

HELLAPAGOS[®]

REGRAS



O JOGO E SEU OBJETIVO

Após o naufrágio de seu navio, um pequeno grupo se refugia em uma ilha isolada. A princípio parece terem descoberto o paraíso. Mas rapidamente fica claro que a vida ali não é nada fácil. Um pouco de água depende muito da chuva e os peixes raramente são vistos. O destino do grupo está traçado...

Só resta uma solução: construir uma jangada gigante. E rápido! Pois um furacão perigoso está se formando no céu!

Ao final do jogo, apenas vencem os naufragos que conseguirem escapar da ilha. Supondo que haja alguém que possa sobreviver por tanto tempo...

Esta caixa também contém a expansão **Vocês não estão Sozinhos**.

As regras para as cartas da expansão inclusa podem ser encontradas na página 10.

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

12 Cartas de Clima



1 Carta de Jogador Inicial



12 Cartas de Status



54 Cartas de Destroços



- A) Coloque as 6 bolas de madeira na sacola.
- B) Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Em seguida, faça uma pilha com as 12 cartas de Jangada e coloque-as próximas ao tabuleiro.
- C) Embaralhe as 54 cartas de Destroços (74 se estiver jogando com a expansão) e as distribua da seguinte forma:
Com 3-8 jogadores, cada um recebe 4 cartas aleatórias.
Com 9 a 12 jogadores, cada um recebe 3 cartas aleatórias.
- D) Coloque todas as cartas de Destroços restantes com a face para baixo no suporte de cartas.
- E) Embaralhe a carta de furacão juntamente com outras 5 cartas de clima. Faça a base da pilha do clima com estas cartas. Em seguida, embaralhe as cartas de clima restantes e coloque-as sobre a base para criar a pilha de clima.
- F) Coloque o marcador de madeira no espaço 0 da trilha de jangada.
- G) Coloque o marcador de água e o marcador de comida na trilha de sobrevivência. Os espaços de cada marcador dependem da quantidade de jogadores (conforme tabela ao lado).
- H) Faça uma pilha com as 12 cartas de Status (elas mostram as condições dos naufragos durante a partida) e a coloque próxima ao tabuleiro.
- I) O jogador que mais se parecer com um naufrago começa a partida e recebe a carta de jogador inicial (ou é definido aleatoriamente).

Qdade de Jogadores	Comida	Água
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14
8	13	16
9	15	18
10	16	20
11	18	22
12	20	24



COMO JOGAR

O jogador inicial começa a partida, a qual se desenvolve em sentido horário. Cada jogador joga em sua vez. Durante as várias fases de uma rodada, você pode discutir, negociar, trocar cartas, ameaçar etc. Você não precisa manter sua palavra, mas é claro que isso pode trazer consequências negativas.



Carta de Jogador Inicial

As fases de uma rodada:

1. Passar a carta de Jogador Inicial
2. Revelar uma carta de Clima
3. Cada jogador realiza uma Ação
4. Verificar quais os sobreviventes?
5. Verificar as condições de fim da partida

VISÃO GERAL DE UMA RODADA

1. Passar a carta de jogador inicial

(Pule esta fase na primeira rodada). No início de cada rodada, a carta de Jogador Inicial é passada para o jogador à direita. Se o jogador inicial for eliminado durante a rodada, ele deve passar imediatamente a carta para a direita. Aquele que recebe a carta torna-se o jogador inicial até o fim da rodada atual. Ele também deve passar a carta para a direita no início da próxima rodada.

2. Revelar uma carta de Clima

O jogador inicial atual revela a carta de clima do topo da pilha, de modo que o lado de precipitação seja revelado.



Carta de Clima

3. Cada jogador realiza uma Ação

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe uma das 4 ações a seguir e a realiza imediatamente:

- Pescar
- Coletar madeira para a Jangada
- Coletar Água
- Procurar nos Destroços

4. Verificar os Sobreviventes

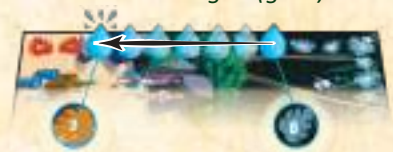
Assim que todos os jogadores tiverem realizado todas as suas ações, cada sobrevivente deve consumir 1 ração de água e 1 ração de comida. Os sobreviventes são todos aqueles que continuam no jogo (após consumir água e comida), incluindo os doentes.

A. Consumir Água



Se houver tantas rações de água quanto número de sobreviventes, reduza em 1 ração de água na trilha de sobrevivência para cada sobrevivente.

Exemplo: no final da rodada, restam 6 jogadores sobreviventes e o marcador de água (gota) mostra 8 rações, então há água suficiente para todos. O marcador é movido para 2 e os jogadores seguem para etapa de Consumir Comida.



Se houver menos rações de água do que sobreviventes, os jogadores podem usar cartas de Água para mover o marcador para aumentar uma ou mais rações. Se ainda assim não for suficiente, uma votação deve ser realizada para determinar quem não vai receber uma ração de água nesta rodada (veja Votação, pag. 7). Depois da votação, somente uma quantidade de jogadores igual a quantidade de rações de água permanecerá no jogo. Os outros morrem de sede tragicamente e saem da partida.

Exemplo: no final da rodada há 6 sobreviventes, mas apenas 4 rações de água, faltando 2 rações. Um dos jogadores joga uma carta de Água, então fica faltando apenas 1 ração de água. Os jogadores devem, então votar para eliminar um jogador e mover o marcador de água para 0, antes de passar para a etapa de Consumir Comida.

B. Consumir Comida

Assim que todas as rações de água tiverem sido distribuídas, os jogadores estarão prontos para consumir comida. Se houver pelo menos tantas rações de comida quanto sobreviventes, reduza uma ração para cada sobrevivente e a rodada termina.

Se houver menos rações de comida do que de sobreviventes, os jogadores podem usar cartas de Comida, movendo o marcador, para aumentar em uma ou mais rações. Se ainda assim não houver comida suficiente, uma votação deve ser realizada para determinar qual jogador não vai receber comida nesta rodada (veja Votação, pag. 7). Depois da votação, somente uma quantidade de jogadores igual a quantidade de rações de comida permanecerá no jogo. Os outros morrem de fome tragicamente e saem da partida.



Exemplos de Cartas de Comida

Nota: se um marcador de ração (comida ou água) já estiver no 0 no início desta fase, não há votação para aquele recurso. Ao invés disso, os sobreviventes que gastarem uma carta daquele recurso sobrevivem, os outros morrem... A menos que outro sobrevivente seja generoso o suficiente para ajudá-los ou eles decidam por usar o Revólver.

5. Verificar as condições de fim da partida

Depois de quaisquer votações e de ajustar os marcadores de acordo com a quantidade de rações consumidas, verifique se a partida termina (veja Fim da Partida, pág. 12). Se não tiver terminado, os jogadores sobreviventes começam uma nova rodada, passando a carta de Jogador Inicial para a direita.

DETALHES DAS AÇÕES



1. Pescar

A pesca na ilha é muitas vezes imprevisível. Ao escolher esta ação, o jogador saca uma bola da sacola. A quantidade de peixes marcados na bola (1, 2, 3) indica quantos peixes foram pescados. Avance o marcador de comida conforme a quantidade de peixes na bola. Em seguida, retorne a bola para a sacola.

Exemplo: na sua vez Cacá decide pescar. Então, ele tira uma bola da sacola. A bola mostra 2 peixes. Assim, ele move o marcador de comida dois espaços para a direita na trilha de Sobrevivência.

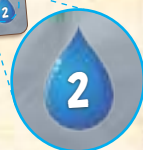


2. Coletar Água

Ao escolher esta ação, o jogador deve olhar o número indicado na gota de água na carta de Clima desta rodada (que pode variar de 0 a 3) e avançar o marcador de água (gota ) aquela quantidade de espaços na trilha de sobrevivência. Perceba que em um dia extremamente ensolarado você não pode coletar água (a gota mostra um 0 ). Então, planeje-se!

Exemplo: na sua vez, Patrícia decide procurar por água, então ela olha o número indicado na carta de Clima para esta rodada. Ela mostra um 2, assim, ela avança o marcador de água 2 espaços na trilha de sobrevivência.

Nota: tanto para pesca (comida), quanto para a coleta de água, o limite de reserva é 36. Os sobreviventes não conseguem coletar mais do que isso.



3. Coletar Madeira para a Jangada

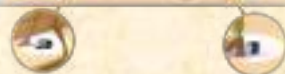
Para coletar madeira, o jogador deve ir até a floresta, que está infestada de cobras! Em segurança, só é possível coletar um primeiro pedaço de madeira na borda da floresta.

Ao escolher esta ação, automaticamente avance o marcador de madeira um passo na trilha da Jangada.


Exemplo: Fabrício decide procurar por madeira, então, ele inicia avançando o marcador de Madeira 1 passo na trilha da Jangada.

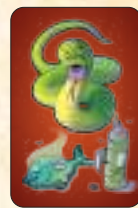
Em seguida, o jogador deve decidir se quer explorar mais profundamente a floresta, correndo o risco de dar de cara com as cobras. Para adentrar a floresta, ele deve anunciar a quantidade de madeira que ainda deseja coletar (de 1 a 5) e deve retirar esta quantidade de bolas da sacola de uma só vez. Se todas as bolas forem brancas, avance o marcador de Madeira uma quantidade de espaços igual à quantidade de bolas sacadas.

Exemplo (continuação): Fabrício quer pegar mais madeira e anuncia que vai tentar mais 2, então, saca 2 bolas. Como ambas são brancas, ele avança o marcador de Madeira 2 espaços.



Se a **bola preta** for sacada, o jogador será mordido por uma cobra e ficará doente até a Fase 4 da próxima rodada (veja Doente na pág. 8). O marcador de Madeira não é movido (exceto pelo espaço inicial ao se escolher a ação).

Exemplo: Renato também decide coletar madeira. Ele começa avançando o marcador de Madeira 1 espaço na trilha de Jangada e, então, decide sacar 3 bolas. Infelizmente, ele saca a bola preta . Ele não avança o marcador de Madeira nenhum espaço extra e recebe uma carta de Status, que coloca à sua frente com o lado da Cobra para cima (veja Doente, pág. 8).



Carta de Status lado „Doente“

Em seguida, coloque as bolas de volta na sacola, independentemente de a coleta de Madeira ter sido bem sucedida ou não.

O marcador de Madeira vai circular pela trilha da Jangada (de 0 a 6). Assim que ele alcançar o 6º espaço, adicione uma carta de Jangada ao espaço de cartas de Jangada e mova o marcador de volta ao espaço 0. Cada carta de Jangada permite que um jogador sobrevivente escape da ilha (veja Fim da Partida, pag. 12).

4. Procurar nos Destroços

Saque a carta de Destroço do topo da pilha do navio (suporte de cartas) e a coloque em sua mão sem revelá-la.



JOGUE UMA CARTA

As cartas de Destroços que estiverem nas mãos podem ser jogadas ou trocadas com outros jogadores a qualquer momento (salvo indicado o contrário). Depois de jogar uma carta, descarte-a imediatamente, a menos que tenha um efeito permanente.

Tipos de Cartas

Cartas de Recurso: Água e Comida. Você pode jogá-las para o bem da comunidade, para aumentar suas ofertas na trilha de Sobrevida. Você também pode guardá-las de modo egoísta para si, em caso de escassez. Claro, você também pode dá-las para outro jogador.



Exemplos de Cartas de Recursos

Cartas Especiais, de uso único: Antídoto, Boneco Voodoo etc. Estas cartas permitem que você realize uma ação específica e as descarte após o uso (a menos que indicado o contrário na carta).



Exemplos de Cartas de Uso Único

Cartas Permanentes: Garrafa, Vara de Pescar, Bola de Cristal etc. Quando você jogar uma destas cartas, coloque-a de face para cima na sua frente. Então, você poderá usá-las a cada rodada. Se você for eliminado, as cartas permanentes à sua frente serão eliminadas (exceto o Revólver).



Exemplo de Cartas Permanentes

Você pode usar o Revólver junto com uma carta de Munição para atirar em outro jogador. Descarte a carta de Munição depois de jogá-la, mas mantenha a carta de Revólver. Se vários jogadores estiverem armados, o primeiro jogador que anunciou que vai usar o Revólver age antes de qualquer outro jogador. Se o Revólver for usado para eliminar outro jogador, o portador da arma recebe a mão de cartas da sua vítima. A vítima está fora da partida. A carta de revólver é a única carta permanente que você pega de um jogador morto; descarte todas as outras cartas permanentes.



Cartas de Revólver e de Munição

Cartas inúteis: Roupas Íntimas Velhas, Chaves de Carro etc. Estas cartas não têm efeito, mas você pode trocar ou passar para outros jogadores para enganá-los.



Exemplos de Cartas Inúteis

VOTAÇÃO

Votações são necessárias sempre que há escassez de Água ou Comida (ou se os jogadores tiverem que sair da ilha, mas não houver vagas suficientes na Jangada). O jogador inicial da rodada conta até 3 e, então, todos os jogadores votam simultaneamente em um outro jogador, apontado para ele. O jogador que tiver mais votos (mais dedos apontando para si) é eliminado. É claro que todos podem discutir antes de votar para encontrar uma estratégia. Mas o jogador inicial determina quando a discussão termina e deve ser realizada a votação.



Um jogador eliminado em uma votação por conta da escassez de um recurso, pode salvar sua pele jogando uma carta daquele recurso. Neste caso, ele sobrevive e não há necessidade de nova votação. Ele também pode atirar em outro jogador (caso tenha o Revólver e a Munição), reduzindo a quantidade de sobreviventes que precisam de comida e de água.

Se vários jogadores empatarem como mais votados, o Jogador Inicial da rodada escolhe, dentre estes jogadores, quem será eliminado. O Jogador Inicial sempre deve escolher, mesmo que ele faça parte do grupo de mais votados.

Exemplo: em uma votação entre 7 sobreviventes, Cacá e Renato têm 3 votos cada. Fabrício tem a carta de Jogador Inicial e decide eliminar Cacá, que havia votado contra Fabrício. A vingança é um prato que se come frio!

Cada voto deve ser dirigido somente contra um jogador e cada votação deve eliminar apenas um. Se você precisa eliminar mais de um jogador, então realize uma série de votações separadas.

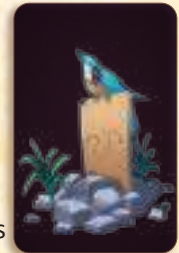
MORRENDO DE FOME E DE SEDE

Depois de uma escassez, cada jogador que recebeu a maior votação, morre de fome ou sede, a menos que possa descartar uma carta de água ou comida. Qualquer um que se salve desta forma, não pode ser votado em uma votação adicional para o mesmo recurso nesta rodada, mas pode ser selecionado para outro recurso.

Exemplo: Patrícia foi escolhida para morrer de sede por uma votação devido à falta de Água. Felizmente, ela tem uma carta de Garrafa de Água, que lhe dá uma ração pessoal de água. Infelizmente, há também escassez de Comida e os outros jogadores votam novamente em Patrícia para morrer de fome. Como ela não acumulou nenhuma carta de Comida, ela morre de fome e sai da partida.

Um sobrevivente pode ser salvo por outro jogador, que pode lhe oferecer uma ração de Água ou Comida, através de suas cartas.

Um sobrevivente que morre de fome ou de sede sai da partida: ele recebe uma carta de Status com o lado de Morto de face para cima e coloca à sua frente. Se ele tiver jogado uma carta de Revólver, ela é adicionada à sua mão de cartas. Todas estas cartas de sua mão são embaralhadas e entregues aos jogadores vizinhos, da direita e da esquerda, alternando entre eles. Outras cartas permanentes restantes na mesa à frente do jogador eliminado são descartadas.



Carta de Status lado „Morto“

DOENTE

Um personagem pode ficar doente por ter sido picado por uma Cobra (na ação de “Coletar Madeira para a Jangada”) ou por ter usado as cartas Água Suja ou Peixe Podre. Qualquer que seja o motivo, o jogador permanece com uma carta de Status à sua frente, com a face da Cobra para cima.

Um jogador doente não pode votar até o final da rodada (mas, é claro, pode ser eliminado). Além disso, ele não pode realizar qualquer ação ou jogar uma carta (exceto o Antídoto) até a próxima rodada. Antes da Fase 4 (Verificar os Sobreviventes) da próxima rodada, ele deve devolver a carta de Status para a pilha, de modo que possa participar da próxima votação.

Exceção: *se um sobrevivente doente for eliminado como resultado de uma votação, ele pode jogar uma carta de Água ou de Comida para Sobreviver.*

Exemplo: *Cacá foi procurar Madeira, mas não teve sorte e acabou sendo mordido por uma Cobra. A rodada está terminando, a fase de Verificar os Sobreviventes começa. Há Água suficiente para todos, mas não há comida. Cacá não pode votar, porque está doente. Todos votam contra ele... mas ele come um Sanduíche e salva sua pele. Uma nova rodada inicia, mas Cacá não pode agir, porque ainda está doente. Antes de começar a próxima fase de Verificação Sobreviventes, Cacá descarta sua carta de Status e pode participar da votação.*

FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar de 3 maneiras diferentes:

Escapar da Ilha

No final de qualquer rodada, os jogadores sobreviventes podem embarcar na Jangada. Para embarcar, eles devem preencher os seguintes requisitos:

- As rações de Água e Comida já devem ter sido distribuídas.
- Deve haver tantos espaços na Jangada quantos sobreviventes (ou seja, pelos uma carta de Jangada para cada sobrevivente).
- Além disso, pelo menos uma ração de água e uma de comida devem estar disponíveis para cada sobrevivente (são provisões de viagem).

Exemplo: *no final do rodada, há 4 sobreviventes que podem escapar da ilha. A trilha de sobrevivência indica 8 de Água e 9 de Comida. Eles distribuem os recursos e restam 4 de Água e 5 de Comida. Existem 4 cartas de Jangada no espaço de cartas de Jangada do tabuleiro de jogo. Os 4 jogadores têm tudo o que precisam para embarcar e vencer a partida (portanto, é totalmente possível que todos sobrevivam e vençam).*



O Furacão

Se a carta de Furacão (com uma ampulheta riscada) for revelada, a Jangada deve partir no final da rodada. Do contrário, todos os jogadores perdem! Para embarcar, os mesmos requisitos para Escapar da Ilha devem ser preenchidos (veja pág. 8); no entanto, é permitido e deve ser feita uma votação para cumprir os requisitos:

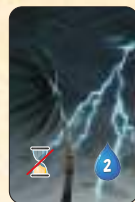
- As rações de Água e Comida já devem ter sido distribuídas.
- Devem haver tantos espaços na Jangada quantos sobreviventes (ou seja, pelos uma carta de Jangada para cada sobrevivente). Do contrário, realize uma votação para eliminar os jogadores excedentes.
- Pelo menos uma ração de água e uma de comida devem estar disponíveis para cada sobrevivente. Do contrário, realize uma votação para eliminar jogadores, até que haja uma quantidade de recursos suficientes para a viagem.

Nota: a Cesta de Frutas não pode ser usada como ração adicional para a viagem.

Os jogadores eliminados por votação devem distribuir as cartas de suas mãos como em qualquer outra votação.

Todos os jogadores que conseguirem embarcar na Jangada vencem a partida.

Nota: um jogador pode embarcar na Jangada mesmo que esteja doente (por exemplo, ele pode ter comido algum Peixe Podre ou bebido alguma Água Suja para conseguir embarcar).



Furacão

Falha Total

A partida pode terminar também se todos morrerem de fome ou de sede no final de uma rodada. Neste caso, todos perdem!

MODO DE TORNEIO

Decida uma quantidade de partidas para jogar, então decida se você quer jogar em modo cooperativo ou modo solitário.

Modo Cooperativo

Apenas os jogadores que embarcaram na Jangada marcam pontos. Eles marcam um número de pontos igual à quantidade de jogadores na Jangada. No final do torneio, o jogador com mais pontos vence!

Modo Solitário

O objetivo é sobreviver com a menor quantidade de companheiros possível ou, ainda melhor, sobreviver sozinho! Embarcar na Jangada sozinho dá ao sobrevivente uma quantidade de pontos igual a quantidade de jogadores que iniciou a partida. Cada sobrevivente adicional na Jangada significa um ponto a menos para os sobreviventes. Então, mais sobreviventes, menos pontos.

Exemplo: em uma partida com 8 jogadores, um sobrevivente solitário receberia 8 pontos. Com 2 sobreviventes, cada um receberia 7 pontos e assim por diante.

VARIANTE: A VOZ DOS MORTOS

Nesta variante, os espíritos dos mortos na ilha são consultados para todas as grandes decisões. Jogadores eliminados continuam votando, mas obviamente não podem ser eliminados.

COMPONENTES DA EXPANSÃO

REGRAS DA EXPANSÃO
"VOCÊS NÃO ESTÃO SOZINHOS"



20 Cartas de Destroços




30 Cartas de Eventos



20 Cartas de Personagens

A expansão oferece três conjuntos de cartas diferentes e independentes (novas cartas de Destroços, Eventos e Personagens). Você pode adicionar qualquer quantidade destas cartas ao seu jogo.

Novos Tipos de Cartas

A expansão adiciona **20 cartas de Destroços** (sendo 14 totalmente novas), marcadas com o ícone . Basta embaralhá-las com as cartas de Destroços do jogo base. Elas seguem as mesmas regras do jogo base. A bóia de natação é outra carta que, como o Revólver, é permanente e é distribuída caso o seu possuidor seja eliminado.



Cartas de Personagem: no decorrer de sua aventura, você aprendeu novos talentos, descobriu novos hobbies, ou simplesmente encontrou seu lugar no grupo. Porém, é questionável se isso é sempre uma vantagem...

Antes de iniciar a partida, embaralhe as 20 cartas de Personagem e distribua uma para cada jogador. Coloque as restantes na caixa do jogo, elas não serão usadas.

Cada jogador coloca a carta de personagem à sua frente de face para cima, de modo que todos possam vê-la. Cada carta concede uma habilidade única (um bônus e/ou uma penalidade). Dependendo do personagem esta habilidade pode ser usada permanentemente ou só uma vez na partida. Se a habilidade do personagem entrar em conflito com as regras do jogo base, o texto da carta prevalece. Se você morrer, descarte a sua carta de personagem. Pegue-a de volta se for ressuscitado (pelo Boneco Voodoo ou pelo Cemitério Tribal).



Nota: as cartas marcadas com 5+ ou 6+ devem ser usadas somente se estiver jogando com pelo menos 5 ou 6 jogadores, respectivamente.



Cartas de Evento: como se você não tivesse tido azar o suficiente, você descobre durante uma expedição na selva que existem outros sobreviventes na ilha. Pela aparência e pelas más maneiras, eles estão aqui há um bom tempo. São amigos ou inimigos? Em breve você vai descobrir...

Separe as cartas de evento em 3 pilhas de acordo com seus versos (I, II, III). Em seguida embaralhe cada pilha.

Então, crie uma pilha de 12 cartas da seguinte forma:


I, II, III / I, II, III / I, II, III / I, II, III.

Portanto a carta de cima é uma carta I, seguida de uma carta II e a terceira é uma carta III. A quarta carta é então uma carta I, assim por diante. Esta pilha representa o cenário de sua partida. Coloque as cartas de evento restantes na caixa do jogo, elas não serão usadas nesta partida.

Esses eventos representam momentos importantes para seus naufragos. No início de cada rodada, e antes que a próxima carta de Clima seja revelada, o novo Jogador Inicial revela e lê a carta de evento do topo da pilha. Salvo indicação em contrário, a carta deve ser resolvida imediatamente pelo Jogador Inicial. Embora os jogadores possam discutir como desejam resolver o evento, a decisão final cabe ao Jogador Inicial.

Construindo a pilha de eventos











Exemplo: „Um Maníaco Sedento: Você perde 3 , a menos que alguém descarte a carta Garrafa de Água.“

Se ninguém descartar uma carta de Garrafa de Água, o marcador de ração de Água é reduzido em 3. Se o marcador tiver menos do que 3, ele é reduzido até zero. Se o marcador já estiver no zero, simplesmente descarte o evento - ele não representa ameaça.

Depois disso, o jogo continua normalmente. Os eventos podem ter efeitos positivos, neutros ou negativos. Alguns eventos exigem uma votação do grupo, à qual o jogador inicial também deve aderir.

Exemplo: „Acampamento Abandonado: Você recebe 2 recursos à sua escolha.“ Podem ser as seguintes combinações:

- 2  ou 2  ou 2 
- 1  e 1 
- 1  e 1 
- 1  e 1 

Quando você ganha ou perde recursos da carta de evento, normalmente você pode escolher qualquer combinação de recursos (Madeira, Comida, Água).



RESUMO DAS REGRAS

1. Passar a carta de jogador inicial

Passa a carta de jogador inicial para o jogador à **direita**.

2. Revelar uma carta de Clima

O jogador inicial revela uma carta de Clima do topo da pilha.

3. Cada jogador realiza uma Ação

Quatro ações estão disponíveis e cada jogador realiza somente **uma** delas:

Pescar: retire uma bola da sacola e avance o **Marcador de Comida** 🐟 uma quantidade de espaços igual à quantidade de peixes na bola (1 a 3). Em seguida, coloque a bola de volta na sacola.

Coletar água: avance o **Marcador de Água** 💧 uma quantidade de espaços igual ao valor da carta de clima da rodada (0 a 3).

Coletar madeira para a Jangada: mova o **Marcador de Madeira** 🪵 1 espaço. Então, decida quanta madeira você ainda quer coletar (1 a 5) e tire a mesma quantidade de bolas da sacola. Se você sacar apenas bolas brancas, mova o Marcador de Madeira uma quantidade de espaços igual a quantidade de bolas. Sempre que o marcador chegar a 6, **adicione uma carta de jangada ao espaço de cartas de jangada** e mova o marcador de volta para 0. Em seguida, coloque as bolas de volta na sacola. Se sacar uma bola preta, não colete madeira e receba uma carta de status.

Procurar nos destroços: saque uma carta de destroços e a adicione à sua mão.

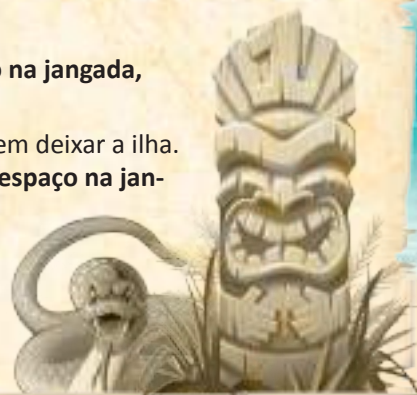
4. Verificar os Sobreviventes

Consumir Água: mova o **Marcador de Água** 💧 para trás uma quantidade de espaços igual à quantidade de jogadores. Para cada água que faltar, deve-se votar em quem será sacrificado.

Consumir Comida: mova o **Marcador de comida** 🐟 para trás uma quantidade de espaços igual à quantidade de jogadores. Para cada comida que faltar, deve-se votar em quem será sacrificado.

5. Verificar as condições de fim da Partida

- Todos os sobreviventes podem deixar a ilha se houver: **1 espaço na jangada, 1 Água e 1 Comida** para cada sobrevivente.
- Se o furacão atingir a ilha (carta de furacão revelada), todos devem deixar a ilha. Se não houver os requisitos acima, faça votações até que haja **1 espaço na jangada, 1 Água e 1 Comida** para cada sobrevivente.
- Todos morrem.



Créditos

Autores: Laurence & Philippe Gamelin

Ilustrações: Jonathan Aucomte

Layout da caixa e das regras: 999 Games b.v.

Tradução e edição Brasileira: Cristiano Cuty

Revisão: Nayana Abreu

Design Gráfico: Niklas Tessmer

® & © 2017, 2020 Gigamic

Distribuído no Brasil por:

Conclave Editora

sac@conclaveweb.com.br

www.conclaveweb.com.br

