

GAMEWRIGHT

FORBIDDEN ISLAND

Aventure-se... se tiver coragem.

2 - 4 jogadores / Idade a partir de 10 anos

Forbidden Island foi o retiro privado do antigo império místico conhecido como os Archeans. Diz a lenda que os Archeans possuíam a capacidade de controlar os principais elementos da Terra - fogo, vento, água, e Terra - através de quatro tesouros sagrados: O Cristal de Fogo, A Estátua do Vento, O Cálice do oceano e A Pedra da Terra. Devido ao potencial de causar danos catastróficos se caíssem em mãos inimigas, os Archeans mantiveram o tesouro secretamente escondido em Forbidden Island e projetou-a a afundar se invasores tentassem reclamá-los. Há séculos, desde o misterioso colapso do seu império, Forbidden Island permaneceu oculto ... até agora.

Será que o seu grupo será o primeiro a violar as suas fronteiras, capturar os tesouros e conseguir sair vivo?

Conteúdo:

58 cartões, divididos da seguinte forma:
28 cartas tesouro (fundo vermelho) com:
5 de cada um dos 4 tesouros
3 de Ascensão de água
3 de Decolagem do helicóptero
2 de sacos de areia
24 cartões de inundações (fundo azul)
6 cartões Aventureiro
24 peças da Ilha (frente e verso)
6 peões de madeira
4 estatuetas tesouro:
A Pedra da Terra
A Estátua do Vento
O Cristal de Fogo
Cálice do Oceano
1 medidor de água
1 marcador de nível de água



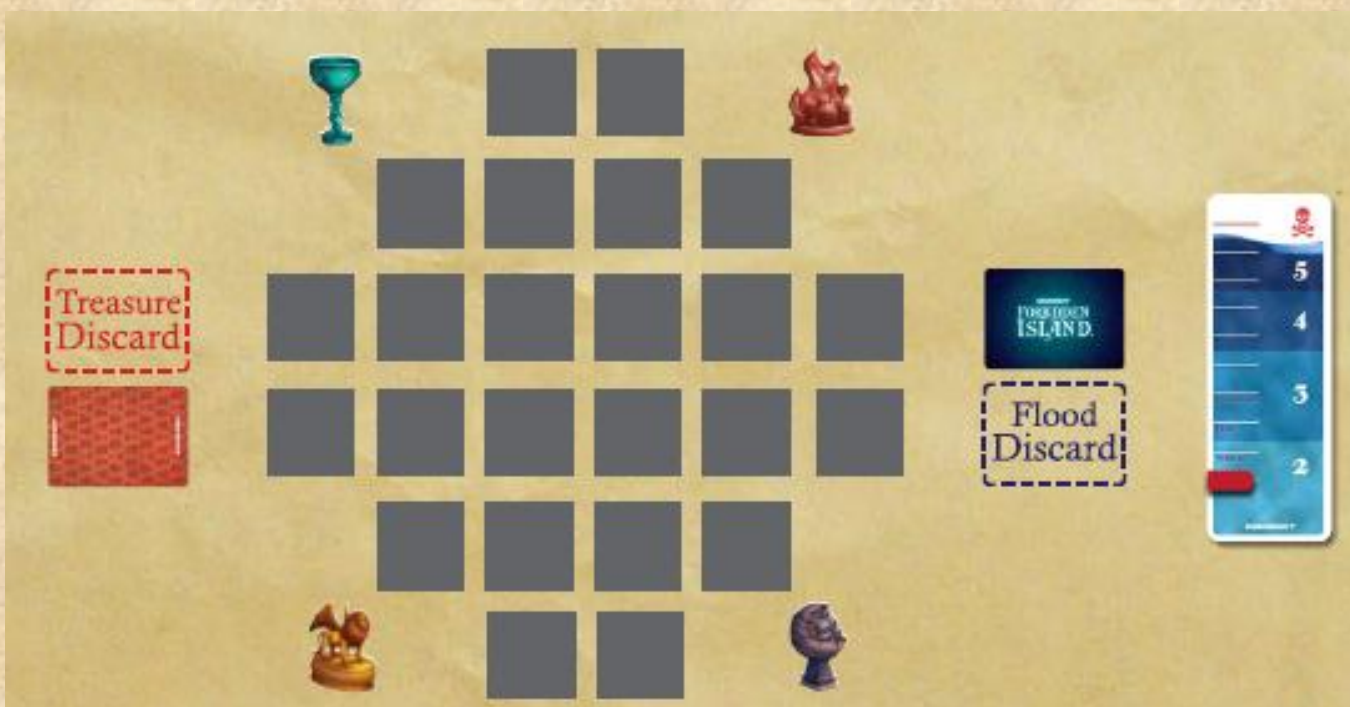
Objetivo

Sua equipe de aventureiros deve trabalhar juntos para impedir a Ilha Proibida de afundar, a fim de ganhar tempo suficiente para capturar os seus quatro tesouros. Uma vez que você os capturou, deve seguir para o campo de aterrissagem e fugir de helicóptero para ganhar o jogo. Se, no entanto, a ilha afundar antes que você possa completar suas tarefas, a missão termina na derrota!

Setup

1. Criar Forbidden Island: Embaralhe as 24 peças de ilha e de forma aleatória coloque-as viradas para cima (lado colorido) em uma grade da seguinte forma: Primeiro faça um quadrado 4 x 4 de peças no centro da área de jogo. Em seguida, coloque 2 peças ao lado de cada uma das 2 peças em todos os lados da praça. (Nota: Deixe um pequeno espaço entre as peças).

Neste modo de Forbidden Island, seus peões vão seguir em frente como se fosse um tabuleiro de jogo.



2. Coloque os Tesouros: Coloque as 4 estatuetas do tesouro - A Pedra da Terra, A Estátua do Vento, O Cristal de Fogo, e Cálice do oceano - em torno da ilha. Sua equipe irá tentar capturar esses tesouros durante o curso do jogo, trocando 4 cartas do Tesouro de mesmo tipo em uma peça de Ilha correspondente. Tome um momento para localizar as 8 peças em que você pode reivindicar tesouros. Cada tesouro pode ser reclamada por um dos dois blocos, como indicado pelo símbolo no canto inferior esquerdo:



Pedra da Terra

Estátua do Vento

Cristal de Fogo

Cálice do Oceano

3. Divida as cartas: separe as cartas em três decks de acordo com a cor de fundo: Deck de inundação (fundo azul), deck do tesouro (fundo vermelho) e cartas de aventureiros (6 cartas).



Deck Inundação



Deck Tesouro



Cartas de Aventureiros

4. A ilha começa a afundar: Embaralhe o deck de inundação e coloque-o voltado para baixo sobre um lado da ilha para formar a pilha de inundação a ser puxada. Puxe as 6 primeiras cartas (1 de cada vez) e coloque-as com a face para cima ao lado da pilha de compras para formar uma pilha de descarte. Para cada carta retirada, vire a peça de ilha correspondente para o seu lado “inundado” (azul e branco).



5. Os Aventureiros aparecem: Misture as 6 cartas de aventureiros e, aleatoriamente, distribua 1 para cada jogador. Cada um vai assumir o papel de um aventureiro com um poder especial que somente ele poderá usar durante o jogo. Leia em voz alta suas funções e poderes escritos sobre o fundo das cartas para que seus companheiros de equipe conheçam seus pontos fortes. O jogo será mais fácil de ganhar se cada um cooperar e aproveitar esses poderes especiais.



Pegue um peão combinando com a cor de sua carta de aventureiro e coloque-o na peça de ilha correspondente (procure o ícone do peão correspondente no canto inferior direito). Coloque todas as cartas de aventureiros e peões que não foram selecionados de volta na caixa.

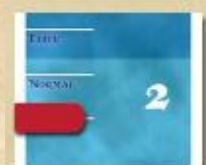
Nota: É possível iniciar o jogo em uma peça inundada.

6. Distribua cartas do deck do tesouro: embaralhe as cartas e distribua duas delas para cada jogador. Coloque as suas cartas viradas para cima, na sua frente, para que todos possam vê-las facilmente. Se alguém pegar uma carta de ascensão de água, dê-lhe uma carta para substituí-la e coloque a carta de volta, embaralhando-a no deck do tesouro. Coloque o restante das cartas num deck virado para baixo ao lado da ilha.



Nota: Deve existir uma área para descarte ao lado do deck do tesouro.

7. Defina o Nível de Dificuldade: Coloque o marcador de nível de água no lado esquerdo do medidor de água e configure-o para a partida escolhendo o nível de dificuldade, de acordo com o tipo de jogo que você quer jogar (por exemplo, se esta é a sua primeira vez jogando um jogo cooperativo, configure-o para o nível iniciante).



Ordem do Jogo

O último jogador a entrar na ilha será o primeiro a jogar, continuando pelo jogador à sua esquerda. Em cada turno, deve-se obedecer a seguinte ordem:

1. Realizar até 3 ações.
2. Puxar 2 cartas do deck do tesouro.
3. Puxar cartas de inundação em número igual ao nível da água.

Cada uma dessas etapas está descrita abaixo. No verso de cada carta de aventureiro também há um guia rápido do jogo.



1. Realizar até 3 ações

Podem-se realizar até 3 ações a cada jogada (também poder ser nenhuma, uma ou duas). Seus companheiros de equipe podem (e devem) lhe dar conselhos sobre as melhores ações a serem tomadas durante o seu turno. Seleciona uma combinação de qualquer das quatro seguintes ações:

- Mover
- Escorar
- Doar uma carta de tesouro
- Capturar um tesouro

Mover

Você pode, por uma ou mais ações, mover o seu peão para uma peça adjacente do tabuleiro (cima, baixo, esquerda ou direita), menos em diagonal. Você pode avançar para uma peça inundada, mas não pode mover-se (ou sobre) no espaço de uma peça em falta.

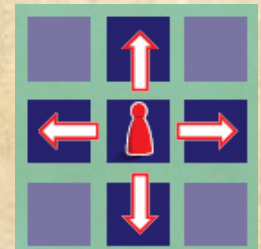
Exceções:

O Explorador também pode se mover na diagonal.

O Piloto pode se mover para qualquer peça uma vez por turno, como uma ação.

O Navegador pode mover os outros jogadores até 2 peças adjacentes por ação.

O Mergulhador pode mover-se através de uma ou mais peças ausente e/ou inundada por uma ação.



Escorar

Você pode utilizar 1 ou mais ações para escorar qualquer peça adjacente (cima, baixo, direita ou esquerda) ou a peça em que está o seu peão. Para escorar uma peça, basta colocar seu lado não-inundado de volta para cima.

Exceções: O Engenheiro pode escorar duas peças com 1 ação. O Explorador também pode escorar as peças diagonalmente.



Doar uma carta de Tesouro

Você pode doar uma ou mais de suas cartas de tesouro para outro jogador, se seus peões estiverem na mesma peça do tabuleiro. O custo é de 1 ação para cada carta que você doar (Ver “limite de mão” para as restrições). Você não pode doar cartas especiais de ação.



Exceções: O Mensageiro pode doar cartas sem precisar estar na mesma peça.

Capturar um tesouro

Você pode, por 1 ação, capturar um tesouro, descartando 4 cartas do tesouro correspondentes de sua mão se o seu peão estiver na peça de tabuleiro correspondente:

Descarte	Peão na peça correspondente	Captura
	-OR-	
	-OR-	
	-OR-	
	-OR-	

Notas:

- Quando você capturar um tesouro, descarte as cartas de tesouro na área de descarte e coloque a estatueta na sua frente.
- Você pode capturar um tesouro em uma peça inundada.

2. Puxar duas cartas do deck do tesouro

Depois de realizar as ações, você deve puxar 2 cartas do topo do deck do Tesouro e adicioná-las à mão. Puxe 1 carta de cada vez. Se puxar a carta de ascensão da água, não a adicione à sua mão, mas siga as instruções impressas nesta carta e depois coloque-a na área de descarte do tesouro.

Cartas do tesouro

Há 5 unidades de cada tipo de tesouro no deck. Seu objetivo é juntar 4 unidades de um mesmo tipo a fim de encontrar o tesouro correspondente da ilha. Você pode doar cartas de tesouro para outros jogadores usando a ação “doar uma carta de ação de tesouro”.



Cartas especiais de ação



Existem 2 tipos de cartas especiais de ação no deck do tesouro – decolagem do helicóptero (3) e sacos de areia (2) – que irão ajudar a sua equipe durante o jogo. Estas cartas ficam na sua mão e podem ser jogadas em qualquer momento, mesmo na vez de outro jogador. Jogando uma carta de ação especial, você não perde uma de suas ações. Essas cartas devem ser colocadas na

pilha de descarte imediatamente após utilizadas.

NOTA: Você pode usar o poder de uma carta de ação especial, mesmo se for obrigado a descartá-la.



Cartas de ascensão da água

Há 3 cartas de ascensão da água no deck do tesouro. Quando você puxa uma dessas cartas, deve agir da seguinte maneira:

1. Mova o marcador de nível de água até a próxima marcação (mais alta), no medidor de água. Observe o número de cartas que irão ser puxadas a partir de agora no final de sua jogada, olhando para o número à direita do medidor.



2. Pegue todas as cartas da área de descarte de inundação, misture-as e em seguida, coloque-as com a face para baixo em cima da pilha de compras. Isto significa que as cartas já retiradas serão compradas novamente em breve!



3. Descarte a carta de ascensão de água na pilha de descarte do tesouro.

NOTAS:

- Se você pegar uma carta de ascensão de água, não pode puxar outra carta em substituição.
- Se você pegar duas cartas sucessivamente, embaralhe a pilha de descarte de inundação apenas uma vez, mas mova o marcador de nível de água acima de 2 marcas na escala.
- Se você puxar uma carta de ascensão de água, mas não há cartas na pilha de descarte de inundação, basta mover o marcador de nível de água até a próxima marca de escala.

Quando a pilha do tesouro chegar ao fim

Quando a última carta do deck do tesouro é puxada, embaralhe imediatamente a pilha de descarte e coloque-a virada para baixo para formar um novo deck de compras.

Limite de mão

Você só pode ter 5 cartas na sua mão, incluindo tesouros e cartas de ação especial. Se tiver 6 ou mais cartas (por exemplo, porque puxou mais cartas ou recebeu de outro jogador), você deve escolher e descartar o excesso à área de descarte do tesouro. Se você optar por descartar uma carta de ação especial, poderá usar sua ação antes de descartar.

3. Puxar cartas de inundação

Depois de puxar 2 cartas de tesouro, você deve agora assumir o papel de Forbidden Island e puxar um número de cartas a partir do topo da pilha de inundação igual ao nível atual do medidor de água (por exemplo, se o nível é 3, puxar 3 cartas). Puxe uma carta de cada vez e coloque-a em frente à pilha de descarte de inundação. Para cada carta puxada, encontre a peça do tabuleiro correspondente e faça o seguinte:



- Se a peça do tabuleiro correspondente é não-inundada, vire-a para o lado inundado.



- Se a peça do tabuleiro correspondente já está inundada, ela afunda no abismo! Remova a peça e a carta de inundação correspondente, colocando-os fora do jogo.



NOTA: Você não pode jogar a carta 'saco de areia' para salvar a peça que inundou, uma vez que você pegou a carta de inundação correspondente.

Peões em peças inundadas

Se um peão estiver em uma peça que foi inundada, retire o peão, vire o lado da peça e volte a colocar o peão sobre a peça.

Se um peão estiver em uma peça a ser removida, deve "nadar" de imediato para uma peça adjacente (para cima, baixo, esquerda ou direita) que ainda faz parte da ilha

(mesmo que inundada). Caso você não consiga mover para uma peça adjacente, o peão afunda no abismo e todos perdem o jogo!

Exceções: O mergulhador pode nadar para a próxima peça. O Explorador pode nadar na diagonal. O piloto pode voar para qualquer peça.

Quando o deck de inundação acabar

Se a pilha de compras de inundação se esgotar, embaralhe a pilha de descarte e coloque as cartas viradas para baixo para formar um novo deck. Se isso acontecer no meio da jogada de um jogador, ele deve continuar a puxar as cartas de inundação, conforme necessário, a partir da nova pilha.

Final de jogo

Ganhando o jogo

Fique na pista de pouso depois de ter recolhido todos os quatro tesouros. Todos devem mover seus peões para essa peça. Então, um jogador deve descartar uma carta de decolagem de helicóptero para retirar sua equipe fora de Forbidden Island para a vitória!

NOTA: Você pode ganhar, mesmo se a pista de pouso estiver inundada.



Perdendo o jogo

Há quatro maneiras possíveis para perder o jogo:

1. Se ambos os templos, cavernas, palácios ou jardins afundarem antes de recolherem seus respectivos tesouros.
2. Se a pista de pouso afundar.
3. Se qualquer jogador estiver numa peça do tabuleiro que afunda e não houver peças adjacentes para onde nadar.
4. Se o nível da água chegar na caveira com ossos cruzados.

Nível de dificuldade

Após ganhar o jogo como iniciante, tente novamente aumentando o nível da água para normal, elite ou legendário. Além disso, tente jogar com uma mistura diferente de aventureiros.

A palavra da Gamewright

É uma grande honra apresentar a última criação do mestre do jogo cooperativo, Matt Leacock. Há tantas coisas que nós amamos neste jogo que é único: das ilustrações ricas, até a natureza colaborativa do jogo, para o conjunto inovador de regras até as infinitas possibilidades geradas pelas peças e cartas. Não se surpreenda se o seu pulso começar a bater mais rápido logo depois que começar a jogar. É um jogo que instantaneamente gera uma atmosfera eletrizante de tensão e emoção!

Tradução: R. Amaral