Ahoy



Sumário

Visão Geral 2
Componentes 3
Preparação 4
Preparação das Facções 6
Sequência de Jogo 8
Finalizando a Rodada 9
Realizando Ações 10
Terrenos 14
Dano 15
Tripulação 15
O Esquadrão da Barbatana Azul 16
O Sindicato dos Moluscos 18
Os Contrabandistas 20
Letras Miúdas 21
Apêndice A: Tripulação 22
Apêndice B: Planos 24

2-4 Jogadores | 14+ Anos | 45-75 Minutos

Visão Geral

Em *Ahoy*, você jogará como uma de quatro intrépidas facções buscando **Fama** em alto mar:



O **Esquadrão da Barbatana Azul** patrulha essas águas há décadas, impondo a ordem na base do canhão e da espada. A cada rodada, eles ganham Fama pelas regiões que estiverem sob seu controle (basicamente tendo mais peças nelas).



O **Sindicato dos Moluscos**, forçado há muitos anos a se isolar nas profundezas, agora ressurge para tomar de volta sua terra ancestral. Assim como o Esquadrão da Barbatana Azul, ele ganha Fama a cada rodada ao controlar as regiões.



Os dois **Contrabandistas** furam os bloqueios para trazer luxos e bens essenciais aos que mais precisam, ou a quem pagar melhor. Eles ganham Fama entregando cartas de Carga, o que por sua vez aumenta a riqueza das regiões, aumentando a Fama que o Esquadrão ou o Sindicato ganham com o controle delas.

O jogo termina ao final da rodada em que um jogador alcançar ao menos **30 de Fama.**
O ganhador é o jogador com **mais Fama**!

Se você estiver familiarizado com os diversos tipos de jogos de tabuleiro, o Esquadrão da Barbatana Azul e o Sindicato dos Moluscos jogam uma partida de controle de área, ao passo que os Contrabandistas estão jogando uma partida de pegar e entregar.

Aprenda Rápido, Jogue Logo!

Caso você queira aprender *Ahoy* assistindo a um vídeo tutorial, use o QR Code abaixo. Confira direto em nosso site: *meeplebr.com/product/ahoy*



Componentes

- 4 Guias Compactos
- 12 Tabuleiros de Região
- 4 Tabuleiros de Jogador
  (1 por facção, com a visão geral e preparação em seu verso)






Peões

- 4 Capitânias *(1 por facção)*
- 10 Patrulhas
- 3 Fortes
- 1 Cúter
- 1 Canhoneiro



Dados

- 17 Dados de Ação *(5 para o Esquadrão e 4 para cada outro jogador)*

Dados de Ação são chamados simplesmente de "Dados" nas regras.

- 11 Dados de Riqueza
- 2 Dados de Batalha




Cartas

- 30 Cartas de Mercado
- 12 Cartas de Planos
- 1 Carta de Primeiro Jogador
  (com resumo de final de rodada no verso)
- 2 Auxílios do Esquadrão da Barbatana Azul
  (1 sobre as Patrulhas e 1 sobre os Fortes)
- 2 Auxílios dos Contrabandistas
  (1 por Contrabandista)



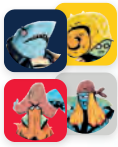
Fichas e Marcadores

- 25 Fichas de Dano
- 20 Fichas de Ouro
- 20 Fichas de Camarada

Para criar as Fichas de Camarada, você precisará colar os 20 adesivos nos 20 discos amarelos.

- 1 Trilha de Fama *(ajuda da preparação no verso)*
- 4 Marcadores de Fama *(1 por facção)*
- 4 Marcadores de Promessa *(2 por Contrabandista)*
- 4 Marcadores de Recompensa
  (2 por Contrabandista)






Preparação

1. **Junte os Componentes Compartilhados.** Deixe ao alcance dos jogadores as **20 fichas de ouro, 25 fichas de dano, 11 dados de riqueza** e **2 dados de batalha**.
2. **Escolha as Facções.** Cada jogador escolhe uma facção para jogar. As facções disponíveis dependem da quantidade de jogadores:
   A. **Dois Jogadores:** joguem com o Esquadrão da Barbatana Azul e o Sindicato dos Moluscos.
   B. **Três Jogadores:** joguem com o Esquadrão da Barbatana Azul, um Contrabandista e o Sindicato dos Moluscos.
   C. **Quatro Jogadores:** joguem com todas as quatro facções.
3. **Organize os jogadores.** Os jogadores devem se sentar na seguinte ordem, em sentido horário: Esquadrão da Barbatana Azul, Contrabandista (3 e 4 jogadores), Sindicato dos Moluscos e Contrabandista (4 jogadores). Cada jogador recebe o **tabuleiro de jogador** de sua facção e o coloca à sua frente.

Os dois Contrabandistas são idênticos. Se discordarem sobre quem se senta na segunda e na quarta posições, decidam de forma aleatória.

4. **Prepare a Pilha de Regiões.** Embaralhe os 12 tabuleiros de região, devolva um para a caixa do jogo, sem olhar, e forme uma pilha com os **11 tabuleiros de região que** sobraram, com a frente para baixo.
5. **Prepare o Mapa.** Revele **2 tabuleiros de região** aleatoriamente na mesa. Posicione-os de modo que apenas 1 espaço de cada região toque a outra região, e que suas 2 Ilhas estejam opostas e tão distantes entre si quanto possível.

Cada tabuleiro de região é uma grade 2x2 com 4 espaços, um dos quais é uma Ilha.

6. **Posicione os Dados de Riqueza.** Posicione 1 **dado de riqueza** mostrando o valor "1" no centro de cada tabuleiro de região revelado.
7. **Prepare o Mercado.** Caso esteja jogando em 2 ou 3 jogadores, devolva para a caixa **1 carta de mercado aleatória de cada naipe** dentre as 30 cartas de mercado. O naipe é mostrado no canto superior esquerdo de cada carta.


Os 6 Naipes

Você pode ver quais cartas foram removidas. Simplesmente embaralhe as cartas de mercado e revele cartas até encontrar uma de cada naipe, retornando-as para a caixa e embaralhando novamente as cartas do mercado.

8. **Abra o Mercado.** Embaralhe as cartas de mercado formando um baralho e revele **3 cartas de mercado** formando a fileira do Mercado.
9. **Marque a Trilha de Fama.** Posicione a **Trilha de Fama** ao alcance dos jogadores e coloque o **Marcador de Fama** de cada jogador no espaço "0" da trilha.

Depois disso, prepare as facções conforme mostrado tanto na página 6 quanto no verso dos tabuleiros de jogador. Retorne para a caixa as peças das facções que não estiverem em jogo.

Exemplo de Preparação (3 Jogadores)

Veja a preparação das facções na próxima página.

1



20 Moedas de Ouro



25 fichas de Dano



2 Dados de Batalha



11 Dados de Riqueza

» *Coloque 2 nas regiões.*

9



7



30 Cartas de Mercado

» *Revele 3 na fileira de Mercado.*

» *Devolva 6 para a caixa, 1 de cada naipe. (Apenas em 2-3 jogadores)*



8

4



12 Tabuleiros de Região

» *Revele 2 na mesa.*

» *Retorne 1 para a caixa.*

5

6



Ilha



2-3



2-3



2-3

Preparação das Facções

Não há problema em preparar todas as facções de forma simultânea, mas você pode seguir a seguinte ordem se os Contrabandistas preferirem ver como as demais facções estão sendo preparadas.

1. **Role Dados de Ação.** O Esquadrão da Barbatana Azul recebe e rola os **5 dados de ação** de sua cor. Cada outro jogador recebe e rola os **4 dados de ação** da sua cor.
2. **Receba Ouro.** Cada jogador recebe **1 ficha de ouro**.
3. **Prepare o Esquadrão da Barbatana Azul.** Faça o seguinte:
   A. Pegue suas **10 Patrulhas e 3 Fortes.**
   B. Pegue suas **Cartas de referência** "**Patrulha**" e "**Forte**", bem como a **carta de primeiro jogador** *(você pode colocar os respectivos peões sobre as cartas de ajuda, caso queira)*.
   C. Posicione sua **Capitânia** e **1 Patrulha** na mesma ilha em qualquer um dos tabuleiros de região *(cada região tem 1 ilha)*.
4. **Prepare o Primeiro Contrabandista.** Em partidas com 3 ou 4 jogadores, faça o seguinte:
   D. Posicione sua **Capitânia** em qualquer espaço do mapa, exceto as Ilhas.
   E. Pegue sua **carta de referência do Contrabandista** e seus **2 Marcadores de Promessa** com os ícones do Esquadrão e do Sindicato voltados para baixo *(você pode olhá-los)*.
   F. Posicione seus **marcadores de recompensa preto e branco** no espaço central da grade de Recompensas de seu tabuleiro de jogador *(você pode empilhá-los)*.
5. **Prepare o Sindicato dos Moluscos.** Faça o seguinte:
   G. Pegue seu **Cúter,** seu **Canhoneiro** e **20 Fichas de Camarada.**
   H. Posicione sua **Capitânia** e **2 fichas de Camarada** na Ilha não ocupada.
   I. Embaralhe suas **12 cartas de planos** formando um baralho de planos e compre 2 cartas para sua mão, sem revelar aos outros jogadores.
   J. Posicione **6 fichas de Camarada** na seção de Camaradas Preparados de seu tabuleiro de jogador.
6. **Prepare o Segundo Contrabandista.** Em partidas com 4 jogadores, prepare o segundo Contrabandista da mesma forma que o primeiro.

Hora de zarpar! Inicie o jogo, começando com o Esquadrão da Barbatana Azul.







1-2



F



1-2

A



10 Patrulhas
» *Coloque 1 na Ilha*



3 Fortes

B





E



H



D



C



1-2



I



J



G

20 Camaradas
» *Coloque 6 no tabuleiro*
» *Coloque 2 na Ilha*

Sequência de Jogo

Ahoy é jogado ao longo de uma série de rodadas até que alguém vença ao final de uma delas.

Em uma rodada, os jogadores se alternam realizando um turno por vez, começando com o primeiro jogador.

Na primeira rodada, o Esquadrão da Barbatana Azul realiza o primeiro turno.

Em seu turno, você pode realizar diversas ações. Na maioria das vezes, você realiza uma ação colocando um dado de ação em um espaço para dado em seu tabuleiro de jogador. Algumas ações não exigem a colocação de um dado de ação, como recrutar Tripulação (p. 15) e manusear Carga (p. 20).

Para começar o jogo, cada jogador rolou seu conjunto de dados da facção durante a preparação. Esses dados são rolados de novo ao final de cada rodada.

Tabuleiro de Jogador



Ao todo, você deve posicionar 2 dados em seu turno, nem mais, nem menos. No último turno de cada rodada, o Esquadrão da Barbatana Azul posiciona apenas 1 dado. Na rara situação em que você não puder posicionar um dado, deixe-o de lado (você não poderá posicioná-lo mais nessa rodada).

O Esquadrão da Barbatana Azul joga um total de 3 turnos para posicionar seus 5 dados, e cada outro jogador coloca seus 4 dados no decorrer de apenas 2 turnos.

Realize uma ação de cada vez. Você deve completar sua ação antes de realizar outra.

Você posiciona um dado em Vela Cheia e realiza essa ação.

Depois, você posiciona um dado em Vento em Popa e realiza essa ação.

Após realizar algumas outras ações que não dependem do posicionamento de um dado, você termina seu turno.



Quando você terminar suas ações, seu turno termina. O próximo jogador em sentido horário que ainda tenha algum dado não posicionado, joga. Caso todos tenham posicionado todos os seus dados, a rodada termina.

De agora em diante, os dados de ação serão chamados apenas de "dados", já que o termo aparecerá com bastante frequência.

Finalizando a Rodada

Quando a rodada termina, pontue Fama pelas regiões controladas e, em seguida, realize a limpeza.

Pontuando Regiões

Verifique o controle de cada região. Apenas o Esquadrão da Barbatana Azul ou o Sindicato dos Moluscos podem controlar uma região, baseado em quem possui o maior controle, calculado da seguinte forma:

Esquadrão da Barbatana Azul

- +1 controle por Patrulha
- +2 controle por Forte
- +2 controle por sua Capitânia

Sindicato dos Moluscos

- +1 controle por Camarada na Ilha da Região
- +1 controle por sua Capitânia

O controlador ganha Fama igual ao valor do dado de riqueza da região. Cada região possui um dado de riqueza no centro dela. Ele começa com valor "1", mas aumenta seu valor conforme o jogo progride.

Você verifica o controle nesta região. O Esquadrão possui controle 4 e o Sindicato, controle 3.

O Esquadrão recebe 1 Fama, pois o dado de riqueza desta região mostra o valor "1".

Muitas peças mostram seu controle pela quantidade de bandeiras. Por exemplo, a Capitânia do Esquadrão soma +2 controle e tem 2 bandeiras.



Em caso de empate pelo controle de uma região, ninguém pontua Fama por ela.

A Capitânia dos Contrabandistas não afetam o controle de nenhuma forma.

Limpeza

Realize estes passos na seguinte ordem:

1. **Fim do jogo?** Se qualquer jogador chegou a pelo menos 30 de Fama, encerre a partida. Contrabandistas pontuam as Cargas prometidas (veja p. 21), então o jogador com mais Fama ganha! Em caso de empate, o jogador empatado com mais ouro ganha.
2. **Ajuste para dois?** Em 2 jogadores, o primeiro jogador deve aumentar o dado de riqueza de uma região em 1 e, então, pode retornar todas as cartas do Mercado para a caixa *(repondo o Mercado em seguida).*

Em 3 ou 4 jogadores, a riqueza de uma região aumentará sempre que um Contrabandista entregar Carga (veja p. 20).

3. **Role os dados.** Cada jogador rola todos os seus dados e os deixa próximos de si.
4. **Altere o primeiro jogador.** Passe a carta de primeiro jogador para o próximo jogador em sentido horário.

Quando a limpeza estiver terminada, inicie a nova rodada, começando com o novo primeiro jogador.



Realizando Ações

Em seu turno, você deve realizar duas ações que exijam o posicionamento de um dado. Para isso, posicione um dado em um espaço de dado de ação. A maioria deles está em seu tabuleiro de jogador, mas você pode ganhar novos espaços em cartas de Tripulação (veja p. 15).

Você também pode realizar qualquer quantidade de ações que não exijam um dado, como recrutar Tripulação.

O espaço do dado deve estar vazio. Ele não pode estar ocupado por um dado ou uma ficha de dano. Uma vez que um dado é posicionado, ele permanece lá até o final da rodada.

Alguns espaços de dado aceitam dados apenas de certos valores. Um espaço sem nenhum ícone aceita qualquer dado. Um espaço mostrando um valor aceita apenas aquele valor exato. Num espaço onde está escrito "par", só são aceitos valores pares: 2, 4 ou 6.

Você pode gastar ouro para modificar seu dado. Quando posicionar um dado, você pode gastar qualquer quantidade de fichas de ouro para aumentar ou diminuir o valor do dado em 1 para cada ficha de ouro gasta.



Você não pode posicionar um dado nos dois primeiros espaços. Um está danificado e o outro já possui um dado.



Você gasta um ouro para transformar um dado "6" em "5". Você não pode transformá-lo em um dado "1".

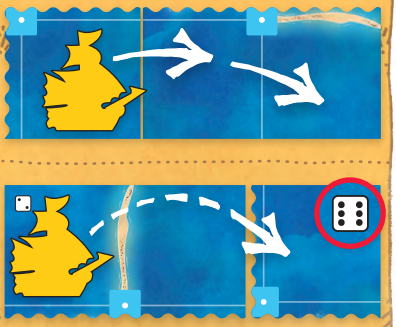
Ações Comuns

Todas as facções possuem estas ações em seus tabuleiros de jogador, com algumas diferenças que você aprenderá adiante.

Navegar: mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços. Cada movimento leva a um espaço ajacente, não diagonal (veja **Movimento**, p. 11).

Vento de Popa: você pode mover a sua Capitânia diretamente para qualquer espaço do mapa que tenha um dado impresso no canto correspondendo ao dado que você usou em Vento em Popa. Este espaço não precisa ser adjacente. Você ignora qualquer coisa entre o espaço inicial e o final (veja **Movimento**, na p. 11).

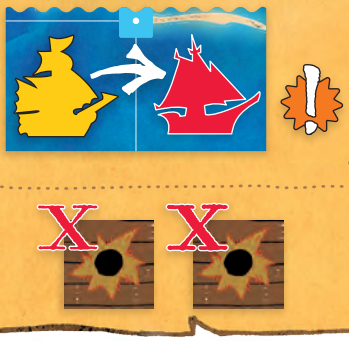
É isso mesmo! Com Vento em Popa, você pode essencialmente se teleportar pelo mapa.



Posicionar um dado "6" no espaço Vento em Popa de seu tabuleiro de jogador lhe permite mover-se para qualquer "6" impresso no mapa.

Canhões: até o final da rodada, seus peões passam a estar com **CANHÕES CARREGADOS.** Sempre que você mover um de seus peões para um espaço com peões inimigos, uma batalha deve acontecer se qualquer um de vocês estiver com os Canhões carregados (veja **Batalhar**, na p. 13).

Reparar: remova fichas de dano de 1 ou 2 dos seus espaços para dado (veja **Dano**, na p. 15).



Movimento

Muitas ações lhe permitem **MOVER** sua Capitânia. Por exemplo, cada facção pode Navegar, o que permite mover sua Capitânia 1 ou 2 espaços. Algumas ações permitem mover outros peões.

Todo movimento precisa ser para um espaço ortogonalmente adjacente: um espaço acima, à direita, à esquerda ou abaixo, mas não diagonal. Caso esteja na borda do mapa, sua peça pode se mover para fora dele.

Uma peça não pode atravessar Bancos de Areia: linhas de areia separando dois espaços.

Lembre-se de que sua ação Vento em Popa permite **MOVER-SE DIRETAMENTE** *para espaços não-adjacentes, ignorando bancos de areia e qualquer outra coisa entre eles.*

Cada vez que você mover um peão por um espaço, faça o seguinte, nesta ordem:

1. Se o movimento foi para fora do mapa, você **EXPLORA**, comprando e posicionando um novo tabuleiro de região (veja **Explorar**, na p. 12);
2. Se houver peões inimigos no espaço, você **BATALHA**, caso você ou algum deles possua Canhões carregados (veja **Batalhar**, na p. 13);
3. Se o **TERRENO** do espaço for Destroços ou Correnteza, resolva o efeito dele (veja **Terrenos**, na p. 14).

Após mover um espaço, se você não puder ou não quiser mover mais, você **ANCORA**. Ao ancorar em um terreno de Porto ou Tesouro, resolva o efeito do terreno.



Cada tabuleiro de região possui 4 espaços em uma grade 2x2.

Batalhar e explorar fazem você perder todos os espaços de movimento restantes na sua ação. Você só pode iniciar uma nova ação depois de ancorar.

Você posiciona um dado "4" em Vento em Popa para se mover diretamente para qualquer espaço com um dado "4" impresso no canto.

Você ignora o Banco de Areia e chega ao espaço com um peão inimigo. Como seus canhões estão carregados, uma batalha acontece.

Após a batalha, você posiciona um dado em Navegar. Você move sua capitânia para fora do mapa, explorando uma nova região.

A ação de Navegar permite mover até 2 espaços, mas, por ter explorado no primeiro, você perde o segundo.



Explorar

Sempre que você move um de seus peões para fora do mapa, você **EXPLORA** uma nova região:

1. **Compre uma Região.** Compre um tabuleiro de região da pilha.
2. **Posicione a Região.** Posicione o tabuleiro de região de forma que um dos espaços dele seja o espaço para onde você está se movendo. Coloque seu peão nesse espaço.
3. **Coloque o Dado de Riqueza.** Coloque um dado de riqueza mostrando o valor "1" no centro da nova região.



Mova seu peão para fora do mapa para explorar uma nova região.

Deve haver espaço suficiente. Você não pode mover seu peão para fora do mapa para explorar se não houver espaço suficiente para posicionar uma nova região sem sobrepor outra já posicionada, ou se a pilha de regiões estiver vazia.



Você pode girar uma região, mas duas Ilhas nunca podem ficar adjacentes *(diagonalmente é permitido).*



Após explorar, você não pode mais mover seu peão com sua ação atual *(mas, se estiver em um terreno com Correnteza, o efeito dele ainda move o seu peão).*

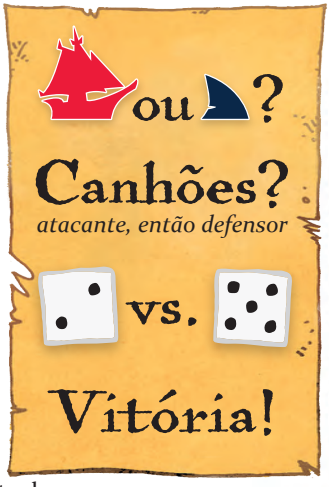
Batalhar

Sempre que mover um de seus peões, verifique se os seus Canhões estão carregados *(geralmente isso significa que você tem um dado em Canhões, mas alguns peões sempre possuem Canhões carregados).*

Caso estejam, seu peão deve **BATALHAR** com cada peão inimigo em seu espaço. Se não, você deve batalhar com cada peão inimigo no espaço que esteja com Canhões carregados *(se ninguém no espaço, incluindo você, estiver com seus Canhões carregados, você não batalha)*.

Você deve realizar essas batalhas uma de cada vez, em qualquer ordem, seguindo estes passos:

1. **Escolha um Defensor.** Escolha um peão inimigo com qual você precise batalhar. Você é o atacante. Ele é o defensor.
2. **Atacante Abre Fogo.** Você pode rotacionar seu dado em Canhões para diminuir seu valor em qualquer quantidade *(mas não para menos que 1).* Isso aumenta o valor da sua rolagem dos dados de batalha, no passo 4.
3. **Defensor Abre Fogo.** Da mesma forma, o defensor também pode diminuir o valor do dado que tiver colocado em Canhões.
4. **Rolar Dados de Batalha.** Cada jogador rola 1 dado de batalha e soma ao seu valor o valor que foi reduzido do dado em Canhões. O jogador com o maior total é o vencedor. Em caso de empate, o atacante vence.
5. **Resolva a Vitória.** O vencedor pode resolver uma das opções de Vitória, listadas em seu tabuleiro de jogador.



Após batalhar, você não pode mais mover seu peão com sua ação atual.

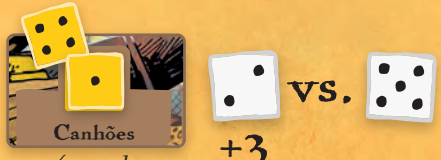
Algumas situações neste jogo podem **POSICIONAR** *peões em espaços com peões inimigos. Isso não inicia batalhas, já que o peão não se* **MOVEU** *para aquele espaço.*

Você quer batalhar no espaço de sua Capitânia, então você se move para fora e retorna para ele. Você está com os Canhões carregados, então deve batalhar com cada peão inimigo lá, um a um. Primeiro você escolhe a Capitânia do Contrabandista.



Você diminui o valor de seus Canhões de "4" para "1". Ele não tem nenhum dado em Canhões.

Você rola um "2" e adiciona +3 de seus Canhões, totalizando 5. Ele rola "5", mas você ainda vence porque o atacante vence em caso de empate.



Pela sua Vitória, você causa 1 dano e rouba 1 ouro do Contrabandista. Você posiciona a ficha de dano nos Canhões dele.

Agora você deve batalhar contra a Patrulha do Esquadrão, o que funciona basicamente da mesma forma, mas você não poderá diminuir o valor de seus Canhões.



Terrenos

Cada espaço de uma região pode ter um **TERRENO**.



Correnteza: quando qualquer um de seus peões se move para este tipo de terreno, você deve movê-lo mais uma vez, na direção apontada pelas setas, gratuitamente *(você não gasta um movimento para isso, e este movimento deve ser realizado antes de ancorar. Isso pode fazer você explorar ou batalhar).*

Porto: quando sua Capitânia ancora aqui, você pode reparar 2 danos ou pode escolher qualquer dado que você já tenha posicionado e movê-lo para o espaço de Canhões *(o Esquadrão só pode posicionar um dado "5" ou "6").*

Neblina: nenhuma batalha acontece aqui.

Vento em Popa: você pode mover um peão diretamente para cá, ignorando qualquer coisa no caminho, ao posicionar um dado de mesmo valor em sua ação Vento em Popa *(diversos espaços podem possuir Vento em Popa).*

Banco de Areia: você não pode atravessar esta linha *(sua ação Vento em Popa e algumas cartas de Tripulação podem fazer com que você ignore Bancos de Areia).*

Destroços: quando qualquer peão se move para cá, ele deve receber 1 dano.

Tesouro: quando sua Capitânia ancora aqui, você pode ganhar 1 ouro para cada ícone de ouro mostrado no canto deste espaço *(alguns outros espaços possuem Tesouros).*

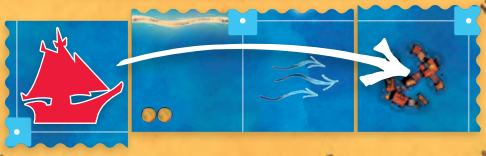
Ilha: como uma ação, enquanto sua Capitânia estiver aqui, você pode recrutar Tripulação do Mercado (veja p. 15)*(cada facção também pode realizar ações únicas aqui. Por exemplo, os Contrabandistas podem contrabandear e entregar Carga aqui, como descrito na p. 20).*

Assim como em batalha, quando um peão é **POSICIONADO** *em um terreno com Correnteza, Porto, Destroços ou Tesouro, o efeito do terreno não é acionado, pois o peão não se* **MOVEU** *ou* **ANCOROU** *nele.*

Você Navega e se move 2 espaços, ambos com Destroços. Você recebe 2 danos, mas ganha apenas 1 ouro, quando ancora no segundo espaço de Destroços.



Você Navega e se move 2 espaços. A Correnteza move seu peão 1 espaço a mais. Você ancora no Porto, então pode reparar 2 danos.



Dano

Sempre que sua Capitânia for danificada, uma ficha de dano é colocada em um espaço de dado vazio de seu tabuleiro de jogador ou Tripulação.

Terrenos com Destroços e algumas cartas de Tripulação podem fazer sua Capitânia **RECEBER DANO.** Nesse caso, você escolhe em qual dos seus espaços de dado receberá o dano.

Vitória em batalha e algumas cartas de Tripulação permitem que você **CAUSE DANO.** Nesse caso, você escolhe qual espaço de dado de seu inimigo receberá o dano.

Sempre que você **REPARAR DANO**, remova uma ficha de dado de qualquer espaço de dado danificado em seu tabuleiro de jogador ou Tripulação, retornando-a para o estoque.

Um espaço de dado não pode ser danificado caso ele já possua uma ficha de dano ou um dado nele, ou se houver uma linha tracejada em seu entorno, como o espaço de Reparo. Caso nenhum espaço possa ser danificado, ignore o dano.



Os primeiros dois espaços de dado não podem ser danificados porque já estão ocupados.



Este espaço não pode ser danificado porque possui uma linha pontilhada.

Quando uma Patrulha ou Forte do Esquadrão é danificado, ele é removido em vez de receber uma ficha de dano. Quando o Cúter ou o Canhoneiro do Sindicato é danificado, a ficha de dano é colocada na carta do navio em vez de no tabuleiro de jogador do Sindicato.

Tripulação

Como uma ação, enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, você pode recrutar qualquer quantidade de cartas do Mercado para sua Tripulação, desde que o naipe da Tripulação corresponda ao da Ilha.

Para recrutar uma carta de Tripulação, você deve pagar o custo mostrado abaixo do naipe, colocando um dado na carta ou pagando 1 ou 2 ouros para o estoque. Você pode ter qualquer quantidade de tripulantes.

Quando você recrutar Tripulação, coloque a carta acima do seu tabuleiro de jogador, de modo que a Carga fique coberta pelo tabuleiro (veja p. 20). Em seguida, reponha Mercado usando a carta do topo do baralho do Mercado (a menos que ele esteja vazio).

Em alguns casos, a Tripulação traz uma nova **ação,** a qual exige o posicionamento de um dado. Em outros casos, Tripulação traz um **poder passivo** que você pode usar no momento especificado.



Você posiciona um dado em Navegar para mover sua Capitânia e ancora na Ilha da Caveira.

Você recruta o Armeiro, posicionando um dado sobre ele para pagar seu custo. Este é o último dado que você pode posicionar neste turno!

Lembre-se, você só pode posicionar 2 dados durante seu turno, incluindo quaisquer dados que você posiciona para recrutar ou usar Tripulação! Recrutar Tripulação com ouro não exige o posicionamento de um dado.

O Esquadrão da Barbatana Azul

Patrulhas

Posicionando: sempre que você realizar a ação Navegar ou Vento em Popa, você pode posicionar 1 Patrulha de seu estoque no espaço onde sua Capitânia ancorar *(isso não aciona uma batalha ou qualquer efeito de terreno).*

Dano: sempre que uma Patrulha receber dano *(mesmo ao se mover para Destroços),* retorne a Patrulha para seu estoque em vez de posicionar uma ficha de dano.



Patrulhas batalham da mesma forma que sua Capitânia. Você ou um inimigo deve se mover e um dos dois estar com Canhões carregados. Você pode diminuir os dados de seus Canhões para adicionar à sua rolagem.

Fortes



Posicionando: ao final do seu turno, uma quantidade qualquer de vezes, você pode remover 2 Patrulhas de uma Ilha para posicionar um Forte lá *(você pode ter mais do que um Forte na mesma Ilha)*

Batalhando: Fortes sempre têm Canhões carregados. Fortes iniciam batalhas como se você tivesse um dado em Canhões, mesmo que não tenha. Nesta batalha, adicione +2 ao resultado da rolagem *(você ainda pode diminuir o dado de Canhões para adicionar mais).*

Dano: sempre que um Forte receber dano, retorne o Forte para seu estoque em vez de posicionar uma ficha de dano.

Dominância na Ilha: você pode recrutar Tripulação do naipe correspondente a qualquer Ilha com um Forte, como se sua Capitânia estivesse ancorada lá. Além disso, enquanto uma Capitânia inimiga estiver em uma Ilha com um Forte, esse inimigo não pode recrutar Tripulação, contrabandear ou entregar Carga lá *(o Sindicato dos Moluscos ainda pode posicionar Camaradas. Os Contrabandistas não podem recrutar Tripulação, nem mesmo como Recompensa).*

Quinto Dado

Você tem 5 dados. Nos seus primeiros dois turnos da rodada, você posiciona 2 dados, da mesma forma que os outros jogadores. Em seu terceiro turno, você posiciona 1 dado. Se você estiver em último na ordem de turno, realize seu terceiro turno imediatamente após o segundo.

Ações Padrão

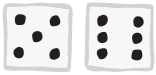
Navegar: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços. Quando sua Capitânia ancorar, você pode posicionar uma Patrulha no mesmo espaço.

Esta é a Navegação padrão, mas ela lhe permite posicionar uma Patrulha quando ancora.

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Você pode mover sua Capitânia conforme descrito em **Ações Comuns** (veja p. 10). Quando sua Capitânia ancorar, você pode posicionar uma Patrulha no mesmo espaço.

Esta é a Vento em Popa padrão, mas ela lhe permite posicionar uma Patrulha quando ancora.

Canhões: posicione um dado "5" ou "6". A partir de agora, você tem Canhões carregados conforme descrito em **Batalhar** (veja p. 13).



Igual à ação comum de Canhões, mas pode conter 2 dados. Em batalha, você só pode reduzir um deles para adicionar à sua rolagem.

Reparar: Coloque um dado com valor "2" e remova um ou dois danos dos seus espaços para dados.

Ações Únicas

Bombardear: posicione um dado de valor "4". Remova todos os Camaradas de uma Ilha na região de sua Capitânia, devolvendo-os para o estoque do Sindicato *(Camaradas são peças do Sindicato dos Moluscos)*.

Comandar: posicione um dado de valor "3". Mova até 4 Patrulhas diferentes, 1 espaço cada (elas podem explorar e batalhar, e isso não encerra os movimentos de outras Patrulhas que ainda não tiverem sido movidas).

Destacar: posicione qualquer dado. Posicione 1 Patrulha no espaço de sua Capitânia ou em um espaço adjacente *(não pode ser diagonal. Ignore batalhas e quaisquer efeitos de terreno, incluindo Bancos de Areia)*.

Vitória em Batalha

Quando vencer uma batalha, você pode escolher uma das seguintes opções:

- Cause 1 dano e roube 1 ouro do jogador derrotado.
- Cause 2 danos.
- **Contra um Navio do Sindicato dos Moluscos:** cause 1 dano e remova 1 Camarada de uma Ilha na mesma região da batalha.



O Sindicato dos Moluscos

Camaradas



Ganhando: suas ações Navegar e Mobilizar permitem que você ganhe fichas de Camarada do suprimento para a seção de Camaradas Preparados no seu tabuleiro de jogador. Você pode ter qualquer quantidade de Camaradas.

Posicionando: suas ações Navegar, Inspirar e Reunir permitem que você posicione Camaradas Preparados em Ilhas. Camaradas em Ilhas adicionam +1 controle cada *(Camaradas Preparados no seu tabuleiro de jogador não adicionam controle).*

Removendo: Camaradas removidos retornam para o seu suprimento, não para a seção de Camaradas Preparados.

Batalhando: Por serem fichas, Camaradas não podem entrar em batalhas.

Planos



Comprando: você começa o jogo com 2 cartas de planos na sua mão. Ao final de cada rodada, após a limpeza, você compra 2 cartas de planos para sua mão, a menos que seu baralho de planos esteja vazio. Você pode ter qualquer quantidade de planos na sua mão.

Jogando: você pode jogar cartas de planos no momento indicado no topo delas *(como uma ação ou ao início de qualquer batalha).* Quando você jogar uma, resolva seu efeito e descarte a carta em uma pilha de descarte virada para cima. Se você jogar a carta "Cúter" ou "Canhoneiro", deixe a carta ao seu lado em vez de descartar.

Discutindo: você pode falar *(e blefar!)* sobre os planos que tem na mão, mas não pode mostrá-los para os outros jogadores.

Cúter e Canhoneiro



Posicionando: se você jogar a carta Cúter ou Canhoneiro, remova 2 Camaradas de qualquer Ilha para posicionar o peão correspondente lá *(sem acionar batalhas).*

Espaços de Dado: as cartas do Cúter e do Canhoneiro possuem espaços de dado que permitem ao navio fazer as ações Navegar e Vento em Popa, ignorando Destroços. O Cúter pode Navegar de 1 a 3 espaços, ao invés de 1 a 2.

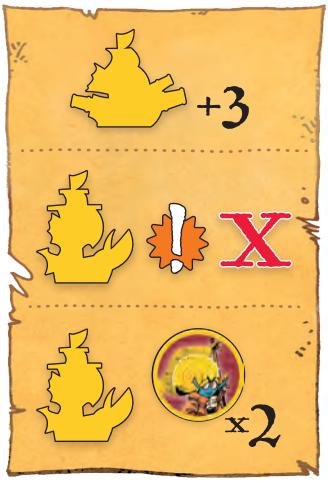
Dano: quando o Cúter ou o Canhoneiro recebem dano, o dano é colocado em um espaço de dado vazio da carta do navio. Esse dano não pode ser reparado. Quando todos os espaços de dado na carta estiverem danificados, descarte o plano e remova seu peão.

Lembre-se, espaços de dados ocupados não podem receber dano! Se o Cúter ou o Canhoneiro estiverem em perigo, use os dados para evitar que sejam destruídos. Eles são frágeis, mas difíceis de atingir!

Batalhando com o Canhoneiro: ele sempre tem Canhões carregados. Canhoneiros iniciam batalhas como se você tivesse um dado em seu espaço de Canhões, mesmo que não tenha. Nesta batalha, adicione +3 ao resultado da rolagem *(você ainda pode diminuir o dado de Canhões para adicionar mais).*

Batalhando com o Cúter: ele não pode carregar Canhões. O Cúter não pode usar seu dado em Canhões para iniciar batalhas e você não pode diminuir o valor de seu dado em Canhões para adicionar em sua rolagem *(ele só batalha com inimigos que tenham Canhões Carregados, incluindo Fortes).*

A Grande Garra: além de somar +1 controle, o Cúter dobra o controle de todos os Camaradas na Ilha da região em que estiver. Cada Camarada passa a adicionar +2 em vez de +1 *(a Garra é um símbolo do Sindicato, e estar perto dela inspira os seus Camaradas a retomar o que é deles!).*



Ações Padrão

Navegar: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços. Se ancorar em uma Ilha, você pode posicionar 2 de seus Camaradas na Ilha ou ganhar 2 Camaradas Preparados.

Esta é a Navegação padrão, mas lhe permite posicionar ou ganhar Camaradas quando ancorar. Você pode ter qualquer quantidade de Camaradas em uma Ilha ou nos Camaradas Preparados.

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Você pode mover sua Capitânia conforme descrito em **Ações Comuns** (veja p. 10).

Vento em Popa não permite posicionar ou ganhar Camaradas, já que nenhuma Ilha possui Vento em Popa.

Canhões: posicione qualquer dado. A partir de agora, você está com os Canhões carregados, conforme descrito em **Batalhar** (veja p. 13).

Reparar: posicione um dado de valor par. Remova até 2 fichas de dano de qualquer um de seus espaços.

Ações Únicas

Inspirar: posicione um dado "6". Posicione 1 Camarada em até 4 Ilhas diferentes, um em cada *(caso haja menos de 4 Ilhas, você posiciona uma quantidade de Camaradas igual à quantidade de Ilhas).*

Reunir: posicione um dado "1". Posicione 4 Camaradas na Ilha presente na região de sua Capitânia.

Mobilizar: posicione um dado "6". Se sua Capitânia estiver em uma Ilha, ganhe 4 Camaradas Preparados.

Vitória em Batalha

Quando vencer uma batalha, você pode escolher uma das seguintes opções:

- Cause 1 dano e posicione 1 Camarada na Ilha da região da batalha *(esse Camarada vem dos Camaradas Preparados, não importando qual dos seus navios participou da batalha!).*
- Cause 1 dano e roube 1 ouro do jogador derrotado.

Os Contrabandistas

Carga

Como Contrabandista, você possui duas ações que não exigem o posicionamento de um dado: enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, você pode **CONTRABANDEAR** ou **ENTREGAR** qualquer quantidade de cartas.

Para contrabandear Carga, pegue uma carta do Mercado cujo naipe corresponda ao naipe da Ilha *(ao contrário de recrutar, contrabandear não tem custo)*. Coloque essa carta debaixo do seu tabuleiro, deixando apenas a faixa na parte inferior da carta visível abaixo da seção de Carga. Em seguida, revele uma nova carta para repor o Mercado, a menos que o baralho esteja vazio.

Você pode ter até 2 Cargas. Se a qualquer momento você tiver mais do que isso, devolva para a caixa do jogo *(jogue Cargas ao mar!)* até ficar com apenas 2.



Sua Capitânia está em uma Ilha Peixe. Você pode recrutar o Mergulhador para sua Tripulação gastando 1 ouro, mas, em vez disso, você coloca as Joias em sua Carga gratuitamente.

Para entregar Carta, sua Capitânia deve estar em uma Ilha cujo naipe corresponda ao naipe de Entrega da Carga, mostrado na base dela. Quando você entregar, realize os seguintes passos:



1. **Ganhe 2 de Fama.**
2. **Aumente a Riqueza.** Aumente o valor do dado de riqueza da região de sua Capitânia em 1 ponto.



3. **Ganhe Recompensas.** Em seu tabuleiro de jogador, mova seu marcador de recompensa branco para um espaço adjacente (não na diagonal) dentro de sua grade de recompensas, exceto o espaço ocupado pelo marcador preto. Você pode ganhar a recompensa do espaço com seu marcador de recompensa branco. Em seguida, mova o marcador de recompensa preto para o espaço onde o branco estava.



4. **Prometa Carta.** Posicione a carta de Carga entregue, virada para baixo, sob o marcador de promessa do Esquadrão ou sob o marcador de promessa do Sindicato, mantendo o marcador de promessa também virado para baixo.



Em uma Ilha Espada você entrega as Joias, ganha 2 de Fama e aumenta o dado de riqueza desta região de "2" para "3".

Como sua Recompensa, você pode ganhar 1 ouro, 1 Fama ou adicionar um novo tabuleiro de região em qualquer borda explorável do mapa, mas você escolhe recrutar uma carta do Mercado para sua Tripulação, ignorando quaisquer custos e naipes.

Esta é sua primeira recompensa no jogo, então você move o marcador branco para "Recrutar 1 Tripulação".

Por fim, você coloca a carta das Joias (virada para baixo) debaixo do seu marcador de promessa do Sindicato (também virado para baixo).

Carga Prometida

Ao final do jogo, você revela seus marcadores de promessa do Esquadrão e do Sindicato, além das Cargas debaixo deles. Para cada Carga, você ganha 1 Fama por cada região que tenha o mesmo naipe da Carga e que também esteja sob controle da facção à qual você prometeu.

É o fim do jogo.

Você revela seus marcadores de promessa e as Carga debaixo deles.



Nenhuma Carga foi prometida ao Esquadrão.

Duas Cargas do naipe de Peixe foram prometidas ao Sindicato.

O Sindicato controla 2 regiões com Ilhas Peixe, então você ganha 4 de Fama.

2  4 

Ações Comuns

Navegar: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços.

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Você pode mover sua Capitânia conforme descrito em **Ações Comuns** (veja p. 10).

Canhões: posicione qualquer dado. A partir de agora, você está com os Canhões carregados, conforme descrito em **Batalhar** (veja p. 13).

Reparar: posicione qualquer dado. Remova até 2 fichas de dano de qualquer um de seus espaços.

Ações Únicas

Vela Cheia: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia um número de espaços entre 1 e o valor do dado *(ou seja, um "6" permite mover de 1 a 6 espaços!).*

Negociar: posicione um dado com valor par. Enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, você pode recrutar qualquer carta do Mercado para sua Tripulação, ignorando seus custos e naipes. Você pode recrutar uma Tripulação adicional, da mesma maneira, se escolher remover um Camarada desta Ilha.



Você não pode recrutar mais que duas vezes. Você não pode recrutar novamente se a Ilha não tiver Camaradas. Você não pode remover o Camarada se o Mercado estiver vazio.

Vitória em Batalha

Quando vencer uma batalha, você pode escolher uma das seguintes opções:

- Cause 1 dano e mova 1 ou 2 espaços imediatamente, ignorando quaisquer batalhas ainda pendentes no seu espaço.
- Cause 1 dano e ganhe 1 recompensa, exatamente como no passo 3 da entrega de Carga (veja p. 20).

Letras Miúdas

Limite de Peças

Todas as peças são limitadas ao conteúdo da caixa, exceto as fichas de dano. Se você tiver que colocar uma peça do estoque, mas não houver mais nenhuma disponível, ignore a colocação daquela peça.

Hierarquia das Regras

Cartas de Tripulação e de Planos se sobrepõem às regras básicas. Regras que dizem **NÃO PODE** são absolutas e não podem ser substituídas, a menos que uma regra explicitamente o faça através da palavra-chave **IGNORE.**

Textos escritos em itálico e parênteses *(como este)* e textos nos tabuleiros de jogador são esclarecimentos e lembretes que são sobrepostos pelas regras básicas que eles referenciam.

Valores dos Dados
O valor de um dado é sempre informação pública e nunca pode ser menor do que 1, maior do que 6, ou alterado diretamente de 6 para 1 ou vice-versa.

Efeitos Simultâneos
Caso duas coisas ocorram simultaneamente, o jogador que está realizando o turno escolhe a ordem de resolução.

Ações sem Efeito
Você pode fazer coisas que não tenham resultado efetivo, como gastar 2 de ouro para diminuir e depois aumentar um dado.

Desistindo em Dois Jogadores
Em 2 jogadores, o vencedor pode ficar claro antes do final do jogo. É perfeitamente aceitável desistir!

Apêndice A: Tripulação



Aeronautas (Ação): enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, você pode gastar 1 ouro para movê-la diretamente para qualquer outra Ilha do mesmo naipe *(ignore qualquer coisa no caminho; não é uma ação Vento em Popa)*.



Barrilheiro: quando sua Capitânia entrar em um terreno de Neblina, você pode tratá-la como se fosse uma Correnteza indo na direção que você quiser.



Aríete de Proa: quando causar dano a um peão inimigo *(a menos que ele vá ser removido)*, você pode mover esse peão 1 espaço. Ele não pode ser movido para fora do mapa *(e ignora Correnteza que fosse fazer isso)*. Esse movimento ignora batalhas, Portos e Tesouros.



Bucaneiro: quando vencer uma batalha, você pode retornar o Bucaneiro para a caixa do jogo para retornar 2 Tripulações do perdedor, à sua escolha, também para a caixa.



Camarada Convincente (Ação): posicione qualquer dado. Pegue até 2 Camaradas de qualquer Ilha e coloque-os em outra Ilha *(há 2 Camaradas Convincentes)*.



Oficial Convincente (Ação): posicione qualquer dado. Mova até 2 Patrulhas, cada uma 1 ou 2 espaços. Elas ignoram batalhas *(há 2 Oficiais Convincentes)*.



Pilheteiro: quando ganhar uma batalha *(não apenas com sua Capitânia)*, ganhe 2 de ouro.



Mergulhador: quando sua Capitânia ancorar em Destroços, ganhe 1 ouro a mais como Tesouro.



Arquivista: ao final de seu turno, ganhe 1 ouro se sua Capitânia estiver na mesma região que uma Capitânia inimiga *(não ganhe mais ouro por mais Capitânias na mesma região)*.



Ancião: ao final de seu turno, ganhe 1 ouro se você não tiver espaços de dado danificados *(mesmo na Tripulação)*.



Emissário: se for batalhar como atacante, você pode dar 1 ouro para o defensor para ignorar a batalha.

Lutadores: em qualquer batalha *(não apenas com sua Capitânia)*, você adiciona +1 em sua rolagem.

Rajada Sinistra (Ação): devolva Rajada Sinistra para a caixa do jogo para mover sua Capitânia diretamente para qualquer espaço *(ignore qualquer coisa no caminho; não é uma ação Vento em Popa)*.

Mestre do Grogue: uma vez por batalha, após rolar, você pode receber um dano *(você deve poder receber uma ficha de dano)* para rolar novamente seu dado de batalha. Se estiver rolando 2 dados de batalha, role novamente ambos.

Artilheiro: quando vencer uma batalha com sua Capitânia, cause um dano adicional.

Assistente de Artilheiro: quando colocar um dado em Canhões *(mesmo com um Porto)*, sua Capitânia pode batalhar contra qualquer espaço em sua região, como se tivesse se movido para lá.

Mercador: quando sua Capitânia ancorar em um Porto *(não Ilha)*, ganhe 1 ouro.

Intermediário: quando gastar 1 ouro para alterar o valor do dado, você pode mudá-lo em até 2 pontos por ouro gasto.

Místico (Ação): uma vez por turno, receba 1 dano para causar 1 dano a qualquer peão na região de sua Capitânia *(você deve poder posicionar a sua ficha de dano)*.

Nobre Ingênuo (Ação): retorne o Nobre Ingênuo para a caixa do jogo para roubar 1 Tripulação ou Carga de uma Capitânia na região da sua Capitânia, tornando-a sua Tripulação ou Carga *(você pode trocar de Carga para Tripulação ou vice-versa)*.

Piloto: quando sua Capitânia se mover para Destroços, você pode ignorar o dano.

Servente do Paiol: quando você reparar qualquer quantidade de dano, você pode causar 1 dano a qualquer peão na região de sua Capitânia.

Marinheiro (Ação): posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia de 1 a 3 espaços *(não é uma ação Navegar)*.

Lobo do Mar: quando sua Capitânia se mover para uma Correnteza, você pode ignorar seu efeito ou se mover em uma direção diferente.

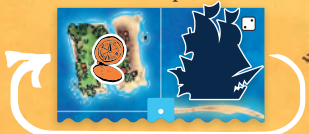
Bruxa do Mar: quando sua Capitânia sair do mapa *(mesmo se você não puder explorar)*, você pode se mover diretamente e gratuitamente para o espaço na borda oposta mais próxima *(veja exemplo abaixo)*.

Para a Bruxa do mar, encontre a borda oposta, em linha reta, mais próxima à borda pela qual sua Capitânia está saindo. Mova para o espaço adjacente a esta borda.

Borda mais longe



Borda mais próxima



Construtor Naval (Ação): posicione qualquer dado. Remova todas as fichas de dano de seus espaços de dados.

Traineira (Ação): posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços *(não é uma ação Navegar)*. Você pode ganhar ouro de Tesouros mesmo que não tenha ancorado lá.

Vento Sussurrante (Ação): uma vez por turno, gaste 2 de ouro para mover sua Capitânia diretamente para qualquer espaço com terreno Vento em Popa *(ignore qualquer coisa no caminho; não é uma ação Vento em Popa)*.

Apêndice B: Planos

Cúter e Canhoneiro, veja páginas 18 e 19.

Por um Triz: jogue no início de uma batalha envolvendo você, mesmo fora de seu turno, e descarte em seguida. Ignore a batalha *(você pode continuar se movendo se for seu turno e ainda tiver movimento)*.

Entrada Dinâmica (2x): jogue como uma ação e descarte em seguida. Aumente seu dado em Canhões em 2 pontos *(não acima de 6)*. Em seguida, você pode mover sua Capitânia diretamente para qualquer espaço com terreno Vento em Popa.

Alistar: jogue como uma ação e descarte em seguida. Escolha qualquer Ilha com Camaradas. Recrute qualquer quantidade de Tripulação daquele naipe, ignorando seu custo. Reponha o Mercado quando terminar.

Dispersar: jogue como uma ação e descarte em seguida. Remova todos os Camaradas de uma Ilha e coloque-os em outra(s) Ilha(s) *(você pode distribuí-los como quiser)*.

Arma Secreta: jogue no início de uma batalha envolvendo você, mesmo fora de seu turno, e descarte em seguida. Em vez de rolar 1 dado de batalha, role 2 dados de batalha e some seus resultados *(seu inimigo ainda rola 1 dado de batalha)*. Se você ganhar, cause 1 dano adicional.

Ataque Furtivo (2x): jogue como uma ação e descarte em seguida. Remova até 2 Patrulhas uma região com Camaradas na Ilha *(retornando ao estoque do Esquadrão)*.

Estoque de Armas (2x): jogue no início de uma batalha envolvendo você, mesmo fora de seu turno, e descarte em seguida. Aumente sua rolagem pela quantidade de Camaradas Preparados *(você pode jogar ambos os Estoques de Armas e a Arma Secreta na mesma batalha)*.

Créditos

Autor: Greg Loring-Albright
Desenvolvedor Líder: Nick Brachmann
Ilustração: Kyle Ferrin
Regras de Usabilidade: Joshua Yearsley
Design Gráfico: Nick Brachmann e Pati Hyun
Edição: Amanda Valentine e Carina Bissett
Renderização 3D: Cory DeVore
Desenvolvimento: Marshall Britt, Ted Caya, Pati Hyun, Patrick Leder, Brooke Nelson, Cole Wehrle e Joshua Yearsley

Agradecimentos do Greg: Obrigado a todos os grupos de teste de jogo que contribuíram para ele, especialmente o Philly GMG. Obrigado ao Wes por sugerir o hiperespaço, ao Jared por sugerir os dados de valor e ao Jon por me encorajar a me inclinar para a assimetria. Por fim, um agradecimento especial à Heather por sua insistência para que o jogo pudesse ser jogado depois de uma taça de vinho.

Edição brasileira MeepleBR
Editor: Renato J. Lopes
Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Bianca Melyna, Fabio Bracht, Mario Oliveira e Dayana Moreira
Diagramação: Paulo Toledo e Rodrigo Suemitsu

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP. CNPJ:53.273.552/0001-30.

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Reposições e atendimento ao consumidor: **atendimento@meeplebr.com**

Saiba mais sobre Ahoy em: **meeplebr.com/product/ahoy**