

Para: 3 a 7 Jogadores

Idade: 10+

Duração: 30 minutos



O barco está-se a afundar! Os ratos estão com água até ao pescoço. Eles têm de fugir depressa, mas o caminho até ao convés superior é longo e a água está a subir. O truque é ajudar apenas os teus três ratos. Cada jogador tem uma combinação diferente de ratos que quer ajudar a abandonar o barco.

Se moves os teus ratos demasiado depressa, os outros jogadores, retardá-los-ão. Se os moves muito lentamente, a água irá arrastá-los. Salva os teus ratos e coleciona o máximo de queijo possível, no teu caminho para o convés superior e ganharás o jogo.

Componentes

- Tabuleiro de Barco a afundar-se
- 5 Fichas de Queijo
- 7 Fichas de Bóias Salva-vidas (com 3 cores cada uma)
- 7 Ratos de Madeira
- 8 Dados
- 8 Fichas de Barco a afundar-se (água)

Preparação

Encaixa o tabuleiro do barco no tabuleiro de oceano para que o barco fique completamente visível. Baralha as fichas de queijo e posiciona-as aleatoriamente com a parte do número para cima nas salas do barco especificamente marcadas para isso. Posiciona os setes ratos no espaço 10. Baralha as fichas de barco a afundar-se e posiciona-as com o lado do número para baixo ao lado do tabuleiro. Baralha as Fichas de Bóias Salva-vidas e dá uma a cada jogador, deixa o resto de lado, sem que ninguém as veja. Olha para tua ficha sem que os outros jogadores a vejam. Esta ficha indica os três ratos que tentarás salvar do barco a afundar-se. Todos os oito dados começam na reserva dos dados. Escolhe aleatoriamente quem será o jogador inicial.

Modo de Jogar

No início do teu turno, lança todos os dados da reserva de dados. Escolhe um dos dados e move um rato de acordo com a tabela que se segue:

The diagram shows a ship deck with 10 numbered spaces. A red rat is in space 3, a green rat in space 4, and a blue rat in space 8. A purple die with '4x' and an 'X' icon is in space 1. Four dice are shown above the board: a red die with '3', an orange die with a curved arrow, a blue die with a lifebuoy, and an orange die with '2'. Arrows indicate movement: from space 3 to 4, 4 to 5, 5 to 6, 6 to 7, 7 to 8, 8 to 9, and 9 to 10. A red rat moves from 3 to 4, a green rat from 4 to 5, and a blue rat from 8 to 9.

3 Avança o rato que é da mesma cor que o dado, pelo número de espaços indicados. Remove esse dado da reserva dos dados.

↻ Avança o rato que é da mesma cor que o dado, para o mesmo espaço do próximo rato que está à sua frente. Se não houver nenhum rato à sua frente, nada acontece. Remove esse dado da reserva dos dados.

🚤 Recua o rato que é da mesma cor que o dado, para o mesmo espaço do próximo rato atrás de si. Se não existir nenhum rato atrás dele, nada acontece. Os ratos no convés superior não podem ser movidos. Remove esse dado da reserva dos dados.

2 Se o número ou símbolo está dentro de um círculo, o rato a mover pode ser de qualquer cor. Remove esse dado da reserva dos dados.

4x X Se o dado seleccionado indicar este ícone a seguir ao número, guarda o dado na reserva dos dados.

No final do teu turno passa os dados que restam na reserva dos dados ao próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio. Agora, esse jogador efectua o seu turno, removendo o dado que usar da reserva dos dados (a menos que mostre o ícone "x" e passa o resto ao jogador seguinte. O jogo prossegue desta forma até só um dado por usar permaneça na reserva dos dados.

Se receberes apenas um dado, aumenta a água como é descrito a seguir. Depois de a água aumentar. Efectua o teu turno normal, usando todos os dados ainda em jogo.

A Água Sobe

Quando só resta um dado, o barco afunda-se ainda mais nas ondas. Revela uma ficha de barco a afundar-se. Desce o barco pelo número de espaços indicado na ficha. Pára imediatamente se isto causar que um rato se afogue por baixo da linha de água. Se o espaço só tem um rato, o rato é arrastado. Devolve o rato e o dado da mesma cor à caixa do jogo. Eles não são mais utilizados no jogo.

Se o espaço que acabaste de cobrir tiver mais do que um rato, nada acontece de imediato. Os ratos têm a oportunidade de escapar. O jogo continua até que apenas um rato permanece nesse espaço. Esse rato é arrastado imediatamente, remove o rato e o seu dado colorido do jogo.

Se todas as fichas de água tenham sido reveladas, a água não irá subir mais.

Lembrete: sempre que um rato deixa o jogo (incluindo quando alcança o convés superior), o dado da mesma cor também é removido do jogo.

Queijo

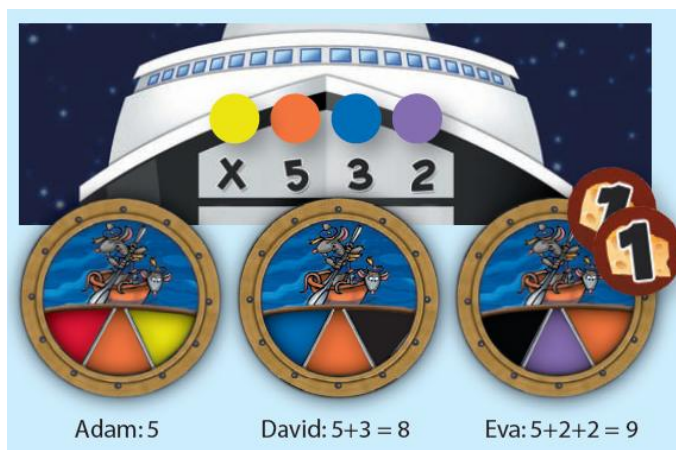
Em cada um do convés de passageiros podes encontrar queijo. Se moveres um rato e o seu movimento terminar num espaço que ainda tem uma ficha de queijo, podes tirar esse queijo. Este ajuda-te na tua pontuação no final do jogo. A cor do rato que moves não tem importância, o queijo é teu!

Convés Superior e Fim do Jogo

Quando o primeiro rato alcança o convés superior (ou para além dele), ele perde-se no meio dos passageiros em pânico. Posiciona esse rato no espaço de pontuação marcado com "X" e devolve o dado colorido à caixa do jogo. Conforme os outros ratos vão alcançando o convés superior (ou para além dele), eles são posicionados no próximo espaço de pontuação livre. O seu respectivo dado colorido é devolvido à caixa do jogo. Os ratos nos espaços de pontuação não estão mais em jogo. O jogo termina quando o quarto rato alcança o convés superior ou quando só dois ratos permanecem em jogo. No último caso, ambos os ratos são posicionados no espaço de pontuação mais elevado que ainda não esteja ocupado. Cada um recebe os pontos na totalidade por esse espaço.

Pontuação

Vira a tua ficha de preservação de vida, revelando os teus três ratos. Soma os pontos de cada um dos teus ratos. Adiciona quaisquer pontos indicados nas fichas de queijo que colecionaste enquanto escapavas do barco. O jogador com a maior pontuação, ganha o jogo. Se existir um empate, o jogador com mais pontos em queijos, é o vencedor. Se o empate prevalecer, o jogo é considerado empatado.



Créditos:

Designer: Reiner Knizia

Developer: Brent Keith

Editors: Rob Hobart, Rob Vaux

Cover Artist: Llyn Hunter

Graphic Designer: Creative Instinct

Sculpture Designer: Llyn Hunter

Interior Artist: Llyn Hunter

Creative Manager: jim pinto

Production Manager: Dave Lepore

Portuguese Rules: Paulo Santos

Reiner Knizia expresses his gratitude to all playtesters, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, and Graeme Tate

