

TORTUGA

2 1 9 9

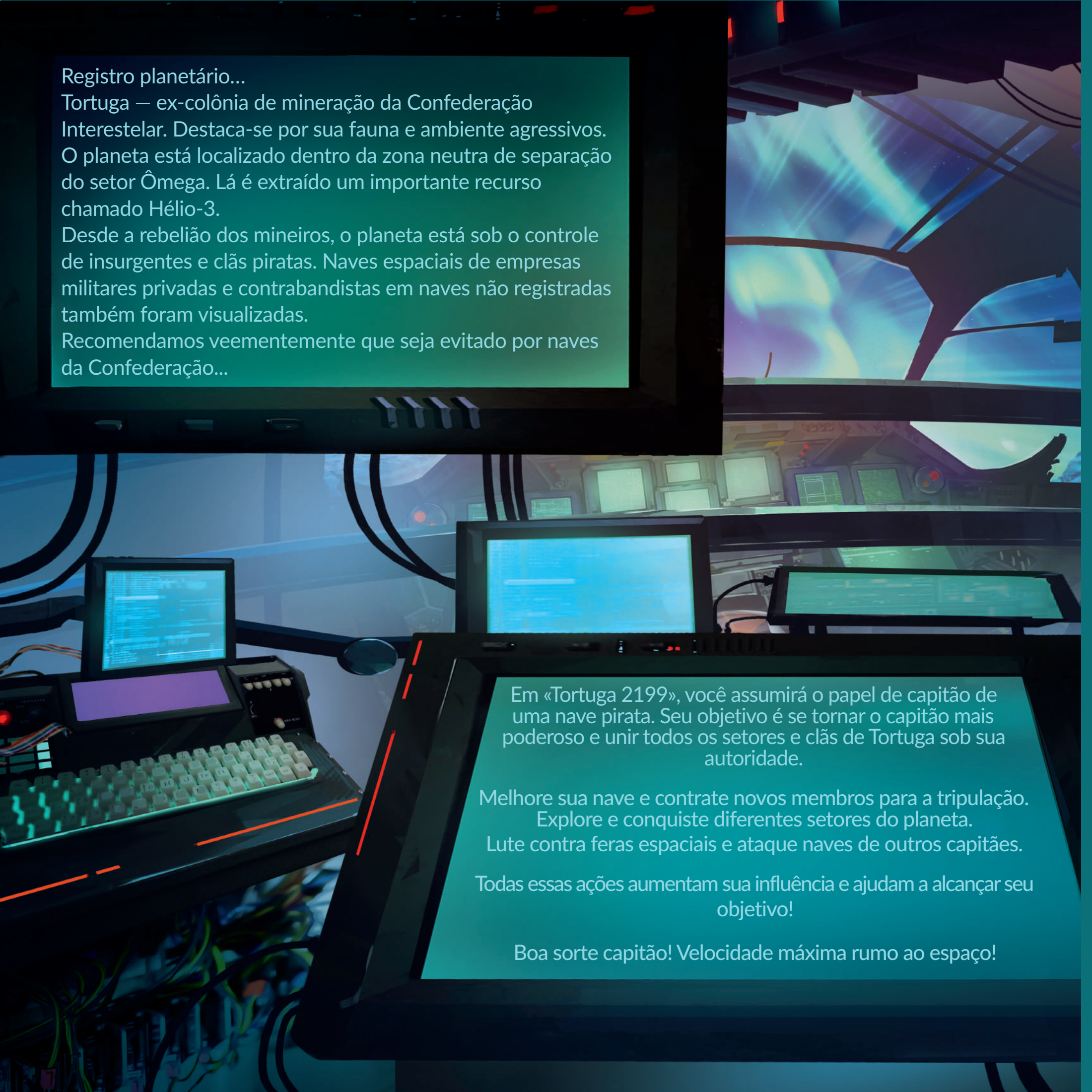
LIVRO DE REGRAS

Registro planetário...

Tortuga — ex-colônia de mineração da Confederação Interestelar. Destaca-se por sua fauna e ambiente agressivos. O planeta está localizado dentro da zona neutra de separação do setor Ômega. Lá é extraído um importante recurso chamado Hélio-3.

Desde a rebelião dos mineiros, o planeta está sob o controle de insurgentes e clãs piratas. Naves espaciais de empresas militares privadas e contrabandistas em naves não registradas também foram visualizadas.

Recomendamos veementemente que seja evitado por naves da Confederação...



Em «Tortuga 2199», você assumirá o papel de capitão de uma nave pirata. Seu objetivo é se tornar o capitão mais poderoso e unir todos os setores e clãs de Tortuga sob sua autoridade.

Melhore sua nave e contrate novos membros para a tripulação. Explore e conquiste diferentes setores do planeta.

Lute contra feras espaciais e ataque naves de outros capitães.

Todas essas ações aumentam sua influência e ajudam a alcançar seu objetivo!

Boa sorte capitão! Velocidade máxima rumo ao espaço!

COMPONENTES

11x peças de setor hexagonais



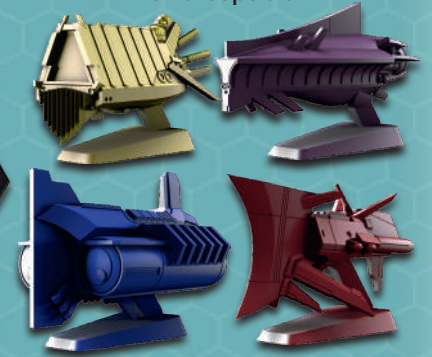
3x fichas de local de torretas



3x fichas de local de posto de troca



4x miniaturas plásticas de nave espacial



11x fichas de controle do setor



10x fichas de minerais



40x marcadores de jogador coloridos



10x fichas de caça



4 cartas de lembrete



20x fichas de influência (I)



10x fichas de influência (III)



Baralho do setor T, 31 cartas



Baralho do setor Fortaleza, 10 cartas



Baralho do setor Laboratório de Pesquisa, 10 cartas



Baralho do setor Minas, 10 cartas



Baralho do setor Vórtice, 10 cartas



10 cartas de caça



4 cartas de nave espacial



12 cartas de manobra



4 cartas de aceleração



20 cartas de mineração



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Monte o tabuleiro.

Coloque a peça de setor Tortuga no centro da mesa.

No caso de 2 jogadores, coloque dois setores de Postos de Troca e dois de Torretas como mostrado ao lado.

No caso de 3-4 jogadores, coloque todos os setores de Postos de Troca e Torretas como mostrado ao lado.

Coloque de forma aleatória as seguintes 4 peças de setor, nos locais marcados com (X): Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas, Fortaleza

Posicione o banco com as fichas de influência em algum lugar da mesa.



Exemplo de posicionamento inicial dos setores



Coloque uma ficha de mineral em cada setor, exceto em Tortuga. Em partidas para 2 jogadores, as fichas que sobrarem são devolvidas à caixa do jogo.



Exemplo para 4 jogadores

Coloque uma ficha de controle em cada setor, correspondendo ao seu valor de influência.



Coloque as fichas de bônus de Posto de Troca e Torretas nos setores correspondentes.



Coloque uma ficha de caça aleatória em cada setor, exceto em Tortuga. Essas fichas devem ser posicionadas com o lado do ponto de exclamação voltado para cima. **Não olhe a outra face das fichas.**



Coloque as 4 miniaturas plásticas de nave espacial no setor de Tortuga



2. Prepare o mercado de cartas de cada setor.

Posicione as diferentes cartas de Setor T em pilhas perto do tabuleiro de jogo, com a face voltada para cima. Cada pilha deve conter cartas de mesmo custo.

Embaralhe as cartas de cada setor: Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas e Fortaleza. Coloque cada baralho, com a face voltada para baixo, perto do setor correspondente no tabuleiro de jogo.

Revele 2 cartas de cada um dos seguintes baralhos de setor: Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas e Fortaleza. Coloque essas cartas viradas para cima, ao lado de seus baralhos.

Coloque o baralho de caça voltado para cima, próximo ao tabuleiro de jogo. Cada jogador pode olhar qualquer carta deste baralho a qualquer momento.

Cartas de Setor T



Cartas do setor Minas



Cartas de caça



Cartas do setor Laboratório de Pesquisa



Cartas do setor Fortaleza

Cartas do setor Vórtice

3. Preparação dos componentes individuais do jogador.

Escolha aleatoriamente um jogador para ser o primeiro jogador. Começando por esse jogador (em sentido horário), cada jogador escolhe uma miniatura de nave espacial e pega a carta da nave correspondente.

Cada jogador recebe suas demais cartas iniciais: 5 cartas de «Mineração», 3 cartas de «Manobra» e 1 carta de «Aceleração». Cada jogador embaralha suas 10 cartas, criando seu baralho.

Cada jogador escolhe uma cor e pega os 10 marcadores dessa cor. Cada jogador escolhe um espaço na mesa e posiciona seus 10 marcadores ali, esse será o seu compartimento de carga.



Cada jogador coloca seu baralho no compartimento de carga com a face voltada para baixo e designa um lugar para ser sua pilha de descarte. Cada jogador coloca sua miniatura de nave espacial no setor Tortuga.



Dependendo do número de jogadores, cada jogador, começando com o primeiro (em sentido horário), pega um determinado número de cartas de seu baralho:

Jogadores	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores
Primeiro jogador	4 cartas	3 cartas	3 cartas
Segundo jogador	5 cartas	4 cartas	4 cartas
Terceiro jogador		5 cartas	4 cartas
Quarto jogador			5 cartas

DEFINIÇÕES

Pegar carta — significa puxar a carta do topo de seu baralho e adicionar à sua mão.

Comprar carta — significa pagar Cryptos para colocar uma carta revelada do setor onde você se encontra em seu descarte.

Mão do jogador — todas as cartas que um jogador tem atualmente em mãos. No final de cada turno, o jogador descarta todas as cartas que foram usadas neste turno, bem como quaisquer cartas remanescentes e, em seguida, pega 5 cartas do seu baralho.

Baralho do jogador — um baralho de cartas com a face voltada para baixo no compartimento de carga do jogador. (No início do jogo, o baralho consiste de 10 cartas iniciais.) Se um jogador precisar comprar uma carta e o baralho tiver acabado, ele deve embaralhar a pilha de descarte e colocá-la com a face para baixo, formando um novo baralho.

Pilha de descarte do jogador — uma pilha de cartas com a face voltada para cima no compartimento de carga do jogador. Geralmente as cartas usadas e as compradas são colocadas na pilha de descarte.

Compartimento de carga — um lugar na mesa onde todos os itens do jogador são mantidos: cartas, marcadores, fichas de bônus, de controle e de influência. Tente organizar o compartimento de carga da maneira que todos os outros jogadores vejam claramente quais itens (e quantos deles) estão armazenados.

Setor — localização no planeta, representada por uma peça de setor. Os setores de cada planeta oferecem diferentes bens e serviços aos capitães.

Carta reservada — uma carta colocada com a face voltada para baixo, separadamente, no compartimento de carga do jogador. A carta é reservada quando um jogador realiza a ação «Reservar uma carta». Recomendamos colocar a carta em sua reserva horizontalmente para que não seja confundida com as cartas do baralho.

Setor adjacente — um setor com fronteira compartilhada com este setor.

Setores T — qualquer setor de Posto de Troca, Torretas ou Tortuga é considerado um setor T.

Setor sob controle — um setor, conquistado e controlado por um jogador.

Reserva do jogador — um espaço no compartimento de carga do jogador, onde é colocada uma carta reservada. Cada jogador pode manter apenas 1 carta reservada de cada vez.

Destruir uma carta — coloque a carta de volta na caixa.


Condições de vitória.


Cada jogador assume o papel de um capitão de nave espacial, lutando por influência em um planeta distante — Tortuga. O objetivo final de cada capitão é assumir o controle do planeta, o que significa ganhar 15 pontos de Influência ou ter a maior quantidade de pontos de influência após a conquista do setor central (Tortuga).

CONCEITOS E TURNO DO JOGO

- O jogo acontece em turnos, começando com o primeiro jogador e seguindo no sentido horário até o último jogador.
- Cada jogador geralmente começa seu turno com 5 cartas na mão (O primeiro turno pode ser uma exceção).
- Na sua vez, o jogador usa as cartas da mão, realizando ações.
- As cartas são jogadas da mão e colocadas na pilha de descarte, com a face voltada para cima, no final do turno do jogador atual.
- No final do turno do jogador, todas as cartas, inclusive as restantes em sua mão, são colocadas na pilha de descarte.
- Em seguida, o jogador pega 5 novas cartas do seu baralho.
- Se o baralho ficar sem cartas e um jogador precisar pegar outra carta, ele embaralha novamente sua pilha de descarte e a coloca com a face voltada para baixo, formando um novo baralho.

Existem 2 tipos de recurso no jogo:

Crypto  usado para comprar novas cartas, e

Manobra  usada para realizar ações.

- Se um jogador usar qualquer carta com símbolos de recursos, esses recursos podem ser gastos a qualquer momento durante seu turno.
- Um jogador pode dividir os recursos obtidos para realizar qualquer combinação de ações e/ou comprar cartas diferentes.
- Todos os recursos que não foram gastos são perdidos no final do turno.
- Cada jogador pode, a qualquer momento, olhar as cartas em sua pilha de descarte, bem como as cartas removidas do jogo.
- Se houver uma ação na carta, o jogador decide se usará essa ação no momento em que a carta for colocada na mesa. Se houver várias ações, o jogador resolve quaisquer ou todas na ordem que ele desejar. O uso das habilidades é opcional e os jogadores podem usar as cartas sem acioná-las.

DETALHAMENTO DA CARTA

- A maioria das cartas tem seu preço (em crypto) indicado na parte superior. Elas também podem conter uma letra, indicando que a carta está relacionada a algum setor do planeta (exceto para cartas de caça e iniciais).
- A parte inferior da carta, mostra o nome da carta e os recursos que ela traz para você.
- Também existem cartas com habilidades adicionais.
- As habilidades de combate das cartas (durante o combate/ao atacar/ao defender) só podem ser usadas em combate com naves espaciais de outros jogadores.
- A parte superior de uma carta de caça contém seu nível de dificuldade e a quantidade de influência que ela traz para você.



DETALHAMENTO DAS AÇÕES DISPONÍVEIS DURANTE O TURNO

Durante o turno, um jogador pode realizar qualquer número de ações descritas abaixo em qualquer ordem.

1. Pegar uma carta reservada (apenas no começo do turno).

No início de seu turno (e antes de realizar qualquer outra ação), um jogador pode pegar a carta reservada para sua mão. Assim ele pode ter um total de seis cartas em sua mão.



2. Jogar uma carta.

O jogador baixa uma carta da mão em sua frente. Ele ganha a quantidade de cryptos e manobras indicados na carta baixada. O jogador pode escolher usar habilidades especiais, indicadas nas cartas baixadas, em qualquer ordem.



3. Comprar uma carta.

Um jogador pode gastar recursos de crypto e/ou fichas de mineral para comprar qualquer quantidade de cartas do setor atual de sua nave espacial. Depois de compradas, essas cartas são colocadas no descarte do jogador. O custo da carta do setor é indicado no canto superior direito. A relação da carta com um setor é indicada no canto superior esquerdo. Depois de comprar uma carta dos seguintes setores: Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas ou Fortaleza, ela é substituída pela carta do topo do baralho do setor correspondente, que é colocada com a face voltada para cima.

Setor



Custo da carta

4. Atualizar o mercado no setor atual (Exceto setores T).

Um jogador pode gastar 1 crypto para mover uma das cartas abertas do seu setor atual para o fundo do baralho e substituí-la com a carta do topo do baralho. Esta ação pode ser realizada em qualquer setor, exceto aqueles marcados com a letra T.



5. Mover.

Um jogador pode gastar 1 manobra para mover sua nave espacial para qualquer setor adjacente. Todos os setores podem conter qualquer quantidade de naves espaciais. As naves espaciais não impedem que outras naves se movam. Algumas cartas têm habilidades adicionais, permitindo mover por vários setores ao mesmo tempo.



Exemplo de como comprar e usar cartas.

No início de seu turno, o jogador decidiu usar todas as 5 cartas da mão: quatro cartas de mineração e uma carta de manobra.

O jogador ganha 4 unidades de crypto e 1 unidade de manobra para gastar durante este turno. A nave espacial do jogador está atualmente localizada no setor Tortuga (T).

O jogador gasta 1 unidade de manobra para se mover. Ele move a nave espacial para um setor adjacente, Posto de Troca (T). O jogador então compra 2 cartas de Hacker (T) no Posto de Troca (T), gastando 2 unidades de crypto por carta. Todas as cartas compradas são colocadas na pilha de descarte do jogador. Todas as cartas usadas durante este turno também são colocadas na pilha de descarte. No final do turno, o jogador pega cinco cartas de seu baralho.



6. Coletar minerais.

O jogador pode gastar 1 manobra para coletar uma ficha de mineral do setor atual no qual está sua nave espacial, movendo a ficha para seu compartimento de carga.

As fichas de mineral no compartimento de carga não são perdidas no final do turno do jogador. Cada ficha de mineral no compartimento de carga pode ser gasta como 1 crypto. Na vez do jogador, ele pode gastar várias fichas de mineral de uma vez.

Depois que a ficha de mineral é gasta, ela é movida para a reserva comum no Setor Minas (M).



7. Explorar uma ficha de caça.

Um jogador pode gastar 1 manobra para olhar secretamente a ficha de caça no setor atual em que sua nave espacial está e depois colocar um marcador de caça da sua cor nesta ficha.

As fichas de caça incluem o nome do alvo, quantos pontos de influência ela concede e sua dificuldade de caça.

Durante o jogo, um jogador pode olhar as informações de qualquer ficha de caça explorada por ele. Vários marcadores de jogadores podem ser colocados na mesma ficha de caça.

Um jogador só pode realizar a ação «Caçar uma criatura» se sua ficha de caça foi explorada (se a ficha de caça tiver o marcador do jogador nela).



Exemplo de coleta, gasto de minerais e ficha de caça:

No início do turno, o jogador tem 5 cartas em sua mão: três cartas de manobra, uma carta de mineração e uma carta de aceleração. Ele decide usar quatro cartas: três manobras e uma mineração. O jogador ganha 3 unidades do recurso manobra e 1 unidade do recurso crypto para gastar durante este turno. A nave espacial do jogador está localizada no setor Tortuga (T).

O jogador gasta 1 unidade de manobra para se mover. Ele move a nave espacial para um setor adjacente, Posto de Troca (T). O jogador gasta sua segunda unidade de manobra para coletar mineral, movendo a ficha de minerais deste setor para seu compartimento de carga. O jogador usa sua carta de aceleração e sua nave espacial passa por dois setores para chegar ao setor Vórtice (V). O jogador gasta sua terceira unidade de manobra para explorar uma ficha de caça. Ele pega e olha secretamente a ficha de caça no setor Vórtice (V). Ele descobre que a criatura da ficha é um Robô (dificuldade de caça 2). Ele devolve a ficha ao setor e coloca sobre ela um marcador colorido do seu compartimento de carga.

No final do turno, o jogador compra a carta Mercenário (V) do setor Vórtice (V), gastando 2 unidades de crypto. (Ele ganhou uma unidade de crypto ao usar a carta de mineração e outra ao gastar a ficha de mineral do seu compartimento de carga). Uma ficha de mineral gasta é movida do compartimento de carga do jogador para a reserva do setor Minas (M). As cartas compradas são colocadas na pilha de descarte do jogador. Todas as cartas usadas durante este turno também são colocadas na pilha de descarte. No final do turno, o jogador pega cinco novas cartas de seu baralho.

8. Reservar uma carta da mão.

O jogador pode gastar 2 unidades de crypto para mover uma carta, que ainda não foi usada neste turno, de sua mão para a área de reserva.

A carta reservada é colocada com a face voltada para baixo. O jogador não pode reservar uma carta se já houver uma carta em sua área de reserva.



9. Destruir uma carta usada.

O jogador pode gastar 2 unidades de manobra para remover do jogo uma carta que ele jogou neste turno, devolvendo-a à caixa. O jogador ganha normalmente quaisquer recursos indicados na carta e pode gastá-los neste turno mesmo após a carta ser removida (se eles não foram gastos antes). A carta removida é colocada na caixa do jogo.



Exemplo de reserva e destruição de cartas:

No início do turno, o jogador tem 5 cartas em sua mão: 2 cartas de mineração e 3 cartas de manobra. Ele joga 2 cartas de mineração de sua mão e ganha 2 unidades de crypto. Em seguida, o jogador gasta 2 unidades de crypto e realiza a ação «Reservar uma carta», movendo uma carta de manobra da mão para a área de reserva. Então usa 2 cartas de manobra de sua mão, ganhando 2 unidades de manobra. Ele gasta ambas as unidades de manobra para destruir uma carta jogada, removendo uma carta de mineração, usada neste turno do jogo. Essa carta de mineração é colocada na caixa e não é mais usada nesta partida. Todas as cartas usadas também são movidas para a pilha de descarte. No final do turno, o jogador pega cinco cartas de seu baralho.

10. Caçar uma criatura.

O jogador obtém o controle do alvo representado na ficha de caça que ele já explorou. A nave espacial do jogador deve estar no mesmo setor que a ficha de caça explorada. Capturar o alvo requer o pagamento de uma quantidade de recursos de manobra igual ao nível de dificuldade indicado na ficha de caça. Depois de capturar o alvo, o jogador ganha 1 ponto de influência e a ficha de caça, movendo-os para o seu compartimento de carga. As fichas de caça no compartimento de carga do jogador são usadas para controlar o número de cartas de caça em seu baralho. O jogador procura no baralho de caça por uma carta com o mesmo nome na ficha recebida e a coloca em sua pilha de descarte. O marcador colorido de cada jogador é então devolvido ao compartimento de carga de seu proprietário.



11. Resgatar uma carta de caça

Um jogador pode remover do jogo qualquer carta de caça em sua mão para ganhar os pontos de influência representados em seu canto superior esquerdo e colocá-los em seu compartimento de carga. A carta removida e sua ficha são devolvidas à caixa.

O jogador pode escolher não resgatar a carta de caça e usá-la normalmente. Ele pode fazer essa escolha a cada vez que a carta de caça estiver em sua mão.

Pontos de influência concedidos ao remover a carta

Nome da carta de caça

Nível de dificuldade da caça



Carta de caça

12. Conquistar o setor.

Um jogador pode obter o controle de qualquer setor. A nave espacial do jogador deve estar no setor que está sendo conquistado. Conquistar o setor exige o pagamento de uma quantidade de manobra igual à defesa do setor mais 1. As fronteiras de cada setor são marcadas com números, definindo seu valor de defesa.

No início do jogo, cada setor tem sua defesa no mínimo possível.

1. Postos de Troca/Torretas requerem 3 manobras para serem conquistados.
2. Vórtice, Laboratório de Pesquisa, Minas e Fortaleza requerem 5 manobras para serem conquistados.
3. Tortuga requer 15 manobras para ser conquistada.

Depois que o setor for conquistado por um jogador, ele coloca seu marcador na área de defesa do setor igual à quantidade de manobras gastas. Ou seja, cada vez que o setor é conquistado, sua defesa é aumentada em 1. Você não pode gastar mais manobras para aumentar a quantidade de defesa em mais de 1.

Se houver outro marcador de jogador no setor, ele será devolvido ao seu dono, o qual perde o controle do setor.

Após a conquista do setor, o jogador pega a sua ficha de controle, bem como a ficha bônus de Posto de Troca/Torretas, caso esteja presente no setor. O jogador que conquista o setor ganha o seu controle.

As fichas de controle de setor aumentam a influência do jogador e são colocadas em seu compartimento de carga. As fichas de bônus do setor são usadas para marcar os bônus concedidos por controlar esses setores. Elas também são colocadas no compartimento de carga do jogador. Depois que o setor for conquistado, se as fichas de controle e de bônus estiverem com outro jogador, esse jogador perde o controle do setor e deve passar essas fichas ao jogador que passou a controlar o setor.

Se um setor atingir seu valor máximo de defesa (8 ou 10), ele ainda pode ser atacado gastando essa quantidade de unidades de manobra mais 1. Depois de conquistar esse setor, o marcador do jogador que o conquistou é colocado no valor máximo de defesa (8 ou 10).

Nota! Se o setor estiver sob controle de outro jogador e se a nave espacial desse jogador estiver no setor, tentar conquistá-lo provocará um combate com esse jogador. Nesse caso, execute a ação «Atacar uma nave inimiga»!



Exemplo de uso da carta de reserva, caçar um criatura e conquistar um setor:

No início do turno, o jogador decide pegar a carta de aceleração da sua reserva. Agora ele tem 6 cartas em mãos, e decide usar 5 delas: 3 cartas de manobra, 1 carta de Guarda-Costas (T) e 1 carta de Mercenário (V). O jogador agora tem 8 unidades de manobra à sua disposição neste turno. Sua nave espacial está localizada no setor Vórtice (V). O jogador declara que deseja Capturar uma ficha de caça, pois há uma ficha de caça em seu setor, que ele já explorou. O jogador gasta 2 unidades de manobra e captura o alvo, indicado na ficha de caça (Robô, dificuldade 2). Ele então coloca a ficha de caça e uma ficha de influência (I) em seu compartimento de carga e reclama a carta de robô do baralho de caça, colocando-a na pilha de descarte.

O jogador usa a carta de aceleração, movendo sua nave espacial três setores – para o setor Posto de Troca (T). Este setor está sob controle de outro jogador, mas atualmente não há nenhuma nave espacial aqui. O valor de defesa do setor é 5. O jogador decide conquistar o setor, gastando 6 unidades de manobra e assumindo o controle do mesmo. Ele coloca seu marcador na área de defesa do setor com o número 6. Agora, a defesa do setor de Posto de Troca (T) é 6. O jogador que perdeu o controle deste setor é forçado a dar ao conquistador suas fichas de bônus e de controle. Em seguida, ele remove o marcador da área de defesa 5. Todas as cartas usadas também são movidas para a pilha de descarte. No final do turno, o jogador pega cinco cartas do baralho.

13. Reforçar um setor.

Um jogador pode gastar X crypto para mover o marcador de defesa de qualquer setor sob seu controle para X.
- A nave espacial do jogador não precisa estar no setor para aumentar sua defesa.



DETALHAMENTO DO COMBATE

14. Atacar uma nave inimiga.

Um jogador pode atacar a nave espacial de outro jogador. A nave do jogador deve estar localizada no mesmo setor da nave inimiga. O jogador escolhe uma nave para atacar e o combate começa.

A - Ao lutar, o jogador ativo é o atacante e o jogador que está sendo atacado é o defensor.

B - No início do combate, o atacante escolhe secretamente uma quantidade de cartas com recursos de manobra da mão e, em seguida, diz ao defensor, quantas dessas cartas serão usadas nesse combate. Depois disso, o jogador atacante coloca essas cartas na mesa com a face virada para baixo.

C - O jogador defensor escolhe secretamente uma quantidade de cartas com recursos de manobra da mão e as coloca na mesa com a face voltada para cima.

D - O jogador atacante revela todas as suas cartas.

E - Em seguida, as habilidades especiais de combate de todas as cartas reveladas (se houver) são resolvidas (começando com o atacante).

F - Cada jogador conta o total de manobras em todas as cartas reveladas.

G - Cada jogador adiciona 1 ao seu total de manobras para cada ficha de bônus de Torretas em seu compartimento de carga.

H - O jogador defensor adiciona 1 ao seu total de manobras para cada 2 pontos de defesa na área de defesa atual do setor, caso a luta ocorra no setor do defensor.

Resultado do combate:

O jogador com o maior total de manobras vence o combate. Em caso de empate, a vitória é do jogador defensor.

O jogador derrotado destrói 1 carta aleatória que tenha sido usada durante o combate. Se ele não usar nenhuma carta no combate, não destruirá nenhuma carta. O jogador derrotado remove a miniatura de sua nave espacial do setor e a coloca em seu compartimento de carga. No início do próximo turno do jogador derrotado, ele deve colocar a nave espacial em qualquer setor sob seu controle, ou no setor Tortuga. Se o defensor vencer, ele recebe uma ficha de influência do atacante derrotado. Se o atacante ganhar, ele recebe uma ficha de influência do banco e também uma das fichas de influência do defensor derrotado.

Se o jogador derrotado não tiver fichas de influência, o jogador vencedor não receberá nada dele. Se o combate ocorreu em um setor sob controle do defensor e o defensor perdeu, o atacante vencedor ganha o controle do setor e recebe as fichas de bônus e de controle deste setor do defensor derrotado.


O jogador atacante vencedor então posiciona seu marcador na próxima área de defesa desocupada desse setor.

O jogador derrotado remove seu marcador da área de defesa atual deste setor.

No final de qualquer combate, o defensor pega cartas até que tenha 5 cartas na mão.

Recursos de crypto e habilidades que não são de combate nas cartas usadas durante o combate não têm efeito.

Todas as cartas usadas durante o combate são colocadas nas pilhas de descarte dos respectivos jogadores.

Nota! As cartas que não concedem manobra não podem ser usadas em combate. Cada carta jogada deve ter pelo menos 1 símbolo de  nela.

Depois que o jogador termina de realizar todas as suas ações, ele coloca todas as cartas usadas e todas as cartas restantes da mão, na sua pilha de descarte e, em seguida, pega 5 cartas do seu baralho. Em seguida, o próximo jogador no sentido horário começa seu turno. Ao pegar cartas, se o baralho acabar, o jogador embaralha sua pilha de descarte, forma um novo baralho e continua pegando cartas até ter 5 em suas mãos.


DESCRIÇÕES E HABILIDADES DOS SETORES



Setor Fortaleza.

Antes da rebelião, esta Fortaleza pertencia à Confederação Interestelar. Ela mantém a lei e a ordem no planeta. Atualmente é controlada por militares renegados.

Enquanto estiver neste setor, os jogadores podem comprar cartas (F).


Se um jogador controlar a Fortaleza e sua nave estiver nesse setor, ele ganha +1 de manobra durante seu turno. + 

A defesa máxima deste setor é 10.



Setor Laboratório de Pesquisa.

É uma instalação científica em um setor distante do planeta. Controlada por um professor misterioso. Enquanto estiver neste setor, os jogadores podem comprar cartas (R).

Se um jogador controlar o Laboratório de Pesquisa e sua nave espacial está nesse setor, ele pode reservar uma carta qualquer da mão durante seu turno. 


A defesa máxima deste setor é 10.

Reserva do setor



Setor Minas.

Minas: o coração da rebelião das colônias. O hélio-3 é um recurso local caro com valor de exportação extremamente alto. As Minas são controladas pelo Clã dos Mineiros. Enquanto estiverem neste setor, os jogadores podem comprar cartas (M).

Se um jogador controla as Minas e sua nave está neste setor, ele pode mover 1 ficha de mineral da reserva deste setor para o seu compartimento de carga durante o turno. 


A defesa máxima deste setor é 10.

Nota! Todas as fichas de mineral gastas por cada jogador são movidas para a reserva das Minas (formando uma pilha). Os jogadores não podem pegar fichas de mineral dessa reserva executando a ação «Coletar minerais».



Setor Vórtice.

Anomalia orbital acima de um dos setores industriais de Tortuga, atualmente sob controle de um clã mercenário escuro. Enquanto estiverem neste setor, os jogadores podem comprar cartas (V).


Se um jogador controlar o Vórtice e sua nave estiver nesse setor, ele pode remover do jogo (destruir) 1 carta usada durante o seu turno. 

A defesa máxima deste setor é 10.



Setor Posto de Troca.

Área suburbana do setor central de Tortuga. Terminal de Troca planetário. Enquanto estiverem neste setor, os jogadores podem comprar cartas (T).

Se um jogador ganhar o controle do Posto de Troca, ele receberá a ficha de bônus desse setor. A ficha de bônus do setor Posto de Troca é colocada no compartimento de carga do seu controlador e concede a ele 1 crypto adicional por turno. 


A ficha de bônus desse setor torna-se ativa imediatamente após sua conquista.

A defesa máxima deste setor é 8.



Setor Torretas.

Área suburbana do setor central de Tortuga. Fortificações e sistemas antiaéreos. Enquanto estiver neste setor, os jogadores podem comprar cartas (T).

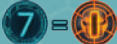
Se o jogador ganhar o controle das Torretas, receberá a ficha de bônus desse setor. A ficha de bônus do setor Torretas é colocada no compartimento de carga de seu controlador e concede a ele 1 ficha de manobra ao lutar contra naves espaciais inimigas. 

A ficha de bônus desse setor torna-se ativa imediatamente após sua conquista.

A defesa máxima deste setor é 8.



Setor Tortuga.

Centro planetário onde estão concentrados todo o poder e controle do planeta. Enquanto estiverem neste setor, os jogadores podem comprar cartas (T) e pontos de influência. O jogador pode pagar 7 cryptos para ganhar 1 influência durante seu turno (esta habilidade pode ser usada quanta vezes quiser). 
São necessárias 15 manobras para conquistar Tortuga.

Nota! Assim que o setor Tortuga for conquistado, começará a última rodada.

Exemplo de combate e uso das habilidades dos setores sob controle.

No início do turno, o jogador decide pegar a carta de aceleração da sua reserva. Agora ele tem 6 cartas em mãos, que são 2 Hackers (T), 2 Guarda-Costas (T), 1 Mercenário (V) e 1 Aceleração. A nave espacial do jogador está localizada no setor Vórtice (V) sob seu controle.

O jogador decide usar duas cartas de Hacker (T) de sua mão, ganhando 4 crypto para gastar durante este turno. Ele decide então usar a habilidade especial do setor Vórtice (V), que está sob seu controle, e remove uma carta de Hacker (T), jogada neste turno.

O jogador usa a carta de aceleração, movendo sua nave espacial três setores – para o setor Minas (M). Esse setor está sob controle de outro jogador e atualmente há uma nave espacial desse jogador protegendo-o. O valor de defesa do setor é 5. O jogador decide atacar a nave inimiga e o combate começa.

O jogador atacante declara que usará três cartas neste combate, colocando-as com a face voltada para baixo. O defensor declara que também usará três cartas. Os dois revelam suas cartas escolhidas e não há habilidade de combate adicional em nenhuma delas. Nenhum jogador tem fichas de bônus do setor Torretas. Os dois jogadores contam o número total de manobras em suas cartas.

Contagem:

As cartas do jogador atacante têm um total de 8 unidades de manobra.

As cartas do jogador defensor têm um total de 5 unidades de manobra, ele também recebe duas manobras devido ao valor de defesa de 5 do setor que está sob seu controle (5 + 2 = 7 total).

O defensor perde o combate. O jogador derrotado pega uma carta aleatória que usou durante o combate e a destrói, removendo-a do jogo.

O vencedor coloca seu marcador na área de defesa 6.

O jogador derrotado (defensor) remove seu marcador da área de defesa 5 e passa a ficha de Controle de setor ao atacante. Ele remove a miniatura de sua nave espacial do jogo, a coloca em seu compartimento de carga e, em seguida, pega de seu baralho até ter 5 cartas em mãos.

A batalha acabou e o jogador ativo decide usar a habilidade de seu novo setor (Minas), movendo uma ficha de mineral da reserva para seu compartimento de carga.

O jogador decide comprar a carta Prospector (M) por 5 crypto (ele ganhou 4 crypto jogando cartas no início deste turno e mais 1 crypto, gastando uma ficha de mineral).

Ele então move a ficha de mineral de seu compartimento de carga de volta para a reserva do setor Minas. As cartas compradas são colocadas na pilha de descarte do jogador. Todas as cartas usadas também são movidas para a pilha de descarte. No final do turno, o jogador pega cinco cartas de seu baralho.

FINAL DO JOGO

O jogo termina ao se atingir uma das duas condições seguintes:

1. Vitória por Influência.

Se, a qualquer momento, o compartimento de carga de um jogador contiver 15 pontos de influência, o jogo termina imediatamente. Esse jogador vence, ele agora é o capitão mais poderoso de Tortuga. Parabéns ao vencedor!

15x



2. Vitória do Usurpador.

Assim que o setor Tortuga for conquistado por um jogador, se ele agora tiver 15 pontos de influência, esse jogador ganha imediatamente o jogo. Caso contrário, inicia-se a última rodada do jogo. Cada jogador (exceto o conquistador de Tortuga) joga uma última vez. Se algum jogador conseguir atingir 15 pontos de influência durante o último turno, ele ganhará instantaneamente.

Nota! Após Tortuga ser conquistada, o Conselho de Capitães é reunido. Durante este último turno, os jogadores não podem realizar nenhuma das seguintes ações: «Conquistar o setor» e «Atacar uma nave inimiga».

Depois que cada jogador terminar seu último turno, eles contam os pontos de influência em seus compartimentos de carga. O jogador com mais pontos de influência vence o jogo. Parabéns ao vencedor!

Em caso de empate, o vencedor é o conquistador de Tortuga.
Em todos os outros casos de empate, o vencedor é o jogador com mais setores sob seu controle. Se ainda houver empate, os jogadores compartilham a vitória.

LEMBRETE

No início de seu turno, o jogador pode pegar a carta reservada para sua mão.



- Mover
- Coletar minerais
- Explorar uma ficha de caça




- Destruir uma carta usada



* X

- Caçar uma criatura com nível de dificuldade X
- Conquistar o setor (Gastar 1 + valor da defesa)

Cartas com  – Atacar uma nave inimiga



- Atualizar o mercado



- Reservar uma carta da mão



* X

- Comprar uma carta de custo X
- Reforçar um setor sob seu controle para um total de defesa de X (pode ser realizado de outro setor)

Um jogador pode remover do jogo a carta de caça em sua mão para ganhar seus pontos de influência.

Final do jogo:

15x



ou conquistar o setor Tortuga

MATERIAL EXTRA

Cenário 1.

Piratas agressivos – Todos a bordo!

Este cenário é recomendado para jogadores que amam o combate. Os capitães são encorajados a atacar uns aos outros com mais frequência e a construir baralhos focados no ataque.



Mudança de regras:

1. Depois de vencer como atacante, você recebe 2 dos pontos de influência do defensor OU ganha 3 pontos de influência do banco (o vencedor escolhe).
 2. O jogador derrotado escolhe qual carta será destruída.
 3. O defensor vencedor não ganha pontos de influência.
 4. Após a conquista de Tortuga, o jogo termina imediatamente.
- O jogador com mais pontos de influência vence. Os jogadores não podem conquistar Tortuga, a menos que isso resulte em sua vitória.

Cenário 2.

Piratas pacíficos – Procurando por tesouros!

Este cenário é recomendado para jogadores pacíficos e jogos familiares. Neste caso, o crypto tem mais valor e as interações dos jogadores são muito limitadas.



Mudança de regras:

1. Os jogadores não podem atacar navios inimigos.
 2. Os jogadores podem conquistar setores gastando crypto em vez de manobra (mas não podem combinar os dois tipos de recursos).
- Os jogadores ainda podem gastar manobra para conquistar setores, no entanto, eles não podem conquistar setores protegidos por navios espaciais de outros jogadores.

CRÉDITOS

Designers: Mikhail Loiko e Denis Plastinin.

Diretor criativo: Denis Plastinin. Artista: Andrei Mironov.

Design: Svetlana Argat.

Gerente de Projeto: Roman Shamolin.

Edição Brasileira: Editor: Thiago Leite.

Tradução: Eric Comenale

Revisão: Matheus Migotto Márcio Botelho e Thiago Leite.

Diagramação: Kaique Messias.

Agradecimentos especiais pela ajuda inestimável na criação deste jogo para: Irina Plastinina, Evgeny Khramov, Alexander Nikitin, Ilya Murseev, Grigory Finozhenkov, Slava "Zordok" Yumin, Volodya Naumov, Andrey Aganov, Artyom Lis, Anna Lavrinenko, Kirill Khrustalyov, Mortemanes Martines, Alyona Gretchko, Konstantin Maslennikov, Yulia Zotova, Sasha Vesolov, Pavel Maksimov, Yury Tapilin, Sergey Abramenko, Nikolay Pegasov, Nikolay Afinogentov, Pavel "What You Wanted To Say With This Game?" Medvedev, Anatoly Nouvelle, Valery Kruzhalov, Pavel and Zoya Maslov, Dana Bebris, Sergey Yarushok, Maria Loiko, Igor Treskunov...

...e a todos os outros, que nos ajudaram, deram conselhos úteis e participaram dos testes do jogo.

Obrigado a todos vocês!

É proibida a impressão e publicação de regras, componentes e/ou ilustrações sem o consentimento expresso dos detentores dos direitos autorais.

© Jet Games Studio 2020
MeepleBR 2021



*Jet
Games
Studio*

 **meeplebr**