

CÉDRIC MILLET

YANN VALEANI
OSCAR MANUEL

THESAUROS

14+

45min / jogador

1-4

*Em **Thesauros** ("tesouro", em grego antigo), cada jogador é o líder de uma empresa caçadora de naufrágios em busca de **tesouros** ocultos no fundo do mar.*

*Para se destacar perante seus competidores, você precisará localizar os tesouros perdidos no **mar**, recuperá-los e tentar vendê-los ao **museu** para aumentar seus lucros e sua **reputação**.*

*Para isso, você precisará desenvolver **tecnologias** que ajudarão em suas expedições, **equipar-se adequadamente**, contratar **trabalhadores** e treinar alguns deles até que se tornem **especialistas**. Ao longo do caminho, será importante coletar **mapas do tesouro**, comprar **botes Zodiac**, e se aventurar em mergulhos em alto-mar, possivelmente encarando **tubarões**.*

*Além disso, você deverá financiar a abertura de salas de exibição no museu e **anunciar** sua empresa para ganhar notoriedade. E, acima de tudo, será essencial gerenciar suas várias **contas bancárias** com extrema atenção, sem esquecer o famoso "**caixa dois**", tão efetivo para **influenciar positivamente as autoridades locais** e, na variante "Ilegal!", contratar **mercenários** formidáveis para atrapalhar o avanço de seus adversários.*

COMPONENTES
COMPARTILHADOS ENTRE TODOS OS JOGADORES



1 Tabuleiro de Jogo frente e verso (para 1-2 jogadores / 3-4 jogadores)



2 Tabuleiros de Calendário (um para 2-4 jogadores ou para uma partida introdutória entre 2-4 jogadores; e o outro para o modo solo e para a variante Ilegal! para 2-4 jogadores)



2 Cartas de Referência Rápida para Preparação (uma para 1-4 jogadores e para uma partida introdutória; outra para 1-4 jogadores e para a variante Ilegal! para 2-4 jogadores)



15 Cartas de Tecnologia



62 Fichas de Item Tecnológico



4 Fichas de Ação Dupla



96 Fichas de $1



58 Fichas de $5



10 Fichas de Tesouro de valor $3



18 Fichas de Tesouro de valor $5



23 Fichas de Tesouro de valor $7



22 Fichas de Tesouro de valor $9



27 Fichas de Tubarão



69 Fichas de Exaustão



21 Fichas de Área de Exploração (12 grandes + 9 pequenas)



12 Fichas de Item Encontrado



21 Fichas de Mapa do Tesouro (7 números, 3 de cada)



7 Fichas de Mapa do Tesouro Sonar (7 números, 1 de cada)



4 Tabuleiros de Bote Zodiac (em 4 cores diferentes das dos jogadores)



4 Botes Zodiac (em 4 cores diferentes das dos jogadores)



12 Chapéus de Especialistas
- 3 Chapéus azuis #2
- 3 Chapéus alaranjados #3
- 3 Chapéus alaranjados #8
- 3 Chapéus azul-petróleo #5/7



2 Hidroaviões cinza



1 Cubo dourado grande para o Tabuleiro de Calendário



2 Cubos dourados pequenos para as Áreas 6 e 9



1 dado de seis lados (para abater Tubarões)



1 Bandeja para guardar fichas e itens (20 espaços)



Este livro de regras

Considerações:
** Todos os preços no jogo deveriam ser multiplicados por 1.000 para corresponder à realidade econômica. O "000" foi removido deliberadamente para manter uma certa simplicidade e facilidade de leitura durante a partida.*
** O termo genérico "Meeple" (conhecido no mundo dos jogos de tabuleiro como um peão que pode representar um ser vivo), aqui se refere ao Trabalhador básico, ao Trabalhador especialista (com um chapéu, chamado apenas de Especialista) e ao Chefe de cada empresa.*

Este ícone representa Pontos de Reputação imediatos.

Este ícone representa Pontos de Reputação ao final da partida.

COMPONENTES
NAS 4 CORES DE JOGADOR

(x4): (verde, branco, vermelho e azul)



1 Tabuleiro de jogador individual



1 Meeple grande de Chefe com chapéu



5 Meeples de Trabalhador



1 Ficha de Envelope utilizada para subornar as autoridades



1 Baú de madeira para o Caixa Dois



1 marcador de pontuação retangular



1 Cubo grande para marcar a posição na ordem de turno na Área 10



23 Cubos de madeira pequenos utilizados para várias coisas



1 Bote Zodiac



1 Tabuleiro do Bote Zodiac



1 Referência Rápida de Pontuação e Tecnologias



1 Referência Rápida mostrando as regras de mergulho em ambos os lados

COMPONENTES
COMPARTILHADOS ENTRE TODOS OS JOGADORES NA VARIANTE "ILEGAL!"



4 Meeples pretos de Mercenário



1 Hidroavião preto



1 Ficha de Mina Subaquática



7 Fichas de Mapa do Tesouro dos Mercenários (7 números, 1 de cada)



1 Tabuleiro de Calendário no verso do utilizado para o Modo Solo (listado nos Componentes Compartilhados)

MODOS DE JOGO

Este jogo de **alocação de trabalhadores** e **gerenciamento de recursos** exige que os jogadores antecipem as ações de seus adversários, e oferece uma interação significativa, porém indireta.

Jogadores experientes terão uma vantagem sobre os outros, já que o jogo tem uma curva de aprendizagem considerável.

Para facilitar as primeiras partidas, incluímos um modo introdutório (p. 28), que você poderá identificar no manual pelos ícones de mergulhador:

Além disso, para os jogadores experientes que desejam ter uma interação mais direta, a variante "Ilegal!" traz alguns mercenários desagradáveis para serem leiloados, identificados pelo ícone . Isso significa que você pode ignorar as caixas com esse ícone nos componentes em suas partidas introdutórias ou normais.

Obs.: para a sua primeira partida, recomendamos fortemente que você jogue no modo introdutório, mesmo se você já for um jogador experiente.

PREPARAÇÃO

1 Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo com o lado para 1-2 ou 3-4 jogadores virado para cima. Deixe a bandeja com os Itens e fichas perto do tabuleiro.

2 Cada jogador escolhe uma cor e coloca seus 3 Meeples nos seus respectivos espaços na Área 1, além de colocar uma ficha de Ação Dupla embaixo de cada Meeple do meio.

Para criar o monte de cartas de Tecnologia, que deve ficar virado para baixo, verifique a carta de referência específica do modo da sua partida:

Para a partida introdutória, coloque a Tecnologia Máscara de Mergulho no primeiro espaço e as duas Tecnologias de nível 0 nos outros dois espaços. Depois, embaralhe as 4 cartas de Tecnologia com o ícone e forme um monte, deixando-o fora do tabuleiro. Embaralhe as cartas restantes e coloque-as embaixo do monte de 4 cartas com o mergulhador azul. Por fim, coloque tudo no espaço marcado na Área 2. Pule os passos 3 e 4.

3 Para uma partida entre 2-4 jogadores, coloque a Tecnologia Máscara de Mergulho de nível 0 no primeiro espaço da Área 2. Pegue as outras 3 Tecnologias de nível 0 para a sua mão. Embaralhe-as e coloque 2 delas aleatoriamente nos espaços azul-acinzentados remanescentes.

4 Depois, pegue a Tecnologia de Nível 0 restante. Coloque-a junto com as 6 cartas de Nível 1. Embaralhe tudo. Saque as 3 primeiras cartas e deixe-as perto do tabuleiro de jogo. Pegue as 5 cartas de Nível 2 e embaralhe-as com as 4 cartas que ainda estavam na sua mão. Por fim, coloque este baralho de 9 cartas embaixo das 3 cartas que já estavam perto do tabuleiro. Agora, coloque esse baralho de 12 cartas virado para baixo no espaço destinado a ele na Área 2.

5 Misture as fichas de Mapa do Tesouro e empilhe-as viradas para baixo fora do tabuleiro, perto do Mercado de Pulgas (Área 3). Esta área tem uma trilha onde as fichas serão posicionadas, o que determinará seus preços. Coloque a quantidade de fichas de Mapas do Tesouro indicada no tabuleiro viradas para cima, uma de cada vez, posicionando a primeira perto da seta na Área 3:

- 9 Mapas para 3 ou 4 jogadores
- 5 Mapas para 1 ou 2 jogadores

Para uma partida introdutória, comece colocando uma cópia de cada Mapa do Tesouro numerados de 1 a 4 nos espaços de $4 a $7, depois conclua este passo de acordo com a quantidade de jogadores e seguindo as regras de alocação a seguir:

• Se ainda **não houver** uma ficha de Mapa do Tesouro com o mesmo número na trilha: coloque o Mapa do Tesouro no espaço disponível mais baixo, começando pelo espaço com a seta no tabuleiro, com valor mínimo de valor $4.







• Se **já houver** uma ficha de Mapa do Tesouro com o mesmo número no tabuleiro (lei da oferta e da procura): coloque essa ficha em cima da outra e reduza o custo desses 2 Mapas idênticos, colocando-os no próximo espaço disponível acima. Se não houver um espaço disponível acima, deixe-os onde estão.



6 Coloque a quantidade necessária de Hidroavião(ões) no espaço respectivo na base da Área 4.

Para 2 e 4 jogadores

Obs.: no tabuleiro para 3-4 jogadores, os espaços marcados com "4P" só estarão disponíveis quando jogar com 4 jogadores. O mesmo acontece no tabuleiro para 1-2 jogadores, onde os quadrados marcados com "2P" só estarão disponíveis quando jogar com 2 jogadores.

7 Coloque o marcador de pontuação retangular de cada jogador no espaço 10 da trilha de Reputação (= espaço inicial).

8 Embaralhe as fichas de Área de Exploração e crie 2 pilhas viradas para baixo, de acordo com o tamanho delas, perto do tabuleiro.

9 Coloque 1 marcador (cubo dourado pequeno) no espaço abaixo do "1$" (na Área 6).

10 Os jogadores colocam seus Botes Zodiac de madeira no porto (de acordo com as cores escolhidas) e os outros 4 Botes Zodiac disponíveis para compra perto do tabuleiro. Além disso, cada jogador coloca seu tabuleiro de Bote Zodiac perto de seus tabuleiros individuais. Os demais devem ser empilhados perto do tabuleiro.

11 Embaralhe as 12 fichas de Item Encontrado viradas para baixo e coloque 9 delas ainda viradas para baixo em seus respectivos espaços na ilha. Devolva as outras 3 para a caixa do jogo.

12 Coloque 1 marcador (cubo dourado pequeno) no espaço abaixo do símbolo de $4 (na Área 9).

13 Os jogadores devem decidir a ordem da rodada inicial pelo método que preferirem. Coloque o cubo grande de cada jogador nos respectivos espaços de 1 a 4. Quem não for o primeiro recebe a **receita de compensação** indicada no respectivo espaço.

Exemplo: *com 4 jogadores, o 1º recebe $0, o 2º recebe $2, o 3º recebe $4 e o 4º recebe $6 (apenas na preparação).*

14 Coloque os Chapéus de Especialista dos respectivos valores e cores nas 4 Áreas apropriadas (2, 3, 7 e 8). Os 5/7 são colocados na Área 7.

Por Área: 3 chapéus para 4 jogadores; 2 para 3 jogadores; 1 para 2 jogadores. Para 1 jogador, veja as regras do Modo Solo.

15 Coloque o Calendário correspondente à sua partida perto do tabuleiro central e posicione o cubo dourado grande no primeiro espaço (indicando a fase de Receita do ano 1).

16 Cada jogador pega seu tabuleiro de jogador, sua ficha de Envelope, seu Chefe, 2 Trabalhadores da sua cor, seus 23 cubos pequenos, seu Caixa Dois (para colocar em seu espaço marcado no tabuleiro de jogador), uma ficha de Detector de Metal (que deve ser colocada na reserva de Itens) e, por fim, as 2 cartas de referência dupla-face.



O JOGO

O progresso do jogo é registrado no Calendário com o marcador de rodada (cubo dourado grande), o qual indica tanto a rodada quanto a fase que está sendo jogada.



A partida é dividida em 3 anos, e cada um deles é dividido em 3 períodos de 4 meses chamados de Quadrimestres (ou seja, a partida dura 9 rodadas).

Cada um desses 3 anos consiste em:

- Uma fase de Receita.
- Uma fase de Gerenciamento de Contas.
- Três fases de Ação consecutivas, cada uma delas contendo:
  - Uma fase de Alocação de Trabalhador.
  - Uma fase de Resolução da Ação.
  - Uma fase de Pagamento de Salário.
  - Uma fase de Manutenção.
- Uma fase de Pontuação da Reputação.

1 FASE DE RECEITA 1 50$

No começo de cada ano (ou seja, três vezes durante a partida), os investidores arrecadam fundos. No 2º e no 3º ano, a confiança dos investidores no potencial dos jogadores dependerá basicamente de quantos Mapas do Tesouro eles tenham.

1 50$ No começo do 1º ano, cada jogador recebe $50, além da compensação pela sua posição na ordem de turno. O 2º jogador recebe $2, o 3º recebe $4 e o 4º recebe $6.

Se estiver jogando a partida introdutória ou o modo "Ilegal!", receba $55 em vez de $50 (*além da compensação por sua posição na ordem de turno*).

2 30$ +5$ No começo do 2º ano, cada jogador recebe $30, além de $5 por Mapa do Tesouro em sua posse. O número do Mapa ou o fato de o jogador ter várias cópias do mesmo número não importam nessa receita.

3 10$ +5$ No começo do 3º ano, cada jogador recebe $10, além de $5 por Mapa do Tesouro em sua posse (aplicam-se as mesmas regras da receita do ano 2).

• **Obs.:** não existe compensação financeira pela ordem do turno no 2º nem no 3º ano.

2 FASE DE GERENCIAMENTO DE CONTAS

Os jogadores dividem seu dinheiro como quiserem entre suas 5 contas bancárias. Veja que esta distribuição valerá pelo ano todo (ou seja, pelos próximos 3 Quadrimestres seguidos). É crucial que você planeje com cuidado, pois usar o dinheiro de uma conta inadequada resultará em um custo para realizar a transferência de uma conta para outra.



RH *P&D* *DG* *DM* *C2*

Cada tabuleiro de jogador mostra as 5 categorias de Orçamento disponíveis na fileira inferior:

Cada Orçamento é utilizado para financiar as ações de determinadas áreas do tabuleiro principal ou de certas fases do jogo:

• **Recursos Humanos (RH)** [Sala roxa]: é utilizado para financiar a contratação de trabalhadores no tabuleiro central **(Área 1)** e para pagar um salário de $2 a cada trabalhador ao final de cada Quadrimestre.

• **Pesquisa & Desenvolvimento (P&D)** [Sala azul]: é utilizada para pagar as taxas de patentes **(Área 2)** das tecnologias e para equipar-se com os Itens apropriados (Itens Tecnológicos).

• **Despesas Gerais (DG)** [Sala vermelha]: financia a compra de Mapas do Tesouro **(Área 3)**, o aluguel de salas do Museu **(Área 8)** e os anúncios da sua empresa **(Área 9)**.

• **Despesas de Missão (DM)** [Sala azul-petróleo]: financia tudo relacionado às expedições no mar, ou seja, aluguel do Hidroavião **(Área 4)**, viagem e uso de Tecnologias na laguna e no mar **(Área 5)** e compra de Botes Zodiac adicionais no porto **(Área 7)**.

• **Caixa Dois (C2)** [Caixa preta]: permite que os jogadores subornem as autoridades locais **(Área 10)** para receberem favores na próxima rodada (determinando a ordem do turno) e também para recrutar Mercenários **(Áreas 1, 2, 3, 4, 8 e 9)** na variante "Ilegal!" do jogo.

DISTRIBUIÇÃO DO ORÇAMENTO NAS CONTAS

No começo de cada ano, os jogadores distribuem simultaneamente todo o seu dinheiro entre as 5 contas possíveis (4 contas + o Caixa Dois, cujo dinheiro fica oculto na caixa preta).

Na fase de Receita do 2° e do 3° ano, todo o dinheiro que sobrou do ano anterior (incluindo o do Caixa Dois) pode ser realocado entre todas as contas bancárias sem a necessidade do pagamento de taxas, da forma como o jogador preferir.

Na partida introdutória, o valor exibido no topo de cada Sala do tabuleiro de jogador, próximo ao mergulhador verde, serve para ajudar a preparar a respectiva conta para o 1° ano. Exemplo: coloque ao menos $12 na conta do RH (Sala roxa) etc.

ALOCAÇÃO DA RECEITA DURANTE A PARTIDA

Quando você ganhar Receita através de ações durante a partida, ela pode ser alocada em uma única conta ou distribuída entre várias, a seu critério.

Exceção: nunca será possível colocar dinheiro no Caixa Dois sem ser na fase de Gerenciamento de Contas ao início de cada um dos 3 anos. Portanto, é necessário que você planeje bem os próximos 3 Quadrimestres, a fim de prever quanto colocará neste fundo secreto que deverá durar o ano todo.

TRANSFERÊNCIA DE DINHEIRO ENTRE CONTAS

Quando pagar alguma coisa, caso a quantia não esteja disponível na conta bancária apropriada, você poderá transferir fundos imediatamente de uma ou mais contas, **lembrando-se de que você não pode adicionar nem remover fundos do Caixa Dois dessa maneira.**

Cada transferência bancária tem uma taxa fixa anual a ser paga pela conta remetente. Essa taxa é de $1 no 1° ano, $2 no 2° ano e $3 no 3° ano. Esse custo deve ser pago imediatamente ao banco.

Exemplo: *se no 2° ano um jogador precisar de $12 no RH (para pagar os salários), mas tiver apenas $4 sobrando, ele pode sacar $6+$2 da P&D e $2+$2 da DM. Dessa forma, ele conseguirá os $8 necessários para terminar de pagar os salários e também pagará as taxas de transferência bancária de $2+$2.*

Você pode transferir mais do que o necessário para cobrir a despesa durante uma transferência bancária.

Apenas na partida introdutória você pode transferir fundos do Caixa Dois para outra conta ou vice-versa, mas as taxas de transferência bancária para o ano em questão ainda devem ser pagas.

3 FASES DE AÇÃO (3X NA SEGUINTE ORDEM)

As ações são explicadas detalhadamente na fase de Resolução da Ação no capítulo 3.2.

3.1 FASE DE ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES 1

Em cada Quadrimestre (ou seja, 9 vezes na partida), os jogadores alocarão os Trabalhadores e o Chefe (fase de alocação de Meeples).

Na ordem de turno (definida na Área 10), o primeiro jogador pega um Meeple da área de descanso, no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de jogador, e o posiciona no tabuleiro central, numa fila de espera nas Áreas numeradas de 1 a 9 (exceto a 5), começando pelo primeiro espaço grátis (ou o mais barato) na Área. Agora é a vez do próximo jogador na ordem de turno fazer a mesma coisa, alocando seu Meeple onde quiser (respeitando a mesma regra de alocação), e assim por diante até que todos tenham alocado todos os seus Meeples. Um jogador pode alocar vários Meeples na mesma fila de espera (mas somente um de cada vez). Quando todos os espaços numa fila de espera estiverem ocupados, não será possível adicionar outro Meeple nela.

Alguns espaços só estão disponíveis quando tiver uma certa quantidade de jogadores na partida.

Exemplo: *o ícone na trilha azul indica que existem 5 espaços para 4 jogadores, mas apenas 4 para 3 jogadores.*

Exemplo: *o ícone na trilha vermelha indica que existem 4 espaços para 4 jogadores, mas apenas 3 para 3 jogadores.*



Símbolo do Mercenário

Ignore os espaços com o ícone de Mercenário, pois eles só são utilizados na variante "Ilegal!".

A fase de alocação termina após uma quantidade de turnos variável (entre 3 e 6), dependendo da quantidade de Meeples que cada jogador tiver para alocar (sem contar a variante "Ilegal!"). Se um jogador não tiver mais Meeples para alocar, ele deve passar o turno, e assim a fase segue até que todos os jogadores tenham alocado todos os respectivos Meeples.

AÇÃO DUPLA

Se você tiver uma ficha de Ação Dupla (adquirida na Área 1 alocando um Meeple lá), você pode colocar essa ficha embaixo de um Meeple ao posicioná-lo em uma Área. Isso simboliza uma dose de cafeína que energizará o trabalhador e permitirá que ele faça uma 2ª ação na mesma Área na fase de Resolução da Ação a 2ª ação pode ser diferente da 1ª.

Obs.: *essa ficha de uso único pode ser utilizada em todos os espaços em todas as filas de espera, mas não pode ser utilizada em um Bote Zodiac. Depois de utilizada, devolva a ficha de volta para a caixa do jogo imediatamente.*

CASO ESPECIAL (Área 10)



Você não alocará um Meeple na Área 10. Em vez disso, você alocará uma ficha de Envelope e apenas se quiser. Essa ficha está disponível no seu tabuleiro pessoal, na mesma Sala que seus Meeples para cada Quadrimestre. O Envelope representa um suborno que você está disposto a pagar para as autoridades locais a fim de comprar seu lugar na ordem de turno do próximo Quadrimestre.

Se um jogador quiser realizar esse suborno, ele deve alocar seu Envelope na Área 10 antes de alocar um Meeple em uma das Áreas 1 a 9 (exceto a 5). Considera-se que esse Meeple deixou o Envelope na caixa de correios da Área 10 antes de assumir sua posição em uma fila em outra Área.

Um trabalhador que acabou de ser recrutado na Área 1 pode levar um Envelope para as autoridades locais (Área 10) antes de ser alocado em uma fila.

Obs.: *o jogador que não tiver alocado sua ficha de Envelope (seja deliberadamente ou por ter esquecido) na fase de planejamento de ações, antes de ficar sem Meeples, não poderá alocá-la neste Quadrimestre.*

3.2 FASE DE RESOLUÇÃO DA AÇÃO

As ações são resolvidas por Área, uma de cada vez e em ordem crescente. Dentro de cada Área, cada Meeple faz uma ação seguindo a fila de espera (de cima para baixo).

Se, para que a ação possa ser feita,

• o Meeple não precisou sair da fila de espera: pegue-o e coloque-o de volta na área de descanso do seu tabuleiro de jogador quando a ação estiver concluída; o jogador cujo Meeple for o próximo da fila é o novo jogador da vez e faz a ação dele.

• o Meeple precisou ser removido (para reservar o direito de escolher a próxima Tecnologia, comprar um Bote Zodiac no porto ou para ir até a laguna com um Bote Zodiac): ele fica no novo local no tabuleiro após a ação ser concluída para bloquear este espaço até a fase de Manutenção.

• o Meeple estiver em alto-mar em um Bote Zodiac: ele continuará lá (por vários turnos, se necessário) até que o jogador decida trazê-lo de volta para o porto.

Obs.: todos os Meeples posicionados na fila de espera devem fazer uma ação. Caso o jogador não queira ou não possa fazer uma ação (se não tiver dinheiro suficiente, por exemplo), ele perde um Ponto de Reputação imediatamente na trilha de pontos.

VANTAGENS DO CHEFE

Graças às suas habilidades de negociação e à sua fama de ser especialista em todas as coisas, o Chefe possui uma vantagem na maioria das áreas quando comparado ao trabalhador básico.



A vantagem específica de cada área está indicada no tabuleiro central.

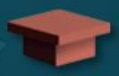
Na maioria das vezes é uma vantagem de +/-$2 na hora de fazer a ação.



Caso especial: em alto-mar (Área 5), o Chefe tem +1 na rolagem do dado contra Tubarões e pode trazer até dois Tesouros em vez de apenas um a cada turno.

APRENDIZADO DO TRABALHADOR BÁSICO → ESPECIALISTA

Nas Áreas 2, 3, 7 e 8, quando um jogador tiver colocado seu Chefe e ao menos um dos seus Trabalhadores na mesma fila de espera, seu 1° trabalhador básico da fila (beneficiando-se da proximidade ao Chefe) pode aprender algumas coisas. Isso acontece independentemente da ordem de posicionamento do Chefe em relação ao trabalhador básico na fila.



Isso significa que, antes de resolver a ação do Chefe ou do Trabalhador, o jogador pode colocar um Chapéu de Especialista na cabeça desse Trabalhador (da mesma cor e número que a Área em questão). Esse Meeple agora é um Especialista (ES) nessa Área.

Obs.: se não houver mais Chapéus disponíveis, essa ação não poderá ser realizada.

Exemplo (Área 2):



É o momento do jogador com a cor vermelha fazer uma ação com seu Chefe, mas antes disso ele imediatamente coloca um Chapéu #2 no Trabalhador de sua cor.

Quando o jogador com a cor vermelha concluir sua ação e o Chefe dele sair da fila, o jogador com a cor verde também colocará um Chapéu #2 em seu Trabalhador (se ainda tiver algum chapéu disponível); então, seu Trabalhador, que acabou de virar um Especialista, se beneficiará imediatamente da vantagem do Chefe (ele recebe um desconto de $2 para comprar uma Tecnologia).

Se durante o mesmo Quadrimestre não houver Chapéus para todos os jogadores, o primeiro (seja Chefe ou Trabalhador) na ordem de posicionamento na Área escolhe quem os recebe.

A partir desse momento, esse Especialista tem as mesmas vantagens que o Chefe nessa Área, seja qual for a ação que ele fizer, mesmo se for diferente da ação do Chefe.



No jogo, um Chapéu representa conhecimento e especialização; todos os Especialistas possuem as mesmas vantagens que os Chefes, desde que estejam alocados na Área em que são especializados.

Um trabalhador só pode ser Especialista em uma Área; isso é representado pelo fato do trabalhador só poder usar um Chapéu e não poder removê-lo ou trocá-lo por outro até o fim da partida.

REGRA GERAL

Sempre que um jogador tiver que pegar algo (Tesouro, Tubarão, Item da ilha, dinheiro da Pesca etc.) na partida, entende-se que a empresa envia um helicóptero imediatamente para pegar esse elemento.

3.2.1 - ÁREA 1: RECRUTAMENTO



Esta é a Área onde você poderá recrutar Trabalhadores básicos (há 3 disponíveis para cada jogador).

Antes de recrutar, lembre-se de que você precisa pagar todos os seus Trabalhadores ao final do Quadrimestre, além de poder financiar suas ações.

É possível realizar apenas uma ação nesta Área: recrutar um Trabalhador básico.

• Pague ao banco o custo para recrutar o Trabalhador a partir de sua conta de Recursos Humanos (Sala roxa), como indicado ao lado do Meeple na fila de espera.

Obs.: *apenas o Chefe se beneficia de um desconto de $2 ao contratar um Trabalhador.*



• Pegue o Trabalhador adicional da sua cor da Área de recrutamento (o que estiver mais à esquerda) e **aloque-o imediatamente** em um espaço disponível numa fila de espera qualquer (menos nas Áreas 1, 5 e 10). Esse Trabalhador adicional será ativado nessa rodada. Você precisará pagar o salário do Trabalhador recrutado na próxima fase de Salário.

Lembre-se: *um Trabalhador recém-recrutado pode levar um Envelope para as autoridades locais (Área 10) antes de ser alocado em uma fila de espera.*

Dependendo do Trabalhador que você acabou de contratar, receba também:

• Nada, caso seja seu 1º Trabalhador.



• A ficha de Ação Dupla que estava embaixo do 2º Trabalhador e que você poderá utilizar de uma destas formas:

- Posicionando imediatamente embaixo do Meeple que acabou de recrutar e alocar numa fila de espera no tabuleiro central.

- Colocando na área de descanso em seu tabuleiro de jogador para utilizar quando quiser com outro Meeple em outro momento da partida.

• 1 ponto de Reputação (pontuado imediatamente na trilha de pontos) se for seu 3º Trabalhador.

Por fim, pegue o Meeple que foi utilizado para resolver a ação na Área 1 e coloque-o imediatamente na área de descanso do seu tabuleiro de jogador.

Obs.: *a ficha de Ação Dupla só pode ser utilizada uma vez na partida e deve ser devolvida para a caixa do jogo imediatamente após sua utilização.*



3.2.2 - ÁREA 2: PESQUISA E DESENVOLVIMENTO



Nesta Área, você tornará suas pesquisas no mar mais efetivas ao desenvolver Tecnologias apropriadas e adquirir os Itens necessários.

ANATOMIA DAS CARTAS DE TECNOLOGIA

A - Nível da carta, utilizado para determinar a ordem em que ela aparecerá na partida (0, 1 ou 2) e mostrando, em algumas cartas, um mergulhador azul ou verde para a preparação especial de uma partida introdutória.



B - Imagem do Item.

C - Lembrete de sua funcionalidade e/ou Área onde ele será utilizado.

D - Custo de registro da patente que deve ser pago para o banco.

E - Espaço para o cubo do jogador que registrou a patente (**E'** se estiver em 4 jogadores ou **E"** se estiver em 2 jogadores, por exemplo).

F - Quando um jogador comprar outro Item desse tipo, o cubo é movido um espaço para baixo. Quando o cubo estiver no último espaço da coluna, significa que não há mais Itens daquele tipo disponíveis para comprar.

G - Custo para comprar o Item (a parte do preço que deve ser paga ao banco).

H - Custo dos royalties (a parte do preço que deve ser paga ao dono da patente por um jogador que não seja o dono) ou pelo jogador que acabou de registrar a patente.

I - Capacidade do Item e o custo para usar esta capacidade, existente em apenas alguns Itens.

Exemplo: este é um motor que permite mover um espaço a mais por $1.

J - Quantidade de Pontos de Reputação recebidos ao final da partida pelo dono da patente (cujo cubo está na carta).

Todos os Meeples alocados nesta Área fazem uma dessas 4 ações: Registrar uma Patente para uma Tecnologia, Comprar um Item de uma Tecnologia já patenteada, fazer ambos em uma única ação ou escolher a próxima Tecnologia a ser revelada.

Os custos são pagos pela conta de P&D (Sala azul).

Obs.: *o desconto de $2 que o Chefe e os Especialistas #2 possuem* ***só se aplica à parte que deve ser paga ao banco.***



A - REGISTRAR A PATENTE DE UMA TECNOLOGIA DISPONÍVEL

• **Escolha** uma das cartas visíveis que ainda não tenha sido registrada (ou seja, que não contenha um cubo); deixe a carta no tabuleiro.

• **Coloque** um cubo da sua cor no lado esquerdo da carta, no espaço correspondente ao número de jogadores na partida ("4P" se você estiver jogando com 4 jogadores, "3P" se estiver jogando com 3 jogadores, etc.).

• **Pague** o custo de registro da patente ("D") para o banco.

B - COMPRAR UM ITEM

• **Escolha o Item:** a patente correspondente já deve ter sido registrada por um dos jogadores (pode ter sido você mesmo) e deve ter ao menos 1 Item sobrando (um cubo na carta de Tecnologia que não esteja no último espaço quadrado e riscado na coluna).

• **Se** você não for o dono da patente, pague o Custo de Produção do Item ("G") para o banco e os royalties ("H") para o dono da patente.

• **Se** você for o dono da patente, pague apenas o Custo de Produção do Item ("G") para o banco.

• **Pegue** a ficha do Item correspondente à Tecnologia e coloque-a na reserva do seu tabuleiro de jogador, ou diretamente no tabuleiro de um dos seus Botes Zodiac atualmente atracados no porto do tabuleiro central.

• **Mova** o cubo um espaço para baixo na carta da Tecnologia para indicar que um dos Itens disponíveis foi adquirido.

C - REGISTRAR UMA PATENTE E COMPRAR A PRIMEIRA UNIDADE DO ITEM

• **Pague** o custo de registro, mais o custo do primeiro Item (o custo total do Item incluindo os royalties, ou seja "D+G+H") para o banco. O alto custo para este 1º protótipo se justifica por você estar fazendo duas ações distintas com apenas um único Meeple.

• **Depois,** mova seu cubo um espaço para baixo na carta da Tecnologia para indicar que um dos Itens disponíveis já foi adquirido.

• **Pegue** a ficha do Item correspondente e coloque-a na reserva do seu tabuleiro de jogador, ou diretamente no tabuleiro de um dos seus Botes Zodiac atualmente atracados no porto do tabuleiro central.

Obs.: *esses tabuleiros de Bote Zodiac representam seus botes no tabuleiro central. Colocar os Itens comprados neles permite ver qual equipamento está em cada Bote Zodiac e, consequentemente, saber as capacidades de movimento e de mergulho de cada um deles.*

Exemplo: *este Bote Zodiac está equipado com um Traje de Mergulho padrão + um Detector de Metal + uma Máscara de Mergulho + uma Armadilha para Lagostas + um Motor extra.*

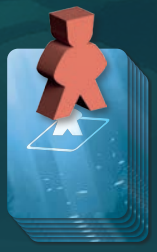


A qualquer momento na partida, você pode trocar os Itens entre sua reserva e seus Botes Zodiac atracados no porto como desejar. É raro, mas você pode ter mais do que 6 Itens no seu Bote Zodiac, mesmo que haja apenas 6 espaços delineados. Você só pode adicionar 2 motores extras ao motor que já começou a partida no seu Bote Zodiac.

D – RESERVAR O DIREITO DE ESCOLHER A PRÓXIMA CARTA DE TECNOLOGIA

• Pegue o Meeple na fila de espera e coloque-o em cima da pilha de cartas viradas para baixo. Isso é quase a mesma coisa que passar o turno com um Meeple preso na Área 2 por dois Quadrimestres seguidos.

Obs.: *cada jogador só pode realizar essa ação uma vez por Quadrimestre e apenas com um dos seus Meeples.*



• Você só fará essa ação na próxima fase de manutenção. Quando chegar a hora, você poderá olhar todas as cartas da pilha e escolher qual Item quer que seja revelado para, caso deseje, poder comprá-lo no próximo Quadrimestre.

3.2.3 - ÁREA 3: MERCADO DE PULGAS



Nesta Área, você comprará Mapas do Tesouro (respeitando a lei da oferta e da procura), que, por sua vez, lhe permitirão visitar as Áreas de Exploração.

A única ação possível aqui é comprar um Mapa do Tesouro.

Obs.: *o benefício do Chefe e do Especialista #3 é ter $2 de desconto.*



• Pegue o Mapa do Tesouro que quiser e pague ao banco o custo relativo ao espaço em que ele se encontra com o dinheiro da sua conta de Despesas Gerais (Sala vermelha).

• Se o Mapa escolhido estiver em uma pilha contendo ao menos 2 Mapas, o custo dos Mapas restantes aumenta: mova-os para o primeiro espaço livre com um preço maior (lei da oferta e da procura), caso haja.

ANTES



DEPOIS



Exemplo:
Havia 2 Mapas do Tesouro #2 empilhados custando $5. Um jogador comprou o Mapa do topo, diminuindo a oferta deste tipo de Mapa e fazendo seu preço aumentar imediatamente para $7 (pois esse é o 1º espaço mais caro disponível).

• Você pode comprar um Mapa que já possua (há 3 cópias de cada Mapa do Tesouro no Mercado de Pulgas).

• Se você for o primeiro a obter o Mapa de uma Área de Exploração específica (seja comprando-o no Mercado de Pulgas, através do Satélite ou por um Mercenário - mais informações nas seções de variante do jogo e da explicação das cartas de Item):

- Saque as primeiras 3 fichas da pilha de Área de Exploração correspondente ao tamanho desta Área.

- Escolha secretamente uma delas e coloque as outras duas embaixo da respectiva pilha.

- Coloque a ficha escolhida **virada para baixo** na Área de Exploração correspondente ao número do Mapa do Tesouro no tabuleiro central.

Obs.: ela só será revelada quando o dono de um Mapa do Tesouro com o mesmo número desta Área de Exploração chegar lá com seu Bote Zodiac. Nessa hora, todos os jogadores saberão o que existe na ficha, mas apenas aqueles com um Mapa do Tesouro equivalente poderão chegar lá.

- Coloque um cubo da sua cor perto da ficha, no espaço destinado. Você pode consultar secretamente a ficha novamente a qualquer momento enquanto ela não tiver sido revelada; o cubo indica quem pode ter acesso a essa informação.

• Se você não pegar o primeiro Mapa dessa Área (que já tem uma ficha posicionada no tabuleiro central), apenas coloque um cubo da sua cor perto da ficha, no espaço destinado.

- Se a ficha estiver virada para baixo, agora você poderá virar e olhar secretamente o conteúdo dela quando quiser.

- Se estiver revelada, todos os jogadores já sabem o que tem lá.



Exemplo: *o jogador com a cor vermelha tem ao menos um Mapa do Tesouro com o número 3 e um com o número 5 (conforme mostrado).*



• O jogador com a cor azul tem ao menos um Mapa com o valor 5, já que ele também tem um cubo perto da ficha indicando que apenas eles dois podem chegar até esta Área de Exploração.

• Como o Bote Zodiac do jogador com a cor vermelha ainda não chegou na Área de Exploração nº 3, ele escolheu a ficha, mas a manteve virada para baixo até que consiga chegar lá.

Seu Bote Zodiac acabou de chegar na Área de Exploração nº5 e, por isso, o jogador a revelou imediatamente. Agora todos os jogadores sabem o que tem naquele local, mas apenas o jogador com a cor azul e o jogador com a cor vermelha possuem acesso à Área de Exploração nº 5, já que apenas eles possuem o Mapa do Tesouro correspondente.

3.2.4 - ÁREA 4: RESERVANDO E UTILIZANDO HIDROAVIÕES



Hidroaviões permitem tanto transportar quanto trocar Itens no mar para modificar o equipamento a bordo dos seus Botes Zodiac, além de permitir trocar dois Meeples (o piloto do Hidroavião e o Meeple a bordo de um Bote Zodiac).

Obs.: *no 1º Quadrimestre da partida, não há nenhum Bote Zodiac no mar na fase de Resolução da Ação, portanto, não há motivo para reservar um Hidroavião; você deve pular a resolução da Área 4.*

Esta é a Área onde você pode, se quiser ou precisar, **reservar** um Hidroavião para que possa utilizá-lo nesta rodada.

Pague ao banco a quantia indicada à esquerda do espaço com seu Meeple na Área associada usando sua conta de Despesas de Missão (DM).

Obs.: *apenas o Chefe se beneficia de um desconto de $2.*



• Depois, coloque um Hidroavião cinza da Área 4, perto de um dos seus Botes Zodiac no mar (Área 5). Nesse momento, você pode transferir Itens como quiser entre sua reserva no seu tabuleiro de jogador (é como se eles estivessem no Hidroavião) e seus Botes Zodiac. Você pode fazer quantas trocas quiser entre sua reserva e um ou mais Botes Zodiac ou entre um Bote Zodiac e outro (é como se eles estivessem no mesmo voo). Ao final do seu turno, o Hidroavião continua perto de um dos seus Botes Zodiac, indicando que ele não está disponível para outro jogador nesta rodada.
• Você também pode trocar o Chefe/Trabalhador que alocou na trilha associada da Área 4 por um Meeple em um dos seus Botes Zodiac no mar. Isso significa que você está trocando a função e a localização física dos seus Meeples (o piloto do Hidroavião na fila de espera e um navegador em um Bote Zodiac).

Obs.: *isso pode, por exemplo, ser muito útil para trazer de volta um Especialista #2 que esteja atualmente no mar e trocá-lo por um Especialista #5/7 que você havia alocado na fila de espera da Área 4, a fim de passar a usufruir de seus benefícios a partir de agora.*

Lembre-se: a qualquer momento na partida, você pode trocar os Itens entre sua reserva e seus Botes Zodiac quando eles estiverem no porto ou voltando ao porto, sem a necessidade de usar um Hidroavião.

3.2.5 - ÁREA 5: ALTO-MAR



No mar, você utilizará suas Tecnologias para mergulhar em busca de Tesouros muito cobiçados!

Atenção: no 1º Quadrimestre da partida, não há nenhum Bote Zodiac no mar na fase de Resolução da Ação, portanto, a resolução da Área 5 será ignorada.

Os Botes Zodiac no mar são ativados na ordem do turno determinada pela Área 10. O 1º jogador ativa todos os seus Botes Zodiac na ordem que desejar, depois o 2º jogador faz o mesmo e assim por diante. Ativar um Bote Zodiac consiste em uma destas duas opções:

- Mergulhar e depois mover o Bote Zodiac.
- Mover o Bote Zodiac e depois mergulhar.

Obs.: *você não pode começar movendo o Bote, mergulhar e depois voltar a movê-lo.*



HIDROAVIÕES

Antes de mover seus Botes Zodiac ou mergulhar, o jogador ainda pode decidir alugar um Hidroavião cinza (como descrito anteriormente na Área 4) se houver ao menos um disponível na Área 4, pagando o custo correspondente ($3 se tiver 2 sobrando ou $4 se tiver apenas 1 sobrando) com o dinheiro da sua conta de Despesas de Missão (Sala azul-petróleo).

Alocar um Meeple na fila de espera da Área 4, portanto, **garante** que você terá um Hidroavião nesse turno para que você possa entregar e/ou trocar Itens Tecnológicos e pilotos, caso seja necessário.

Por exemplo*, você pode alocar um Chefe ou um Especialista #5/7 na fila da Área 4 com o objetivo de trocá-lo por um trabalhador básico em um Bote Zodiac em alto-mar, para que então você possa se beneficiar das vantagens do Chefe.*

Portanto, é possível "guardar" um Meeple para fazer esta ação de reserva na Área 4, mas você corre o risco de se ver sem a possibilidade de alugar um Hidroavião quando chegar a hora de resolver as Ações na Área 5 caso todos os Hidroaviões já tenham sido reservados.

MOVIMENTO DO BOTE ZODIAC

• Os Botes Zodiac se movem de um espaço para outro, seja seguindo a linha branca pontilhada ou se movendo para os espaços adjacentes.

• O custo é de apenas 1 movimento para ir do porto até qualquer local na laguna.

• Veja a seguir a representação da quantidade mínima de pontos de movimento necessários (círculos laranja) entre o porto e os espaços em questão (uma vez no mar, você não precisa voltar para o porto entre rodadas).





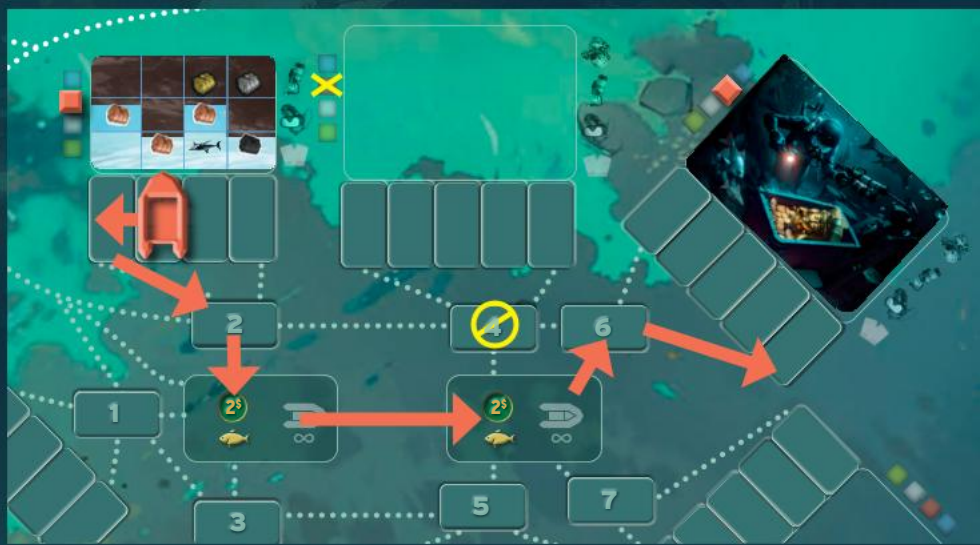
- **Um Bote Zodiac se move:**
  - 2 espaços gratuitamente **(A)**.
  - 1 espaço adicional por $1 **(B)** (pago com sua conta de Despesas de Missão).
  - 1 a 2 espaços adicionais por motor instalado. Motores são Itens que você pode adquirir quando a Tecnologia em questão tiver sido patenteada, pagando o custo para usar o motor com sua conta de Despesas de Missão. Você não pode ter mais do que 2 motores instalados em um Bote Zodiac (além do motor básico).

***Obs.:** em algumas partidas, você pode encontrar um motor na ilha (identificado com a ajuda do detector de metal) com a capacidade de movimento de 3 espaços, que pode ser utilizado como um Item comprado.*

- Os espaços grandes retangulares (Áreas de Pesca) no centro do Mar podem acomodar uma quantidade ilimitada de Botes Zodiac. Se parar lá, você automaticamente realiza uma pescaria e ganha $2 (o valor do peixe pescado).
- Os espaços pequenos retangulares só podem acomodar um único Bote Zodiac, mas outro Bote Zodiac pode passar por esses espaços mesmo estando ocupados, gastando um ponto de movimento.
- Você pode trocar Itens entre seus Botes Zodiac que se cruzarem durante o movimento (sem precisar parar) ou que estejam no mesmo espaço grande de pesca.
- É possível ir para o porto (ele conta como um espaço) e sair de lá novamente (para a laguna ou para o Mar) na mesma ação de movimento. Se um Bote Zodiac passar pelo porto, você pode trocar os Itens com a reserva no seu tabuleiro de jogador.

Importante: é estritamente proibido que seu Bote Zodiac atravesse ou se mova para qualquer espaço numerado de 1 a 7 no tabuleiro central se você não tiver o Mapa do Tesouro com o número correspondente.

***Exemplo:** a partir do espaço que ocupa na Área de Exploração 2, esta é a distância mínima que o Bote Zodiac deve viajar para chegar na Área de Exploração 6, pois ele não possui o Mapa do Tesouro #4. O Bote Zodiac não pode passar pela Área de Exploração 4, pois o jogador não tem o Mapa do Tesouro #4.*



MERGULHANDO EM UMA ÁREA DE EXPLORAÇÃO



Número da Área de Exploração correspondente ao Mapa do Tesouro #1

4 ou 5 locais de mergulho na área (4, neste caso)

Se um jogador tiver um dos Mapas do Tesouro #1, ele posiciona seu cubo aqui

Itens necessários para mergulhar nessa profundidade

- Você pode decidir mergulhar em um dos 4 ou 5 locais de mergulho situados em cada Área de Exploração.

Você precisará ver quais espaços poderá acessar abaixo do seu Bote Zodiac, da superfície até as profundezas. Para fazer isso, verifique quais Itens de mergulho você tem no tabuleiro; seu mergulhador irá parar no nível máximo que seus Itens permitirem que ele alcance (o Item que permite ir mais longe é o suficiente, você não precisa ter todos os Itens necessários para um mergulho mais raso).

***Exemplo:** se houver um ícone de Máscara no tabuleiro, perto do espaço que deseja alcançar, e você tiver uma Máscara de Mergulho, um Tanque de Oxigênio ou Equipamento de Mergulho a bordo, você pode acessá-lo. Por outro lado, se você precisar de um Traje de Mergulho e tiver apenas uma Máscara, você não poderá mergulhar tão fundo.*

• Os seguintes efeitos acontecem se você precisar atravessar um espaço que tenha um Tubarão (veja a *Carta de Referência Rápida de Mergulho - Frente: Sem Mergulho / Verso: Mergulho Autorizado) conforme estes casos*:





- Você não tem um Item para lidar com a situação (Arpão, Espingarda de Arpão ou Gaiola de Tubarão): você não poderá mergulhar nesta coluna.

- Você tem um ou mais Itens (Arpão, Espingarda de Arpão ou Gaiola de Tubarão): resolva o encontro com o Tubarão de acordo com os Itens que tiver; nesse caso, há 3 situações básicas possíveis:

1 - Se estiver armado com um **Arpão**, role o dado.

- Tirando um 6, você abate o Tubarão.
- Se tirar de 1-5, o Tubarão se assusta e foge temporariamente.

2 - Se estiver armado com uma **Espingarda de Arpão**, role o dado.

- Tirando um 4, 5 ou 6, você abate o Tubarão.
- Se tirar 1, 2 ou 3, o Tubarão se assusta e foge temporariamente.

3 - Se estiver equipado com uma **Gaiola de Tubarão**, a presença do Tubarão não atrapalha seu mergulho.

A) Algumas dessas situações podem ser combinadas. Por exemplo, você pode mergulhar com um Arpão e em uma Gaiola de Tubarão. Como a Gaiola permite que seu mergulhador fique mais calmo, ele pode mirar melhor e, por isso, adiciona +2 ao resultado da rolagem do dado.

B) Além disso, o Chefe ou um Especialista #5/7 (mais experientes) fornecem +1 no resultado da rolagem do dado.

Obs.: *se mergulhar com um Chefe ou com um Especialista #5/7 equipado com uma Espingarda de Arpão e uma Gaiola de Tubarão, você não precisa se preocupar em rolar os dados para lidar com os Tubarões, pois mesmo se sair 1 na rolagem do dado você os abaterá.*

(A Gaiola dá +2 e o Chefe ou Especialista #5/7 dá +1, então mesmo tirando 1 no dado, o seu resultado final vira 4, que é o suficiente para abater os Tubarões com essa configuração).

• Se você não abater o Tubarão, considera-se que ele está à solta até que seu mergulhador volte a bordo do Bote Zodiac.

• Se você abateu o Tubarão:

- Pegue uma ficha de Tubarão da reserva e coloque-a na câmara fria do seu tabuleiro de jogador, onde os Tubarões são armazenados.



- Cubra o Tubarão no espaço da Área de Exploração com uma ficha de Exaustão, indicando que não há mais Tubarões naquele espaço.



- Continue seu mergulho aos níveis mais baixos.

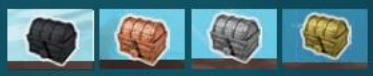
Se você usar um Item com um custo de utilização (o Sonar, por exemplo) para recuperar um Tesouro, pague ao banco o custo indicado com o dinheiro da sua conta de Despesas de Missão.



Ex.: *este Sonar custa $1 para ser utilizado*

• Você poderá recuperar o Tesouro se seu Bote Zodiac estiver equipado com os equipamentos necessários e se o quadrado em que você parou contiver um Tesouro (saiba mais detalhes sobre Itens na seção Tecnologias):

• Recuperável sem um Item específico.



• Recuperável com um Sonar simples ou avançado, ou com um Satélite.



• Recuperável com uma ferramenta de Resgate.



Nesses casos:

• Pegue da reserva uma ficha de Tesouro da cor correspondente e coloque-a no Armazém de Tesouros do seu tabuleiro de jogador.



• Cubra o Tesouro na Área de Exploração com uma ficha de Exaustão para indicar que não há mais Tesouros a serem encontrados naquele espaço.



É permitido apenas um mergulho por Bote Zodiac sempre que a Área 5 for resolvida.

Obs.: *o Chefe e o Especialista #5/7 se beneficiam de duas vantagens (que são cumulativas):*



• *+1 para as rolagens de dado ao caçar Tubarão.*

• *Habilidade de recuperar 2 Tesouros em um único mergulho, algo possível apenas para Tesouros que estejam na mesma coluna.*

3.2.6 - ÁREA 6: PESCA DE MEXILHÕES



Pescar mexilhões às vezes é melhor do que nada...

Você ainda tem um Trabalhador para alocar, mas não sabe em qual fila de espera deseja colocá-lo, seja por não ser capaz de pagar seu custo ou porque todos os espaços no qual estava interessado já estão ocupados... então você não tem outra opção a não ser enviá-lo para pescar mexilhões!

6



Não há limite para a quantidade de Meeples que podem ocupar este espaço. Você ganha o que está indicado acima do cubo dourado ($1, $2 ou 1 Ponto de Reputação imediato).

Ao final da resolução da Área 6, o último jogador a remover seu Meeple move o cubo dourado um espaço para a direita (a menos que o cubo já esteja no espaço mais à direita), fazendo com que esse ganho seja um pouco mais interessante conforme o jogo progride. Se não houver nenhum Meeple no espaço, o cubo dourado não se move.

Obs.: *o Chefe ganha $2 a mais, independentemente da posição do marcador. Portanto, ele pode fornecer 1 Ponto de Reputação (Super Pescador de Mexilhões + $2) se o marcador já estiver no último espaço.*



Atenção: nunca esqueça que um pequeno ganho na pesca de mexilhões é sempre melhor do que um Trabalhador que não consiga fazer sua ação, já que isso causa a perda imediata de 1 Ponto de Reputação na trilha de pontos. Por esse motivo, é importante que você tenha controle na hora de recrutar os Trabalhadores nesse jogo.

3.2.7 - ÁREA 7: O PORTO E A LAGUNA



Partindo do porto, você tem várias opções. Você pode: comprar um Bote Zodiac extra na loja de Botes Zodiacs, fazer uma viagem rápida para a laguna (somente neste turno) ou partir para uma expedição ao mar aberto na Área 5 (e ficar por lá quantos turnos quiser).

Obs.: *diferente das outras Áreas, não pegue seus Meeples de volta ao concluir a ação; mova-os para a Área escolhida (loja, laguna ou alto-mar). Você os pegará de volta na próxima fase de manutenção (menos aqueles que foram para o mar). Cada Meeple presente no porto fará uma das 3 Ações a seguir: ir para a loja de Botes Zodiac, levar um Bote Zodiac para a laguna ou levar um Bote Zodiac para o mar.*

IR PARA A LOJA DE BOTE ZODIAC

Mova o Meeple para um dos dois espaços disponíveis na loja de Bote Zodiac. Pague ao banco o custo indicado sob o espaço ($6 ou $8, usando sua conta de Despesas de Missão) e ganhe 1 Ponto de Reputação imediatamente.



Escolha um Bote Zodiac que ainda não esteja alocado perto do tabuleiro e coloque-o no porto em um dos espaços delineados de Bote Zodiac. Além disso, pegue o tabuleiro associado ao Bote Zodiac e coloque-o ao lado do seu Bote Zodiac básico (o que tem sua cor de jogador).

Independentemente da quantidade de jogadores, sempre haverá 4 Botes Zodiac disponíveis para compra. E como não há limite para quantos Botes Zodiac cada jogador pode ter, é possível (ainda que bastante improvável) que um jogador acabe a partida com apenas um Bote Zodiac (o inicial) e outro jogador acabe com cinco (o inicial e todos os quatro que estavam disponíveis para compra).

Obs.: *o Chefe e o Especialista #5/7 possuem $2 de desconto para a compra de Botes Zodiac.*



LEVAR UM BOTE ZODIAC PARA A LAGUNA

Se um Bote Zodiac seu estiver disponível no porto, você pode levar seu Chefe ou seu Trabalhador a bordo e movê-lo imediatamente para um dos 4 destinos na laguna.

Cada espaço retangular na laguna acomoda apenas um Bote Zodiac.



Importante: você pode precisar ou não de algum Item específico em seu Bote Zodiac para acessar algum desses espaços (as condições estão impressas na linha pontilhada que leva até o espaço em questão):

A – Você deve ter uma Armadilha para Lagostas no seu Bote Zodiac para poder pescá-las. Isso renderá $8.

B – Para pescar os peixes na costa, você precisa de um Arpão ou de uma Espingarda de Arpão. Esta pescaria rende $5 se for feita com um Arpão e $6 se for feita com uma Espingarda de Arpão (um Item mais preciso).

C - O espaço de Passeio Turístico (com o ícone de uma câmera) é o único que não precisa de um Item específico e rende $4.

D - É necessário um Detector de Metal para poder acessar a ilha. Todos os jogadores receberam um desses na preparação, mas você deve estar com ele a bordo do Bote Zodiac quando ele partir para a ilha.

Nos casos A, B e C, pegue o dinheiro imediatamente e divida-o como quiser entre suas contas (menos no Caixa Dois).

Obs.: *o Chefe ou o Especialista #5/7 possuem a vantagem de receber $2 a mais.*



No caso D, vire uma das fichas da ilha aleatoriamente:

- Se for um Tesouro, coloque-o no seu tabuleiro de jogador.
- Se for um Item valioso, receba do banco a quantia indicada na ficha e a devolva para a caixa do jogo.
- Se for um Item Tecnológico, coloque-o imediatamente na sua reserva no seu tabuleiro de jogador.

O Chefe ou um Especialista #5/7 dão a vantagem de poder olhar secretamente duas fichas e escolher uma delas (você deve colocar a ficha não escolhida de volta em um dos espaços vazios).



LEVAR UM BOTE ZODIAC PARA O MAR

Se um dos seus Botes Zodiac estiver disponível no porto, você pode levar seu Chefe ou Trabalhador a bordo e movê-lo imediatamente para o mar. Caso necessário, utilize Itens e/ou mergulhe imediatamente, obedecendo às mesmas regras de movimento, caça de Tubarões e recuperação de Tesouros que se aplicam à Área 5 (a Área do alto-mar).

Fique atento, pois um Chefe ou um Trabalhador enviado para o mar continuará lá, a menos que você decida movê-lo para a laguna ou trazê-lo de volta ao porto durante uma futura fase de resolução da Área 5 (alto-mar). Obviamente, você terá que respeitar as capacidades de movimento do seu Trabalhador ou trocá-lo pelo piloto de um Hidroavião.

3.2.8 - ÁREA 8: O MUSEU



O Museu oferece a oportunidade perfeita para que você construa sua Reputação: você financiará a abertura de novas Salas de Exibição, além de vender para o Museu os Tesouros que tiver encontrado e tentar exibi-los nas melhores Salas possíveis, garantindo que o público visitante possa admirá-los.

O Museu é formado por diversas Salas de Exibição, que podem ter entre 1 a 3 Tesouros.

***Ex.:** a Sala na coluna da esquerda pode exibir 2 Tesouros, já a da direita pode exibir 3. Observe que a Sala da direita pode ser utilizada apenas em uma partida com 4 jogadores (conforme o ícone no topo, perto da porta fechada).*



Na fila de espera do Museu, cada Meeple pode fazer uma das 2 ações a seguir.



FINANCIAR UMA SALA DE EXIBIÇÃO (PATROCÍNIO)

Como uma empresa patrocinadora, financiar uma Sala de Exibição é o mesmo que pagar para reservar uma Sala no Museu para exibir os seus Tesouros. Para fazer isso, coloque um cubo da sua cor no espaço da porta fechada na parte superior da Sala que desejar (apenas se não houver outro cubo lá, nem no espaço da porta aberta na parte inferior da Sala) e pague ao banco o custo indicado em vermelho utilizando sua conta de Despesas Gerais (Sala vermelha).

***Obs.:** o benefício do Chefe e do Especialista #8 é ter $2 de desconto para patrocinar uma Sala de Exibição.*



Nota: assim que uma Sala estiver cheia (ou seja, houver um Tesouro em todos os espaços dela), o cubo do jogador que a financiou é imediatamente movido da porta fechada na parte superior para a porta aberta na parte inferior da Sala, representando que agora a exibição está aberta ao público. Isso é feito no turno de qualquer jogador. O marcador na trilha de Reputação avança a mesma quantidade de pontos indicada ao lado da porta aberta.



VENDENDO UM TESOURO PARA O MUSEU

Pegue um Tesouro (e apenas um) do seu tabuleiro de jogador.

Escolha um espaço vazio no Museu para colocar o seu Tesouro:

- Em uma Sala de Exibição já financiada por você ou por outro jogador (identificada por um cubo colorido na porta fechada, na parte superior da Sala). Você deve usar o espaço livre mais perto da porta fechada na Sala escolhida.



Ex.: *é o turno do jogador com a cor vermelha; as 3 marcações verdes mostram quais as únicas Salas que ele pode escolher para exibir o seu Tesouro. A Sala na 3ª coluna ainda não foi financiada, por isso não está disponível.*

A melhor escolha é a Sala na 4ª coluna. Primeiro, porque lá seu Tesouro renderá mais 3 Pontos de Reputação ao final da partida (em vez de 2, como na Sala da 1ªcoluna). Segundo, porque a Sala ficará cheia ao entregar o Tesouro nela, e ele poderá mover seu cubo da porta fechada na parte superior da Sala para a porta aberta na parte inferior, ganhando imediatamente mais 2 Pontos de Reputação por abrir a Sala ao público.

Ele também poderia optar por colocar o Tesouro na 2ª Sala, torcendo para conseguir 3 Pontos de Reputação ao final da partida e mais 3 quando a Sala ficar cheia, mas ele correria o risco de a Sala não encher antes do final da partida e acabar sem pontuar nada.

• No armazém do Museu (escondido do público geral). Dessa maneira, o Tesouro rende apenas 1 Ponto de Reputação ao final da partida (você deve fazer isso se não houver mais nenhuma Sala de Exibição disponível). Não há limite para a quantidade de Tesouros que podem estar no armazém do Museu.



Em ambos os casos, receba do banco a quantia correspondente ao tipo de Tesouro vendido conforme indicado no tabuleiro ($3, $5, $7 ou $9) e coloque um cubo pequeno da sua cor em cima do seu Tesouro para identificar facilmente quem é o dono ao final da partida.



Obs.: *o Chefe e o Especialista #8 recebem $2 a mais na venda de cada Tesouro para o Museu.*



Se o Tesouro estiver em uma Sala cheia ao final da partida (ou seja, uma Sala aberta ao público), você ganhará os Pontos de Reputação indicados ao lado do seu Tesouro. Caso contrário, você ganhará apenas 2 Pontos de Reputação por aquele Tesouro (como se não o tivesse vendido ao Museu e ele tivesse permanecido em sua reserva).

3.2.9 - ÁREA 9: PROPAGANDA



Aqui é onde você pagará para melhorar sua reputação! Mas cuidado, pois muita publicidade pode acabar atrapalhando a sua propaganda... Quanto mais você divulgar, mais saturado o público ficará e seu alcance diminuirá...

Apenas uma ação é possível aqui: anunciar. Pague ao banco a quantia indicada perto do seu Meeple usando sua conta de Despesas Gerais.

Obs.: *apenas o Chefe se beneficia de um desconto de $2.*



Avance imediatamente o marcador da sua cor na trilha de Reputação a quantidade de espaços indicada acima do cubo dourado. Ao final da resolução da Área 9, o último jogador a remover seu Meeple move o cubo dourado um espaço para a direita (a menos que o cubo já esteja no espaço mais à direita, abaixo do número 2). Se nenhum Meeple foi alocado nesse local, o cubo dourado não se moverá.

Isso significa que a publicidade feita no começo da partida traz mais Reputação do que a que é feita mais tarde.



3.2.10 - ÁREA 10: AUTORIDADES LOCAIS



Aqui é onde você pagará um cafezinho para as autoridades locais (digamos assim) a fim de ter o privilégio de ser priorizado em relação aos seus adversários. É agora que você ativa o Caixa Dois.

Apenas uma ação é possível aqui: subornar as autoridades locais na esperança de se tornar o primeiro jogador na próxima rodada (ou ao menos ficar na melhor posição possível, caso vários jogadores decidam vir aqui no mesmo Quadrimestre).

A resolução desta ação consiste em fazer um leilão simultâneo de punhos fechados entre os jogadores que depositaram um Envelope no Quadrimestre atual, após terem sacado o dinheiro secretamente de seu Caixa Dois.

A quantia mínima a se pagar é $2; não há limite máximo.



Se apenas um jogador depositou um Envelope nesta rodada, ele só precisa apostar $2 para ser o 1º jogador na próxima rodada.

Se um jogador que depositou um Envelope não quiser ou não puder mais participar do leilão por ter menos de $2 sobrando em seu Caixa Dois, ele não participa do leilão e perde 1 Ponto de Reputação.

Quando os jogadores abrirem as mãos simultaneamente, o dinheiro apostado por todos é pago para o banco. Em terra de mãos molhadas, as autoridades locais estão encharcadas...

Determine a ordem para a nova rodada de acordo com as quantias ofertadas, da maior para a menor.

A posição do Envelope na trilha decide qualquer empate que tenha acontecido no leilão, favorecendo o jogador que colocou o Envelope antes dos outros.

Os jogadores que não participarem desse leilão se tornam os últimos jogadores, sem mudar suas posições relativas uns aos outros.

ANTES



DEPOIS



Ex.: *a ordem da rodada aqui é a seguinte: verde, vermelho, azul e branco.*

Os seguintes jogadores colocaram um Envelope, nesta ordem: branco, azul e verde (o vermelho não está participando deste leilão). Quando as mãos se abriram, vimos que tanto o verde quanto o branco apostaram $6; já o azul apostou só $3. Verde e branco empataram, então olhamos para a ordem na qual os Envelopes foram abertos: como o branco colocou seu Envelope antes do verde, o branco se torna o 1° e o verde se torna o 2°. O azul, que também apostou, se torna o 3°, e o vermelho, que não participou do leilão, é o 4°.

3.3 FASE DE PAGAMENTO DE SALÁRIO

Após resolver a Área 10, a próxima fase é a de pagamento dos salários.



(Veja a ilustração na parte inferior do Calendário)

Cada jogador deve pagar um salário de $2 a cada um de seus Trabalhadores (básicos ou Especialistas), utilizando a conta de RH. O Chefe não paga salário a si mesmo (o dinheiro dele vem dos dividendos da empresa, já que ele é o único proprietário).

Se a conta de RH não for suficiente para pagar todos os salários, o jogador deve fazer todas as transferências possíveis para conseguir o dinheiro, sem se esquecer da taxa relativa ao ano, que deve ser paga também pela conta de origem.

Lembre-se: *essa taxa é de $1 no 1°ano, $2 no 2° ano e $3 no 3° ano. Esse custo deve ser pago imediatamente ao banco.*

Caso não seja possível pagar todos os Meeples mesmo após as transferências bancárias, o jogador perde 1 Ponto de Reputação imediatamente (na trilha de pontos) para cada Trabalhador que não foi pago integralmente.

Sua Reputação não pode ser negativa (ou seja, você nunca irá para menos que 0 nesta trilha, mesmo se precisasse ir).

3.4 FASE DE MANUTENÇÃO

Após o pagamento dos salários acontece uma pequena fase de manutenção.



(Veja a ilustração na parte inferior do Calendário)

ÁREA 2: ADICIONAR NOVAS TECNOLOGIAS

Geralmente, você adicionará 1 ou 2 cartas do topo do baralho de Tecnologia aos espaços correspondentes à fase de Ação que acabou de ser jogada. O número do Quadrimestre está indicado no tabuleiro.



Dessa forma, serão adicionadas 1 carta ao final do 1° Quadrimestre, 1 carta ao final do 2°, 2 cartas ao final do 3°, 1 carta ao final do 4° e, por fim, 2 cartas ao final do 5°.



A partir do 6° Quadrimestre nenhuma nova carta de Tecnologia será adicionada.

Lembre-se de que, se houver um Meeple em cima do baralho, a carta (ou a primeira delas) a ser revelada será escolhida pelo jogador que colocou esse Meeple no baralho.

Isso significa que, quando um jogador tiver colocado um Meeple no baralho de Tecnologia, esse jogador olha todas as cartas do baralho e escolhe uma delas para colocar imediatamente no tabuleiro.

Em seguida, ele coloca o baralho de volta virado para baixo sem alterar a ordem das cartas. Se for necessário revelar duas cartas no turno, a segunda carta revelada é a que tiver no topo do baralho.

Saber a ordem das cartas que virão antes dos outros pode ser uma pequena vantagem, algo que compensa o jogador por ter abdicado de uma ação no turno em que colocou seu Meeple em cima do baralho de Tecnologia, se desejar.

Se não houver mais espaços disponíveis na Área 2 (os 10 espaços já estiverem ocupados), a carta é colocada virada para cima no baralho (tornando-se a 11ª e última carta).

Por fim, o Meeple é colocado imediatamente de volta no 1º espaço da fila de espera na Área 2 em vez de voltar ao tabuleiro de jogador. Depois, no próximo turno, esse jogador será o primeiro a ter a possibilidade de tirar proveito da nova carta na fase de resolução desta Área, se desejar.

ÁREA 3: ADICIONAR MAPAS DO TESOURO AO MERCADO

Desde que ainda haja Mapas do Tesouro na reserva, pegue aleatoriamente 2 deles e adicione-os ao Mercado de Pulgas, da mesma maneira que foi feito na preparação, respeitando a lei da oferta e da procura.

• Se **não houver** um Mapa com o mesmo número na trilha: coloque o Mapa do Tesouro no espaço disponível mais barato, com valor mínimo de $4.

• Se **já houver** um Mapa com o mesmo número no tabuleiro: coloque essa ficha em cima da outra e reduza o custo desses 2 Mapas idênticos, colocando-os no próximo espaço disponível acima. Se não houver um espaço disponível acima, deixe-os onde estão.

ÁREA 4: RETORNAR HIDROAVIÕES

Os hidroaviões cinza no mar são colocados de volta na Área 4 nos espaços demarcados.

ÁREA 7: MEEPLES VOLTAM PARA O PORTO

Os jogadores pegam seus Meeples da loja de Botes Zodiac ou de um Bote Zodiac na laguna e os coloca na área de descanso em seu respectivo tabuleiro de jogador. Seu Bote Zodiac volta para o porto.

4 FASE DE PONTUAÇÃO

4.1 FIM DO PRIMEIRO E DO SEGUNDO ANO

Cada um dos dois primeiros anos termina com uma fase de Pontuação da Reputação.

Os Pontos de Reputação a serem contabilizados são os valores indicados logo acima dos cubos dos jogadores que marcam a ordem de turno nesse momento:
• 4, 2 ,1 e 0 Pontos de Reputação com 4 jogadores.
• 4, 2, 1 Pontos de Reputação com 3 jogadores.
• 2 e 0 Pontos de Reputação com 2 jogadores.



Os marcadores de Reputação dos jogadores avançam na trilha de pontos essa quantidade de espaços.

4.2 FINAL DA PARTIDA

Ao final da partida, acontece uma pontuação final.

O jogo termina na pontuação final em uma destas duas situações:

• Logo após a fase de Pagamento de Salário do Quadrimestre em que todas as Salas do Museu ficaram abertas ao público (não há mais espaços para colocar um Tesouro além do armazém).

• Ou, logo após a fase de Pagamento de Salário do último Quadrimestre do 3º ano (a 9ª rodada da partida), independentemente das Salas do Museu estarem todas abertas ao público ou não.

Nesse momento, a pontuação final é calculada seguindo estes passos (acompanhe com a Referência Rápida):



A - Tesouros

X pontos (2 a 5) por Tesouro em uma Sala cheia (de acordo com o número próximo ao Tesouro).

• 2 pontos por Tesouro em uma Sala incompleta.

• 1 ponto por Tesouro no armazém do Museu.

• 2 pontos por Tesouro não vendido ao Museu (no seu tabuleiro de jogador).

B - Patentes de Tecnologia

• X pontos (1 a 3) por Patente registrada pelo jogador de acordo com o valor indicado nas cartas de Item Tecnológico.

C - Tubarões

• 2 pontos por Tubarão abatido (no seu tabuleiro de jogador).

D - Mapas do Tesouro

• 1 ponto por Mapa do Tesouro que possuir (incluindo os idênticos).

• 2 pontos adicionais para cada conjunto de pelo menos 3 Mapas idênticos.

E - Dinheiro

• 1 ponto para cada $10 não gastos (incluindo o dinheiro oculto no Caixa Dois).

F - Influência com as Autoridades Locais

• X pontos (0 a 4) dependendo do nível de Influência.

Cada jogador aumenta sua Reputação pela quantidade indicada acima do seu cubo na Área das Autoridades Locais (#10).

4.3 VITÓRIA

O vencedor será aquele que terminar com mais Pontos de Reputação.

Em caso de empate, o jogador empatado que tiver mais Influência com as autoridades locais ao final da partida (o mais bem posicionado na ordem de turno da Área 10) é o vencedor.

TECNOLOGIAS

Existem seis grupos de Itens Tecnológicos, cada um com uma utilização específica:

1 MERGULHAR



Máscara de Mergulho | *Tanque de Oxigênio* | *Equipamento de Mergulho*



Este ícone indica que esses objetos são necessários para o mergulho e qual é a profundidade que eles alcançam.



Exemplo: *nesta situação, você tem um Tanque de Oxigênio e pode mergulhar até 3 espaços abaixo da superfície do mar, que são esses espaços demarcados pela linha amarela na imagem.*

Você pode registrar e adquirir até 3 Tecnologias de Mergulho com capacidade crescente, onde cada uma permite mergulhar cada vez mais fundo. Evidentemente, as que permitem mergulhar mais fundo também mergulham nas áreas mais rasas. Ou seja, uma área acessível com um Tanque de Oxigênio também será acessível com um Equipamento de Mergulho.

Dada a quantidade de Itens de cada uma dessas Tecnologias, você precisará adquirir várias delas se quiser equipar todos os seus Botes Zodiac.



Exemplo: *você pode mergulhar até dois espaços abaixo da superfície a partir do Bote Zodiac azul e até 4 espaços a partir do verde.*

2 MOVER-SE MAIS RÁPIDO COM UM BOTE ZODIAC



Motor de Aceleração | *Motor Médio* | *Supermotor*



Este ícone indica que este objeto (motor) deve ser colocado na parte de trás de um Bote Zodiac.

Por padrão, com o motor já embutido nos Botes Zodiac, você pode se mover até 2 espaços gratuitamente + 1 espaço por $1 (pago ao banco através da sua conta de Despesas de Missão); ou seja, no máximo 3 espaços.



Os dois espaços ao lado do motor original (um na esquerda e outro na direita) permitem colocar 1 ou 2 motores adicionais (iguais ou diferentes), possibilitando que seu Bote Zodiac se mova mais rápido.

O Motor de Aceleração permite mover 1 espaço a mais por $1, **o Motor Médio** até 2 espaços a mais por $1 e o **Supermotor** até 2 espaços a mais sem custo.

As vantagens dos novos motores podem ser utilizadas juntamente com as do motor básico, mas também podem ser utilizadas sem que o movimento do motor básico (ou mesmo o movimento pago para mover um terceiro espaço) seja realizado. Ou seja, você não precisa andar nenhum dos espaços cedidos pelo motor original antes de utilizar um motor adicional.

Em outras palavras, você decide a melhor combinação possível de motores do Bote Zodiac que permitam avançar o mais rápido possível e da maneira mais econômica que puder.



Exemplo: nesta situação, você pode escolher mover-se de 1 a 4 espaços para frente gratuitamente, de 5 a 6 espaços por $1 ou 7 espaços por $2.

3 DETECTAR TESOUROS COM PRECISÃO



Sonar Básico *Sonar Avançado* *Detecção via Satélite*



Este ícone indica que esses Itens são necessários para detectar com precisão o local de certos Tesouros e a profundidade na qual eles podem ser utilizados.

Tecnologias de detecção permitem acessar Tesouros cuja localização exata não estão exibidas no Mapa do Tesouro. Eles são representados por ícones como:



A cor do ícone (igual à dos baús) indica a cor do Tesouro que pode ser recuperado.

Sonar Básico: permite escanear os **2 espaços sob seu Bote por $1**.

Sonar Avançado: funciona da mesma forma, mas permite acessar Tesouros a até **4 espaços sob seu Bote por $2**.

Detecção via Satélite: permite acessar os Tesouros ocultos de toda a Área de Exploração sem nenhum custo adicional.



Ao comprar o Item, pegue também 2 Mapas do Tesouro do número que você quiser da bandeja próxima ao tabuleiro (esses Mapas específicos têm um ícone de satélite).

Eles funcionam da mesma forma que um Mapa do Tesouro clássico até o final da partida e são contados como os outros para as fases de Receita e pontuação final.

4 RECUPERAR TESOUROS



Martelete *Perfuradora Submarina*



Os Tesouros "enterrados" são aqueles com bordas escuras em um fundo de areia.



Este ícone indica que esses Itens são necessários para recuperar certos Tesouros.

O Martelete pode ser utilizado para recuperar Tesouros a até 3 níveis abaixo da superfície. O custo de utilização é $1 por Tesouro recuperado.

A Perfuradora Submarina pode recuperar Tesouros em todos os quatro níveis abaixo da superfície. O custo de utilização é $2 para recuperar um Tesouro.

5 ABATER E/OU EVITAR TUBARÕES



Arpão *Espingarda de Arpão* *Gaiola de Tubarão*



Este ícone indica que esses Itens são necessários para confrontar Tubarões.



Sem um Arpão, uma Espingarda de Arpão ou uma Gaiola de Tubarão, você não pode mergulhar em uma coluna que tenha um Tubarão (como indicado na frente da Referência Rápida).

Você pode, portanto, registrar e/ou obter dois tipos de Itens: o Arpão e a Espingarda de Arpão para lutar contra Tubarões.

Se tiver um Arpão ao encarar um Tubarão, role o dado. Se o resultado for:

- 1, 2, 3, 4 ou 5: o Arpão apenas atinge a fera de raspão, que foge e apenas retornará ao final do seu turno.
- 6: você abate o Tubarão.

Se tiver uma Espingarda de Arpão ao encarar um Tubarão, role o dado. Se o resultado for:

- 1, 2 ou 3: a Espingarda de Arpão apenas atinge a fera de raspão, que foge e só retornará ao final do seu turno.
- 4, 5 ou 6: você abate o Tubarão.

Após utilizar o Arpão ou a Espingarda de Arpão, quer tenha abatido o Tubarão ou não, você continua seu mergulho (se quiser e puder) para encontrar outro Tubarão ou um Tesouro.

A Gaiola de Tubarão



Ignore totalmente os Tubarões! Você passa pelo espaço sem preocupação... e continua seu mergulho rumo ao(s) Tesouro(s) abaixo deles. A Gaiola de Tubarão combinada com um Arpão ou uma Espingarda de Arpão oferece muito mais chances de abater um Tubarão, já que ela fornece +2 ao resultado da rolagem do dado.

- Com a Gaiola e um Arpão, você abate o Tubarão se o resultado for 4, 5 ou 6.
- Com a Gaiola e uma Espingarda de Arpão, você abate o Tubarão se o resultado for 2, 3, 4, 5 ou 6.

Tudo isso está resumido no verso da sua Referência Rápida.



A - Note que se você equipar seu Bote Zodiac com uma Gaiola de Tubarão e, por exemplo, uma Espingarda de Arpão, você terá uma grande chance de abater todos os Tubarões, já que qualquer resultado entre 2 e 6 é o suficiente graças ao +2 adicionado ao resultado da rolagem.

B - Se, além da Gaiola e da Espingarda de Arpão, você levar seu Chefe ou um Especialista #5/7 como mergulhador (ambos adicionam +1 ao resultado da rolagem do dado), você abate os Tubarões sem nem precisar rolar um dado, já que agora qualquer resultado entre 1 e 6 servirá para isso.

Obs.: *é muito importante que os jogadores que não gostam de confiar na sorte lembrem-se disso, já que é possível garantir o sucesso contra os Tubarões em todos os encontros.*

6 PESCAR E CAPTURAR LAGOSTAS



Arpão



Espingarda de Arpão



Armadilha para Lagostas



Este ícone indica que o Item é necessário para capturar lagostas.

O Arpão e a Espingarda de Arpão não são utilizados apenas para abater Tubarões. Eles também são utilizados na laguna para pegar peixes pequenos.



Existe um único local para fazer isso, que rende $5 se você utilizar um Arpão ou $6 se utilizar uma Espingarda de Arpão. Você só pode ir para lá se tiver um desses dois Itens (conforme indicado no tabuleiro).

Obs.: *o Chefe ou um Especialista #5/7, com seus $2 a mais de bônus, geram $7 ou $8 por pescaria.*

Obs.: não é necessário ter nenhum desses Itens para pescar nos dois espaços centrais em alto-mar, onde vários Botes Zodiac podem estar ao mesmo tempo.



Isso rende $2. Considere que todos os Botes Zodiac possuem uma vara de pescar instalada para fazer esta ação.

A Armadilha para Lagostas permite capturar lagostas na laguna e assim conseguir uma confortável quantia de $8.



Obs.: *o Chefe ou um Especialista #5/7 (com seus $2 a mais de bônus) geram $10 por cada lagosta capturada.*

ITENS RECUPERÁVEIS COM O DETECTOR DE METAL NA ILHA



Todos os jogadores possuem um Detector de Metal à disposição desde o começo da partida em seu tabuleiro de jogador, já posicionado na Sala de Itens Tecnológicos.

Quando ele estiver em um Bote Zodiac, você pode sair do porto (Área 7) para ir até a ilha na laguna a fim de recuperar um Item enterrado na areia.

Em todas as partidas, há 9 Itens na ilha, escolhidos aleatoriamente entre 12 possíveis.

Existem 3 categorias de Itens que podem ser recuperados na ilha:

1 ITENS TECNOLÓGICOS



- **Uma Espingarda de Arpão aprimorada** (fornece +1 no resultado da rolagem de dado contra Tubarões).
- **Um Motor Médio aprimorado** permite mover até 3 espaços por $1.
- **Um Sonar Básico aprimorado** permite escanear até 3 níveis abaixo da superfície.

2 VALIOSOS



- **Um Item de colecionador** que vale $6.
- **Um colar** que vale $7.
- **Um relógio antigo** que vale $8.
- **Um bracelete** que vale $9.

3 TESOUROS



- **Três Tesouros** (cor obsidiana) que valem $3.
- **Dois Tesouros** (cor bronze) que valem $5.

Obs.: *os jogadores que não gostam de confiar na sorte não precisam ir até a ilha, já que tudo que existe lá são meras bonificações. É completamente possível vencer sem abater nenhum Tubarão e sem ir até a ilha, mesmo se outros jogadores o fizerem, pois existem vários caminhos diferentes e simultâneos que levam à vitória.*

VARIANTE: ILEGAL!

Adicionamos esta variante para satisfazer aos jogadores experientes que curtem muita interação (além da interação indireta do modo convencional). Neste modo, você participará de leilões para recrutar Mercenários que atrapalharão seriamente os esforços dos seus adversários.

Você utilizará todos os componentes de uma partida convencional, mas também adicionará:



- Os 4 Mercenários (Meeples pretos).
- 1 Hidroavião preto.
- Os 7 Mapas do Tesouro dos Mercenários para 3 ou 4 jogadores, ou apenas os de #1 a #5 para 2 jogadores.



- A ficha de Mina Subaquática.



Por fim, coloque o Calendário no lado Mercenário.



Fase de Leilão de Mercenário (resolvidas após as fases de Manutenção).

1 RECRUTANDO UM MERCENÁRIO

Quatro vezes durante a partida, precisamente ao final do 3º, 5º, 7º e 8º Quadrimestres (após a respectiva fase de manutenção), cada jogador terá a oportunidade de tentar adquirir um Mercenário, participando de um leilão pago com seu Caixa Dois. Todos os jogadores podem participar, mas ninguém é obrigado a fazê-lo.

O leilão é conduzido verbalmente, na ordem do turno, e cada jogador pode propor qualquer valor que quiser, desde que seja maior que o lance anterior. Se alguém não quiser ou não puder mais participar (talvez por não ter dinheiro no Caixa Dois para cobrir o lance atual), basta passar a vez e o leilão continua desta maneira até que ninguém cubra o lance vencedor.

Você pode verificar secretamente o seu Caixa Dois a qualquer momento.

O vencedor do leilão paga ao banco o valor anunciado e recruta um Meeple Mercenário de uso único, que ele coloca em seu RH com seus outros Meeples; os outros jogadores não pagam nada.

Obs.: um jogador que acidentalmente der um lance que não possa pagar nesse leilão e acabar sendo o vencedor perde **1 Ponto de Reputação imediatamente**, e quem deu o lance anterior se torna o vencedor do leilão.

2 ALOCANDO UM MERCENÁRIO

Durante a fase de Alocação de Trabalhador, você pode alocar um ou mais Mercenários no mesmo Quadrimestre.

Você pode alocar um Mercenário em sua primeira alocação, em um turno de alocação intermediário ou na sua última alocação, logo antes de passar, desde que você sempre posicione um Meeple por vez.

A única diferença entre um Meeple da sua cor é que você aloca o Mercenário no espaço especial reservado para ele, além de posicionar um cubo da sua cor ao lado para indicar que ele está trabalhando para você.



Dependendo da Área da ação, o espaço para Mercenário de uso único está na frente ou atrás da fila de espera. Isso não muda nada no momento da alocação.

Obs.: *você não pode colocar uma ficha de Ação Dupla sob um Mercenário.*

3 FASE DE RESOLUÇÃO

Se o espaço para Mercenário estiver na frente da fila de espera, ele será resolvido antes do Meeple alocado no 1º espaço. Se o espaço para Mercenário estiver atrás da fila de espera, ele será resolvido após o último Meeple alocado nessa área.

3.1 ÁREA 1: RECRUTANDO TRABALHADORES



Aqui, o Mercenário rouba todas as fichas de Ação Dupla que ainda não foram utilizadas, ou seja, aquelas na Área 1 sob Meeples ainda não recrutados e aquelas que ainda estão nos tabuleiros dos jogadores.



3.2 ÁREA 2: PESQUISA E DESENVOLVIMENTO



Aqui, o Mercenário rouba a patente de uma carta revelada, além de uma unidade do Item em questão.



• Se a patente ainda não pertencer a ninguém, o recrutador do Mercenário coloca um dos seus cubos na coluna à esquerda da carta, movendo-o um espaço para baixo em relação à quantidade de jogadores, já que ele também pega uma unidade do Item (da reserva).

• Se a patente já for de algum jogador, o recrutador do Mercenário devolve o cubo posicionado para o respectivo jogador e o substitui por um cubo dele, movendo-o para baixo um espaço caso ainda haja uma cópia do Item disponível, pois ele já pega uma unidade para si (da reserva).

Em ambos os casos, os royalties desta patente a partir de agora serão pagos ao recrutador do Mercenário, que também receberá os Pontos de Reputação associados ao Item no final da partida.

3.3 ÁREA 3: MERCADO DE PULGAS



Aqui, o Mercenário rouba dois Mapas do Tesouro à sua escolha entre os que estão na bandeja próxima ao tabuleiro central, dentre os Mapas específicos e reservados para o Mercenário.



Diferentemente dos outros Mapas do Tesouro, os do Mercenário dão ao seu recrutador acesso às duas Áreas de Exploração indicadas e, além disso, permite que ele seja o único nessas duas Áreas a usar um Sonar para recuperar os Tesouros que precisem de um para serem localizados.

• Se uma ou as duas Áreas de Exploração correspondentes aos Mapas do Tesouro escolhidos pelo Mercenário já estiverem presente no tabuleiro central: o recrutador do Mercenário adiciona um cubo de sua cor perto dela(s) e secretamente olha seu conteúdo, caso ainda esteja(m) virada(s) para baixo.

• Se uma ou as duas Áreas de Exploração correspondentes aos Mapas do Tesouro escolhidos pelo Mercenário não estiverem presentes no tabuleiro central: o recrutador do Mercenário os escolhe entre aqueles da reserva seguindo as regras convencionais, sacando os 3 primeiros da pilha e escolhendo um ou dois deles, que são então colocados virados para baixo no tabuleiro central com um cubo de sua cor próximo à(s) Área(s) de Exploração.

3.4 ÁREA 4: HIDROAVIÃO





Aqui, o Mercenário sabota todos os Hidroaviões cinza, que ficarão inutilizáveis durante este Quadrimestre. Eles serão consertados apenas na próxima fase de Manutenção. Além disso, o Mercenário rouba o Hidroavião preto, que se torna propriedade exclusiva do recrutador do Mercenário. O jogador tem até o final da partida para usar esse Hidroavião preto como quiser, sem custo algum, no começo do seu turno ao resolver a Área 5. Depois de ser utilizado uma vez, o Hidroavião preto deve ser devolvido para a caixa do jogo.

3.5 ÁREA 7: O PORTO (para uma ação futura na Área 5)





Aqui, o Mercenário pega uma Mina Subaquática que ele poderá utilizar quando quiser durante um dos seus turnos, em uma das Áreas de Exploração na Área 5.

O Mercenário irá posicioná-la em cima da ficha da Área de Exploração, cobrindo uma área de 9 espaços (um retângulo 3x3) **localizada logo abaixo da superfície** da Área desejada.





Ele não precisa colocar essa Mina em um Bote Zodiac para levá-la até lá, nem precisa ter um Mapa do Tesouro da área escolhida.

A explosão dessa mina tem dois efeitos:

- Todos os Tubarões abrangidos pela ficha da Mina Subaquática são abatidos. O jogador que utilizou o Mercenário imediatamente coleta todos esses Tubarões e os coloca na câmara fria do seu tabuleiro de jogador. Cada Tubarão vale 2 Pontos de Reputação ao final da partida.
- Todos os Tesouros abrangidos pela ficha da Mina Subaquática são destruídos.

A ficha de Mina Subaquática deve ser devolvida para a caixa do jogo e uma ficha de Exaustão é colocada no local onde cada Tubarão foi abatido e cada Tesouro foi destruído.

3.6 ÁREA 8: O MUSEU



Aqui, o Mercenário pode optar por fazer uma das seguintes ações:

- Trocar as posições de dois Tesouros (trocando os cubos dos jogadores).
- Mover um Tesouro para um espaço livre (levando a ficha do Tesouro e o cubo que estiver nela).

Se esta segunda escolha fizer com que uma Sala que já esteja aberta para o público deixe de estar cheia (não havendo mais Tesouros presentes), ela é imediatamente fechada ao público e o jogador cujo cubo estiver na porta aberta move esse cubo de volta para a porta fechada. Ele também deve mover seu marcador de Reputação para trás a quantidade de pontos correspondente a essa Sala.

3.7 ÁREA 9: PROPAGANDA



Aqui, o Mercenário faz uma campanha massiva de difamação contra todos os seus adversários nas redes sociais, realizando uma grande antipropaganda.

Isso faz com que a Reputação de todas as empresas adversárias caia subitamente. Todos os jogadores (menos o recrutador do Mercenário) devem mover seu marcador de Reputação 4 pontos para trás na trilha de pontos.

Nenhuma empresa pode ficar com Reputação abaixo de zero.

4 FASE DE PAGAMENTO DE SALÁRIO

Nesta fase, você também deve pagar $2 de salário para cada Mercenário na área de descanso no seu tabuleiro de jogador, já que eles ainda não foram utilizados e fazem parte da sua equipe no momento.

Obs.: *por outro lado, um Mercenário que acabou de ser recrutado (o que acontece após as fases de pagamento de salários e de manutenção), e utilizado no próximo Quadrimestre não custará salário algum, já que ele é descartado após sua utilização e não fará parte da sua equipe quando acontecer a próxima fase de Pagamento de Salário ao final do Quadrimestre.*

5 FASE DE MANUTENÇÃO

Vale notar que, uma vez que um Mercenário tenha agido contra os adversários, considera-se que todos esses jogadores estão protegidos contra esse tipo de sabotagem e, portanto, a partir de agora, nenhum outro Mercenário poderá realizar essa mesma artimanha contra mais ninguém.

Esse golpe baixo não pode ser repetido (e nenhum novo Mercenário poderá ser alocado nessa área), como indicado pelo cubo do jogador que o utilizou, que ficará nesse espaço até o final da partida.

Em outras palavras, se você esqueceu de remover o Mercenário após resolver a ação, você o devolve para a caixa do jogo, mas o cubo da cor do jogador continua lá até o final da partida, impedindo que outra pessoa faça a mesma ação novamente.

LEMBRETES DE PENALIDADES DE PONTOS DE REPUTAÇÃO

(PARTIDA BÁSICA OU VARIANTE):

- Um trabalhador alocado em uma fila de espera que não possa ou não queira mais fazer a ação quando chegar o momento de resolver.
- Um jogador que não tem ao menos $2 no seu Caixa Dois após posicionar um Envelope na Área 10.
- Cada trabalhador (básico ou Especialista) que não receber os $2 na fase de Pagamento de Salário.
- Na variante "Ilegal!", o vencedor do lance para o recrutamento de um Mercenário que não tenha dinheiro suficiente para pagar por ele.

MODO SOLO

Você pode jogar Thesauros sozinho aplicando as seguintes regras especiais:

1 OBJETIVO

Abra as 3 Salas do Museu para o público e pontue mais que 70 Pontos de Reputação.

2 PREPARAÇÃO

Use o Calendário no lado para 1 jogador.

Use o tabuleiro no lado para 1/2 jogadores e faça a preparação como se fosse para 2 jogadores, com algumas exceções:

- Escolha 2 Chapéus de Especialista com números diferentes. Esses serão os únicos Chapéus disponíveis na partida.



- Coloque 5 cubos de uma cor de jogador não utilizada nos espaços destinados a isso na Área 2.



Considera-se que um adversário virtual já registrou a patente da Máscara de Mergulho e comprou uma das 3 Máscaras disponíveis; coloque o cubo desse jogador no espaço da carta, logo abaixo do ícone para 2 jogadores, a fim de indicar que existem apenas 2 Máscaras restantes para venda.



3 O JOGO

Todas as regras habituais se aplicam, com as seguintes alterações:

- Não há Caixa Dois (pois não há Área 10 nem Mercenários).
- Se você comprar um Item do qual não tiver uma patente, os royalties serão pagos para o banco.
- **Área 2**: a quantidade de Itens disponíveis é a mesma de uma partida para 2 jogadores. Ao adicionar uma carta de Tecnologia a um espaço onde estiver o cubo do jogador virtual, considere (assim como fez com a Máscara) que ele já tem a patente e já comprou uma unidade desse Item. Depois, coloque o cubo desse jogador na carta, no quadrado logo abaixo do ícone para 2 jogadores, indicando que há uma cópia a menos desse objeto disponível para venda.

4 PONTUAÇÃO FINAL

A pontuação final ocorre da mesma maneira que acontece em uma partida convencional, com as seguintes exceções:

- Como não há Área 10, não há pontos concedidos pela ordem do turno.
- Você ganha Pontos de Reputação adicionais se conseguir encher as 3 Salas do Museu e abrir todas elas ao público antes do final do 9° Quadrimestre.

Como indicado no Calendário, você pode adicionar **um desses valores** à sua pontuação final:

- **+30 pontos** se o objetivo for alcançado antes do final do 6º Quadrimestre.
- **+20 pontos** se o objetivo for alcançado antes do final do 7º Quadrimestre.
- **+10 pontos** se o objetivo for alcançado antes do final do 8º Quadrimestre.
- **+0 pontos** se o objetivo for alcançado antes do final do 9º Quadrimestre.

Você vence apenas se todas as três Salas do Museu estiverem abertas ao público e sua Reputação ultrapassar 70 Pontos de Reputação.

5 TROFÉUS

Aqui você encontra os primeiros quatro troféus recomendados para que você conclua.

Teremos novas sugestões de troféus na página do Thesauros no site da Super Meeple, que permitirá encarar novos desafios e adquirir novos troféus.

TROFÉUS (para o modo solo)			
CHEFE DO ANO Vença com uma Reputação incrível: Pontuação Final de ...	**80+**	**90+**	**100+**
INDIANA JONES Complete o Museu até um determinado Quadrimestre	**8º**	**7º**	**6º**
REI DA PROPAGANDA Vença anunciando até não poder mais. *(Utilize um segundo cubo na trilha de pontos para registrar seus pontos de publicidade).*	**14 pontos de publicidade**	**20 pontos de publicidade**	**24 pontos de publicidade**
REI DOS PESCADORES Vença gerando o máximo de receita que puder pela pescaria (no mar, na laguna e de mexilhões). *(Utilize um segundo cubo na trilha de pontos para registrar seus ganhos pela pescaria).*	**$50 de Rendimentos**	**$75 de Rendimentos**	**$100 de Rendimentos**

DIFERENÇAS ENTRE OS 3 MODOS DE JOGO

	MODO INTRODUTÓRIO	PARTIDA CONVENCIONAL	VARIANTE: ILEGAL!
Distribuição de Orçamento	Guiado (começa com $55)	Como quiser (começa com $50)	Como quiser (começa com $55)
Caixa Dois	Transferência permitida durante o ano	Sem transferências	Sem transferências
Departamento de P&D [Área 2]	Máscara na 1ª Tecnologia + Arpão + Motor de Aceleração	Máscara na 1ª Tecnologia +2 cartas de Nível 0	3 cartas de Nível 0
Mercado de Pulgas [Área 3]	Mapas do Tesouro 1 a 4 em ordem + 5 Mapas do Tesouro sacados aleatoriamente	Mapas do Tesouro sacados aleatoriamente	Mapas do Tesouro sacados aleatoriamente
Mercenários	Não	Não	Sim

MODO INTRODUTÓRIO

Aqui detalhamos todas as modificações na preparação e no decorrer do jogo para uma partida introdutória.

1 PREPARAÇÃO

Coloque o Calendário no lado Introdutório.



Área 2: consulte o lado Introdutório da Referência Rápida para seguir as instruções de construção do baralho de Tecnologia.



A) Coloque a tecnologia Máscara de Mergulho no 1° espaço e as outras duas Tecnologias de nível 0 nos próximos dois espaços.

B) Pegue as 4 cartas de Tecnologia com o ícone , embaralhe-as e deixe-as perto do tabuleiro. Este é o Baralho A.

C) Embaralhe as 3 cartas restantes de nível 1 com as 5 cartas de nível 2. Este é o Baralho B.

D) Coloque o Baralho A em cima do Baralho B. Este é o baralho de Tecnologia. Coloque-o virado para baixo no espaço destinado a ele na Área 2.

Área 3: comece colocando uma cópia de cada um dos Mapas do Tesouro das Áreas 1 a 4 respectivamente nos espaços $4 a $7, depois continue a preparação.



Com 3 ou 4 jogadores, você terá que colocar mais 5 Mapas do Tesouro, até ter 9 ao todo no começo da partida.

Com 2 jogadores, apenas 1 Mapa extra precisa ser adicionado, para um total de 5.

Os Mapas do Tesouro adicionais serão sacados um a um e colocados de acordo com a lei da oferta e da procura, o que significa que o preço de compra de um Mapa fica menor se tiver vários deles disponíveis para venda (*veja a Ilustração na página da preparação geral*).

Primeira fase de Receita: cada jogador começa a partida com $55 (em vez de $50) + a compensação pela ordem do turno, entre $0 e $6.

Para garantir que a distribuição dessa quantia entre suas 5 contas bancárias não seja completamente aleatória, sugerimos que você siga a recomendação indicada no canto superior direito de cada Sala.

Por exemplo, recomendamos que você coloque ao menos $12 na conta do RH (Sala roxa) e assim por diante...



2 O JOGO

A única diferença entre as regras básicas para a partida introdutória é que você pode transferir fundos do Caixa Dois para outra conta e vice-versa, mas não se esqueça de que a taxa de transferência relativa ao ano atual ainda se aplica.

REFERÊNCIA RÁPIDA

ITENS TECNOLÓGICOS E SUAS MELHORIAS

































SUGESTÃO DE ARMAZENAMENTO

ORGANIZANDO AS FICHAS E ITENS NA BANDEJA





ÍNDICE

COMPONENTES 2

PREPARAÇÃO 4

O JOGO 6

1 • FASE DE RECEITA 6
2 • FASE DE GERENCIAMENTO DE CONTAS 6
3 • FASES DE AÇÃO 7
4 • FASE DE PONTUAÇÃO 19

TECNOLOGIAS 20

1 • MERGULHAR 20
2 • MOVER-SE MAIS RÁPIDO COM UM BOTE ZODIAC 20
3 • DETECTAR TESOUROS COM PRECISÃO 21
4 • RECUPERAR TESOUROS 21
5 • ABATER E/OU EVITAR TUBARÕES 21
6 • PESCAR E CAPTURAR LAGOSTAS 22

ITENS RECUPERÁVEIS COM O DETECTOR DE METAL NA ILHA 23

1 • ITENS TECNOLÓGICOS 23
2 • VALIOSOS 23
3 • TESOUROS 23

VARIANTE: ILEGAL! 23

1 • RECRUTANDO UM MERCENÁRIO 24
2 • ALOCANDO UM MERCENÁRIO 24
3 •FASE DE RESOLUÇÃO 24
4 •FASE DE PAGAMENTO DE SALÁRIO 25
5 •FASE DE MANUTENÇÃO 25

MODO SOLO 26

1 • OBJETIVO 26
2 • PREPARAÇÃO 26
3 • O JOGO 26
4 • PONTUAÇÃO FINAL 26
5 • TROFÉUS 27

DIFERENÇAS ENTRE OS 3 MODOS DE JOGO 27

MODO INTRODUTÓRIO 28

1 • PREPARAÇÃO 28
2 • O JOGO 28

REFERÊNCIA RÁPIDA 29

SUGESTÃO DE ARMAZENAMENTO 30



CRÉDITOS

Criado por: Cédric Millet • **Ilustrações:** Yann Valeani e Oscar Manuel
Desenvolvedor e Gerente de Projeto: Bernard Philippon • **Regras:** Bernard Philippon
Direção Artística: Igor Polouchine • **Layout das Regras em Inglês:** Morgane Clidi
Tradução para o Inglês: Matthew Legault • **Edição:** Nathan Morse

Versão brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes
Tradução: João José Góes
Revisão: Dayana Moreira, Gustavo Lopes e Priscilla Freitas
Diagramação: André de Camargo

Considerações do autor:
"Gostaria de agradecer à equipe da Super Meeple pela confiança, além de agradecer também a todos os testadores na França e na Índia que ajudaram a desenvolver este jogo, principalmente os seguintes: Arjun, Arthur, Chitra, Fabien, Greg, Hervé, Hugo, Laurent, Patrick, Pierric, Marc, Nathanaël, Philippe, Sandrine, Thierry, Thomas, Vincent, Yaël e os testadores da competição no CREAGAMES 2013 e KALBARJ.

Quero agradecer especialmente a Laurent por tirar 11 '1's em suas rolagens de dados em uma única partida teste em uma das primeiras versões do protótipo, além de Bernard por suas incríveis habilidades de desenvolvedor".

meeplebr

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

www.meeplebr.com

ORiGAMES®

Embalagem: Origames

Jogo produzido na China por Whatz Games.

SUPER MEEPLE

"THESAUROS" é um jogo publicado pela SUPER MEEPLE.
193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

©2025 SUPER MEEPLE.
SUPER MEEPLE e seu logo são marcas registradas da Super Meeple.
Siga-nos no **Facebook**, e em **www.supermeeple.com**