

Você precisa ter o jogo base *Tsuro dos Mares* para usar estes ladrilhos. Todas as regras a seguir são opcionais e é preciso que todos os jogadores concordem em usá-las antes de vocês começarem a partida.



(1 Ladrilho)

PORTAL MÍSTICO (MAGIA)

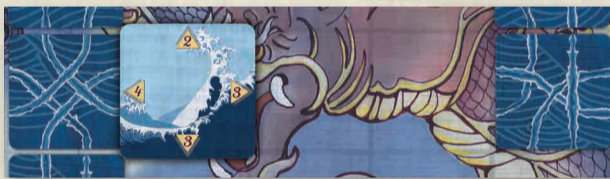
- O Portal Místico é embaralhado no monte de compra dos Ladrilhos de Correnteza durante a Preparação.
- O jogador que comprar o Portal Místico poderá baixá-lo no lugar de um Ladrilho de Correnteza ou quando estiver prestes a ser eliminado, mesmo que seja no turno de um outro jogador. Se fizer isso no turno de outra pessoa, o jogador terá apenas dois ladrilhos em sua mão no começo do seu próximo turno, porque só se repõe a mão no fim do próprio turno.
- Se o Portal Místico for baixado no lugar de um Ladrilho de Correnteza, posicione-o de acordo com as regras dos Ladrilhos de Correnteza. O Portal Místico não substitui Ladrilhos de Correnteza que já estejam em jogo.
- Mova todos os navios afetados para o ladrilho do Portal Místico. O portal vai transportar todo navio e daikaiju que cair nele para um novo local. Os navios passarão pelo portal cada um na sua vez, segundo a ordem de jogo, levando em conta que o navio do jogador ativo será transportado por último, seguido de possíveis daikaiju.
- Cada jogador afetado lança 2 dados para transportar seu respectivo navio. Os navios transportados são colocados no quadrado identificado pelas coordenadas dos dados segundo as regras de *Posicionamento dos Daikaiju* no manual do jogo base *Tsuro dos Mares*.
- Se não houver Ladrilho de Correnteza nesse local, o jogador vai baixar ali um ladrilho da sua mão, aí escolher qual correnteza e direção seu navio vai tomar. Depois de posicionado, o navio terá de se mover até a ponta da correnteza.
- Se um Ladrilho de Correnteza já ocupar o quadrado sorteado, o jogador vai escolher qual correnteza e direção seu navio vai tomar. Depois de posicionado, o navio terá de se mover até a ponta da correnteza.
- Um determinado navio não pode tomar a mesma correnteza e a mesma direção do navio de um oponente, mas pode percorrer a mesma correnteza na direção oposta.
- O jogador da vez lançará os dados para transportar possíveis daikaiju depois que todos os navios afetados tenham sido transportados.
- O Portal Místico continuará no tabuleiro até o fim da partida e transportará apenas navios e daikaiju.
- Os Ladrilhos de Uzushiô, Tsunâmi e Portal Místico podem ocupar o mesmo quadrado. O portal ficará em vigor o tempo todo, mesmo quando “coberto”, permitindo aos jogadores escapar dos perigos representados pelo tsunâmi e o uzushiô. Os navios serão “teletransportados” antes de encontrarem um desses perigos.



(2 Ladrilhos)

TSUNÂMI (MAREMOTOS)

- São dois Ladrilhos de Tsunâmi. O ladrilho de setas douradas é embaralhado no monte dos daikaiju durante a Preparação. O das setas azuis é reservado para uso posterior.
- O Ladrilho de Tsunâmi dourado pode ser sorteado a qualquer momento da partida, mesmo durante a Preparação. Assim que esse ladrilho sair, posicione-o no tabuleiro segundo as regras normais de *Posicionamento dos Daikaiju*.
- Gire o Ladrilho de Tsunâmi dourado, aí vire-o para cima. Localize a seta número “2”. O tsunâmi vai se mover nessa direção. A seta dessa posição também indica o valor de força do tsunâmi. Portanto, a força inicial é “2”.



Considera-se que a linha do tsunâmi contenha todos os quadrados à esquerda e à direita do ladrilho, dependendo de sua orientação. Ao se posicionar o ladrilho, a “linha” do tsunâmi é formada por todos os quadrados à esquerda da “seta dourada 4” e à direita da primeira “seta dourada 3”, além do quadrado que o Ladrilho de Tsunâmi ocupa no momento.

- O Ladrilho de Tsunâmi de setas azuis é posicionado fora do tabuleiro, perto da borda para onde a “seta dourada 2” aponta. Funciona como marcador e identifica a direção e a força do maremoto. Aponte a “seta azul 2” diretamente para a “seta dourada 2” do tsunâmi no tabuleiro.
- Sempre que o navio do jogador da vez estiver na mesma linha do tsunâmi, seja porque o jogador moveu seu navio ou porque o maremoto se moveu em seu respectivo turno (a seguir), o jogador terá de lançar um dado e igualar ou superar o valor de força atual do tsunâmi. Se falhar, seu navio irá a pique e será removido da partida. O tsunâmi sempre entra em jogo com força 2, portanto, o jogador que se encontrar nessa linha terá de conseguir 2 ou mais no dado.
- O tsunâmi se desloca em um momento diferente de todas as outras peças do jogo. Esse ladrilho vai se mover logo antes de o jogador que o colocou no tabuleiro começar seu PRÓXIMO turno como jogador da vez. A isso se dá o nome de rodada (quando todos os jogadores já tiveram sua vez). Mova o tsunâmi dourado um quadrado na direção do tsunâmi azul. Além disso, gire o tsunâmi dourado de maneira que a “seta dourada 3” agora aponte para o ladrilho azul, em seguida gire o tsunâmi azul para que as duas setas que apontam uma para a outra mostrem o mesmo valor de força. Os jogadores que estiverem na nova linha do tsunâmi ou ali entrarem terão de obter 3 ou mais no dado para sobreviver ao maremoto. Durante a segunda e a terceira rodada em que o tsunâmi estiver em jogo, seu valor de força será 3. O tsunâmi chegará à força máxima 4 na quarta rodada desde sua entrada em jogo e permanecerá assim até sair do tabuleiro.
- O tsunâmi dourado se sobrepõe a ladrilhos já posicionados e não os remove da partida. Somente os navios dos jogadores são afetados pelo tsunâmi: Ladrilhos de Correnteza, Daikaiju e outros ladrilhos opcionais continuam em jogo. Os jogadores podem atravessar o quadrado do tsunâmi com seus navios ou mesmo terminar o turno no quadrado ocupado por um Ladrilho de Tsunâmi. Se necessário, simplesmente mova o tsunâmi um ou mais quadrados para o lado na mesma linha, para que este não afete fisicamente os navios no tabuleiro.
- Se o navio de um jogador for deslocado pelo ladrilho baixado por um outro participante e, com isso, atravessar a linha do tsunâmi ou nela entrar, o jogador em questão terá de lançar imediatamente o dado e igualar ou superar a força atual do maremoto para que seu navio não seja removido da partida.
- Assim que o tsunâmi dourado se mover para fora dos limites do tabuleiro, os dois ladrilhos de tsunâmi serão removidos da partida (não devolva o dourado ao monte dos daikaiju).

As regras continuam no verso...

Continuação...



(1 Ladrilho)

UZUSHIÔ (REDEMOINHO)

- O uzushiô é um ladrilho de redemoinho que é embaralhado no monte dos daikaiju durante a Preparação.
- O uzushiô pode ser sorteado a qualquer momento da partida, mesmo durante a Preparação. Assim que esse ladrilho sair, posicione-o no tabuleiro segundo as regras normais de *Posicionamento dos Daikaiju*.
- O uzushiô se move quando os daikaiju não se deslocam. Portanto, se os dados de movimentação dos daikaiju não produzirem um total de 6, 7 ou 8 (segundo as regras de *Movimentação dos Daikaiju* de *Tsuru dos Mares*), o uzushiô vai se mover. Jogue um dado para ver em qual direção o uzushiô vai se mover e compare o resultado com os números impressos sobre as setas desse ladrilho. Mova o ladrilho um quadrado na direção indicada. Se o resultado do dado de direção for 5 ou 6, o uzushiô não vai se mover.
- Se um Ladrilho de Correnteza estiver no quadrado para onde o uzushiô se mover, o ladrilho e todos os navios em cima dele serão removidos da partida. Se houver um daikaiju no quadrado, ele também será retirado do tabuleiro. Se entrar no quadrado ocupado pelo redemoinho ao se mover, o daikaiju também será retirado do tabuleiro.
- Caso se mova para fora dos limites do tabuleiro, o uzushiô será removido da partida (não o devolva ao monte dos daikaiju).

Nota: Nem o uzushiô nem o tsunâmi contam como daikaiju no que se refere à quantidade mínima de três Ladrilhos de Daikaiju que precisam estar em jogo, discutida nas seções Posicionamento dos Daikaiju e Regras dos Daikaiju de Tsuru dos Mares.



(5 Ladrilhos)

TAIHO (CANHÕES)

- Os taiho são ladrilhos de canhões que são embaralhados no monte de compra dos Ladrilhos de Correnteza durante a Preparação.
- Quando um taiho é sorteado, o jogador tem duas opções: 1) manter o ladrilho em sua mão; ou 2) mostrá-lo a todos os jogadores e descartá-lo. Se for descartado nesse momento, o taiho será removido da partida e o jogador da vez poderá comprar um novo Ladrilho de Correnteza do monte.
- Nenhum jogador pode ter mais de 2 Ladrilhos de Taiho na mão.
- Durante a partida, quando estiver prestes a ser eliminado por um daikaiju, o jogador poderá revelar o canhão para destruir o monstro. Não fará diferença alguma se isso ocorrer durante a movimentação do daikaiju ou mesmo no turno de um outro jogador. Se fizer isso no turno de outra pessoa, o jogador terá apenas dois ladrilhos em sua mão no começo do seu próximo turno, porque só se repõe a mão no fim do próprio turno.
- Em vez de baixar um Ladrilho de Correnteza, o jogador da vez pode revelar um taiho para remover um daikaiju adjacente à sua correnteza.
- Depois de revelado, o taiho é removido da partida (não o devolva ao monte de compra dos Ladrilhos de Correnteza) e o daikaiju afetado volta para o fundo do monte dos daikaiju.

CRÉDITOS

Game Design Original: *Tom McMurchie*

Game Design de *Tsuru dos Mares*: *Jordan Weisman*

Regras de *Tsuru dos Mares*: *Jordan Weisman, Ray Wehrs e Mike Mulvihill*

Desenvolvimento do Produto: *Ray Wehrs e Dawne Weisman*

Direção de Arte: *Dawne Weisman*

Projeto Gráfico: *Doug Wohlfeil e Ilonka Sauciac*

Preparação de Texto (inglês): *Sharon Turner Mulvihill*

Fotografia: *Dawne Weisman*

Gestão do Projeto: *Tina Wegner*

Agradecimentos Especiais a: *todas as pessoas maravilhosas que apoiaram a campanha de Tsuru dos Mares no Kickstarter, Michele Wehrs, Seth Johnson, Jim Reichert, Ash Harris, Uncles Games, os eventos do Bellingham Gaming Meetup e todos que ajudaram na fase de testes destas peças incríveis!*



Flick Game Studio: *Felipe Biscaro e Lucian Biscaro*

Tradução: *MC Zanini @ Zombie Dodo Studio*

Diagramação: *Marcelo "Groo" Medeira*

Revisão: *Beatriz Correia*

© 2013 Compound Fun, Inc. Todos os direitos reservados. *Tsuru*, *Tsuru of the Seas* e *Callope Games* são marcas registradas da Compound Fun, Inc., utilizadas aqui sob licença.
©2021 Flick Game Studio, para a presente edição.