

SURVIVE

FUGA DE ATLÂNTIDA!



REGRAS DO JOGO

Início do Século 20 – tempo de explorações e aventuras. A misteriosa ilha de Atlântida foi descoberta no meio do oceano e há rumores de inúmeras riquezas! Depois de desvendarem Atlântida, os exploradores estão prontos para voltar para casa com tesouros e outros artefatos. Mas Atlântida começou a afundar! Quem conseguirá chegar em terra firme?

Objetivo

Ao final da partida, vire todos os seus exploradores que você conseguiu levar à terra firme (ilhas nas quinas do tabuleiro) e some os pontos impressos em sua base. O jogador com a maior quantidade de pontos (não necessariamente aquele que salvou mais exploradores) vence o jogo.

Conteúdo

- 1 Tabuleiro;
- 40 peças de terreno (16 peças de praia, 16 peças de floresta e 8 peças de montanha);
- 40 peões de Exploradores (10 de cada cor);
- 5 peões de Serpente Marinha;
- 6 peões de Tubarão;
- 5 peões de Baleia;
- 12 peões de Barco;
- 1 dado de criaturas;
- 1 livro de regras.

Preparação do Jogo

1. Coloque os peões das 5 Serpentes Marinhas nos espaços do tabuleiro que contenham o ícone de Serpente Marinha.
2. Embaralhe as peças de Terreno com a face para baixo (mostrando o lado da Praia, da Floresta e da Montanha), e os coloque aleatoriamente dentro do espaço de mar em negrito do tabuleiro. Deste modo, você irá criar uma ilha feita de peças de Praias, de Florestas e de Montanhas com a Serpente Marinha ao centro.
3. Cada jogador escolhe uma cor e pega os 10 peões de Explorador correspondentes.



4. Cada jogador pega 2 peões de Barco.



5. Os peões de Barco restantes, assim como os de Tubarão e de Baleia, são colocados de lado (eles serão usados durante a partida).

6. Escolha ou sorteie o jogador que irá começar a partida (que por lógica será chamado de “primeiro jogador” daqui para frente). Debaixo de cada um de seus peões de Explorador há um número de 1 a 6. Dê uma boa olhada em seus peões, mas não mostre os números aos outros jogadores. Tente lembrar no decorrer da partida onde você colocou cada um deles durante a preparação, como por exemplo, onde está o de maior número ou quanto vale cada explorador que você conseguiu conduzir para terra firme. O número da base dos exploradores representa a quantidade de tesouro que ele carrega consigo.

7. Começando pelo primeiro jogador e prosseguindo em sentido horário, os jogadores colocam um peão de Explorador em uma peça de Terreno vazio (ou seja, uma peça de Terreno que não contenha um peão de Explorador). Tome cuidado para não revelar o número impresso em seus Exploradores quando colocá-los. O posicionamento dos peões de Exploradores continua até que cada jogador tenha colocado todos os seus 10 peões. Em partidas com menos de 4 jogadores algumas peças de Terreno permanecerão vazias.

8. Começando pelo primeiro jogador e prosseguindo em sentido horário, os jogadores colocam um de seus peões de Barco sobre um espaço de mar vazio (ou seja, um espaço que não contenha um peão de Barco ou de Serpente Marinha) adjacente a uma peça de Terreno. O posicionamento dos peões de Barco continua até que cada jogador tenha colocado ambos os peões.

Nota Importante – Peões de Explorador

Uma vez iniciada a partida, você não mais poderá olhar ou revelar o valor de seus peões de Explorador, mesmo que eles tenham alcançado terra firme ou tenham sido removidos da partida.



Visão da Partida

Agora os jogadores realizarão seus turnos, começando pelo primeiro jogador e prosseguindo em sentido horário. Durante seu turno, você tem que realizar as ações na seguinte ordem:

1 Use uma peça de Terreno de sua “mão”

Apenas uma vez por turno, você poderá usar uma peça de Terreno que você obteve em turnos passados. Naturalmente, você irá pular esta ação durante o primeiro turno assim como qualquer outro turno em que você não tiver ou não quiser usar uma peça de Terreno de sua “mão”.

2. Movimente seus Exploradores e/ou peões de Barco

Você pode movimentar qualquer combinação de Exploradores e/ou peões de Barco. Você tem no total 3 espaços de movimento, por terra ou por mar. Por exemplo, você pode movimentar 2 peões de Explorador, cada um por um espaço, para alcançar um Barco e depois movimentar este Barco por um espaço. O objetivo é fazer com que seus Exploradores cheguem aos Barcos para conduzi-los à terra firme.

3. Remova uma peça de Terreno

Com muito cuidado, remova uma peça de Terreno da ilha. Quaisquer Exploradores sobre esta peça estarão agora sobre o espaço de mar que previamente estava ocupado pela peça removida. Dê uma olhada no verso da peça sem mostrá-lo aos outros jogadores (vá à seção Usando Informações de uma Peça de Terreno para mais detalhes).

Você tem que respeitar duas condições quando remove uma peça de Terreno. Primeiro, deve escolher uma peça adjacente a um espaço de mar (mesmo que este espaço já tenha contido uma peça de Terreno). Segundo, todas as peças de Praia devem ser removidas primeiro, seguidas pelas peças de Floresta e, finalmente, pelas peças de Montanha – isso representa o afundar dos Terrenos que estão mais próximos do mar. Se uma peça de Praia estiver completamente cercada por peças de Floresta e/ou Montanha, remova-a como a última peça de Praia (ainda que ela não esteja adjacente a um espaço de mar). O mesmo acontece com peças de Floresta cercadas por Montanhas.



4. Role o dado e mova uma criatura

Você deve rolar o dado de Criaturas.

Você pode movimentar a Criatura correspondente ao resultado do dado (Serpente Marinha, Tubarão ou Baleia), que já esteja no tabuleiro, por um ou mais espaços para atacar outro jogador ou proteger os seus próprios Exploradores. Leia a seção “Usando o Resultado do Dado” para maiores detalhes.

Usando o Resultado do dado

A Serpente Marinha, o Tubarão e a Baleia não têm efeito uns sobre os outros. Eles podem ocupar o mesmo espaço de mar. Se a Criatura sorteada não estiver presente no tabuleiro, nada acontece.



Serpente Marinha

Se o resultado for uma Serpente Marinha, movimente um desses peões por um espaço de mar. Se a Serpente Marinha entrar em um espaço de mar ocupado por um Barco contendo passageiros, remova do jogo este Barco e todos os seus passageiros. Remova também todos os Nadadores que estiverem neste espaço de mar. Se for um barco vazio, ele continua em jogo.



Tubarão

Se o resultado do dado for um Tubarão, movimente um desses peões por um ou dois espaços de mar. Se o Tubarão entrar em um espaço de mar ocupado por um ou mais Nadadores, o movimento do Tubarão termina. Remova do jogo todos os Nadadores do espaço de mar que o Tubarão tenha parado. Se este espaço de mar contiver um Barco, o Tubarão não o afetará (ou qualquer passageiro do mesmo).



Baleia

Se o resultado do dado for uma Baleia, movimente um desses peões de um a três espaços de mar. Se a Baleia entrar em um espaço de mar ocupado por um Barco contendo um ou mais passageiros, seu movimento termina: o Barco é removido do jogo e seus passageiros se tornam Nadadores. Se o espaço de mar também contiver um Tubarão, os Nadadores são removidos do jogo. Uma Baleia não afeta Nadadores ou Barcos vazios no mesmo espaço de mar que estiver.



Movendo Barcos e Exploradores



Exploradores em Espaço de Terra

- Você pode mover um Explorador de uma peça de Terreno para outra peça de Terreno adjacente, mesmo se ela estiver ocupada por um ou mais Exploradores.
- Você pode mover um Explorador de uma peça de terreno para um barco em um espaço de mar adjacente.
- Você pode mover um Explorador de um barco para outro barco em um espaço de mar adjacente.
- Você pode mover um Explorador para um barco que já esteja ocupado por Exploradores de outras cores (porém não mais do que 3 por Barco).
- Você não pode mover o Explorador de outro jogador.
- Uma vez que o Explorador deixar a Ilha (embarcando em um Barco ou se tornando um nadador), ele não poderá retornar para uma peça de terreno.



Exploradores no Mar (Nadadores)

- Os Exploradores se tornam nadadores quando eles se movem para um espaço de mar a partir de uma peça de Terreno adjacente, quando eles pulam de um barco para o espaço de mar que o barco ocupa, quando eles caem no espaço de mar assim que uma peça de terreno é removida ou quando uma Baleia causa o naufrágio de um Barco, fazendo com que o Explorador caia no espaço de mar que o Barco ocupava.
- Você pode mover apenas um nadador por espaço de mar a cada turno. Quando um nadador for de uma peça de Terreno ou Barco para um espaço de mar, isto é considerado um movimento de um espaço de mar.
- Você não pode mover um nadador de um espaço de mar para um Barco que esteja em um espaço de mar adjacente (já que isso seria considerado 2 movimentos e o nadador só pode ser movido por um espaço de mar a cada turno). Você só pode mover seu nadador para um Barco que esteja ocupando o mesmo espaço de mar que este nadador.
- Se você mover um nadador para um espaço de mar que tenha uma Serpente Marinha ou um Tubarão, o nadador será imediatamente removido de jogo. Consequentemente, nadadores não podem cruzar este tipo de espaço.



Barcos

- Quando um Barco estiver vazio, qualquer jogador poderá movê-lo de um espaço de mar para o outro, do jeito que quiser (ao custo de um movimento por espaço).
- Cada espaço de mar só pode conter um Barco.
- Cada Barco só poderá carregar três exploradores (independentemente da cor).
- Quando um Barco contiver Exploradores de mais de um jogador, será o jogador com a maior quantidade de Exploradores a bordo que irá controlar o Barco. Quando um jogador controla um Barco, apenas este jogador poderá movê-lo.
- Quando vários jogadores tiverem a mesma quantidade de Exploradores embarcados em um Barco, cada jogador terá o controle do mesmo.
- Se você mover um Barco contendo um ou mais Exploradores para um espaço de mar em que haja uma Serpente Marinha ou uma Baleia, o Barco será imediatamente removido de jogo, e seus passageiros se tornarão nadadores (não se esqueça de que se o espaço de mar estiver ocupado por um Tubarão ou uma Serpente Marinha, estes nadadores serão imediatamente removidos do jogo).



Alcançando Terra Firme

- Exploradores podem desembarcar de um Barco ancorado em um dos espaços de mar adjacentes a uma das Terras Firmes. Este desembarque custa um movimento. O Barco permanece no mesmo espaço de mar até ser movido novamente.
- Movimentar um nadador para uma Terra Firme a partir de um dos dois espaços de mar adjacentes custa um movimento.
- Seus exploradores podem desembarcar em qualquer Terra Firme, e não somente naquela que estiver à sua frente.

Usando a Informação de uma Peça de Terreno

- Quando você remove uma peça de terreno (passo #3 da Visão da Partida), discretamente olhe a parte de baixo da peça sem mostrá-la aos outros jogadores. Existem três tipos de peças e cada uma delas é usada de forma diferente:
1. Para serem usadas imediatamente;
 2. Para serem usadas no início do seu turno;
 3. Para serem usadas fora de seu turno (defensivamente).

Peças usadas imediatamente (borda verde)

Se você vir um destes ícones, imediatamente revele a peça aos outros jogadores, realize as ações descritas abaixo, e remova a peça de Terreno do jogo.



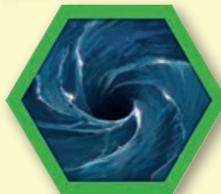
Pegue um Tubarão que tenha sido colocado de lado e o coloque no espaço de mar que era ocupado pela Peça de Terreno. Qualquer nadador naquele espaço é removido de jogo.



Pegue uma Baleia que tenha sido colocada de lado e a coloque no espaço de mar que era ocupado pela peça de Terreno.



Pegue um Barco que tenha sido colocado de lado e o coloque no espaço de mar que era ocupado pela peça de Terreno. Se o espaço de mar contiver um ou mais nadadores, coloque-os embarcados no Barco. Se o espaço de mar contiver mais de três nadadores, o jogador que tiver revelado a peça de Terreno é quem escolhe quais nadadores embarcarão.



Redemoinho: remova do jogo todos os nadadores, Serpentes Marinhas, Tubarões, Baleias, Barcos e exploradores do espaço de mar ocupado pela peça de Terreno, assim como os dos espaços de mar adjacentes.



Erupção Vulcânica: veja a seção “Fim do Jogo”, mais à frente.



Peças para serem jogadas no início de seu turno (borda vermelha)

Se você observar um desses ícones, coloque a peça com a face para baixo à sua frente (na sua “mão” de peças). Em seguida, uma vez por turno, durante o passo 1, como indicado na seção “Visão da Partida”, você pode usar uma (e somente uma) das peças de sua “mão”. Uma vez usada, remova-a do jogo.



Um Golfinho veio ajudar um de seus nadadores. Mova um de seus nadadores 1 a 3 espaços de mar.



Os ventos estão lhe favorecendo! Mova um Barco que você controla 1 a 3 espaços de mar.



Mova uma Serpente Marinha à sua escolha (que esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.



Mova um Tubarão à sua escolha (que já esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.



Mova uma Baleia à sua escolha (que já esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.

Peças a serem usadas fora de seu turno (defensivamente) (borda vermelha com um “X”)

Finalmente, se você observar um destes ícones, coloque a peça com a face para baixo à sua frente (na sua “mão” de peças). Estas peças só podem ser usadas durante o turno de outro jogador, não podendo ser usadas em seu turno. Elas são consideradas peças “defensivas”, já que são usadas em reação ao movimento de uma criatura feito por um oponente. Uma vez usada, remova-a do jogo. Elas devem ser resolvidas da seguinte forma:



Quando outro jogador mover um Tubarão para um espaço de mar ocupado por algum de seus nadadores, você pode usar esta peça de Terreno para remover o tubarão do jogo (antes que seu nadador seja removido pelo tubarão). Todos os nadadores permanecem no espaço de mar.



Quando outro jogador mover uma Baleia para um espaço de mar ocupado por um Barco com um de seus exploradores, você pode usar esta peça de Terreno para remover a Baleia do jogo (antes que ela cause o naufrágio do Barco). O Barco permanece no espaço de mar.

Fim do Jogo

Sob uma das peças de Montanha há o ícone do Vulcão. Assim que ele for revelado, uma erupção vulcânica destrói o restante da ilha assim como todos os Exploradores que não tenham chegado a terra firme. A partida termina. No final do jogo, some os pontos de todos os seus Exploradores que tenham alcançado terra firme. O jogador com a maior soma de pontos (não necessariamente aquele com a maior quantidade de exploradores salvos) será o vencedor do jogo. Pode ser que você não tenha mais exploradores para mover antes que a partida termine. Neste caso, continue jogando, mas pule o passo #2 da “Visão da Partida” (mova seu Explorador e/ou seu Barco) durante seu turno.

Partida de Dois Jogadores

Se a partida tiver dois jogadores, cada jogador poderá jogar com duas cores. Isso fará com que a ilha não fique sem população e tornará a partida mais divertida. No final, vence aquele que fizer a maior quantidade de pontos somando suas duas cores.

Desafios

Aqui novas variantes, ou desafios, que irão adicionar variedade e complexidade ao jogo.

Desafio #1: Superpopulação!

Durante a preparação do jogo, os jogadores poderão colocar até dois Exploradores por peça de Terreno, exceto sobre aqueles adjacentes espaços de mar, na costa da ilha, onde apenas um Explorador poderá ser colocado.

Desafio #2: Até o Fim!

O jogo termina quando o último Explorador for removido do tabuleiro (por ter sido salvo, removido por uma criatura ou por um redemoinho). Quando a Erupção Vulcânica for revelada, trate-a como uma peça de Redemoinho e continue o jogo se sobrar algum Explorador no tabuleiro.

Desafio #3: Todos somos iguais!

O vencedor da partida será o jogador que tiver salvo a maior quantidade de Exploradores quando a partida terminar. Ignore o número impresso debaixo dos Exploradores.

Desafio #4: Atlântida submersa!

O jogo termina imediatamente quando a última peça de Terreno é removida do tabuleiro. Quando a peça de Erupção Vulcânica for revelada, trate-a como uma peça de Redemoinho e continue o jogo se ainda houver peças de Terreno no tabuleiro.



Créditos

Game Design:	Julian Courtland-Smith
Desenvolvimento:	Kevin Nesbitt e Stephen M. Buonocore
Arte e layout:	David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Diretores de Produção:	Stephen M. Buonocore e Kevin Nesbitt
Design das Criaturas:	Andrew White
Revisão:	Eric Franklin
Tradução:	Kleber Bertazzo e Tatiana Vieira
Revisão de Tradução:	Cristiano Cuty e Marcelo Oliveira
Arte da Edição de 30 Anos:	Jean-Brice Dugait and Stéphane Gantiez
Layout da Edição de 30 Anos:	Asmodee



www.StrongholdGames.com



www.editora.conclaveweb.com.br

Peças para serem

usadas imediatamente



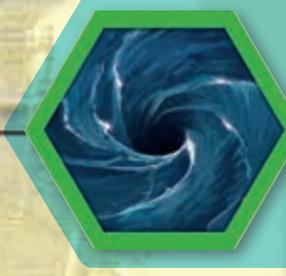
Pegue um Tubarão que tenha sido colocado de lado e o coloque no espaço de mar que era ocupado pela Peça de Terreno. Qualquer nadador naquele espaço é removido de jogo.



Pegue uma Baleia que tenha sido colocada de lado e a coloque no espaço de mar que era ocupado pela peça de Terreno.



Pegue um Barco que tenha sido colocado de lado e o coloque no espaço de mar que era ocupado pela peça de Terreno. Se o espaço de mar contiver um ou mais nadadores, coloque-os embarcados no Barco. Se o espaço de mar contiver mais de três nadadores, o jogador que tiver revelado a peça de Terreno é quem escolhe quais nadadores embarcarão.



Redemoinho: remova do jogo todos os nadadores, Serpentes Marinhas, Tubarões, Baleias, Barcos e exploradores do espaço de mar ocupado pela peça de Terreno, assim como os dos espaços de mar adjacentes.



Erupção Vulcânica: veja a seção "Fim do Jogo".

Peças para serem jogadas

no início de seu turno



Um Golfinho veio ajudar um de seus nadadores. Mova um de seus nadadores 1 a 3 espaços de mar.



Os ventos estão lhe favorecendo! Mova um Barco que você controla 1 a 3 espaços de mar.



Mova uma Serpente Marinha à sua escolha (que já esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.



Mova um Tubarão à sua escolha (que já esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.



Mova uma Baleia à sua escolha (que já esteja presente no tabuleiro) para qualquer espaço vazio de mar.

Peças a serem usadas fora de seu turno



Quando outro jogador mover um Tubarão para um espaço de mar ocupado por algum de seus nadadores, você pode usar esta peça de Terreno para remover o tubarão do jogo (antes que seu nadador seja removido pelo Tubarão). Todos os nadadores permanecem no espaço de mar.



Quando outro jogador mover uma Baleia para um espaço de mar ocupado por um Barco com um de seus exploradores, você pode usar esta peça de Terreno para remover a Baleia do jogo (antes que ela cause o naufrágio do Barco). O Barco permanece no espaço de mar.

SURVIVE
FUGA DE ATLÂNTIDA!