

BROADLAND

The Norfolk Broads Challenge



AS REGRAS

Desenhado por Martin White

BROADLAND

The Norfolk Broads Challenge

Os Norfolk Broads são uma área de vias navegáveis perto da costa leste do sul de Inglaterra. Inicialmente, pensava-se que eram lagos de origem natural e que faziam parte do Grande Estuário Romano nos vales inferiores dos rios Bure, Yare e Waveney. No entanto, pesquisas demonstraram que os Broads eram, na verdade, escavações medievais de turfa feitas pelo homem, iniciadas por volta do século XII, com o objetivo de fornecer combustível para aquecimento e cozinha. Com o tempo, as fossas começaram a encher-se de água, tornando difícil a extração da turfa. A prática acabou por ser abandonada no século XIV, pois as escavações simplesmente inundaram. Isto levou à criação de uma zona húmida rica em vida selvagem e de uma área de beleza natural excecional, que hoje conhecemos como Broadland.

Os "Broads" tornaram-se um destino popular para férias de barco no final do século XIX, quando o aluguer de iates e, posteriormente, de cruzeiros a motor para lazer se tornou uma tendência. Isto levou ao nascimento da indústria náutica dos Broads, que atualmente oferece uma variedade de estaleiros, cruzeiros e iates para aluguer, bem como uma vasta gama de atrações turísticas e marcos históricos que os visitantes podem desfrutar.

Em Broadland, até cinco jogadores assumem o comando de um cruzeiro fluvial com passageiros. O desafio consiste em visitar um número acordado de destinos e ganhar pontos de vitória (Victory Points - VP) pelos destinos alcançados e pela visita a locais turísticos ao longo do percurso. O jogo decorre entre as décadas de 1960 e 1970, quando a maioria dos cruzeiros eram belos barcos de madeira.

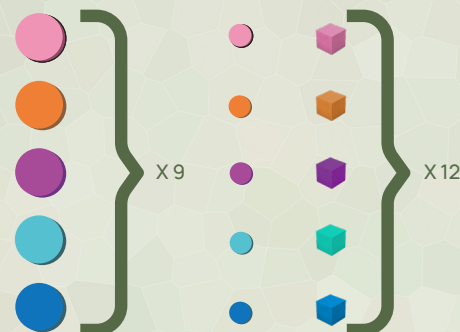
Componentes



Tabuleiro de jogo



5 tabuleiros de Estaleiro



Cinco conjuntos de discos e cubos de madeira do Estaleiro



5 cruzeiros de madeira



Fichas de Tempo (WX):
Chuvoso, Nublado, Ensolarado – 7 de cada



5 sets of six Cruise cards



Marcadores de Atividade:
5 de cada



5 marcadores dupla face de
Atracado/Abastecimento



20 fichas de bônus
de atracação



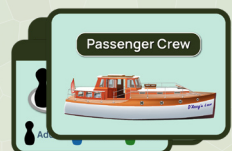
5 cubos de
dinheiro



5 cubos de
combustível



Marcador de
Primeiro Jogador



16 cartas de Tripulação de
Passageiros (tamanho Poker)



35 cartas de Atividade
(tamanho Mini)



12 peões de Adulto
12 peões de Sênior
12 peões de Criança



5 peões de Adulto Entusiasta
5 peões de Sênior Entusiasta
5 peões de Criança Entusiasta



40 cartas de Evento
(tamanho Poker)



6 cartas de maré



2 fichas de Regata



4 fichas de Breydon



Enthusiast Experience

5 tabuleiros de Experiência de Entusiasta



22 cartas de Bônus Diário
(tamanho Poker)

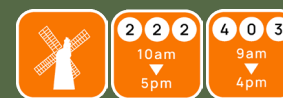


30 fichas de Experiência
em madeira



Marcador de Dia e
Marcador de Hora

Marcadores de Pontos Turísticos



17 marcadores variados
de Atrações



23 marcadores variados
de Igreja/Abadia



17 marcadores variados
de Reserva Natural



35 marcadores variados
de Pub



Objetivos do Jogo

Os seus objetivos em Broadland são os seguintes:

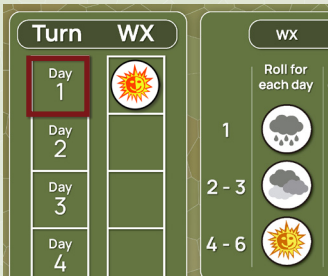
1. Alcançar todos os destinos listados na sua Carta de Cruzeiro. Veja estes destinos como pontos de passagem obrigatórios que precisa visitar. No final do jogo, você marcará pontos por cada destino alcançado, mas não pode vencer o jogo sem ter visitado TODOS eles. Para completar um destino, basta mover-se para ou através do espaço correspondente. Assim que o fizer, cubra o destino com um disco colorido na sua Carta de Cruzeiro. Você pode optar por parar, atracar e pontuar nesses destinos, mas isso não é obrigatório.
2. Pontuar VP visitando locais turísticos pelo caminho. Aqui é onde se ganha a maior parte dos Victory points(VP). Você tem total liberdade para parar e visitar qualquer local turístico disponível. Diferentes tipos de passageiros (adultos, seniores e crianças) podem pontuar de forma diferente em cada local. Você pode visitar Pubs pelo tempo que estiverem abertos. No entanto, os outros três tipos de locais turísticos (Atrações, Igrejas/Abadias e Reservas Naturais) só podem ser visitadas uma vez* por dia. Pode regressar para outra visita de uma hora - desde que seja noutro dia. *Exceção: Se tiver um disco de hora consecutiva de bônus, pode fazer duas visitas seguidas sem sair do local. As visitas aos locais turísticos são pontuadas imediatamente na trilha de pontuação.
3. Pontuar VP completando atividades incluem observação de aves, pesca ou fotografia. O seu membro da tripulação entusiasta pode realizar sua atividade nos locais com o símbolo correspondente para ganhar VP e/ou fichas de experiência. A experiência é armazenada no tabuleiro de Experiência do Entusiasta e concede benefícios adicionais. Você pode gastar experiência a qualquer momento para ganhar VP.
4. Monitorar o progresso dos outros jogadores. O jogo costuma durar o número de dias definido no início, mas também pode terminar mais cedo se um jogador visitar todos os seus destinos e regressar ao seu estaleiro. Se isso acontecer, tente estar o mais próximo possível do seu estaleiro. Aproveite também para pontuar VP de última hora antes do jogo terminar.
5. Tentar regressar ao seu Estaleiro até ao final do jogo, se não conseguir voltar ao seu Estaleiro antes do jogo terminar, perderá VP dependendo da distância a que terminar.



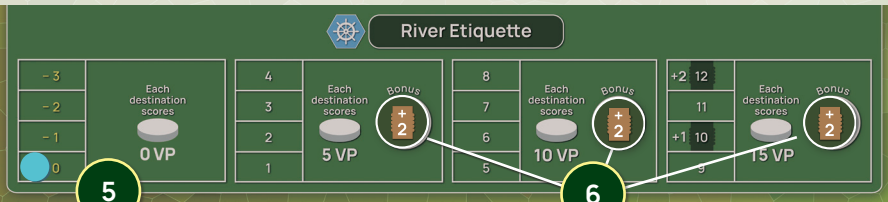
Jogabilidade

Em Broadland, um turno de jogo representa um dia inteiro . O jogo decorre da seguinte forma:

1. Determinar o clima do dia: No início de cada dia, lança-se um D6 para determinar o clima (WX) do dia. Consulta-se a tabela WX à direita da trilha de turnos. Escolhe-se o marcador de clima correspondente (chuva, nublado ou sol) e coloca-se no espaço ao lado do Dia. Exemplo: Se sair um 4, coloca-se um marcador de Sol no Dia 1. Este clima deveria durar o dia inteiro, mas lembre-se - isto é Inglaterra! O tempo pode mudar a qualquer momento!
2. Revelar o Bônus Diário: Vira-se a primeira carta do baralho de Bônus Diário e coloca-se no topo do baralho. Esta carta dá uma oportunidade extra de ganhar VP apenas para o turno atual.
3. The first player performs his action for the first hour 8am > 9am. Any VP scored during the hour are immediately recorded on the score track around the edge of the board.
4. Depois, joga o jogador à sua esquerda. Isto repete-se até todos os jogadores completarem a primeira hora. Depois, avança-se o marcador de horas para a próxima hora (9h > 10h). Este processo repete-se até ao final da última hora do dia (17h > 18h), altura em que todos os barcos devem estar atracados para a noite (de preferência, perto de um pub!).
5. Rodadas de bônus da noite: Após as horas do dia, jogam-se duas rondas noturnas. Ronda de Bônus do Pub: Apenas se houver um pub no local onde atracou. Ronda de Bônus da Atividade: Apenas se houver uma oportunidade para o entusiasta da sua tripulação realizar a sua atividade. Todos os jogadores que possam pontuar, fazem-no na ordem normal.



4. Posicionamento Inicial do Cruzeiro: O jogador coloca a sua peça de cruzeiro no espaço correspondente ao seu estaleiro de origem (neste caso, Brundall) , pronto para iniciar o cruzeiro.
5. Etiqueta no Rio: Cada jogador coloca o seu pequeno disco redondo na posição zero da trilha de Etiqueta no Rio.

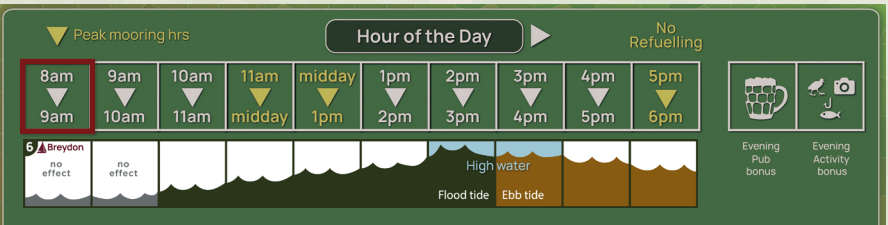


6. Bônus de Atracação: Coloque uma ficha de bônus de atracação por jogador em cada um dos três espaços de Bônus na tabela de Etiqueta no Rio. Estes bônus serão ganhos à medida que os jogadores avançam na trilha.

D. Restante Configuração

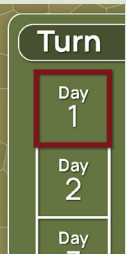


1. Preparação dos Contadores de Locais Turísticos: Separe os contadores de Locais Turísticos nas suas quatro categorias: Atrações (laranja), Igrejas/Abadias (roxo), Reservas Naturais/Parques (verde), Pubs (castanho) . Vire-os para baixo e baralhe-os bem.
2. Distribuição dos Locais Turísticos no Tabuleiro: Coloque um contador em cada espaço correspondente no tabuleiro de jogo, garantindo que a cor e o símbolo coincidem com o espaço. Depois de cobrir todos os espaços, vire os contadores para cima e alinhe-os na mesma orientação. Como cada contador tem valores e tempos diferentes, a distribuição aleatória garante variabilidade em cada partida.
3. Definir as Marés: Pegue nas seis cartas de Maré numeradas e role um D6 para escolher aleatoriamente qual será usada no jogo. Coloque a carta escolhida debaixo da trilha das Horas do Dia no tabuleiro de jogo. Esta carta define os horários da maré alta e, em conjunto com as setas da maré no tabuleiro, indica a direção da corrente em cada momento do jogo.



4. Preparação dos Baralhos de Cartas: Baralhe os seguintes baralhos de cartas e coloque-os virados para baixo nos seus respetivos espaços no tabuleiro: Cartas de Eventos, Cartas de Bônus Diário, Cartas de Atividades.
5. Marcação de Tempo: Coloque o marcador de Hora do Dia na primeira hora do dia (8h > 9h) . Coloque o marcador de Turno no Dia 1 (à direita).
6. Manter os Marcadores Acessíveis: Deixe por perto os seguintes marcadores, prontos a usar: contadores de Clima (WX), marcadores de Regata e Breydon, contadores de Experiência.
7. Posicionamento Inicial da Pontuação: Cada jogador coloca o seu sexto disco colorido no início da trilha de pontuação, pronto para contar Victory points (VP).
8. (Opcional) Marcação de Destinos no Tabuleiro: Opcionalmente, os jogadores podem colocar um disco colorido no tabuleiro em cada destino listado na sua carta de Cruzeiro . Isto não é obrigatório, mas pode ser útil para ter uma referência visual de onde precisa de ir. Assim que atingir um destino, mova o disco desse local para a sua carta de Cruzeiro.
9. Escolha do Primeiro Jogador: Escolham um primeiro jogador e entreguem-lhe o marcador de Primeiro Jogador.

Agora estão prontos para jogar!



6. Pontuar o Bónus Diário: No final do dia, todos os jogadores somam a pontuação da carta de Bónus Diário à trilha de pontuação
7. Preparação para o dia seguinte: Move-se o marcador de turnos para o próximo dia. O Primeiro Jogador entrega o marcador de Primeiro Jogador ao jogador à sua esquerda. Repetir os passos 1 - 7 para cada novo dia de jogo.

Final do Jogo

O jogo pode terminar de duas maneiras:

1. O último dia é jogado até ao fim: As rondas de bónus da noite são pontuadas. Os resultados finais são calculados para determinar o vencedor.
- OU
2. Um jogador regressa ao seu estaleiro tendo cumprido todos os destinos: O jogador deve anunciar em voz alta : “Estou a acionar o fim do jogo”. O jogo NÃO termina automaticamente ao chegar ao estaleiro! O jogador pode optar por visitar mais alguns locais turísticos próximos para ganhar VP extra antes de desencadear o final.

O que acontece depois de o jogo ser acionado? Todos os jogadores (incluindo aquele que acionou o fim) podem jogar mais uma hora. Depois disso, os pontos são contabilizados. Pontos são deduzidos dependendo da distância do barco ao estaleiro no final. Os jogadores terão de decidir se preferem ganhar alguns VP extra ou aproximar-se do estaleiro para minimizar a perda de pontos.

Nota: Se o jogo for acionado na última hora (5pm > 6pm), os bónus noturnos ainda podem ser pontuados antes de calcular os resultados finais.

Pontuação Final

1. Pontuar os Destinos: Todos os jogadores pontuam VP para cada destino na sua carta de cruzeiro. Atenção: Os jogadores não podem ganhar se não tiverem atingido todos os destinos listados. A quantidade de VP ganha por destino depende do nível alcançado na tabela de Etiqueta do Rio. Se atingir o último nível, recebe o máximo de 15 VP por destino. Exemplo: Se atingir o nível máximo, adiciona 45 VP ao seu total.
2. Deduzir VP por Dinheiro Gasto: Todos os jogadores deduzem 1 VP para cada £1 gasto (combustível e taxas de ancoragem). Simplesmente, desloque o marcador de pontuação para trás no total de pontos.
3. Pontuação dos Discos de Visita Bónus: Para cada disco de Visita Bónus não utilizado, adiciona 5 VP ao seu total de pontos.
4. Dedução de VP por Distância ao Estaleiro: Todos os jogadores que não terminaram o jogo no seu estaleiro devem agora perder 1 VP para cada espaço que estiverem longe do estaleiro. Além disso, se o jogador não tiver combustível suficiente para voltar ao seu estaleiro, deve deduzir 1 VP para cada espaço que não tenha combustível suficiente para cobrir.
5. Determinação do Vencedor: O jogador com mais VP no final vence o jogo. Se houver empate, o jogador que tiver mais pontos de Etiqueta vence. Se ainda houver empate, o jogador com mais combustível restante vence. Se ainda houver empate, o jogo termina em empate.
6. Se nenhum jogador atingir todos os destinos: Se nenhum jogador tiver alcançado todos os destinos na sua carta de cruzeiro, o jogo termina em empate.

Ações dos Jogadores

Durante qualquer uma das horas do dia (das 8h até às 18h), cada jogador pode realizar uma das seguintes ações , que será considerada como tomando uma hora inteira para ser executada:

1. Mover até 5 espaços (5mph), ou
2. Desamarrar, então mover até 5 espaços, ou
3. Mover até 5 espaços, então ancorar, ou
4. Mover até 5 espaços, ancorar num espaço de reabastecimento, então reabastecer, ou
5. Visitar um local turístico e/ou realizar uma atividade de entusiasta

Nota: As visitas e a grande maioria das actividades só podem ser efectuadas com o navio atracado.



Mooring (Ancoragem) e Visitas: Princípios Importantes



- Ancorar e desancorar não contam como ação . Basta colocar o marcador de ancoragem no seu Estaleiro board para indicar que está ancorado e lembrar de retirá-lo quando partir.
- A ancoragem sempre ocorre ao final de um movimento , quando chegar ao seu destino, fazendo um rolamento de ancoragem.Nota: Não é necessário rolar quando você se ancorar no espaço do seu Estaleiro.
- Visitas a locais turísticos ou realização de atividades não podem ser feitas na mesma hora em que você chegou e ancorou . Elas devem ser feitas começando na hora seguinte à sua chegada.
- Além disso , você não pode desancorar na mesma hora em que realizou uma visita ou atividade.
- Durante uma hora de visita , você pode dividir seus passageiros , enviando membros diferentes da tripulação para diferentes locais turísticos (ver mais detalhes abaixo).
- Você só pode realizar uma atividade que corresponda à atividade do seu entusiasta.
- Para visitas e atividades , registre imediatamente qualquer pontuação no marcador de pontos no tabuleiro de jogo.
- Os destinos na sua Carta de Cruzeiro serão pontuados no final do jogo , e todos devem ser alcançados para vencer o jogo.
- Ordem de Ações: Use a tabela de Ordem de Ações no tabuleiro do jogo (mostrada à direita) ao jogar a sua vez, para que faça as coisas na ordem correta.

Action Order

Where applicable:

- Move
- Gain/lose etiquette point
- Apply tide effect
- Register fuel burn
- Draw/resolve/keep Event Card
- Moor or refuel

or

Carry out visits/activity

Movimento

Quando você se move a partir de um ponto de ancoragem, basta remover o marcador de ancoragem do seu Estaleiro board e mover o seu cruzeiro ao longo dos espaços do rio. O seu cruzeiro pode se mover até 5 espaços em uma hora. Pense no número como sua velocidade em mph. Ou seja, mover 3 espaços significa que você está viajando a 3 mph . Depois de se mover, aplique sempre as etapas relevantes da tabela de Ordem de Ações acima.

Exemplo: se nossa primeira ação fosse mover 3 espaços , fariamos o seguinte:

- Removeríamos o marcador de ancoragem do Estaleiro board.
- Moveríamos o cruzeiro 3 espaços.
- Movemos o cubo de combustível de 30 para 27.



Etiqueta do Rio (River Etiquette)

Em Broadland , gostaríamos que você seguisse os limites de velocidade e será recompensado por isso. Quando você passar por um espaço que tem um “3” dentro dele, você deve estar viajando a não mais do que 3 mph . Desde que respeite esse limite de 3 mph ao passar (ou terminar o turno) nesse espaço, movimente o seu cubo de etiqueta uma casa para cima na tabela de River Etiquette.

Sempre que você entrar em um novo nível na tabela de River Etiquette (por exemplo, ao marcar 1 ponto , 5 pontos ou 9 pontos), pegue um dos tokens de mooring bonus disponíveis. Estes tokens podem ser usados para ajudar a encontrar um ponto de ancoragem quando ele estiver cheio . Haverá 1 token para cada jogador em cada um dos 3 níveis da tabela.

Você não é obrigado a seguir o limite de 3 mph e pode passar ou terminar o turno com até 5 mph. No entanto, se fizer isso, mova o seu cubo de etiqueta para abaixo uma casa na tabela de River Etiquette.

Nota: Se você descer para um nível e depois voltar a subir novamente, não ganha outro token de mooring bonus . Se você passar por mais de um limite de 3 mph em um único movimento (ultrapassando a velocidade permitida), você perderá um ponto de etiqueta para cada limite de 3 mph ultrapassado.

DRMs de Etiqueta

10 na Tabela de Etiqueta, ganha um DRM +1 permanente para todas as rolagens de ancoragem. No entanto, no momento em que cair abaixo de 10, perde este DRM. Da mesma forma, ao atingir o nível 12, ganha um DRM +2 nas rolagens de ancoragem (este substitui o +1 obtido ao atingir o nível 10). Se cair para o nível 11, volta a ter apenas DRM +1.

River Etiquette					
-3	Each destination scores 0 VP	4	Each destination scores 5 VP	8	Each destination scores 10 VP
-2		3		7	
-1		2		6	
0		1		5	
+2	Each destination scores 15 VP	12	Each destination scores 15 VP	11	Each destination scores 15 VP
11		11		11	
+1		10		9	
9		9		9	

Espaços de Cartões de Evento

Alguns espaços no tabuleiro de jogo são espaços de cartões de evento e têm esta aparência:  Se terminar o seu movimento num destes espaços, ou se passar por um, após registar o consumo de combustível e antes de ancorar (se for esse o caso), tire um cartão de evento do topo do baralho. Coloque o cartão à sua frente, acima ou abaixo da sua Estaleiro.

Esses cartões irão proporcionar um evento que pode ser benéfico, embora por vezes não seja. Os cartões de evento são do tipo 'Aplicar Agora' (resolver imediatamente e depois descartar) ou 'Guardar até ser Resolvido'. Pode manter até três cartões de evento. Se tirar um quarto cartão, deve escolher um para descartar.

Nota: pode usar apenas um cartão por vez para ganhar benefícios e, após usá-lo, assegure-se de descartá-lo. Finalmente, se passar por um mesmo espaço de evento mais de uma vez no mesmo movimento, não tira outro cartão de evento.

Efeito da Corrente

Os Norfolk Broads são afetados pela maré, e a água salgada entra pelo interior em Great Yarmouth, inundando os rios tanto a norte como a sul por muitos quilómetros. Isso cria uma corrente e pode elevar a profundidade do rio até dois metros em alguns locais. O seu movimento pode ser afetado ao navegar nas áreas dos Broads influenciadas pela corrente. Os espaços de maré nos Broads são representados por três linhas pretas finas.

Para que a corrente afete o seu cruzeiro, deve mover-se pelo menos três espaços, TODOS eles devem ser espaços de maré, e devem estar TODOS na mesma direção. Se mover apenas um ou dois espaços dentro da zona de maré, ou uma combinação de espaços com e sem corrente, não haverá qualquer efeito.

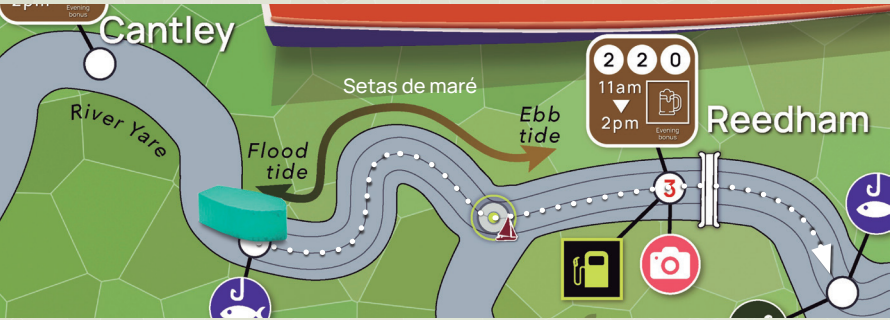
Efeito da Corrente

A FAVOR Se mover 3, 4 ou 5 espaços a favor da corrente, pode (se desejar) mover um espaço extra, sem custo adicional de combustível.

CONTRA Se mover 3, 4 ou 5 espaços contra a corrente, terá de gastar uma unidade adicional de combustível.

Na imagem no canto superior direito, o nosso cruzeiro vindo de Brundall passará por Reedham, onde há um . Não queremos perder um ponto de Etiqueta ao ultrapassar as 3 mph, por isso movemos 3 espaços para alcançar o espaço após Reedham (indicado pela linha pontilhada). Como recompensa, avançamos o nosso marcador de etiqueta um espaço na trilha de Etiqueta Fluvial.

Também à direita está a trilha das Horas do Dia, com o cartão da Maré por baixo, indicando o estado da maré em determinada hora. No tabuleiro do jogo, as setas da maré lembram-nos a direção do fluxo. No nosso exemplo, é do meio-dia à 1h da tarde, e a maré está a subir (verde escuro). A corrente está, portanto, contra nós. Como estamos a mover-nos três ou mais espaços dentro da corrente e todos na mesma direção, devemos gastar combustível extra. Assim, deduzimos quatro unidades de combustível em vez de três.

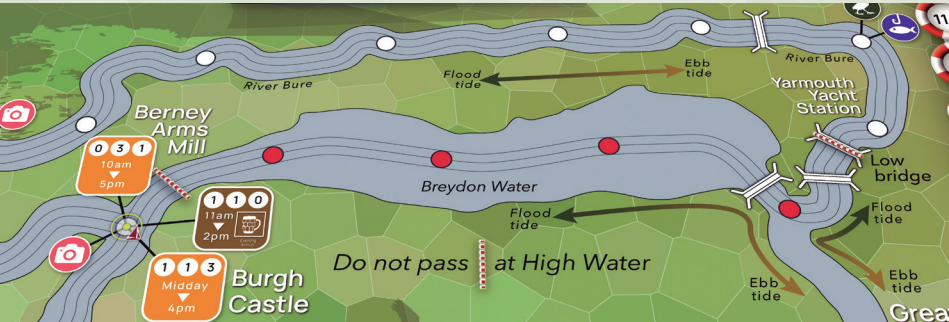


Hour of the Day									
8am	9am	10am	11am	midday	1pm	2pm	3pm	4pm	5pm
9am	10am	11am	midday	1pm	2pm	3pm	4pm	5pm	6pm
6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
no effect	no effect					High water			
						Flood tide	Ebb tide		

Carta de maré

A Travessia de Breydon Water

No lado norte dos Broads, em Great Yarmouth, há uma ponte baixa. A altura livre para o seu cruzeiro durante a maré alta é insuficiente, o que significa que não pode passar por baixo dela nas duas horas de maré alta. Nos cartões de Maré, a Maré Alta está assinalada. Olhando para o cartão de Maré acima, a Maré Alta ocorre entre as 2pm (14h) e as 4pm (16h).



As linhas vermelhas pontilhadas na ponte a oeste do espaço da Yarmouth Yacht Station e a leste do espaço de Berney Arms Mill delimitam quatro espaços de rio vermelhos. O seu cruzeiro não pode navegar em nenhum destes espaços vermelhos durante as horas de Maré Alta. Se o seu movimento implicar entrar nestes espaços vermelhos, essa jogada não será permitida e terá de atracar e esperar até que a Maré Alta passe (neste exemplo, a partir das 4pm).

Atracagem

Ao chegar a um espaço onde deseja atracar, depois de deduzir o combustível, aplicar qualquer efeito da maré e resolver qualquer carta de Evento, deve anunciar que está a atracar e colocar o seu marcador de atracagem no respetivo espaço no seu Estaleiro. Como os Broads podem ficar muito movimentados, especialmente à hora de almoço e no final do dia, quando os visitantes procuram atracar para passar a noite, poderá ter dificuldade em encontrar um local disponível.

Sempre que atracar, deve fazer um teste de atracagem lançando um D6. Para ter sucesso, deve obter um resultado de 4 ou superior. Se falhar, terá de pagar £3 por uma atracagem privada. Gastar dinheiro é prejudicial, pois será deduzido da sua pontuação no final do jogo.

Nota: Nunca precisa de pagar para atracar no espaço do seu próprio Estaleiro.

Atracar durante as horas de pico (das 11h às 13h e das 17h às 18h) implica um modificador negativo de -1 (DRM). Para compensar este efeito, pode gastar um dos marcadores de bônus de atracagem que ganhou ao avançar na Tabela de Etiqueta Fluvial. Cada marcador concede um bônus de +2 ao teste de atracagem. Se falhar a rolagem, pode descartar o marcador para aumentar o resultado em +2. No entanto, se isso não for suficiente para atingir pelo menos 4, não desperdice o marcador – nesse caso, terá de pagar £3 pela atracagem privada.



Outra opção é quando outro jogador já estiver atracado no mesmo local. Pode pagar £1 a esse jogador para atracar em paralelo no seu barco, economizando assim £2. Se optar por atracar em paralelo, suba o seu marcador de dinheiro uma casa e o do outro jogador desça uma casa.

Por fim, pode obter um bónus permanente de +1 ou +2 nos testes de atracagem ao alcançar as posições 10 e 12, respetivamente, na Tabela de Etiqueta Fluvial, conforme mencionado anteriormente nos modificadores de Etiqueta (DRMs).

Reabastecimento

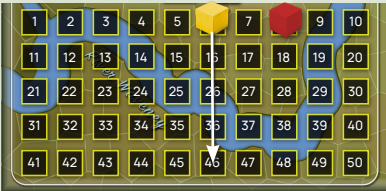
É importante manter um olho no indicador de combustível e garantir que reabastece numa das estações de combustível espalhadas por Broadland quando o nível estiver baixo. (As estações de combustível estão marcadas com um . Não é necessário lançar para atracar ao reabastecer; basta colocar o marcador de atracagem com o lado de reabastecimento virado para cima.



Não pode realizar visitas ou atividades enquanto estiver atracado para reabastecer, pois estará no cais da empresa de combustível. Se quiser fazer visitas nesse mesmo local, terá de, numa hora separada, desatracar e voltar a atracar, fazendo um teste de atracagem (pense nisso como mover o barco cerca de 50 jardas até a área pública de atracagem). Pode então sair ou realizar visitas na hora seguinte.

Para reabastecer, gaste £2 por cada dez unidades de combustível que precisar. Depois, mova o seu cubo marcador de combustível para baixo na coluna em que se encontra. Cada linha descida representa mais dez unidades de combustível. Em seguida, mova o seu cubo vermelho do dinheiro duas casas para cada dez unidades compradas.

No exemplo à direita, tem apenas 6 unidades de combustível restantes. Decide comprar o máximo possível e adquire quatro lotes de 10 unidades de combustível a £2 cada. Basta mover o cubo amarelo quatro espaços para baixo até 46 e o cubo vermelho para 8, registrando um gasto de £8.



Nota: Não pode atracar nem reabastecer entre as 17h e as 18h. Se tentar fazê-lo nesse horário, terá de esperar até à manhã seguinte.

Se o teu cubo vermelho alguma vez atingir 50, deduz imediatamente 50 ao teu marcador de pontuação na pista de pontuação e coloca o teu cubo vermelho de volta a zero (mais qualquer valor adicional que tenhas gasto).

Ficar sem combustível

Se ficar sem combustível, deve atracar imediatamente onde estiver. Terá de esperar duas horas para que um engenheiro venha ao seu encontro. Coloque dois cubos amarelos de combustível no seu barco.

A partir da hora seguinte, remova um cubo no final de cada hora. Ao remover o segundo cubo, o engenheiro chega para lhe vender combustível. Deverá comprar um mínimo de dez unidades de combustível, mas a um custo de £4 por cada dez unidades, em vez das habituais £2.

Visitas e Atividades

As visitas a locais turísticos e as atividades são ações que podem ser realizadas durante qualquer hora em que o seu cruzeiro esteja atracado.

Visitas podem ser feitas por qualquer passageiro da sua tripulação. A pontuação que cada passageiro gera está indicada no marcador da atração. Basta indicar quem está a fazer a visita, anunciar em voz alta a pontuação que cada um recebe e calcular o total de Victory points (VP), adicionando-os à trilha de pontuação. Pode decidir dividir o seu grupo, enviando alguns passageiros para um local turístico e outros para um diferente.

Atividades só podem ser realizadas pelo passageiro que escolheu como o seu entusiasta durante a configuração do jogo. O que o entusiasta ganha ao realizar a atividade depende do baralho de cartas de atividade. O resultado pode ser a obtenção de VP (como numa visita) ou a aquisição de experiência. Embora a experiência não traga benefícios imediatos, pode ser útil mais tarde, especialmente quando as condições meteorológicas forem adversas. A experiência é colocada no seu quadro de Experiência do Entusiasta, com qualquer excesso sendo armazenado no seu Estaleiro.

Visitas



- Existem quatro categorias principais de locais turísticos:
- Atrações (moinhos de vento, museus, clubes náuticos, etc.) – laranja
 - Reservas naturais e parques – verde
 - Pubs e tabernas – castanho
 - Edifícios históricos e religiosos (igrejas, priorados e abadias) – roxo

Os locais turísticos que podem ser visitados para obter pontuação estão ligados aos espaços do rio por linhas e estão distribuídos por toda a região dos Broad. Estes locais são preenchidos com novos marcadores de locais turísticos durante a configuração do jogo, garantindo que os seus valores variam de partida para partida.

No exemplo à direita, West Somerton tem uma igreja local e um pub. A apenas um espaço de distância, em Martham Broad, há uma reserva natural, além da possibilidade de realizar qualquer uma das três atividades de entusiasta: observação de aves, pesca e fotografia.

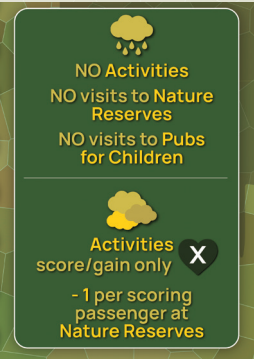


Usando o seu dinghy (bote auxiliar), é possível visitar ambos os locais sem precisar de desatracar! Explicaremos como isso funciona mais adiante.

Marcadores de Locais Turísticos

- Cada marcador de local turístico possui três números de pontuação, representando os Victory points (VP) que cada tipo de passageiro recebe ao visitar o local: O número à esquerda é para Adultos. O número do meio é para Idosos (Sêniores). O número à direita é para Crianças.
- Abaixo dos números de pontuação, estão os horários de funcionamento do local turístico. Os valores de pontuação e os horários de funcionamento variam bastante. Como o jogo se passa na década de 1960/1970, os pubs tinham horários rigorosos de funcionamento. Além disso, as crianças não podiam entrar em pubs, mas poderiam permanecer no jardim caso o pub tivesse um. Por isso, as crianças nem sempre pontuam nos pubs.
- Os locais turísticos (exceto os pubs) podem ser visitados uma vez, durante uma hora, em qualquer dia/turno (exceção abaixo).
- Pode visitar um local turístico por uma segunda hora consecutiva usando um disco de Hora Consecutiva Bónus. No início do jogo, recebe um, dois ou três discos, dependendo do cruzeiro que escolheu. Após o uso, o disco deve ser deixado no tabuleiro abaixo do marcador do local turístico, indicando que não pode ser reutilizado (embora seja possível recuperá-lo através de uma carta de Evento).
- Uma vez colocado um disco de Bónus de Hora Consecutiva, não podes regressar a esse local, mesmo num dia diferente (a menos que recuperes esse disco através de uma carta de evento, como mencionado acima, caso em que o local volta a poder ser visitado noutro dia).
- Pubs podem ser visitados em todas as horas em que estão abertos, além de uma ronda de bónus no período da noite.
- Você decide quais passageiros realizam as visitas, de forma a maximizar sua pontuação. Pode enviar adultos para um local, idosos para outro e crianças para um terceiro. As crianças podem visitar qualquer local turístico sem necessidade de acompanhantes adultos, pois há supervisão adulta em todos os locais.
- O clima (WX) pode afetar as Visitas e Atividades. O tabuleiro do jogo contém lembretes sobre o impacto de dias nublados e chuvosos. Como veremos mais tarde, os efeitos do clima sobre as atividades podem ser compensados pelo ganho de experiência do entusiasta.

Nota: Os valores de pontuação dos locais não correspondem aos valores reais das atrações turísticas existentes nesses locais. Eles foram criados para propósitos de jogabilidade e variarão de jogo para jogo.



Atividades

As atividades disponíveis são Observação de Aves, Pesca e Fotografia e podem ser realizadas pelo passageiro que escolheu como seu entusiasta. Estas atividades dependem bastante do clima, pois: Não podem ser realizadas quando está a chover, a menos que o seu entusiasta tenha acumulado cinco pontos de experiência. Quando está nublado, não pode ganhar Victory points(VP), apenas experiência. Quando está sol, todas as atividades podem ser feitas normalmente, sem restrições.

Cartas de Atividade

Para realizar uma atividade, deve anunciar que o seu entusiasta está a pescar, observar aves ou tirar fotografias. A atividade deve estar disponível no local onde está atracado ou num espaço adjacente (graças ao seu dinghy). Depois, puxe uma carta de atividade e resolva o efeito de acordo com as regras abaixo.

Tipos de Cartas de Atividade e seus Efeitos:

5

3

10

Cartas que concedem VP diretamente:
Se a carta for puxada em tempo nublado, não pode ganhar os VP.

O símbolo sob o número 10 indica que deve baralhar a pilha de descarte de volta no baralho.

X

3

or

5

X X

or

5

X X X

or

10

Cartas que oferecem escolha entre experiência ou VP.

Se estiver nublado, não pode escolher os VP, apenas pode ganhar experiência.

3

X

or

5

X

or

5

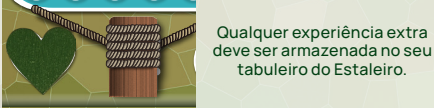
Estas cartas oferecem-te a opção de ganhar VP (mas não se estiver nublado), ou de ganhar experiência, ou de gastar a experiência indicada para obter os VP indicados. (Gastar experiência pode ser feito quando está nublado).
Ou seja:
Gasta 1 de experiência para ganhar 5 VP
Gasta 2 de experiência para ganhar 10 VP

Ganhando e Gastando Experiência

Ao ganhar experiência, coloque um marcador de coração no seu Quadro de Experiência do Entusiasta, preenchendo os espaços da esquerda para à direita.



Quando alcançar 3 corações, pode ignorar as restrições do clima nublado. Quando alcançar 5 corações, pode ignorar as restrições da chuva. Se gastar experiência para obter VP, perde os benefícios climáticos até recuperar a experiência novamente. Qualquer experiência extra deve ser armazenada no seu tabuleiro do Estaleiro.



Conclusão: Quanto mais experiência o seu entusiasta tiver, melhor será a sua capacidade de realizar atividades em qualquer clima!

Uso do Dinghy

Ao atracar nos Broad, pode nem sempre ter acesso direto a todos os pontos turísticos da área. Alguns podem estar localizados no espaço adjacente ao local onde atracou. Felizmente, todas as embarcações em Broadland rebocam um dinghy, permitindo que até quatro passageiros remem até o espaço vizinho para visitar pontos turísticos a realizar uma atividade disponível nesse espaço.

Ao atracar em Brundall, pode visitar um pub e uma igreja, mas não há atividades disponíveis ali.

No entanto, ao usar o dinghy, até quatro passageiros podem remar até Church Fen para visitar a Reserva Natural e realizar atividades como observação de aves, pesca e fotografia. O espaço ao sul de Brundall também permite observação de aves, acessível pelo dinghy.

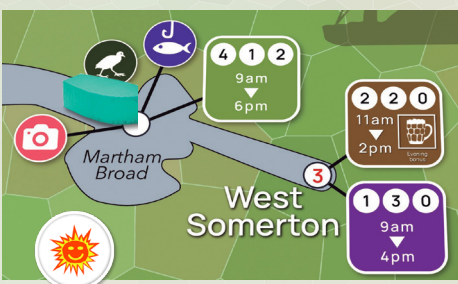


Nota: dinghy não aciona cartas de Evento ao entrar em um espaço de Evento.



Exemplo de Pontuação

O nosso cruzeiro vindo de Brundall aproxima-se de West Somerton. O clima está ensolarado. Analisamos o potencial de pontuação: Os Adultos pontuam bem na Reserva Natural de Martham Broad (4VP cada). As Crianças só pontuam 2VP cada na mesma Reserva Natural. Para maximizar a pontuação, decidimos atracar em Martham Broad em vez de West Somerton, aproveitando ao máximo os pontos turísticos e as atividades disponíveis.



O uso estratégico do dinghy pode ser crucial para aumentar sua pontuação e explorar mais atrações ao longo do jogo! Nota: Qualquer ação realizada em West Somerton exigirá o uso do dinghy, e apenas quatro passageiros podem ocupar um dinghy ao mesmo tempo. A próxima hora começa.

3pm > 4pm: Dois adultos e duas crianças visitarão a Reserva Natural. O sénior usará o dinghy para visitar a Igreja. O entusiasta (criança) realizará a sua atividade de fotografia.

Para facilitar a organização dos passageiros, pode utilizar o Visit Visualiser no seu Estaleiro. Basta mover os peões para os locais desejados, ajudando a calcular a pontuação. Assim, para o período 3pm > 4pm, o Visualiser ficaria assim:

Cálculo da Pontuação:
Dois adultos visitam a Reserva Natural (4VP cada) = 8VP
Duas crianças visitam a Reserva Natural (2VP cada) = 4VP
Um sénior visita a Igreja (3VP) = 3VP
Total de pontuação por visitas nesta hora = 15VP



Para resolver a atividade, é retirada uma carta de atividade. A carta (à direita) oferece duas fichas de experiência ou 5VP. Decidimos ficar com as duas fichas de experiência, que colocamos no Enthusiast Experience Board. **Total da hora = 15VP.**



4pm > 5pm: A Igreja está fechada, mas a Reserva Natural continua aberta. Felizmente, temos um disco de Hora Consecutiva Bónus disponível. Como estamos num cruzeiro de 4 dias, recebemos dois discos bónus, permitindo-nos passar duas horas consecutivas em dois locais diferentes durante o jogo. Colocamos o disco bónus debaixo do contador da Reserva Natural, onde permanecerá. O passageiro sénior pode agora juntar-se à família na Reserva Natural. Cálculo da Pontuação:

Dois adultos visitam a Reserva Natural (4VP cada) = 8VP
Duas crianças visitam a Reserva Natural (2VP cada) = 4VP
Um sénior visita a Reserva Natural (1VP) = 1VP
Total da pontuação por visitas nesta hora = 13VP

Uma nova carta de atividade é retirada. A carta oferece 3VP, ou 5VP gastando 1 ficha de experiência, ou 10VP gastando 2 fichas de experiência. Como acabámos de ganhar duas fichas de experiência, decidimos gastá-las para adicionar 10VP à nossa pontuação

Total da hora = 23VP

Última hora do dia, mas não podemos fazer visitas. Embora a Reserva Natural esteja aberta, já passámos duas horas lá, graças ao disco bónus. Tudo o que podemos fazer é permitir que o nosso entusiasta fotógrafo faça o que ele faz de melhor.

Retiramos outra carta de atividade. Adicionamos 5VP à nossa pontuação.

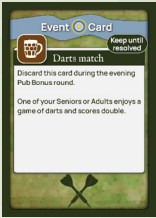




Rodada de Bônus de Pub da Noite: Dois adultos e o sênior pegam no dinghy e vão para o pub. Eles ganham 2VP cada. No entanto, temos uma carta de Evento (à direita) que dobra a pontuação de um deles. Total para o bônus do pub = 8VP



Rodada de Bônus de Atividade da Noite: Retiramos outra carta para o nosso entusiasta fotógrafo. Escolhemos ficar com os 3VP.



A visita a Martham Broad e West Somerton trouxe um total de 54VP.

Exemplo de pontuação no final do jogo

Num jogo de dois jogadores com um cruzeiro de três dias, o jogo terminou depois das rodadas de bônus da noite.

O jogador de Stalham conseguiu voltar ao seu Estaleiro e escolheu não terminar o jogo porque estava ligeiramente atrás na pontuação. O jogador de Wroxham terminou o jogo anexado em Horning.

O jogo terminou com as seguintes pontuações na faixa de pontuação:

Stalham 162VP
Wroxham 174VP

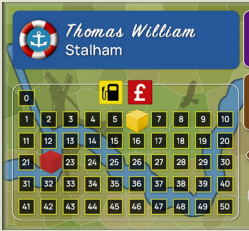
Ambos os jogadores completaram os dois destinos:



1. Primeiro, pontuamos por cada destino alcançado. Olhamos até onde os jogadores chegaram na tabela de Etiqueta do Rio:

River Etiquette					
-3	Each destination scores 0 VP	4	Each destination scores 5 VP	8	Each destination scores 10 VP
-2		3		7	
-1		2		6	
0		1		5	
+2	Each destination scores 15 VP	12	Each destination scores 20 VP	11	Each destination scores 25 VP
+1		10		9	

Stalham chegou ao 7, portanto, marcou 10VP por destino. Adicionamos 20VP à pontuação de Stalham. Wroxham chegou ao 10, portanto, marcou 15VP por destino. Adicionamos 30VP à pontuação de Wroxham. Pontuação atual: Stalham 182VP
Wroxham 204VP



2. Agora, subtraímos 1VP para cada libra gasta durante o jogo em combustível e taxas de atracação:
- Stalham gastou £22, então 22VP são subtraídos.
- Wroxham gastou £35, então 35VP são subtraídos.
Pontuação atual: Stalham 160VP
Wroxham 169VP

3. Em seguida, subtraímos 1VP para cada espaço que o jogador ficou distante do seu Estaleiro:
- Stalham conseguiu voltar para casa, portanto não há deduções.
- Wroxham terminou 7 espaços longe de casa, então 7VP são subtraídos.
Pontuação atual: Stalham 160VP
Wroxham 162VP

4. Se você não terminar o jogo no seu Estaleiro, deve verificar se tem combustível suficiente para voltar ao seu Estaleiro.

Perde-se 1VP para cada espaço para o qual não tem combustível.

Como o jogador de Wroxham está 7 espaços longe de casa e tem 4 combustível restante, ele precisa perder mais 3VP.

Stalham vence com 160VP contra 159VP de Wroxham!

Cartões de Bônus Diários

Os Cartões de Bônus Diários oferecem uma oportunidade adicional de pontuação. O cartão do topo é revelado no início de cada dia e permanece em jogo durante todo esse dia. O cartão define o que deve ser alcançado para ganhar o Bônus. Aqui estão alguns exemplos:

Este cartão permite que você coloque um dos seus cubos coloridos no cartão cada vez que visitar uma atração (sites turísticos laranja). Quem tiver mais cubos no cartão no final do dia ganha 15VP. Se houver empate, todos os jogadores empatados ganham 5VP cada. Há cartões semelhantes para os outros tipos de sites turísticos.

Este cartão é semelhante, mas você coloca um cubo cada vez que se mover à velocidade máxima de 5mph. É um desafio, já que isso pode interferir no seu avanço na Tabela de Etiqueta do Rio.

Este cartão é uma ligeira variação. Você precisa visitar os sites na ordem indicada. Quem visitar todos os três na ordem correta ganha imediatamente 20VP. Este bônus pode ser completado mais de uma vez durante o dia.

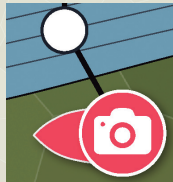
Alguns pontos finais:

Atividades Durante o Movimento

Esses espaços de atividade de fotografia são espaços normais onde a atividade pode ser realizada enquanto o barco está atracado. No entanto, a atividade também pode ser feita enquanto o cruzeiro passa por esse espaço. Nota: Deve passar por ele; não se aplica quando o cruzeiro começa ou termina o movimento no espaço.

A Faixa de Pontuação

A faixa de pontuação ao redor da circunferência do tabuleiro vai até 200VP. Quando passar de 200, lembre-se de adicionar esse valor à sua pontuação à medida que passar novamente!



Estratégia de BROADLAND

Em BROADLAND, você deverá encontrar o equilíbrio certo entre:

- 1. fazer visitas para ganhar pontos de vitória, e
- 2. atingir os destinos no seu cartão de cruzeiro e retornar ao seu boatyard — tudo até o final do último dia.

Este equilíbrio é melhor alcançado ao ficar de olho em como os outros jogadores estão pontuando. Se um jogador começar a acumular pontos de vitória, você deve considerar parar para ganhar alguns pontos também, para não ficar muito para trás.

Quando devo parar e visitar um ponto turístico?

Como mencionado anteriormente, você precisa ganhar pontos para acompanhar os outros jogadores. Além disso, se estiver passando por um local onde a combinação dos seus tipos de passageiros geraria uma pontuação alta, você deve aproveitar essa oportunidade e parar. Caso contrário, assegure-se de alcançar os destinos do seu cartão de cruzeiro, pois você não pode ganhar o jogo sem atingí-los todos.

Como escolher qual ponto turístico visitar quando há várias opções?

Se o local onde você atraca tem várias opções de visita, há diversos pontos a considerar ao decidir onde ir:

- 1. Horários de Abertura: O que está aberto enquanto estou atracado aqui? O que está prestes a fechar?
- 2. Quanto tempo quero ficar aqui? O tempo é essencial?

O primeiro ponto é bastante simples: se você tem a escolha de vários pontos e um deles só ficará aberto por mais uma hora, visite esse primeiro. Além disso, se um ponto turístico não oferece uma pontuação muito alta, não seria melhor seguir em frente?

O Segundo Ponto é Melhor Ilustrado com este Exemplo: É Midday > 1pm e você está atracado.

Vamos assumir que nossa tripulação de passageiros é composta por dois de cada tipo, com um dos nossos sêniores sendo o entusiasta.

Estes são os pontos turísticos disponíveis: todos estão abertos.



Escolhemos esses valores para ilustrar a tomada de decisão necessária. Se o tempo for essencial, podemos optar por ficar apenas uma hora e dividir nossos passageiros em três grupos de dois:

- Nossos dois sêniores irão visitar a abadia e ganharão 3 VP cada
- Nossas duas crianças irão visitar a atração onde também ganharão 3 VP cada
- Nossos dois adultos vão ao pub e também ganham 3 VP cada

Então, em uma hora, ganharemos 18 VP.

Lembre-se de que você só pode visitar um ponto turístico por uma hora enquanto estiver atracado em um local*. Embora você possa sempre sair e retornar mais tarde para repetir a visita, isso nem sempre é possível devido às restrições de tempo para alcançar os destinos do seu cartão de cruzeiro. Além disso, não importa quantos passageiros visitam seja um ou todos os seis, isso constitui uma visita.

Se o tempo não fosse essencial, poderíamos visitar todos os pontos turísticos como uma família, pontuando o máximo de 10 VP em cada local. Isso nos daria 30 VP em três horas, comparado a 18 VP em uma hora. Assim, você pode ver que depende muito do equilíbrio entre o tempo necessário para alcançar os destinos e os pontos que você pode ganhar ao ficar mais tempo em um local.

Um último ponto: Você provavelmente enviaria seu entusiasta para realizar sua atividade, desde que estivesse disponível no local e o clima não o impedisse. Isso ocorre porque o mínimo que ele geralmente pode ganhar é 3 VP, enquanto o acesso à experiência pode ser mais valioso a longo prazo.

Exceção: Se você tiver um disco de hora consecutiva bônus, pode visitar por uma hora consecutiva adicional.



Quando quiseres ir à procura de uma contusão - o baralho de eventos "Take that!" O baralho de eventos permite-te afetar outros jogadores - por vezes de formas não muito agradáveis!

Em breve! Apimente os seus cruzeiros!

Millie Moo

Wroxham

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Millie Moo
 Wroxham

Princess Charlotte

Potter Heigham

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Princess Charlotte
 Potter Heigham

Lady Amanda

Oulton Broad

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Lady Amanda
 Oulton Broad

Thomas William

Stalham

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Thomas William
 Stalham

Cruzadores
 do jogo base

Hannah Louise

Brundall

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Hannah Louise
 Brundall

Ali Beanz

Coltishall

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Ali Beanz
Coltishall

Harriet's Harvest

Beccles

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

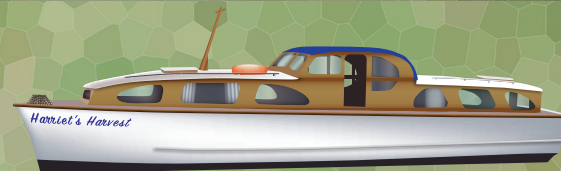
Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



Harriet's Harvest
Beccles

D'Arcy's Law

Thorpe St. Andrew

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



D'Arcy's Law
Thorpe St. Andrew

White Iris

Hickling

Visit

Bonus consecutive

Visit

Visit

Hour

Visit

Activity

Cruise Card

0										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	



White Iris
Hickling

Cruzadores
de
expansão

Créditos

Desenhado gráfico e do jogo por Martin White. Desenvolvimento do jogo e testes de jogo por Amanda Malloy e Ali Malloy.
©2025

BROADLAND
The Norfolk Broads Challenge

broadlandgame.com



O'Malley Magic