

Esta expansão para *Fleet: The Dice Game* adiciona a Vila Pesqueira à Baía de Riddback Bay na forma de outro bloco de fichas. A Vila Pesqueira adiciona 8 construções que quando ativadas liberam habilidades especiais e ações que melhorarão sua frota e fornecem mais opções estratégicas.

## Expansão Dickey Waters



### Créditos

**Game Design:** Benjamin Pinchback and Matthew D. Riddle

**Design Gráfico:** Alex Colby, Randal Lloyd

© 2020 FRED Distribution Inc. Todos os direitos reservados.

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

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

Nunca se cansa de pescar? Experimente o *Fleet!* original. Adquira licenças, lance barcos, e pesque no grande azul salgado. O jogador que melhor gerenciar seus recursos e conseguir mais pontos de vitória (VP) via peixes, licenças, e barcos construirá a Frota mais forte e liderará sua tripulação para vitória! Um jogo de cartas para 2-4 jogadores.



Disponível em:

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

# *Fleet: The Dice Game:*

## *Dicey Waters (Águas Incertas)*

Durante a preparação, entregue à cada jogador uma ficha de Vila Pesqueira em adição às outras fichas. A **única forma** de marcar as caixas na Vila Pesqueira é usar um dado como moeda, e ao invés de receber uma moeda (ou duas se tiver a Só-Isclas) você pode marcar 1 caixa na Vila Pesqueira. Isto pode acontecer nas Fases de Barco e Cidade. **Você não pode usar ações estrela para marcar caixas nas construções da Vila Pesqueira.** As caixas em cada construção precisam ser marcadas em ordem de cima para baixo. Por exemplo, leva 3 marcações para ativar a construção Cruzeiro Turístico. Uma vez que o círculo de ativação de uma construção é marcada, você pode imediatamente usar a habilidade ou ação fornecida por aquela construção.

### *Habilidades da Vila Pesqueira*

**Crédito Cascudos Unidos:** Quando você usa a face do dado , receba 5 moedas ao invés. Vale 2 VP ao final do jogo.

**Taberna Lobo do Mar:** Quando ativado, escolha um tipo de barco. Sempre que barcos deste tipo pegarem peixes, eles agora pegam 1 peixe adicional. Vários jogadores podem escolher o mesmo tipo de barco. Não é possível escolher barcos Caranguejo-real com esta habilidade. Vale 1 VP ao final do jogo.

**Aquário:** Após usar uma face  do dado de Cidade, também preencha a próxima caixa nesta trilha. Quando preencher uma estrela, realize uma ação estrela. Vale 1 VP ao final do jogo.

**Hotel Farol:** Em qualquer momento após a ativação, você pode riscar as 4 moedas nessa construção para ganhar 4 moedas. Use somente uma vez. Vale 1 VP ao final do jogo.

**Peixaria Ridback:** Sempre que você ganhar moedas, você pode usar 2 moedas para marcar 1 peixe nesta construção. Isto significa que essas moedas **não** são marcadas na trilha de moedas. Você pode dividir as moedas ganhas, então se ganhou 7 moedas você pode receber 2 peixes e 3 moedas. Peixes nessa construção valem 1 VP ao final do jogo.

**Clube do Imediato:** Quando você preenche o círculo de ativação, você realiza uma Fase de Pesca individual, da mesma maneira que o Clube dos Capitães no Porto.

**Fretamento de Barcos:** Qualquer face do dado de Barco pode agora ser usada para marcar caixas do Caranguejo-real, ao invés de usar o símbolo mostrado na face daquele dado. Vale 2 VP ao final do jogo.

**Cruzeiro Turístico:** Você pode usar o dado de Cidade para preencher um hexágono correspondente ao invés de usar o dado normalmente. Ao final do jogo, pontue baseado em quantos hexágono marcou. 1|2|3 hexágonos = 3|8|15 VPs.