

Deep Sea Adventure

Através de três rodadas, consiga mais pontos, ao trazer para o Submarino os tesouros mais valiosos, antes que o suprimento compartilhado de ar acabe.

Preparação:

Coloque o Marcador de Ar no 25 e os Exploradores no Submarino. Embaralhe cada conjunto de fichas e coloque-as, face para baixo formando uma linha a partir do Submarino, nessa ordem: ▲ ■ ● ● ●

O primeiro jogador é o último a estar no oceano.

No seu turno:

1. Reduza o Ar de acordo com a quantidade de peças que você coletou nessa rodada, a menos que você esteja no Submarino.

Se o ar chegar a zero, você pode terminar o seu turno normalmente, então imediatamente a rodada termina.

2. Diga se você está voltando. Você só pode mudar de direção uma vez por rodada.

3. Role os dados. Diminua o valor obtido nos dados pela quantidade de fichas que você coletou nessa rodada. Mova seu explorador essa quantidade de espaços pelas fichas. Pule as fichas onde os outros Exploradores estão, sem contar essas fichas.

4. Não importa se você estiver subindo ou descendo, faça uma dessas ações:

a) Não faça nada.

b) Pegue uma das fichas onde você está, sem olhar para ela

e substitua-a por uma ficha em branco.

c) Se parar numa ficha em branco, você pode substituí-la

por uma ficha que você já pegou nessa rodada.

5. Agora é o turno do próximo jogador no sentido horário.

Fim da Rodada

• Os jogadores que voltaram para o Submarino:

Viram suas fichas e as mantêm.

Triângulo: de 0 a 3 pontos.

Quadrado: de 4 a 7 pontos.

Pentágono: de 8 a 11 pontos.

Hexágono: de 12 a 15 pontos.

• Os jogadores que não voltaram ao Submarino:

Deixam as fichas que adquiriram nessa rodada no final da linha de fichas e voltam para o Submarino.

Na ordem do mais distante para o mais próximo do Submarino, os jogadores colocam suas fichas no final da linha, em pilhas de três.

Por exemplo: 

Em rodadas futuras, cada pilha é tratada como se fosse uma única ficha no que diz respeito às regras, incluindo em como afeta o suprimento de ar e a rolagem dos dados.

• Remova as fichas em branco da linha e elimine qualquer espaço (buraco).

• O último jogador a volta para o Submarino ou qualquer mais distante do Submarino é o primeiro jogador na próxima rodada.

Fim do Jogo

O jogo termina depois de 3 rodadas.

O vencedor é aquele com mais pontos. Se houver empate: o jogador com mais fichas hexagonais vence.

Esclarecimentos

Se você rolar os dados antes de dizer que está voltando, você deve se aprofundar ainda mais.

Se você rolar menos do que está carregando, você não se move.

Se você atingir final da linha de fichas, seu movimento acaba lá.

Tradução e diagramação

Daniel Portugal – abril 2024

Parceria: Marcelo Tinoco Gaertner (Matiga)