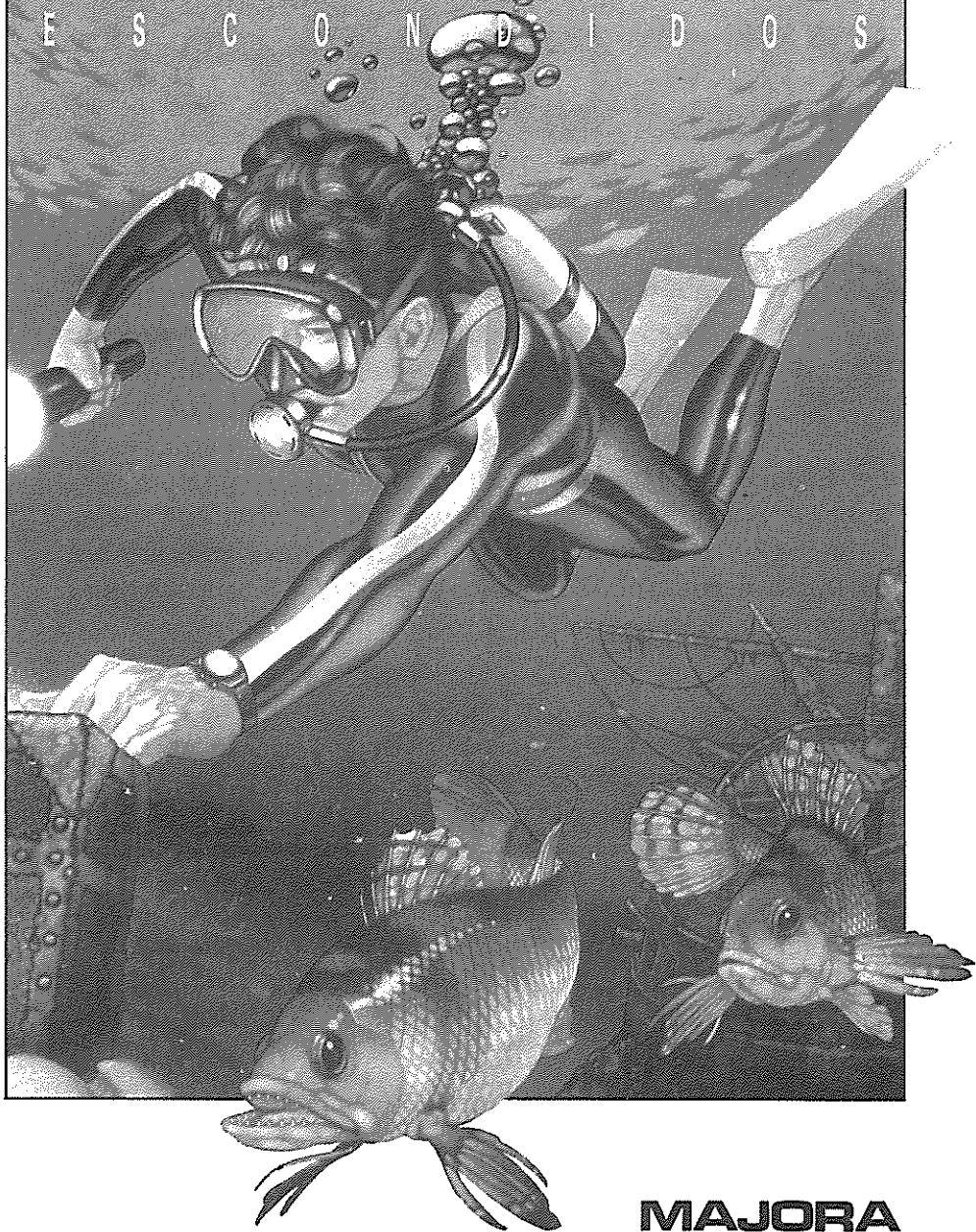


# TESOUROS

E S C O N D I D O S



**MAJORA**



# TESOUROS

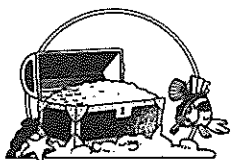
E S C O N D I D O S

**C**ada mergulhador tenta levar o máximo de tesouros para bordo de um barco em movimento. No fundo de um recife secreto, encontram-se os destroços de um barco naufragado que transportava numerosos tesouros. Um grupo de mergulhadores tomando conhecimento do acontecido, precipita-se para o local a bordo de um barco. Porém, cada um deles gostaria de descobrir os tesouros mais fantásticos para os trazer à superfície. É assim que uma luta encarniçada se anuncia...

Uma caça ao tesouro sob os mares, cheia de suspense, para 2 a 5 jogadores a partir de 7 anos.

## Contém:

- |                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| 1 tabuleiro de jogo  | 1 roda de leme com seta     |
| 1 barco              | 25 cartas de mergulho       |
| 5 mergulhadores      | 20 cartas de acontecimentos |
| 2 golfinhos          | Regras do jogo              |
| 18 baús com tesouros |                             |



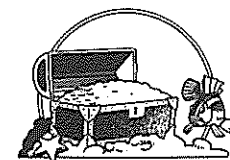
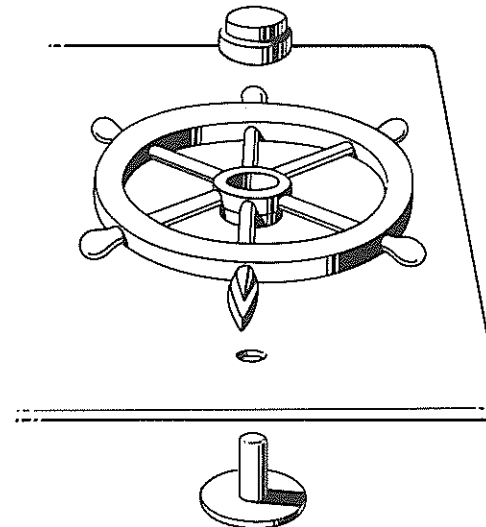
## Objectivo do jogo:

Cada jogador deve recolher o maior número de tesouros possível. Isto, antes que o barco atinja o lado esquerdo do tabuleiro de jogo. Será declarado vencedor o jogador que tiver recolhido o maior valor em tesouros.

## Preparação:

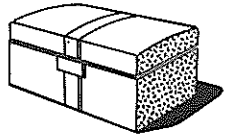
Antes de jogar pela primeira vez, é necessário destacar cuidadosamente as cartas de acontecimentos, as cartas de mergulho e as arcas dos tesouros.

De seguida, fixa-se a roda do leme como indica o esquema abaixo, sobre o tabuleiro de jogo.

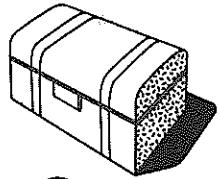




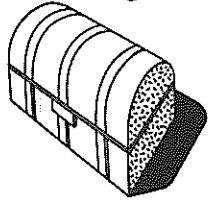
Misturam-se as arcas dos tesouros.



As 6 arcas mais pequenas (valor 2 - - 4) colocam-se nos ponto's verdes.



As 6 arcas médias (valor 3 - 5) colocam-se nos pontos vermelhos.



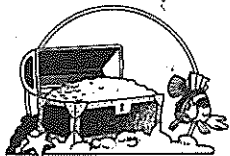
As 6 arcas maiores (valor 4 - 6) nos pontos amarelos.



O barco coloca-se no cimo à direita do tabuleiro de jogo (espaço tracejado previsto para este efeito).



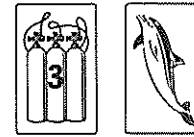
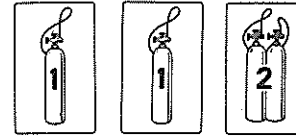
Os dois golfinhos em plástico transparente colocam-se também no tabuleiro de jogo, nas casas assinaladas com um golfinho.



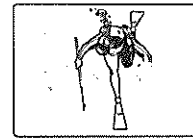
Cada jogador recebe um mergulhador e cartas de mergulho da cor correspondente.



Com 2 ou 3 jogadores, cada um recebe 4 cartas de mergulho: 1x1, 1x2, 1x3, 1x1 golfinho. Com 4 ou 5 jogadores, cada um recebe 5 cartas de mergulho: 2x1, 1x2, 1x3, 1x1 golfinho.



Cada jogador coloca-as com a face para cima à sua frente.



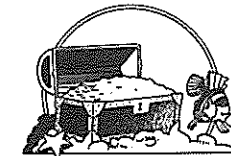
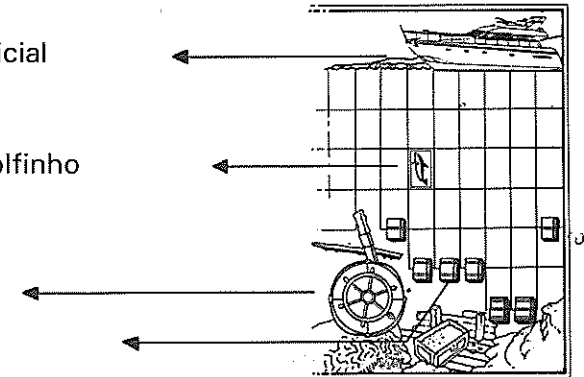
As cartas de acontecimentos serão baralhadas e colocadas em monte ao lado do tabuleiro de jogo.

Barco na posição inicial

Posição inicial do golfinho

Roda do leme

Local dos tesouros





## Regra do jogo:

Joga-se da direita para a esquerda.

### A partida:

O ponto de partida de todos os mergulhadores é o barco, isto é, a primeira casa é uma das cinco directamente por baixo.

### O mergulho:

Cada jogador na sua vez faz girar a roda do leme e joga além disso uma das suas cartas de mergulho. Adicionam-se os dois números obtidos e a soma destes indica o número de casas que o mergulhador se poderá deslocar.

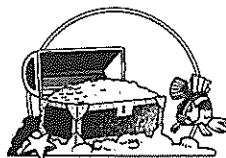
Só se podem fazer deslocações na horizontal ou na vertical, nunca em diagonal.

No decorrer de uma mesma deslocação, o jogador - mergulhador pode mudar de direcção como lhe apetecer.

A carta utilizada é virada e colocada à sua frente.

### A casa (?):

Se a roda do leme pára na casa (?) o jogador deve retirar uma carta de acontecimentos. Depois de ter seguido as instruções aí mencionadas, joga uma das suas cartas de mergulho e avança o número de casas que esta indique.



### O golfinho:

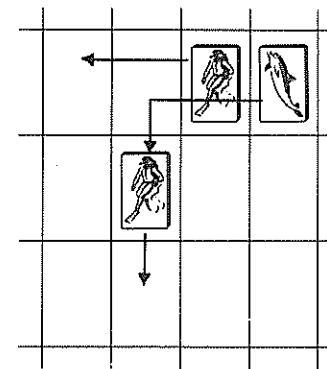
Um jogador pode em qualquer momento, preferir jogar o seu golfinho em vez de uma carta de mergulho e avançar o número de casas indicado pela barra do leme e em seguida pode deslocar à sua vontade um dos dois golfinhos de 1 a 3 casas no tabuleiro de jogo.

O jogador é sempre livre de deslocar à sua vontade o mergulhador ou o golfinho.

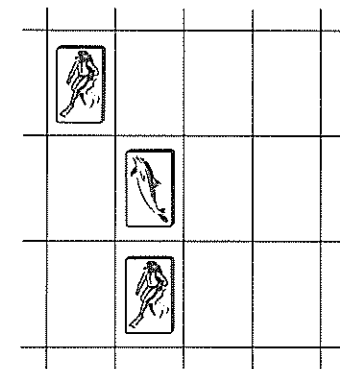
Como os mergulhadores, o golfinho só se desloca na vertical ou horizontal, tendo ainda a possibilidade de mudar de direcção a seu gosto no decurso da mesma deslocação.

A particularidade dos golfinhos é a de poder empurrar com o nariz um ou mais jogadores.

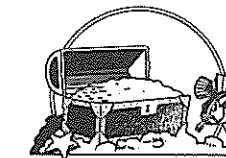
ANTES



DEPOIS



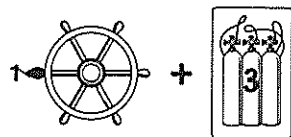
Assim, o jogador pode fazer avançar o seu próprio mergulhador ou travar o regresso à superfície dos adversários.



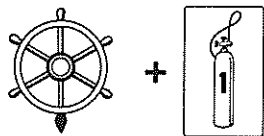


Uma casa só pode ser ocupada por um mergulhador ou por um golfinho. Não é possível saltar por cima de outro mergulhador ou golfinho. Os mergulhadores deverão contornar os obstáculos.

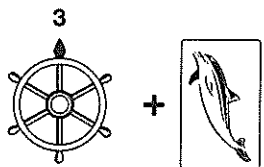
**Alguns exemplos:** O jogador faz avançar o seu mergulhador 4 casas.



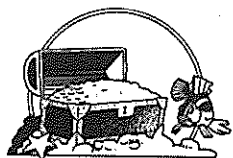
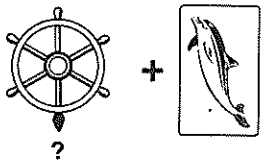
O jogador segue as instruções da carta de acontecimentos, e faz avançar o seu mergulhador uma casa.



O jogador desloca o seu mergulhador 3 casas e um dos golfinhos de 1 a 3 casas.



O jogador segue as instruções da carta de acontecimentos e desloca um dos golfinhos de 1 a 3 casas.



## Os tesouros

Logo que um jogador atinja um tesouro no fundo do mar, ele pode agarrá-lo. Se lhe restam pontos para jogar, pode utilizá-los imediatamente para subir o mesmo número de casas, carregado com o seu precioso fardo. Ele não é obrigado a atingir o tesouro com número exacto de pontos. Cada jogador não pode transportar mais do que um tesouro de cada vez.

## As reservas de oxigénio:

**Atenção,** as reservas de oxigénio são limitadas.

Para levar consigo uma arca do tesouro, cada mergulhador pode fazer tantas deslocações quantas cartas de mergulho disponha.

Desde que haja 2 ou 3 jogadores, cada mergulhador dispõe de 4 deslocações (cartas de mergulho).

Se houver 4 ou 5 jogadores, cada mergulhador dispõe de 5 deslocações (cartas de mergulho).

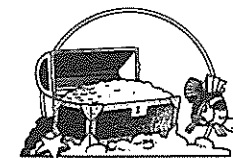
Ele deverá atingir o barco com estas 4 ou 5 deslocações o mais tardar. Subir até à ponte do barco conta por um ponto. Depois de ter reaparecido à superfície, os pontos restantes perdem-se.

## Depois do mergulho:

Logo que um jogador atinja o barco:

1. Ganhou o seu tesouro (se o seu mergulhador trouxe algum).
2. Vira de novo todas as suas cartas de mergulho de modo que todas elas fiquem visíveis.
3. Faz avançar o barco até à linha tracejada seguinte para a esquerda.

Na vez seguinte, o mergulhador parte novamente do barco para um novo mergulho.





### Não havendo cartas de mergulho suficientes:

Se um mergulhador não conseguir trazer um tesouro no decurso do número de movimentos que lhe foi atribuído à partida, perde o tesouro e regressa imediatamente a bordo.

O tesouro perdido afunda-se até ao fundo do recife, onde qualquer mergulhador poderá de novo tentar apanhá-lo.

Neste caso, como anteriormente, o jogador vira as suas cartas de mergulho e faz avançar o barco até à linha tracejada seguinte.

### Subida voluntária:

Um mergulhador pode interromper o seu mergulho em qualquer momento. Deve, porém, anunciá-lo antes de fazer girar a roda do leme.

Levará imediatamente o seu mergulhador para bordo em vez de se deslocar no tabuleiro de jogo.

Um mergulhador carregado com uma arca do tesouro que decida subir à superfície imediatamente, deverá abandonar a sua preciosa carga.

Neste caso, como anteriormente, o jogador vira as suas cartas de mergulho e faz avançar o barco até à linha tracejada seguinte.

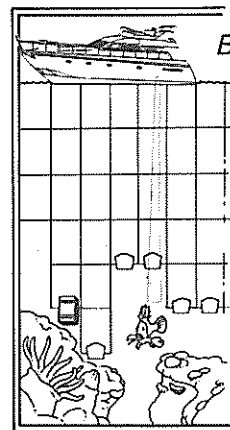
### Fim do jogo:

O jogo termina logo que o barco atinja a última linha tracejada do lado esquerdo do tabuleiro.

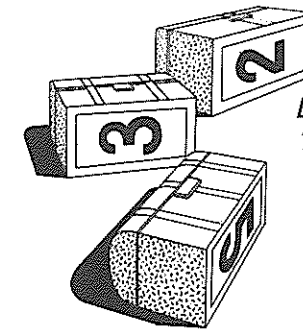
Os mergulhadores, que neste momento, transportem um tesouro e não tenham ainda atingido a superfície, são autorizados a subir imediatamente levando a preciosa arca.



Os tesouros que não tenham sido retirados ficam no fundo do mar.



*Barco no fim do percurso*



*Desconta:  
10 pontos*

Cada jogador ocupa-se agora da avaliação dos seus tesouros. Aquele que tiver atingido o valor máximo será declarado vencedor desta luta submarina.

### Variante:

Afim de complicar esta corrida submarina aos tesouros, pode-se reduzir as cartas de mergulho.

Com 2 ou 3 jogadores, cada um recebe 4 cartas de mergulho de valor 2x1, 1x2, 1x golfinho.

Com 4 ou 5 jogadores, cada um recebe 4 cartas de mergulho: 1x1, 1x2, 1x3, 1x golfinho.

**MAJORA**

