

QUANDO A PILHA DE COMPRA DE ALAGAMENTO ACABA
Se a Pilha de Compra de Alagamento acabar, embaralhe imediatamente a Pilha de Descarte de Alagamento e coloque as cartas com a face virada para baixo de modo a criar uma nova Pilha de Compra de Alagamento. Se isso acontecer no meio de um turno, continue comprando Cartas de Alagamento da nova pilha até chegar ao número de cartas a ser comprado.

FIM DO JOGO

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Chegar até o Porto dos Tolos! Depois que tiverem coletado os quatro tesouros, todos os jogadores deverão mover o seu peão até a peça de terreno que contém o Porto dos Tolos. Então, um dos jogadores terá de jogar uma carta Fuga de Helicóptero para tirar a sua equipe da Ilha Proibida e vencer o jogo!



Nota: é possível vencer mesmo que o Porto dos Tolos esteja alagado.

CONDIÇÕES DE DERROTA

Existem quatro maneiras de perder o jogo:

1. Se as peças de terreno onde se encontram os Templos, Cavernas, Palácios ou Jardins afundarem antes do grupo conseguir pegar seus respectivos tesouros.
2. Se o Porto dos Tolos afundar.
3. Se qualquer jogador estiver em uma peça de terreno que afundar e não houver uma peça de terreno adjacente para onde ele possa ir.
4. Se o Nível da Água atingir o símbolo da caveira com os ossos.

DIFICULDADE

Depois que vencer o jogo no nível Iniciante, você deve começar com o Nível da Água na dificuldade Normal, Elite ou Lendário. Além disso, tente jogar com um grupo diferente de aventureiros.

UMA PALAVRA DA GAMEWRIGHT

É uma grande honra apresentar a mais recente criação de Matt Leacock. Existem tantas coisas que nós amamos nesse jogo: desde as ricas ilustrações, até a natureza cooperativa do jogo, passando pelo inovador conjunto de regras, até as infinitas possibilidades geradas pelas peças de terreno e as cartas. Não se surpreenda se o seu coração começar a bater mais rápido assim que você começar a jogar – é um jogo que gera de imediato uma atmosfera eletrizante de tensão e empolgação!

Um jogo de Matt Leacock
Ilustrações por C.B. Canga

DEVIR

Devir Livraria Ltda
Rua Teodureto Souto, 624
São Paulo – SP
CEP 03115-001
SAC sac@devir.com.br
www.devir.com.br
CNPJ 57.883.647/0001-26
IE 111.789.924.114

Devir Livraria, Lda
Pólo Ind. Brejos de Carreiros
Esc. 2 Armaz. 4
2950-554 Quinta Anjo Palmela
Portugal

www.devir.pt
Tradução: Douglas Quinta Reis
Revisão: Pedro Venâncio
Adaptação gráfica de Basco



GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®

GAMEWRIGHT®

A ILHA PROIBIDA™

AVENTURE-SE... SE TIVER CORAGEM

DE 2 A 4 JOGADORES | ACIMA DE 10 ANOS
UM JOGO DE MATT LEACOCK

A Ilha Proibida era o refúgio longínquo de um antigo povo místico conhecido como os Arqueanos. De acordo com as lendas, os Arqueanos possuíam a habilidade de controlar os principais elementos de nosso planeta – o fogo, o ar, a água e a terra – através dos quatro tesouros sagrados: O Cristal do Fogo, A Estátua do Vento, O Cálice do Oceano e A Pedra da Terra. Por causa do potencial que estes tesouros tinham de causar um dano catastrófico se viessem a cair em mãos inimigas, os Arqueanos mantinham-nos escondidos em segredo na Ilha Proibida e projetaram-na de modo a afundar, se algum dia, invasores tentassem roubar estes tesouros. Nos séculos que se seguiram à misteriosa ruína do império dos Arqueanos, a Ilha Proibida continuou sem ser descoberta... Até agora.

Será que seu grupo será o primeiro a ultrapassar as fronteiras, encontrar os tesouros e sair de lá com vida?

CONTEÚDO

58 Cartas, divididas da seguinte maneira:

- 28 Cartas de tesouro (fundo vermelho)
- 5 de cada um dos quatro tesouros
- 3 de Enchente!
- 3 de Fuga de Helicóptero
- 2 de Saco de Areia

- 24 Cartas de Alagamento (fundo azul)
- 6 Cartas de aventureiro

24 Peças de terreno da Ilha com duas faces

- 6 Peões de madeira**
- 4 Imagens de tesouro:**
 - A Pedra da Terra
 - A Estátua do Vento
 - O Cristal do Fogo
 - O Cálice do Oceano

- 1 Medidor de Água**
- 1 Marcador do Nível da Água**

DEVIR



OBJETIVO

Seu grupo de aventureiros tem de trabalhar em equipê para evitar que a Ilha Proibida afunde, a fim de ganharem tempo para encontrar os quatro tesouros. Depois de encontrá-los, o grupo terá de chegar ao Porto dos Tolos e escapar de helicóptero para vencer. Se, entretanto, a ilha afundar antes do grupo completar suas tarefas, a missão terminará em fracasso!

PREPARAÇÃO

1. CRIAÇÃO DA ILHA PROIBIDA: Embaralhe as 24 peças de terreno que compõem a Ilha e distribua-as, de maneira aleatória, com a face para cima (o lado que não for azul e branco) formando uma grade com a seguinte estrutura: Primeiro construa um quadrado de 4x4 peças de terreno no centro da área do jogo. Então, coloque duas peças de terreno próximas a cada uma das duas peças que se encontram no meio de cada lado do quadrado. (**Importante: Deixe um pequeno espaço entre elas.**) Este arranjo forma a Ilha Proibida e os seus peões irão se mover nele como em um jogo de tabuleiro.



- Organização Inicial -

2. COLOQUE OS TESOUROS: Distribua as quatro imagens de tesouro – A Pedra da Terra, A Estátua do Vento, O Cristal do Fogo e o Cálice do Oceano – em volta da ilha. O seu grupo tentará se apossar desses tesouros durante o jogo, descartando quatro Cartas de Tesouro em uma peça de terreno correspondente. Gaste um minuto ou dois para localizar as oito peças de terreno onde você pode recolher os tesouros. Cada tesouro pode ser recolhido em uma das duas peças de terreno que têm o símbolo correspondente ao tesouro em seu canto inferior esquerdo:



A Pedra da Terra A Estátua de Vento O Cristal de Fogo O Cálice de Oceano

3. DIVISÃO DAS CARTAS: Separe as cartas em três maços de acordo com o verso: Baralho de Alagamento (de fundo azul), Baralho de Tesouros (de fundo vermelho) e Cartas de Aventureiro (seis cartas).



Baralho de Alagamento



Baralho de Tesouros



Cartas de Aventureiro

4. A ILHA COMEÇA A AFUNDAR: Embaralhe o maço de Alagamento e coloque-o com a face virada para baixo em um dos lados da ilha. Esta é a Pilha de Compra de Alagamento. Compre as seis cartas de cima da pilha (uma de cada vez) e coloque-as com a face virada para cima, próximo à pilha de compra de modo a formar a Pilha de Descarte de Alagamento. Para cada carta comprada, vire a peça de terreno correspondente de modo a ficar com o seu lado "alagado" (o azul e branco) para cima.



5. OS AVENTUREIROS APARECEM: Embaralhe as seis Cartas de aventureiro e as distribua, de maneira aleatória, uma para cada jogador. Cada um deles interpretará o papel de um aventureiro com um poder especial que só ele poderá usar durante o jogo. Leia em voz alta as regras e poderes descritos na parte inferior da sua carta, para que seus companheiros de equipe conheçam seus pontos fortes. Você vai descobrir que é mais fácil vencer o jogo se os participantes trabalharem em equipe e tirarem proveito desses poderes especiais.



Pegue um peão da cor correspondente à sua carta de Aventureiro e coloque-o na peça de terreno correspondente. (Procure o símbolo que corresponde ao peão no canto inferior direito das peças de terreno de Entrada e do Porto dos Tolos.) Coloque as cartas de aventureiro e os peões não usados de volta na caixa. **Nota: Não há nenhum problema em começar o jogo em uma peça de terreno alagado.**

6. DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE TESOURO:

Embaralhe cuidadosamente as cartas de Tesouro e dê duas para cada jogador. **Coloque suas cartas na sua frente com a face virada para cima** de modo que tanto você quanto seus companheiros de equipe possam vê-las sem dificuldade. Se alguém tirar uma carta Enchente!, dê àquele jogador uma outra carta em substituição e devolva a carta Enchente! ao Baralho de Tesouro. Coloque o Baralho de Tesouro com a face virada para baixo em um dos lados da ilha. **Nota: Haverá uma Pilha de Descarte de Tesouros ao lado do Baralho de Tesouro.**



7. AJUSTE DO NÍVEL DA ÁGUA: Pegue o Marcador do Nível da Água que existe do lado esquerdo do Medidor de Água e ajuste-o para o nível de dificuldade inicial apropriado, de acordo com o tipo de jogo que você quer. (Por exemplo, se for a primeira vez que você vai disputar um jogo cooperativo, ajuste-o para o nível Iniciante).



Nota: Você pode olhar tanto a Pilha de Descarte de Tesouros quanto a de Enchente a qualquer hora durante o jogo.

SEQUÊNCIA DE JOGO

O jogador que visitou uma ilha mais recentemente será o primeiro a jogar, o próximo será o que se encontra a sua esquerda. Cada jogador deve fazer em seu turno, as três coisas a seguir, nesta ordem:

1. Realize até três ações.
2. Compre duas cartas do Baralho de Tesouros.
3. Compre um número de Cartas de Alagamento igual ao nível da água.

As partes de cada turno serão descritas a seguir. Além disso, lembre-se que o verso das Cartas de Aventureiro tem um pequeno guia de referência.

1. REALIZE ATÉ TRÊS AÇÕES

Você poderá realizar até três ações em cada turno (pode ser 0, 1 ou 2). Seus companheiros de equipe podem (e devem!) lhe dar conselhos sobre as melhores ações que você pode realizar durante o seu turno. Escolha uma combinação de quaisquer das quatro ações a seguir:

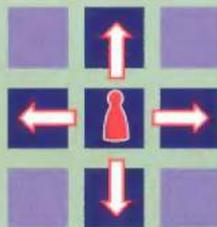
- Mover-se
- Drenar
- Dar uma Carta de Tesouro
- Recolher um Tesouro

MOVER-SE

Você pode, em uma ou mais de suas ações, mover o seu peão para uma peça de terreno adjacente (acima, abaixo, à esquerda ou à direita; mas nunca na diagonal). Você pode se mover para uma peça de terreno alagado, mas não pode se mover para (ou sobre) um espaço onde não existe uma peça de terreno.

Exceções:

- O Explorador pode se mover também na diagonal.
- O Piloto pode se mover para qualquer peça de terreno uma vez por turno, usando uma ação.
- O Navegador pode mover outros jogadores até duas peças de terreno adjacentes em cada ação.
- O Mergulhador pode se mover uma ou mais peças de terreno adjacentes que estiverem faltando ou alagadas, usando uma ação.



DRENAR

Você pode, em uma ou mais ações, drenar qualquer peça de terreno adjacente (acima, abaixo, à esquerda ou à direita), ou peça de terreno na qual seu peão se encontra. Para drenar uma peça de terreno, basta colocá-la com o seu lado não alagado virado para cima.

Exceções:

- O Engenheiro pode drenar duas peças de terreno usando uma ação.
- O Explorador pode, também, drenar peças de terreno na diagonal.



DAR CARTAS DE TESOURO

Você pode dar uma ou mais das suas Cartas de Tesouro para outro jogador se os dois peões estiverem na mesma peça de terreno. O custo é uma ação para cada carta dada. (Veja as restrições existentes no parágrafo "Limite da Mão"). Você não pode dar cartas de Ação Especiais.



Exceções:

- Para dar uma carta de Tesouro, o Mensageiro não precisa estar na mesma peça de terreno que a pessoa que a recebe.

RECOLHER UM TESOURO

Você pode, em uma ação, recolher um tesouro descartando quatro Cartas de Tesouro iguais de sua mão, se o seu peão estiver em uma peça de terreno correspondente àquele tesouro.

Descarte	Peão na Peça de Terreno correspondente	Tesouro
	- OU -	

Notas:

- Quando você recolher um tesouro, deverá colocar as cartas na Pilha de Descarte de Tesouros e a estatueta em sua frente.
- Você pode recolher um tesouro em uma peça de terreno alagado.

2. COMPRE DUAS CARTAS DO BARALHO DE TESOUROS

Depois de realizar suas ações, você tem de comprar duas cartas do topo do Baralho de Tesouros e colocá-las na sua mão, viradas para cima. Compre uma carta de cada vez. Se comprar a carta Enchente!, você não deverá colocá-la em sua mão, e sim seguir as instruções que se encontram na carta e depois colocá-la na Pilha de Descarte de Tesouros.

CARTAS DE TESOURO

Existem cinco cópias de cada Carta de Tesouro na Pilha de Tesouros. O objetivo é conseguir quatro Cartas de Tesouro iguais para achar o tesouro correspondente na Ilha Proibida. Você pode dar Cartas de Tesouro para outros jogadores, usando a ação Dar Uma Carta de Tesouro.



CARTAS DE AÇÃO ESPECIAIS

Existem dois tipos de cartas de Ação Especiais no Baralho de Tesouros – Fuga de Helicóptero (3) e Sacos de Areia (2) – que podem ajudar seu grupo durante o jogo. Essas cartas vão para a sua mão e podem ser usadas a qualquer momento – mesmo durante o turno de outro jogador. **Usar uma Ação Especial não exige uma ação.** Descarte essas cartas na Pilha de Descarte de Tesouros imediatamente após usá-las. **Nota: Você pode usar o poder da Carta de Ação Especial se for forçado a descartá-la.**



CARTAS ENCHENTE!

Existem três cartas Enchente! no Baralho de Tesouros. Toda vez que compra uma carta Enchente!, você tem de fazer imediatamente o seguinte:

1. Mover o marcador do nível da água até o próximo valor no Medidor da Água. Veja quantas cartas serão compradas no final do seu turno, olhando o número no lado direito do medidor.



2. Pegar todas as cartas da Pilha de Descarte de Alagamento, embaralhá-las, depois colocá-las com a face virada para baixo no topo do Baralho de Alagamento. Isso significa que cartas compradas anteriormente serão compradas novamente no futuro!

3. Coloque a carta Enchente! na Pilha de Descarte de Tesouros.



Notas:

- Se comprar uma carta Enchente!, você não ganha uma carta substituta.
- Se você comprar duas cartas Enchente! seguidas, você deve embaralhar a Pilha de Descarte de Alagamento uma vez, mas mover o Marcador de Nível da Água duas marcas para cima.
- Se comprar uma carta Enchente!, mas não tiver cartas na Pilha de Descarte da Enchente, você deverá mover o Marcador de Nível da Água apenas uma marca para cima.

QUANDO O BARALHO DE TESOUROS ACABA

Quando a última carta do Baralho de Tesouros for comprada, embaralhe imediatamente a Pilha de Descarte de Tesouros e vire-a de modo a formar um novo Baralho de Tesouros.

LIMITE DA MÃO

Você pode ter no máximo cinco cartas em sua mão, incluindo Cartas de Tesouro e Cartas de Ação Especiais. Se tiver seis ou mais do que seis cartas (por exemplo, por ter comprado mais cartas ou recebido cartas de outro jogador) você será obrigado a escolher cinco e colocar as cartas excedentes na Pilha de Descarte de Tesouros. Se decidir descartar uma carta de Ação Especial, você pode usá-la antes de descartar.

3. COMPRE CARTAS DE ALAGAMENTO

Depois de comprar duas Cartas de Tesouro, você tem de assumir seu papel na Ilha Proibida! Compre um número de cartas do topo da Pilha de Compra de Alagamento igual ao Nível da Água atual. (Por exemplo, se o nível for 3, compre três cartas). Compre uma carta de cada vez e coloque-as com a face virada para cima na Pilha de Descarte de Alagamento. Para cada carta comprada, encontre a peça de terreno correspondente na Ilha e faça um das duas coisas a seguir:



- Se a peça de terreno correspondente não estiver alagada, vire-a de modo que seu lado alagado fique para cima.

Carta de Alagamento



Peça de terreno normal



Peça de terreno alagado

- Se a peça de terreno correspondente já estiver alagada, ela afundará no abismo! **Remova-a do jogo junto com a carta de Alagamento correspondente.**



Remoção



-Antes-

-Depois-

Fora de Jogo

Nota: Você não pode usar uma carta Saco de Areia para salvar uma peça de terreno alagado depois que tiver revelado a carta de Alagamento correspondente.

PEÕES EM PEÇAS DE TERRENO ALAGADAS

Se houver um peão em uma peça de terreno que fica alagado, você deve retirar o peão da peça de terreno, virá-la e colocar o peão novamente sobre a peça de terreno.

Se houver algum peão em uma peça de terreno que tem de ser removida, você tem de “nadar” imediatamente em direção a uma peça de terreno adjacente (acima, abaixo, à esquerda ou à direita) que ainda faça parte da ilha (mesmo que esteja alagado). Se houver algum peão em uma peça de terreno que será removida e ele não puder ser movido para uma peça de terreno adjacente, ele afundará no abismo e todo mundo perde o jogo!

Exceções: O Mergulhador pode nadar até a peça de terreno mais próxima. O Explorador pode nadar em diagonal. O Piloto pode voar até qualquer peça de terreno.