



Bruno Faidutti

ISLA DORADA

Alan R. Moon - Andrea Angiolino - Piergiorgio Paglia

No ano de 1934, a expedição Columbia despenhou-se numa ilha misteriosa onde as lendas dizem que várias civilizações antigas e poderosas tinham deixado sumptuosos tesouros. Cada jogador é um bravo explorador que se juntou à expedição com mapas antigos que contêm as pistas sobre onde esses tesouros podem ser encontrados. Uma vez que o território é em grande parte desconhecido e potencialmente perigoso, todos os jogadores viajam em conjunto, tentando evitar os mistérios que esperam por eles nesta terra inóspita, contratando bestas de carga nas aldeias nativas. Apesar de todos os exploradores viajarem num só grupo, cada um deles individualmente quer ser aquele que irá trazer os tesouros mais valiosos da Ilha Dorada!

Livro das Regras



Componentes

- 39 Moedas de ouro (nas quantidades de 1 e 5, para um total de 63 moedas de ouro) – (1)
- 2 Fichas viagens marítimas – (2)
- 1 Tabuleiro de Jogo
- 1 Ficha de líder
- 1 Figura de expedição – (3)
- 1 Figura Bigfoot – (4)
- 1 Figura de grande monstro marinho (5)
- 16 Marcadores de exploração (14 beges, 2 vermelhos)
- 122 Cartas objectivo:
 - 18 Cartas de tesouro inicial – (6)
 - 54 Cartas de tesouro standard – (1)
 - 18 Cartas de maldição – (2)
 - 22 Cartas de destino - (3)
- 112 Cartas de Aventura – (4)
- 6 Folhas de referência

Preparação do Jogo

- Posiciona o tabuleiro do jogo em cima da mesa. (2)
- Posiciona os 16 marcadores de exploração nos espaços numerados no topo do tabuleiro do jogo (3) com os marcadores vermelhos nos espaços 4 e 9. (4)
- Posiciona a figura de expedição no acampamento base (onde caiu o dirigível). (5)
- Dá a cada jogador 10 ouros. *Sê prudente como gastas o teu ouro, uma vez que nunca recibes mais do que 10 ouros com que inicias o jogo.*
- Dá ao jogador mais novo a ficha de líder. (6)



Escolher as Cartas Objectivo

- Separa as cartas objectivo pelo tipo (cartas tesouro inicial, cartas tesouro standard, cartas maldição e cartas destino), a seguir baralha cada um dos baralhos. **(1)**
- Dá a cada jogador três cartas tesouro inicial, duas cartas destino e uma carta maldição.
 - Cada jogador **tem de guardar a carta maldição** secretamente na sua mão.
 - Cada jogador tem de **escolher uma das suas duas cartas de destino** para guardar na sua mão e descarta a outra sem a revelar.
 - Cada jogador tem de **escolher duas das suas cartas tesouro inicial** para guardar na sua mão e descarta a terceira sem revelá-la.
- Posiciona as restantes cartas de tesouro inicial, assim como as que foram descartadas de regresso à caixa, sem revelá-las.
- Posiciona as restantes cartas maldição com a face para baixo, formando um baralho, ao lado do tabuleiro do jogo. **(2)**
- Posiciona as cartas destino descartadas pelos jogadores no fundo do baralho destino, a seguir posiciona este baralho com a face para baixo ao lado do tabuleiro do jogo. **(3)**

Distribuir as Cartas Aventura

Baralha as cartas aventura, a seguir dá a cada jogador **seis** cartas de aventura. Posiciona as restantes cartas de aventura, com a face para baixo, formando um monte perto do tabuleiro do jogo. **(4)**

Revela as 4 cartas do topo do baralho e posiciona-as com a face para cima, formando uma fila junto ao baralho das cartas. **(5)**

Excepção:

Se qualquer jogador tiver, na sua mão inicial, uma carta com um símbolo de relâmpago no canto superior direito, ele tem de descartar essa carta e tirar uma nova; repete este processo se o jogador tirar outra carta com um símbolo de relâmpago.



De forma similar, descarta qualquer carta com a face para cima com um símbolo de relâmpago no canto superior direito e substituí-a por uma nova. Baralha todas as cartas descartadas de regresso ao baralho.

Iniciar o Jogo

Agora, pode começar a primeira ronda.

O jogo dura pelo menos 16 rondas.

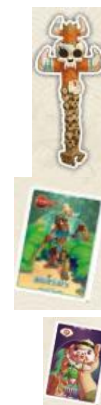
O número (a quantidade) das cartas na mão de um jogador e o montante de ouro de cada jogador são de conhecimento público. Os jogadores têm de guardar as suas cartas objectivo e aventura escondidas dos olhares dos outros jogadores.

Uma Ronda do Jogo

1) Licitar

Os jogadores usam as cartas aventura para licitar pelo direito a mover a expedição. Os Kamels permitem a um jogador licitar num movimento sobre caminhos de areia, os Gonogos permitem a um jogador licitar num movimento sobre caminhos da selva, e assim por em diante.

- O jogador com a ficha de líder
 - Posiciona a figura de expedição no início do caminho que ele quer tomar e
 - Anuncia a sua licitação e destino; ele pode licitar qualquer número que possa pagar, incluindo “0”.
- A seguir, no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador tem de passar ou fazer uma licitação maior. Quando um jogador faz uma licitação maior por um caminho diferente, ele também move a figura de expedição para indicar que caminho ele quer tomar.
- A licitação continua até todos os jogadores tenham passado depois de uma licitação.
- Um jogador que licite “4” ou mais pode jogar uma carta **Ovetos** para terminar de imediato a ronda de licitação. A carta **Ovetos** só pode ser jogada pelo licitador e só com uma licitação de “4” ou mais.
- Quando faz uma licitação, um jogador também pode jogar a carta **Juju** em qualquer jogador. Esse jogador não pode participar na licitação para o resto da ronda.



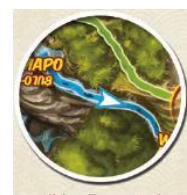
Notas:

- Um jogador que tenha passado pode mais tarde reentrar na licitação.
- Um jogador pode fazer uma licitação maior para o mesmo caminho que a expedição já está a tomar.
- Um jogador que tenha licitado num certo caminho pode mais tarde licitar pelo mesmo caminho ou por um diferente.
- Um jogador não pode licitar mais do que ele pode pagar em cartas de aventura, mas ele não tem de mostrar as suas cartas quando licita.
- **Viagem aérea**

Para qualquer sítio do tabuleiro é possível quando **se licita e se joga só com cartas Zeppelin e/ou Drako**. E nenhum outro tipo de carta. Os jogadores não podem fazer uma primeira licitação de “0” para viagem aérea. Quando se licita para viagem aérea, anuncia o destino e deixa a figura expedição no lugar de partida (em vês de posicioná-la no início de um caminho).

– **Movimento pelo Rio**

Só é possível ir rio abaixo na direcção indicada pelas setas, mas a expedição não tem de parar no primeiro lugar, se o rio continuar para além dele. Assim, é possível mover-se directamente pelo rio, de Bulo-Mapo para Mana-Hatu, de Balabatung para Aminadang, ou de Etintaklop para o acampamento base. Contudo, a expedição tem de parar, se alcançar um lago ou a entrada do mar.



- O **maior licitador torna-se no novo líder da expedição**. Ele recebe a ficha de líder e a seguir tem de descartar um número de cartas aventura igual à sua licitação.

Cartas YAK

Podem ser gastas para jogar por viajar sobre um caminho de montanha.



Cartas KAMEL

Podem ser gastas para jogar por viajar sobre um caminho de areia.



Cartas GONOGO

Podem ser gastas para jogar por viajar sobre um caminho da selva.



Cartas KAYAK

Podem ser gastas para jogar por viajar sobre um caminho de água (rio, lago ou mar). Cada carta Kayak tem um valor 2 (isto é, uma licitação de “4” num caminho de água é paga só com duas cartas Kayak). Os rios só podem ser viajados na direcção indicada pelas setas do tabuleiro. Quando se percorre um rio, podes escolher em parar em qualquer lugar ao longo do rio; tens de parar num lago ou à entrada do mar.



Cartas DRAKO e ZEPPELIN

Podem ser gastas para viagens aéreas para qualquer lugar no tabuleiro. Elas também podem ser usadas como carta “joker” para combinar com outras cartas aventura quando se joga para viajar em qualquer caminho, incluindo caminhos de água. Uma carta Drako tem um **valor de 2 e custa 1 ouro** para joga-la; a carta Zeppelin tem um **valor de 5 e custa 3 ouros** pára joga-la.

Por exemplo: um jogador pode licitar “6” num caminho marítimo e jogar com duas cartas Kayak, uma carta Drako e um ouro.



A SHAMAN

Pode ser jogada com qualquer número de cartas animal **idênticas** (Yak, Kamel ou Gonogo) para mudá-las para um tipo diferente de animal. Não tem nenhum efeito nos Kayaks, Zeppelins ou Drakos.

Por exemplo: um jogador pode licitar “4” por um caminho de montanha e pagar com um Yak, três Gonogos e uma Shaman (para mudar os Gonogos para Uaks).



Nota:A licitação tem de ser paga por inteiro pelo maior licitador. Não é possível partilhar o pagamento com outros jogadores que também licitaram pelo movimento no mesmo caminho.

Os jogadores não podem trocar ou doar cartas.

Excepto para o movimento no rio e viagens aéreas, a expedição move-se sempre para o primeiro lugar vizinho em que chega e pára.

2) Movimento

Move a figura de expedição para o lugar de destino. Posiciona o marcador mais baixo disponível no lugar onde a expedição está agora para indicar que essa localização foi explorada. Se a expedição regressar a um lugar que já tenha sido explorado, posiciona um segundo (ou terceiro, etc.) marcador no mesmo lugar.

Excepção: se a expedição se mover para o lugar do acampamento base, não posiciona um marcador aí. Como resultado, o jogo irá durar mais **uma ronda adicional**.



Nota:

Para seguir a viagem marítima para a carta de destino “Mar Maldita”, o líder da expedição posiciona uma ficha de viagem marítima num caminho marítimo, cada vez que a expedição viaja por mar. Quando ambas as fichas tenham sido posicionadas, não há necessidade de mais.

SANGAIA

Durante o movimento, qualquer jogador pode jogar uma carta Sangaia. A expedição **não pára** no lugar para o qual se estava a mover; em vez disso, o líder da expedição move a figura de expedição outra vez por um caminho **diferente** do mesmo tipo (Caminhos de água são todos considerados do mesmo tipo). Se não houver outro caminho do mesmo tipo, esta carta **não pode ser jogada**. Não posiciona um marcador no lugar onde a expedição não parou.

Se a expedição viajar por ar, o líder da expedição tem de mover a figura de expedição para qualquer lugar vizinho do destino original.

Por exemplo: se a expedição está a viajar pelo rio de Vanu-Tabu para Aminadang e um jogador jogar uma carta Sangaia, o líder da expedição escolhe se a expedição move-se mais longe por mar para Hora-Pena ou Teltoqlut. Nenhum marcador de expedição é posicionado em Aminadand, em vez disso, o marcador é posicionado no destino final, Hora-pena ou Teltoqlut.



3) Ser Amaldiçoado

Se um jogador tiver uma carta maldição para o lugar onde a expedição está agora, ele tem de jogá-la, com a face para cima, junto ao seu ouro e tesouros encontrados.



4) Encontrar Tesouros

Se um jogador detiver uma carta de tesouro para o lugar onde está agora a expedição, ele joga-a com a face para cima, junto ao seu ouro. Estas cartas têm de estar visíveis a todos os jogadores. Se um jogador detiver duas ou mais cartas tesouro do mesmo lugar, ele pode jogar todas elas ao mesmo tempo.



BÓNUS (+3)

Um jogador que jogar uma carta de tesouro pode jogar uma carta Bónus ao mesmo tempo se apresentar um símbolo idêntico. Posiciona quaisquer cartas Bónus com a face para cima ao lado do ouro desse jogador e cartas tesouro.



BONGO

Um jogador pode descartar uma carta Bongo para jogar exactamente uma carta tesouro de um lugar vizinho. Lugares vizinhos incluem qualquer caminho de terra, rio ou lago que estão directamente ligados ao lugar onde está agora da expedição. Lugares conectados por caminhos marítimos (mar) não são considerados lugares vizinhos.



5) Receber Notícias Telegráficas

Se o marcador de exploração posicionado num lugar **for vermelho**, o que acontece durante a ronda 4 e ronda 9, os jogadores recebem uma notícia telegráfica de outros tesouros que estão na ilha.

- Durante a ronda 4, cada jogador **recebe duas cartas** do baralho de tesouro, **guarda uma** na mão e descarta a outra.
- Durante a ronda 9, cada jogador **recebe três cartas** do baralho de tesouro, **guarda duas** na mão e descarta a outra.

Em ambos os casos, baralha as cartas descartadas e posiciona-as no fundo do baralho de tesouro.

Nota: Se um jogador receber uma carta de tesouro por um lugar onde a expedição já tenha parado – ou mesmo para o lugar onde a expedição está actualmente localizada – ele não pode jogar essa carta tesouro até que a expedição se mova para esse lugar outra vez, num turno mais tarde.

6) Tirar Cartas Aventura

Começando com o líder da expedição e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador tira uma carta aventura de graça. Depois de tirar essa carta de aventura, um jogador pode comprar **uma** (e só uma) carta adicional pelo preço de 1 ouro.

Quando tira uma carta aventura, um jogador pode tirar uma das quatro cartas com a face para cima ou a carta topo do baralho aventura. Quando um jogador tira uma carta com a face virada para cima, substituí-a imediatamente pela carta do topo do baralho.

As cartas com um símbolo de relâmpago são especiais e não são adicionadas à mão de um jogador. Quando um jogador tira uma dessas cartas, com a face para cima ou para baixo, ele imediatamente descarta-a e realiza o seu efeito específico, como descrito a seguir:



MAKAKS

O jogador tira aleatoriamente uma carta aventura da mão de outro jogador à sua escolha, a seguir adiciona essa carta à sua mão.



BIGFOOT

O primeiro jogador que tira uma carta Bigfoot posiciona a figura Bigfoot em qualquer caminho da selva, montanha ou areia do tabuleiro. Agora, esse caminho está bloqueado e não pode ser usado pela expedição desde que o Bigfoot esteja aí. Se a figura do Bigfoot já estiver no tabuleiro e um jogador tirar uma carta Bigfoot, ele tem de mover o Bigfoot para um novo caminho. O Bigfoot pode ser movido para bloquear qualquer caminho; não tem de estar adjacente relativamente a onde o Bigfoot se encontra actualmente.



LEVIATHAN

As cartas Leviathan funcionam da mesma maneira que as cartas Bigfoot. O jogador que tirar a carta posiciona a figura Leviathan em qualquer caminho de água. O Leviathan bloqueia o caminho exactamente igual como o Bigfoot. Tal como acontece com o Bigfoot, o Leviathan pode ser movido para bloquear qualquer caminho de água: não tem que estar adjacente ao lugar onde o Leviathan estava actualmente.



ANTIK

O jogador tira duas cartas do baralho tesouro. Adiciona uma à sua mão e posiciona a outra no fundo do baralho tesouro.



ISTWA

O jogador tira uma carta destino do baralho, a seguir descarta-a ou descarta a sua actual carta destino e guarda a nova. Posiciona a carta destino descartada no fundo do baralho destino.



MARABOUT

O jogador tira aleatoriamente uma carta tesouro da **mão** de outro jogador (não das cartas tesouro já com a face para cima na mesa), a seguir adiciona essa carta à sua mão.



DIAWAS

O jogador baralha imediatamente o baralho de cartas aventura conjuntamente com as cartas aventura com a face para cima e o monte das cartas descartadas – incluindo as cartas Diawas. A seguir revela quatro novas cartas com a face para cima e escolhe uma nova carta aventura das cartas com a face para cima ou do baralho.



PANDA

O jogador escolhe quaisquer dois jogadores (incluindo ele mesmo). Cada jogador escolhe e descarta três cartas aventura.



SAMEDI

O jogador escolhe dois jogadores. Cada jogador tira uma carta maldição e adiciona-a à sua mão.



Nota:

Se um jogador tirar uma carta maldição para um lugar onde a expedição já tenha parado – mesmo para o lugar onde a expedição está actualmente localizada – ele só terá de jogar essa carta se a expedição se mover para esse lugar durante um turno mais tarde.

Se o baralho de cartas aventura se esgotar, baralha o monte das cartas descartadas para criar um novo baralho.

Depois de todos os jogadores tirarem cartas aventura, qualquer jogador com mais do que **10 cartas aventura na mão**, tem de descartar cartas à sua escolha para reduzir a sua mão ao máximo de 10. A seguir começa a próxima ronda.

Fim do Jogo

Depois do último marcador de exploração ter sido posicionado no tabuleiro do jogo, o jogo termina quando a ronda for completada.

Os jogadores revelam as suas cartas destino e registam:

- 1 Ponto por cada ouro que detenham;
- Pontos por tesouros que tenham encontrado (cartas tesouro jogadas com a face para cima e cartas Bónus);
- Pontos pelas suas cartas de destino;
- Pontos negativos por quaisquer cartas maldição que tenham jogado.

O jogador com o **maior soma** de pontos é o vencedor.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos – Março de 2011