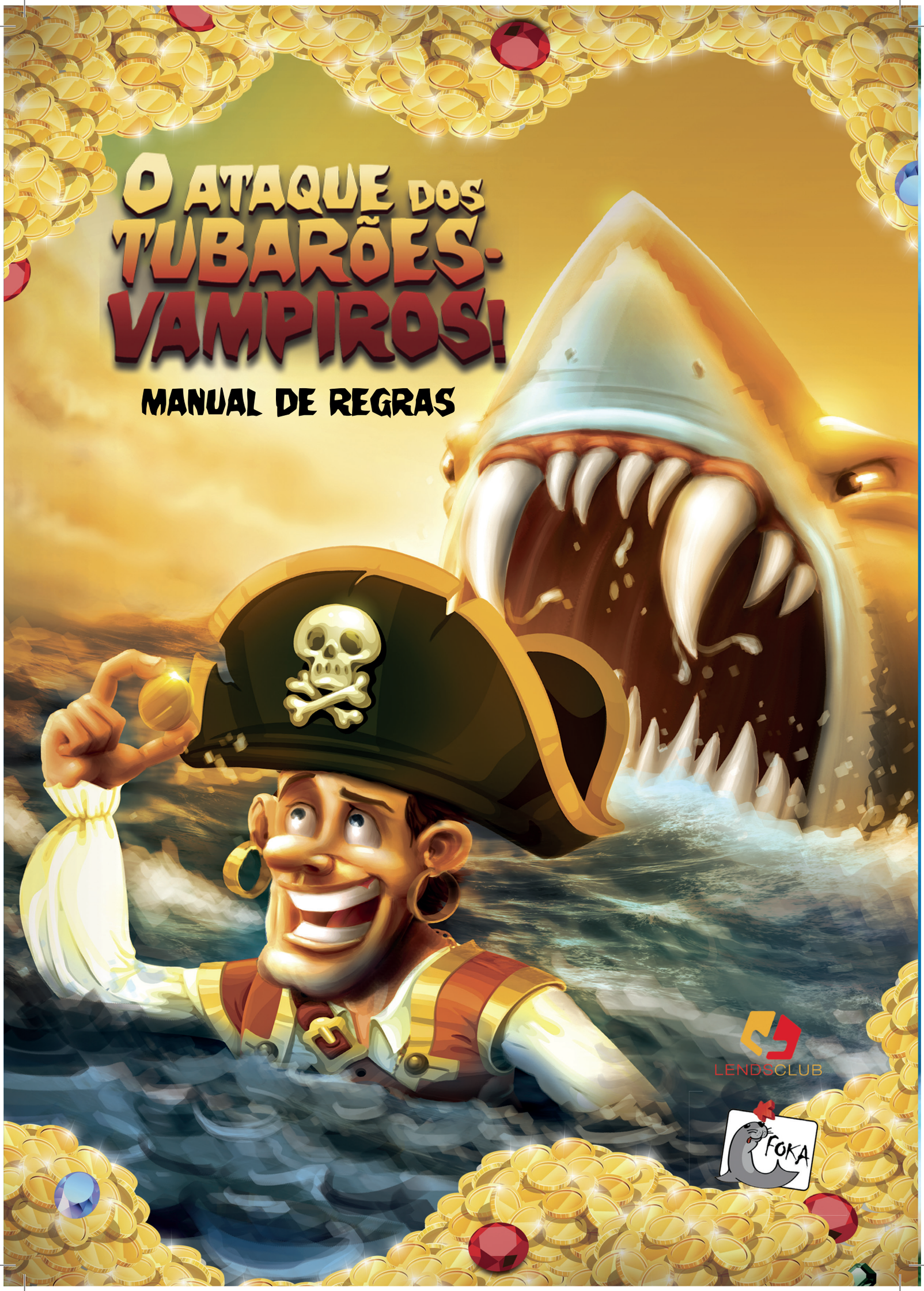
O ATAQUE DOS TUBARÕES-VAMPIROS!

MANUAL DE REGRAS



LENDSCLUB

FOKA

A LENDA DO MAR DOS HORRORES

Arrastado por uma tempestade para águas desconhecidas, um galeão pirata naufraga com o produto de seus saques. Mal sabiam os piratas que este era o menor de seus problemas, pois foram parar no Mar dos Horrores. Um lugar misterioso, com maremotos que fazem as ilhas mudar de lugar e habitado por uma criatura mutante .

Após usar o único bote para enterrar o tesouro, o heroico capitão consegue eliminar o monstro a golpes de espada. Mas, na luta, é mordido pela fera e passa a carregar sua maldição, transformando-se em TUBARÃO-VAMPIRO.

Agora, caçados pela criatura que fora seu capitão, os piratas tentam nadar para longe deste pesadelo, enquanto a cobiça pelo tesouro castiga suas almas. E assim começa a aventura.



COMPONENTES DO JOGO

1 tabuleiro

6 tubarões-vampiros



1 ficha de garrafa



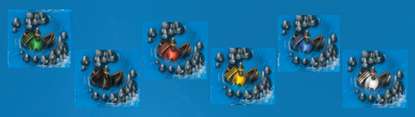
6 piratas



5 cartas de ataque



6 fichas de navio



6 cartas de estratégia



6 cartas de mapa



14 ilhas



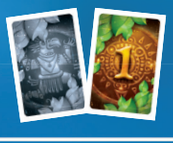
6 cartas de baú



1 tesouro



60 cartas de Ponto



PREPARAÇÃO DO JOGO

A primeira mordida

1 Cada jogador deve escolher uma cor e pegar as peças referentes à sua cor — o pirata, o tubarão-vampiro, a ficha de navio e a carta de estratégia — colocando-as à sua frente. **2** Sorteie um jogador para ser o tubarão-vampiro inicial. O jogador sorteado deve pegar a peça de tubarão-vampiro da sua cor e deixar de lado sua peça de pirata. Os outros jogadores devem pegar sua peça de pirata e deixar sua peça de tubarão-vampiro separada; ela será usada apenas se eles forem mordidos.

Criando o Mar dos Horrores

Coloque o tabuleiro no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores. **3** Cada jogador deve colocar sua peça de navio no hexágono de destroços de navio mais próximo de onde está sentado. O tubarão-vampiro inicial **4** colocará em cima da sua ficha de navio a ficha de garrafa, e a sua barbatana em cima de ambas as fichas. Dê as peças de ilha para o jogador à esquerda do tubarão-vampiro inicial, e ele deve colocar as ilhas em qualquer hexágono de mar vazio, até que todas as ilhas estejam no tabuleiro.

Regra para colocação de ilhas:

5 Você pode juntar no máximo 2 peças de ilha e, juntas, o tamanho não pode ser superior a 3 hexágonos. Ex: ilha pequena com pequena, ou ilha média com pequena.

6 Os hexágonos adjacentes as áreas de redemoinho e de X do tesouro devem ser sempre um hexágono de mar.

Escondendo o tesouro

7 Inicialmente, embaralhe as 6 cartas de baú e coloque-as uma a uma, viradas para baixo, em cada espaço para cartas com X no tabuleiro. As ilhas onde é possível enterrar o baú são as seguintes:



8 A carta de tesouro é colocada no seu espaço reservado no tabuleiro, e ficará ali até que algum pirata ache o tesouro. **9** Coloque o baralho de cartas de pontuação em sua respectiva área. **Agora o seu jogo está pronto para iniciar.**

OBJETIVO DO JOGO

Neste jogo você será pirata ou tubarão-vampiro, alternadamente. Quando você é um pirata, seu objetivo é sobreviver para pontuar. Quando você é um tubarão-vampiro, marca ponto cada vez que morde um pirata. Quando um pirata é mordido, ele é transformado em tubarão-vampiro. Em paralelo, corre uma caça ao tesouro, que também vale pontos.

Cada etapa do jogo é chamada de "caçada", que termina quando sobrar apenas um pirata no tabuleiro. Ao final de cada caçada ocorre a contagem de pontos. **Vence o jogo quem estiver com 10 ou mais pontos neste momento.**

FLUXO DE JOGO

Ações do Pirata

MOVIMENTAR

O pirata obrigatoriamente deve nadar em qualquer direção, de 1 a 3 casas por turno. O pirata só pode nadar por hexágonos de mar vazios, e não pode voltar por onde já passou na mesma jogada. Caso ele esteja impedido de se mover por causa de outros obstáculos (como ilhas, tubarões, destroços de navios e jogadores) ele excepcionalmente ficará parado.

10 O pirata não pode subir em destroços de navio e ilhas de qualquer tamanho. Ele também não pode passar ou ficar em um hexágono que contenha outro pirata, tubarão-vampiro, nem acessar o banco de areia central do tabuleiro. Estas ações só podem ser feitas usando a carta de estratégia (ver abaixo).

11 **REDEMOINHO**: É difícil de nadar ao redor das ilhas médias. Elas possuem um símbolo de redemoinho ( ) indicando que, na casa de mar adjacente ao símbolo, o pirata tem sua movimentação reduzida. **Os piratas que passarem ou iniciarem seu movimento neste local, se moverão um hexágono a menos.** Tubarões-vampiros não são afetados pelo redemoinho.

USAR CARTA DE ESTRATÉGIA

A carta de estratégia pode ser usada por piratas uma única vez por caçada, e deve ser descartada após o seu uso, no espaço destinado a ela no tabuleiro. Essa carta só retornará ao pirata após o fim da caçada.

A carta de estratégia tem que ser usada durante o turno do pirata e o jogador não pode escolher uma ação que já foi usada por outro pirata nesta rodada. A carta utilizada é descartada e volta para a mão do jogador somente após o fim da caçada. As opções do pirata são:

BANCO DE AREIA: Com esta ação o jogador que estiver próximo ao centro do tabuleiro poderá subir no hexágono de banco de areia e ficar lá parado por uma rodada. Ou seja, seu próximo turno é pulado. Enquanto ele estiver lá, ele estará a salvo e invisível aos tubarões, que não poderão atacá-lo. Essa ação só pode ser usada se for possível ao jogador chegar até o banco de areia usando sua movimentação normal naquele turno.

MERGULHAR: O pirata que mergulhar deve deixar o seu peão deitado para mostrar que está mergulhando. Com isso, o pirata nada normalmente, e é possível que ele passe ou fique em hexágonos junto com outro pirata ou tubarão-vampiro. Enquanto estiver mergulhando, o pirata estará invisível aos tubarões, que devem ir atrás de outra presa e não poderão atacá-lo, mesmo que ele seja o mais próximo.



CAÇA AO TESOURO

O tesouro garante muitas riquezas a quem o possuir, mas para isso os piratas precisarão pegar um mapa indo até a ficha de garrafa e depois até o "X" da ilha do mapa escolhido para saber se conseguirão desenterrar o baú correto.

A ficha de garrafa estará sempre sobre os destroços do navio do tubarão-vampiro inicial, ou dos destroços do jogador que está atualmente com o tesouro.



12 Quando o pirata termina seu movimento em um dos 3 hexágonos adjacentes à ficha de garrafa, ele pode pegar o baralho de mapas e escolher um. Cada pirata só pode ter um mapa por vez.

13 Para usar um mapa, o pirata deve nadar até a casa adjacente ao "X" da ilha escolhida, mostrar a carta de mapa para todos (devolvendo ao baralho de mapas) e virar a carta de baú daquela ilha (que estará no canto do tabuleiro)

14 Se a carta mostrar um baú vazio, ele não ganha nada e agora pode tentar ir atrás de um novo mapa. Caso encontre o baú com dobrões de ouro, ele pega a carta de tesouro e a coloca em sua frente virada para cima. Esta carta vale 3 pontos na fase de pontuação e fica com o jogador até que outro pirata encontre o novo local do tesouro.

Agora, como novo dono do tesouro, ele deve pegar a ficha de garrafa e colocar sobre os destroços do navio de sua cor, e enterrar o tesouro em alguma ilha, pegando todas as cartas de baú e distribuindo da forma que quiser entre os espaços das ilhas ao redor do tabuleiro.

Todos os piratas que tinham carta de mapa devem devolvê-las e se inicia uma nova caça ao tesouro. O dono do tesouro, assim como os tubarões-vampiros, não podem pegar mapas.

Ações dos Tubarões-Vampiros

MOVIMENTAR

15 O tubarão-vampiro é um monstro irracional e está sempre atrás da presa mais fácil. Ele obrigatoriamente deve se mover 3 casas por turno em direção ao pirata mais próximo utilizando o caminho mais curto. Quando calculando a distância, o tubarão-vampiro deve traçar rotas que desviem de outros obstáculos como tubarões, ilhas e etc...

16 **Se dois ou mais piratas estiverem próximos e à mesma distância, o tubarão-vampiro pode então escolher sua presa.**

Se houver mais de um caminho com a mesma distância até a presa, ele pode escolher qual caminho seguir. Se o tubarão-vampiro chegar ou estiver em um hexágono adjacente a um ou mais piratas ele pode decidir não usar todo seu movimento este turno e mover menos de 3 casas e inclusive ficar parado. Ele não pode ocupar o mesmo hexágono de um pirata, mesmo que ele esteja a 3 casas ou menos de distância. Ao chegar ao lado do pirata, ocorre um ataque (ver pag. **6**)

O tubarão-vampiro pode ficar parado também caso esteja bloqueado por outros tubarões ou ilhas. O tubarão-vampiro não é afetado por redemoinhos.

CARTAS DE ESTRATÉGIA

A carta de estratégia tem que ser usada durante o seu turno, e o tubarão-vampiro não pode escolher uma ação que já foi usada por outro tubarão-vampiro nesta rodada. A carta utilizada é descartada no tabuleiro, e volta para a mão do jogador apenas quando um ataque é mal sucedido e o pirata escapa. As opções de estratégia do tubarão-vampiro são:

DIREÇÃO LIVRE: O tubarão-vampiro tem liberdade de escolher, neste turno, qual o caminho do seu movimento, não precisando ir atrás do pirata mais próximo.

ULTRAPASSAGEM: Com esta carta o tubarão-vampiro pode passar ou ficar no mesmo hexágono que está sendo ocupado por outro tubarão-vampiro.



A Rota de números amarelos só é permitida se não existir o Pirata Verde no Exemplo

ATACAR

Sempre que o tubarão-vampiro estiver em uma casa adjacente a um pirata, ele está em posição de ataque. O tubarão-vampiro nunca pode sair de uma posição de ataque, nem usando cartas de estratégia.

O ataque é **sempre resolvido na hora em que for a vez do pirata que está em perigo jogar**, e não no turno do tubarão-vampiro. No início do turno do pirata, o tubarão-vampiro deve (17) contar quantos hexágonos livres estão ao lado do pirata, e pegar (18) uma quantidade de cartas de ataque igual a este número.

(19) Uma dessas cartas será obrigatoriamente a de mordida (com o fundo vermelho), e as outras serão cartas de fuga. O tubarão-vampiro deve organizar as cartas em sua mão, em forma de leque, e o pirata deve retirar uma, sem olhar. Se for uma carta de fuga, o pirata ganha 1 ponto de vitória e ele entra em pânico, podendo nadar de 1 até 6 hexágonos de distância naquele turno.

Mas quando em pânico ele não pode pegar nem usar nenhuma carta (estratégias ou mapas).

O tubarão-vampiro por sua vez pode recuperar a carta de estratégia descartada.

Se for retirada a carta de mordida, o tubarão-vampiro ganha 1 ponto, o pirata perde a vez e deve remover seu peão de jogo e começar como tubarão-vampiro nos destroços do barco da sua cor. A partir deste momento, o novo tubarão-vampiro também ganha pontos por morder piratas.

MORTE CERTA: Quando existe apenas o tubarão-vampiro inicial em jogo, e ele errar 3 ataques consecutivos, o 4º ataque terá sucesso automaticamente (o pirata irá morrer) mas o tubarão-vampiro inicial não ganhará pontos por essa mordida. Isso acontece **apenas com o tubarão-vampiro inicial,** enquanto não houver outros tubarões-vampiro no tabuleiro, caso ele não esteja conseguindo morder ninguém !!!!!



FIM DA CAÇADA & CONTAGEM DE PONTOS

Uma caçada acaba sempre que o penúltimo pirata é mordido e só resta um pirata sobrevivente. A fase de pontuação (contagem de pontos) acontece e, caso ninguém tenha atingido 10 pontos, o jogo continua. O pirata que não foi mordido será agora o tubarão-vampiro inicial e caçará os outros piratas.

Todos colocam seus peões nas casas de navio da sua cor e recuperam suas cartas de estratégia. As cartas de mapa de tesouros não utilizadas permanecem com o jogador, assim como a carta de tesouro.

Maremoto

Após toda caçada um maremoto atinge o Mar dos Horrores. Isso faz com que algumas ilhas desapareçam e outras surjam. O pirata à esquerda do novo tubarão-vampiro inicial será o primeiro a jogar na nova caçada, mas antes ele poderá reposicionar as ilhas grandes e médias no tabuleiro — respeitando sempre as regras de colocação (ver página 1). As ilhas pequenas não podem ser movidas.

Então uma nova caçada começa.

PONTUANDO

Quando a caçada acaba, o pirata que sobreviveu ganha 4 pontos de vitória. O dono da carta de tesouro tem 3 pontos temporários enquanto estiver com ela e esses pontos são transferidos caso outro jogador encontre o tesouro.

O tubarão-vampiro ganha 1 ponto por pirata que morder (**exceto se for a Morte Certa**), e o pirata ganha 1 ponto para cada vez que escapa com vida de um ataque. Estes pontos devem ser dados imediatamente, através das cartas de pontuação, durante a caçada.

FIM DE JOGO

Ao final de uma caçada ocorre a fase de pontuação. Se algum jogador tiver 10 pontos ou mais durante esta fase, ele deve mostrar suas cartas de pontos, anunciar sua vitória e o jogo acaba.

Se houver empate, ganha o jogador que:

a) for o dono do tesouro;
b) tenha sido o último pirata sobrevivente;
c) tenha sido o último tubarão-vampiro inicial
d) tenha sido o último jogador inicial.

REGRA PARA 3 JOGADORES

Variante de Tubarão-Vampiro Autômato

Os 3 jogadores são piratas e uma peça não controlada por ninguém faz o papel de tubarão-vampiro inicial em todas as caçadas. Basta escolher uma barbatana de cor não utilizada para ser o tubarão-vampiro. Joga-se com as seguintes alterações em relação às regras para mais jogadores:

1 – O tubarão-vampiro inicial deve **SEMPRE** se mover na direção do pirata mais próximo, pelo caminho mais curto. Em caso de haver dois ou mais piratas à mesma distância, o tubarão-vampiro deve ir na direção do pirata que estiver mais à esquerda do tubarão-vampiro. Considera-se a direção de onde vem o tubarão-vampiro e o posicionamento da barbatana ao final do movimento. A barbatana deve apontar sempre para a frente. Se houver mais de um caminho com a mesma distância, o tubarão-vampiro deve escolher o trajeto à sua esquerda.

2 – O tubarão-vampiro inicial não se transforma em pirata, não marca pontos, não esconde o tesouro e nem usa carta estratégica.

3 – Em situações de ataque, o jogador à esquerda do pirata atacado deve fazer às vezes do tubarão-vampiro, oferecendo as cartas de fuga e mordida, em leque.

4 – Não havendo presas visíveis (nos casos de mergulho e permanência no banco de areia pelos piratas), o tubarão-vampiro aleatório fica parado até que surja um pirata para perseguir.

REGRA ALTERNATIVA

Para partidas mais "pesadas", onde os jogadores precisam pensar mais sobre cada movimento, basta uma pequena mudança na pontuação: quando um pirata tira uma carta de fuga, o ponto não vai para o respectivo jogador, e sim para o pirata mais próximo do tubarão que efetivou o ataque. Se dois ou mais piratas estiverem à mesma distância, o tubarão decide qual deles recebe o ponto.

OBS: Se estiver mergulhando ou no banco de areia, mesmo que seja o mais próximo, o pirata não ganha ponto quando outro pirata escapa de um ataque.

FICHA TÉCNICA

AUTOR
Eron Dal Molin

CO AUTORES
Gustavo B.Rock
Fábio Rios

ILUSTRAÇÕES
Diego Sanchez

EDIÇÃO E REGRAS
Julio Matos
Wyllian Hossein

PLAYTESTERS & AGRADECIMENTOS
Adriane Kroeff - Adriano Benia - Alexandre Rodrigues - Arthur Vargas - Bibiana Oliveira - Christian Bobsin - Cintia Germany - Eduardo Palma - Estevão de Souza - Felipe Dal Molin - Felipe Kowalczuk - Guilherme Braga - Gustavo Sobral - Jefferson Moreira - Leonardo Zilio - Leticia Leiria - Lucas Kroeff - Luis Benia - Luiz Henrique de Carvalho - Pedro Gabriel de Carvalho - Renan Netto - Roberto Sffair - Ronaldo Dal Molin - Rovalde Banchieri - Tiago Bonamigo.

DISTRIBUIÇÃO
Lends Club

LICENÇA
A Marca "O Ataque dos Tubarões-Vampiros", suas ilustrações temáticas são propriedade exclusiva da Foka Games. Todos os direitos reservados.

CONTATO
contato@lends.com.br

Brasil, 2015

LENDSCLUB

FOKA