

Darwin's Journey

OCEANIA
EXPANSION

O ar está impregnado com o aroma singular da Oceania, uma terra de beleza indomável e formas de vida únicas, o ápice da jornada de uma vida. Contudo, este paraíso abriga terras perigosas e condições inóspitas, renunciando riscos inevitáveis.

Apesar dos perigos, a Oceania fervilha com novos espécimes incríveis - descobertas prestes a remodelar nossa compreensão da vida. Em portos movimentados, a troca de correspondências abre portas para conhecimento vital e financiamento.

A cada dia, os desafios enfrentados - os infortúnios e os perigos - nos impulsionam a questionar e crescer. À medida que nossa viagem se aproxima do fim, as maravilhas e as dificuldades da Oceania prometem revelar percepções profundas sobre a origem das espécies.

Componentes



1 tabuleiro principal
Oceania dupla face



4 cartas de
tripulação



4 trabalhadores
especiais (1 por
cor de jogador)



12 exploradores
(3 por cor de jogador)



8 aranhas
(2 por cor
de jogador)



4 tendas especiais
(1 por cor
de jogador)



4 peças de chave
(substituindo os
cubos de pontuação
(1 por cor de
jogador)



4 tabuleiros pessoais Oceania
(4 tabuleiros Alfred no verso)



8 peças de antídoto



1 ficha de
sobreposição
do museu



16 peças de
espécime Oceania



8 fichas de objetivo
(4 prateadas,
4 douradas)



2 fichas de
correspondência



16 fichas de
museu Oceania



2 fichas de
ação especial



8 peças de
colocação
especial



12 fichas de
consequência



2 fichas de desconto



2 fichas de
objetivo Beagle



13 peças
de perigo



12 fichas de vila
(6 prateadas,
6 douradas)



4 moedas
especiais
de metal



8 selos especiais
(2 por cor de jogador)

Expansões



17 cartas de tripulação



20 peças de
pesquisa âmbar



6 fichas de distinção



15 peças de tentilhão



12 marcadores de tripulação



2 fichas especiais
de ação de viagem



24 fichas fragmentadas
de carta



1 tabuleiro de
ação especial

Design de jogo: Simone Luciani e Nestore Mangone
Ilustrador: Paulo Voto
Desenvolvedor: Pierpaolo Paoletti
Fabricante: Jogos ThunderGryph
Gerente de Projeto: Gonzalo Aguirre Bisi
Direção de Arte: Pierpaolo Paoletti
Autor do livro de regras: Anastasia Heuer
Revisão de regras: Flavio De Leonardis e Anastasia Heuer
Design Gráfico: Pierpaolo Paoletti e Daniel Tosco
Maquetes: Erick Tosco
Graças ao apoio de: Cristina Bisi e Luis González

Tradução: Daniel Portugal - maio 2026



www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avenida. República Argentina, 24
2º andar, 41011 Sevilha, Espanha - support@thundergryph.com
© 2025 ThunderGryph Games, Todos os direitos reservados.

Visão geral

Darwin's Journey: Oceania é uma expansão que adiciona profundidade significativa e novas camadas estratégicas ao jogo base, introduzindo um novo cenário, espécimes únicos, tabuleiros de jogador reimaginados e novas mecânicas envolventes centradas na exploração e no gerenciamento dos riscos de um território desconhecido.

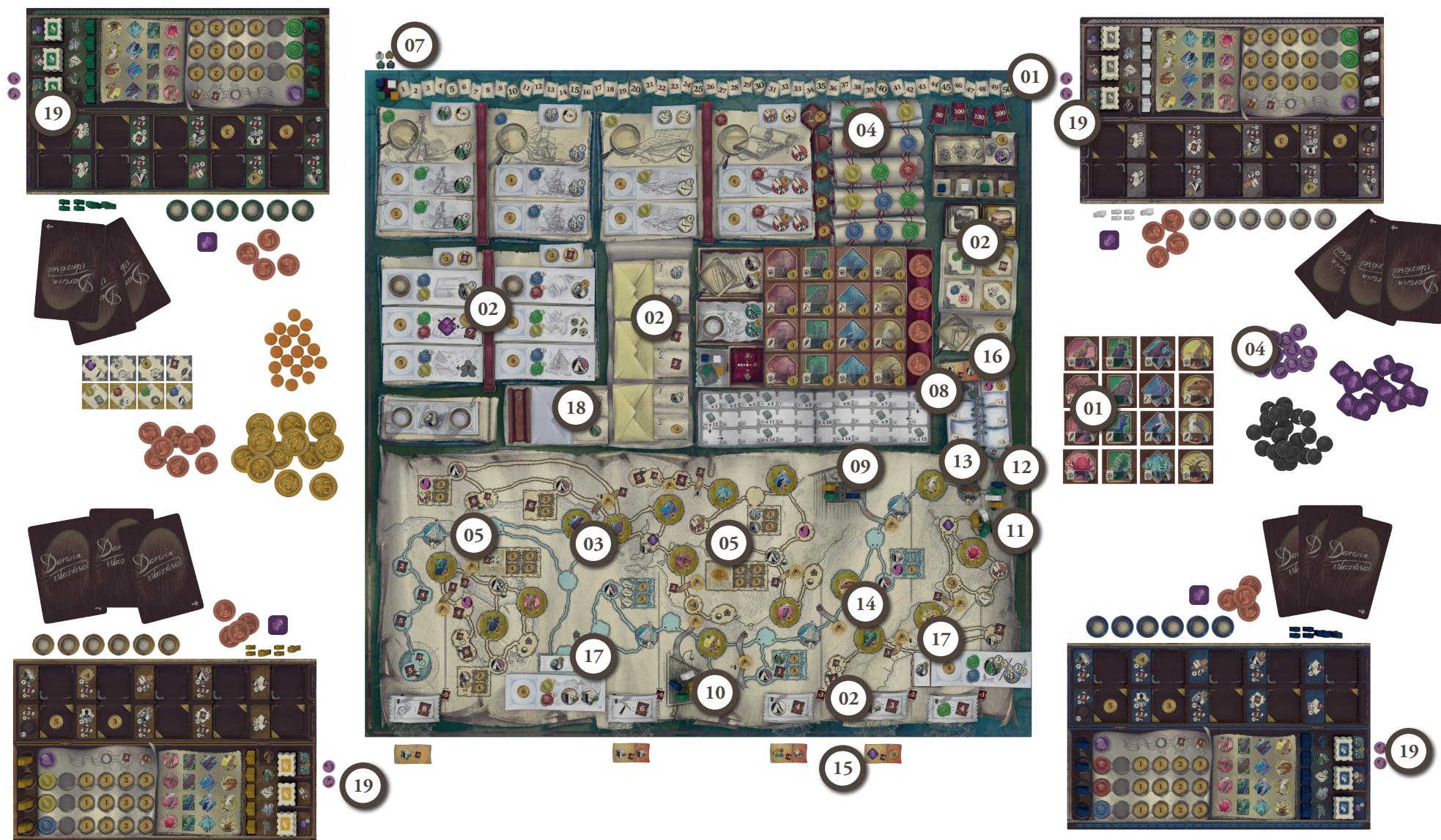
Esta expansão enfatiza o planejamento estratégico e a adaptação aos desafios e oportunidades apresentados pelo novo ambiente insular e pelos perigos encontrados.

Entre as novidades, estão novas maneiras de usar a Correspondência, interagir com a Academia e ganhar habilidades especiais e pontos de vitória de Vilas que mudam de jogo para jogo.

Preparação

Siga os passos da Preparação do Tabuleiro Principal e dos Jogadores do jogo base com as seguintes alterações:

1. Substitua o tabuleiro principal, os tabuleiros pessoais, as peças do Museu, os marcadores de Espécime e os cubos de pontuação do jogo base pelos seus componentes correspondentes da Oceania.
2. Embaralhe as novas fichas de Ação Especial, Objetivo, Objetivo Beagle, Correspondência e Cartas de Tri-
pulação nos conjuntos correspondentes do jogo base.
3. Ao posicionar as peças de Espécime da Oceania, certifique-se de que cada marcador de Espécime mostre o ícone de Perigo . Como no jogo base, não coloque um marcador de Espécime em locais marcados para mais jogadores do que os que estão jogando no momento.
4. Ao colocar os Selos de Cera na Academia, compre 3 Selos de Cera adicionais para preencher a nova fileira superior da Academia. Coloque os Selos de Cera Especiais (roxos) em uma pilha virada para cima ao lado do tabuleiro principal.
5. Embaralhe as fichas de Vila prateadas e douradas separadamente. Coloque 1 ficha de Vila dourada com a face para cima no local dourado da Vila e 1 ficha de Vila prateada com a face para cima no local prateado no mapa. Devolva as fichas de Vila restantes à caixa.
6. As Tendas Especiais, Selos Especiais, Trabalhadores Especiais, Moedas Especiais e Peças de Colocação Especiais são usadas com uma ficha de Vila prateada específica. As Vilas são explicadas em detalhes na página 4.
7. Coloque uma Aranha (a partir de agora chamada de marcador de Aranha) de cada cor de jogador ao lado da trilha de pontos de vitória.
8. Coloque uma Aranha (a partir de agora chamada de marcador de Perigo) de cada cor de jogador no espaço superior esquerdo da trilha de Perigo.
9. Coloque um Explorador de cada cor de jogador nos Correios na trilha do Oceano.



10. Coloque um Explorador de cada cor de jogador na Universidade, na trilha do Oceano.
11. Coloque um Explorador de cada cor de jogador na posição inicial da trilha da Ilha mais à direita.
12. Coloque um Navio de cada cor de jogador na posição mais à direita da trilha do Oceano.
13. Coloque a peça do HMS Beagle na posição mais à direita da trilha do Oceano.
14. Coloque uma peça de Perigo sobre cada fita com um ícone de aranha nas trilhas do Oceano e da Ilha. Não coloque uma peça de Perigo em posições marcadas para mais jogadores do que os que estão jogando no momento. Devolva as peças de Perigo restantes à caixa.
15. Separe as fichas de Consequência em três pilhas pelas letras (A-B-C) em seus versos. Embaralhe cada pilha separadamente. Coloque uma ficha de cada pilha com a face para cima nas posições da teia de aranha na parte inferior do tabuleiro principal, conforme mostrado. Devolva as fichas de Consequência restantes à caixa.
16. Pegue a ficha de Consequência mais à direita e coloque-a acima da trilha de Perigo. Esta será a ficha de Consequência atual para a primeira rodada do jogo.
17. Compre 2 fichas de Ação Especial não utilizadas da caixa e coloque-as com a face para cima em cada um dos dois espaços de Ação Especial no mapa. Coloque a peça de Desconto -2 ao lado da ficha de Ação Especial na primeira trilha da Ilha. Coloque a ficha de Desconto -3 ao lado da ficha de Ação Especial na trilha do Oceano. Coloque ambas as fichas de Desconto com a ação de desbloqueio viradas para cima.
18. Selecione aleatoriamente 5 fichas de Correspondência não utilizadas, embaralhe-as com a face para baixo e coloque-as em uma pilha com a face para cima no novo espaço de Correspondência no tabuleiro principal.
19. Cada jogador seleciona um bônus de Objetivo e um bônus de pilha vazia de Selos em seu tabuleiro pessoal para serem substituídos por Antídotos neste jogo. Cubra os bônus escolhidos por cada jogador com uma peça de Antídoto. Os jogadores não precisam selecionar os mesmos bônus.



Para o seu primeiro jogo, sugerimos cobrir esses 2 bônus.

Mapa Oceania

O mapa da Oceania tem vários locais novos e quatro trilhas de ilhas diferentes. Todas as trilhas de ilhas, exceto a primeira, devem ser acessadas da mesma maneira que no jogo base. Os exploradores nunca podem se mover de uma trilha de ilha para outra. Assim que um explorador chega ao final de uma trilha de ilha, ele não pode mais prosseguir.

O mapa da Oceania é explorado da direita para a esquerda.

Correios

Cada jogador tem um Explorador localizado nos Correios na trilha do Oceano. Depois de desbloqueados, esses Exploradores tornam-se funcionários que concedem acesso a um novo local de envelope. A ficha de Correspondência no novo Envelope muda ao final de cada rodada.

Quando o Navio de um jogador passa pela fita prateada que conecta aos Correios, mova seu explorador dos Correios para o ícone de buzina ao lado do novo envelope.



Ao realizar uma ação de Correspondência, os jogadores que tiverem seu Funcionário próximo ao novo Envelope podem colocar Selos tanto no novo Envelope quanto em um Envelope normal.



O novo Envelope está disponível apenas para jogadores que desbloquearam seu Funcionário.

Universidade

Cada jogador possui um Explorador localizado na Universidade na trilha do Oceano. Uma vez desbloqueados, esses Exploradores tornam-se Professores que concedem acesso a uma nova fileira de Pergaminhos no topo da Academia.



Quando o Navio de um jogador passa pela fita prateada que conecta à Universidade, mova seu Explorador da Universidade para o ícone de sino ao lado da fileira de Pergaminhos no topo da Academia.

Jogadores com seu Professor na Academia têm acesso a esta fileira superior e podem escolher exatamente um Selo de Cera da fileira superior ao realizar ações da Academia. Os jogadores só podem pegar um Selo de Cera da fileira superior por turno, mesmo ao realizar múltiplas ações da Academia no mesmo turno. Um Professor na Academia não dá aos jogadores a opção de obter um Selo de Cera extra.

Não há penalidade de Moedas por pegar um Selo de Cera da fileira superior ou por colocar um Selo de Cera da fileira superior no tabuleiro pessoal de um jogador.



A fileira de pergaminhos no topo da Academia só está disponível para jogadores que desbloquearam seu Professor.



Locais de acampamento da vila

Existem duas Vilas no mapa onde os jogadores podem realizar a ação de Estabelecer Acampamento. Cada jogador pode colocar 1 Tenda em cada Vila. Vilas não são o mesmo que Acampamentos, e os jogadores só podem colocar uma Tenda em uma Vila quando seu explorador parar naquele local.



Tendas em Vilas nunca podem ser reativadas.

Existem dois tipos de Vilas: Vilas Prateadas, que são resolvidas imediatamente, e Vilas Douradas, que são resolvidas durante a pontuação final.

Vilas prateadas

1 Ganhe 1 Moeda Especial e coloque-a ao lado do seu tabuleiro de jogador. Ao realizar qualquer ação, você pode descartar esta Moeda Especial para ignorar um custo de Moeda ou penalidade associada a essa ação.

2 Ganhe os 2 Selos Especiais da sua cor de jogador. Ao realizar uma ação de Correspondência, você pode usar seus Selos Especiais no lugar de seus Selos regulares. Cada Selo Especial conta como 1 Selo regular quando colocado e 2 Selos regulares ao resolver as maiorias de Correspondência.

Dobre quaisquer recompensas que você ganhar de Envelopes com seus Selos Especiais. Colocar ambos os Selos Especiais no mesmo Envelope não dobra a recompensa duas vezes. Ao descartar Selos, você deve descartar seus Selos Especiais antes de descartar seus Selos regulares. Cada Selo Especial conta como 1 Selo normal ao descartar Selos. Remova do jogo quaisquer Selos Especiais descartados.

3 Ganhe a Tenda Especial na sua cor de jogador e coloque-a ao lado do seu tabuleiro pessoal. Durante uma futura ação de Estabelecer um Acampamento, você pode colocar sua Tenda Especial em vez de uma Tenda normal em qualquer Acampamento que não seja uma Vila e ganhar o benefício de Acampamento duas vezes.

4 Ganhe 2 peças de Colocação Especial. Ao posicionar um Trabalhador, você pode descartar 1 dessas peças para posicionar o Trabalhador em qualquer local de Lente já ocupado (incluindo locais de Lente pessoais). Você não precisa pagar a penalidade de posicionamento. Se posicionar em uma Lente pessoal de um oponente, esse oponente ainda ganha 1 Moeda da reserva.

5 Durante a Preparação, após o sorteio das cartas de Tripulação, pegue as cartas de Tripulação que foram descartadas por cada jogador e coloque-as com a face para cima ao lado do tabuleiro principal. Se estiver jogando com a Preparação da Primeira Jogada, após distribuir as cartas de Tripulação para cada jogador, revele cartas de Tripulação igual ao número de jogadores e coloque-as com a face para cima ao lado do tabuleiro principal.

Quando esta Vila for ativada, realize imediatamente todas as ações da Tripulação em uma das cartas de Tripulação viradas para cima ao lado do tabuleiro principal, sem cumprir seus requisitos. Vire a carta de Tripulação para indicar que ela foi usada.

Essas cartas de Tripulação só podem ser ativadas colocando uma Tenda nesta Vila.

6 Ganhe o Trabalhador Especial na sua cor de jogador. O Trabalhador Especial pode ser usado uma vez por jogo em qualquer local sem pagar uma penalidade de colocação ou ter que cumprir os requisitos do selo. O Trabalhador Especial tem as distinções prata e ouro. Todas as outras regras de posicionamento ainda se aplicam.

Vilas douradas

7 Durante a pontuação final, ganhe pontos de vitória iguais ao número de Multiplicadores de Livro que você alcançou na trilha da Teoria da Evolução.

8 Durante a pontuação final, ganhe 2 pontos de vitória para cada Espécime que você pesquisou.

9 Durante a pontuação final, ganhe 1 ponto de vitória para cada Selo de Cera (incluindo Selos de Cera especiais) em seu tabuleiro pessoal.

10 Durante a pontuação final, ganhe 3 pontos de vitória para cada uma das suas fichas de Lente pessoais colocadas.

11 Durante a pontuação final, ganhe 3 pontos de vitória para cada Tenda que você tiver no mapa.

12 Durante a pontuação final, ganhe 2 pontos de vitória para cada um dos seus objetivos concluídos.

Locais de lente do mapa

Existem duas locais de Lentes bloqueadas no mapa que só podem ser desbloqueadas quando o Navio ou Explorador de um jogador parar nelas. Esses dois locais não podem ser desbloqueadas por nenhum outro meio.



Quando o Navio ou o Explorador de um jogador parar em um desses dois locais de Lente, ele poderá usar a ação de desbloqueio (mostrada na ficha de Desconto) para desbloquear imediatamente o local adjacente. O jogador não pode usar essa ação para desbloquear outros locais de Lente bloqueados. A penalidade de Moedas é reduzida pelo valor mostrado na ficha de Desconto.

Após realizar os passos normais para desbloquear o local de Lente, vire a ficha de Desconto e coloque-a com a face para baixo sobre os requisitos do Selo de Cera na ficha de Ação Especial.

Em turnos futuros, qualquer jogador cujo respectivo Navio ou Explorador tenha alcançado ou passado por este local de Lente pode colocar um Trabalhador nesta Lente sem requisitos de Selo de Cera.

Em todos os outros aspectos, as Lentes desbloqueadas no mapa são tratadas da mesma forma que qualquer outra Lente desbloqueada.

Não há efeito imediato se o Navio ou Explorador de um jogador parar em uma dessas duas Lentes após terem sido desbloqueadas.

Ex.: o Navio do Jogador Verde para na Lente bloqueada na trilha do Oceano. O jogador Verde usa a ação de desbloqueio mostrada na ficha de Desconto -3 para desbloquear a peça de Ação Especial adjacente a um custo reduzido de 3 Moedas. O Jogador Verde coloca uma de suas peças pessoais de Lente no local e então realiza as ações no local, sem colocar um Trabalhador ou cumprir os requisitos do Selo de Cera. Por último, o Jogador Verde vira a ficha de Desconto e coloca-a sobre os requisitos do Selo de Cera.



No turno do Jogador Amarelo, o Jogador Amarelo já passou pelo local da Lente desbloqueado pelo Jogador Verde. O Jogador Amarelo coloca um Trabalhador sem requisitos de Selo de Cera no local da Lente e realiza as ações no local. O Jogador Verde recebe 1 Moeda do estoque porque o Jogador Amarelo colocou um trabalhador na Lente pessoal do Jogador Verde.

Novo local de acampamento



Entregue um Espécime ao Museu. Ganhe as Moedas e os avanços da trilha da Teoria da Evolução duas vezes.



Trilha do perigo

Cada jogador possui um marcador de Perigo na trilha de Perigo, indicando quantos Perigos eles encontraram durante cada rodada.



Cada avanço além do quinto espaço da trilha não move o marcador de Perigo do jogador. Em vez disso, o jogador perde imediatamente 5 pontos de vitória para cada avanço.

A ficha de Consequência atual acima da trilha de Perigo é resolvida durante a Fase de Recompensa.

Encontrando um perigo

Cada vez que um jogador realiza uma ação ou ganha uma recompensa com um ícone de Perigo, ele encontra um Perigo. Quando um jogador encontra um Perigo, ele deve avançar seu marcador de Perigo um espaço na trilha de Perigo.



O primeiro jogador a pesquisar cada Espécime da Oceania encontra um Perigo. Vire a ficha do Espécime para que o ícone de Perigo não esteja mais visível. Jogadores que pesquisarem este Espécime no futuro não encontrarão um Perigo.



O primeiro jogador a mover seu Navio ou Explorador através de uma faixa com uma ficha de Perigo, encontra um Perigo. O jogador ganha a peça de Perigo e a coloca ao lado de seu tabuleiro de jogador. Jogadores que cruzarem esta faixa no futuro não encontrarão um Perigo.

Receber um antídoto



Cada vez que um jogador realiza uma ação ou ganha uma recompensa com o ícone de Antídoto, ele recebe um Antídoto. Quando um jogador recebe um Antídoto, ele pode mover seu marcador de Perigo um espaço para cima na trilha de Perigo.

Locais de lente de antídoto

Os jogadores podem colocar um Trabalhador no local da Lente de Antídoto acima da trilha de Perigo para receber um Antídoto e ganhar 1 Moeda.



Fase de recompensa

Os jogadores ganham recompensas do mesmo modo que no jogo base, com as seguintes alterações:

Maioria na correspondência

Ao resolver as Maiorias de Correspondência, o novo Envelope é resolvido por último. Os Selos Especiais de um jogador são sempre descartados antes de seus Selos regulares ao resolver cada Envelope. Coloque o Selos descartados em uma pilha de descarte compartilhada ao lado do tabuleiro principal. Os Selos Especiais descartados são removidos do jogo.

Resolver a ficha de consequência

Antes de pontuar a ficha de Objetivo Beagle atual, resolva a ficha de Consequência atual acima da trilha de Perigo. Se nenhum jogador tiver avançado além do espaço inicial na trilha de Perigo, a peça de Consequência é descartada sem efeito.



O lado esquerdo de cada ficha de Consequência A-B mostra um item que cada jogador deve abrir mão de 0 a 5 vezes, dependendo de sua posição na trilha de Perigo. Se um jogador não conseguir abrir mão do item mostrado o número de vezes exigido, ele perde imediatamente 4 pontos de vitória para cada item que não puder abrir mão.

Os jogadores devem entregar os itens que possuem. Os jogadores não podem optar por perder pontos de vitória.

Na Oceania, os marcadores de pontos de vitória dos jogadores nunca são movidos para trás devido às fichas de Consequência. Os pontos de vitória negativos são registrados na trilha de pontos de vitória com o marcador de Aranha de cada jogador.



Ex.: a ficha de Consequência exige que os jogadores removam um Objetivo não alcançado de seu tabuleiro pessoal para cada passo que avançaram na trilha de Perigo. O marcador de Perigo do Jogador Amarelo está no quarto passo (x4) da trilha de Perigo. O Jogador Amarelo deve remover 4 Objetivos não alcançados de seu tabuleiro pessoal. Como o Jogador Amarelo só tem 2 Objetivos não alcançados em seu tabuleiro pessoal, ele remove os 2 Objetivos não alcançados e perde 8 pontos de vitória. Ele move corretamente o marcador de Aranha na trilha de pontos de vitória, para registrar seus pontos de vitória negativos.



O lado direito de cada ficha de Consequência A-B mostra uma recompensa única que pode ser usada pelo jogador que recebeu a ficha. A atribuição da ficha de Consequência é explicada em detalhes na página 6.

Cada peça de Consequência C mostra apenas uma consequência em pontos de vitória. Cada jogador deve renunciar aos pontos de vitória necessários de 0 a 5 vezes, dependendo de sua posição na trilha de Perigo.

Fichas de consequência

- Consequência:** descarte uma de suas cartas de Tripulação não conquistadas.
Recompensa única: reative uma de suas Tendas. Você não pode reativar uma Tenda em uma Vila.
- Consequência:** descarte uma ficha de Conhecimento Temporário.
Recompensa única: ganhe 3 Moedas.
- Consequência:** descarte 2 Selos (normais ou Especiais) que você colocou em Envelopes. Os Selos podem vir de Envelopes diferentes. Coloque-os com os outros Selos usados. Os selos comuns descartados podem ser usados novamente se um jogador usar todos os selos em seu tabuleiro pessoal. Os selos especiais são removidos do jogo. Se você tiver apenas um selo, perderá pontos de vitória. Não perca seu selo restante.

Recompensa única: realize uma ação de Correspondência para colocar 1 selo.

- 4

Consequência: descarte 3 Moedas. Se você tiver menos de 3 Moedas, você perderá pontos de vitória. Não perca suas Moedas restantes. **Recompensa única:** você não precisa pagar a penalidade de colocação ao visitar uma seção do Diário ocupada.
- 5

Consequência: remova uma ficha de Pesquisa do seu tabuleiro pessoal. **Recompensa única:** realize uma ação de Navegação.
- 6

Consequência: remova 1 Objetivo não concluído do seu tabuleiro pessoal ou que esteja ao lado do seu tabuleiro pessoal. **Recompensa única:** pegue 1 Objetivo disponível do tabuleiro principal.
- 7

Consequência: remova um de seus Exploradores do tabuleiro principal. Seu Professor e seu Funcionário são considerados Exploradores. Exploradores nos Correios e na Universidade, que não foram desbloqueados, não são considerados Exploradores. Se você remover seu Explorador da primeira Ilha, depois de desbloquear a ficha de Ação Especial, você perderá o acesso à ficha. **Recompensa única:** realize uma ação de Exploração.
- 8

Consequência: remova um Selo de Cera do seu tabuleiro pessoal. Isso pode resultar na perda de um ou mais dos seus Selos de Cera iniciais. Se a remoção de Selos de Cera resultar em espaço entre os Selos de Cera, mova-os para a esquerda, preenchendo os espaços vazios. **Recompensa única:** realize uma ação da Academia para comprar um Selo de Cera.
- 9

Consequência: perca 1 ponto de vitória para cada Espécime que você pesquisou.
- 10

Consequência: perca 1 ponto de vitória para cada 2 Selos de Cera no seu tabuleiro pessoal (incluindo Selos de Cera Especiais).
- 11

Consequência: perca 1 Multiplicador de Livro na trilha da Teoria da Evolução.
- 12

Consequência: perca 1 ponto de vitória para cada um dos seus Objetivos alcançados.

Atribua a ficha de consequência

Após resolver a ficha de Consequência atual, o jogador que estiver mais abaixo na trilha de Perigo recebe a ficha de Consequência e a coloca em sua área de jogador. Em caso de empate, a ficha de Consequência é descartada. A recompensa única de cada ficha de Consequência A-B pode ser usada a qualquer momento durante o turno do jogador. Após o uso, as fichas de Consequência A-B são descartadas. Cada ficha de Consequência restante na área de um jogador ao final do jogo concede 2 pontos de vitória na pontuação final.

Fase de limpeza

Após executar os passos regulares do jogo base, execute os seguintes passos adicionais:

5. Pegue a ficha de Consequência mais à direita de abaixo do tabuleiro principal e coloque-a no espaço designado acima da trilha de Perigo.
6. Recoloque todos os marcadores de Perigo no espaço inicial na trilha de Perigo.
7. Descarte a ficha de Correspondência do topo da pilha do novo Envelope para revelar uma nova ficha virada para cima.

Ao reabastecer os Selos de Cera na Academia, a nova fileira de Pergaminhos no topo da Academia agora é a fileira de Pergaminhos mais alta. Se não houver mais Selos de Cera na reserva ao comprar novos Selos de Cera para preencher a Academia, embaralhe os descartes e continue a preencher os espaços vazios como de costume.

Tabuleiros pessoais

Oceania contém novos tabuleiros pessoais que substituem os tabuleiros pessoais do jogo base. Os tabuleiros pessoais de Oceania também podem ser usados tanto com o jogo base, quanto com a expansão Terra fo Fogo (Fireland) para criar novas estratégias e combos.

Ao usar os tabuleiros pessoais de Oceania com o jogo base ou a expansão Terra do Fogo (Fireland), substitua todas as peças de Espécime e as fichas de Museu do jogo base pelas peças de Espécime e fichas de Museu da Oceania. Coloque a ficha de Sobreposição de Museu sobre o Museu no tabuleiro principal.

Se você ficar sem peças de Pesquisa, use qualquer substituto adequado.

Novos locais de objetivo

Entregue 1 Espécime ao Museu se a ficha correspondente ao Espécime no Museu ainda não estiver em exibição no Museu. Você não pode entregar mais de um Espécime com esta ação.

Realize imediatamente todas as ações em uma de suas cartas de Tripulação não concluídas, sem cumprir os requisitos. Vire a carta de Tripulação para indicar que ela foi usada.

Pegue imediatamente 1 Selo de Cera das fileiras disponíveis para você na Academia.

Não pague a penalidade de Moedas por pegar ou colocar o Selo de Cera. Você só pode pegar um Selo de Cera da fileira superior da Academia se tiver desbloqueado seu Professor.

Pontuação final

Além dos pontos de vitória padrão do final do jogo, os jogadores ganham pontos de vitória da ficha da Vila dourada, se tiverem colocado uma Tenda, e 2 pontos de vitória para cada uma das suas fichas de Consequência restantes (incluindo a ficha de Consequência C).

Por fim, reduza a pontuação de cada jogador pelo número de pontos de vitória sob o seu marcador de Aranha na trilha de pontuação.

Ao pontuar com base no seu tabuleiro pessoal, não pontue com base no Objetivo concluído onde você tem a peça de Antídoto.



Cada vez que você desbloquear um novo local de Lente, pague 2 Moedas a menos.



Cada vez que você realizar a ação Estabelecer um Acampamento, pague 1 Moeda a menos para colocar sua Tenda.



Ao pontuar com a peça Objetivo do Beagle, ganhe 1 ponto de vitória adicional para cada vez que você cumprir a condição do objetivo atual.



Durante a pontuação final, ganhe 2 pontos de vitória para cada Espécime que você pesquisou.



Durante a pontuação final, ganhe 2 pontos de vitória para cada Tenda que você colocou no tabuleiro principal.



Selecione uma ficha de Museu que já esteja na exibição do Museu no tabuleiro principal e coloque uma peça de Pesquisa no ícone de Espécime correspondente em seu tabuleiro pessoal. Você pode Pesquisar até 2 Espécimes ao realizar esta ação. O primeiro Espécime é gratuito e o segundo custa uma penalidade de 3 Moedas.



Retorne um de seus Trabalhadores colocados para o seu tabuleiro pessoal, colocando-o ao lado de qualquer fileira de trabalhadores vazia.

Novas fichas de objetivo Beagle

- O1 Cada jogador ganha 4 pontos de vitória para cada Explorador que colocou no tabuleiro, incluindo seu Funcionário e seu Professor. Exploradores nos Correios e na Academia, que não foram desbloqueados, não contam como Exploradores para esta pontuação. Esta ficha também pode ser usada com o jogo base ou com a expansão Terra do Fogo (Fireland).
- O2 Cada jogador ganha 3 pontos de vitória para cada peça de Perigo que ele obteve.

Novos requisitos de objetivo



O jogador deve ter o número indicado de peças de Perigo.

Regras do modo solo

Siga as regras para um jogador do jogo base com as seguintes alterações e adições:

Correios: Alfred desbloqueia o Funcionário dele seguindo as regras normais. Se Alfred desbloqueou o Funcionário dele, Alfred considera a novo local do Envelope como estando abaixo do terceiro Envelope e o quarto de cima para baixo.

Universidade: Alfred desbloqueia o Professor dele seguindo as regras normais. Se Alfred desbloqueou o Professor dele, Alfred considera a nova fileira de Pergaminhos no topo da Academia como a mais barata. Se Alfred ganhar mais de um Selo de Cera em seu turno, ele poderá pegar apenas um deles da nova fileira de Pergaminhos.

Vila: Alfred coloca Tendas em Vilas seguindo as regras normais, mas não recebe o bônus indicado em nenhum dos tipos de Vila. Em vez disso, o trabalhador de Alfred se move 3 espaços na trilha de Bônus. Alfred não pontua nenhum ponto de vitória por uma Tenda em uma Vila Dourada durante a pontuação final.

Locais das Lentes do Mapa: Alfred desbloqueia os dois locais de Lentes bloqueados no mapa seguindo as regras normais.

 Quando Alfred realiza esta ação, ele envia um trabalhador para a ficha de Ação Especial na trilha do Oceano (se estiver desbloqueado e desocupado), antes de ir para o Diário de Ações Especiais normalmente.

 Quando Alfred realiza esta ação, ele envia um trabalhador para a ficha de Ação Especial na trilha da Ilha (se estiver desbloqueado e desocupado), antes de ir para o Diário de Ações Especiais normalmente.

Novas fichas de ação especial

- O1 Ganhe 1 peça de Conhecimento Temporário e receba um Antídoto.
- O2 Avance até 2 espaços nas trilhas do Oceano ou da Ilha. O movimento não pode ser dividido entre diferentes Exploradores. Você pode ignorar Perigos. Se você ignorar um Perigo, não ganhe a peça de Perigo nem vire a ficha de Espécime.

Novas recompensas de correspondência

- O1 **1º: Ganhe 2 moedas. Todos os outros jogadores devem avançar um espaço na trilha de perigo. 2º: Ganhe 2 moedas.**
- O2 **1º: Ganhe 2 moedas. Receba um antídoto. 2º: Ganhe 2 moedas.**

Sempre que Alfred usar uma dessas fichas de Ação Especial, ele ignora a ação mostrada e, em vez disso, move seu trabalhador 3 espaços na trilha de Bônus.

Trilha de Perigo: Cada vez que Alfred encontrar um Perigo, ele gasta 5 Moedas para ignorá-lo. Quando Alfred ignora um Perigo, ele não ganha a peça de Perigo nem vira a ficha de Espécime.

Se Alfred não puder pagar, ele avança seu marcador de Perigo na trilha de Perigo normalmente (incluindo ganhar a peça de Perigo ou virar a ficha de Espécime).

Antídotos: Sempre que Alfred ganharia um Antídoto, ele ganha 3 Moedas. O marcador de Perigo de Alfred só retrocede na trilha de Perigo quando é reiniciado durante a Fase de Recompensa.

Fase de Recompensa: Os efeitos negativos da ficha de Consequência não afetam Alfred. Em vez disso, Alfred perde 4 pontos de vitória para cada um de seus avanços na Trilha de Perigo. Mova o marcador de Aranha dele ao longo da trilha de pontos de vitória corretamente.

Se Alfred receber a ficha de Consequência, coloque-a na pilha de compra dele. No próximo turno de Alfred, antes de comprar uma carta, o trabalhador de Alfred avança um espção na trilha de bônus. Descarte a fichas de Consequência.



Ícone de Modificador: indica o número de itens adicionais obtidos ao realizar essa ação específica.

Módulos da expansão

Existem vários módulos de expansão adicionais que podem ser usados com Oceania, com o jogo base ou com a expansão Terra do Fogo (Fireland).

Tabuleiro de ação especial

Este tabuleiro altera a forma como as fichas de Ação Especial são desbloqueadas.

Preparação

- Coloque o Tabuleiro de Ações Especiais ao lado do tabuleiro principal.
- Embaralhe todas as fichas de Ações Especiais com a face para baixo e coloque-as em uma pilha no espaço designado no canto superior esquerdo do Tabuleiro de Ações Especiais.
- Compre 2 fichas de Ações Especiais dessa pilha e coloque-as com a face para cima nos espaços superiores direito e esquerdo do Diário de Ações Especiais no tabuleiro principal. Coloque peças de Lente neutras em cada peça normalmente. Se você estiver jogando com a expansão Oceania, compre mais 2 fichas de Ações Especiais e coloque-as no mapa normalmente.
- Compre mais 6 fichas de Ações Especiais da pilha e coloque-as nos 6 espaços designados no Tabuleiro de Ações Especiais.

Jogando

Ao realizar uma ação para desbloquear um local de Lente bloqueado, você pode optar por desbloquear o local da Lente em uma das fichas de Ação Especial disponíveis no Tabuleiro de Ações Especiais.

Além da penalidade normal em Moedas exibida na ficha, você também deve pagar a penalidade em Moedas exibida ao lado da ficha escolhida no Tabuleiro de Ações Especiais, se houver.

Coloque a ficha em qualquer espaço vazio disponível no Diário de Ações Especiais no tabuleiro principal e execute os passos regulares restantes para desbloquear o local da Lente.

Você só pode escolher uma ficha do Tabuleiro de Ações Especiais se ainda houver um espaço vazio no Diário de Ações Especiais para a ficha ser colocada.

Cada vez que uma ficha for retirada do Tabuleiro de Ações Especiais, desloque as fichas restantes para cima e adicione uma nova ficha ao espaço mais baixo.



Fichas de ação especial de viagem

Estas fichas de Ação Especial mudarão a forma como seu Navio e Exploradores se movem no mapa.

- C1
- Mova seu Navio para o espaço em frente a um dos Navios do seu oponente e execute a ação indicada, se houver. Se o Navio do seu oponente estiver no último espaço da trilha do Oceano, você poderá colocar seu Navio no mesmo espaço. Se você cruzar alguma fita ao resolver esta ação, execute as ações normalmente. Se estiver jogando com a expansão Terra do Fogo (Fireland), você pode escolher qualquer um dos seus Navios desbloqueados em qualquer uma das trilhas do Oceano; no entanto, você não pode mover um Navio de uma trilha do Oceano para outra trilha do Oceano.
- C2
- Mova um de seus Exploradores para o espaço em frente a um dos Exploradores do seu oponente na mesma trilha da Ilha e execute a ação indicada. Você não pode mover um Explorador de uma trilha da Ilha para outra trilha da Ilha. Se o Explorador do seu oponente estiver no último espaço da trilha da Ilha, você poderá colocar seu Explorador no mesmo espaço. Se você cruzar alguma fita ao resolver esta ação, execute as ações normalmente.

Cartas fragmentadas

Esses fragmentos de cartas podem ser combinados para criar novas fichas de Correspondência.

Preparação

1.
- Devolva as fichas de Correspondência do jogo base para a caixa.
2.
- Remova as fichas de Cartas Fragmentadas com os ícones de Antídoto e Perigo se você não estiver jogando com a expansão Oceania. Remova as fichas de Cartas Fragmentadas com o ícone de Tempo se você não estiver jogando com a expansão Terra do Fogo (Fireland).
3.
- Embaralhe as fichas de Cartas Fragmentadas com a denominação 1º e 2º separadamente.
4.
- Coloque aleatoriamente uma ficha 1º e uma ficha 2º com a face para cima em cada um dos três Envelopes no tabuleiro principal.

Ao colocar as fichas de Cartas Fragmentadas, a ficha 1º deve sempre ser a metade superior e a ficha 2º deve ser a metade inferior.

5.
- Se estiver jogando com a expansão Oceania, coloque cinco fichas 1º com a face para cima em uma pilha na metade superior do novo Envelope e cinco fichas 2º com a face para cima na metade inferior.

Devolva as fichas restantes de Carta Fragmentada para a caixa.

Jogando

As Cartas Fragmentadas funcionam exatamente como as fichas de Correspondência do jogo base. Se estiver jogando com a expansão Oceania, durante a Fase de Limpeza, descarte a ficha de Carta Fragmentada do topo de cada pilha no novo Envelope para revelar duas novas fichas viradas para cima.

Novas cartas de tripulação

Estas novas cartas de Tripulação concederão aos seus trabalhadores habilidades contínuas e habilidades que podem ser ativadas uma vez por rodada.

Preparação

1.
- Embaralhe as novas cartas no baralho de cartas de Tripulação antes de distribuí-las a cada jogador na Preparação Padrão.

Jogando

Os jogadores conquistam cartas de Tripulação da mesma maneira que no jogo base. No entanto, algumas dessas cartas de Tripulação agora concedem aos jogadores habilidades contínuas ou habilidades que podem ser ativadas uma vez por rodada.

➔ **Essas cartas de Tripulação não são viradas quando são conquistadas. Em vez disso, use os marcadores de Tripulação inclusos para apontar para o trabalhador que foi usado para conquistar a carta de Tripulação.**

Quando um jogador quiser ativar o efeito de uma carta de Tripulação que pode ser ativada uma vez por rodada, gire a carta 90 graus para indicar que ela foi usada na rodada atual.

Como último passo da Fase de Limpeza, reinicie as cartas de Tripulação que podem ser ativadas uma vez por rodada, girando-as 90 graus de volta. Essas cartas de Tripulação agora estão disponíveis para serem ativadas novamente na próxima rodada.

Se uma ação lhe der a opção de copiar uma carta de Tripulação não conquistada com uma habilidade contínua ou de duração única por rodada, você só poderá usar a habilidade uma vez.

- C1
- Durante a preparação, escolha um trabalhador para atribuir a esta carta de Tripulação e marque-o com um marcador de Tripulação. Esta carta de Tripulação modifica a linha de Selos de Cera para esse trabalhador. O trabalhador começa o jogo com um Selo de Cera Especial (roxo), mas está limitado a apenas dois Selos de Cera adicionais durante o jogo. Novos Selos de Cera ainda são colocados em seu tabuleiro pessoal seguindo as regras normais.
- C2
- Cada vez que você mover seu marcador de Evolução para frente na trilha da Teoria da Evolução, avance seu marcador dois espaços adicionais.

Peças de tentilhão

Os jogadores podem usar essas peças de Tentilhão para cobrir os pontos de vitória que são ganhos na primeira vez que um explorador cruza uma fita nas trilhas das Ilhas. Isso facilitará para os jogadores lembrarem quais fitas já foram pontuadas.

Peças de pesquisa âmbar

Os jogadores podem usar as peças de Pesquisa Âmbar para acompanhar os Espécimes que pesquisaram e que ainda não foram entregues ao Museu. Substitua a peça de Pesquisa Âmbar por uma peça de Pesquisa transparente quando você ou um oponente entregar esse Espécime ao Museu.

C3 C8 C10 C16

Uma vez por rodada, você pode atribuir esta carta de Tripulação a um de seus trabalhadores para dar a ele o Selo de Cera adicional ilustrado. Este Selo de Cera só pode ser usado para atender aos requisitos de um local de ação. Ele não pode ser usado para nenhum outro propósito.

- C4
- Uma vez por rodada, mova seu Navio até dois espaços ao longo da trilha do Oceano. Se você estiver jogando com a expansão Terra do Fogo (Fireland), pode escolher qualquer um dos seus Navios disponíveis no tabuleiro principal. Você não pode dividir o movimento entre dois Navios diferentes.
- C5
- Uma vez por rodada, pegue 1 Objetivo da pilha de descarte.

- C6
- Uma vez por rodada, escolha uma ficha de Museu que já esteja na exibição do Museu no tabuleiro principal e coloque uma peça de Pesquisa no ícone de Espécime correspondente em seu tabuleiro pessoal.

- C7
- Uma vez por rodada, coloque até 2 Selos no tabuleiro principal seguindo as regras normais.

- C9
- Você não precisa mais pagar a penalidade de Moedas ao entregar Espécimes ao Museu.

- C11
- Uma vez por rodada, ganhe 2 Moedas.

- C12
- Cada vez que você conquistar um Objetivo disponível, ganhe 2 Moedas. (Se você conquistar um Objetivo realizando a ação Conquistar Objetivo no tabuleiro principal, agora você ganha um total de 4 Moedas).

- C13
- Uma vez por rodada, mova um de seus Exploradores um espaço ao longo de sua trilha de Ilha correspondente.

- C14
- Uma vez por rodada, pague 1 Moeda ao estoque para ganhar 1 peça de Conhecimento Temporário.

- C15
- A penalidade de posicionamento por visitar uma Seção de Diário ocupada é reduzida em 1 pelo resto do jogo. (Este desconto é cumulativo com o desconto obtido ao colocar um Objetivo alcançado em seu tabuleiro pessoal).

- C17
- Uma vez por rodada, realize uma ação da Academia para comprar 1 Selo de Cera.

Fichas de distinção

Essas fichas irão personalizar as distinções do Diário.

Preparação

1.
- Embaralhe as fichas de Distinção com a face para baixo.
2.
- Coloque as fichas de Distinção com a face para cima sobre cada uma das distinções impressas acima dos Diários Principais e do Diário de Ação Especial no tabuleiro principal.

Jogando

Os jogadores ganham os bônus mostrados nas distinções da mesma forma que no jogo base. Consulte as regras do jogo base para obter descrições das ações