

SURVIVE

DOLPHINS & SQUIDS & 5-6 PLAYERS... OH MY!

Survive: Dolphins & Squids & 5-6 Players... Oh My! contém 3 mini-expansões para o grande jogo *Survive: Fuga de Atlântida!*, todas dentro de uma única caixa: 5-6 Jogadores!, Golfinhos e Dados de Mergulho!, A Lula Gigante!

Você pode escolher jogar o jogo base *Survive: Fuga de Atlântida!* com qualquer uma ou com todas estas 3 mini-expansões! Customize sua experiência no jogo da forma que quiser! Você precisará do jogo base *Survive: Fuga de Atlântida!* - Edição de 30º Aniversário para curtir estas mini-expansões.

5-6 PLAYERS MINI-EXPANSÃO

Esta mini-expansão permite você curtir o grande jogo, *Survive: Fuga de Atlântida!* com até 6 jogadores!!

Conteúdo:

- 20 peões de Exploradores (10 laranjas e 10 brancos)



NOTA: você tem que ter o jogo básico *Survive: Fuga de Atlântida* para jogar esta expansão.

NOTA: esta mini-expansão é compatível com *Survive: Dolphins and Dive Dice*, e *Survive: The Giant Squid* mini-expansões.

Ao jogar *Survive: Fuga de Atlântida!* com 5 ou 6 jogadores, as regras que você está lendo agora têm precedência sobre as regras do jogo base. No entanto, existem algumas poucas diferenças, então você continuará a usar a maior parte das regras do jogo base.

Preparação para Partida de 5 ou 6 Jogadores

Use a regra de preparação do jogo base com as seguintes exceções:

...com 5 Jogadores:

- Cada jogador recebe seus 10 peões de Exploradores e remove um peão de Explorador de valor "1" e um peão de Explorador de valor "3". Devolva-os para a caixa do jogo, eles não serão usados durante a partida.
- Escolha o primeiro jogador e dê a ele 1 peão de Barco. Dê, também, 1 peão de Barco ao segundo jogador. O terceiro, o quarto e o quinto jogadores recebem cada um 2 peões de Barco.
- Iniciando com o primeiro jogador e seguindo a ordem do turno, comece a colocar os peões de Exploradores assim como na regra básica.
- Iniciando com o primeiro jogador, realize turnos até que todos os jogadores tenham alocado todos os peões de Barco atribuídos a ele. Note que os dois primeiros jogadores não poderão alocar um segundo peão de Barco, mas eles mantêm a vantagem de jogar antes dos demais jogadores.

...com 6 Jogadores:

- Cada jogador recebe seus 10 peões de Exploradores e remove um peão de Explorador de valor "1", "2", e "3". Devolva-os para a caixa do jogo, eles não serão usados durante a partida.
- O primeiro, o segundo, o terceiro e o quarto jogadores recebem um peão de Barco cada um. O quinto e o sexto jogadores recebem 2 peões de Barco cada um.
- Iniciando com o primeiro jogador e seguindo a ordem do turno, comece a colocar os peões de Exploradores assim como na regra básica. Note que o último peão de Explorador do quinto e do sexto jogador deverão ser colocados em uma Peça de Terreno que já esteja ocupada por um peão de Explorador. Essa alocação final poderá ser em qualquer Peça de Terreno, exceto nas que contenham um peão de Explorador de sua própria cor.
- Iniciando com o primeiro jogador, realize turnos até que todos os jogadores tenham alocado todos os peões de Barco atribuídos a ele. Note que os quatro primeiros jogadores não poderão alocar um segundo peão de Barco, mas eles mantêm a vantagem de jogar antes dos jogadores seguintes.

Jogando a Partida

Todas as regras do jogo base devem ser observadas, inclusive as regras de quaisquer outras expansões que estejam sendo utilizadas. É importante ter em mente que mesmo que você tenha menos peões de Exploradores para resgatar, você terá menos turnos para cumprir a missão!

Vencendo a Partida

Em uma partida com 5 ou 6 jogadores, o vencedor será determinado normalmente (incluindo qualquer Desafio do jogo base que esteja sendo utilizado).

Qualquer empate será resolvido em favor do jogador que tiver resgatado a MAIOR quantidade de peões de Explorador dentre os jogadores que empataram.

Se acontecer um empate utilizando o Desafio do jogo base *Todos Somos Iguais!*, então o vencedor será o jogador que tiver resgatado a maior soma de pontos dos peões de Explorador.

Permanecendo empatado, o vencedor será o jogador que tiver jogado a menor quantidade de turnos dentre os jogadores empatados. Isso poderá ser identificado facilmente observando quem foi o Primeiro Jogador que revelou a peça de vulcão. Qualquer um à

ESQUERDA de quem revelou a peça do vulcão e à DIREITA do Primeiro Jogador teve menos turnos para resgatar seus peões de Exploradores. Desta forma, o vencedor será aquele que estiver à ESQUERDA de quem revelou a peça de vulcão (e à DIREITA do Primeiro Jogador) dentre os jogadores empatados. Se persistir o empate, então os jogadores empatados se regozijarão em dividir a vitória!

Uma nova regra de Desafio (#5): "Superpopulação!"

Este Desafio é para aqueles jogadores que procuram por uma maluca e derradeira diversão, recheada de destruição. Os jogadores têm tantos Exploradores para salvar que, ou se aglomeram perto das perigosas encostas, ou tentam encontrar passagens seguras para a maior quantidade possível de barcos.

- Este Desafio requer 5 ou 6 jogadores.
- Não remova nenhum peão de Explorador no início da partida. Todos jogam com seus 10 peões. Cada jogador também recebe 2 peões de Barco assim como na regra básica.
- Os jogadores colocam todos os seus peões de Exploradores assim como na regra básica, mas uma vez que Atlântida está superpovoada, assim que a ilha estiver cheia é possível colocar um segundo peão em uma Peça de Terreno já ocupada, observando o seguinte:
 - Eles não poderão colocar um peão de Explorador em uma Peça de Terreno já ocupada por outros dois peões de Exploradores.
 - Eles não poderão colocar um peão de Explorador em uma Peça de Terreno já ocupada por um outro peão de Explorador de sua própria cor.
- A partida prossegue normalmente, exceto quando uma Peça de Terreno é removida (afundada) com um peão de Explorador sobre ela (ou talvez com mais de um peão de Explorador). Na ordem do turno, cada jogador recebe imediatamente 1 Ponto de Movimento para ser usado exclusivamente em um dos peões de Explorador que estava sobre a Peça de Terreno que acabou de afundar.
- Qualquer peça <<Use Imediatamente>> que for revelada deverá ser resolvida primeiro, então, se por exemplo um Tubarão aparecer, ele removerá todos os nadadores da partida e o Ponto de Movimento será perdido.
- O Ponto de Movimento não precisa ser usado, mas não pode ser acumulado.
- Esta mini-rodada especial de movimento acontece antes que o atual jogador role o dado de Criaturas.
- No caso de uma peça <<Use Imediatamente>> revelar a colocação de um Barco, mas nenhum estiver disponível no suprimento (em uma partida com 6 jogadores o suprimento será formado a partir dos barcos que tiverem sido destruídos, por exemplo), o jogador que tiver revelado a peça deverá escolher um dos barcos vazios de qualquer parte do tabuleiro e colocá-lo no espaço designado. Qualquer Peão de Explorador naquele espaço deverá ser colocado no barco assim como na regra básica.

DOLPHINS AND DIVE DICE MINI-EXPANSÃO

Em *Survive: Dolphins and Dive Dice* mini-expansão, seus inimigos se tornam mais poderosos... mas seus aliados também!

Todas as Criaturas Marinhas terão a poderosa habilidade de mergulhar para um espaço de mar desocupado, assim como terão o potencial de se movimentar por até três espaços, sempre que se moverem! Seus movimentos agora são controlados pelo Dado de Mergulho azul presente nesta mini-expansão, tornando-os mais mortais do que nunca! No entanto, agora o jogo contém amigáveis Golfinhos, os quais irão proteger seus Nadadores dos ataques das outras Criaturas Marinhas!

Conteúdo:

- 4 Peões de Golfinho
- 2 Dados de Mergulho azuis (gravados)
- 1 Dado de Criatura vermelho (gravado)



NOTA: o Dado de Criatura vermelho não é utilizado nesta mini-expansão, mas é um pequeno presente para aqueles que preferem o Dado gravado do que o original!

NOTA: esta mini-expansão é compatível com as mini-expansões *Survive: 5-6 player* e *Survive: The Giant Squid*.

Desafio #6: Golfinhos e Criaturas Mergulhadoras!

- Quando jogar com esta mini-expansão (o Desafio #6), não utilize o dado vermelho de criaturas. Ao invés, use os dois Dados de Mergulho azuis e, é claro, os quatro peões de Golfinho. Coloque de volta na caixa o dado vermelho de Criatura.
- Durante o passo 3 do turno de cada jogador (Remova uma Peça de Terreno), se a peça de Terreno escolhida para ser removida tiver esta imagem:
 - ... ao invés de usar a regra básica para este tipo de peça de Terreno do jogo básico *Survive: Fuga de Atlântida!*, faça o que seguinte:
 - Revele imediatamente a peça para todos os jogadores. [Em outras palavras, considere esta peça de Terreno como se fosse uma peça <<Use Imediatamente>>, de borda verde.]



- Pegue um peão de Golfinho de fora do tabuleiro e o coloque no espaço de mar que estava sendo ocupado pela peça de Terreno.
- Remova da partida a peça de Terreno. (NÃO a mantenha em sua mão de peças).
- Durante a ação 4 do turno de cada jogador (*Role o dado e mova uma criatura*), **role ambos os Dados de Mergulho azuis** (em vez do Dado de Criatura vermelho). Todas as Criaturas marinhas, incluindo os Golfinhos, serão movidas usando os Dados de Mergulho azuis. Os Dados de Mergulho azuis podem ser interpretados da seguinte forma:
 - O primeiro dos Dados de Mergulho contém símbolos que indicam que você pode movimentar uma Serpente Marinha, um Tubarão, uma Baleia, um Golfinho ou um bote vazio. O símbolo da Estrela do Mar é uma *curinga*, e indica que você poderá escolher movimentar ou uma Serpente Marinha, ou um Tubarão, ou uma Baleia, ou um Golfinho ou um Barco vazio.
 - O segundo dos Dados de Mergulho contém números e uma letra (1, 1, 2, 2, 3 e "D"). Este dado controla a distância máxima que a Criatura Marinha ou o Barco vazio que você tirou na rolagem do primeiro dado poderá ser movida.
- Depois de rolar os dois Dados de Mergulho, escolha e mova uma das Criaturas Marinhas ou um dos Botes vazios conforme o resultado (ou qualquer um deles à sua escolha caso tenha sido obtido uma *Estrela do Mar*), da seguinte forma:
 - Se tiver obtido um número no segundo Dado de Mergulho, movimente a Criatura Marinha ou o Barco vazio obtido no primeiro Dado de Mergulho uma quantidade de espaços de mar igual ou menor do que o número obtido, OU
 - Se tiver obtido um "D" no segundo Dado de Mergulho, então mova a Criatura Marinha ou o Bote vazio obtido para qualquer espaço de mar vazio do tabuleiro. Neste caso, entende-se que a Criatura Marinha mergulhou até este espaço, ou que o Bote vazio flutuou até este espaço devido às turbulentas águas e aos vendavais que cercam Atlântida!

NOTA: você nunca poderá movimentar um Barco ocupado utilizando os Dados de Mergulho, mesmo que você controle o Barco. Se uma Serpente Marinha, um Tubarão ou uma Baleia (ou uma Lula Gigante, caso você também esteja usando esta mini-expansão) entrar em um espaço de mar ocupado por alguma coisa, eles poderão atacar (conforme seção "*Role o dado e mova uma criatura / Usando o Resultado do dado*" das regras do jogo base). A Criatura Marinha termina seu movimento e o ataque acontece conforme as regras usuais.

- Os Golfinhos são os caras bons! Eis como são utilizados:
 - Quando um Nadador se mover para um espaço de mar ocupado por um Golfinho que ainda não esteja protegendo outro Nadador, o Nadador estará protegido do ataque de todas as Criaturas Marinhas. Coloque o Nadador próximo ao Golfinho como indicação.
 - Quando um Golfinho se mover para um espaço de mar ocupado por um ou mais Nadadores, um dos Nadadores estará a salvo dos ataques de todas as Criaturas Marinhas.
 - Um Golfinho só pode proteger um Nadador de cada vez. Normalmente, o primeiro Nadador a se juntar com o Golfinho será o protegido. Se você mover o Golfinho para um espaço de mar com vários Nadadores, você escolherá qual será o protegido, aproximando o Nadador ao Golfinho como indicação.
 - Diversos Golfinhos poderão ocupar o mesmo espaço de mar, cada qual protegendo diferentes Nadadores.
 - Cuidado! Se um Golfinho for movido por um outro jogador para longe do Nadador protegido e a Criatura Marinha que tiver atacado o Nadador estiver no mesmo espaço de mar do Nadador desprotegido, este será removido da partida.
 - Um Golfinho pode dividir o mesmo espaço de mar com outras criaturas e barcos.
 - Quando você move um Nadador protegido durante o passo 2 (*Movimente seus Exploradores e/ou peões de Barco*), você poderá movimentar o Golfinho junto com ele (mas apenas um espaço por turno, como na regra de movimentar Nadadores). Golfinhos não podem terminar movimentos em Barcos ou em Terra.
 - Quando você escolher movimentar um Golfinho com os Dados de Mergulho, e aquele Golfinho estiver no espaço de mar com diversos Nadadores, você poderá utilizar o movimento para trocar a proteção do Golfinho para outro Nadador, em vez de movimentar o Golfinho para outro espaço de mar.

THE GIANT SQUID MINI-EXPANSÃO

A Lula Gigante desta mini-expansão e a Baleia do jogo base são inimigas mortais! Elas podem ser usadas para atacar umas às outras... mas cada uma continua podendo atacar seus próprios alvos! A Baleia continuará a atacar Barcos ocupados. E, agora, a Lula Gigante irá comer exploradores, tanto nos Barcos quanto em Terra!

Conteúdo:

- 5 peões de Lula Gigante



NOTA: esta mini-expansão é compatível com as mini-expansões *Survive: 5-6 player* e *Survive: Dolphins and Dive Dice*.

Regras para utilizar A Lula Gigante

- Sempre que uma Baleia for colocada em jogo por uma peça de Terreno, também coloque em jogo uma Lula Gigante. A Lula Gigante deverá ser colocada em qualquer espaço de mar vazio adjacente a uma peça de Terreno.

- Ao colocar uma Lula Gigante em jogo, se ela for colocada em um espaço de mar adjacente a uma peça de Terreno ocupada por um ou mais Exploradores, o jogador **tem** de retirar da partida um Explorador de uma única peça de Terreno.
- Sempre que uma Baleia puder ser movida, seja por uma peça de Terreno já revelada (i. e. a peça *Mova uma Baleia para qualquer espaço de mar vazio*) seja pela rolagem do Dado de Criaturas vermelho (ou o Dado de Mergulho azul da mini-expansão *Survive: Golfinho e Dados de Mergulho*), a Lula Gigante **poderá** ser movida em vez da Baleia.
- A Lula Gigante se movimentará da seguinte maneira:
 - Se o movimento acontecer por meio de uma peça de Terreno, você **poderá** mover a Lula Gigante para qualquer espaço de mar vazio.
 - Se o movimento acontecer por meio do Dado de Criaturas vermelho, você **poderá** mover a Lula Gigante por até três espaços de mar.
 - Se o movimento acontecer por meio do Dado de Mergulho azul, você **poderá** mover a Lula Gigante conforme resultado indicado no Dado de Mergulho.
 - Se a Lula Gigante entrar em qualquer espaço de mar que contenha tanto um Barco ocupado quanto uma Baleia ou estiver adjacente a uma peça de Terreno ocupada por um ou mais Exploradores, o movimento da Lula Gigante termina.
 - A Lula Gigante pode, em vez de se movimentar, permanecer no mesmo espaço de mar. Isto é considerado movimento, e você ainda poderá executar o passo *depois de qualquer movimento da Lula Gigante...*
- Depois de qualquer movimento da Lula Gigante, o jogador que a moveu **tem** de fazer o seguinte:
 - Se a Lula Gigante estiver no mesmo espaço de mar que contenha uma Baleia, remova a Baleia da partida.
 - Se a Lula Gigante estiver no mesmo espaço de mar que contenha um Barco ocupado E/OU esteja adjacente a uma peça de Terreno ocupada por um ou mais Exploradores, escolha **uma** (não as duas) das seguintes ações:
 - remova da partida um Explorador de uma única peça de Terreno, **OU**
 - remova da partida um Explorador do Barco ocupado que estiver no mesmo espaço de mar da Lula Gigante.

NOTA: apenas um Explorador poderá ser removido da partida durante este passo; ou um Explorador a partir de uma peça de Terreno adjacente ou um Explorador a partir de um Barco ocupado que esteja no mesmo espaço de mar da Lula Gigante, nunca os dois.

- Se uma Baleia entrar em um espaço de mar que contenha uma Lula Gigante, o movimento da Baleia termina e o jogador que a moveu **tem** de fazer o seguinte:
 - Remover a Lula Gigante da Partida.
 - Assim como nas regras básicas, se a Baleia estiver em um espaço de mar junto com um Barco ocupado, remova o Barco da partida e os Exploradores que estiverem à bordo viram Nadadores.
- Um Barco ocupado não pode ser movido para um espaço de mar que contenha uma Lula Gigante. [Isso previne que quem controla o Barco remova da partida Exploradores de outros jogadores quando mover o Barco.]
- Redemoinhos afetam a Lula Gigante da mesma maneira que afetam todas as outras peças (i. e. remove da partida a Lula Gigante).
- Lulas Gigantes, Serpentes Marinhas, Tubarões e Golfinhos não afetam uns aos outros. Eles podem ocupar o mesmo espaço de mar.

Variante #1

Os peões de Lula Gigante substituem os peões de Baleia da partida. Remova os peões de Baleia da partida. Os peões de Lula Gigante funcionam assim como nas regras da mini-expansão acima, com a exceção, é claro, de que nem a Baleia nem a Lula Gigante irão atacar umas às outras, haja vista que não haverá Baleia na partida.

Variante #2

Quando colocar a Lula Gigante em jogo, se ela for colocada em um espaço de mar adjacente a uma peça de Terreno com um ou mais Exploradores, **o jogador NÃO remove da partida um Explorador** daquela peça de Terreno adjacente. [Basicamente, ignore a Regra 2 acima.]

Alguns jogadores acham que a regra original da mini-expansão A Lula Gigante, indicada na regra 2 acima, torna a Lula Gigante muito poderosa. Excluindo a regra 2, a Lula Gigante se torna menos destrutiva.

Créditos

5-6 player, Dolphins and Dive Dice, The Giant Squid mini-expansões desenvolvidas por Stephen M. Buonocore e Kevin Nesbitt
 Exploradores e Criaturas Marinhas projetadas por Andrew White
 Survive: Fuga de Atlântida! game design por Julian Courtland-Smith
 Arte da edição de 30º Aniversário: Jean-Brice Dugait and Stéphane Gantiez
 Layout desta expansão: Asmodee
 Coordenador de projeto: Stephen M. Buonocore
 Tradução: Kleber Bertazzo
 Revisão: Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty
 Design da edição Brasileira: Cristiano Cuty



Conclave Editora
 Rua São Mateus, 1068
 Juiz de Fora - MG
 editora@conclaveweb.com.br
 www.editora.conclaveweb.com.br

E um muito obrigado a Julian Courtland-Smith por este jogo espetacular!