- MANUAL DE REGRAS -

# ARUARUM

# FINAL DO SÉCULO XXI

A poluição, o crescimento exacerbado da população mundial e um conflito nuclear causado por terroristas, tornam a vida insustentável. A distribuição geopolítica do planeta muda, e quatro grandes nações ganham força: Ártico, Pacífico, Atlântico e Índico. Juntas, elas desenvolvem novas tecnologias e buscam alternativas para garantir a vida na Terra. Assim surge AQUARIUM, a maior cidade submarina que a humanidade já conheceu.

Neste jogo, você deverá construir, povoar e desenvolver as doze colônias que formam Aquarium. Para isso, você contará com a a juda de cinco personagens: Comandante, Engenheiro, Cientista, Controlador e Investidor. Além disso, seu grande desafio será controlar os niveis de oxigênio em cada colônia durante todo o jogo. Assim, somente os visionários mais habilidosos e com as melhores estratégias serão bem sucedidos e poderão manter em harmonia a vida nas profundezas do oceano.

O futuro já começou. O futuro está em Aquarium!



# COMPONENTES

Ø1 tabuleiro mostrando a cidade de Aquarium

04 tabuleiros individuais

22 cartas (20 tecnologías e 2 coringas)

12 fichas de Personagens

12 fichas de Módulos de habitação (5 azuis, 4 roxos, 3 verdes)

20 peças de Estações de Pesquisa

12 peças de Sonares

36 marcadores de habitantes em quatro cores

33 moedas (20 de valor \$1 e 13 de valor \$3)

03 peças de Centros de Comando

04 submarinos em quatro cores

16 marcadores de Oxigênio (brancos)

04 marcadores de Urânio (pretos)

04 marcadores de pontuação (cubos)

16 fichas para marcação de bónus

01 marcador para as rodadas/etapas de jogo

01 mini-tabuleiro com a trilha de pontuação

01 ficha de Jogador Inicial da rodada

01 manual de regras

# **EXPANSÕES**

- O SABOTADOR

01 ficha do personagem Sabotador 03 fichas de nivel de profundidade (1°,2°,3°)

- CARTAS DE PERSONAGENS

05 cartas (Comandante, Engenheiro, Cientista, Controlador e Investidor)









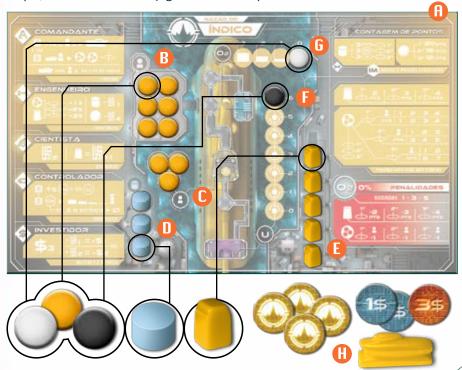
# PREPARAÇÃO DO JOGO

 Abra o tabuleiro no centro da mesa. Ele mostra a cidade submarina de Aquarium. Há três níveis de profundidade e quatro colônias em cada nível. As colônias também possuem uma pequena trilha com quatro espaços, para indicar o nível de oxigênio em cada uma delas.

Na imagem do tabuleiro, existem quatro torres to em cada uma delas há 3 colônias. Em cada torre, as três colônias estão conectadas por grandes estruturas cilíndricas verticais (R). Além disso, note também que as quatro colônias localizadas no 1º nível de profundidade, estão conectadas por outra estrutura cilíndrica horizontal (Y). Essas estruturas serão usadas para a condução de oxigênio durante o jogo.

2. Cada jogador escolhe uma das quatro nações (Pacífico, Atlântico, Índico e Ártico) e pega seu tabuleiro individual (1) e o conjunto de peças da mesma cor. Coloque 6 marcadores de Habitantes na reserva (B), 3 Habitantes dentro do submarino (), 3 peças de Sonar na área (), 5 peças de Estações de Pesquisa na área 📵, um marcador preto de Urânio no espaço 6 da trilha 🕒 um marcador branco de Oxigênio no espaço O da trilha 🕦 e mais o submarino de sua cor, 4 fichas para marcação de bônus e 3 moedas (duas de valor  $\mathbf{1}$  e uma de valor  $\mathbf{3}$ )  $\mathbf{1}$ .

O tabuleiro individual traz informações sobre o uso dos personagens (à esquerda) e sobre a pontuação (à direita). Além disso, durante todo o jogo, as peças e o dinheiro dos jogadores devem permanecer visíveis à todos.



3. Embaralhe as 12 fichas de personagens com a face para baixo e coloque exatamente uma em cada colônia. As fichas são colocadas no espaço em forma de losango dentro das colônias. A seguir, revele todas. Não há nenhuma restrição de posicionamento, ou seja, duas fichas do mesmo personagem podem ocupar colônias vizinhas. A figura do tabuleiro à direita mostra um exemplo de posicionamento inicial.



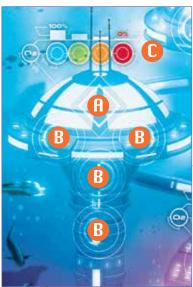
4. Retire os 2 coringas (cartas azuis) da pilha de

CIDADE SUBMARINA AQUARIUM

cartas de tecnologia e embaralhe o restante. Distribua uma carta para cada jogador (Ao contrário das peças e dinheiro, as cartas são mantidas em segredo nas mãos de cada jogador). Retorne os coringas para a pilha restante, embaralhe novamente e forme uma **nova pilha de cartas** ao lado do tabuleiro com o dorso para cima.

As cartas são usadas para a construção de Centros de Comando e Sonares, através do Engenheiro e também podem ser vendidas para obter dinheiro, através do Investidor.





Cada **colônia** de Aquarium possui:

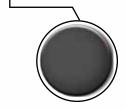
- (i) Um núcleo em forma de losango onde fica alocado um personagem.
- B Quatro esferas onde são construídos vários elementos.
- () Uma trilha com quatro espaços para controle do oxigênio da colônia.

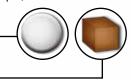
Além disso, de acordo com o  $n^{\varrho}$  de jogadores, algumas esferas  $N\tilde{A}O$  são usadas durante o jogo. Veja a tabela:

- **2 jogadores:** use apenas **2** esferas por colônia.
- **3 jogadores:** use apenas **3** esferas por colônia.
- 4 jogadores: use as 4 esferas em cada colônia.
- **5.** Deixe o **mini tabuleiro** com a trilha de pontuação ao lado do tabuleiro maior. Coloque os marcadores de pontuação dos jogadores no espaço 3 da trilha e as 3 peças de **Centros de Comando (C.C.)**, uma em cada espaço, na área destinada a elas no canto inferior direito. O  $1^{\circ}$  C.C a ser construído vale **20 pts**, o  $2^{\circ}$  vale **16 pts** e o  $3^{\circ}$  vale **12 pts**.



**6.** Coloque um **marcador branco de oxigênio** no espaço 0% de cada trilha de oxigênio nas doze colônias. Coloque também um **marcador (cubo marrom)** no espaço destinado à 1º rodada da Etapa 1.





**8.** O último jogador a ter viajado num submarino recebe a ficha de **Jogador Inicial** da rodada e coloca-a à sua frente na mesa.





7. Organize perto do tabuleiro, formando um estoque geral, as moedas e as fichas de Módulos de Habitação. Observe que existem fichas específicas para cada nível de profundidade em Aquarium.

# Nível 01



Capacidade de até **4** habitantes

#### Nível 02



Capacidade de até **3** habitantes

#### Nível 03



Capacidade de até **2** habitantes

# OBJETIVO DO JOGO

O objetivo dos jogadores é construir, povoar e desenvolver as 12 colônias que formam a cidade submarina de Aquarium.

Após 15 rodadas de jogo, vence o jogador que obteve a maior pontuação.

# COMO JOGAR

DURAÇÃO DA PARTIDA

Uma partida de Aquarium dura **3 ETAPAS**. Cada uma dessas etapas é dividida em **5 rodadas** de jogo, (**ou 6 rodadas em partidas com dois jogadores**). Sempre, no final das rodadas ímpares, **1ª** / **3ª** / **5ª**, ocorre "consumo de oxigênio" em todas as colônias "habitadas" do tabuleiro. Além disso, no final de cada uma das três etapas, ocorre uma **pontuação geral** para todos os jogadores. Após a pontuação geral da terceira e última etapa, o jogo termina.

Uma rodada começa pelo jogador que está com a peça de Jogador Inicial à sua frente e segue em sentido horário ao redor da mesa. Em seu turno, o jogador faz **duas** ou **três** ações, **uma após a outra**, e na seguinte ordem:

- 1ª Ação: o jogador pode mover seu submarino de uma colônia para outra do tabuleiro.
- 2ª Ação: o jogador deve executar a ação do personagem que está alocado na colônia onde ele acoplou seu submarino.
- 3º Ação: o jogador deve trocar de posição o personagem recém utilizado com a ficha de outro personagem no tabuleiro.

#### 1º AÇÃO - MOVER O SUBMARINO

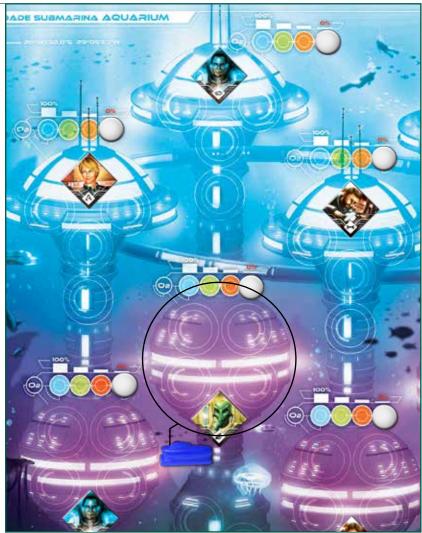
Para mover o submarino entre as colônias, o jogador gasta unidades de Urânio (U). Para cada movimento, o jogador deve pagar exatamente 1 unidade de U e mais uma unidade adicional cada vez que o submarino muda de nível. Para registrar a quantidade de combustível gasta, o jogador retrocede seu marcador na trilha mostrada em seu tabuleiro.

Caso o jogador resolva NÃO mover o submarino no início de seu turno, ele não gasta nada. Além disso, se ele desejar mover o submarino e estiver sem U (marcador no O), ele pode pagar pelo movimento **gastando pontos de vitória** na proporção de 1:1. Para isso, basta retroceder seu marcador na trilha de pontuação do tabuleiro e fazer o movimento com o submarino normalmente.

**Obs:** na 1º rodada do jogo todos os submarinos estão fora do tabuleiro e portanto, cada jogador deve gastar, pelo menos, **uma** unidade de urânio para entrar no 1º **nível** e acoplar o submarino em uma das quatro colônias. Isso equivale a dizer que **não** é permitido entrar no jogo diretamente pelo 2º ou 3º nível, **pulando** o 1º nível.

No exemplo ao lado o jogador Azul entra no jogo através do 1º nível e resolve descer até o 2º nível, acoplando seu submarino na colônia assinalada. Assim, ele gasta duas unidades de urânio, uma pelo movimento e a outra pela mudança de nível. Se tivesse descido para o 3º nível ele teria gastado três unidades de (U) e se tivesse parado no 1º nível, teria gastado apenas uma unidade.





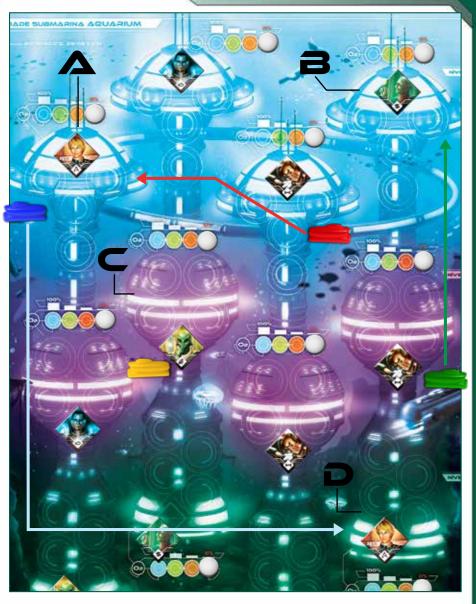
Neste outro exemplo, numa partida com 4 jogadores, em seu turno, o Vermelho resolve mover seu submarino para a colônia A, permanecendo no 1º nível. Assim, ele gasta apenas uma unidade de urânio pelo movimento feito. Após isso, o jogador executa a ação 2 e a ação 3, como veremos adiante.

Verde inicia seu turno movendo o submarino para a colônia **B**. Ele gasta **duas** unidades de U, uma pelo **movimento** e outra pela **mudança** de nível (do 2º nível para o 1º). A seguir ele executa as ações **2** e **3** e encerra seu turno de jogo.

Amarelo prefere **não mover** o submarino e continua acoplado à colônia **C**. Ele **não gasta** nenhuma unidade de U e executa a ação **2** e **3** na sequência, encerrando assim o seu turno.

Azul quer se deslocar para a colônia **D** mas **não** tem U (marcador no **O**). Ele então **gasta 3 pontos** de vitória e faz o deslocamento. A seguir executa as ações **2** e **3** e encerra seu turno.





#### 2<sup>A</sup> AÇÃO - USAR UM PERSONAGEM

Há **5 personagens diferentes** no jogo: Engenheiro, Cientista, Investidor, Comandante e Controlador. Logo após mover ou não o seu submarino, o jogador **DEVE** executar a ação do personagem que está alocado na colônia onde o submarino do jogador encontra-se **acoplado**. Vejamos cada um dos personagens em detalhes:

#### **ENGENHEIRO**

Permite que o jogador construa exatamente um Módulo de Habitação, ou uma Estação de Pesquisa, ou um Sonar ou um Centro de Comando, dentro de uma **esfera vazia** na colônia onde está acoplado o seu submarino. O custo de construção é pago em **dinheiro** ou **cartas** de tecnologia. Além disso, no exato momento da construção, alguns elementos rendem **pontos** ao jogador. Caso não tenha como pagar, o jogador não pode usar este personagem em seu turno.

#### Construção do Módulo de Habitação

Este elemento é pago com **dinheiro** e o custo varia de acordo com o nível. Para construir um módulo numa colônia do 1º nível o jogador gasta **\$1**, no 2º nível ele gasta **\$2** e no 3º nível gasta **\$3**. Ao construir o módulo o jogador deve







O jogador Verde constrói um Módulo de Habitação numa colônia do 2º nível. Paga \$2 ao estoque geral e ocupa o módulo com um de seus habitantes. O marcador é retirado de dentro do submarino (área A) e não da reserva (área B). A seguir a colônia já pode ser considerada habitada. Com isso, o marcador de oxigênio é movido para o espaço 100% (veja "Habitando uma colônia" adiante).

Há um caso raro no jogo em que o jogador pode estar sem urânio, sem pontos, sem dinheiro, e com seu submarino acoplado numa colônia onde há um Engenheiro. Nesta situação incomum, caberá ao jogador pular as ações 1 e 2 e executar somente a ação 3, como veremos adiante. Obs: para entrar nesta situação, o jogador deverá ter cometido sucessivos erros de planejamento.

#### Construção da Estação de Pesquisa

Este elemento é pago com dinheiro e o custo varia de acordo com o nível. Para construir

uma estação numa colônia do 1º nível o jogador gasta **\$1**, no 2º nível ele gasta **\$2** e no 3º nível gasta **\$3**.



A peça é retirada do tabuleiro do jogador e colocada numa esfera **vazia**. Imediatamente, o jogador recebe **pontos de vitória** e **avança** seu marcador na trilha de pontuação





Neste exemplo, o jogador Vermelho constrói sua primeira estação numa colônia do 3º nível. Ele paga \$3 ao estoque geral de dinheiro e coloca a peça em uma das esferas da colônia. A seguir ele avança seu marcador um espaço na trilha de pontuação. Além disso, após a construção, a colônia já pode ser considerada habitada. Com isso, o marcador de oxigênio é movido para o espaço 100% (veja Habitando uma colônia).

Note que a próxima estação a ser construída pelo jogador valerá 2pts, em seguida 3pts e assim por diante.

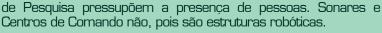
#### Habitando uma Colônia

Uma colônia é considerada "habitada" quando um jogador constrói o **primeiro** Módulo de Habitação ou a **primeira** Estação de Pesquisa numa esfera qualquer dessa colônia. Assim, o jogador que fez a construção deve **imediatamente** avançar o **marcador de oxigênio** da colônia para o espaço **100**%. Isso indica que a colônia foi habitada.

Caso um segundo módulo ou uma segunda estação sejam construídos na mesma colônia, a posição do marcador **não** deve ser alterada. Além disso, quando o primeiro

elemento a ser construído numa colônia for um **Sonar** ou um **Centro de Comando**, ela **NÃO** será considerada habitada e o marcador de oxigênio continuará na posição **0**%.

Módulos de Habitação e Estações





#### Construção do Sonar

Este elemento é pago com **uma carta** de tecnologia qualquer. A peça é retirada do tabuleiro individual do jogador e colocada numa esfera **vazia**. Imediatamente o jogador **recebe** pontos de vitória e avança seu marcador na trilha de pontuação do mini tabuleiro. A carta usada vai para a pilha de **descarte**.

O 1º sonar a ser construído vale **1pt**, o 2º vale **2pts** e o 3º vale **3pts**. Além disso, o jogador também recebe, no exato momento da construção, um **bônus extra**, que varia de acordo com o **nível** de profundidade no qual o sonar foi construído. No **1º** nível o jogador recebe três pontos, no **2º** nível três unidades de oxigênio e no **3º** nível três unidades de **urânio**. Obs: (O2) armazenado pelo jogador poderá ser

utilizado para abastecer as colônias através da ação do Controlador.





Neste exemplo, o jogador Azul constrói seu primeiro Sonar numa colônia do 1º nível e marca 4pts. Se ele tivesse construído no 2º nível marcaria 1pt e receberia 3 unidades de oxigênio e no 3º nível marcaria 1pt e receberia 3 unidades de urânio. Obs: o limite do tanque de cada jogador é de 3 oxigênios e 6 urânios.

#### Construção do Centro de Comando (C.C.)

Este elemento é pago com exatamente **4 cartas** de tecnologia. Cada uma delas deve evidenciar **uma parte** do C.C. A peça é retirada do mini tabuleiro de pontuação e colocada numa esfera vazia da colônia. Imediatamente, o jogador recebe **pontos de vitória** e avança seu marcador na trilha: **20pts** para o 1º C.C, **16pts** para o 2º e **12pts** para o 3º. As cartas usadas na construção vão para a pilha de descartes.





Obs: Cada nível de profundidade do tabuleiro pode ter somente um C.C. construído. Por isso há apenas três peças deste tipo no jogo.







Neste exemplo o jogador Azul usa as quatro cartas da figura para construir o primeiro C.C. do jogo na última esfera vazia de uma colônia do 2º nível. Com esta ação o jogador recebe 20 pontos e avança seu marcador vinte espaços na trilha de pontuação.

#### Observações

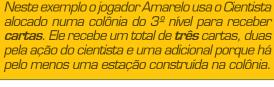
- 1. Só é permitido construir um elemento, seja ele qual for, em cada esfera vazia de uma colônia.
- 2. Ao usar o Engenheiro, o jogador deve construir apenas um elemento, na colônia onde seu submarino acoplou.
- 3. O mesmo jogador só pode construir um Módulo e/ou uma Estação de Pesquisa dentro da mesma colônia.
- 4. Uma colônia pode ter, no máximo, dois Módulos e/ou duas Estacões dentro dela, mas de jogadores diferentes.
- 5. Só é permitido construir um Sonar em cada colônia do tabuleiro.
- 6. Os três Centros de Comando devem ser construidos um em cada nível de profundidade do tabuleiro.
- 7. Coringas podem ser usados na construção dos Centros de Comando. (Veja "Coringas" abaixo)
- 8. Se não possui dinheiro suficiente para construir e nem cartas, o jogador não pode usar o Engenheiro.
- 9. Não esqueça de mover o marcador de oxigênio das colônias para o espaço 100% quando elas forem habitadas.

#### CIENTISTA

Permite comprar cartas de tecnologia.

O jogador que usa o Cientista compra duas cartas do topo da pilha. Se houver pelo menos uma **Estação de Pesquisa**, não importa de quem seja, construída em qualquer esfera da colônia onde o Cientista está alocado, o jogador **compra uma carta a mais**, num total de **três** cartas.

**Não** é permitido ter mais de cinco cartas nas mãos. Se o jogador exceder este limite, ele pode fazer a compra normalmente, escolher, e **devolver** as cartas excedentes na pilha de descartes.





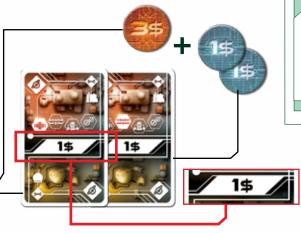






Permite **receber dinheiro** e **vender cartas** de tecnologia. O jogador que usa o Investidor recebe **\$3**. Caso queira, o jogador ainda pode vender **uma** ou **duas** cartas de tecnologia e receber **\$1** a mais por carta. Cartas vendidas vão para a pilha de descartes do jogo. Obs: não é permitido vender mais de duas cartas.





#### Coringa

Há duas cartas "coringas" no baralho e um jogador poderá ocasionalmente comprá-las usando a ação do Cientista. Um coringa pode ser usado de duas formas diferentes:





1. Para construir o Centro de Comando Como as quatro partes do Centro de Comando estão em evidência, o coringa substitui uma das quatro cartas exigidas para a construção.



# 2. Para receber um bônus

A qualquer momento durante o seu turno, o jogador pode usar uma

carta coringa para receber:

- 2 moedas do estoque geral ou
- 2 unidades de oxigênio **ou**
- 2 unidades de urânio

Obs: (O2) e (U) - o jogador avança os marcadores nas trilhas de seu tabuleiro.

Após utilizados, coringas são devolvidos para a pilha de descartes do jogo.

Neste exemplo o jogador Verde usa o Investidor alocado numa colônia do 2º nível para receber dinheiro. Ele então recebe \$5 (\$3 pela ação normal do Investidor e mais \$2 por duas cartas de tecnologia vendidas).

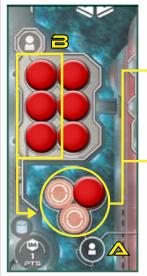
#### COMANDANTE

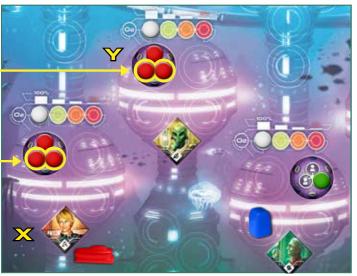


Permite abastecer o submarino e os Módulos de Habitação com marcadores de habitantes. O jogador que usa a Comandante pode executar duas ações diferentes em qualquer ordem:

Ação 1: Pagar \$1 para transferir até 3 habitantes da reserva para dentro de seu submarino.

Ação 2: Transferir habitantes do submarino para um ou mais módulos que tenham sido construídos pelo jogador e estejam ocupando colônias no mesmo nível em que a Comandante está. Um jogador não pode colocar habitantes em módulos construídos por **outros** jogadores. Note também que os módulos possuem limites de ocupação (4 habitantes no 1º nível, 3 no 2º nível e 2 no 3º nível). Além disso, o jogador não pode encerrar o seu turno de jogo com mais de três habitantes dentro de seu próprio submarino.





O jogađor Vermelho move seu submarino para a colônia X onde está a Comandante. Ele gasta **\$1** e transfere **3** habitantes de sua reserva (área **B**) para dentro do submarino (área A) ficando com um total de 4 peças. Depois, ele transfere **2** habitantes para o seu módulo na colônia **X** e mais **2** habitantes para seu outro módulo na colônia **Y**, preenchendo o limite de 3 habitantes em cada módulo.

Note que esta ocupação simultânea de ambos os módulos do jogador vermelho só foi possível porque eles estão localizados no mesmo nível em que a Comandante está, ou seja, o 2º nível.

#### CONTROLADOR

Permite repôr o oxigênio consumido pelas colônias (veja Consumo de O2, adiante) e o urânio gasto para mover os submarinos. O jogador que usa o Controlador recebe 5 unidades em qualquer combinação, de oxigênio e urânio. Esses elementos podem ser armazenados em seus respectivos tanques no submarino do jogador, avancando os marcadores em cada trilha. Além disso, o jogador pode,

partindo da colônia onde o Controlador está alocado, usar as unidades de O2 recebidas para abastecer os tanques de outras colônias que estiverem localizadas num raio máximo de **três** de **distância**. Veja o exemplo a seguir para um melhor entendimento:

O jogador Amarelo usa o Controlador da colônia A e escolhe receber 3 unidades de oxigênio e 2 unidades de urânio. O (U) ele coloca em seu submarino avançando o marcador de 1 para 3. O (O2) ele distribui entre as colônias B e C colocando duas unidades em **B** e **uma** em **C** (linhas tracejadas).





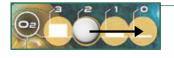
Marcadores alterados nas colônias

Para finalizar, ele usa as **duas** unidades de (O2) armazenadas em seu tanque, em rodadas anteriores do jogo, para abastecer a colônia D. Neste exemplo, o jogador recebeu e usou 3 unidades de (O2) para abastecer colônias no tabuleiro. Porém, se desejasse, ele poderia ter guardado uma unidade em seu tanque e colocado apenas duas unidades nas colônias. Para armazenar (O2) basta avançar o marcador.







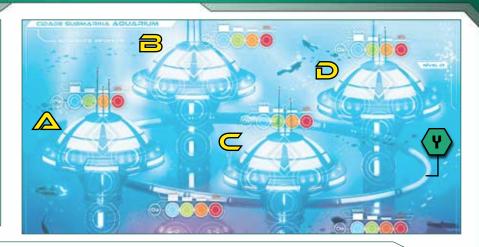


Colônias que este Controlador (na posição em que ele está) consegue alcançar.

Não são possíveis de alcançar (ultrapassam a distância máxima de 3 colônias.)



Obs: a figura ao lado mostra que as quatro colônias do 1º nível (A,B,C,D) são interligadas por uma estrutura cilíndrica horizontal (Y), que pode ser usada pelo Controlador para transporte de oxigênio. Já as quatro colônias do 2º nível e as quatro do 3º não são interligadas entre si. Por isso, sugerimos que os jogadores estudem cuidadosamente as conexões entre as doze colônias do tabuleiro antes de iniciarem a partida para evitar equívocos ao utilizarem a ação do Controlador durante o jogo.

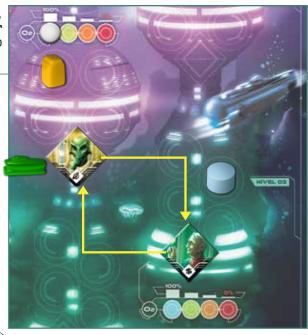


#### 3^ AÇÃO - TROCAR UM PERSONAGEM DE POSIÇÃO

Logo após executar a ação de um personagem, o jogador **deve**, imediatamente, **trocar** este personagem de posição com outro personagem em **qualquer** colônia do tabuleiro. Entretanto, **não** é permitido trocar personagens do **mesmo tipo**. Por exemplo: trocar **dois** Engenheiros de posição entre si.

Na figura ao lado, o jogador Verde resolve acoplar seu submarino numa colônia do **2º** nível para usar o Cientista e receber **três cartas** (há uma Estação de pesquisa construída nessa colônia).

Depois disso, ele **troca** o Cientista de posição com um Investidor vindo de uma colônia do 3º nível (um personagem irá ocupar a colônia do outro no tabuleiro). Se desejasse, o jogador poderia ter trocado o Cientista de posição com algum personagem que estivesse numa colônia do 1º nível ou até mesmo do 2º nível, situação na qual o Cientista permaneceria no mesmo nível, porém seria alocado numa colônia diferente.



#### FIM DA RODADA

Após todos os jogadores terem executado seus turnos, a rodada termina e duas coisas devem ser feitas:

(Obs: se for uma rodada **impar**, realize o consumo de oxigênio **antes** de efetuar os procedimentos abaixo.)



**1** - O marcador de rodadas deve ser movido para a rodada seguinte na tabela impressa no tabuleiro.



2 - O jogador que está com a ficha de Jogador Inicial da rodada deve passá-la ao vizinho à sua **esquerda** na mesa.

#### CONSUMO DE O2

Sempre, no **final** das rodadas **impares**, em cada uma das três etapas de jogo, oxigênio deve ser "**consumido**" em todas as **colônias habitadas** do tabuleiro.

**Lembre-se:** Colônias habitadas são aquelas que possuem **pelo menos**, um Módulo de Habitação ou uma Estação de Pesquisa em seu interior.



Mova o marcador de oxigênio do tanque exatamente um espaço para a direita. Se estiver no espaço 0% ele não poderá mais ser movido.

Obs: para evitar equívocos, sugerimos aos jogadores que atualizem as colônias do 1º nível, depois as colônias do 2º nível e por último as do 3º.

Para indicar este consumo, mova o marcador no tanque de 02, das colônias habitadas, **um espaço** para a direita. Caso o marcador **já esteja** no espaço **0**%, ele **não** é movido, e todos os jogadores que possuirem Módulos de Habitação e/ou Estações de Pesquisa construídos nessas colônias são, **imediatamente**, "**penalizados**" como veremos na página 10.



Rodadas ímpares: somente no FINAL dessas rodadas haverá consumo de oxigênio e possíveis penalidades em todas as colônias habitadas do tabuleiro.

1º nível



O dono de uma Estação de Pesquisa no 1º nível perde 2 pts e retrocede seu marcador na trilha de pontuação. O dono do Módulo de Habitação perde 1 habitante e retira-o do módulo. O habitante está fora do jogo.

Reserva de oxigênio esgotada (marcador em 0%) 2º nível



O dono de uma Estação de Pesquisa no 2º nível perde 3 pts e retrocede seu marcador na trilha de pontuação. O dono do Módulo de Habitação perde 1 habitante e retira-o do módulo. O habitante está fora do jogo.

3º nível



O dono de uma Estação de Pesquisa no 3º nível perde 4 pts e retrocede seu marcador na trilha de pontuação. O dono do Módulo de Habitação perde 1 habitante e retira-o do módulo. O habitante está fora do jogo.

**Obs:** Caso um jogador perca seu único habitante num módulo qualquer, outro jogador poderá **apoderar-se** desse módulo desocupado, usando a Comandante numa rodada posterior. Evidentemente, o mesmo jogador penalizado também poderá utilizar a Comandante para **recuperar a posse** do seu próprio módulo, desembarcando novos habitantes dentro dele.

# FIM DAS ETAPAS

Uma partida de Aquarium dura **3 etapas**, cada uma delas com 5 rodadas (ou 6 em dois jogadores). Sempre, no final de cada etapa, **após** o consumo de oxigênio da **5**º rodada, ocorre uma **pontuação geral** para todos os jogadores e em

todas as colônias habitadas do tabuleiro. Nestas pontuações, Sonares e Centros de comando não são considerados, pois são pontuados uma **única** vez durante o jogo, no momento da sua construcão.



Cada Estação de Pesquisa numa colônia do **1º nível** vale **2 pts**.

Obs: A pontuação da colônia **ocorre** mesmo que o marcador de oxigênio esteja em **0**%.

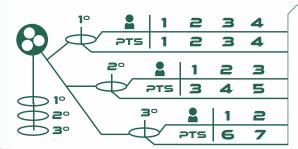


Cada Estação de Pesquisa numa colônia do **2º nível** vale **3 pts**.



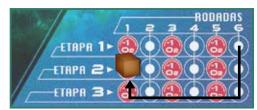
Cada Estação de Pesquisa numa colônia do **3º nível** vale **4 pts**.

Além das Estações de Pesquisa, os jogadores também pontuam pela quantidade de habitantes em seus módulos. Exemplo: um jogador que possui um módulo no 2º nível ocupado com 3 habitantes marca 5 pontos.



- 1 Os jogadores **avançam** seus marcadores na trilha de pontuação do tabuleiro.
- 2 O marcador avança para a 1º rodada da **próxima** etapa de jogo.





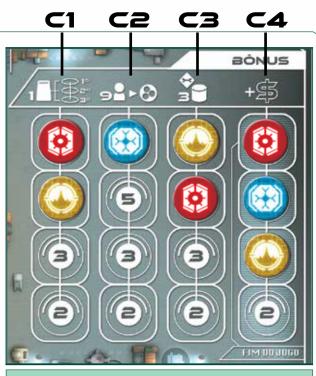
# VENCEDOR

O vencedor é o jogador com a **maior** pontuação (soma dos pontos obtidos e registrados na trilha de pontuação durante o jogo **mais** os Bônus Especiais). Em caso de empate, vence, entre os jogadores empatados, aquele que possui a maior pontuação de bônus especiais. Exemplo: jogadores A e B empataram, mas B conquistou **12** pontos em bônus especiais durante o jogo e A apenas **10** pontos. Portanto o jogador B é o vencedor.

# BÔNUS ESPECIAIS

Há quatro bônus especiais que os jogadores poderão conquistar durante o jogo. Ao obter um desses bônus o jogador deve, imediatamente, colocar um de seus marcadores no pimeiro espaço de maior valor disponível na trilha do bônus: (6 pts,

depois 5 pts, 3 pts e finalmente 2 pts). No fim do jogo, estes bônus são somados aos pontos obtidos pelos jogadores para determinar sua pontuação final. Note que cada coluna (C1, C2,C3,C4) corresponde a um bônus diferente.



No exemplo acima, numa partida com 3 jogadores, somando os bônus obtidos, Vermelho marca 17pts, Amarelo marca 14pts e Azul marca 11pts. Observe que cada jogador, só pode conquistar um determinado bônus, uma única vez durante o jogo.

#### **C**1

Para obter esse bônus, o jogador deve construir pelo menos **3** Estações de Pesquisa, e cada uma delas deve estar em um nível do tabuleiro (uma no **1º**, uma no **2º** e uma no **3º**).

# **C2**

Para obter esse bônus, o jogador deve **ocupar** Módulos de Habitação com seus **9** habitantes, não importa em quais níveis ou colônias esses módulos estejam.

# **C3**

Para obter esse bônus, o jogador deve construir seus 3 Sonares, não importa em quais níveis ou colônias eles estejam.

# **C4**

Ao contrário dos outros bônus, este é atribuído apenas no fim do jogo, após a última pontuação geral. Quem possui maior soma em dinheiro recebe 6 pts, o próximo recebe 5 pts e assim por diante. Quando há empate, os jogadores somam os pontos, dividem (arredondando para baixo) e ocupam o número de posições no quadro igual ao número de jogadores empatados. Ex: Rui e Leo empatam no 2º lugar e cada um recebe 4 pts (5+3÷2). Eles colocam seus marcadores sobre os espaços 5 e 3 da coluna referente ao bônus do dinheiro (tanto faz quem coloca o marcador primeiro). Se houver um quarto jogador na partida e ele for o próximo a pontuar pelo dinheiro, ele fará apenas 2 pts.

# NOTA DO AUTOR

A primeira ideia deste jogo surgiu em abril de 2010. O desejo principal era criar um sistema no qual a realocação dos personagens no tabuleiro fosse relevante para o desempenho de suas ações. Além disso, Aquarium não é um jogo de estilo cooperativo, pelo contrário, mas há um aspecto que permite aos jogadores negociarem entre si. Ele refere-se à distribuição de oxigênio entre as colônias habitadas quando alguém usa o personagem do Controlador.

Aproveito também para agradecer a todos os jogadores de playtest, de diversos grupos, sem os quais o desenvolvimento deste jogo não teria sido possível.

Boas jogatinas! Marcos Macri



Aqui você encontra um exemplo de **turnos** de um jogador numa partida com três participantes. Nós não iremos considerar os turnos dos outros dois jogadores, porém este modelo dará a você uma ideia geral da dinâmica do jogo, desde o início da Etapa 1 até o início da Etapa 2 (Chamaremos o jogador do nosso exemplo de Max).

#### ETAPA 1 - (1ª rodada)

Max entra no jogo através do 1º nível, gasta **um** de (U), acopla seu submarino na colônia A, e usa o Engenheiro para construir um módulo de habitação. Ele paga \$1 e ocupa o módulo com um **habitante** seu retirado de dentro do submarino. Devido à construção desse módulo, a colônia passa a ser **habitada**, e o marcador é movido para 100%.

Para encerrar seu turno, Max troca o Engenheiro de lugar com o Investidor que estava alocado na colônia A1.

#### Final da 1ª rodada: Todas as colônias habitadas movem seus marcadores de

02 um espaco à direita.

Max resolve descer para o 3º nível. Ele gasta três unidades de (U), uma pelo movimento e mais duas pelas mudanças de nível (do  $1^{\circ}$  para o  $2^{\circ}$  e do  $2^{\circ}$  para o  $3^{\circ}$ ). Ele acopla seu submarino na colônia B, gasta uma carta de tecnologia (recebida na preparação do jogo) e primeiro constrói seu Sonar. Ele então recebe 1pt de vitória, avançando seu marcador na trilha e mais 3 unidades de (U), movendo o marcador em seu tabuleiro individual. A seguir, ele troca o Engenheiro de lugar com a Comandante que estava alocada na colônia **B1**. Max encerra seu turno com **cinco** unidades de (U) no tanque.

ETAPA 1 - (2ª rodada)

#### ETAPA 1 - (3ª rodada)

Em seu 3º turno, Max move o submarino para a colônia C, onde há um Cientista e uma estação de pesquisa construída por **outro** jogador. Ele gasta **um** de (Ú), faz a ação do Cientista e **recebe** três cartas. A seguir ele troca o Cientista de lugar com o Controlador que estava alocado na colônia **C1**. Max encerra seu turno com quatro unidades de (U) no

#### Final da 3ª rodada: Todas as colônias habitadas movem seus marcadores de 02 um espaço à direita.

#### ETAPA 1 - (4ª rodada)

Em seu **4º** turno, Max move o submarino para a colônia **D**, gasta **duas** unidades de (**U**) e usa o Engenheiro para construir sua primeira estação de pesquisa. Ele gasta \$2 (construção feita no **2º** nível), transfere a peça de estação para o tabuleiro e recebe 1pt. A colônia foi **habitada** e por isso o marcador de oxigênio é movido para **100**%. A seguir ele **troca** a ficha do Engenheiro de lugar com o Investidor que estava alocado na colônia **D1**. Max encerra seu turno com **duas** unidades de (**U)** no tanque e **\$2**.

#### ETAPA 1 - (5ª rodada)

Max gasta suas últimas **duas** unidades de (U) e vai para a colônia E. A Comandante lhe permite fazer duas ações em qualquer ordem. Então ele gasta \$1, transfere 3 habitantes da **reserva** para dentro de seu submarino (ficando com um total de 5) e depois ocupa seu próprio módulo na colônia **A** com mais 3 habitantes. A seguir ele troca a Comandante de lugar com o Controlador vindo da colônia **E1**. Max encerra o turno com z**ero** (U), \$1 e 2 habitantes dentro do submarino.

#### Final da 5º rodada: Todas as colônias habitadas movem seus marcadores de 02 um espaço à direita.

# Final da Etapa 1: pontuação geral

Todas as colônias habitadas do tabuleiro pontuam seus módulos e estações (mesmo com oxigênio em 0%)

Max recebe: 7pts



4 pts pelo módulo totalmente ocupado construído no 1º nível.



3 pts pela estação construída no



Situação do controle de O2 das colônias A e D no fim da Etapa 1

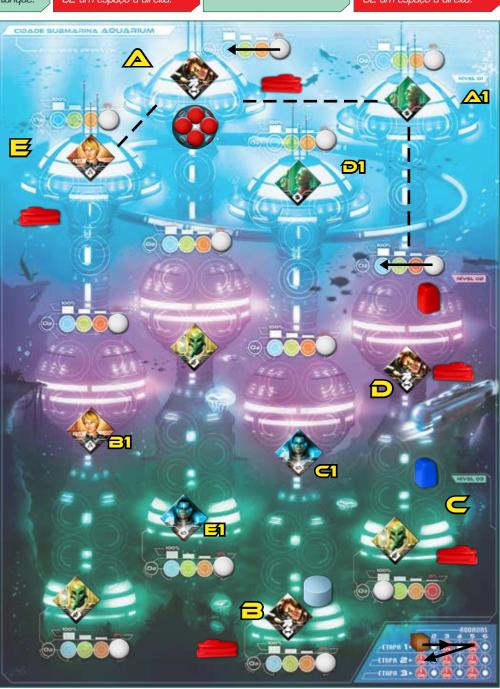


#### ETAPA 2 - (1ª rodada)

Na rodada anterior, Max planejou sua próxima jogada e trouxe o Controlador para a colônia **E**. Por isso, ele **não move** o submanno, permanece na colônia **E** e usa o Controlador para receber três unidades de 02 e duas unidades de U. Ele então move seu marcador de U da posição O para 2 e distribui o O2 do seguinte modo: 2 unidades na colônia **A** e **1** na colônia **D** (veja as linhas tracejadas da fig). Ao fazer isso, os marcadores de 02 são movidos para a esquerda, 2 espaços na colônia A e 1 espaço na D. A seguir, Max troca o Controlador de lugar com outro personagem e encerra seu turno, **evitando** sofrer penalidades na colônia A. devido ao consumo de O2.

#### Final da 1º rodada:

Todas as colônias habitadas movem seus marcadores de O2 um espaço à direita.





### EXPANSÃO 1:

# DR. CLOUD, O SABOTADOR!

#### COMPONENTES

Componentes: 1 ficha de sabotador e 3 marcadores de profundidade (1ºnível, 2º nível, 3º nível).









#### QUEM É DR. CLOUD?

Ele é um mercenário, infiltrado em Aquarium para espionar e roubar tecnologias. Por dinheiro, é capaz de ajudar um jogador a sabotar colônias habitadas no tabuleiro causando penalidades inesperadas aos adversários.

# PREPARAÇÃO

Antes de iniciar o jogo, escolha uma ficha qualquer de personagem (com **exceção** do Controlador), e **substitua** essa ficha pela ficha do Sabotador. Embaralhe as doze fichas e coloque uma em cada colônia do tabuleiro revelando-as depois. Deixe os três marcadores de profundidade ao alcance de todos na mesa.

#### MECÂNICA

Quando decide usar a ação do Sabotador, o jogador deve acoplar o seu submarino na colônia em que ele está alocado. O jogador então contrata os "serviços sujos" deste personagem **pagando-o** de acordo com o nível de profundidade no qual ele se encontra:

1º nivel = o jogador paga \$2 e coloca o dinheiro no estoque geral.

2º nível = o jogador paga \$3 e coloca o dinheiro no estoque geral.

3º nível = o jogador paga \$4 e coloca o dinheiro no estoque geral.

A seguir o jogador pega o marcador correspondente ao nível pago (1º, 2º, 3º) e deixa-o à sua frente na mesa à vista de todos. Para encerrar seu turno, o jogador **troca** a ficha do Sabotador de posição com a ficha de outro personagem qualquer.

**Durante** a etapa, se o jogador possuir um dos **três** marcadores do Sabotador ele poderá usá-lo para **zerar** o oxigênio de uma colônia habitada, que esteja localizada no mesmo nível de profundidade do marcador. Isso deve ser feito exatamente **antes do consumo de oxigênio** que ocorre no final da **1**º, **3**º ou **5**º rodada. Assim, jogadores que possuirem módulos e/ou estações na colônia sabotada serão **penalizados**.

Após usado, o marcador de profundidade é **descartado** pelo jogador e só pode ser adquirido novamente a partir da 1º rodada da etapa seguinte do jogo. Isso significa que, o Sabotador poderá agir, no máximo, **três** vezes em cada etapa, ou seja, ele poderá sabotar somente **uma** colônia do 1º nível, uma do 2º e uma do 3º a **cada** etapa de jogo. Além disso, colônias que **não** estão habitadas ainda **não** podem ser sabotadas. Veja o exemplo:



Marcador de profundidade utilizado no exemplo e descartado após a aplicação de seu efeito.



O jogador Vermelho resolve sabotar uma colônia do 2º nível antes do consumo de oxigênio da 3º rodada da etapa 2. Ele move o marcador de oxigênio da colônia para 0%. Agora, como é o momento do consumo e o marcador já está em 0%, ocorre o seguinte:

Amarelo **perde 3** pontos devido à sua estação de pesquisa. Verde **perde 3** pontos pelo mesmo motivo. Azul perde **1 habitante** em seu módulo e retira-o do jogo. Finalmente, Vermelho **descarta** o marcador de profundidade utilizado para a sabotagem e o jogo prossegue. No **início** da **etapa seguinte**, marcadores descartados ficam disponíveis novamente e o Sabotador pode ser recontratado.

**Obs:** O mesmo jogador pode contratar, durante uma determinada etapa de jogo, uma, duas, ou até três vezes o Sabotador, para usá-lo em diferentes níveis de profundidade. Além disso, se porventura um jogador contrata o Sabotador e desiste ou esquece de usá-lo durante a etapa, o marcador **perde o efeito** e **retorna** para o estoque geral no início da etapa seguinte.



#### EXPANSÃO 2:

# CARTAS DE PERSONAGENS

#### COMPONENTES

**5** cartas de personagens do jogo.



# PREPARAÇÃO

Após distribuir uma carta para cada jogador, na preparação do jogo, **misture** estas **5** cartas ao baralho restante e forme uma **pilha** de cartas ao lado do tabuleiro.

#### MECÂNICA

Quando usa a ação do Cientista, o jogador pode, eventualmente, adquirir uma destas cartas especiais. Elas contam para o **limite** de cinco cartas nas mãos e podem ser usadas para melhorar as ações dos personagens. Após usadas são descartadas. No fim do jogo, o jogador recebe **1 ponto** para cada carta especial em suas mãos. Veja os detalhes:



Ao usar esta carta associada com a ação de um Engenheiro, o jogador pode construir um Módulo de habitação ou Estação de pesquisa, em qualquer nível, com **desconto** de exatamente \$1. Exemplo: uma Estação de pesquisa construída no 3º nível custará apenas \$2 e no 1º nível sairá de graça!

**Obs:** Esta carta não interfere na construção dos Sonares e nem dos Centros de Comando.



Ao usar esta carta associada com a ação de um Cientista, o jogador pode comprar uma carta adicional. Exemplo: numa colônia há uma Estação de pesquisa e um Cientista alocado. Ao usá-lo, o jogador irá comprar um total de 4 cartas do topo da pilha, de uma só vez. Duas normais, mais uma pela presença da estação e mais uma pela carta especial. Obs: caso exceda o limite de 5 cartas nas mãos, o jogador deve escolher e devolver as cartas excedentes na pilha de descartes.



Ao usar esta carta associada com a ação de um Investidor o jogador recebe exatamente \$1 a mais. Exemplo: o jogador faz a ação de um Investidor e vende duas cartas de tecnologia. Ele recebe então um total de \$6 (\$3 pela ação, mais \$2 pelas cartas de tecnologias vendidas e \$1 pela carta especial).



Ao usar esta carta associada com a ação da Comandante o jogador pode **abastecer** seu submarino com até **3 habitantes** de graça (**custo zero**).

Obs: nenhum jogador pode encerrar o seu turno com mais de 3 habitantes dentro de seu próprio submarino.



Ao usar esta carta associada com a ação de um Controlador, o jogador irá receber, ao invéz de cinco, um total de **7 unidades** de oxigênio e/ou urânio em qualquer combinação possível que o jogador deseje. **Obs:** estes recursos podem ser armazenados em seus respectivos tanques no tabuleiro individual de cada jogador, respeitando sempre o limite desses tanques (oxigênio = **3** e urânio = **6**).