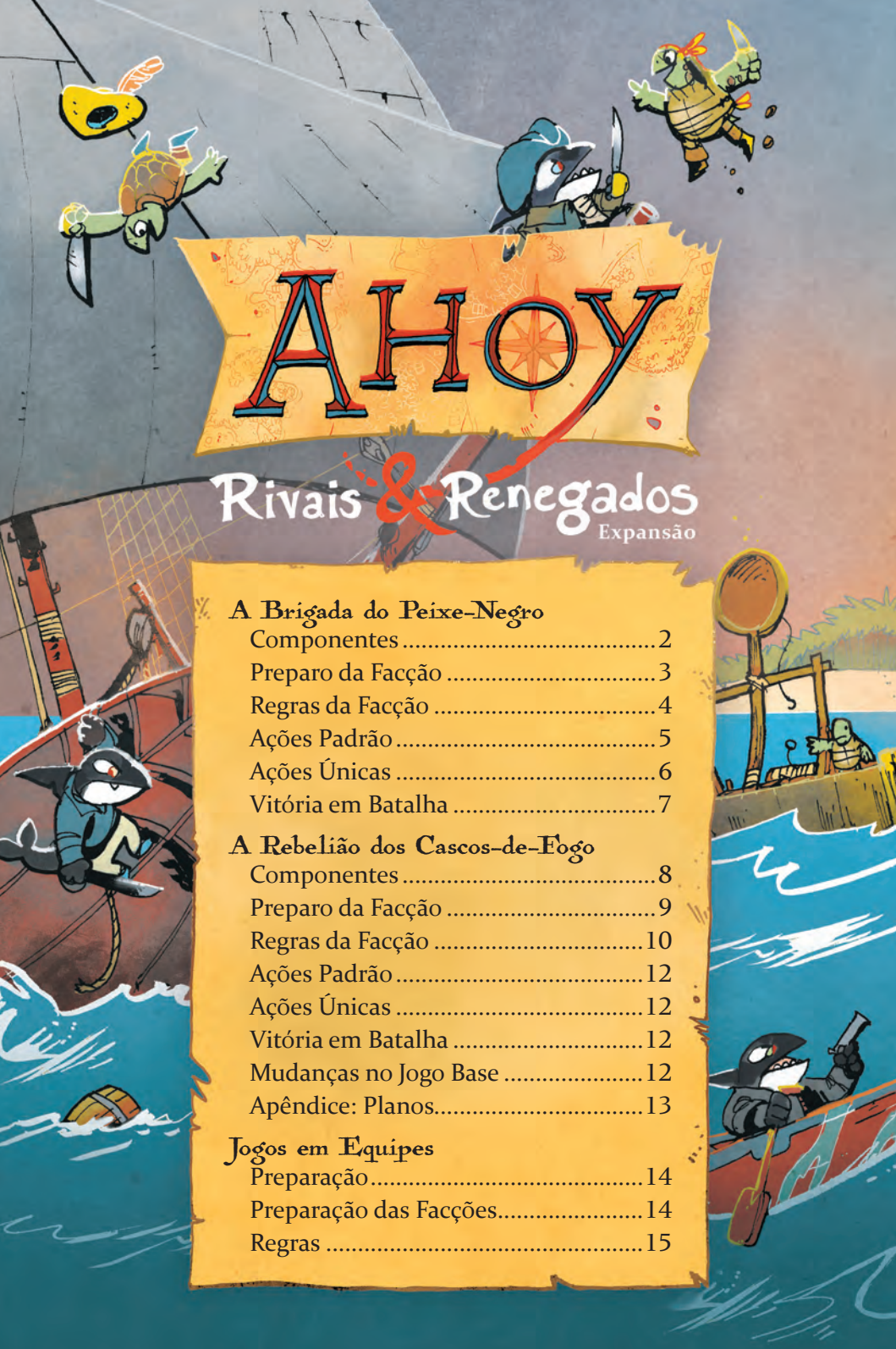


A Brigada do Peixe-Negro
Componentes 2
Preparo da Facção 3
Regras da Facção 4
Ações Padrão 5
Ações Únicas 6
Vitória em Batalha 7

A Rebelião dos Cascos-de-Fogo
Componentes 8
Preparo da Facção 9
Regras da Facção 10
Ações Padrão 12
Ações Únicas 12
Vitória em Batalha 12
Mudanças no Jogo Base 12
Apêndice: Planos 13

Jogos em Equipes
Preparação 14
Preparação das Facções 14
Regras 15

A Brigada do Peixe-Negro



A **Brigada do Peixe-Negro** é uma tripulação de orcas feroz. Ao percorrer as águas, elas preenchem seu Bando de Baleias, que pode ser movido para posicionar novas Patrulhas no mapa.

A Brigada do Peixe-Negro substitui o **Esquadrão da Barbatana Azul** do jogo base.

Exatamente como o Esquadrão da Barbatana Azul, ela ganha Fama ao final da rodada ao controlar regiões. Sua Capitânia e suas Patrulhas adicionam +2 e +1 ao controle de regiões, respectivamente, assim como as do Esquadrão da Barbatana Azul. Você também possui Patrulhas Veteranas, que adicionam +2 ao controle.

Componentes



- 1 Tabuleiro de Jogador
- 1 Tabuleiro de Bando de Baleias

Peões



- 1 Capitânia
- 10 Patrulhas
- 3 Patrulhas Veteranas
- 1 Bando de Baleias

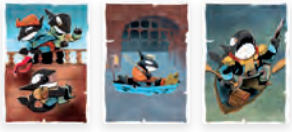
Dados



- 5 Dados de Ação

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

Cartas



- 3 Auxílios
  (Bando de Baleias, Patrulha e Patrulha Veterana)

Fichas e Marcadores



- 1 Marcador de Fama
- 2 Marcadores de Promessa

Esses marcadores de Promessa são usados pelos Contrabandistas no jogo base.

Preparação da Facção

Sua facção substitui a facção Esquadrão da Barbatana Azul do jogo base.

1. **Role os Dados de Ação.** Role os **5 dados de ação** de sua cor.
2. **Receba Ouro.** Receba **1 ficha de ouro.**
3. **Prepare a Brigada do Peixe-Negro.** Esta etapa substitui o passo Prepare o Esquadrão da Barbatana Azul.
   A. Pegue suas **10 Patrulhas**, **3 Patrulhas Veteranas**, o **tabuleiro de Bando de Baleias**, os **3 auxílios** e a **carta de primeiro jogador** (*você pode colocar os peões sobre suas cartas de auxílio, caso queira*).
   B. Posicione sua **Capitânia** e **1 Patrulha** na Ilha de qualquer um dos tabuleiros de região.
   C. Posicione seu **Bando de Baleias** ao redor do dado de riqueza da mesma região.



Regras da Facção

Quinto Dado

Você tem 5 dados. Em seus primeiros dois turnos, você posiciona 2 dados. Em seu terceiro turno, você posiciona 1 dado. Se você estiver em último na ordem de turno, realize seu terceiro turno imediatamente após o segundo.

Exatamente como o Esquadrão da Barbatana Azul.

Patrulhas Veteranas

Você possui **Patrulhas Veteranas** além das Patrulhas.

As Patrulhas Veteranas são idênticas às Patrulhas, exceto por duas diferenças: elas adicionam +2 ao controle e não são danificadas por Destroços.

Fora isso, referências a "Patrulhas" incluem Patrulhas Veteranas.

A carta Oficial Convincente diz que você pode "Mover até 2 Patrulhas...". Isto permite mover Patrulhas Veteranas.



As Patrulhas funcionam exatamente como as do Esquadrão: elas retornam ao seu estoque quando danificadas, e elas batalham como sua Capitânia.

O tabuleiro do Bando de Baleias

Você mantém um **tabuleiro de Bando de Baleias** perto do seu tabuleiro de jogador. Durante o jogo, você preencherá esse tabuleiro com Patrulhas, que, eventualmente, você posicionará no mapa.

Mantenha seu tabuleiro de Bando na mesma orientação do mapa.

Suas ações de **Navegar**, **Vento em Popa** e **Canhões** mostram um ícone de Patrulha ou de Patrulha Veterana acima delas. Ao posicionar um dado em um desses espaços de dado, você também posiciona 1 Patrulha do tipo indicado do seu estoque em um espaço **vazio** do seu tabuleiro de Bando de Baleias *(se não houver espaços vazios, não posicione um peão)*.

Se você fosse posicionar uma Patrulha Veterana no seu tabuleiro de Bando de Baleias, mas não tiver nenhuma no estoque, posicione uma Patrulha normal em seu lugar.

Você posiciona um dado no terceiro espaço de dado de Navegar, o que lhe permite posicionar uma Patrulha Veterana em um espaço vazio do seu tabuleiro de Bando.

Você não tem Patrulhas Veteranas no estoque, então você posiciona uma Patrulha em seu lugar.



O Bando de Baleias



Seu **Bando de Baleias** está sempre em uma única região, posicionado de modo a ficar ao redor do dado de riqueza da região.

Ao mover seu Bando de Baleias com sua ação **Migrar** (p. 6), você pode posicionar Patrulhas no mapa a partir do seu Tabuleiro de Bando de Baleias.

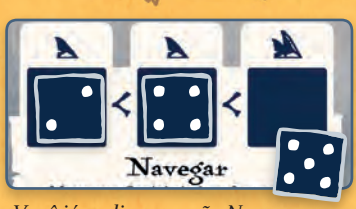
Dominância na Ilha: você pode recrutar Tripulação da Ilha na região com seu Bando de Baleias como se sua Capitânia estivesse lá. Inimigos não podem pegar cartas do Mercado ou entregar Carga usando essa Ilha.

Essa Dominância na Ilha funciona exatamente como os Fortes do Esquadrão da Barbatana Azul (livro de regras do jogo base, p. 16).

Ações Padrão

Navegar: posicione um dado no espaço vazio de Navegar **mais à esquerda**. O valor deve ser maior que o de cada outro dado em seus espaços de Navegar. Posicione uma Patrulha normal (*1º ou 2º espaços*) ou uma Patrulha Veterana (*3º espaço*) no seu Tabuleiro de Bando de Baleias. Em seguida, mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços.

Esta é a ação de Navegar padrão, mas ela lhe permite posicionar uma Patrulha no seu Tabuleiro de Bando.



Você já realizou a ação Navegar com dados "2" e "4".

Quando você Navegar novamente, você deve posicionar um dado "5" ou "6". Você posiciona um "5" e posiciona uma Patrulha Veterana no seu Tabuleiro de Bando.

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Posicione uma Patrulha Veterana no seu tabuleiro de Bando de Baleias. Em seguida, você pode usar Vento em Popa com sua Capitânia (livro de regras do jogo base, p. 10).

Esta é a ação Vento em Popa padrão, mas posiciona uma Patrulha Veterana no seu Tabuleiro de Bando.

Canhões: posicione qualquer dado. A partir de agora, você está com os Canhões carregados (livro de regras do jogo base, p. 13). Posicione uma Patrulha Veterana no tabuleiro de Bando de Baleias.

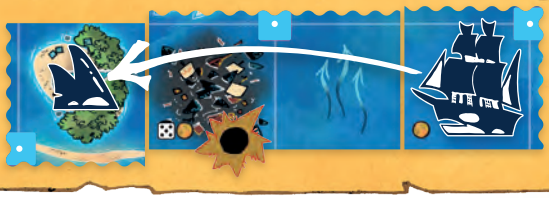
Reparar: posicione qualquer dado. Remova até 2 fichas de dano de qualquer um de seus espaços de dado.

Ações Únicas

Canto das Baleias: posicione qualquer dado. Mova 1 ou 2 Patrulhas, cada uma 1 ou 2 espaços *(elas podem explorar)*.

Investida: posicione um dado "4". Escolha uma Patrulha a pelo menos 1 espaço de distância da sua Capitânia em linha reta. **Ela não pode estar separada** por um Banco de Areia ou uma lacuna no mapa. Mova sua Capitânia até essa Patrulha, ignorando batalhas e Correntezas *(você ainda recebe dano de Destroços)*. Remova todos os Camaradas de cada Ilha para a qual você se mover ou pela qual passar.

Você realiza uma Investida para uma Patrulha Veterana a 3 espaços de distância da sua Capitânia. Sua Capitânia se move através de Destroços, então você recebe 1 dano.



Migrar: posicione um dado "1", "2" ou "3". Mova o Bando de Baleias um número de regiões igual ou menor que o valor do dado posicionado.

Para movê-lo, posicione-o ao redor do dado de riqueza de uma região que compartilhe uma borda (não diagonal) com sua região atual. **Ele não pode voltar** para uma região em que já esteve durante esta ação.

Após cada movimento do Bando de Baleias, você **pode** pegar uma Patrulha ou uma Patrulha Veterana do tabuleiro de Bando de Baleias e posicioná-la no espaço correspondente em sua região.

Você posiciona um dado "2" para Migrar, permitindo que mova o Bando duas vezes. Você o move e, em seguida, posiciona a Patrulha Veterana do espaço superior-esquerdo do tabuleiro de Bando no espaço superior-esquerdo da nova região.

Você decide não movê-lo novamente, embora isso permitisse posicionar outra Patrulha.



Vitória em Batalha

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

- Cause 1 dano e roube 1 ouro do jogador derrotado.
- Cause 2 danos.
- **Navio Amarelo:** cause 1 dano e remova 1 Camarada da Ilha na região da batalha.

"Navio Amarelo" significa um peão de uma facção amarela: atualmente, a Rebelião dos Cascos-de-Fogo ou o Sindicato dos Moluscos.



A Rebelião dos Cascos-de-Fogo



A **Rebelião dos Cascos-de-Fogo** é um bando de tartarugas dispostas a proteger sua terra natal a qualquer custo. Especializadas em artilharia, elas usam Lançadores para arremessar Camaradas a longas distâncias até as Ilhas onde são necessários.

A Rebelião dos Cascos-de-Fogo substitui o **Sindicato dos Moluscos** do jogo base.

Exatamente como o Sindicato dos Moluscos, ela ganha Fama ao final da rodada ao controlar regiões. Sua Capitânia e cada Camarada nas Ilhas adicionam +1 ao controle de regiões, assim como os do Sindicato dos Moluscos.

Componentes



- 1 Tabuleiro de Jogador
- 1 Tabuleiro de Lançamento de Camaradas

Peões



- 1 Capitânia
- 3 Lançadores

Dados



- 4 Dados de Ação
- 1 Dado de Alcance

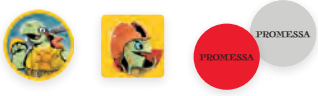
Dados de ação são chamados simplesmente de "Dados" nas regras.

Cartas



- 12 Cartas de Planos
- 1 Auxílio de Lançador

Fichas e Marcadores



- 20 Fichas de Camarada

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

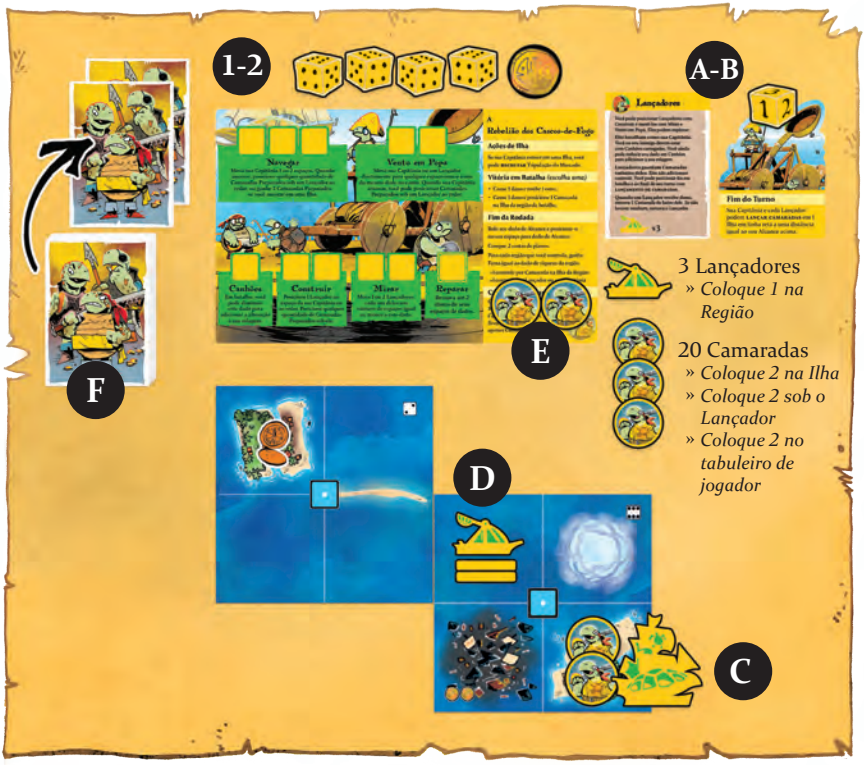
- 1 Marcador de Fama
- 2 Marcadores de Promessa

Esses marcadores de Promessa são usados pelos Contrabandistas no jogo base.

Preparação da Facção

Sua facção substitui a facção Sindicato dos Moluscos do jogo base.

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 a Rebelião dos Cascos-de-Fogo.** Esta etapa substitui o passo Prepare o Sindicato dos Moluscos.
   A. Pegue suas **20 fichas de Camarada**, os **3 Lançadores** e o **auxílio do Lançador**.
   B. Role seu **dado de Alcance** e posicione-o no seu **Tabuleiro de Lançamento de Camaradas**.
   C. Posicione sua **Capitânia** e **2 fichas de Camarada** na Ilha não ocupada.
   D. Posicione **1 Lançador** em qualquer espaço da região da sua Capitânia (*inclusive no mesmo espaço*). Coloque **2 fichas de Camarada** em uma pilha sob o Lançador.
   E. Posicione **2 fichas de Camarada** na seção de Camaradas Preparados do seu tabuleiro de jogador.
   F. Embaralhe suas **12 cartas de planos** formando um baralho de planos e **compre 2 cartas** para sua mão, sem revelar aos outros jogadores.



Regras da Facção

Camaradas

Ganhando: sua ação Navegar permite que você ganhe fichas de Camarada do estoque e as posicione na seção de Camaradas Preparados do seu tabuleiro de jogador. Você pode ter qualquer quantidade de Camaradas.

Removendo: Camaradas removidos retornam para o seu estoque, não para os Camaradas Preparados.

Batalhando: Camaradas são fichas, portanto não podem batalhar ou serem alvo de batalhas.

Camaradas funcionam exatamente como os do Sindicato dos Moluscos.

Lançadores

Controle: seus Lançadores adicionam +1 ao controle.

Camaradas: Lançadores podem carregar Camaradas sob eles. Esses Camaradas **não** contribuem para o controle e só podem ser removidos por dano, cartas de planos e pelo Lançar de Camaradas (logo abaixo).

Danificando: quando um Lançador receber 1 dano, remova 1 Camarada de baixo dele. Se não houver nenhum, retorne o Lançador para o seu estoque.



Seu Lançador com 3 Camaradas sob ele lhe dá 1 de controle.

A Brigada do Peixe-Negro tem 2 Patrulhas, que dão 2 de controle, então eles controlam a região.

Lançadores batalham exatamente como sua Capitânia.

Dado e Espaço de Alcance

Seu **dado de Alcance** mostra a que distância você pode Lançar Camaradas (logo abaixo). Ao final de cada rodada, você deve rolar seu dado de Alcance e posicioná-lo no espaço de dado de Alcance do seu tabuleiro de Lançamento de Camaradas.

O dado de Alcance não é um dado de ação. Seu valor **não pode** ser alterado com ouro.



Lançar Camaradas

Ao final do seu turno, você pode **Lançar Camaradas** da sua Capitânia e dos Lançadores.

- Para sua **Capitânia**, pegue qualquer quantidade de **Camaradas Preparados** do seu tabuleiro de jogador.
- Para seus **Lançadores**, pegue qualquer quantidade de Camaradas **posicionados sob o Lançador**.

Cada peão pode Lançar Camaradas para **exatamente uma Ilha** em linha reta a partir dele, a uma quantidade de espaços exatamente igual ao valor do seu dado de Alcance.

Você pode Lançar Camaradas por cima de Bancos de Areia e lacunas no mapa, contando cada lacuna do tamanho de um espaço no mapa como 1 espaço.

Seu dado de Alcance é um "3". Você Lança Camaradas de sua Capitânia para uma Ilha a exatamente 3 espaços de distância. Você também poderia Lançar Camaradas de quaisquer Lançadores.



Ao Redor

O novo termo **ao redor** significa todos os 8 espaços em volta de um espaço.

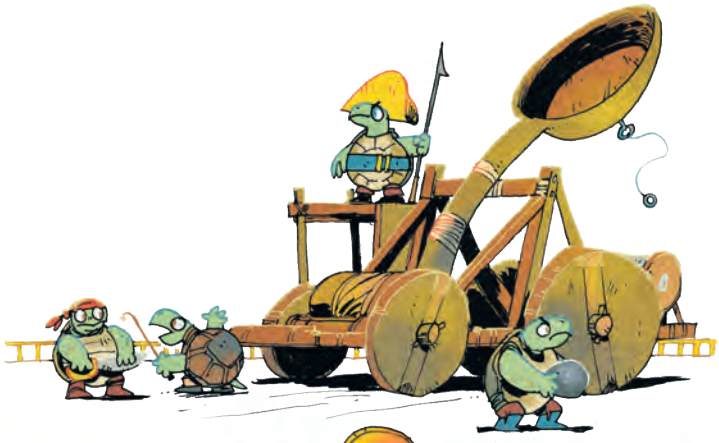
Cartas de Planos

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

Jogando: você pode jogar cartas de planos como uma ação. Quando você jogar uma, resolva seu efeito e descarte a carta para uma pilha de descarte virada para cima.

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

Estas cartas de planos funcionam exatamente como as cartas de planos do Sindicato dos Moluscos.



Ações Padrão

Navegar: posicione qualquer dado. Mova sua Capitânia 1 ou 2 espaços. Quando ancorar, você pode posicionar qualquer quantidade de Camaradas Preparados sob quaisquer Lançadores ao redor da sua Capitânia, ou você pode ganhar 3 Camaradas Preparados se sua Capitânia ancorar em uma Ilha.

Esta é uma ação Navegar padrão que lhe permite posicionar ou ganhar Camaradas.

Vento em Popa: posicione qualquer dado. Você pode usar Vento em Popa com sua Capitânia ou um Lançador (livro de regras do jogo base, p. 10). Quando sua Capitânia ancorar, você pode posicionar qualquer quantidade de Camaradas Preparados sob quaisquer Lançadores ao redor dela.

Esta é uma ação Vento em Popa padrão que lhe permite posicionar Camaradas Preparados sob Lançadores.

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 fichas de dano de qualquer um de seus espaços de dado.

Ações Únicas

Construir: posicione um dado "4" ou "6". Posicione 1 Lançador no espaço da sua Capitânia ou em um espaço ao redor dela. Posicione qualquer quantidade de Camaradas Preparados (*mesmo zero*) sob esse Lançador.

Mirar: posicione um dado "1", "2" ou "3". Mova 1 ou 2 Lançadores, cada um uma quantidade de espaços entre 1 e o valor do dado posicionado (*Lançadores podem explorar e batalhar como sua Capitânia*).

Vitória em Batalha

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

- Cause 1 dano e posicione 1 Camarada na Ilha na região da batalha. Se você venceu com sua Capitânia, esse Camarada vem dos seus Camaradas Preparados. Se você venceu com um Lançador, esse Camarada vem de baixo do Lançador.
- Camaradas Preparados. Se você venceu com um Lançador, esse Camarada vem de baixo do Lançador.
- Cause 1 dano e roube 1 ouro do jogador derrotado.

Mudanças no Jogo Base

Uma mudança no jogo base é necessária para torná-lo compatível com esta expansão. A **opção de Vitória em Batalha** do **Esquadrão da Barbatana Azul** que se refere ao "Navio do Sindicato dos Moluscos" deve agora dizer "Navio Amarelo" para que possa afetar a Rebelião dos Cascos-de-Fogo também.

Apêndice: Planos

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

Atiradores de Elite (2x): jogue como uma ação e descarte em seguida. Remova 1 ou 2 Patrulhas, cada uma em linha reta da sua Capitânia ou de um Lançador, a uma quantidade de espaços exatamente igual ao seu dado de Alcance (*trace esta linha exatamente como quando você Lança Camaradas. Retorne as Patrulhas para o estoque da facção*).

Construir: jogue como uma ação e descarte em seguida. Posicione um Lançador em um espaço ao redor de sua Capitânia ou de outro Lançador. Posicione até 4 Camaradas Preparados embaixo dele.

Debandada!!!: jogue como uma ação e descarte em seguida. Mova quaisquer Lançadores, cada um até 2 espaços (*eles podem explorar e batalhar*). Em batalhas com eles, adicione +2 à sua rolagem do dado de batalha.

Esconder: jogue como uma ação e descarte em seguida. Mova sua Capitânia para qualquer espaço com Neblina. Se fizer isso, ganhe 3 Camaradas Preparados (*se você já estiver na Neblina, pode permanecer lá para ganhar Camaradas Preparados*)**.**

Lançamento Imediato (2x): jogue como uma ação e descarte em seguida. Agora você pode Lançar Camaradas (p. 10) de sua Capitânia e de qualquer um dos seus Lançadores (*você também pode Lançar ao final de seu turno*).

Mobilizar: jogue como uma ação e descarte em seguida. Escolha até 2 Lançadores em Ilhas. Posicione até 2 Camaradas do seu estoque (*não Camaradas Preparados*) sob cada um.

Retorno ao Lar (2x): jogue como uma ação e descarte em seguida. Retorne 1 Lançador e seus Camaradas para seu estoque para ganhar 3 Camaradas Preparados, ou posicione 3 Camaradas do seu estoque (*não Camaradas Preparados*) sob um Lançador.

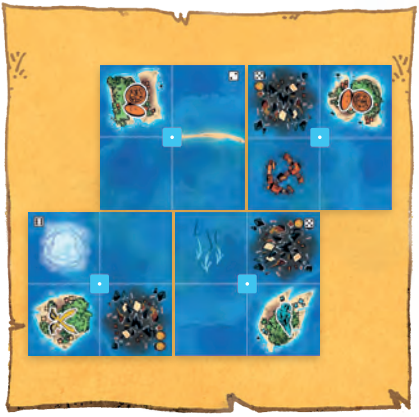
Unidos Venceremos: jogue como uma ação. Nesta rodada, Camaradas sob Lançadores contam para controle. Descarte esta carta após a pontuação do final da rodada.



Jogos em Equipes

Seu grupo pode escolher jogar uma partida de dois contra dois, colocando duas facções Azuis contra duas facções Amarelas. Até este lançamento, você pode jogar com o Esquadrão da Barbatana Azul e a Brigada do Peixe-Negro contra o Sindicato dos Moluscos e a Rebelião dos Cascos-de-Fogo.

Preparação da Partida



A preparação da partida para jogos em equipes é idêntica, exceto pela **Etapa 5: Prepare o Mapa** e pela **Etapa 9: Marque a Trilha de Fama.**

Etapa 5: Prepare o Mapa.
Compre e posicione **4 tabuleiros de região** em vez de 2. Organize-os virados para baixo em uma grade 2x2, escalonados por um espaço. Vire-os para cima e gire os tabuleiros de região de modo que suas Ilhas fiquem o mais distantes possível umas das outras.

Etapa 9: Marque a Trilha de Fama.
Posicione apenas um **marcador de Fama** para cada equipe, em vez de um para cada jogador. Você pode usar o marcador de Fama de qualquer facção de uma equipe.

Preparação das Facções

Os jogadores devem se sentar nesta ordem: primeiro uma facção Azul (Brigada do Peixe-Negro ou Esquadrão da Barbatana Azul), depois uma facção Amarela (Sindicato dos Moluscos ou Rebelião dos Cascos-de-Fogo), depois a outra facção Azul e, por fim, a outra facção Amarela. Entregue a carta de primeiro jogador ao primeiro jogador na ordem de lugares.

Quando uma regra de preparação disser para posicionar algo na "Ilha não ocupada", você pode posicionar em qualquer Ilha não ocupada.

Esta região tem a Capitânia Peixe-Negro, 1 Patrulha Peixe-Negro e 2 Patrulhas Barbatana Azul. A equipe Azul tem um total de 5 de controle nesta região. A equipe amarela não tem nenhum controle, então a equipe azul ganha 1 Fama por esta região.



Regras

Fama, Controle e Vitória

Jogadores na mesma equipe vencem juntos, somam suas peças para controlar regiões e ganham Fama juntos. O jogo termina normalmente.

Compartilhamento de Peças

Jogadores da equipe Azul podem realizar ações com Patrulhas ***no mapa***. Por exemplo:

- O Esquadrão da Barbatana Azul pode usar Comandar para mover Patrulhas da Brigada do Peixe-Negro.
- A Brigada do Peixe-Negro pode usar Canto das Baleias para mover Patrulhas do Esquadrão da Barbatana Azul.

Jogadores da equipe Amarela podem realizar ações com Camaradas ***no mapa***. Por exemplo:

- O Sindicato dos Moluscos pode usar a carta de planos Dispersar para mover Camaradas da Rebelião dos Cascos-de-Fogo de uma Ilha para outras Ilhas, mas ***não pode*** mover Camaradas que estejam sob um Lançador.
- A Rebelião dos Cascos-de-Fogo pode usar a carta de planos Alistar para recrutar Tripulação de uma Ilha com Camaradas do Sindicato dos Moluscos.

Jogadores ***não podem*** usar peças do estoque do companheiro de equipe. Por exemplo:

- O Sindicato dos Moluscos não pode ganhar Camaradas Preparados do estoque da Rebelião dos Cascos-de-Fogo.
- A Brigada do Peixe-Negro não pode posicionar Patrulhas do estoque do Esquadrão da Barbatana Azul no seu Tabuleiro de Bando de Baleias.

Jogadores ***não são*** afetados pelos Canhões do companheiro de equipe. Por exemplo:

- Se o Esquadrão da Barbatana Azul estiver com os Canhões carregados, a Brigada do Peixe-Negro não é forçada a iniciar uma batalha quando mover sua Capitânia para um espaço com um peão inimigo.
- Enquanto a Brigada do Peixe-Negro estiver batalhando, o Esquadrão da Barbatana Azul não pode diminuir o valor do seu dado em Canhões para adicionar à rolagem do dado de batalha da Brigada do Peixe-Negro.

Trocando Ouro e Tripulação

Em seu turno, como uma ação, você pode trocar livremente ouro e Tripulação com seu companheiro de equipe se sua Capitânia e a Capitânia dele estiverem na mesma região.

Aumentando a Riqueza da Região

Ao final de cada rodada, durante a etapa 2, o primeiro jogador deve aumentar o dado de riqueza de uma região em 1 e, em seguida, seu companheiro de equipe deve aumentar o dado de riqueza de uma região ***diferente*** em 1. O primeiro jogador também pode escolher descartar todas as cartas do Mercado e reabastecê-lo.

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.

Reposições e Atendimento ao Consumidor
atendimento@meeplebr.com

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

