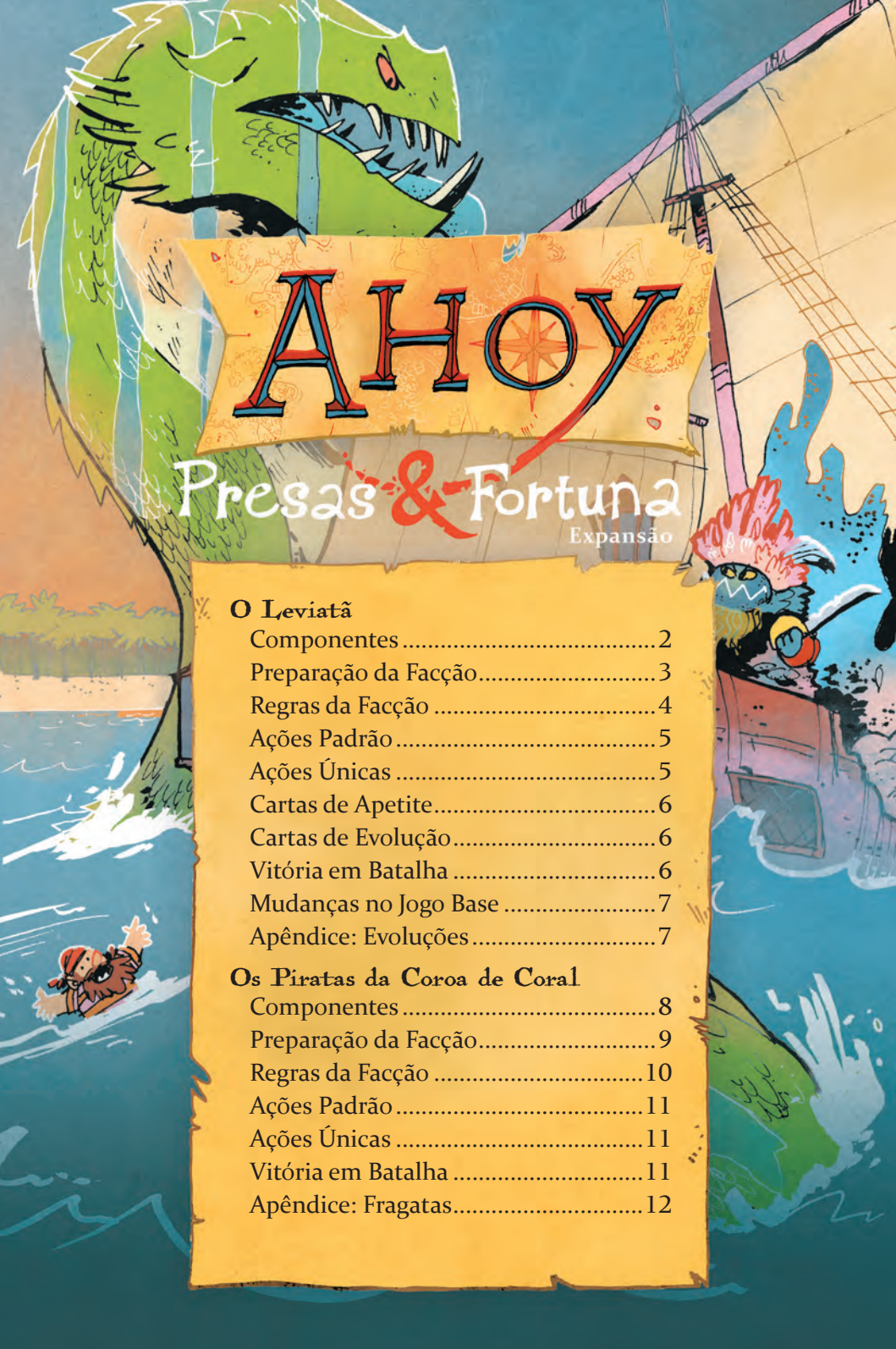


AHOY

Presas & Fortuna

Expansão

O Leviatã

Componentes 2
Preparação da Facção 3
Regras da Facção 4
Ações Padrão 5
Ações Únicas 5
Cartas de Apetite 6
Cartas de Evolução 6
Vitória em Batalha 6
Mudanças no Jogo Base 7
Apêndice: Evoluções 7

Os Piratas da Coroa de Coral

Componentes 8
Preparação da Facção 9
Regras da Facção 10
Ações Padrão 11
Ações Únicas 11
Vitória em Batalha 11
Apêndice: Fragatas 12

O Leviatã



O **Leviatã** é uma fera marinha que deseja crescer até alcançar um tamanho colossal, devorar Tripulação e Camaradas e espalhar medo no coração de todos.

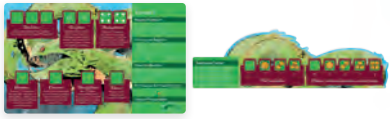
O Leviatã pode ser adicionado a partidas de 3 a 4 jogadores, substituindo um **Contrabandista** do jogo base.

Com 4 jogadores, você pode incluir os Piratas da Coroa de Coral (p. 8) ou um Contrabandista.

O Leviatã não ganha Fama controlando regiões como o Esquadrão da Barbatana Azul ou o Sindicato dos Moluscos. Em vez disso, ele ganha Fama ao final da rodada por ter uma longa cadeia de Cabeças e Corpos conectados (p. 5). Ele também ganha Fama ao final do jogo por ter muitas Evoluções (p. 6).

Componentes

- 1 Tabuleiro de Jogador
- 1 Tabuleiro de Velocidade e Presas



Peões

- 4 Peões de Cabeça
- 12 Peões de Corpo



Dados

- 4 Dados de Ação

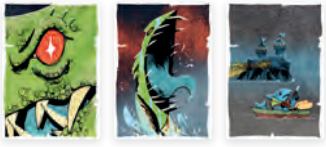
Dados de ação são chamados simplesmente de "Dados" nas regras.



Cartas

- 6 Cartas de Evolução
- 6 Cartas de Apetite
- 1 Carta de Auxílio de Forte

A Carta de Auxílio de Forte substitui a do Esquadrão da Barbatana Azul do jogo base para que seus Fortes funcionem com o Leviatã.



Fichas e Marcadores

- 2 Cubos Marcadores
- 1 Marcador de Fama



Preparação da Facção

Sua facção substitui um Contrabandista do jogo base. Com 4 jogadores, determine de forma aleatória se você se senta na 2ª ou na 4ª posição em ordem de turno.

1. **Role os Dados de Ação.** Role os 4 **dados de ação** de sua cor.
2. **Receba Ouro.** Pegue **1 ficha de ouro**.
3. **Prepare o Leviatã.** Esta etapa substitui o passo Prepare o Contrabandista.
   A. Pegue seus **4 peões de Cabeça** e seus **12 peões de Corpo**.
   B. Embaralhe o baralho de Apetite e revele **1 carta de Apetite**. Embaralhe o baralho de Evolução e compre **2 cartas de Evolução** para sua mão.
   C. No seu **tabuleiro de Velocidade e Presas**, posicione um **cubo marcador** nos espaços mais à esquerda das trilhas de Velocidade e Presas.
   D. Posicione **1 peão de Cabeça** em qualquer espaço do mapa, exceto em uma Ilha.
   E. Posicione **2 peões de Corpo** na seção de Corpos Preparados do seu tabuleiro de jogador.



Regras da Facção

Cabeças e Corpos



Você tem dois tipos de peões: Cabeças e Corpos.

Suas Cabeças são Capitânias com um nome diferente. Trate-as exatamente da mesma forma.

Você só pode ter 1 Cabeça ou 1 Corpo em um espaço. Você não pode posicionar ou mover uma Cabeça para um espaço com um Corpo ou uma Cabeça.

Quando um Corpo receber dano, devolva-o para seu estoque, não para seus Corpos Preparados.

Velocidade e Presas



Seus valores atuais de Velocidade e de Presas são mostrados pelas trilhas em seu tabuleiro de Velocidade e Presas.

- **Velocidade:** no início do seu turno, você **deve** mover suas Cabeças com base na sua Velocidade, conforme descrito mais adiante nesta página.
- **Presas:** em qualquer batalha envolvendo sua Cabeça, some o valor de Presas à sua rolagem de batalha. Além disso, seu valor de Presas aumenta sua quantidade de resultados de Vitória em Batalha (p. 6).

Você pode aumentar sua Velocidade e suas Presas com suas ações de **Banquetear**, **Crescer** e **Devorar**.

Movimento de Início de Turno

No início do seu turno, você **deve** mover suas Cabeças um número total de espaços igual à sua Velocidade, posicionando 1 Corpo Preparado em **cada espaço** do qual você sair.

Você pode se mover mesmo que não tenha Corpos Preparados. Se uma Cabeça explorar ou batalhar, ela para de se mover e não pode se mover mais durante este passo.

Você tem 2 Cabeças e 2 de Velocidade. Você move uma única Cabeça duas vezes, embora pudesse ter movido cada Cabeça uma vez.

Você posiciona 1 Corpo no primeiro espaço do qual sua Cabeça saiu. Você não tem mais Corpos Preparados, então não posiciona um Corpo depois do segundo movimento.



Limites de ação

Você não pode recrutar Tripulação (*exceto com sua carta de Evolução Simbiótico*). Você não possui uma ação de Canhões.

Como você não pode carregar Canhões, mover-se para um espaço com um inimigo causa uma batalha somente se o inimigo estiver com os Canhões carregados. Caso contrário, você pode usar sua ação Golpear para batalhar.

Pontuação de Final de Rodada

Ao final de uma rodada, ganhe 1 de Fama para cada peão do Leviatã na maior cadeia de peões do Leviatã adjacentes.

"Adjacente" significa espaços compartilhando um lado inteiro, não apenas uma diagonal.

A maior cadeia de espaços adjacentes que você pode traçar tem 2 Cabeças e 2 Corpos, então você ganha 4 de Fama.

Apesar de esta cadeia ter uma ramificação extra com 1 Corpo, você não pode traçar para trás para contá-la.



Ações Padrão

Deslizar: Mova uma Cabeça 1 ou 2 espaços.

Esta é a ação Navegar padrão com um nome diferente. Diferente do seu movimento de início de turno, Deslizar não posiciona Corpos.

Mergulhar: mova 1 Cabeça diretamente para um espaço com o dado posicionado no canto. Encerre seu turno.

Esta é a ação Vento em Popa padrão com um nome diferente, mas ela encerra seu turno. Se você mergulhar como sua primeira ação neste turno, você realizará um terceiro turno mais tarde nessa rodada.

Curar: remova até 2 fichas de dano de seus espaços de dado.

Esta é a ação Reparar padrão com um nome diferente.

Ações Únicas

Golpear: escolha uma Cabeça. Batalhe com um peão que esteja a um número de espaços de distância exatamente igual ao valor do dado posicionado. Se você perder, o defensor não recebe resultados de Vitória em Batalha.

Lembre-se de somar suas Presas à sua rolagem de batalha. Você pode Golpear através de Bancos de Areia, mas não através de Neblina. Diferente da maioria das batalhas, Golpear não batalha com cada peão naquele espaço.

Banquetear: descarte 1 Tripulação do Mercado cujo naipe corresponda a uma Ilha adjacente a uma Cabeça. Ganhe a recompensa mostrada na carta de Apetite (p. 6) para o naipe daquela Ilha.

Crescer: qualquer quantidade de vezes, avance sua Velocidade ou Presas gastando o ouro mostrado no espaço da trilha para o qual você está avançando.

Você pode avançar tanto Velocidade quanto Presas na mesma ação, desde que pague o ouro.

Devorar: remova 2 Camaradas de uma Ilha adjacente a uma Cabeça. Avance sua Velocidade ou Presas uma vez, ignorando o custo de ouro na trilha.

Carta de Apetite



Quando você **Banquetear**, sua carta de Apetite atual mostra qual recompensa você ganha por descartar Tripulação de diferentes naipes.

Algumas recompensas aumentam o dado de riqueza de uma região. Para isso, aumente o dado de riqueza na região com a Cabeça usada para Banquetear, mesmo que ela esteja em uma região diferente da Ilha na qual você Banqueteou.

Estas são as recompensas possíveis:

- **Avançar Velocidade ou Presas:** avance sua Velocidade ou Presas uma vez, ignorando o custo de ouro na trilha.
- **Crescer Corpo:** ganhe 2 Corpos Preparados. Aumente o dado de riqueza.
- **Crescer Cabeça:** posicione uma Cabeça de seu estoque em um espaço do mapa adjacente a um Corpo. Aumente o dado de riqueza. (*Continua não sendo permitido posicionar em um espaço com uma Cabeça ou um Corpo*).
- **Evoluir (2x):** jogue uma carta de Evolução da sua mão, depois compre uma carta de Evolução. Ganhe 1 Corpo Preparado. Aumente o dado de riqueza.
- **Espalhar Terror:** ganhe 2 de ouro. Ganhe 1 Corpo Preparado. Descarte o Mercado, exceto a carta que acabou de ser comprada para repor a carta descartada pela ação Banquetear.

Cartas de Evolução



Você sempre terá 2 cartas de Evolução em sua mão.

Quando você **Banquetear**, algumas recompensas de Apetite permitem que você jogue uma carta de Evolução da sua mão, posicionando-a próxima ao seu tabuleiro de jogador e concedendo a habilidade da Evolução.

Ao final do jogo, você ganha Fama com base na quantidade de cartas de Evolução que você jogou: 1, 3, 5 ou 8 Fama para 1, 2, 3 ou 4 cartas, respectivamente.

Você não ganha Fama extra se tiver mais de 4 cartas de Evolução.

Vitória em Batalha



Quando vencer uma batalha, cause 1 dano. Além disso, escolha uma quantidade de resultados extras e únicos de Vitória em Batalha igual às suas Presas:

- Cause 1 dano.
- Ganhe 1 Fama.
- Ganhe 1 Corpo Preparado.
- Roube 1 ouro do jogador derrotado.

Você não pode escolher o mesmo resultado de Vitória em Batalha mais de uma vez.

Mudanças no Jogo Base

Uma mudança no jogo base é necessária para torná-lo compatível com esta expansão.

Uma regra de Dominância na Ilha dos **Fortes** do **Esquadrão da Barbatana Azul** é reformulada: "você pode recrutar Tripulação de Ilhas com Fortes como se sua Capitânia estivesse lá. Inimigos não podem pegar cartas do Mercado ou entregar Carga usando Ilhas com Fortes."

Essa regra funciona basicamente da mesma forma que antes, mas agora restringe o Leviatã de Banquetear em espaços adjacentes a uma Ilha com um Forte. Aqui estão alguns casos em que esta nova redação pode ser confusa ou modificar interações:

- Como o Sindicato dos Moluscos, se você jogar a carta de plano **Alistar**, você ***não pode*** escolher uma Ilha com um Forte, independentemente de onde sua Capitânia estiver.
- Como um Contrabandista, enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha com um Forte, você ***não pode*** ganhar Tripulação com Negociar.

Apêndice: Evoluções

Ágil: esta é uma nova ação. Você pode posicionar qualquer dado aqui para mover **diretamente** 1 Cabeça um número de espaços de distância igual ou menor que o valor do dado posicionado (*este movimento direto funciona como uma ação Vento em Popa, e você continua sem poder se mover para um espaço com uma Cabeça ou um Corpo*).

Borrifo Cáustico: quando você Golpear, você pode batalhar contra todos os peões inimigos no espaço alvo.

Cérebro Desenvolvido: esta é uma nova ação. Posicione qualquer dado. Realize qualquer ação em seu tabuleiro de jogador ignorando suas restrições de dado (*isso permite que você use Golpear a distâncias maiores e Mergulhar para mais espaços de Vento em Popa*).

Espinhoso: quando uma Capitânia se mover para um espaço com uma Cabeça ou um Corpo, ela deve receber 1 dano.

Massivo: jogadores não podem se mover diretamente para espaços com uma Cabeça ou um Corpo seu (*isso impede a ação Vento em Popa e qualquer outra coisa que diga "mova diretamente"*).

Simbiótico: ganhe como Tripulação a carta de Tripulação que você acabou de descartar com Banquetear (*esta é a única maneira de você ganhar Tripulação*).



Os Piratas da Coroa de Coral



Os **Piratas da Coroa de Coral** são um bando de marinheiros joviais e, na maior parte, gentis, que querem aparelhar uma frota de Fragatas e alcançar a fama organizando uma festa em alto-mar... sem deixar de lado alguns serviços mercenários pelo caminho.

Os Piratas da Coroa de Coral podem ser adicionados a partidas de 3 a 4 jogadores, substituindo um **Contrabandista** do jogo base.

Com 4 jogadores, você pode incluir o Leviatã (p. 2) ou um Contrabandista.

Os Piratas da Coroa de Coral não ganham Fama controlando regiões como o Esquadrão da Barbatana Azul ou o Sindicato dos Moluscos. Em vez disso, eles ganham Fama ao posicionar Fragatas no mapa, preenchendo suas Funções com Tripulação e usando suas ações especiais.

Componentes





- 1 Tabuleiro de Jogador
- 1 Bolsa

Peões





- 1 Capitânia
- 6 Fragatas (*uma de cada naipe*)

Dados



- 4 Dados de Ação

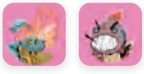
Dados de ação são chamados simplesmente de "Dados" nas regras.

Cartas



- 6 Cartas de Fragata

Fichas e Marcadores



- 1 Marcador de Fama
- 10 Fichas de Funções



Preparação da Facção

Sua facção substitui um Contrabandista do jogo base. Com 4 jogadores, determine de forma aleatória se você se senta na 2ª ou na 4ª posição em ordem de turno.

1. **Role os Dados de Ação.** Role os **4 dados de ação** de sua cor.
2. **Receba Ouro.** Receba 1 **ficha de ouro.**
3. **Prepare os Piratas da Coroa de Coral.** Esta etapa substitui o passo Prepare o Contrabandista.
   A. Pegue suas **6 Fragatas** e **6 Cartas de Fragata**.
   B. Pegue e embaralhe suas **10 fichas de Funções** viradas para baixo. *(você pode guardá-las na bolsa inclusa; você não pode olhá-las).*
   C. Posicione sua **Capitânia** em qualquer espaço, exceto em uma Ilha.



Regras da Facção

Fragatas

Como uma ação, enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, você pode **aparelhar uma Fragata** que não esteja no mapa:

1. Recrute uma Tripulação do Mercado cujo naipe corresponda ao da Fragata. Posicione a carta de Tripulação ao lado da carta de Fragata correspondente. Esta Tripulação agora é a **Capitã** da Fragata.
2. Ganhe Fama igual ao custo de recrutamento da Capitã em ouro. Se seu custo de recrutamento for posicionar um dado em vez de gastar ouro, ganhe 3 de Fama.
3. Posicione a Fragata correspondente em qualquer espaço na região de sua Capitânia.
4. Aumente o dado de riqueza da região de sua Capitânia.
5. Compre uma carta para repor o Mercado, a menos que o baralho do Mercado esteja vazio.

Sua Capitânia está em uma Ilha de Caveira, e o Assistente de Artilheiro está no Mercado.

Você recruta o Assistente de Artilheiro para aparelhar a Aparição. Custa 1 ouro para recrutar, então você ganha 1 Fama.

Você posiciona a Fragata Aparição na região da sua Capitânia e aumenta o dado de riqueza daquela região uma vez.



Movendo: você pode mover Fragatas com **Desfile, Vela Cheia, Vento em Popa** e **Reposicionar.**

Dano: quando uma Fragata receber dano, a ficha de dano deve ser posicionada em um espaço de Função vazio na sua carta de Fragata (p. 10).

Habilidade da Capitã: a habilidade da Capitã da Fragata funciona normalmente, com uma mudança: leia qualquer menção a "sua Capitânia" como "esta Fragata".

Se você usar uma habilidade de Capitã que retorna sua carta para a caixa, tal como Rajada Sinistra, sua Fragata permanece no mapa e você continua usando-a normalmente.

Funções

Como uma ação, enquanto uma Fragata estiver ancorada em uma Ilha, você pode **preencher uma Função** na Fragata:


Barbeiro

1. Escolha um espaço de Função vazio naquela Fragata. Descarte uma carta de Tripulação do Mercado do mesmo naipe da Função.
2. Compre uma ficha de Função aleatória. Posicione-a virada para baixo naquele espaço de Função. Você pode olhá-la.
3. Se você preencher a Função central, aumente o dado de riqueza na região de sua Capitânia uma vez. Se você preencher a Função da direita, aumente-o duas vezes.

Ao final do jogo, revele todas as suas fichas de Função e ganhe a Fama indicada nelas.

Diferente de aparelhar uma Fragata, você não precisa pagar o custo de recrutamento da Tripulação para preencher uma Função. Espaços de função danificados não podem ser preenchidos com fichas de Função.

Ações Padrão

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Você pode usar Vento em Popa em sua Capitânia ou em uma Fragata (livro de regras do jogo base, p. 10).

Canhões: posicione qualquer dado. A partir de agora, você está com os Canhões carregados (livro de regras do jogo base, p. 10).

Reparar: posicione qualquer dado. Remova até 2 danos de qualquer um de seus espaços de dado **ou espaços de Função**.

Ações Únicas

Desfile: posicione um dado "1", "2" ou "3". Mova de 1 a **X** peões seus, 1 ou 2 espaços cada um. **X** é o valor do dado posicionado.

Você deve terminar todos os movimentos de Desfile antes de aparelhar Fragatas ou preencher Funções nelas.

Vela Cheia: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia ou uma Fragata um número de espaços entre 1 e o valor do dado posicionado.

Reposicionar: posicione qualquer dado. Troque de posição 2 peões seus no mapa, movendo cada um diretamente para o espaço do outro.

Reposicionar aciona Destroços, batalhas e habilidades de Fragata que são acionadas após um movimento.

Saquear: enquanto sua Capitânia estiver em uma Ilha, descarte 1 carta de Tripulação do Mercado para ganhar ouro igual ao seu custo de recrutamento em ouro. Se ela custava um dado, ganhe 3 de ouro.

Vitória em Batalha

Você pode escolher uma das seguintes opções quando vencer uma batalha:

- Cause 1 dano e roube 2 de ouro do jogador derrotado.
- Se sua ação Vela Cheia causou esta batalha, cause 1 dano e continue sua ação de Vela Cheia imediatamente, ignorando todas as outras batalhas neste espaço (*por exemplo, se você posicionou um dado "5" e já se moveu 2 espaços, você poderia se mover até mais 3 espaços. Isso pode iniciar batalhas extras, e você pode escolher esta opção novamente se vencer outra batalha!*).

Apêndice: Fragatas

Muitas habilidades de Fragata são acionadas "após mover", o que significa após uma ação que mova a Fragata pelo menos 1 espaço, tal como Desfile, Vela Cheia, Vento em Popa ou Reposicionar.

A Aparição: em batalha, quando você rotacionar seu dado em Canhões para diminuir seu valor, adicione o **dobro** da mudança de valor à sua rolagem de dado de batalha. Sempre que a Aparição vencer uma batalha, você ganha 1 de Fama + 1 Fama para cada Função preenchida da Aparição.

A Árbitra: ao final da rodada, após a pontuação, se a região da Árbitra for controlada pelo jogador que tiver mais Fama (*mesmo que empatado*), você ganha 2 de Fama + 1 de Fama para cada Função preenchida da Árbitra.

A Mercenária: após se mover, se o jogador com mais Fama (*mesmo se empatado*) controlar a região da Mercenária, você pode realizar este efeito...

- Se a facção Azul controlá-la, remova 1 Patrulha da região para ganhar 1 de Fama.
- Se a facção Amarela controlá-la, remova 1 Camarada de sua Ilha para ganhar 1 de Fama.
- Se as facções Azul e Amarela estiverem empatadas em Fama, você pode realizar qualquer um dos efeitos.

As facções Azuis atuais são o Esquadrão da Barbatana Azul e a Brigada do Peixe-Negro. As facções Amarelas atuais são o Sindicato dos Moluscos e a Rebelião dos Cascos-de-Fogo.

A Navegante: no início de seu turno, você pode mover sua Capitânia ou outra Fragata diretamente para o espaço da Navegante (*isso funciona como Vento em Popa*).

A Opulência: ao final da rodada, se a Opulência estiver em uma região com uma Capitânia inimiga, você ganha 1 de Fama para cada ouro que você tiver, até um máximo de 2 de Fama, + 1 de Fama para cada Função preenchida da Opulência.

O Repasto: após se mover, o Repasto pode reparar 1 dano de todos os outros peões (*incluindo inimigos*) em sua região. Se ele reparar qualquer dano, você ganha 1 de Fama + 1 de Fama para cada Função preenchida do Repasto.

Créditos

Design de Jogo: Nick Brachmann
Ilustração: Kyle Ferrin
Edição: Joshua Yearsley (líder) com Liz Davidson (revisão de texto) e Alita Robertson (revisão)
Design Gráfico: Pati Hyun (líder) com Nick Brachmann
Desenvolvimento: Nick Brachmann (líder) com Ted Caya, Joshua Yearsley e Cole Wehrle
Playtesting e Leitura de Usabilidade: Walter Ecke, Francis Snyder, Daniel Hallinan, Dang Ton, Joshua Santana, Kristopher Reynolds, Brandon Payero, Bartek Koryga, José Hingá, Mark Overstreet, Lasse Mørck, Jeremy Liles, Camilo Navarro, Noah Little, Kat E. Dicker, Lanna Magnolia e Jose Noguiera
Equipe da Gráfica: Nick Brachmann, Clayton Capra, Ted Caya, Claire Donaghue, Kyle Ferrin, Andrea Francisco, Megan Ganey, Pati Hyun, Anne Kinner, Patrick Leder, Matt Martens, Brooke Nelson, Alita Robertson, Caryl Tan, Cole Wehrle e Joshua Yearsley
Agradecimentos do Nick: Eu dedico isso à minha família e amigos que me mostraram a alegria dos jogos. Obrigado à minha família por me ensinar cartas, ao meu irmão por jogar os melhores videogames, ao Mitch por me ensinar *Dominion* há tantos anos e a toda a comunidade da Evolution Games por me ensinar que jogos são sobre as pessoas que você encontra pelo caminho

Edição brasileira MeepleBR
Editor: Renato J. Lopes
Tradução: Mario Oliveira
Revisão: Dayana Moreira, Gustavo Lopes e Priscilla Freitas
Diagramação: Ana Alice Toreli

Glyp Games LTDA.
Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
CNPJ:53.273.552/0001-30.
Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Reposição e Atendimento ao Consumidor
atendimento@meeplebr.com

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