados, as noctíluas podem curar diversos males com sua mera presença cintilante. Você deve provar que é capaz recolhendo as noctíluas do mar para preencher os espaços necessários do pote.

No Noctíluca, de 1 a 4 jogadores mergulham nas claras profundezas para pegar raras e lindas noctíluas. Os jogadores devem reunir essas preciosas criaturas em potes, tentando satisfazer as necessidades de curandeiros muito gratos. Cada pote preenchido gera pontos, e ao final do jogo, o jogador que tiver mais pontos vence.

## Componentes



1 Tabuleiro de Duas Faces



12 Peões



104 Dados Noctíluas (4 Cores, 26 de cada)



1 Dado Preto



30 Cartas de Pote (3 Cores, 10 de cada)



30 Fichas de Ponto (3 Cores, 10 de cada)



4 Cartas Favoritas



1 Marcador de Primeiro Jogador

## Preparação

Esta seção explica a preparação para jogos com dois ou mais jogadores. Para jogar sozinho, veja as "Regras para Modo Solo" na página 4.

1. Coloque o tabuleiro do jogo no meio da mesa, com o lado numerado do tabuleiro virado para baixo (o lado numerado é usado no modo solo).
2. Devolva o dado preto para a caixa. Espalhe as noctilucas pelo mar misturando os dados noctilucas e colocando-os aleatoriamente em espaços do tabuleiro. Coloque quatro dados em cada um dos espaços internos e cinco dados em cada um dos espaços externos.



Observação: o jogo é baseado na distribuição aleatória das cores e das faces dos dados em todo o tabuleiro. Depois de colocar os dados, não os mova nem os ajuste.

3. Divida os 12 peões igualmente entre os jogadores. Por exemplo, em um jogo com quatro jogadores, cada um recebe três peões.
4. Separe as fichas de ponto por cor. Para cada cor, empilhe as fichas em ordem numérica com o lado da cor virado para cima, colocando a ficha "8" na base da pilha e a ficha "2" no topo. Coloque as pilhas próximas ao tabuleiro.



5. Embaralhe as cartas favoritas e distribua uma para cada jogador com a arte de noctiluca virada para baixo. Devolva todas as cartas favoritas não distribuídas para a caixa sem olhá-las. Cada jogador olha secretamente a sua carta sem deixar que os outros jogadores a vejam. Cada carta favorita corresponde a uma cor de noctiluca. Ao final do jogo, você marcará pontos por recolher essa cor de noctiluca.



6. Embaralhe as cartas de pote e distribua três cartas viradas para baixo para cada jogador. Em seguida, cada jogador escolhe duas delas para que sejam mantidas. Coloque as duas cartas escolhidas à sua frente, viradas para baixo, e deixe a outra carta de lado. Depois que todos houverem escolhido duas cartas, vire suas cartas para cima e embaralhe as cartas deixadas de lado para formar um monte de cartas restantes.



7. Divida as cartas de pote da maneira mais uniforme possível em quatro pilhas viradas para cima. Somente a carta de cima de cada pilha deve estar visível.



8. O jogador mais novo é o primeiro a jogar e pega o marcador de primeiro jogador deixando-o com o número "1" virado para cima.



## Como Jogar

No **Noctiluca**, os jogadores se revezam em mergulhos para recolher dados noctilucas do tabuleiro e mantê-los seguros nos potes. O jogo acontece em duas rodadas, depois das quais os jogadores somam seus pontos e comparam os resultados para determinar o vencedor. Os jogadores se revezam seguindo na direção indicada pelo marcador de primeiro jogador.

### Recolhendo Noctilucas

Durante a sua jogada, coloque um de seus peões em qualquer costa livre nas margens do mar. O espaço central não conta como costa.

Depois de colocar seu peão, escolha um dos dois caminhos diretos adjacentes a essa costa, em seguida, diga um número entre um e seis.

Recolha todos os dados que mostrem o número anunciado ao longo do caminho escolhido, qualquer que seja a cor.

### Exemplo de Como Coletar



*Bruna precisa de dois ou mais dados azuis para completar um pote. Em sua vez, ela coloca um peão em uma costa vazia. Ela escolhe um caminho direto a partir dessa costa e diz "1", pegando dois dados azuis e um verde que ela coloca em seus potes.*

## Mantendo Noctilucas

Depois de coletar os dados noctilucas, coloque-os em seus potes nos espaços com as cores correspondentes. Depois que os dados tiverem sido colocados em um pote, eles não podem ser movidos para um pote diferente. Para os dados em cartas de pote, lembre-se que só a cor dos dados interessa, não o número.

Caso não haja espaço suficiente em seus potes para todos os dados que você recolheu nessa jogada, você deve passar os dados restantes para o próximo jogador na ordem de jogada.

Ao receber dados de um jogador, você pode colocar um deles em um dos seus potes como se você mesmo o tivesse coletado. Os dados restantes são passados para o próximo jogador, em ordem de jogada, que também pode guardar um dado. Continue até que todos os dados que possam ser colocados em um pote tenham sido guardados. Todos os dados que não puderem ser guardados são devolvidos para a tampa da caixa.

## Enchendo Potes

Depois de guardar e passar os dados noctilucas, você entrega seus potes cheios (potes sem espaços vazios), pega as fichas de ponto e adquire novos potes.

Ao entregar um pote, devolva todos os dados desse pote para a tampa da caixa. Pegue a ficha de ponto que estiver em cima na pilha correspondente à cor do pote e coloque-a à sua frente com a cor virada para cima. Vire a carta de pote para baixo e mantenha-a à sua frente.



Em seguida, pegue o pote do topo de uma das pilhas de potes. Se uma pilha acaba durante o jogo, ela não é repostada. Se você tiver diversos potes cheios, entregue-os um por vez na ordem de sua escolha.

## Trocando Potes Durante a Jogada de Outros Jogadores

Se outro jogador passa dados noctilucas para você e você enche um pote na vez de tal jogador, entregue esse pote e pegue um novo como se fosse a sua vez. Caso vários jogadores tenham de entregar potes durante a mesma rodada, eles o fazem seguindo a ordem em que jogam, começando pelo jogador atual.

## Final da Rodada

Depois que todos os peões tiverem sido colocados, a rodada acaba. Depois que a primeira rodada acaba, prepare-se para a segunda rodada tirando todos os peões do tabuleiro e distribuindo-os uniformemente entre os jogadores, como na preparação.

Depois, tire todos os dados noctilucas do tabuleiro e siga a Etapa 2 da preparação para reabastecer o tabuleiro com os dados da tampa da caixa. Nos raros casos em que não houver dados suficientes para preencher totalmente o tabuleiro, coloque quantos houver, distribuindo os dados aleatoriamente da maneira mais equitativa possível.

Vire o marcador de primeiro jogador para o lado "2" e passe-o para o jogador que colocou o último peão na primeira rodada. Esse jogador é o primeiro jogador na segunda rodada, com a jogada seguindo em sentido anti-horário.



3

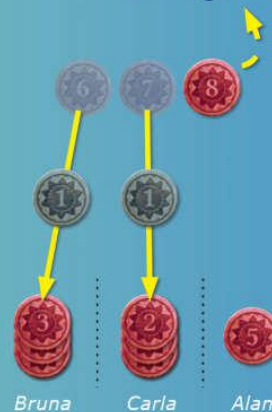
## Final do Jogo

Depois da segunda rodada, o jogo acaba e os jogadores verificam o placar final. O verso de cada uma das cartas favoritas tem um guia para a contagem final.

**Maiorias:** veja qual o jogador com mais fichas de cada uma das três cores das fichas de ponto (o número de fichas, não o valor total). O jogador que tiver o maior número vira as demais fichas dessa cor para o lado que mostra um ponto e pega essas fichas.

Se houver empate quanto à maioria, divida as fichas restantes de maneira igual entre os jogadores empatados, colocando-os virados para baixo e descartando as fichas restantes.

### Exemplo de Maioria



*Bruna e Carla têm três fichas vermelhas, e Alan tem uma. Bruna e Carla pegam, cada uma, uma ficha vermelha virada para baixo, e a ficha vermelha restante é descartada.*



**Fichas de Ponto:** some os pontos das fichas de ponto (das viradas para cima e para baixo) e contabilize todos eles.



**Bônus de Pote:** marque os pontos dos potes entregues que mostrem pontos no canto superior direito da carta.



**Favorita:** revele sua favorita e conte um ponto para **cada espaço de noctiluca correspondente em seus potes entregues.**



**Sobras:** conte um ponto para **cada dois dados noctilucas nos potes que você não conseguiu entregar.**

Os jogadores comparam as pontuações e aquele que tiver mais pontos vence!

Se houver empate, o jogador empatado que entregou mais potes vence. Se ainda assim o empate persiste, os jogadores empatados dividem a vitória.

## Regras do Modo Solo

**Noctiluca** também pode ser jogado no modo solo, em que a tranquilidade do mar foi perturbada, e você deve resgatar o maior número de noctilucas que puder antes que sejam espalhadas pelas águas turbulentas. O modo solo segue todas as regras usadas para o modo de jogo com dois ou mais jogadores, com as seguintes diferenças:

### Preparação

Use o lado numerado do tabuleiro. Coloque o dado preto próximo ao tabuleiro. Pegue apenas seis peões, deixe os outros seis de lado. Em vez de separar as cartas de pote em diversas pilhas, embaralhe todas elas juntas e coloque-as ao lado do tabuleiro em um só monte virado para baixo. Coloque o marcador de primeiro jogador no espaço central, com a flecha apontando para a seção roxa do tabuleiro.



### Como Jogar

Você começa. Faça a sua rodada normalmente. Caso você tenha de passar dados noctilucas por não ter onde colocá-los, em vez disso, coloque-os ao lado do dado preto, na tempestade. Você perderá pontos para cada dado noctiluca "passado". Sempre que tiver de pegar um novo pote, em vez disso pegue as duas cartas de cima do baralho, escolha uma para manter e coloque a outra virada para baixo ao final do baralho.

### A Tempestade

Depois de cada uma de suas jogadas, a tempestade cai sobre o mar, espantando as noctilucas e fazendo-as espalharem-se pelas profundezas do mar.

1. Descarte a primeira carta do baralho de pote. Coloque a primeira ficha de ponto do monte correspondente à cor da carta (dourada, marrom ou vermelha) ao lado do dado preto na tempestade.
2. Verifique para qual seção do tabuleiro a flecha está apontando, e lance o dado preto. Tire todas as noctilucas do espaço correspondente ao número resultante, devolvendo-as para a tampa da caixa.
3. Gire o marcador de primeiro jogador no sentido indicado na instrução da jogada para que aponte para a próxima seção em tal sentido.



### Final da Rodada

Ao final da primeira rodada, não tire os peões do tabuleiro. Pegue os seis peões deixados de lado; você os usará durante a segunda rodada, ao passo que os peões utilizados na primeira rodada te impedirão de usar as margens por eles ocupadas. Vire o marcador de primeiro jogador; a flecha gira na direção oposta durante a segunda rodada.

### Final do Jogo

Some a sua pontuação, determinando as maiorias - como no modo de jogo com dois ou mais jogadores - com base nas fichas de ponto que você tiver e nas fichas de pontos na tempestade. Se a maioria das fichas de ponto de uma cor estiver na tempestade, coloque as fichas de ponto de tal cor viradas para baixo na tempestade.

Você perde o número de pontos igual ao valor de fichas de ponto na tempestade. Você também perde um ponto para cada dado noctiluca na tempestade. Se você tiver uma pontuação final igual ou maior que um, você vence! Do contrário, você perde.

## Créditos

**Desenvolvimento do Jogo:** Shem Phillips

**Produtor:** Michael Sanfilippo

**Desenvolvedor-Geral do Jogo:** Justin Kemppainen

**Arte da Capa e do Interior:** Bree Lindsoe

**Design Gráfico:** Bree Lindsoe

**Diretor-Geral de Arte:** Samuel R. Shimota

**Editor:** Steven Kimball

**Playtesters:** Emily Handy, Mike Kowalski, Deborah Miller, Alexandar Ortloff e Sarah Swindle

### Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

**Tradução:** Eduardo Prachedes

**Revisão:** Marianne Amirati e Paula Pizauro

**Diagramação BR:** Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

**Z-MAN**<sup>®</sup>  
games



© 2018 Z-Man Games. Z-Man Games é uma ® da Z-Man Games. O logotipo Z-Man Games é uma marca registrada da Z-Man Games. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Games. Os componentes existentes podem variar com relação aos mostrados.

