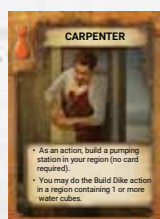


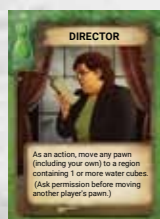
## PAPÉIS

Cada jogador tem um papel com habilidades especiais para melhorar as chances de seu time.



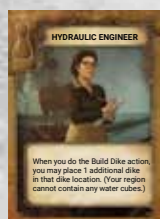
### CARPINTEIRO

- Como uma ação, construa uma estação de bombeamento em sua região (não é necessário carta).
- Você pode executar a ação Construir Dique em uma região contendo 1 ou mais cubos de água.



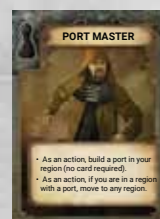
### DIRETOR

Como uma ação, mova qualquer peão (incluindo o seu) para uma região contendo 1 ou mais cubos de água. (Peça permissão antes de mover o peão de outro jogador.)



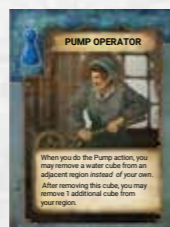
### ENGENHEIRO HIDRÁULICO

Quando você executa a ação Construir Dique, pode colocar 1 dique adicional nesse local. (Sua região NÃO pode conter cubos de água.)



### CONTROLADOR DOS PORTOS

- Como uma ação, construa um porto em sua região (não é necessário carta).
- Como uma ação, se você estiver em uma região com um Porto, vá para qualquer região.



### OPERADOR DE BOMBA

Ao executar a ação Bomba, você pode remover um cubo de água de uma região adjacente, em vez da sua. Depois de remover este cubo, você pode remover 1 cubo adicional da sua região.



### ENGENHEIRO SANITÁRIO

Como uma ação, pegue da pilha de descarte a carta de região onde você está, caso essa carta esteja nele.



### GERENTE DO ARMAZÉM

Como ação, se você estiver em uma região com um Porto, Dê qualquer carta de Região para qualquer jogador.

## CRÉDITOS

**Game Design:** Matt Leacock and Jeroen Doumen

**Art and Graphic Direction:** Samuel Shimota

**Cover and Interior Art:** Atha Kanaani

**Graphic Design:** Marie-Elaine Bérubé, Marie-Eve Joly, and Samuel Shimota

**Editing:** Jean-François Gagné and Justin Kemppainen

**Publisher:** Steven Kimball

**Playtesters:** John Delaney, Bianca van Duijl, Daniel Egnor, Edi Epstein, Kim Farrell, Marsha Hamel, James Hayward, Beth Heile, Trisha and Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Richard Jeffers, John Knoerzer, Ragnar Krempel, Paul Lahham, Donna Leacock, Tom Lehmann, Alexandar Ortloff, Joe Rushanan, Michael Tsuk, Ana Ulin, Joris Wiersinga

**Special Thanks:** Tom Lehmann

© 2017 Z-Man Games, Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc. Asmodee North America, Inc. 1995 W. County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 651.639.1905. Actual components may vary from those shown. **Warning! Choking Hazard. Not suitable for children under 36 months.**

Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Made in China.



www.zmangames.com

Follow Pandemic The Board game on



Um jogo de  
Matt Leacock and  
Jeroen Doumen

# PANDEMIC Rising Tide

Um jogo cooperativo para 2 a 5 jogadores, com idades entre 8 e acima. 45-60 minutos.

*Inundações causadas por tempestades no Mar do Norte e rios que transbordam constantemente ameaçam a Holanda.*

*Com um quarto de sua terra recuperada do mar - ou abaixo do nível do mar -, os holandeses dependem há muito de diques e bombas movidas a vento (moinhos de vento) para mantê-los seguros. Agora, à medida que a população se expande com o início da Era Industrial, cabe a você construir os canais, represas e delta necessários para protegê-los da maré crescente.*

## VISÃO GLOBAL

Em **Pandemic: Rising Tide**, você e seus colegas jogadores são oficiais civis holandeses que tentam manter as águas cada vez mais afastadas. Você pode controlar o fluxo de água por tempo suficiente para construir as modernas estruturas hidráulicas que o ajudarão a se defender contra a enchente?

**Pandemic: Rising Tide** é um jogo cooperativo. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos.

O objetivo é construir 4 estruturas hidráulicas modernas para se defender contra inundações. Os jogadores perdem se:

- não há cubos de água suficientes quando necessário (as inundações são muito difundidas) ou
- não haver mais cartas para os especialistas jogarem quando necessário (seu time fica sem tempo).

Cada jogador tem um papel específico com habilidades especiais para melhorar as chances do seu time.

Uma vez familiarizado com o jogo, objetivos alternativos são incluídos para maior variedade e desafio.

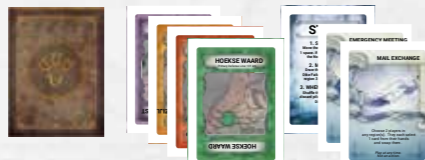
## COMPONENTES



7 Peças

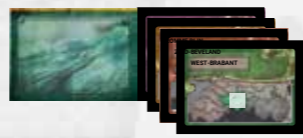


7 Cartas Funções / Especialista



78 Cartas de Jogador

(56 Cartas de Regiões, 14 Cartas de Evento, 8 Cartas de Tempestade)



56 Cartas de Diques



4 Tokens Estrutura Hidráulica



1 marcador de nível do mar



1 marcador de lembrete

## SETUP

### 1 EXPOSIÇÃO DO TABULEIRO E DAS PEÇAS

Coloque o tabuleiro ao alcance de todos os jogadores. Coloque as 5 Portos, 5 estações de bombeamento e 36 cubos de água nas proximidades. Coloque as 4 fichas de estrutura hidráulica no tabuleiro, como mostrado.

Coloque 1 dique no tabuleiro em cada um dos locais vermelhos. Você usará todos os 50 diques.

**Nota:** Dois locais de diques começam com 2 diques.

Devolva todas as 12 cartas de objetivo, todos os 36 cubos de população e a carta Perda de população para a caixa. Esses componentes são usados em uma variante do jogo.

### 2 COLOCAR MARCADOR DE NÍVEL DO MAR E CUBOS DE ÁGUA INICIAIS NO TABULEIRO

Coloque o marcador de nível do mar no espaço "2" mais baixo da trilha de nível do mar e, em seguida, coloque 2 cubos de água em **Noordzee** e em **Zuiderzee**. Estes são mares. Cubos de água são usados para determinar a quantidade de água que flui para as regiões (espaços de terra) do tabuleiro, e o número de cubos de água nos mares aumenta à medida que o nível do mar aumenta.

Coloque o número indicado de cubos de água nas seguintes regiões (todas na fronteira com o Zuiderzee):

- 1 cubo em Wieringermeer
- 2 cubos em Markerwaard
- 2 cubos na Flevoland
- 2 cubos no Noordoostpolder

**Nota:** Essas regiões têm 1 ou 2 abaixo de seus nomes como lembretes de configuração.

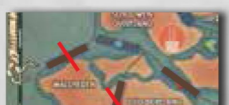
### 3 REGIÕES DE INUNDAÇÃO

Embaralhe as cartas de Falha no Dique. Vire 3 deles. Para cada carta, inunde a região correspondente 3 vezes. Para inundar uma região, remova um dique dela. Os diques que fazem fronteira com duas regiões pertencem a ambas. Se houver vários diques na região, decida coletivamente qual deles remover. Se não houver dique na região, adicione 1 cubo de água, no máximo, 3 cubos de água em uma região. Apenas durante o Setup, colocar mais de 3 cubos de água em uma região não tem efeito.

**Exemplo:** Bianca compra 3 cartas e degrada a região de cada carta 3 vezes. Ela executa:



• Walcheren (e remove 3 diques).



Inunde Maasvallei (e remova 2 diques e adicione 1 cubo de água, já que não havia um terceiro dique para remover).



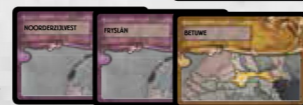
• a segunda carta de Inundação em Maasvallei (e adiciona 2, não 3, cubos para um total de 3 cubos de água, pois as regiões não podem ter mais de 3 cubos de água).



Vire mais 3 cartas de falha no Dike. Para cada carta, **diminua sua região 2 vezes**.



Vire mais 3 cartas de falha no Dike. Para cada carta, **diminua sua região 1 vez**.



Coloque essas 9 cartas com a face para cima na pilha de descarte de falhas de Dike.

As outras cartas de falha no Dike formam o baralho de falhas de Dike.

**Nota:** Diferentemente do **Pandemic original**, há duas cartas para cada região no baralho de falha de Dike.

## OBJETIVOS VARIÁVEIS

Depois de ter jogado o jogo padrão algumas vezes, experimente o jogo utilizando os Objetivos Variáveis para obter mais variedade e desafio.

No jogo com Objetivos Variáveis, você selecionará aleatoriamente os objetivos que deve completar para vencer o jogo (em vez de sempre construir as 4 estruturas hidráulicas).

## SETUP ADICIONAL

Durante o passo 1 da configuração, separe as 12 cartas de objetivo em 4 pilhas (por cor) e embaralhe cada pilha. Compre 1 carta de cada pilha e coloque esses 4 objetivos com a face para cima perto do tabuleiro. Devolva as outras 8 cartas de objetivo à caixa.

Leia as cartas de objetivo em jogo, seguindo as instruções de configuração nelas. Se houver pelo menos 1 objetivo de população:

- Coloque os cubos de população ao lado do tabuleiro para formar um suprimento.
- Coloque a carta de Perda de população acima das estruturas hidráulicas.
- Os jogadores podem executar a ação 3. Expanda a População.
- Os jogadores perdem se houver 5 ou mais cubos de população na carta de Perda de População.

**Nota:** Os jogadores podem construir qualquer uma das 4 estruturas hidráulicas do jogo padrão (para receber seus benefícios), mesmo que isso não complete 1 de seus objetivos.

## NOVA AÇÃO: EXPANDA A POPULAÇÃO

Como ação, descarte 1, 2 ou 3 cartas de região da cor que corresponde à sua região atual para colocar os cubos de população lá **iguais** ao número de cartas descartadas. Os jogadores não podem descartar as cartas para adicionar cubos, se colocar o número total de cubos (população mais água) na região acima de 3 cubos.

Bianca descarta 2 cartas de região verdes (West-Brabant e Hoekse Waard) enquanto está em Hoekse Waard para adicionar 2 cubos de população lá.

Ela não pode descartar três cartas verdes para adicionar três cubos de população porque existe um cubo de água em sua região e as regiões nunca podem ter mais do que um total de 3 cubos.



## PERDA DE POPULAÇÃO



Cada região pode conter um total de 3 cubos (água mais cubos populacionais). Sempre que um jogador adiciona cubos de água a uma região que coloca o número total de cubos acima de 3, ele deve remover os cubos

populacionais da região para trazer o número total de volta para 3 cubos. Coloque os cubos da população removidos dessa maneira na carta de Perda de População.



**Perdas inaceitáveis.** Se você colocar 5 ou mais cubos de população na carta de Perda de População, muitas pessoas morreram e você perderá o jogo.

## VENCENDO O JOGO

Os jogadores vencem o jogo se e quando todos os objetivos em jogo **forem atingidos no momento**.

**Exemplo:** Bianca e Saskia alcançaram o objetivo do Wadlopen há vários turnos. Elas continuaram a completar seus três outros objetivos. Infelizmente, entretanto, Fryslân inundou e não tem mais 5 cubos populacionais em Noorderzijlvest e Fryslân. Elas precisarão deixar essas duas regiões com um total de 5 cubos de população novamente (além de satisfazer todos os outros objetivos ao mesmo tempo) para vencer.

## DIFICULDADE

Para um jogo ainda mais desafiador, tente começar com 5 ou até 6 objetivos. (Selecione seus objetivos aleatoriamente, mas certifique-se de não usar mais de 2 objetivos de qualquer cor.) Você pode ajustar ainda mais a dificuldade variando o número de cartas de Tempestade no jogo. Aqui estão algumas configurações como opção:

Título	Objetivos	Cartas Tempestade
Introdução Aprendiz	4	6
Aprendiz	4	7
Heroico Aprendiz	4	8
Introdução Jornada Heroica	5	6
Jornada Heroica	5	7
Herói da Jornada Heroica	5	8
Introdução Master	6	6
Master	6	7
Herói Master	6	8

# ESTRUTURAS HIDRÁULICAS

## AFSLUITDIJK

Descarte 5 cartas roxas enquanto estiver em Wieringermeer ou Fryslân para construir essa estrutura hidráulica.

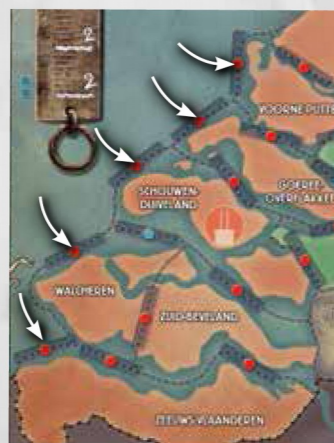


O Afsluitdijk funciona como um dique especial, separando o Zuiderzee do Noordzee. Quando essa estrutura é construída, Zuiderzee não é mais um mar. **Trate-o como uma região de baixa elevação:**

- O número de cubos de água em Zuiderzee não aumenta mais com o nível do mar. (Se houver 4 cubos de água em Zuiderzee quando a estrutura for construída, remova 1 cubo de água, para elevá-lo ao máximo de 3 cubos de água.)
- Os jogadores agora podem entrar em Zuiderzee.
- Os jogadores podem bombear água, construir uma estação de bombeamento e construir um porto em Zuiderzee (como qualquer outra região de baixa altitude).
- Como agora é uma região de baixa elevação, está sujeita a inundações (se outro cubo de água for adicionado a ela enquanto já tiver 3 cubos de água).
- O próprio Afsluitdijk nunca pode ser removido devido a uma carta de Falha no Dique.

## DELTAWERKEN

Descarte 5 cartas laranja enquanto estiver em Schouwen-Duiveland para construir essa estrutura hidráulica. Quando construído, você pode colocar um dique adjacente ao Mar do Norte em cada uma das seguintes regiões:



- Voorne-Putten
- Goeree-Overflakkee
- Schouwen-Duiveland
- Walcheren
- Zelândia Flandres

## NORMALISERINGSWERKEN

Descarte 5 cartas amarelas enquanto estiver em Rijn en IJssel para construir essa estrutura hidráulica.



Quando construído, coloque até 4 diques nas regiões amarelas.

## RUIMTE VOOR DE RIVIER

Descarte 5 cartas verdes enquanto estiver em Roer en Overmaas para construir essa estrutura hidráulica.



Quando construído, remova até 6 cubos de água de qualquer região verde.

## NOTAS HISTÓRICAS

**Pandemic: Rising Tide** é inspirado por eventos históricos na Holanda, da segunda metade do século XIX até os dias atuais. O mapa é baseado no modelo holandês "waterschappen" (water boards), que efetivamente é um sistema político paralelo que lida apenas com o gerenciamento da água. Havia mais de uma centena delas e, portanto, tiramos uma licença artística quando selecionamos os territórios que compõem essas regiões para tornar o jogo mais jogável.

Escolhemos quatro construções principais como estruturas hidráulicas neste jogo. Primeiro, duas estruturas icônicas tiveram que ser incluídas. O "Afsluitdijk", concluído em 1932, transformou o mar interno "Zuiderzee" em um lago de água doce. Um dos planos originais era transformar todo o lago em terra recuperada; no final, apenas dois polders foram realizados - o "Noordoostpolder" e "Flevoland". Um terceiro polder, o "Markerwaard", também incluído no mapa, foi quase realizado - mas acabou sendo cancelado. Outra estrutura icônica é a "Deltawerken", concluída em 1997 e anunciada como uma das sete maravilhas modernas do mundo. Eles foram construídos após a grande inundação de 1953 para proteger o sudoeste e oeste do país contra o aumento do mar, especialmente durante as marés da primavera.

As duas últimas estruturas que escolhemos focavam no gerenciamento dos rios: o "Normaliseringswerken" foi uma grande série de esforços até a segunda metade do século 20 para normalizar e endireitar os fluxos do rio, tanto para controlar melhor o fluxo (e, portanto, limitar as inundações), bem como para melhorar as condições de envio. O projeto mais recente, "Ruimte voor de Rivier", começou em 2007 após várias inundações de rios na década anterior. Ele reverteu as decisões anteriores, concentrando-se novamente nas áreas de transbordamento, criando espaço para o rio - em vez de apenas construir diques mais altos.



## 4 CARTA DE REFERÊNCIA E PRIMEIRO JOGADOR

Dê a cada jogador uma carta de referência. Embaralhe as cartas de Função e dê 1 a cada jogador, juntamente com seu peão correspondente. Todos os jogadores colocam seus peões em Delfland. Devolva as cartas de referência restantes, cartas de função e peões à caixa. Separe as cartas Tempestade até a Etapa 5. Embaralhe as cartas de Evento com a face para baixo e reserve aleatoriamente o número de cartas de Evento mostrado na tabela abaixo. Adicione esses eventos as cartas de Região. Devolva as cartas de evento restantes para a caixa sem olhar para eles. Embaralhe as cartas do jogador (regiões e eventos). Distribua as cartas, viradas para cima, para os jogadores formarem suas mãos iniciais da seguinte maneira:

# jogadores	Deck de Eventos	Mão Inicial
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Os jogadores mantêm suas cartas viradas para cima na mesa. O jogador com a carta de Região listando a "Linha de Defesa Primária" mais curta é o primeiro jogador.

## 5 PREPARE O DECK DO JOGADOR

Escolha o nível de dificuldade do jogo usando 6, 7 ou 8 cartas de Tempestade, para um jogo Introdutório, Padrão ou Heroico. Remova quaisquer cartas de Tempestade não utilizadas do jogo. Nota: Isso é 2 a mais do que o número de cartas epidêmicas usadas no Pandemic original! Divida as cartas restantes do jogador em pilhas com a face para baixo, da mesma forma que puder, para que o número de pilhas corresponda ao número de cartas de Tempestade que você estiver usando. Embaralhe 1 Carta de Tempestade em cada pilha, com a face para baixo. Junte as pilhas para formar o Deck de jogador, colocando as pilhas menores no fundo.

Coloque o token de Lembrete ao lado do Deck do Jogador. (Mais tarde, depois de construir sua primeira estação de bombeamento, você o colocará no topo do DECK do Jogador como um lembrete para executar o passo "Operar Bombas" a cada turno.)



## 6 RESOLVER O FLUXO DE ÁGUA INICIAL

Antes do primeiro jogador fazer a primeira jogada, resolva o fluxo de água inicial conforme descrito na próxima página.

Alatório

## FLUXO INICIAL DE ÁGUA

Cubos de água nas regiões e nos dois mares (Noordzee e Zuiderzee) podem causar a adição de água adicional nas regiões adjacentes. (Você pode imaginá-lo fluindo de regiões com muita água para regiões com menos água.) Os diques no tabuleiro impedem que esse fluxo aconteça, assim como as regiões de alta elevação (como Veluwe e Oost-Brabant) no tabuleiro.

Para concluir a instalação, verifique todas as regiões executando estas etapas em ordem:

1. Para cada região com **3 cubos de água**, adicione cubos de água a cada região de elevação baixa adjacente que não seja protegida da primeira região por um dique, até que cada um tenha pelo menos 2 cubos de água. (Não adicione cubos de água a regiões que já possuem 2 ou 3 cubos de água.)
2. Em seguida, para cada região com **2 cubos de água**, adicione cubos de água a cada região de elevação baixa adjacente que não seja protegida da primeira região por um dique, até que cada uma tenha pelo menos 1 cubo de água. (Não adicione um cubo de água a regiões que já tenham pelo menos 1 cubo de água.)

*Exemplo: Bianca verifica todas as regiões que contêm mais de 1 cubo de água para ver se a água fluirá para qualquer região adjacente. A água flui da seguinte forma:*

- Os 3 cubos em Peel en Maasvallei fazem com que Roer en Overmaas e Land van Maas en Waal recebam 2 cubos cada. Oost-Brabant não recebe nenhum cubo (porque é uma região de alta altitude).



- Os 2 cubos em Land van Maas en Waal fazem com que Betuwe receba 1 cubo.



- O Mar do Norte (2 cubos) faz com que Walcheren obtenha 1 cubo.



- Os 2 cubos em Markerwaard fazem com que Kennemerland e Delfland recebam 1 cubo cada.



- Os 2 cubos em Noorderzijvest fazem com que Fryslân obtenha 1 cubo, mas não Drenthe (uma região de alta altitude). A água também pode fluir do Noordoostpolder para Fryslân, mas não há mais cubos de água nessa região, pois já existe um cubo de água lá.



## FIM DE TURNO

Depois de executar o passo Fluxo de água, sua vez termina. O jogador à sua esquerda inicia um turno.

## FIM DE JOGO

Os jogadores vencem quando todas as 4 estruturas hidráulicas são construídas (independentemente de quantos cubos de água estiverem no tabuleiro).

Os jogadores perdem de 2 maneiras:

- se eles não conseguirem colocar o número de cubos de água realmente necessários no tabuleiro, ou
- se um jogador não puder comprar 2 cartas de jogador após a etapa Executar ações (e operar bombas).

## CARTAS DE JOGADOR

Coloque suas cartas viradas para cima na sua frente, para todos os jogadores verem.

Somente cartas de jogador contam para o seu limite de mão. Suas cartas de função e referência não fazem parte da sua mão.

Os jogadores podem examinar livremente qualquer pilha de descarte a qualquer momento.

## PONTOS FINAIS E LEMBRETES

- Você não pode executar a ação 1. Construir um dique quando estiver em um local contendo cubos de água.
- Para cada carta de Falha no Dique tirada, remova um dique dessa região. Se não houver diques, adicione um cubo de água a essa região.
- Lembre-se de adicionar um cubo de água aos dois mares (o Noordzee e o Zuiderzee) quando o nível do mar aumentar de 2 para 3 ou de 3 para 4.
- Você não pode remover os cubos de água de Zuiderzee (a menos que você construa o Afsluitdijk) ou o Noordzee.
- Você não precisa estar em uma região contendo um porto para usar a ação Retorne ao Porto.
- Você não compra uma carta de Jogador depois de comprar um carta de Tempestade.
- Por sua vez, quando você executa a ação Compartilhar conhecimento, pode receber uma carta de outro jogador, se ambos estiverem na região que corresponde à carta que você está recebendo.
- O limite da mão de 7 cartas se aplica o tempo todo, inclusive depois que você recebe uma carta de outro jogador.
- Delfland e Flevoland não são adjacentes; Markerwaard e Kromme Rijn não são adjacentes um ao outro.



## INUNDAÇÕES

Quando ocorrer uma inundação, coloque 1 cubo de água em cada região de elevação baixa adjacente que não esteja protegida da região de inundação por um dique que faz fronteira com ambas as regiões. Se alguma dessas regiões já tiver 3 cubos de água, não coloque um quarto cubo nessas regiões. Em vez disso, em cada um deles, ocorre uma inundação por reação em cadeia após a resolução da região atual.

Quando ocorrer uma inundação por reação em cadeia, coloque os cubos de água como acima, não adicione um cubo a regiões que já sofreram inundação (ou inundação por reação em cadeia) como parte da resolução da carta atual de Falha no Dique.

**Importante:** Os mares não são regiões e não podem estar sujeitos a inundações ou inundações por reação em cadeia. Eles também são os únicos espaços que podem ter 4 cubos de água (o que pode acontecer à medida que o nível do mar sobe).

Exemplo (cont.): **C** A terceira carta de Falha no Dique da Saskia é a outra carta Markerwaard! Como Markerwaard já possui 3 cubos de água, isso provoca uma inundação. Em vez de adicionar um quarto cubo, ela adiciona um cubo a Kennemerland e a Delfland. Ela não adiciona um cubo ao Zuiderzee porque é um mar e ela não adiciona um cubo à Flevoland porque já possui 3 cubos. Em vez disso, ocorre uma **inundação por reação em cadeia** em Flevoland, adicionando 1 cubo de água a Gelderse Vallei e Kromme Rijn. Saskia não adiciona um cubo ao Markerwaard (já que sofreu uma inundação por esta carta de Falha no Dique), IJsseldelta e Noordoostpolder (já que estão separados por um dique) ou para Utrechtse Heuvelrug e Veluwe (já que são regiões de alta altitude).



## FLUXO DE ÁGUA

Como você fez durante o Fluxo de Água inicial, verifique cada região no tabuleiro para ver se alguma água fluirá dela.

Se os mares tiverem 4 cubos de água, adicione cubos de água (se necessário) a cada região adjacente até que essas regiões tenham pelo menos 3 cubos de água cada.

Em seguida, para cada região com 3 cubos de água, adicione cubos de água (se necessário) a cada região adjacente até que tenham pelo menos 2 cubos de água cada.

Finalmente, para cada região com 2 cubos de água, adicione cubos de água (se necessário) a cada região adjacente até que tenham pelo menos 1 cubo de água cada.

Ao adicionar cubos de água, lembre-se de que a água nunca flui através de um dique ou em uma região de alta altitude.

Exemplo (continuação): Saskia verifica o tabuleiro. Está faltando um dique em Wieringermeer e em Kennemerland (que tem 2 cubos de água), então Saskia adiciona 1 cubo de água a Wieringermeer. Delfland (com 2 cubos de água) também flui para Vijfherenlanden, adicionando 1 cubo lá.



## JOGO

Cada turno do jogador é dividido em 5 etapas:

1. Faça 4 ações
2. Opere Bombas
3. Compre 2 cartas de jogador (e resolva tempestades)
4. Diques falham
5. Fluxos de Água

Depois que um jogador termina o passo Fluxos de Água, o jogador à esquerda segue o jogo.

Os jogadores devem dar conselhos uns aos outros livremente, deixando que todos ofereçam opiniões e ideias. No entanto, o jogador da vez e que tem que decidir o que fazer.

Sua mão de cartas pode ter cartas de Região e Evento. Cartas de região são recursos, usados para concluir objetivos e executar algumas ações. Os eventos geralmente podem ser jogados a qualquer momento, inclusive durante o turno de outro jogador.

## FAÇA 4 AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações a cada turno. Selecione qualquer combinação das ações listadas abaixo. Você pode executar a mesma ação várias vezes, cada vez contando como 1 ação.

As habilidades especiais de sua função podem mudar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta da sua mão; todas as devoluções vão para a pilha de descarte do jogador.

## AÇÃO DE MOVIMENTO



### MOVER/BALSA

Mova para uma região adjacente de elevação baixa ou alta.



### VELA

Descarte uma carta de região para ir para a região nomeada na carta.



### BARCO

Descarte uma carta de região que corresponda à sua região para mudar para qualquer região no tabuleiro.



### VOLTAR AO PORTO

Mover para uma região que contém um porto. (Sua região não precisa ter um porto para você fazer isso.)

## OUTRAS AÇÕES



### BOMBA

Remova 1 cubo de água da sua região, colocando-o no suprimento.



### CONSTRUIR DIQUE (SE NÃO HÁ CUBOS DE ÁGUA)

Coloque um dique do suprimento em um local próximo à sua região atual, desde que sua região não tenha cubos de água. Cada local de dique pode conter qualquer número de diques (empilhe-os, se necessário). Se todos os diques estiverem em uso, mova-o de qualquer região para a sua região.

Observe que alguns efeitos, como cartas de eventos ou construção de estruturas hidráulicas, permitem ignorar a restrição de não colocar diques se houver cubos de água.

Exemplo: Bianca não pode construir um dique entre Walcheren e Schouwen-Duiveland porque Walcheren possui um cubo de água. A) Se ela se mudar para Schouwen-Duiveland, no entanto, ela poderá construir este dique. B) Como alternativa, ela pode primeiro executar a ação Bomba para remover esse cubo de água e, em seguida, como outra ação, construir esse dique.



### CONSTRUIR ESTAÇÃO DE BOMBA

Descarte uma carta de região que corresponda à sua região atual para colocar uma estação de bombeamento do suprimento naquela região. Se todas as estações de bombeamento estiverem em uso, mova uma estação de bombeamento de qualquer outra região para a sua região. Cada região pode ter apenas 1 estação de bombeamento.



**Dica:** Depois de ter uma estação de bombeamento em jogo, sugerimos que você mantenha o marcador Lembrete no topo do deck do Jogador para ajudá-lo a lembrar-se de fazer o passo Operar Bombas a cada turno antes de retirar as cartas do Jogador.

As estações de bombeamento removem automaticamente 1 cubo de água a cada turno durante a etapa Opere Bombas (consulte "Opere Bombas" na página 6).

## CONSTRUINDO PORTOS

Descarte uma carta de região que corresponda à sua região atual para colocar um Porto do suprimento nessa região. Se todos os Portos estiverem em uso, mova um porto de qualquer outra região para sua região. Cada região pode ter apenas 1 porto.

Os jogadores podem ir para os Portos com a ação **Voltar ao Porto**. Você não precisa estar em um Porto para mudar para um Porto.

## COMPARTILHAR RECURSOS

Você pode executar esta ação de duas maneiras:

- dê uma carta de região que corresponda à sua região atual para outro jogador, ou
- pegue uma carta de região que corresponda à sua região atual de outro jogador.

O outro jogador também deve estar na sua região. Vocês dois precisam concordar em fazer isso.

Se o jogador que recebe a carta agora tiver mais de 7 cartas, deverá descartá-la imediatamente ou jogar uma carta de Evento (consulte “Cartas de Evento” página 9).

*Exemplo: Bianca e Saskia estão na região de IJsseldelta. Bianca está coletando cartas amarelas e Saskia tem as duas cartas IJsseldelta. Bianca pergunta a Saskia se ela pode entregá-las. Saskia concorda, então Bianca gasta suas duas primeiras ações para pegar as duas cartas (1 ação por carta). Bianca agora tem 8 cartas, então ela decide jogar a carta de Evento Hoogheemraadschappen (removendo 3 cubos de água) para ficar com 7 cartas em mãos.*

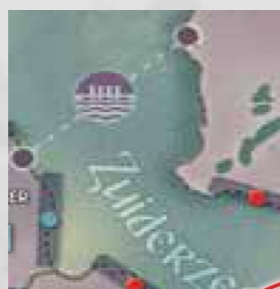


## CONSTRUIR ESTRUTURA HIDRÁULICA

Na região que contém um lugar de estrutura hidráulica (indicado por um ícone circular que corresponde ao ícone na estrutura hidráulica), descarte 5 cartas de Região que correspondam à sua cor para colocar o token de Estrutura Hidráulica no lugar. Existem 4 estruturas hidráulicas, cada uma associada a 1 local (Uma para cada região/cor).

Para construir a estrutura hidráulica de Afsluitdijk, um jogador deve estar na região de Wieringermeer ou Fryslân. Este local não é uma região separada.

Uma vez construída, cada estrutura hidráulica oferece um benefício imediato ou contínuo (consulte “Estruturas hidráulicas” na página 10).



*Exemplo (continuação): Depois de receber duas cartas amarelas da Saskia, Bianca agora tem 5 cartas amarelas na mão. Como sua terceira ação, ela se muda para o sul, para Rijn en IJssel. Como sua quarta ação, ela descarta suas 5 cartas amarelas para construir a estrutura hidráulica Normaliseringsweken. Em seguida, ela adiciona 4 diques às regiões amarelas como benefício pela construção dessa estrutura específica.*



## OPERE BOMBAS

Para cada estação de bombeamento em uma região com pelo menos 1 cubo de água, **remova 1 cubo de água de uma região de elevação baixa** de sua escolha, para aonde a estação de bombeamento possa traçar um caminho até uma ou mais regiões. Cada região nesse caminho deve conter um cubo de água e o caminho **não pode** atravessar mares ou diques. Coloque o cubo de água removido no suprimento. Se você tiver várias estações de bombeamento, opere-as em qualquer ordem.

*Exemplo: Saskia remove um cubo de água de Markerwaard, pois ela pode rastrear um caminho para ele a partir da estação de bombeamento em Noordoostpolder. Em vez disso, ela poderia remover um cubo da própria Noordoostpolder, Flevoland, Kennemerland ou Delfland. Ela não pode remover um cubo de Wieringermeer, Fryslân ou Noorderzijlvest, pois os caminhos não podem ser traçados através de diques ou mares. Tampouco pode remover cubos do próprio mar de Zuiderzee.*



## COMPRAR 2 CARTAS DO DECK DO JOGADOR

Compre as duas primeiras cartas do baralho do jogador.



Caso houver menos de 2 cartas no baralho do jogador, o jogo termina e seu time perdeu! (Não reorganize a pilha de descarte para formar um novo baralho.)

## TEMPESTADE

Se você comprou cartas de Tempestade, revele-as imediatamente e execute as seguintes etapas:

- 1. Elevação dos níveis do mar:** Mova o marcador de nível do mar para cima 1 espaço na trilha de nível do mar. Se o nível do mar subir (de 2 para 3 ou de 3 para 4), adicione um cubo de água adicional a cada mar (o Noordzee e, inicialmente, o Zuiderzee) para que o número de cubos corresponda ao novo nível do mar.
- 2. Violação grave:** Compre a carta do fundo do baralho de Dique. Inunde esta região 3 vezes (removendo os diques primeiro e adicionando cubos de água se não houver mais diques). Se a região não tiver mais diques e três cubos de água antes de terminar, não coloque mais cubos. Em vez disso, uma inundação ocorre **uma vez** nesta região (consulte “Inundações” na página 8). Descarte esta carta na pilha de descarte de Falha no Dique.



Se você não pode colocar o número de cubos de água realmente necessários no tabuleiro, porque não há cubos suficientes no suprimento, o jogo termina e seu time perdeu! Isso pode ocorrer ao resolver uma carta de Tempestade ou durante as etapas de Falha nos Diques ou Fluxo de Água (consulte “Falha nos Diques” à direita e “Fluxo de Água” na página 8).

**3. Quando chove, transborda:** embaralhe todas as cartas da pilha de descarte de Falha no Dique (incluindo a que acabou de ser retirada) e coloque-as com a face para baixo no topo do baralho de Falha no Dique.

É raro, mas é possível comprar 2 cartas de Tempestade de uma só vez. Nesse caso, execute as três etapas acima uma e outra vez. Na segunda vez, a carta comprada para a Violação Maior será a única carta de Falha no Dique a “reorganizar”, terminando no topo do baralho. Cartas de evento (consulte “Cartas de Evento” na página 9) podem ser jogadas após a resolução da primeira carta de Tempestade e antes da segunda carta.

Depois de resolver as cartas de Tempestade, devolva-as para a caixa. Não compre cartas de substituição.

## LIMITE DE MÃO

Se você tiver mais de 7 cartas em mãos (depois de resolver quaisquer cartas de Tempestade que você tenha comprado), descarte as cartas ou jogue cartas de Eventos até ter 7 cartas em mãos (consulte “Cartas de Eventos” na página 9).

## FALHA NOS DIQUES

Vire, uma carta de cada vez, tantas cartas de Falha no Dique do topo do baralho de Falha no Dique quanto o nível do mar atual (indicado pela faixa de nível do mar no tabuleiro). Para cada carta, diminua sua região 1 vez e descarte-a na pilha de descarte de Falha no Dique.

Para inundar uma região, remova um dique dela. Se houver vários diques na região, decida coletivamente qual remover. Se não houver dique na região, adicione 1 cubo de água.

Se a região não tiver diques e já tiver 3 cubos de água, não coloque um quarto cubo. Em vez disso, ocorre uma inundação na região (consulte “Inundações” na página 8). Observe que isso é diferente de como você resolveu esse tipo de situação durante a etapa 3 do Setup.

*Exemplo: Mais tarde no jogo, o nível do mar é 3, então Saskia deve comprar 3 cartas de Falha no Dique. A) Ela escolhe Flevoland e remove o último dique daquela região. B) Ela então escolhe Markerwaard e adiciona 1 cubo de água a essa região, pois não há diques a serem removidos. Ela tem mais 1 carta para retirar ...*

