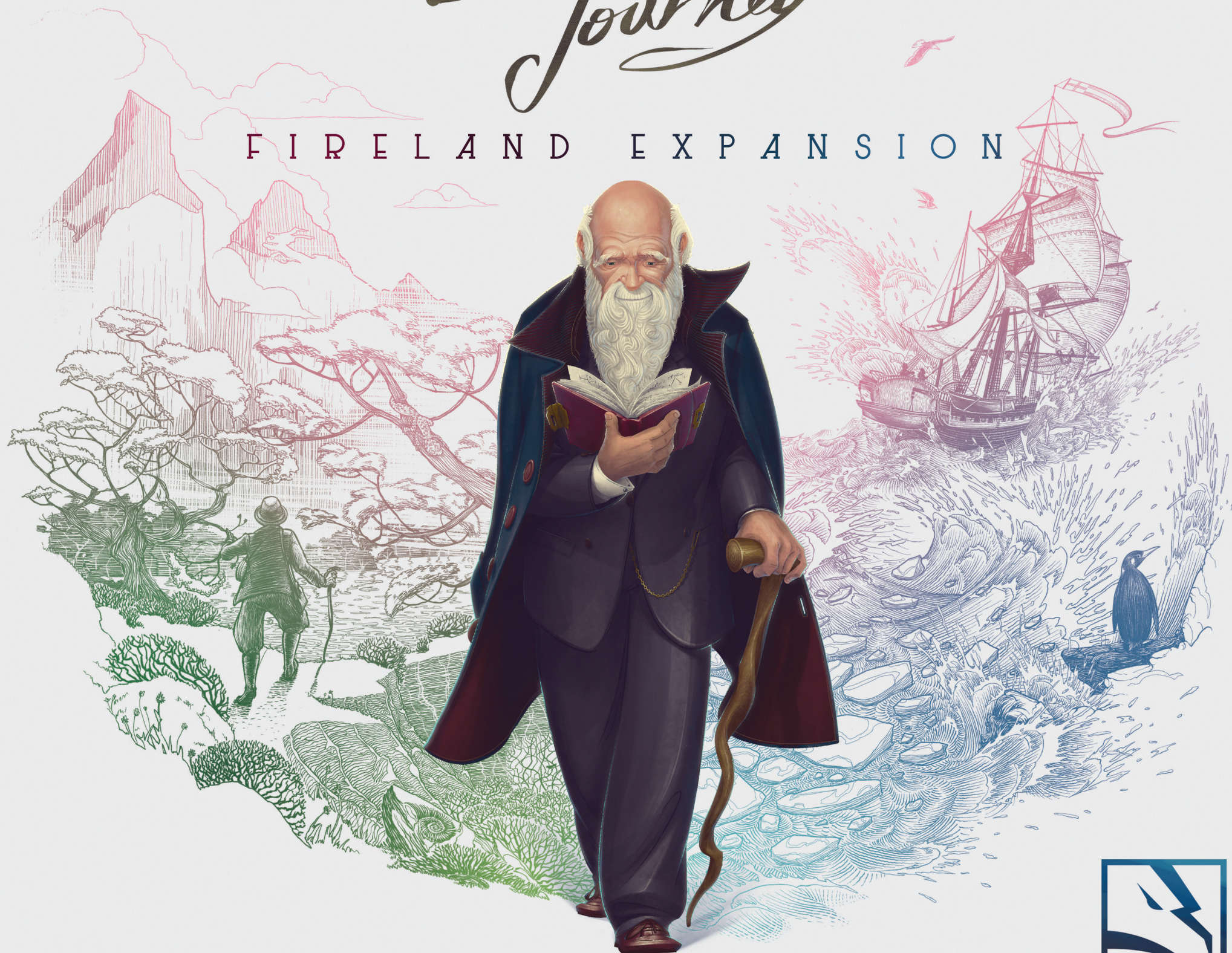




Darwin's Journey

F I R E L A N D E X P A N S I O N



Tradução e diagramação
Daniel Portugal
Julho - 2023

EXPANSÃO TERRA DO FOGO





Design do Jogo: Simone Luciani e Nestore Mangone

Ilustrador: Paolo Voto

Modo solo imaginado por: Dávid Turczi

Editora: ThunderGryph Games

PM: Gonzalo Aguirre Bisi

Diretor de Arte: Pierpaolo Paoletti

Autor do Livro de Regras: Jonathan Cox

Revisão das Regras: Jessica Longhurst e Cristina Aguirre Bisi

Design Gráfico: Daniel Tosco

Maquetes: Erick Tosco

Layout das Regras: Guido Vitabile

Graças ao apoio de: Cristina Bisi e Luis González

www.thundergryph.com

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, Espanha - support@thundergryph.com

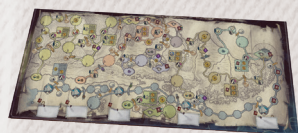
© 2021 ThunderGryph Games, Todos os direitos reservados.

Olhando para trás em nossa exploração da Terra do Fogo, o tempo ficou nebuloso quando descobrimos o abundante deserto do arquipélago.

Os dias de nossa nova aventura pareciam infinitamente longos, árduos e às vezes surreais, mas o tempo escorregava por nossos dedos, mais rápido do que imaginávamos.

Na expansão Fireland de Darwin's Journey, os jogadores refazem a expedição de Charles Darwin pelos territórios da Terra do Fogo (Tierra del Fuego). Fireland introduz gerenciamento de tempo e um novo mapa empolgante. Os jogadores podem partir em aventuras para ganhar recompensas frutíferas, mas devem ter cuidado para gastar seu tempo limitado com sabedoria!

COMPONENTES



1 Mapa de Jogo
Terra do Fogo



10 Cartas de Aventura
no Oceano



12 Fichas de Objetivo
(6 prateadas, 6 douradas)



8 Navios (2 por cor de jogador)



10 Peças de Aventura
no Oceano



1 Tabuleiro da Trilha
do Tempo



12 Cartas de Aventura
em Terra



3 Fichas de Objetivo
Beagle



8 Exploradores
(2 por cor de jogador)



12 Peças de Aventura
em Terra



8 Peças de Penalidade
de Tempo



4 Cartas de Tripulação



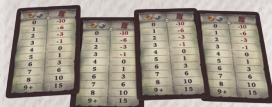
9 Fichas de Ação Especial



4 Cubos (1 por cor de jogador)



4 Peças de Burlar o Tempo



4 Cartas de Ajuda de
Pontuação de Aventura



4 cartas de cenário
da Terra do Fogo



2 Fichas de Correspondência



8 Lacres de Cera de Tempo



6 Peças de Ponto de Vista

Setup Padrão

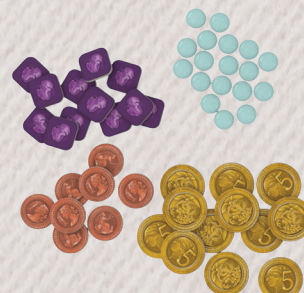
1. Coloque o mapa de jogo da Terra do Fogo em cima do tabuleiro de jogo, cobrindo as trilhas de Ilha e de Oceano do jogo base.
2. Coloque a tabuleiro da Trilha de Tempo perto do tabuleiro principal.
3. Embaralhe as cartas de Tripulação da Terra do Fogo, as fichas de Objetivo, as fichas de Objetivo Beagle, as fichas de Correspondência, as fichas de Ação Especial e os Lacres de Cera de Tempo com os conjuntos do jogo base de cada componente. O verso dos componentes do jogo base e da expansão são iguais.

Nota: os Lacres de Cera de Tempo tem uma frente roxa e o verso preto para ajudar a distinguir.

4. Siga os procedimentos de setup do jogo base.

Nota: quando jogar com uma carta de Cenário, ela indicará os componentes específicos a adicionar, em vez de escolher aleatoriamente durante o setup. Veja as cartas de Cenário na página 6.

5. Coloque 1 peça de Aventura  em Terra em cada ícone de fita dourada combinando nas trilhas de Terra, embaixo no tabuleiro. Só cubra ícones com um símbolo da quantidade de jogadores, quando a partida tiver a quantidade indicada de jogadores ou mais jogadores.





6. Coloque 1 peça de Aventura  no Oceano em cada ícone de fita dourada combinando nas trilhas de Oceano, embaixo no tabuleiro. Só cubra ícones com um símbolo da quantidade de jogadores, quando a partida tiver a quantidade indicada de jogadores ou com mais jogadores.



7. Embaralhe as peças de Ponto de Vista. Coloque 1 peça com a face para baixo em cada local  combinando no fim das trilhas de Terra e de Oceano. Assim que todas as peças de Ponto de Vista tiverem sido colocadas, vire-as para ficarem de face para cima.
8. Embaralhe as peças de Penalidade de Tempo e aleatoriamente coloque 3 delas com a face para cima nos ícones de relógio de bolso no tabuleiro da Trilha do Tempo. Coloque as peças de Penalidade de Tempo não usadas de volta à caixa - elas não serão usadas nessa partida.
9. Coloque 1 cubo (de agora em diante chamado de marcador da Trilha de Tempo) da cor de cada jogador no espaço 0 da trilha de Tempo.



10. Embaralhe os decks de Aventura em Terra e no Oceano separadamente e coloque-os, com a face para baixo, ao lado do tabuleiro principal.
11. Cada jogador coloca 1 carta de ajuda de Pontuação de Aventura perto do seu tabuleiro pessoal.
12. Cada jogador coloca seus Navios e Exploradores extras perto do seu tabuleiro de jogador. Cada jogador deve ter agora um total de 4 Exploradores e 2 Navios.

Setup do Cenário

Visão Geral

Cada carta de Cenário fornece aos jogadores uma experiência de jogo elaborada. Em vez de escolher aleatoriamente os componentes durante o setup, os jogadores usarão conjuntos designados de componentes que guiarão a experiência numa direção em particular.

Descrições do Cenário

Use o identificador de referência embaixo e à DIREITA da cada carta para aprender sobre como esse Cenário afetará o jogo:

F1: Focado em dar aos jogadores oportunidades para ganhar e gastar Tempo.

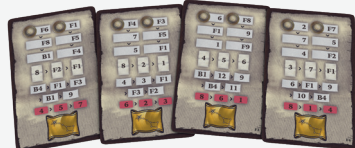
F2: Exploração e Navegação são o foco primário, mas gerenciar grandes gastos de Tempo também se torna uma prioridade.

F3: Maximizar a ficha de pontuação do Objetivo Beagle se torna uma prioridade, além de direcionar os jogadores em diversas direções interessantes.

F4: Um Cenário de nível avançado, onde ações de Correspondência e Especiais pouco ajudam os jogadores e as Moedas são difíceis de conseguir.

Setup

Somente as cartas de Cenário da Terra do Jogo podem ser usadas, elas têm um ícone de faixa dourada. Os jogadores podem escolher a carta de Cenário que combine com a experiência de jogo desejada ou escolher uma aleatoriamente da pilha. Durante o setup do jogo base, coloque os componentes específicos, em vez de escolhê-los aleatoriamente. Use os números de referência mostrados na carta de Cenário para colocar as fichas de Ação Especial específicas, bem como fichas de Correspondência, fichas de Objetivo Beagle e fichas de Penalidade de Tempo nas suas áreas associadas de tabuleiro. Perceba que as fichas de Correspondência e as fichas de Penalidade de Tempo, mostradas da esquerda para a direita, são colocadas de cima para baixo em suas áreas.



Trilha de Tempo

Cada jogador tem um marcador da Trilha de Tempo na Trilha de Tempo para indicar seu Tempo gasto no jogo.



Gastando & Ganhando Tempo



Os jogadores devem gastar Tempo para realizar uma ação, quando a ação mostra uma ícone de relógio de bolso fechado. Os jogadores gastam Tempo movendo seu marcador da Trilha de Tempo para baixo na Trilha de Tempo, o número de espaços indicado no ícone do relógio de bolso.

Se o marcador da Trilha de Tempo do jogador passaria o décimo primeiro espaço, então ele fica no décimo primeiro espaço e, em vez disso, perde 3 pontos de vitória para cada Tempo faltando, que o jogador deveria gastar.



Os jogadores ganham Tempo quando uma ação mostra um ícone de relógio de bolso aberto. Os jogadores ganham Tempo ao mover seu marcador da Trilha de Tempo para cima na Trilha de Tempo, o número de espaços indicado no ícone do relógio de bolso. Se o marcador da Trilha de Tempo do jogador passaria o espaço zero, ele fica no espaço zero e qualquer Tempo a mais obtido não tem nenhum efeito.

Penalidades da Trilha de Tempo

Cada penalidade na Trilha de Tempo se aplica a todos os jogadores cujo marcador da Trilha de Tempo estiver nessa linha ou abaixo dessa linha de penalidade. Isso significa que a primeira penalidade se aplica a todos os marcadores em três ou mais de Tempo; a primeira e a segunda penalidades se aplicam aos marcadores em seis ou mais de Tempo; e todas as três penalidades se aplicam aos marcadores em 9 ou mais de Tempo. As penalidades de Tempo são adicionadas a quaisquer outros custos associados a essas ações.



2 Moedas devem ser gastas para **cada** ação de entrega no Museu.



1 Moeda deve ser gasta para **cada** ação de Ganhar Pergaminho.



Um adicional de 2 Moedas devem ser gastas para colocar um trabalhador numa seção do Diário ocupada.



Cada ação de Entrega no Museu tem seu avanço na trilha da Teoria da Evolução reduzida em um.



Toda vez que um Objetivo é alcançado, o jogador perde 2 pontos de vitória na trilha de vitória. Se o jogador não tiver 2 pontos de vitória para perder, então o Objetivo não pode ser alcançado.



Cada ação de Correspondência vale um Selo a menos do que indicado no ícone de Correspondência.



Cada ação de Navegação tem o avanço do seu Navio reduzido em um.



Cada ação de Exploração tem o avanço do seu Explorador reduzido em um.

Aventuras

Toda vez que um jogador move seu Explorador ou seu Navio por uma fita dourada, que tiver uma Peça de Aventura, ele deve se lançar numa Aventura. Há dois tipos de peças de Aventura e de cartas de Aventura: Terra e Oceano. Quando o Explorador ou Navio do jogador cruzar uma dessas peças, o jogador compra uma carta do deck, que combine com o tipo de Aventura (Terra ou Oceano).

Cada carta de aventura tem duas opções de recompensas listadas embaixo. O jogador **deve** imediatamente escolher uma dessas opções, pagar seu custo associado, e ganhar as recompensas associadas. Depois que um jogador ganha uma recompensa, a carta de Aventura comprada é descartada na pilha de descarte do tipo correspondente de Aventura (Terra ou Oceano).

Nota: num caso raro que o jogador não possa pagar os custos associados a qualquer ação, ele descarta a carta de Aventura sem ganhar nenhum benefício e deixa a peça de Aventura no tabuleiro.

Custos da Aventura

-  Gaste a quantidade indicada de tempo. Quaisquer novas penalidades da Trilha de Tempo, que surgiram a partir desse movimento, entram em vigor imediatamente.
-  Gaste o número indicado de Moedas.
-  Gaste a quantidade indicada de Tempo e Moedas. Quaisquer novas penalidades da Trilha de Tempo, que surgiram a partir do movimento do marcador de Tempo, entram em vigor imediatamente.
-  Perca o número indicado de pontos de vitória.
-  Mova para trás o número indicado de espaços na trilha da Teoria da Evolução.
-  Mova um dos Navios desse jogador, o número indicado de espaços para trás na trilha de Oceano associada. Não realize nenhuma ação no local onde o Navio parou.
-  Gaste a quantidade indicada de peças de Conhecimento temporário.

Recompensas da Aventura

As Ações de Recompensa são mostradas à direita dos custos na Carta de Aventura. O jogador pode realizar as ações em qualquer ordem.



Uma das opções de recompensa sempre terá um ícone da peça de Aventura de Terra ou Oceano. Quando essa recompensa é escolhida, o jogador remove, do Tabuleiro Principal, a peça de Aventura que ele cruzou. O jogador deve manter essa peça na sua área de jogador, perto da sua carta de ajuda da Pontuação de Aventura.

Remover essa peça significa que no futuro nenhum outro jogador será capaz de realizar uma Aventura, quando cruzar essa fita dourada.

Exemplo: o jogador tem duas opções de custo/recompensa (A e B). Se o jogador escolher a opção A, ele pagará 1 de Tempo e 2 Moedas em troca de realizar uma ação de Exploração de até 2 passos e coletar a peça de Aventura em Terra.

Se o jogador escolher a opção B, ele pagará 3 de Tempo em troca de realizar uma ação de Navegação de até 2 passos e ganhar 2 peças de Conhecimento Temporário.

Já que a opção B não mostra o ícone da peça, a peça de Aventura em Terra permanece no tabuleiro e outro jogador pode usá-la para uma Aventura mais à frente no jogo.



Lacres de Cera de Tempo



Os Lacres de Cera de Tempo são embaralhados com o Lacres de Cera regulares durante o setup. Isso significa que eles podem aparecer nos pergaminhos da Academia durante o jogo.

Quando comprados, os Lacres de Cera de Tempo têm um custo adicional de 1 de Tempo na trilha do tempo. Quando colocados, os Lacres de Cera de Tempo agem como Lacres de Cera Especiais, o que significa que eles agem como qualquer cor para o trabalhador associado.

Pontos de Vista

No fim de cada trilha de Terra ou de Oceano, há uma peça de Ponto de Vista que foi aleatoriamente escolhida e colocada durante o setup. O primeiro jogador a chegar num espaço de Terra ou de Oceano com uma peça de Ponto de Vista, remove essa peça e imediatamente realiza a ação indicada. Se o jogador não puder pagar os custos associados a essa ação, a ação é perdida.

O jogador deve manter a peça de Ponto de Vista na sua área.

Perceba que vários Pontos de Vista foram compartilhados entre várias trilha de Terra e de Oceano.



Explorando a Ilha

O mapa da expansão Terra de Fogo tem 5 trilhas de exploração diferentes. Todas, exceto a primeira trilha, devem ser desbloqueadas da mesma maneira que no jogo base. Os exploradores não têm permissão para se mover de uma trilha para outra. Assim que um Explorador chegar num Ponto de Vista , ele não pode seguir mais à frente.

Perceba que uma das trilhas tem uma bifurcação que conduz para dois diferentes Pontos de Vista.

Desbloqueando Trilhas de Oceano

A expansão Terra do Fogo tem três trilhas de Oceano. No começo do jogo, os jogadores só têm acesso a uma das trilhas de Oceano. As outras duas trilhas de Oceano são desbloqueadas ao explorar as trilhas de Terra.



Quando o Explorador de um jogador cruzar uma fita prateada com um ícone de Navio, ele desbloqueia o Navio indicado.



Coloque um Navio da cor desse jogador, no local inicial da trilha de Oceano, que corresponda a forma no ícone do Navio.

Quando os jogadores realizam ações de Navegação, ele só podem mover um único Navio. Os passos de avanço na Navegação não podem ser divididos entre vários Navios, a menos que isso seja expressamente permitido por uma ficha de Ação Especial.

Pontuação de Fim de Jogo

Além dos pontos regulares de fim de jogo, os jogadores modificam sua pontuação baseado em quanto Tempo eles gastaram e quantas Peças de Aventura eles obtiveram.

Pontos de Vitória da Trilha de Tempo

Cada jogador perde os pontos de vitória indicados no ícone embaixo da atual posição do seu marcador na Trilha de Tempo. Só os espaços 0, 1 e 2 não têm uma penalidade em pontos de vitória.

Pontos de Vitória da Peça de Aventura

Cada jogador conta suas peças de Aventura de Terra e Oceano combinadas. Ele ganha ou perde pontos de vitória conforme indicado na sua carta de ajuda de Pontuação de Aventura. Um jogador perde pontos de vitória quando tiver 3 ou menos peças de Aventura; e ganha pontos quando tiver 5 ou mais.

 	 
0	-10
1	-6
2	-3
3	-1
4	0
5	1
6	3
7	6
8	10
9+	15

Novas Cartas de Tripulação



Quando essas cartas de Tripulação forem alcançadas, o jogador vai numa Aventura. O tipo da Aventura está indicada com um ícone de Terra ou de Oceano na própria carta.

Se o jogador escolher a recompensa da Aventura com um ícone de peça de Aventura, o jogador pega uma peça de Aventura desse tipo (Terra ou Oceano) de qualquer lugar do Tabuleiro do Mapa da Terra do Fogo.

Novos Requisitos dos Objetivos



O jogador deve ter gasto pelo menos o Tempo indicado na Trilha de Tempo.



O jogador deve ter ganhado pelo menos o número indicado de peças de Aventura do tipo específico.



O jogador deve ter alcançado uma ou mais cartas de Tripulação. Ele também deve ter seu marcador de Evolução na quinta posição, ou depois dessa posição, na Trilha da Teoria da Evolução.



Novas Fichas de Objetivo Beagle



Cada jogador ganha 4 pontos de vitória para cada peça de Aventura em Terra que ele tenha ganhado.



Cada jogador ganha 6 pontos de Vitória para cada peça de Aventura no Oceano que ele tenha ganhado.



Cada jogador ganha 2 pontos de Vitória para cada Tempo que ele gastou no momento que essa ficha é pontuada.

Nova Recompensas na Correspondência



Os jogadores ativos ganham 2 Moedas cada. Todos os outros jogadores devem gastar 1 de Tempo.

Ganhe 2 Moedas.



Ganhe 2 de Tempo.

Ganhe 1 de Tempo.

Novas Fichas de Ação Especial



Vá numa Aventura em Terra. O jogador não gasta nenhum Tempo quando ganhar a recompensa escolhida.

Se o jogador escolhe a recompensa com o ícone de peça de Aventura, ele pega uma peça de Aventura em Terra de qualquer lugar do Tabuleiro do Mapa da Terra do Fogo.



Vá numa Aventura no Oceano. O jogador não gasta nenhum Tempo quando ganhar a recompensa escolhida.

Se o jogador escolher a recompensa com o ícone da peça de Aventura, ele pega uma peça de Aventura no Oceano de qualquer lugar do Tabuleiro do Mapa da Terra do Fogo.



Se, durante o setup, essa ficha de Ação Especial for comprada, coloque todas as 4 peças de Burlar o Tempo perto do tabuleiro de jogo.

Quando um jogador realizar essa ação, ele pega uma peça de Burlar o Tempo e ignora todas as penalidades de Tempo pelo resto da rodada. Todos os outros jogadores devem gastar 1 de Tempo imediatamente. Durante a Fase de Limpeza, todas as peças de Burlar o Tempo devem ser descartadas de volta à reserva.



Ganhe 2 de Tempo. Todos os outros jogadores devem gastar 1 de Tempo imediatamente.



Ganhe 3 de Tempo.



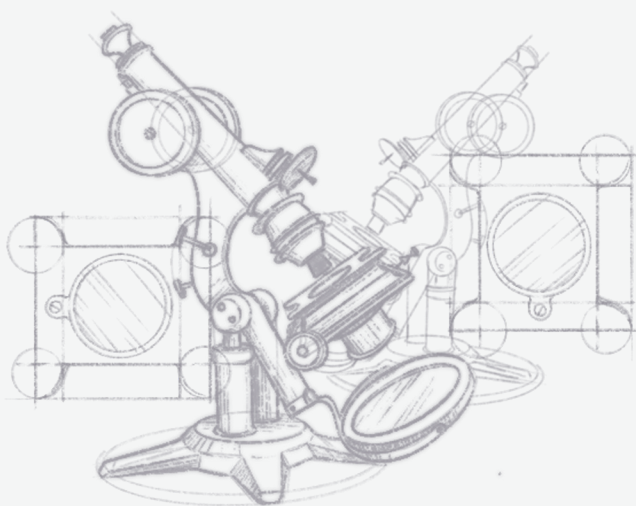
Imediatamente realize a opção de recompensa de cima de uma ficha de Correspondência no tabuleiro de jogo. Quaisquer custos associados a essa ação devem ser pagos ou a recompensa é perdida.

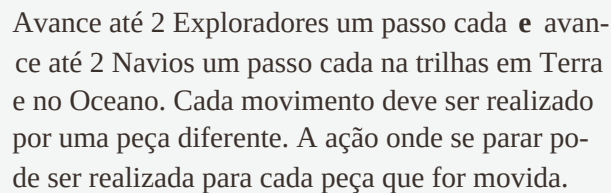


Coloque um único Selo em cada um dos 3 Envelopes.



Avance até 4 espaços em Terra ou no Oceano. O movimento pode ser dividido entre 2 exploradores diferentes ou entre 2 Navios diferentes. Se o movimento for dividido entre duas trilhas, ambas as ações onde se parar podem ser realizadas.





Compatibilidade com o Jogo Base

Os componentes a seguir são totalmente compatíveis com o jogo base e podem ser usados quando não jogar com a expansão Terra do Fogo.



Regras do Modo Solo

O jogo solo com a expansão Terra do Fogo é uma experiência mais complexa do que usando o jogo base, então recomendamos que primeiro você jogue várias partidas solo sem a expansão.

Use o conjunto de regras do modo solo do jogo base junto com as modificações explicadas abaixo.

Peças de Aventura

Toda vez que Alfred chegar ou passar uma peça de Aventura, ele a apanhará do tabuleiro. Afred não comprará uma carta de Aventura; em vez disso, ele gasta 2 de Tempo e avança 2 espaços na sua trilha de Bônus.

Nota Importante: se Alfred coletar uma peça de Aventura quando Explorar, ele só irá realizar a ação onde seu Explorador terminou seu movimento (em vez de realizar duas ações). Alfred ainda irá pesquisar todos os Espécimes da Terra do Fogo que ele chegar ou passar na trilha. Se Alfred coletar uma peça de Aventura e seu Explorador terminar numa ação de Pesquisa de Espécime, Alfred não realiza mais nenhuma ação.

Movimento do Explorador

Quando Alfred realiza ações de Exploração, ele irá mover seu  Explorador se ele estiver desbloqueado e se ele não estiver no final de sua trilha. Do contrário, ele irá mover seu Explorador desbloqueado mais recentemente.

Se o Explorador de Alfred tiver várias opções de caminho, ele pegará o caminho mais longo (o caminho com o maior número de espaços até o espaço final).

Movimento do Navio

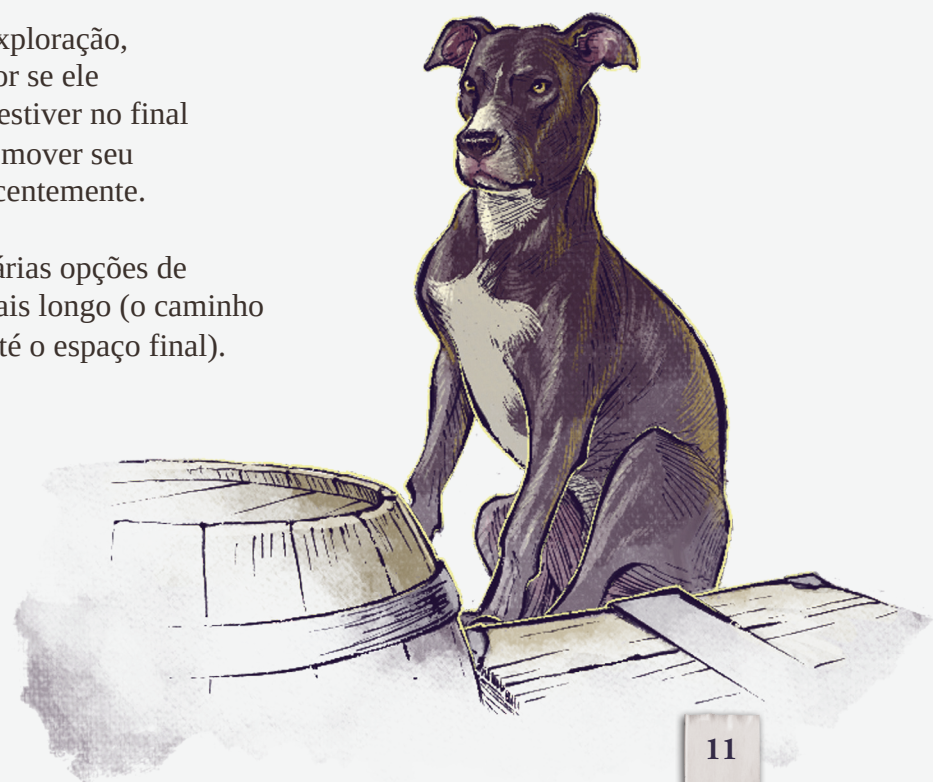
Quando Alfred realiza ações de Navegação, ele deve escolher um Navio para mover por toda a ação. Se seu Navio na trilha principal do Oceano estiver atrás do HMS Beagle, ele irá escolher esse Navio para toda a ação de Navegação. Do contrário, ele irá escolher seu Navio desbloqueado mais recentemente.

Tempo

Alfred ganha Tempo, gasta Tempo, e é afetado pelas penalidades de Tempo da mesma maneira que os outros jogadores.

Pontuação de Fim de Jogo

Alfred marca pontos por suas peças de Aventura e pela posição na trilha de Tempo da mesma maneira que os outros jogadores.



Cartas de Aventura



Aventuras no Oceano

1 Enjoo (Seasickness)

Você se sente mal, letárgico e enjoado.

- A.** Tome um pouco de ar fresco no deck do Navio.
Gaste 3 de Tempo para ganhar 2 peças de Conhecimento Temporário e 2 Moedas.
- B.** Força e concentre-se no seu trabalho.
Gaste 3 de Tempo para realizar 2 ações de Correspondência de 2 Selos cada e colete a peça de Aventura no Oceano.

2 Doença (Sickness)

Você está muito fraco e exausto para sair da cama.

- A.** Feche seus olhos e descanse um pouco.
Gaste 2 de Tempo para ganhar 4 pontos de vitória e colete a peça de Aventura no Oceano.
- B.** Estude seus livros na cama.
Gaste 4 de Tempo para realizar 2 ações de Academia com o desconto de 2 Moedas cada.

3 Trovoada (Thunderstorm)

A tempestade está batendo o bote salva-vidas contra o casco.

- A.** Corte as cordas do bote salva-vidas para preservar o casco e mantenha seu pertences a salvo.
Gaste 3 de Tempo para avançar 3 passos na trilha da Teoria da Evolução e colete a peça de Aventura no Oceano.
- B.** Concentre-se em outras tarefas e espere até que a tempestade acabe.
Volte 2 passos na Trilha da Teoria de Evolução para ganhar 3 de Tempo.

4 Canhões (Cannons)

Um forte costeiro disparou seus canhões contra nosso navio.

- A.** Prossiga, evitando o ataque costeiro.
Gaste 4 de Tempo para ganhar 8 Moedas e 2 pontos de vitória.
- B.** Pare e erga a bandeira branca para se render.
Gaste 1 de Tempo para ganhar 2 Moedas e colete a peça de Aventura no Oceano.

5 Iceberg

Um iceberg está flutuando na direção do bote tripulado.

- A.** Mantenha o curso e desvie dele.
Gaste 3 de Tempo para ganhar 2 pontos de vitória e avance 3 passos na trilha da Teoria de Evolução.
- B.** Vire o navio e mude de rota, é muito perigoso.
Volte 3 passos com seu navio na trilha de Oceano do HMS Beagle para ganhar 2 de Tempo e coletar a peça de Aventura no Oceano.

6 Gelo (Ice)

O oceano está congelando e o navio pode ficar preso.

- A.** Siga em frente encontrando caminhos através do gelo.
Gaste 3 de Tempo para ganhar 5 pontos de vitória e realize uma ação de Navegação de até 2 passos.
- B.** Volte para a costa e passe o inverno pesquisando com os materiais que você tem a bordo.
Gaste 1 de Tempo para ganhar um Objetivo e colete a peça de Aventura no Oceano.

7 Atracado (Laid Ashore)

O navio está atolado na costa do Rio Santa Cruz e precisa de reparos.

- A.** Fique a bordo e conserte o navio.
Gaste 1 peça de Conhecimento Temporário e ganhe 1 de Tempo.
- B.** Explore as terras próximas.
Gaste 2 de Tempo para realizar uma ação de Exploração de até 2 passos e colete a peça de Aventura no Oceano.

8 Miragem (Mirage)

Você perdeu o rumo seguindo o que veio a ser uma miragem.

- A.** Concentre-se em estudar seus materiais coletados, enquanto você volta ao rumo certo.
Gaste 1 de Tempo para realizar uma ação de Academia e colete a peça de Aventura no Oceano.
- B.** Contrate um guia local para rapidamente voltar à rota certa.
Gaste 2 Moedas para ganhar 2 de Tempo.

9 Mar Agitado (Rough Sea)

Um raro espécime é avistado num recife, mas as condições dificultam a aproximação.

- A.** Siga em frente e colete o espécime, apesar do risco.
Gaste 3 de Tempo para pesquisar um Espécime na mesma trilha que o Explorador do jogador.
- B.** Deixe o espécime e faça anotações cuidadosas descrevendo-o de longe.
Gaste 2 pontos de vitória para realizar uma ação de Correspondência de 1 selo e colete a peça de Aventura no Oceano.

10 Outro Barco (Another Ship)

Seu vigia avista outro navio que parece estar pedindo ajuda.

- A.** Mude o curso na direção do navio para prestar ajuda.
Gaste 3 de Tempo para ganhar 4 Moedas e 4 pontos de vitória.
- B.** Continue seu caminho e ignore o navio.
Gaste 3 de Moedas para ganhar 2 de Tempo e colete a peça de Aventura no Oceano.



Aventuras em Terra

1 Rebelião (Riot)

Sua expedição atacada por um rebelião local.

- A.** Lute contra a rebelião para proteger seus materiais científicos.
Gaste 4 de Tempo para ganhar 2 peças de Conhecimento Temporário e 4 pontos de vitória.
- B.** Recue e escreva para as autoridades locais, pedindo ajuda.
Gaste 1 de Tempo para realiza uma ação de Correspondência de 1 Selo e colete a peça de Aventura em Terra.

2 Espécimes Perdidas (Lost Specimens)

Algumas de suas espécimes coletadas rolaram de um penhasco numa ravina.

- A.** Cuidadosamente desça na ravina para recuperá-los.
Gaste 3 de Tempo para avançar 3 passos na trilha da Teoria da Evolução e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Deixe os expécimes onde eles estão e siga com sua jornada.
Volte 2 passos na trilha da Teoria da Evolução para realizar uma ação de Navegação de até 3 passos.

3 Fogo (Fire)

Seu abrigo atual pegou fogo!

- A.** Tente apagar o fogo.
Gaste 4 de Tempo para ganhar 8 pontos de vitória e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Fuja do abrigo e peça ajuda.
Gaste 2 de Tempo para ganhar 2 Conhecimentos Temporários.

4 Jangada Danificada (Raft damaged)

Sua única jangada está seriamente danificada.

- A.** Abandone a jangada e continue a pé.
Gaste 1 de Tempo e 2 Moedas para realizar uma ação de Exploração de até 2 passos e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Concentre-se em consertar a jangada até que ela funcione de novo.
Gaste 3 de Tempo para realizar uma ação de Navegação de até 2 passos e ganhe 2 peças de Conhecimento Temporário.

5 Resfriado (Cold)

Você pegou um resfriado e os nativos lhe ofereceram um de seus remédios.

- A.** Use o remédio deles e siga com sua jornada.
Gaste 4 de Tempo para desbloquear um Local de Lente sem as penalidades de Moeda.
- B.** Volte para seu navio para usar seus próprios remédios e descansar.
Gaste 3 de Tempo para ganhar um Objetivo, 3 pontos de vitória e colete a peça de Aventura em Terra.

6 Burros (Donkeys)

Depois de voltar de uma caminhada, você percebe que seus burros estão sumidos.

- A.** Chame os burros e espere que eles voltem..
Gaste 2 de Tempo para ganhar 6 Moedas.
- B.** Compre novos burros dos nativos e siga sua jornada.
Gaste 3 de Tempo e 3 Moedas para avançar 3 passos na trilha da Teoria da Evolução, ganhe 5 pontos de vitória e colete a peça de Aventura em Terra.

7 Bandidos (Bandits)

Você foi parado por bandidos e eles não deixarão você ir a menos que os pague.

- A.** Atenda as exigências deles e entregue suas moedas.
Gaste 3 Moedas para ganhar 1 peça de Conhecimento Temporário e 2 pontos de vitória.
- B.** Negocie com eles.
Gaste 4 de Tempo para ganhar 4 Moedas, 4 pontos de vitória e colete a peça de Aventura em Terra.

8 Deslizamento de Terra (Landslide)

Seu caminho foi destruído por um deslizamento de terra.

- A.** Passe todo seu equipamento de expedição sobre o deslizamento.
Gaste 3 de Tempo para avançar 3 passo na trilha da Teoria da Evolução e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Siga por uma rota diferente.
Gaste 1 de Tempo para ganhar 1 Objetivo e 2 pontos de vitória.

9 Caminho Secreto (Secret path)

Um nativo lhe mostra um atalho para o seu destino.

- A.** Siga com sua rota planejada originalmente.
Gaste 4 de Tempo para avançar 2 passos na trilha da Teoria da Evolução, ganhe 4 pontos de vitória e colete a peça da Aventura em Terra.
- B.** Siga suas instruções e use o caminho secreto.
Gaste 2 de Tempo para avançar 3 passos na trilha da Teoria da Evolução.

10 Terremoto (Earthquake)

Um forte terremoto atinge a região, rompendo o chão e danificando seu acampamento.

- A.** Continue com sua rota, tendo cuidado para evitar qualquer risco.
Gaste 4 de Tempo para avançar 3 passos na trilha da teoria da Evolução e ganhe 4 pontos de vitória.
- B.** Volte para o navio e parte para explorar uma área diferente.
Gaste 1 de Tempo para realizar uma ação de Navegação de até 1 passo e colete a peça de Aventura em Terra.

11 Perdido (Lost)

Você percebe que sua bússola não está mais funcionando corretamente e você se perdeu.

- A.** Refaça seus passos, até chegar ao local onde começou.
Gaste 1 de Tempo para realizar uma ação de Navegação de até 1 passo e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Siga em frente, tentando encontrar seu caminho de volta à rota correta.
Gaste 2 de Tempo para realizar uma ação de Exploração de até 1 passo e ganhe 3 pontos de vitória.

12 Bebida (Beverage)

Um guia espiritual local lhe oferece uma bebida para ajudar a melhorar seu humor.

- A.** Aceite o presente e beba-o.
Gaste 3 de Tempo para colocar um Lacre de Cera Especial (roxo) sem custo e colete a peça de Aventura em Terra.
- B.** Recuse a bebida e siga seu caminho.
Gaste 2 pontos de vitória para ganhar 4 Moedas.