

UM JOGO DE ANTOINE BAUZA

OCEANOS

REGRAS

2-5
14+
30min



ARTE DE JÉRÉMIE FLEURY



RESUMO DO JOGO

Em Oceanos, jogue como um Capitão da Expedição e mergulhe nas profundezas do oceano a bordo do seu submarino.

Colete espécies surpreendentes de animais, descubra o maior coral de recifes, e junte tesouros esquecidos com a ajuda de seus mergulhadores. Não se esqueça de aprimorar seu submarino durante a viagem se você quiser trazer todas as suas descobertas de volta à costa.

Mais importante, tome cuidado com a maldição do Kraken!



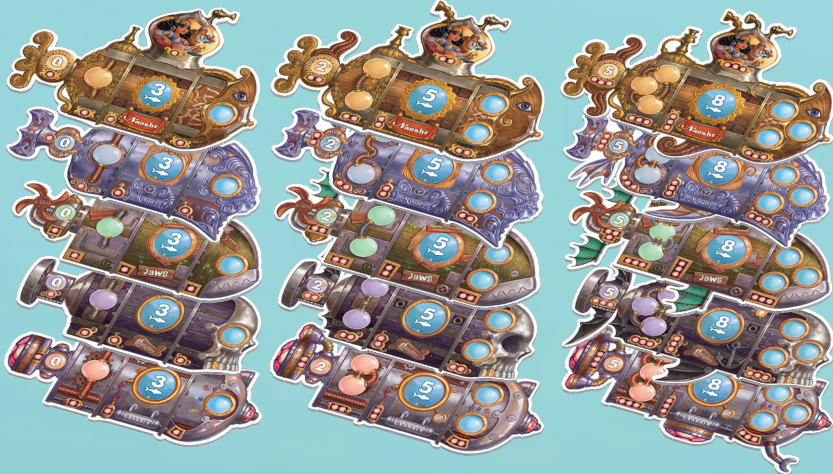
CONTEÚDO

75 PEÇAS DE SUBMARINO (15x5 CORES)

5 Peças de Nível 1
por submarino

5 Peças de Nível 2
por submarino

5 Peças de Nível 3
por submarino



135 CARTAS DE EXPLORAÇÃO

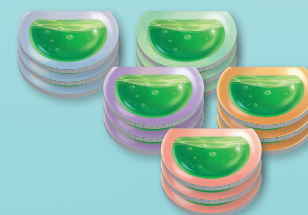


40 Cartas da
1ª Rodada

45 Cartas da
2ª Rodada

50 Cartas da
3ª Rodada

15 MARCADORES DE COMBUSTÍVEL (3x5 CORES)



9 MARCADORES DE KRAKEN



3 Pequenos

3 Grandes

3 Médios

15 MARCADORES DE MERGULHADOR (3x5 CORES)



30 MARCADORES DE TESOURO



1 BOLSA



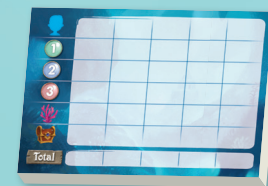
5 CARTELAS DE FINAL DE RODADA



Frente

Verso

1 BLOCO DE PONTUAÇÃO





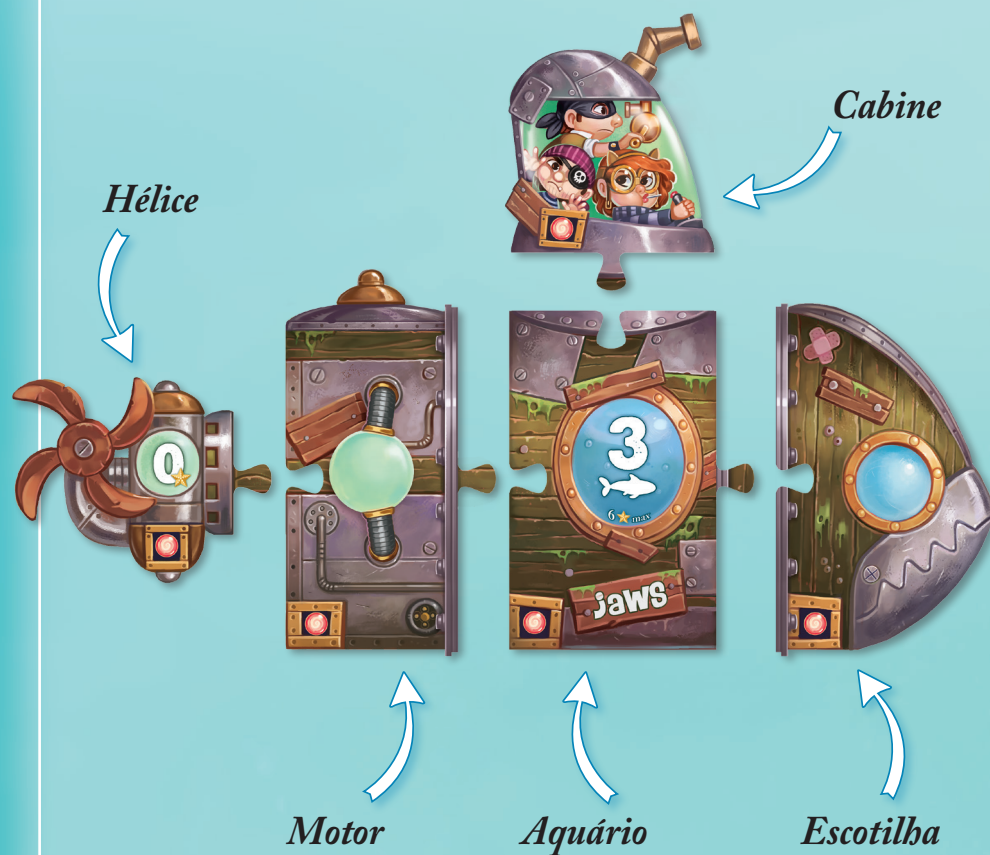
VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

Durante a partida, cada jogador representa a progressão da sua expedição jogando cartas de Exploração à sua frente, lado a lado, em três linhas empilhadas (uma linha por rodada). Cada turno, um Capitão da Expedição entrega cartas de Exploração para outros jogadores que escolhem manter uma e adicioná-la à sua expedição, antes de devolver o resto ao Capitão. Cartas de Exploração tem muitos símbolos, os quais permitem que você ganhe pontos ou aprimore seu submarino. No fim do jogo, o jogador com mais pontos de vitória (★) é o vencedor.

ELEMENTOS DE JOGO

SUBMARINOS

Submarinos representam a sua maneira de navegar enquanto explora as profundezas dos oceanos. Cada submarino é composto por 5 peças de encaixe, cada uma com três níveis de evolução: ●, ●● e ●●●.



Cada parte de seu submarino tem uma habilidade que pode ser aprimorada de acordo com o seu nível.

Hélice

- ► sem efeito
- ► receba 2 ★ no fim da rodada
- ► receba 5 ★ no fim da rodada

Motor

- ► produz **um** marcador de Combustível por rodada
- ► produz **dois** marcadores de Combustível por rodada
- ► produz **três** marcadores de Combustível por rodada

Cabine

- ► tem **um** Periscópio
- ► tem **dois** Periscópios
- ► tem **três** Periscópios

Aquário

- ► pode conter até **três** Animais diferentes
- ► pode conter até **cinco** Animais diferentes
- ► pode conter até **oito** Animais diferentes

Escotilha

- ► contém **um** marcador de Mergulhador
- ► contém **dois** marcadores de Mergulhador
- ► contém **três** marcadores de Mergulhador

CARTAS DE EXPLORAÇÃO

Cartas de Exploração representam as coisas que você descobre nas profundezas do oceano durante sua expedição. Cada carta de Exploração tem diferentes elementos separados em três categorias:



1 Elementos Positivos (contorno em branco)



ANIMAIS: no fim da rodada, ganhe 2 ★ para cada Animal diferente na sua coleção. Preste atenção ao nível do seu Aquário e sua capacidade correspondente.



CORAIS: no fim do jogo, ganhe 1 ★ por Coral em seu maior Recife de Coral, ou seja, em sua maior coleção de cartas de Exploração com Coral.



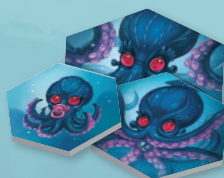
TESOUROS: no fim do jogo, ganhe a quantidade de ★ indicada nos marcadores de Tesouros que você coletou. Cada Tesouro pode ter de 2 até 4 ★.



2 Elementos Negativos (contorno em vermelho)



OLHOS DO KRAKEN: os jogadores que coletaram mais olhos durante a rodada perdem ★. O número de ★ perdida é determinado pelos **marcadores de Kraken**, que vem em três tamanhos diferentes e podem mostrar 0, -1, -2, -3, ou -4.



3 Elementos de Aprimoramento (contorno em branco)



BASES: você pode aprimorar seu submarino se você já tiver jogado cartas de Exploração com um Cristal.



CRISTAIS: determina o aprimoramento que você pode realizar em seu submarino.

ESCLARECIMENTO SOBRE OS ANIMAIS

Existem oito Animais de dois tamanhos diferentes.

ANIMAIS PEQUENOS são comuns e regularmente aparecem nas cartas de Exploração



ANIMAIS GRANDES são raros e aparecem menos frequentemente nas cartas de Exploração.



CARTELA DE FINAL DE RODADA

A Cartela de Final de Rodada tem dois lados: o lado da frente é usado para a primeira e segunda rodada e o lado de trás é usado para a terceira rodada. A Cartela de Final de Rodada é usada como Base e segue as mesmas regras. Ela também mostra os elementos que se deve prestar atenção durante a pontuação no final de cada rodada e na pontuação final.



PREPARAÇÃO

1

Cada jogador escolhe uma cor e pega todas as peças do seu submarino, bem como os marcadores de Mergulhador e Combustível.



2

Monte seu submarino com todas as peças e deixe as outras peças de lado.



3

Coloque um marcador de Mergulhador e Combustível em seus respectivos lugares no seu submarino. Deixe os outros marcadores de lado.



4

Aleatoriamente compre um marcador de Kraken de cada um dos três tamanhos, sem olhar, e coloque-os no centro da mesa, com o menor em cima e o maior embaixo. Os marcadores de Kraken que sobrarem não serão usados para essa partida.



5

5. Separe as cartas de Exploração em três pilhas, uma para cada rodada. Embaralhe as pilhas antes de colocar no centro da mesa.



6

6. Coloque todos os marcadores de Tesouro dentro da bolsa e coloque-a de lado.



O último jogador que visitou um Aquário se torna o próximo Capitão da Expedição (veja a página seguinte).



5

COMO JOGAR

Uma partida do jogo tem 3 rodadas com 5 turnos cada:

1ª RODADA

Explore sob a superfície do oceano.



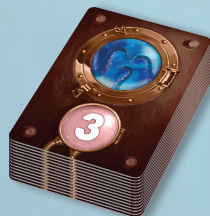
2ª RODADA

Explore um pouco mais fundo o oceano.



3ª RODADA

Explore as profundezas do oceano.



Nota: Se você perder o controle de quantos turnos foi jogado, basta contar as cartas sem os marcadores de Combustível.



Cada rodada segue com as mesmas regras e pontuações ★ no final. No final da terceira rodada, uma pontuação adicional ★ ocorre considerando diferentes elementos.

VISÃO GERAL DA RODADA

Cada rodada é jogada por cinco turnos descritos a seguir:

1 O Capitão da Expedição entrega cartas de Exploração referente à rodada atual para todos os jogadores exceto ele mesmo. Cada jogador recebe uma carta de Exploração por cada Periscópio que ele tenha no seu submarino + uma carta de Exploração.

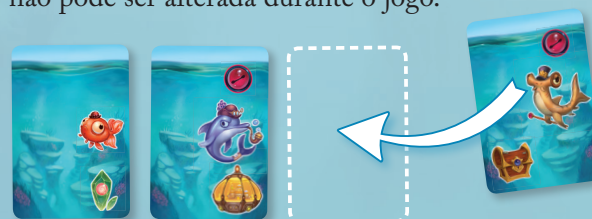
EXEMPLO

Se seu submarino tem um Cabine, você tem um Periscópio. Você recebe, portanto, duas cartas de Exploração (uma pelo seu Periscópio + uma carta).
Se sua Cabine é , você tem três Periscópios e portanto recebe quatro cartas de Exploração (três pelos seus Periscópios + uma carta).

2 Cada jogador secretamente escolhe uma carta de Exploração que queira manter das que recebeu e a coloca com a face virada para baixo na sua frente. As cartas de Exploração que sobraram são entregues para o Capitão da Expedição.

3 Todos os jogadores simultaneamente revelam suas cartas de Exploração e as colocam na sua frente seguindo as regras de colocação:

▶ As cartas de Exploração são colocadas da esquerda para a direita: a ordem das cartas de Exploração jogadas na sua frente não pode ser alterada durante o jogo.



▶ Cada rodada forma uma nova linha de cartas de Exploração: cartas da 1ª rodada são colocadas em cima, cartas da 2ª rodada são colocadas no meio, e finalmente, as da 3ª rodada são colocadas embaixo.



4 O Capitão da Expedição escolhe uma carta de Exploração dentre aquelas que os outros jogadores lhe deram, seguindo as mesmas regras de colocação. Ele descarta as outras cartas viradas para cima. Se, como Capitão da Expedição, você receber menos cartas do que o seu nível de Cabine permite, complete sua mão do baralho, até chegar ao número de seus Periscópios + uma carta.

5 O jogador à esquerda do atual Capitão da Expedição se torna o Capitão da Expedição para o próximo turno.



Em cada turno, você pode fazer as seguintes ações adicionais:



USAR UM MARCADOR DE COMBUSTÍVEL



Você pode consumir um marcador de Combustível **para manter uma carta adicional na sua frente com a face virada para baixo** (durante as fases 2 e 4 da página anterior). Revele como de costume durante a fase 3 da página anterior. Coloque um marcador de Combustível na carta adicional quando você jogá-la.



Se for possível, você pode **usar múltiplos marcadores de Combustível durante o mesmo turno** para manter mais uma carta de Exploração para cada marcador de Combustível consumido. **Você pode escolher a ordem que as coloca na sua frente**, mas uma vez alocadas, você não pode reorganizá-las.

O número de marcadores de Combustível que você pode usar durante uma rodada é determinado pelo nível de aprimoramento do Motor do seu submarino. Um Motor 1 concede a você 1 Combustível, 2 Combustível, e 3 Combustível para usar por rodada.

Se você usar seus marcadores de Combustível disponíveis e aprimorar seu Motor, você ganha somente um marcador de Combustível adicional que você coloca no espaço correspondente do seu submarino.

EXEMPLO

Seu Motor 1 permite que você use um marcador de Combustível. Você o usa para manter uma carta de Exploração adicional e coloca o marcador nessa carta. Em seguida, você aprimora seu Motor para 2. Você pode, portanto, usar dois marcadores de Combustível em uma rodada. Por já ter usado um durante essa rodada, você só ganha um marcador de Combustível adicional para colocar em seu submarino.



USAR UM MARCADOR DE MERGULHADOR



Você só pode usar um **marcador de Mergulhador em uma carta de Exploração que tem um Tesouro**, e apenas quando você usar esta carta na sua frente.

No final do jogo, o marcador de Mergulhador permite que você colete o Tesouro de onde ele está, assim como todos os Tesouros que encontrar ao retornar à superfície.

Um tesouro só pode ser coletado uma vez.

EXEMPLO

Você joga uma carta de Exploração com um Tesouro durante a terceira rodada e decide jogar um marcador de Mergulhador nela. No final do jogo, seu Mergulhador retorna à superfície e coleta dois Tesouros.





APRIMORE SEU SUBMARINO

Quando você joga **uma carta de Exploração que possui uma Base**, se você já jogou um ou vários Cristais, você pode aprimorar uma parte do seu submarino.

Nota: quando um jogador aprimorar seu Motor ou Escotilha, ele recebe um marcador de Combustível ou um marcador de Mergulhador, respectivamente. Este novo marcador não pode ser usado até o próximo turno.



EXEMPLO

▶ Você não jogou um Cristal antes da Base, assim você não pode aprimorar seu submarino.



▶ Você jogou um Cristal verde antes da Base, assim você pode aprimorar seu submarino.



O **nível do aprimoramento** que você pode fazer é determinado por **Cristais jogados antes da Base**.

Somente uma cor (verde **OU** amarelo): aprimora uma parte do seu submarino para uma parte , no entanto existem muitos cristais nestas cores.



Dois cores diferentes (verde **E** amarelo): aprimorar uma parte do seu submarino para uma parte se você puder. Se não, você ainda pode evoluir uma parte para uma parte .



Nota: não é possível aprimorar uma parte do seu submarino diretamente para uma parte . Você deve aprimorar para antes de ir para .



A **Base só permite um aprimoramento!** Não é possível aprimorar duas partes do seu submarino para duas partes com a mesma Base, não importa quantos Cristais foram jogados antes da Base.

Cristais usados para um aprimoramento não podem ser usados para a próxima Base. Se você tiver mais Cristais do que o necessário para aprimorar seu submarino, eles serão desperdiçados e não poderão ser reaproveitados para outra Base.

EXEMPLO

Você jogou sua primeira Base depois de duas cartas de Exploração cada uma com um Cristal verde. Você usa os cristais verdes para fazer um aprimoramento de para . Em seguida, joga uma segunda Base sem jogar novos cristais primeiro. Como você já usou os cristais verdes, você não pode fazer um novo aprimoramento.



Aprimoramento de para .

Sem cristais, então .



FIM DA RODADA

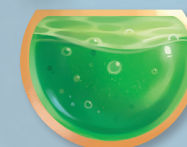


No final de uma rodada, você retorna à sua base para deixar seus tesouros e descansar um pouco antes de descer ainda mais para as profundezas do oceano. Isso acontece em três etapas:

- 1** Coloque sua Cartela de Final de Rodada no final da linha das cartas de Exploração dessa rodada. Se você tiver quaisquer cristais não utilizados, você pode fazer um aprimoramento (🔮) seguindo as regras normais.



- 3** Uma vez finalizada a pontuação, pegue de volta todos os seus marcadores de Combustível utilizados e coloque-os de volta em seus espaços no seu submarino.



Seus marcadores de Mergulhador, independente de quanto você tenha, permanecem em jogo até o final do jogo. Uma nova rodada pode começar agora.

- 2** Conte suas ★ ganhas durante a rodada com a ajuda do bloco de pontuação. Os elementos que você ganha ★ no final de uma rodada são:

- **Animais coletados:** ganha 2 ★ por animal diferente da rodada atual que você coletou em seu Aquário. Preste atenção ao limite de capacidade do nível do seu Aquário.
- **A Hélice do seu submarino:** ganhe 0, 2, ou 5 ★ de acordo com o nível da sua Hélice.
- **Determine o jogador com mais Olhos de Kraken:** o jogador que tiver mais Olhos de Kraken em suas cartas de Exploração da rodada atual revela o marcador superior de Kraken e perde o número de ★ mostrado no marcador. Descarte este marcador do Kraken.



Em caso de empate, todos os jogadores empatados perderão o mesmo número de ★ mostrado no marcador de Kraken revelado.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO



O jogo termina no fim da terceira rodada, depois de cada jogador ter completado seu retorno à superfície. Atribua a pontuação final de acordo com os seguintes elementos:

1 SEU MAIOR RECIFE DE CORAL



Ganhe 1 ★ por Coral em seu maior Recife de Coral, ou seja, sua maior coleção de cartas de Exploração com Coral.

Um Recife de Coral deve ser **ortogonalmente adjacente** (vertical e/ou horizontal). Uma diagonal não conecta as cartas de Exploração.

EXEMPLO

Em suas cartas de Exploração, você tem uma coleção de três cartas com Coral. Você ganha 1 ★ por Coral presente na coleção, para um total de 3 ★.



Essas duas cartas não estão conectadas.

Essas três cartas formam uma coleção de Coral.

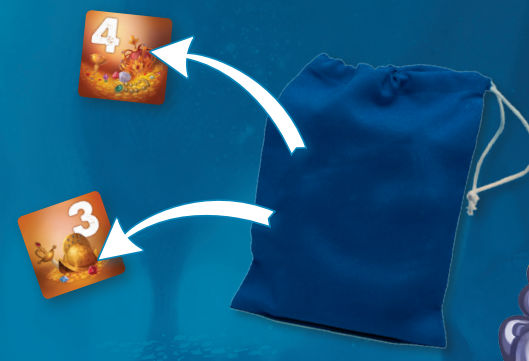
2 TESOUROS COLETADOS POR SEUS MERGULHADORES



Começando com o Capitão da Expedição e, um jogador por vez, compre tantos marcadores de Tesouro da bolsa quanto o número de baús de tesouros coletados por seus Mergulhadores. Adicione o número mostrado ★ em cada marcador de tesouro para sua pontuação final.

EXEMPLO

Este Mergulhador, enquanto emergia, coletou dois Tesouros. Você comprou dois marcadores de Tesouros da bolsa e ganhou 7 ★ para adicionar na sua pontuação final.



O jogador que tiver mais ★ no fim do jogo é o vencedor.

Em caso de um empate, o jogador com mais 🌀 nos aprimoramentos do submarino é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

VARIANTE

DOIS JOGADORES

Com dois jogadores, a preparação permanece a mesma e o jogo também dura três rodadas de cinco turnos. Apenas a forma de jogar de um turno é alterada.



Simultaneamente jogue com o seu adversário da seguinte forma:

- ▶ Compre cartas do baralho até ter tantas cartas quanto o número de Periscópios no seu submarino + uma carta.
- ▶ Escolha secretamente uma carta de Exploração que você deseja manter (ou várias cartas de Exploração se consumir marcadores de Combustível) e jogue-a virada para baixo à sua frente.
- ▶ Revele sua carta de Exploração e coloque-a virada para cima na sua frente seguindo as regras normais de colocação.
- ▶ Se desejar, descarte uma carta da sua mão e coloque-a debaixo do baralho.
- ▶ Entregue as cartas restantes da sua mão para seu adversário.

As pontuações de final de rodada e de final de jogo permanecem inalteradas.



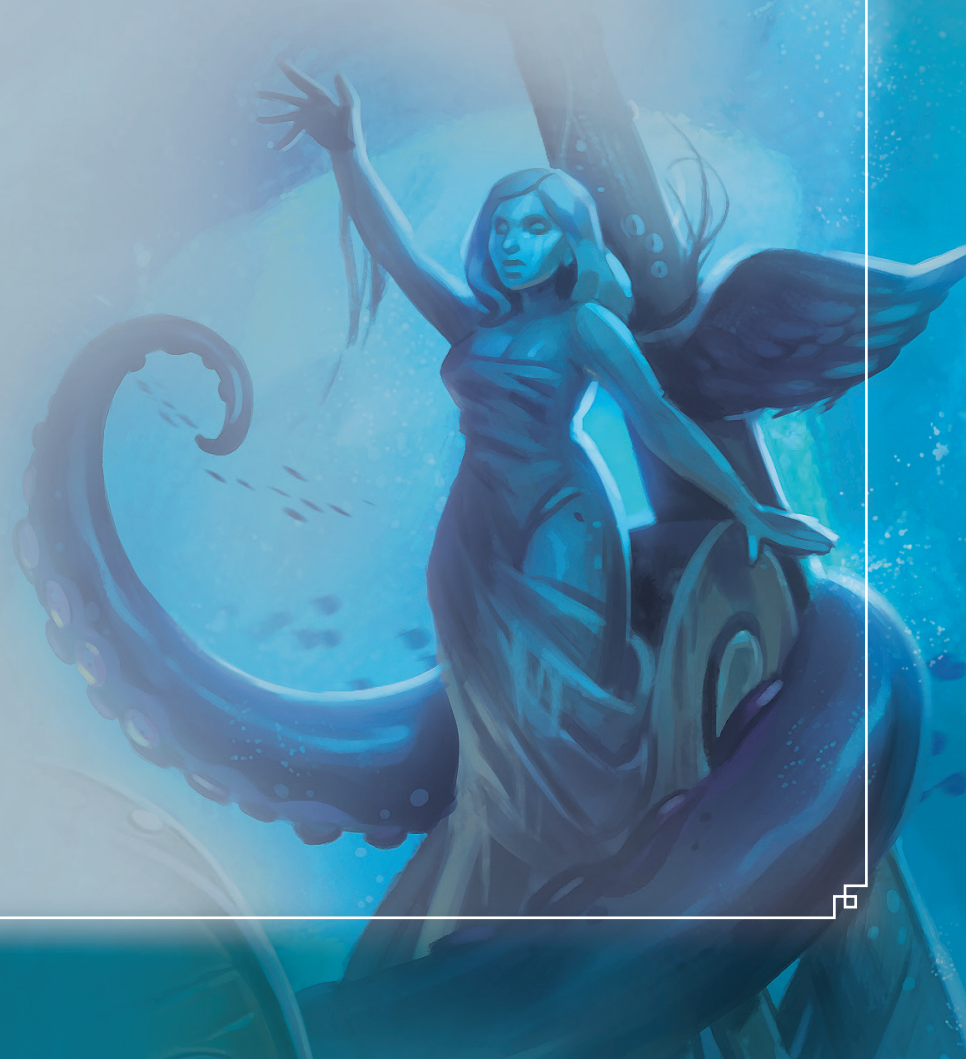
VARIANTE

ÁGUAS TURBULENTAS

Essa variante é recomendada para jogadores experientes e, mais especificamente, partidas com 5 jogadores.



- ▶ Uma vez que cada jogador (exceto o Capitão da Expedição) escolher a(s) carta(s) que ele quer jogar, o Capitão da Expedição pega aleatoriamente apenas uma carta dentre as que restaram de cada jogador.
- ▶ Como de costume, o Capitão da Expedição compra cartas até o número de Periscópios em seu submarino + uma carta.
- ▶ As cartas restantes são colocadas de volta embaixo do baralho.



BIOGRAFIAS



ANTOINE BAUZA DESIGNER

Nascido em Valência em 1978, Antoine Bauza hoje é um designer de jogos analógicos conhecido internacionalmente. Depois de desenhar jogos em seu tempo livre enquanto também lecionava em escolas durante três anos, ele decidiu dedicar seu tempo inteiramente ao design de jogos. Um designer elétrico, que rapidamente encontrou sucesso com **Ghost Stories** e **Monster Chase**. O reconhecimento veio em 2010 com o **7 Wonders** e **Hanabi**, jogos com multi edições e vendidos em todo o mundo.

Oceanos é seu primeiro jogo publicado pela **IELLO**, embora ele também tenha participado na concepção do **Welcome Back to the Dungeon**, na linha **Mini Games** da editora. Ele também é um autor de romances de jovens-adultos, role playing games e videogames.

www.antoinebauza.fr

[@toinito](https://twitter.com/toinito)



JÉRÉMIE FLEURY ARTISTA

Logo depois de se formar na escola de ilustração Émile Cohi em Lyon, em 2010, Jérémie Fleury começou a trabalhar como artista conceitual para videogames, depois multiplicou seus projetos na literatura de jovens-adultos (azuro le dragon bleu, Malenfer, L'Enfant-dragon...). Apaixonado por educação divertida, ele iniciou a ilustração de jogos de tabuleiro em 2015, com **Little Red Riding Hood (Purple Brain)** e **Oceanos (IELLO)** de forma notável.

Os tempos imaginários, fantásticos e esquecidos são seus universos preferidos, nos quais ele ama imergir jogadores e leitores através de suas ilustrações.

www.trefle-rouge.fr

[@Trefle_Rouge](https://twitter.com/Trefle_Rouge)

Designer: Antoine Bauza
Artista: Jérémie Fleury
Gestor de Projeto: Ludovic Papaïs
Tradução: Renato Morroni

Revisão: Rafael Almeida e Naiara Cora

Sherlock S.A.: Naiara Corá, Rafael Almeida, Renato Morroni e Thiago H. Ferri.

Playtesters: Ludovic Maublanc, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti, e a todos os jogadores do La Cafetière...

Agradecimentos: O designer agradece seu filho, Esteban, que involuntariamente inspirou Oceanos quando ele estava tranquilamente tomando seu banho com um lindo cavalo-marinho de plástico...



Elementos Positivos (contorno em branco)



ANIMAIS: no fim da rodada, ganhe 2 ★ para cada Animal diferente na sua coleção. Preste atenção ao nível do seu Aquário e sua capacidade correspondente.



CORAIS: no fim do jogo, ganhe 1 ★ por Coral em seu maior Recife de Coral, ou seja, em sua maior coleção de cartas de Exploração com Coral.



TESOUROS: no fim do jogo, ganhe a quantidade de ★ indicada nos marcadores de Tesouros que você coletou.

Elementos Negativos (contorno em vermelho)



OLHOS DO KRAKEN: os jogadores que coletaram mais olhos durante a rodada perdem ★.

Elementos de Aprimoramento (contorno em branco)



BASES: você pode aprimorar seu submarino se você já tiver jogado cartas de Exploração com um Cristal.



CRISTAIS: determina o aprimoramento que você pode realizar em seu submarino.

© 2017 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, e seus logotipos são marcas comerciais da IELLO USA LLC. Atenção! Este produto contém pequenas peças que podem ser engolidas e podem não ser adequadas para crianças menores de 3 anos. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. SEU USO NÃO É DESTINADO A PESSOAS DE 3 ANOS DE IDADE OU MAIS JOVENS. Produzido em Medemblik, Holanda por NFS. Jogo em Português. Distribuído no Brasil por Sherlock S.A. R. Palmas, 580 - Vila Nova, Francisco Beltrão - PR, 85605-560. Telefone: +55 (46)3524-1424 • contato@sherlocksa.com.br Lot: OCEEN012017

www.iellogames.com

sherlocksa.com.br



SHERLOCK S.A.

SIGA-NOS:

