

Darwin's Journey





Tudo o que você pode ver no horizonte é a linha que separa o mar do céu.
De repente, você avista uma costa ao longe e se arrepia de empolgação pela
aventura que o aguarda.

Você parte para explorar as Galápagos, um lugar mágico de beleza incrível e
biodiversidade sem fim, onde coleta espécimes e amplia os seus
conhecimentos sobre as ciências naturais.

Após horas inspiradoras de estudo e conclusões esclarecedoras, você descansa
sob um céu cintilante, admirando a complexidade espantosa do reino animal.

COMPONENTES GERAIS



1 Tabuleiro Central



16 Cartas de Tripulação



56 Selos de Cera Regulares
(14 por tipo: amarelo, vermelho, azul, verde)



16 Marcadores de
Conhecimento Temporário



12 Selos de Cera Especiais
(roxos)



16 Fichas de Museu



16 Marcadores de Espécime



30 Marcadores de Pesquisa



2 Marcadores de Lente Neutros



40 Moedas
(28 de valor 1, 12 de valor 5)



12 Fichas de Meta do Beagle



12 Fichas de Ação Especial



8 Fichas de Correspondência



1 Marcador do HMS Beagle



1 Marcador de Ação
de Ordem de Turnos
para 2 Jogadores



8 Fichas de Objetivo Iniciais
(4 prateadas, 4 douradas)



20 Fichas de Objetivo
(10 prateadas, 10 douradas)



1 Auxílio ao Jogador

Visão Geral

Darwin's Journey é um jogo de alocação de trabalhadores em que os jogadores revivem as memórias de Charles Darwin sobre as suas aventuras nas Ilhas Galápagos, onde desenvolveu a sua teoria da evolução.

Com um sistema inovador de progressão de trabalhadores, cada trabalhador estuda as disciplinas necessárias para realizar as diversas ações do jogo, como a exploração das ilhas, navegação oceânica e correspondência. Ao longo da partida, os jogadores coletam espécimes terrestres e marítimos para facilitar a investigação científica. Estes espécimes serão entregues a museus para contribuir com o conhecimento da humanidade sobre a biologia.

A partida dura cinco rodadas; em cada rodada, os jogadores trabalham para cumprir vários objetivos a curto e a longo prazo. No fim da partida, o jogador com mais Pontos de Vitória será o vencedor.

COMPONENTES DOS JOGADORES (X4)



1 Tabuleiro Individual



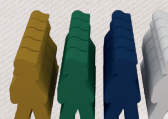
3 Exploradores



5 Tendas



12 Carimbos



5 Trabalhadores



4 Cubos



1 Navio



6 Marcadores de
Lente Pessoais

COMPONENTES SOLO



4 Tabuleiros de Alfred
(verso dos Tabuleiros Individuais)



8 Cartas de Trilha de Bônus de Alfred (2 para cada tabuleiro)



8 Cartas de Ação de Alfred

Preparação

Tabuleiro Central

1. Coloque o Tabuleiro Central com a face correspondente ao número de jogadores virada para cima. Uma das faces do tabuleiro é usada em partidas com um, dois ou três jogadores (1-3), enquanto a outra face é usada em partidas com quatro jogadores. (4)

2. Embaralhe as 12 Fichas de Ação Especial, então compre 6 e coloque-as viradas para cima no Diário correspondente. Coloque as Fichas de Ação Especial não utilizadas de volta na caixa.

Para sua primeira partida

Em vez de escolher fichas aleatoriamente, coloque as seguintes fichas, na ordem indicada. Cada ficha tem um número único no canto inferior direito.

Linha de cima: 7 & 8

Linha central: 1 & 9

Linha de baixo: 5 & 12

3. Coloque os 2 Marcadores de Lente Neutros nas duas Fichas de Ação Especial mais ao topo.

4. Embaralhe as 8 Fichas de Correspondência e escolha aleatoriamente 3 para colocar viradas para cima nos locais de Envelope do Tabuleiro Central. Devolva as outras Fichas de Correspondência para a caixa.

Para a sua primeira partida

Em vez de escolher as fichas aleatoriamente, coloque as Fichas de Correspondência 2, 4 e 5, nesta ordem, de cima para baixo.

5. Remova os seguintes selos e devolva-os para a caixa:

Em partidas com **2 jogadores:** remova 2 Selos de Cera Regulares de cada cor.

Em partidas com **3 jogadores:** remova 1 Selo de Cera Regular de cada cor. Em seguida, embaralhe todos os Selos de Cera Regulares (verdes, azuis, amarelos e vermelhos) e coloque-os em uma pilha virada para baixo ao lado do tabuleiro.

6. Coloque aleatoriamente um Selo de Cera Regular virado para cima em cada um dos 12 espaços de Selo de Cera localizados nos 4 Pergaminhos do Tabuleiro Central.

7. Coloque todos os Selos de Cera Especiais (roxos) em uma pilha virada para cima na bandeja prateada do Tabuleiro Central.

8. Deixe as 8 Fichas de Objetivo Iniciais de lado por enquanto; elas serão atribuídas durante a preparação dos jogadores.

9. Embaralhe as Fichas de Objetivo prateadas e douradas separadamente e coloque as pilhas viradas para baixo no local correspondente do Tabuleiro Central. Compre 2 Fichas de Objetivo douradas e 2 prateadas e coloque-as abaixo das pilhas, viradas para cima.

10. Coloque as 16 Fichas de Museu ao lado do Tabuleiro Central, reproduzindo a ordem mostrada na exibição do Museu no Tabuleiro Central.





11. Coloque uma Moeda à direita de cada linha da exibição do Museu.
12. Coloque um cubo de cada cor de jogador no livro vermelho no começo da Trilha de Pontos de Vitória. A partir de agora, estes cubos serão referidos como Marcadores de Pontos de Vitória.
13. Coloque um cubo de cada cor de jogador no grande livro no começo da Trilha de Teoria da

Evolução. A partir de agora, estes cubos serão referidos como Marcadores de Evolução.

14. Coloque aleatoriamente um cubo de cada cor de jogador na Trilha de Ordem de Turnos. A partir de agora, estes cubos serão referidos como Marcadores de Ordem de Turnos.
15. Embaralhe as 12 Fichas de Meta do Beagle e coloque 5 viradas para cima nos locais apropriados na base do mapa. Devolva as

Fichas de Meta do Beagle restantes para a caixa.

Para sua primeira partida

Em vez de selecionar fichas aleatoriamente, coloque as Fichas de Meta do Beagle 7, 4, 10, 8 e 9, nesta ordem, da esquerda para a direita.

16. Embaralhe os 16 Marcadores de Espécime e coloque um deles virado para cima aleatoriamente em cada local grande e redondo com uma bandeira nas Trilhas de Ilha e Oceano. Alguns destes locais mostram um ícone indicando quantidades específicas de jogadores. Não coloque um Marcador de Espécime nos locais que mostram quantidades de jogadores maiores do que há na partida. Restará 6, 3 ou 0 Marcadores de Espécime quando houver dois, três ou quatro jogadores na partida, respectivamente. Para cada Marcador de Espécime restante, encontre a Ficha de Museu correspondente e coloque-a no local correspondente da exibição do Museu. Devolva os Marcadores de Espécime não usados para a caixa.
17. Coloque todas as Moedas, Marcadores de Conhecimento Temporário e Marcadores de Pesquisa ao lado do Tabuleiro Central.
18. Coloque um Explorador de cada cor de jogador no local inicial da ilha mais à esquerda.
19. Coloque um Navio de cada cor de jogador na posição mais à esquerda da Trilha de Oceano.
20. Coloque o Marcador do HMS Beagle mais à esquerda da Trilha de Oceano.

21. Apenas em 2 jogadores:

Coloque o Marcador de Ação de Ordem de Turnos para 2 jogadores no tabuleiro, cobrindo a recompensa de Moedas.

Preparação Individual

1. Cada jogador coloca os seguintes itens da sua cor de jogador à sua frente:
 - 1 Tabuleiro Individual
 - 2 Exploradores restantes
 - 5 Trabalhadores
 - 5 Tendas
 - 6 Marcadores de Lente Pessoais
 - 1 Cubo
 - 12 Carimbos
2. Coloque 4 Trabalhadores nos espaços de Trabalhador no canto inferior esquerdo do Tabuleiro Individual (2A). O 5º Trabalhador (2B) só entrará em jogo após o Objetivo dourado mais à esquerda ser cumprido (2C).
3. Coloque as 5 Tendas nos locais de Tenda na área inferior direita do Tabuleiro Individual.
4. Forme três pilhas de 4 Carimbos e coloque uma pilha em cada local apropriado na área inferior direita do Tabuleiro Individual.
5. Pegue 4 Moedas do suprimento.
6. Pegue 1 Marcador de Conhecimento Temporário do suprimento.

Ganhando Cartas de Tripulação & Objetivos Iniciais

Preparação das Cartas de Tripulação

Cada jogador agora recebe 3 Cartas de Tripulação seguindo um destes dois métodos.

Opção 1: Preparação da Primeira Partida

1. Procure no baralho pelas Cartas de Tripulação que serão indicadas em seguida e entregue para os jogadores. Cada carta tem um número único no canto inferior direito. A Trilha de Ordem de Turnos mostra a ordem, da esquerda para a direita, em que os jogadores receberão estas cartas (confira a etapa #14 da Preparação do Tabuleiro Central).

- 1º jogador - Cartas de Tripulação 1, 2, e 3.
 - 2º jogador - Cartas de Tripulação 4, 5 e 6.
 - 3º jogador - Cartas de Tripulação 7, 8 e 9.
 - 4º jogador - Cartas de Tripulação 10, 11 e 12.
2. Os jogadores revelam suas 3 Cartas de Tripulação escolhidas e as colocam viradas para cima ao lado de seu Tabuleiro Individual.
 3. Os jogadores pegam os Selos de Cera Regulares indicados no canto superior direito de cada Carta de Tripulação do suprimento de Selos de Cera. Reembalhe o suprimento de Selos de Cera Regulares após todos os Selos de Ceras necessários serem pegos. Os Selos de Cera selecionados são colocados nos espaços de Selo de Cera vazios mais à esquerda ao lado dos Trabalhadores, de modo que cada Trabalhador comece a partida com um Selo de Cera.
 4. Para detalhes sobre como cumprir as Cartas de Tripulação e suas recompensas, confira a pág. 22.

Preparação Individual

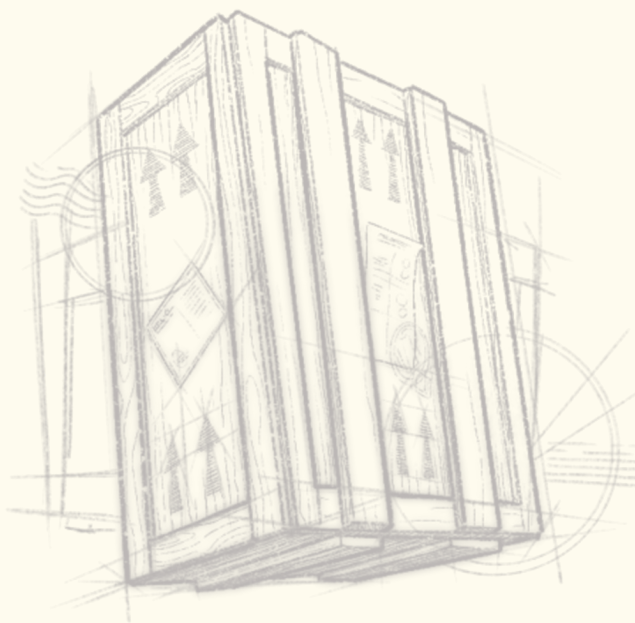


Opção 2: Preparação Regular

1. Embaralhe o baralho de Cartas de Tripulação e distribua 4 cartas para cada jogador.
2. Cada jogador escolhe uma carta para manter e a coloca virada para baixo à sua frente.
3. Os jogadores passam as cartas restantes para a esquerda. Este processo é repetido até que cada jogador tenha três cartas viradas para baixo à sua frente.
4. Devolva todas as cartas não usadas durante a seleção para a caixa, juntamente com o resto do baralho de Cartas de Tripulação.
5. Os jogadores revelam suas 3 Cartas de Tripulação escolhidas e as colocam viradas para cima ao lado de seu Tabuleiro Individual.



6. Os jogadores pegam os Selos de Cera Regulares indicados no canto superior direito de cada Carta de Tripulação do suprimento de Selos de Cera. Reembaralhe o suprimento de Selos de Cera Regulares após todos os Selos de Ceras necessários serem pegos. Os Selos de Cera selecionados são colocados nos espaços de Selo de Cera vazios mais à esquerda ao lado de cada Trabalhador, de modo que cada Trabalhador comece a partida com um Selo de Cera.
7. Para detalhes sobre como cumprir as Cartas de Tripulação e suas recompensas, confira a pág. 22. Os detalhes sobre os ícones de ação das Cartas de Tripulação podem ser encontrados na pág. 18.



Seleção de Fichas de Objetivo Iniciais Pessoais

Cada jogador começa a partida com 2 Fichas de Objetivo Iniciais (1 prateada e 1 dourada). Eles receberão mais Objetivos ao longo da partida. Os jogadores cumprem cada Objetivo quando alcançarem os requisitos indicados no Objetivo. Os requisitos dos Objetivos e as ações resultantes são explicadas em detalhes nas págs. 20-21.



1. Separe as Fichas de Objetivo Iniciais em duas pilhas com base em suas cores (prateada ou dourada) e embaralhe cada pilha individualmente.
2. Forme uma fileira de Objetivos Iniciais com uma quantidade de fichas prateadas igual ao número de jogadores, viradas para cima.
3. Forme uma segunda fileira de Objetivos Iniciais, agora com fichas douradas viradas para cima, de modo que cada ficha esteja diretamente abaixo de um Objetivo prateado. Cada conjunto de Ficha de Objetivo prateada e dourada (uma acima da outra) é considerado um par que não pode ser separado durante a preparação.
4. O jogador cujo Marcador de Ordem de Turnos estiver mais à direita na Trilha de Ordem de Turnos (confira a etapa #14 da Preparação do Tabuleiro Central) escolhe um par de Fichas de Objetivo prateada e dourada e o coloca à direita de seu Tabuleiro Individual, próximo às linhas de Objetivo.
5. Seguindo para a esquerda na Trilha de Ordem de Turnos, cada jogador escolhe um par de Objetivos prateado e dourado.

Como Jogar

Visão Geral de Jogo

Darwin's Journey consiste em cinco rodadas com quatro fases cada: Ações, Ordem de Turnos, Recompensas e Limpeza. Durante a Fase de Ações, os jogadores enviam seus Trabalhadores para diversos locais ao longo das Ilhas Galápagos, onde eles irão explorar e conduzir pesquisas. Durante a Fase de Ordem de Turnos, a ordem dos turnos dos jogadores é ajustada com base em quem enviou Trabalhadores para o local da ordem de turnos durante a Fase de Ações. Durante a Fase de Recompensas, os jogadores recebem benefícios baseados em suas correspondências com a comunidade científica e em seus progressos em direção à meta atual do Beagle. Por fim, durante a Fase de Limpeza, os jogadores preparam a área de jogo para o início da próxima rodada ou seguem para a pontuação final após todas as cinco rodadas serem concluídas.

Conceitos Centrais

- Cada vez que um jogador ativar um ícone de ação, ele realiza esta ação imediatamente.
- Os jogadores podem usar qualquer coisa ganha em uma ação para pagar os custos das ações seguintes no mesmo turno.
- Os jogadores podem cumprir Fichas de Objetivo ou Cartas de Tripulação a qualquer momento durante as Fases de Ações e Recompensas para ganhar imediatamente as ações associadas como recompensa. Devido a isso, os jogadores podem ser capazes de realizar ações mesmo fora da Fase de Ações. Como cumprir Objetivos e Cartas de Tripulação será explicado em detalhes na pág. 21.



- Sempre que um jogador realizar uma ação com uma Moeda com um número vermelho, ou cobrir uma Moeda com um número vermelho, ele **deve** pagar a quantidade indicada de Moedas para o suprimento.



O jogador amarelo desbloqueia uma Ação Especial, pagando o custo de 4 Moedas.

Alocação de Trabalhadores

Antes de explicar as fases individuais do jogo, vamos focar em como alocar Trabalhadores no Tabuleiro Central.

Seções de Diário

No Tabuleiro Central existem 4 Diários (2 Principais, 1 Especial e 1 Pequeno).



Cada Diário consiste de uma ou duas Seções de Diário, dependendo do número de jogadores. Um marca página vermelho no centro do Diário o divide em duas Seções de Diário. Considera-se que todos os locais de alocação de Trabalhadores à esquerda do marca página estão em uma Seção de Diário separada dos locais à direita. Se o Diário não tiver um marca página, o Diário inteiro é uma única Seção de Diário.



O Diário inteiro é uma única Seção de Diário.



Cada página do Diário é uma Seção de Diário separada, pois o marca página vermelho está presente.



O Diário Pequeno é sempre uma única Seção de Diário, independentemente do número de jogadores.

Penalidades de Alocação

Não há nenhum custo adicional por alocar o primeiro Trabalhador, independentemente da cor, em uma Seção de Diário individual. Se uma Seção de Diário já tiver 1 ou mais Trabalhadores de qualquer cor (incluindo do jogador ativo), o jogador ativo deve pagar Moedas para o suprimento como penalidade de alocação. A quantidade de Moedas que deve ser paga depende do número de jogadores na partida, e o custo é o mesmo independentemente de quantos Trabalhadores estão na Seção do Diário.

Dois jogadores - 3 Moedas

Três ou quatro jogadores - 2 Moedas



O jogador verde realiza uma ação de Exploração, pagando uma penalidade de alocação de 2 Moedas, pois outros Trabalhadores já visitaram esta Seção de Diário.



O jogador azul realiza uma ação de Navegação gratuitamente, pois ele é o primeiro Trabalhador a visitar esta Seção de Diário.

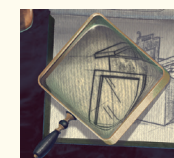
de Lente da cor de um oponente, este oponente ganha 1 Moeda do suprimento. Os jogadores não ganham uma Moeda por alocar um Trabalhador em seu próprio Marcador de Lente.



O jogador azul aloca um Trabalhador em uma Lente que pertence ao jogador amarelo, portanto, o jogador amarelo ganhará 1 Moeda do suprimento.

Lupa Quadrada ou Retangular

Qualquer quantidade de Trabalhadores pode ser alocada em uma Lupa Quadrada ou Retangular, incluindo diversos Trabalhadores do mesmo jogador.



Nunca há uma penalidade de alocação para alocar Trabalhadores nestes locais, independentemente do número de Trabalhadores já presentes lá.

Locais de Alocação de Trabalhadores

Existem três tipos de locais de alocação de Trabalhadores, cada um com uma formato diferente.

Lupa Circular



Estas aparecem apenas em Seções de Diário. Qualquer quantidade de Trabalhadores pode ser alocada em uma Lupa Circular, incluindo diversos Trabalhadores do mesmo jogador.

O jogador deve pagar uma penalidade de alocação se o seu Trabalhador não for o primeiro a ser alocado nesta Seção de Diário.

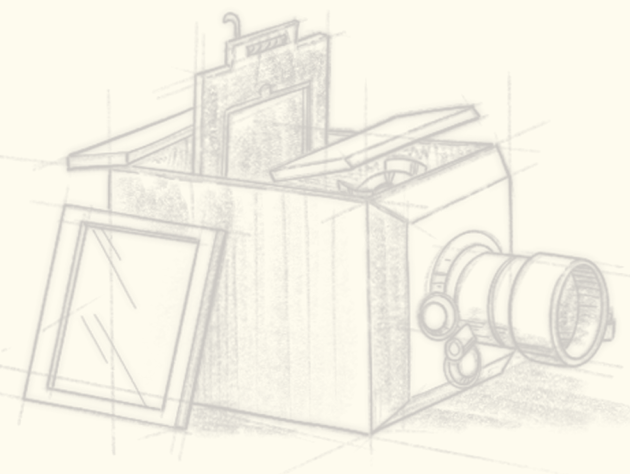
Lentes Desbloqueadas



Os locais de ação de Lente podem estar impressos no Tabuleiro Central, desbloqueados com Marcadores de Lente Neutros durante a preparação e desbloqueados com Marcadores de Lente Pessoais dos jogadores.

Apenas um Trabalhador pode ser alocado em uma Lente Desbloqueada.

O jogador deve pagar uma penalidade de alocação se o seu Trabalhador não for o primeiro a ser alocado nesta Seção de Diário. Sempre que um jogador alocar um Trabalhador em um Marcador



Requisitos dos Selos de Cera



Muitos locais de alocação têm requisitos de Selo de Cera que precisam ser atendidos para alocar um Trabalhador específico neles. Cada jogador começa a partida com quatro Trabalhadores em seu Tabuleiro Individual, e cada Trabalhador começa com um Selo de Cera em sua linha correspondente. O quinto Trabalhador de cada jogador nunca terá nenhum Selo de Cera ao seu lado e pode ser desbloqueado através de um Objetivo. Isto será detalhado na pág. 21.

O Trabalhador do topo possui um Selo de Cera Especial (roxo) e nenhum espaço de Selo de Cera, enquanto os outros 3 Trabalhadores possuem um Selo de Cera recebido na preparação e cinco espaços de Selo de Cera que podem ser cobertos com marcadores durante a partida. Os Selos de Cera Regulares são divididos em quatro cores (verde, azul, amarelo e vermelho) e estão associados a requisitos específicos no Tabuleiro Central.



Selos de Cera Especiais (roxos) são tratados como se fossem de qualquer cor.

Um Trabalhador só pode ser alocado em um local se a sua linha correspondente no Tabuleiro Individual do seu jogador possuir no mínimo os Selos de Cera das cores indicadas no local.

Se um local de alocação de Trabalhador exigir mais de um Selo de Cera de uma cor específica, o ícone de Selo de Cera terá um número ao seu lado.

Selos de Cera nunca são removidos após serem colocados na linha de um Trabalhador.



Cada jogador começa a partida com um único Marcador de Conhecimento Temporário próximo ao seu Tabuleiro Individual. Estes marcadores podem ser pagos ao alocar um Trabalhador para agirem como Selos de Cera de quaisquer cores e atender os requisitos do local.



O Trabalhador usado para a ação atual possui 1 Selo de Cera verde e 2 Selos de Cera amarelos.



Como falta 1 Selo de Cera verde no Trabalhador, o jogador deve gastar um Marcador de Conhecimento Temporário para atender o requisito.



1: local de alocação de Trabalhador
2: requisito de Selos de Cera para alocar um Trabalhador
3: ação que pode ser realizada



Estrutura da Rodada

Cada uma das cinco rodadas da partida consiste em quatro fases que são realizadas em ordem.

Fase de Ações

Em cada turno, o jogador ativo deve alocar um único Trabalhador do seu Tabuleiro Individual em um local do Tabuleiro Central. Se um jogador não tiver mais Trabalhadores disponíveis, ele deve passar, e não realizará mais turnos pelo resto da fase.



Durante a Fase de Ações, os jogadores realizam turnos alocando Trabalhadores na ordem indicada pela Trilha de Ordem de Turnos. O jogador cujo marcador estiver no espaço mais à esquerda na Trilha de Ordem de Turnos aloca agora 1 Trabalhador e realiza as ações do local em qualquer ordem de sua preferência. Após isso, o jogador cujo marcador está no 2º espaço mais à esquerda na Trilha de Ordem de Turnos realizará seu turno. Continue da esquerda para a direita até que todos os jogadores tenham alocado 1 Trabalhador. Quando cada jogador tiver alocado seu primeiro Trabalhador, repita a ordem até que todos os Trabalhadores tenham sido alocados.

O jogo possui uma variedade de ações diferentes, divididas em quatro tipos: Ações do Tabuleiro, Ações Especiais, Ações de Tripulação e Ações de Objetivo. Diversas ações também possuem um ícone modificador no canto superior direito, que afeta a resolução da ação associada.

Ícones Modificadores



Indica a quantidade de vezes que esta ação em particular pode ser realizada neste turno.



Representa um desconto total para esta ação em particular.



Você não paga nenhuma Moeda para realizar todas as etapas desta ação em particular.



Realize novamente a ação indicada que foi jogada anteriormente.



O efeito associado é aplicado pelo resto da partida.



Esta ação é realizada quando a partida terminar, durante a pontuação final.



Realize imediatamente esta ação ou aplique o bônus.



Colete a recompensa correspondente com base em uma das ilhas que contém um Explorador da sua cor.

Ações do Tabuleiro

Estas ações aparecem em locais de alocação de Trabalhadores no Tabuleiro Central e em diversas trilhas do mapa na base do tabuleiro.

Ganhar Pontos de Vitória

Esta ação também aparece em Fichas de Ação Especial e em Cartas de Tripulação.



O jogador ativo ganha a quantidade indicada de Pontos de Vitória, avançando seu marcador na Trilha de Pontos de Vitória.

Caso ultrapasse os 50 pontos, ele deve colocar um marcador da sua cor no ícone "50" no canto superior direito do Tabuleiro Central. Este marcador é o cubo que foi colocado próximo ao seu Tabuleiro Individual durante a preparação. Este novo marcador é movido para a direita sempre que o jogador ultrapassar novamente o espaço "0" da Trilha de Pontos de Vitória. Coloque o marcador original de volta no espaço "0" e continue usando-o para registrar os pontos adicionais que receber.



Ganhar Moedas

Esta ação também aparece em Fichas de Ação Especial e em Cartas de Tripulação.



O jogador ativo ganha a quantidade indicada de Moedas do suprimento.

Desbloquear um Local de Lente



O jogador ativo pode colocar 1 Marcador de Lente Pessoal em um local bloqueado de qualquer Diário Principal ou Especial.

Cada local bloqueado apresenta uma penalidade de Moedas que deve ser paga antes que o Marcador de Lente possa ser colocado nele.

Note que esta ação é geralmente realizada após alocar um Trabalhador no Diário Pequeno e, portanto, tem uma penalidade de alocação caso outro Trabalhador já tenha visitado a mesma Seção de Diário.

Como um bônus especial de desbloqueio, o jogador ativo pode realizar imediatamente todas as ações associadas ao local desbloqueado sem alocar um Trabalhador e ignorando todos os requisitos de Selo de Cera.

Este local agora está desbloqueado pelo resto da partida, e qualquer jogador pode alocar um Trabalhador nele durante seu turno, se disponível.

Se um jogador alocar um Trabalhador em um Marcador de Lente da cor de um oponente, esse oponente ganha 1 Moeda do suprimento. Os jogadores não ganham uma Moeda ao alocar um Trabalhador em um Marcador de Lente de sua própria cor.



Em cada página dos Diários Principais mostrados na imagem, todas as ações devem ser desbloqueadas em ordem (de cima para baixo).



O jogador amarelo está pagando 4 Moedas para desbloquear um local de Ações em um Diário Especial.



As Ações Especiais incluídas no Diário mostrado na imagem podem ser desbloqueadas em qualquer ordem.

Academia



O jogador ativo pode comprar um Selo de Cera de qualquer Pergaminho na Academia. Se houver uma penalidade de Moedas associada à linha do Pergaminho de onde o Selo de Cera foi pego **1**, essas Moedas devem ser pagas para o suprimento.



O jogador adiciona o novo Selo de Cera ao espaço de Selo de Cera vazio mais à esquerda na **linha de qualquer Trabalhador** do seu Tabuleiro Individual. Se o Selo de Cera for colocado em um espaço com uma penalidade de Moedas **1**, essas Moedas devem ser pagas para o suprimento.



Quando um Trabalhador ganhar seu 4º ou seu 6º Selo de Cera, ele também ganha os benefícios da Distinção prateada  ou dourada , respectivamente. As distinções fornecerão opções extras e/ou descontos para as ações realizadas por este Trabalhador. Isto será descrito em detalhes na pág. 19.

Navegação



O jogador ativo pode mover seu Navio pela Trilha de Oceano uma quantidade de locais igual ou menor do que valor mostrado no canto superior direito do ícone.

Qualquer quantidade de Navios pode estar no mesmo local simultaneamente, incluindo o HMS Beagle.

Quando um Navio cruzar uma faixa prateada  na Trilha do Oceano, o jogador ativo deve colocar um Explorador em uma nova ilha. Cada ilha possui um local inicial marcado com um ícone de Explorador correspondente aos ícones nas faixas da Trilha de Oceano. O jogador ativo coloca um

Explorador da sua área pessoal no espaço inicial da ilha correspondente.

Qualquer quantidade de Exploradores pode estar no mesmo local inicial de uma ilha simultaneamente.

O jogador azul realiza uma ação de Navegação. Como o Navio cruzou a faixa prateada na Trilha de Oceano, o jogador azul coloca um Explorador no espaço inicial da ilha correspondente.



Se houver um ícone de ação onde o Navio parar, o jogador ativo pode agora realizar a ação indicada. **O primeiro jogador a colocar um Navio no último local da Trilha de Oceano ganha 3 Pontos de Vitória adicionais.**

Note que não há nenhum efeito associado a parar no espaço do HMS Beagle.

Exploração



O jogador ativo pode mover um único Explorador da sua cor na Trilha de Ilha correspondente uma quantidade de espaços igual ou menor do que o valor indicado pela ação.

Espaços ocupados por Exploradores dos oponentes são pulados e não contam para sua quantia total de movimento.

Só pode haver um Explorador em cada local, exceto pelo primeiro e o último espaço de cada Trilha de Ilha. Qualquer quantidade de Exploradores pode parar nestes locais.

O proprietário do primeiro Explorador que cruzar uma fita dourada na Trilha de Ilha ganhará uma quantidade de Pontos de Vitória igual ao número no ícone de fita. Somente o primeiro Explorador que cruzar uma fita dourada receberá estes pontos.

Após mover seu Explorador, o jogador realiza imediatamente as ações mostradas no local onde o Explorador parou. O primeiro jogador que colocar um Explorador no último local da Trilha de Ilha ganha 3 Pontos de Vitória adicionais.

O jogador amarelo está realizando uma ação de Exploração de até dois espaços. O Explorador amarelo pulará o local ocupado pelo Explorador verde, movendo seu Explorador para o local (1) ou (2), dependendo de qual ação ele quer realizar.



Pesquisar Espécime



Estas ações aparecem nos Marcadores de Espécime que foram colocados nas Trilhas de Ilha e Oceano.

O jogador ativo pode colocar um Marcador de Pesquisa no ícone de Espécime correspondente em seu Tabuleiro Individual.

Avançar na Trilha de Teoria da Evolução



O jogador ativo avança seu Marcador de Evolução na Trilha de Teoria da Evolução uma quantidade de espaços igual ao número indicado no ícone da ação ativada.

Alguns espaços na trilha contêm ícones de Multiplicadores de Livros que só têm efeito durante a pontuação final. A pontuação da Trilha de Teoria da Evolução é descrita em detalhes na pág. 25.



Em cada um destes exemplos, o jogador verde coletará uma amostra, colocando um Marcador de Pesquisa no local correspondente de seu Tabuleiro Individual. No exemplo de cima, ele coleta o réptil verde, e no de baixo, ele coleta o pássaro verde.

Estabelecer um Acampamento



Esta ação só pode ser realizada se houver um espaço de Tenda vazio ao lado do ícone ativado.

O jogador ativo remove a Tenda mais ao topo em seu Tabuleiro Individual e a coloca em um espaço de Tenda vazio próximo ao ícone da ação. Se o espaço tiver uma penalidade de Moedas, o jogador deve pagar a quantidade de Moedas indicada para colocar a Tenda.



O jogador ativo pode realizar quaisquer ações indicadas pelos ícones mostrados no espaço onde colocou sua Tenda.



Após realizar a Ação de Estabelecer um Acampamento, o jogador pode realizar as ações dos ícones ao lado do espaço de onde o Marcador de Tenda foi removido (em seu Tabuleiro Individual). Note que algumas ações das Tenda nos Tabuleiros Individuais possuem uma barra entre duas opções; o jogador pode realizar apenas uma dessas duas ações.

Correspondência



O jogador pode mover Carimbos do seu Tabuleiro Individual para um único Envelope do Tabuleiro Central.

O ícone da ação indica a quantidade de Carimbos que pode ser movida. O jogador pode pegar Carimbos de qualquer combinação de pilhas, mas todos devem ser colocados no mesmo Envelope.



Após o jogador terminar de colocar seus Carimbos no Tabuleiro Central, se o último Carimbo de uma ou mais pilhas foi removido, o jogador pode realizar quaisquer ações associadas à(s) pilha(s) esvaziada(s).



Cada Envelope apresenta ações bônus que podem ser realizadas durante a Fase de Recompensas pelos jogadores com a maior e a segunda maior quantidade de Carimbos nele. Isto será descrito em detalhes na pág. 23.



Durante a Fase de Recompensas, alguns Carimbos podem ser descartados para a bandeja de Carimbos usados, próximo aos Envelopes. Quando realizar uma ação de Correspondência, se não houver Carimbos suficientes nas pilhas de seu Tabuleiro Individual, o jogador ativo pode pegar Carimbos de sua cor da bandeja de Carimbos usados até que tenha Carimbos suficientes para realizar a ação.



Entregar Espécimes



O jogador ativo pode entregar um Espécime para o Museu se a Ficha de Museu correspondente ainda não estiver na exibição do Museu.

O jogador só pode entregar um Espécime se possuir um Marcador de Pesquisa sobre ele em seu Tabuleiro Individual. O jogador pega a Ficha de Museu correspondente, que foi deixada de lado durante a preparação, e a coloca no espaço apropriado para esse Espécime na exibição do Museu.



Se esta for a primeira Ficha de Museu colocada em uma linha (excluindo os Espécimes colocados durante a preparação), o jogador ativo pega a Moeda ao lado dessa linha.



Se esta for a última Ficha de Museu colocada em uma linha, o jogador ativo pode avançar seu Marcador de Evolução um espaço na Trilha de Teoria da Evolução.



O jogador ativo ganha Moedas e avanços do Marcador de Evolução com base na posição da ficha no Museu. Ele deve considerar cada espaço na linha e coluna ao colocar a Ficha de Museu, pois cada um dará um benefício. Para cada espaço vazio, ele ganha 1 Moeda, e para cada espaço que já tenha uma Ficha de Museu, ele avança seu Marcador de Evolução uma vez na Trilha de Teoria da Evolução. A nova ficha não fornece uma ação bônus neste momento.

Note que você pode entregar até 2 Espécimes quando visitar o Museu – o primeiro Espécime é gratuito e o segundo custa uma penalidade de 3 Moedas. Os jogadores podem usar Moedas recebidas pela entrega do primeiro Espécime para pagar pela entrega do segundo Espécime.



Exemplo: entregando o Espécime de réptil verde ao Museu, o jogador ativo ganha 2 avanços na Trilha de Teoria da Evolução e 4 Moedas.



Pesquisar Espécimes do Museu



O jogador ativo escolhe uma Ficha de Museu que já esteja na exibição do Museu.

Ele pode agora colocar um Marcador de Pesquisa no ícone de Espécime correspondente em seu Tabuleiro Individual.

Note que você pode Pesquisar até 2 Espécimes ao realizar a ação de Pesquisar Espécimes do Museu – o primeiro Espécime é gratuito e o segundo custa uma penalidade de 3 Moedas.

Reservar a Ordem de Turnos



O jogador ativo aloca seu Trabalhador no local de Lupa Retangular vazio mais à esquerda acima da Trilha de Ordem de Turnos.

Então ele ganha 2 Moedas do suprimento (3 Moedas em uma partida com dois jogadores). A ordem dos Trabalhadores neste local afetará a ordem de turnos da próxima rodada, explicada em detalhes na pág. 22.



Ganhar um Objetivo



O jogador ativo pode pegar uma das Fichas de Objetivo da exibição de Objetivos no Tabuleiro Central e colocá-la virada para cima em sua reserva, à direita das linhas de Objetivos do seu Tabuleiro Individual.

Cada jogador pode ter no máximo 2 Fichas de Objetivo em sua reserva. As fichas podem ser do mesmo tipo (prateadas ou douradas).

Se já houver 2 Fichas de Objetivo na reserva de um jogador, ele deve colocar a nova Ficha de Objetivo virada para cima em um espaço de Objetivo vazio do tipo correspondente (prateado ou dourado). Se o espaço estiver marcado com um ícone de penalidade de Moedas, o custo deve ser pago para colocar a ficha nele. Como cumprir Objetivos e suas recompensas associadas será discutido em detalhes na pág. 20.



Qualquer tipo de Ficha de Objetivo pode ser colocado nestes dois locais de reserva à direita do Tabuleiro Individual.



Ambos os espaços de reserva estão cheios, então a nova Ficha de Objetivo deve ser colocada virada para cima em um espaço vazio na linha prateada.

Ações Especiais & Ações de Tripulação

Fichas de Ação Especial e Cartas de Tripulação possuem uma diversidade de ícones de ação. Muitos destes ícones representam Ações do Tabuleiro que já foram explicadas em seções anteriores. As seguintes ações que aparecem em Fichas de Ação Especial e Cartas de Tripulação são novas:

Estabelecer Qualquer Acampamento



O jogador ativo pode colocar uma Tenda em **qualquer** espaço de Tenda vazio em qualquer Acampamento, pagando a penalidade de Moedas correspondente. A posição de seu Navio e de seus Exploradores não afeta esta ação. Ele pode então realizar quaisquer ações desse Acampamento e quaisquer ações ao lado da Tenda que foi removida em seu Tabuleiro Individual.



Repetir Entrega



O jogador ativo realiza uma Ação de Entregar Espécime com um Espécime que já foi entregue para o Museu.

O jogador deve ter um Marcador de Pesquisa do Espécime correspondente em seu Tabuleiro Individual. Esta ação é executada exatamente como se ele estivesse colocando esta Ficha de Museu pela primeira vez, incluindo o bônus adicional se esta ficha for a última a ser entregue na linha. Se a Ficha de Museu escolhida foi anteriormente a primeira a ser entregue nessa linha, a Moeda bônus de primeira entrega não é recebida quando a entrega é repetida.

Cumprir um Objetivo Automaticamente



O jogador ativo pode cumprir imediatamente qualquer um de seus Objetivos. O jogador não precisa atender a nenhum dos requisitos do Objetivo e pode colocá-lo virado para baixo em qualquer espaço de Objetivo vazio do seu Tabuleiro Individual. Quaisquer penalidades de Moedas do espaço escolhido devem ser pagas.

O jogador então realiza a ação de Objetivo associada como recompensa. Estas recompensas serão explicadas em detalhes na pág. 21.

Ganhar um Selo de Cera Especial (roxo)



O jogador ativo pega um Selo de Cera Especial (roxo) do suprimento e coloca-o no espaço vazio mais à esquerda em uma das linhas de Trabalhador do seu Tabuleiro Individual sem pagar a penalidade de Moedas.

Este Selo de Cera Especial age como qualquer cor para propósitos de requisitos para a alocação de Trabalhadores.

Ganhar Conhecimento Temporário



O jogador ativo ganha um Marcador de Conhecimento Temporário do suprimento. Este marcador pode ser pago ao alocar um Trabalhador para agir como um Selo de Cera de qualquer cor e atender os requisitos do local.

Converter Conhecimento Temporário



O jogador ativo pode devolver um Marcador de Conhecimento Temporário para o suprimento para ganhar 7 Moedas ou 7 Pontos de Vitória.

Colocar um Explorador



O jogador ativo pode colocar um de seus Exploradores não usados no local inicial de qualquer ilha onde ele ainda não tenha um Explorador.

Realizar Ações Bloqueadas



O jogador ativo pode realizar todas as ações associadas à um local bloqueado sem um Marcador de Lente. O jogador não o desbloqueia, não aloca um Trabalhador e não precisa dos Selos de Cera requeridos.

Pesquisar Qualquer Espécime



O jogador ativo pode colocar um Marcador de Pesquisa em qualquer local de Espécime vazio do seu Tabuleiro Individual.

Mover até o HMS Beagle



O jogador move seu Navio para o mesmo local onde o HMS Beagle está na Trilha de Oceano.

Distribuir Correspondência



O jogador pode colocar até 4 Carimbos nos Envelopes do Tabuleiro Central, distribuídos da maneira que preferir.

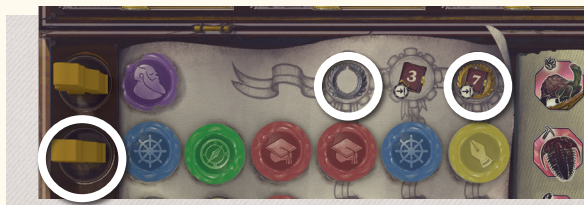
Copiar uma Carta de Tripulação



O jogador ganha e realiza imediatamente todas as ações de Tripulação mostradas em uma Carta de Tripulação não cumprida à frente de qualquer jogador, incluindo ele mesmo.

Distinções

Quando um Trabalhador ganhar seu 4° Selo de Cera, ele obtém a Distinção prateada. Quando um Trabalhador ganhar seu 6° Selo de Cera, ele obtém a Distinção dourada. Cada Seção de Diário possui bônus de Distinção, mostrados em uma caixa no topo da área, que são associados às Distinções prateadas e douradas.



Quando um Trabalhador com a Distinção prateada é alocado em uma Seção de Diário, o jogador ativo recebe o bônus com o ícone da Distinção prateada.



Exploração Extra - Adicione até um movimento a mais na Ação de Exploração associada.



Navegação Extra - Adicione até um movimento a mais na Ação de Navegação associada.



Carimbo Extra - Adicione até um Carimbo a mais na Ação de Correspondência associada.



Selo de Cera Extra - Ganhe até um Selo de Cera a mais na Ação de Academia associada. Quaisquer penalidades de Moedas do Pergaminho e/ou do Tabuleiro Individual devem ser pagas.



Ganhar Moedas - Ganhe duas Moedas do suprimento.

Quando um Trabalhador com a Distinção dourada for alocado em uma Seção de Diário, o jogador ativo recebe os bônus associados a ambos os ícones de Distinção prateada e dourada.



Parada Extra - Em uma Exploração ou Navegação, o Explorador ou Navio pode parar durante seu caminho para realizar a ação indicada antes de concluir seu movimento. Ele então realiza a ação de sua última parada normalmente.



Desconto nos Selos de Cera - Pague 1 Moeda a menos por cada Ação de Academia. Este desconto pode ser aplicado ao custo de pegar o selo do tabuleiro ou ao custo de colocar o selo no Tabuleiro Individual.



O jogador azul está usando um Trabalhador com as Distinções prateada e dourada em uma Ação de Exploração; portanto, seu Explorador poderá parar duas vezes graças à Distinção dourada. Primeiro, ele pesquisa um Espécime (2) e então para em seu destino final (4), recebendo 4 Pontos de Vitória.

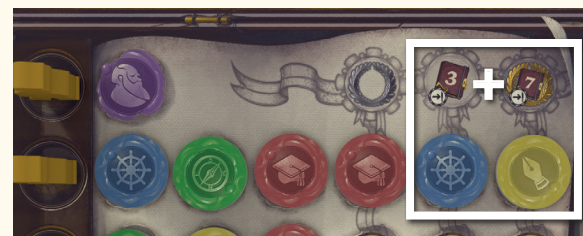


Ganhar Pontos de Vitória - Ganhe imediatamente 3 Pontos de Vitória.

Há Pontos de Vitória de fim da partida associados a um Trabalhador ter ganho seu 5° e 6° Selo de Cera. Os jogadores ganham os Pontos de Vitória no topo da coluna por cada Trabalhador com um Selo de Cera nessa coluna. Um Trabalhador com 5 Selos de Cera fornecerá 3 Pontos de Vitória, enquanto um Trabalhador com 6 Selos de Cera fornecerá 7 pontos adicionais, totalizando 10 Pontos de Vitória. A pontuação de Fim de Partida será explicada em detalhes na pág. 25.



Dividir os Locais dos Carimbos - Os Carimbos colocados através da Ação de Correspondência associada podem ser colocados em múltiplos Envelopes, em vez de apenas um.



Exemplo: o Trabalhador amarelo, que possui ambas as Distinções prateada e dourada, poderá colocar 2 Carimbos na ação principal e mais 1 Carimbo adicional pela Distinção prateada. Por ter a Distinção dourada, o jogador pode distribuir livremente seus Carimbos entre todos os Envelopes.

Cumprindo Objetivos & Cartas de Tripulação

Cada Ficha de Objetivo e Carta de Tripulação possui requisitos específicos para ser cumprida. Os jogadores podem cumprir as Fichas de Objetivo e/ou Cartas de Tripulação de sua área pessoal a qualquer momento durante seu turno na Fase de Ações ou a qualquer momento na Fase de Recompensas.

Objetivos

Cada Objetivo possui um conjunto específico de requisitos que o jogador deve atender para cumprir o Objetivo. **Note que os jogadores nunca precisam gastar nada para cumprir um Objetivo; eles apenas precisam atender a todos os requisitos.**

Quando um Objetivo for cumprido, a Ficha de Objetivo é virada para baixo e, caso ainda esteja na reserva do jogador ao lado de seu Tabuleiro Individual, ela é movida para um espaço de Objetivo vazio da cor correspondente (prateado ou dourado). Se a ficha for movida da reserva e o espaço de Objetivo escolhido possuir um ícone de penalidade de Moedas, o custo deve ser pago para cumprir o Objetivo.



Quando um Objetivo for cumprido, o jogador ganha a recompensa associada ao espaço onde o Objetivo for colocado (1). Note que todas as recompensas de Pontos de Vitória no Tabuleiro Individual (2) são recebidas apenas no fim da partida.

Se o jogador cumprir com ambos os Objetivos mais à direita nos espaços prateados e dourados, ele receberá uma recompensa de 4 Pontos de Vitória adicionais durante a pontuação final.

Uma explicação detalhada destas ações de Objetivo pode ser encontrada na pág. 21.

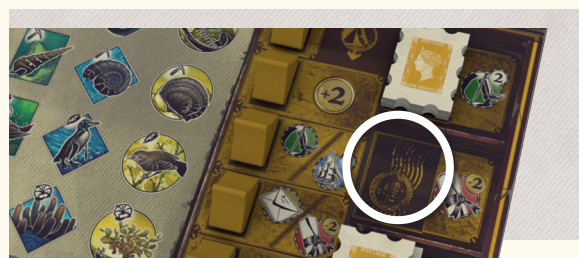


Requisitos dos Objetivos

Todos os símbolos sem um número nos requisitos dos Objetivos representam um único requisito desse tipo.



O jogador deve ter a quantidade indicada de pilhas de Carimbos vazias em seu Tabuleiro Individual.



O jogador deve ter colocado pelo menos a quantidade indicada de Marcadores de Pesquisa em Espécimes do símbolo correspondente em seu Tabuleiro Individual.



O jogador deve ter colocado pelo menos a quantidade indicada de Marcadores de Pesquisa em Espécimes da cor/formato correspondente em seu Tabuleiro Individual.



O Marcador de Evolução do jogador deve ter alcançado ou ultrapassado o espaço indicado na Trilha de Teoria da Evolução. Note que isto é referente a quantidade de avanços na trilha, não ao número de livros alcançados.



O jogador deve ter colocado pelo menos a quantidade indicada de Tendas em Acampamentos.



O jogador deve ter usado pelo menos a quantidade indicada de seus Marcadores de Lente Pessoais para desbloquear ações.



O Navio do jogador deve estar na mesma posição ou mais avançado que o HMS Beagle na Trilha de Oceano.





O jogador deve ter as quantidades indicadas das cores de Selos de Cera Regulares em seu Tabuleiro Individual. Estes Selos de Cera não precisam estar na mesma linha. Selos de Cera Especiais (roxos) e Marcadores de Conhecimento Temporário não podem ser usados para atender os requisitos de Selos de Cera em Objetivos.

Ações de Objetivo



O jogador escolhe uma Tenda da sua cor previamente colocada e realiza a ação associada como se a Tenda estivesse sendo colocada pela primeira vez. Nenhuma penalidade de Moedas é paga através desta reativação.



O jogador não precisa mais pagar a penalidade de Moedas por pegar Selos de Cera dos Pergaminhos da Academia. Ele ainda precisa pagar a penalidade de Moedas associada à colocação do Selo de Cera em seu Tabuleiro Individual.



O jogador ativo coloca um Marcador de Pesquisa em qualquer Espécime de seu Tabuleiro Individual que corresponda a um Marcador de Espécime de uma ilha com um de seus Exploradores.



Quando pontuar a Trilha de Teoria da Evolução, o jogador adiciona 1 multiplicador de Livros à quantidade de multiplicadores de Livros alcançada na trilha. Isto ocorre antes de pontuar a Trilha de Teoria da Evolução.



Ganhe 5 Pontos de Vitória durante a pontuação final.



Se os Objetivos acima e abaixo deste ícone estiverem cumpridos, ganhe 4 Pontos de Vitória durante a pontuação final.



Ganhe 8 Pontos de Vitória durante a pontuação final.



O jogador pega imediatamente um Selo de Cera Especial (roxo) do suprimento e coloca-o no espaço vazio mais à esquerda em uma das linhas de Trabalhador do seu Tabuleiro Individual. Ele não precisa pagar nenhuma penalidade de Moedas indicada para isto.



O jogador pode mover seu 5º Trabalhador, que está ao lado de seu Tabuleiro Individual, para este espaço, desbloqueando o Trabalhador.

O jogador já pode usar este Trabalhador na rodada atual caso este Objetivo seja cumprido durante a Fase de Ações.

O jogador pode usar este Trabalhador pelo resto da partida. Selos de Cera não podem ser colocados ao lado deste Trabalhador, mas Marcadores de Conhecimento Temporário podem ser gastos para atender aos requisitos de Selos de Cera.



A penalidade de alocação por visitar uma Seção de Diário ocupada é reduzida em 1 pelo resto da partida.



Durante a pontuação da meta do Beagle, cada penalidade de Atraso entre o Navio do jogador e o HMS Beagle é reduzida a um máximo de 2 (por exemplo, a penalidade será de 1 ou 2 Pontos de Vitória a partir de agora). Confira a seção de pontuação da meta do Beagle nas págs. 23-24 para mais detalhes.

Cartas de Tripulação

Cartas de Tripulação possuem quatro informações importantes:

1. O Selo de Cera Regular que é atribuído a um Trabalhador específico durante a preparação.
2. O mínimo de Selos de Cera que um Trabalhador precisa ter para realizar a ação da Carta de Tripulação.
3. A ação da Carta de Tripulação.
4. O número da Carta de Tripulação é usado para referência nas regras e preparação.



Cada Carta de Tripulação possui uma lista de Selos de Cera mostrada na linha central da carta. Para cumprir uma Carta de Tripulação, o jogador deve ter um Trabalhador que possua os Selos de Cera indicados em sua linha de selos (não necessariamente em ordem). Apenas uma Carta de Tripulação cumprida pode ser atribuída à linha de cada Trabalhador. Note que os Selos de Cera Especiais (roxos) agem como qualquer cor para propósitos de cumprir Cartas de Tripulação. **Porém, Marcadores de Conhecimento Temporário não podem ser gastos para cumprir uma Carta de Tripulação.**



Durante as Fases de Ações e Recompensas, os jogadores podem cumprir suas Cartas de Tripulação. Para isso, o jogador realiza as ações mostradas na base da carta e depois vira a carta para o outro lado, mostrando que ela já foi cumprida. As ações das Cartas de Tripulação são explicadas em detalhes na pág. 18.

Após virar a carta, o jogador a coloca à esquerda de seu Tabuleiro Individual, com a seta apontando para o Trabalhador usado para cumprir a carta. A carta agora está associada a esse Trabalhador, e o Trabalhador não pode mais cumprir Cartas de Tripulação.



Fase de Modificar a Ordem de Turnos

Se houver quaisquer Trabalhadores no local de Ordem de Turnos, então a Trilha de Ordem de Turnos deve ser modificada. O jogador cujo Trabalhador estiver mais à esquerda deve mover seu Marcador de Ordem de Turnos para o espaço #1 da trilha. Se houver mais de um Trabalhador neste local, cada jogador desloca seu Marcador de Ordem de Turnos para corresponder à posição relativa dos Trabalhadores alocados. Os Marcadores de Ordem de Turnos só se moverão em relação aos outros se pelo menos um Trabalhador foi alocado. Se nenhum Trabalhador foi alocado neste local, então a ordem de turnos não mudará.



Fase de Recompensas

Os jogadores ganham recompensas pelas maiorias de Correspondências e metas do Beagle. Estas recompensas são recebidas na atual ordem de turnos.

Maiorias de Correspondências

Cada um dos três Envelopes fornece benefícios para os jogadores com a maior e a segunda maior quantidade de Carimbos nele. Estas maiorias são determinadas a partir do Envelope do topo e seguindo para baixo.

O jogador com mais Carimbos em um Envelope pode agora, como uma recompensa, realizar as ações mostradas na primeira seção da Ficha de Correspondência associada. Em caso de empate, todos os jogadores empatados podem realizar essas ações na ordem de turnos atual.

O jogador com a segunda maior quantidade de Carimbos em um Envelope pode agora, como sua recompensa, realizar todas as ações mostradas na segunda seção da Ficha de Correspondência associada. Em caso de empate, todos os jogadores empatados podem realizar essas ações na ordem de turnos atual. Note que, se houver empate pelo primeiro lugar, a recompensa pelo segundo lugar ainda é realizada.

Então, todos os jogadores que realizaram uma ação como recompensa por maiorias devem remover metade de seus Carimbos (arredondado para cima) do Envelope correspondente e colocá-los na bandeja de Carimbos usados do Tabuleiro Central.



Após calcular as maiorias de Correspondências do primeiro Envelope, os jogadores azul e amarelo estão empatados com mais Carimbos. Cada um deles recebe a primeira recompensa de 1 Marcador de Conhecimento Temporário e 2 Moedas. O jogador verde possui a segunda maior quantidade e receberá a segunda recompensa de 2 Moedas. Todos os jogadores então descartam metade de seus Carimbos, arredondando para cima (azul e amarelo descartam 2 Carimbos cada e verde descarta 1).



Pontuar a Ficha de Meta do Beagle

A Ficha de Meta do Beagle diretamente abaixo da posição do HMS Beagle na Trilha de Oceano é pontuada agora. Cada jogador ganha a quantidade indicada de Pontos de Vitória cada vez que atender a condição da meta atual. Os pontos recebidos podem ser reduzidos por penalidades, dependendo da posição do Navio do jogador em relação ao HMS Beagle.

Condições das Metas



O jogador ganha 4 Pontos de Vitória por cada Selo de Cera Regular indicado em seu Tabuleiro Individual. Selos de Cera Especiais (roxos) não contam para isto.



O jogador ganha 6 Pontos de Vitória por cada Marcador de Pesquisa do tipo de Espécime indicado em seu Tabuleiro Individual.



O jogador ganha 5 Pontos de Vitória por cada Marcador de Lente pessoal de sua cor no Tabuleiro Central.



O jogador ganha 8 Pontos de Vitória por cada pilha de Carimbos vazia em seu Tabuleiro Individual.



O jogador ganha 4 Pontos de Vitória por cada Tenda de sua cor no Tabuleiro Central.



O jogador ganha 3 Pontos de Vitória por cada Objetivo que cumpriu.

Os Pontos de Vitória recebidos por pontuar as metas do Beagle são afetados pelas penalidades de Atraso descritas na próxima página.



Penalidades de Atraso

Se o Navio de um jogador estiver atrás do HMS Beagle na Trilha de Oceano, os pontos deste jogador pela meta do Beagle. Cada penalidade de Pontos de Vitória  entre o Navio do jogador e o HMS Beagle reduz os Pontos de Vitória ganhos pela quantidade indicada. Esta penalidade nunca pode levar o número de Pontos de Vitória obtidos pela Ficha de Meta do Beagle para menos de 0.

Uma vez que todos os jogadores tenham pontuado a Ficha de Meta do Beagle, vire a ficha pontuada para baixo.

Confira o exemplo à direita para referência.



O jogador verde possui 3 Selos de Cera vermelhos e deve pontuar um total de 12 Pontos de Vitória, mas como seu Navio está dois patamares antes do HMS Beagle, o jogador receberá uma penalidade de -7 Pontos de Vitória. Portanto, o jogador verde pontuará um total de 5 Pontos de Vitória.

Fase de Limpeza

Se esta for a quinta rodada da partida, pule a Fase de Limpeza e siga diretamente para a pontuação final. Caso contrário, a Fase de Limpeza deve ser realizada da seguinte maneira:



1. Mova o HMS Beagle ao longo da Trilha de Oceano para a posição da próxima Meta do Beagle.



2. Todos os jogadores devolvem seus Trabalhadores para seus Tabuleiros Individuais.



3. Remova todos os Objetivos restantes no Tabuleiro Central e compre 2 novos Objetivos prateados e 2 novos Objetivos dourados. Coloque-os em seus espaços correspondentes.



4. Remova todos os Selos de Cera no Pergaminho mais ao topo do Tabuleiro Central. Desloque todos os Selos de Cera restantes para as posições mais acima até que não haja nenhum espaço de Selo de Cera vazio acima de nenhum Marcador de Selo de Cera. Então, compre novos Selos de Cera e preencha todos os espaços vazios nos Pergaminhos.



Pontuação Final

Após a quinta rodada ser concluída, os jogadores seguem para a pontuação final, onde recebem todos os Pontos de Vitória de fim de partida ➡ por seus Tabuleiros Individuais, Trilha de Teoria da Evolução, Moedas restantes e Marcadores de Conhecimento Temporário restantes.

Pontuação do Tabuleiro Individual

Cada Objetivo cumprido fornece Pontos de Vitória de fim de partida para seu jogador. Se um jogador cumpriu ambos os Objetivos prateado e dourado mais à direita em seu Tabuleiro Individual, ele também ganha os 4 Pontos de Vitória mostrados entre esses dois locais.

Cada Trabalhador com 5 Selos de Cera em sua linha fornece 3 Pontos de Vitória para seu jogador. Cada Trabalhador com 6 Selos de Cera em sua linha fornece 7 Pontos de Vitória adicionais para seu jogador, totalizando 10 Pontos de Vitória.

Se um jogador colocou suas 5 Tendas em Acampamentos, ele recebe 5 Pontos de Vitória.

Pontuação da Trilha de Teoria da Evolução



Antes de pontuar esta seção, o Modificador universal do Museu deve ser calculado. Este modificador é igual a 2 mais o número de linhas do Museu com todas as 4 Fichas de Museu colocadas no tabuleiro.

O número resultante é o modificador do Museu. Cada jogador agora multiplica o modificador do Museu pelo número de livros que o jogador alcançou ou ultrapassou na Trilha de Teoria da Evolução. O jogador ganha o número resultante em Pontos de Vitória.



Note que, ao pontuar a Trilha de Teoria da Evolução, se um jogador cumpriu este Objetivo, ele adiciona um Multiplicador de Livros ao número de multiplicadores alcançado em sua Trilha de Teoria da Evolução.



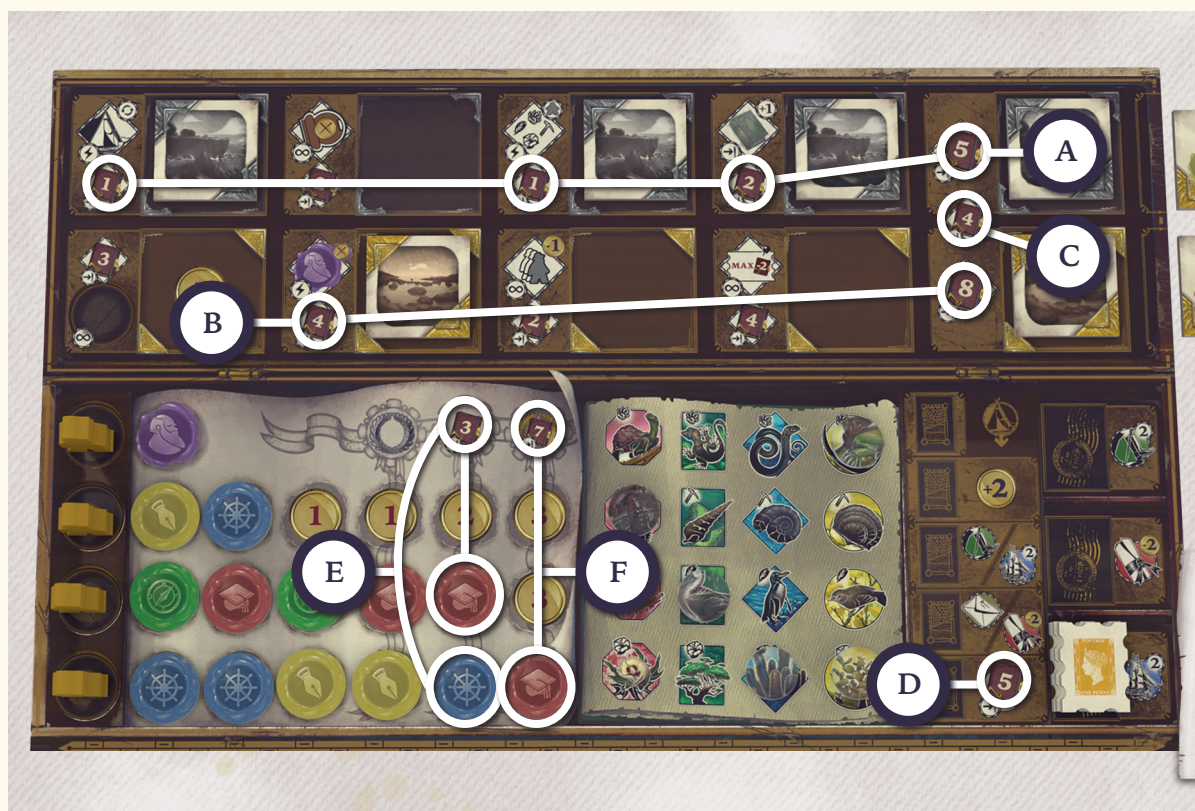
O jogador azul recebe 36 Pontos de Vitória, multiplicando 4 Pontos de Vitória (2 pontos + 1 ponto adicional por cada linha completa) por 9 (Multiplicador de Livros na Trilha de Teoria da Evolução).

Moedas & Conhecimento Temporário

Os jogadores ganham 1 Ponto de Vitória por cada conjunto completo de 5 Moedas restantes que possuem.

Os jogadores ganham 1 Ponto de Vitória por cada Marcador de Conhecimento Temporário restante que possuem.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador cujo Marcador de Evolução está mais avançado Trilha de Teoria da Evolução é o vencedor. Persistindo o empate, o jogador com mais Moedas restantes é o vencedor. Se mesmo assim o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.



*A - 1 + 1 + 2 + 5 pelos Objetivos prateados
B - 4 + 8 pelos Objetivos dourados
C - 4 por completar ambos os Objetivos da última coluna
D - 5 por ter usado a última Tenda
E - 3 + 3 pelos Trabalhadores com pelo menos 5 Selos de Cera
F - 7 pelo Trabalhador com 6 Selos de Cera*

Regras Solo de Darwin's Journey

Darwin's Journey pode ser jogado solo, onde o jogador competirá contra um oponente artificial chamado Alfred.

Preparação

Escolha a Dificuldade de Alfred

Cada Tabuleiro Individual possui um oponente Alfred em seu verso. Existem diversos níveis de dificuldade que podem ser escolhidos para Alfred:



Branco - Fácil



Azul - Médio



Amarelo - Avançado



Verde - Avançado

- A. Escolha um nível de dificuldade e coloque o tabuleiro correspondente próximo.
- B. Vire os tabuleiros não escolhidos para o lado dos jogadores e escolha um para você.
- C. Reúna todas as peças de jogador da sua cor e da cor de Alfred e coloque-as próximo aos seus tabuleiros correspondentes.

Tabuleiro Central

Siga as instruções de "Preparação do Tabuleiro Central" para uma partida de dois jogadores, com as seguintes mudanças:

- A. Durante a etapa #2, revele apenas 4 Fichas de Ação Especial em vez de 6. Deixe a linha mais baixa do Diário Especial vazia.
- B. Durante a etapa #9, após você embaralhar as duas pilhas de Fichas de Objetivo, coloque apenas 1 Objetivo prateado e 1 dourado virados para cima no tabuleiro.
- C. Pule a etapa #14 e, em vez dela, coloque o Marcador de Ação de Ordem de Turnos para 2 jogadores acima da Trilha de Ordem de Turnos. Coloque o marcador correspondente a Alfred na primeira posição e seu marcador na segunda posição da Trilha de Ordem de Turnos.

Preparação Individual

Siga as instruções de "Preparação Individual" sem nenhuma mudança.

Ganhando Cartas de Tripulação

- A. Embaralhe as Cartas de Tripulação, compre 5 cartas e coloque-as viradas para cima.
- B. Escolha 3 destas cartas para manter e devolva as outras 2 para a caixa.
- C. Pegue os Selos de Cera Regulares indicados no canto superior direito das Cartas de Tripulação escolhidas do suprimento de Selos de Cera. Estes são colocados nos espaços de Selo de Cera vazios mais à esquerda ao lado dos Trabalhadores, de modo que cada Trabalhador comece a partida com um Selo de Cera.

Seleção de Fichas de Objetivo Iniciais Pessoais

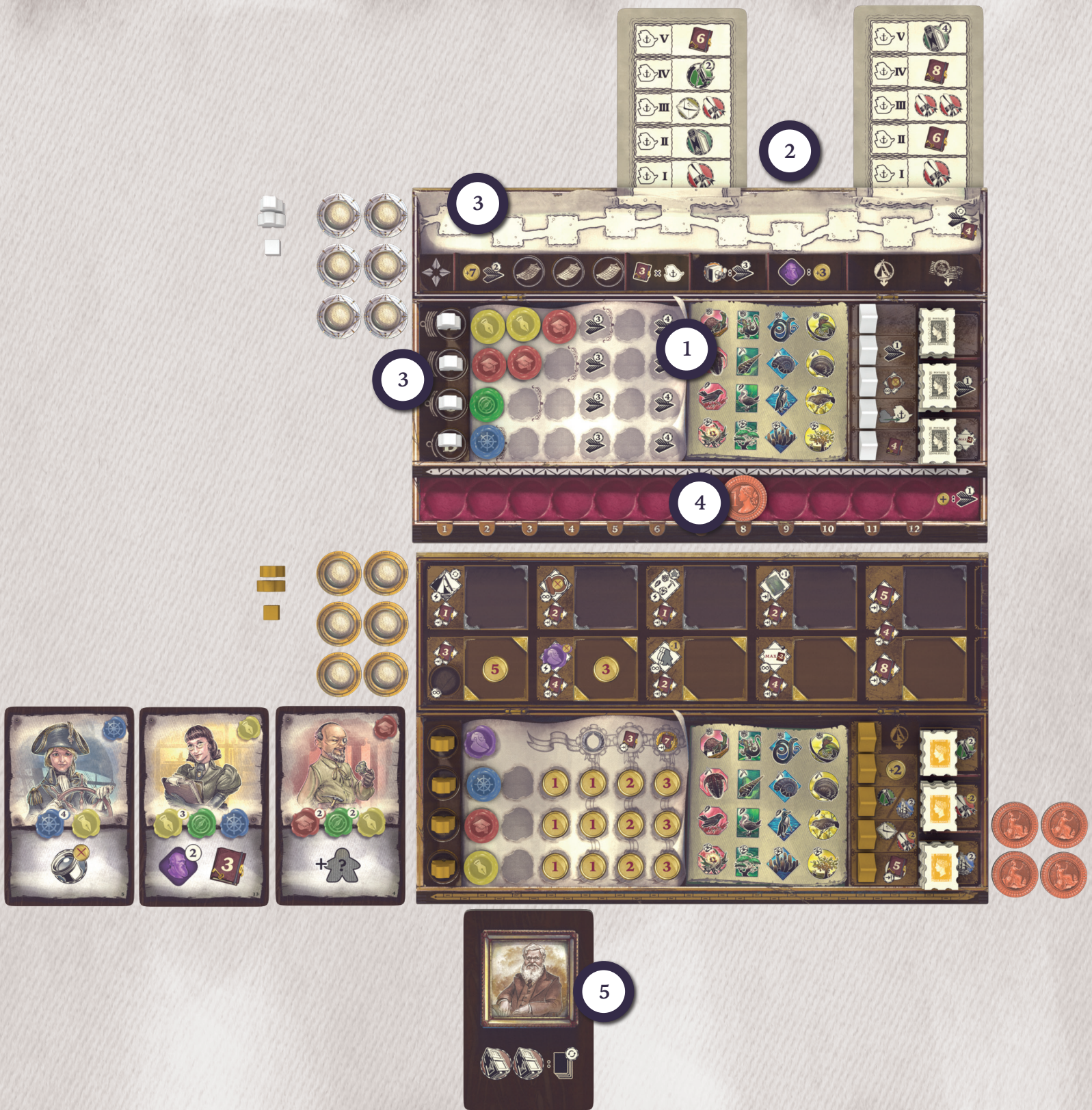
Siga as instruções de "Seleção de Objetivos Iniciais Pessoais" para uma partida de dois jogadores com as seguintes mudanças:

Durante a etapa #4, escolha um dos pares disponíveis, coloque as fichas ao lado direito do seu Tabuleiro Individual, próximo às linhas de Objetivos, e remova o outro par da partida.

Preparação de Alfred

Siga as instruções de "Preparação Individual" com as seguintes mudanças:

1. Durante a etapa #1, garanta que o Tabuleiro Individual esteja mostrando o lado de Alfred. Coloque o Tabuleiro Individual de Alfred diretamente acima do seu.
2. Encontre as 2 Cartas de Trilha de Bônus de Alfred da cor correspondente a Alfred. Coloque-as aleatoriamente acima dos dois locais indicados na Trilha de Bônus no topo do tabuleiro de Alfred.
3. Durante a etapa #2, coloque 4 Trabalhadores de Alfred nos espaços A, B, C e D no tabuleiro de Alfred. Coloque o 5º Trabalhador de Alfred no espaço mais à esquerda da Trilha de Bônus.
4. Pule a etapa #5 e coloque uma Moeda no espaço  da Trilha de Moedas na parte de baixo do tabuleiro de Alfred.
5. Pule a etapa #6 e, em vez dela, embaralhe as 8 Cartas de Ação de Alfred e coloque-as viradas para baixo em uma pilha abaixo do seu Tabuleiro Individual.



Como Jogar

Ordem de Turnos

A partida é jogada como se houvesse 2 jogadores, o que significa que a penalidade de Alocação será de 3 Moedas.

Durante cada uma das rodadas da partida, Alfred sempre realizará o primeiro turno. Alterne turnos entre você e Alfred até que todos os Trabalhadores sejam alocados.

A área da Ação de Ordem de Turnos foi substituída pelo Marcador de Ação de Ordem de Turnos para 2 jogadores, o que muda o efeito desta ação. Quando o jogador ativo alocar um Trabalhador nela, o jogador ganha 3 Moedas em vez de 2. Não há nenhum outro efeito para esta ação ao jogar solo, pois Alfred sempre será o primeiro a alocar um Trabalhador em cada rodada.

Como Jogar com Alfred

Trilhas do Tabuleiro de Alfred

O tabuleiro de Alfred possui duas trilhas, a Trilha de Bônus na parte de cima e a Trilha de Moedas na parte de baixo.

Trilha de Bônus

Sempre que a Ação  for ativada, o Trabalhador na Trilha de Bônus de Alfred avança a quantidade de espaços mostrada no ícone para a direita. Alfred ganha os Pontos de Vitória indicados cada vez que este Trabalhador alcançar ou ultrapassar o espaço mais à direita da trilha.

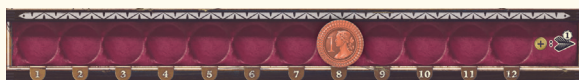
Ao ultrapassar o espaço mais à direita na trilha, o Trabalhador é colocado no espaço mais à esquerda na trilha, o que significa que a trilha é um ciclo.

Se o Trabalhador alcançar ou ultrapassar o 5º ou o 10º espaço da Trilha de Bônus, Alfred realiza a ação na Carta de Trilha de Bônus colocada acima do espaço, de acordo com o número da rodada atual.

Se tanto o 5º quanto o 10º espaço forem alcançados ou ultrapassados em um único movimento, as duas ações associadas são realizadas na ordem em que foram cruzadas.



Trilha de Moedas



As Moedas de Alfred são registradas através da Trilha de Moedas. Quando Alfred gastar Moedas, a Moeda na trilha é movida para a esquerda um número de espaços igual a quantidade de Moedas gastas. Quando Alfred gastar Moedas, a Moeda na trilha é movida para a direita um número de espaços igual a quantidade de Moedas gastas. Alfred pode ter um máximo de 12 Moedas; cada Moeda excedente recebida move o Trabalhador de Alfred um espaço na Trilha de Bônus em vez disso. Se Alfred gastar sua última Moeda, coloque a Moeda fora da trilha para indicar que seu valor é 0.

Estrutura do Turno de Alfred

A experiência solo de competir com Alfred é semelhante a uma partida regular com 2 jogadores. Em cada turno, Alfred envia um Trabalhador para um local no Tabuleiro Central ou para o local de Descansar  no Tabuleiro de Alfred.

Etapa 1: Comprar uma Carta de Ação de Alfred

Antes de comprar uma carta, se ambas as Cartas de Ação de Alfred apresentarem um ícone de Ação de Entregar, reembalhe todas as Cartas de Ação de Alfred, independentemente de onde estiverem, para formar um novo baralho.



Compre a carta do topo do Baralho de Ações de Alfred e coloque-a virada para cima abaixo de seu Tabuleiro Individual.

Todas as Cartas de Ação de Alfred compradas do baralho devem ficar à mostra uma ao lado da outra.

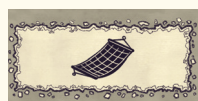
Etapa 2: Realizar Uma Ação

Cada uma das Cartas de Ação de Alfred possui duas ou três opções diferentes de ações. Alfred só realizará uma ação por turno e sempre tentará realizar primeiro a ação mais acima. Se não houver nenhuma maneira permitida de Alfred realizar esta ação, ele tenta a próxima ação. A opção de baixo em todas as Cartas de Ação de Alfred sempre é uma Ação de Descansar , que sempre pode ser legalmente realizada.

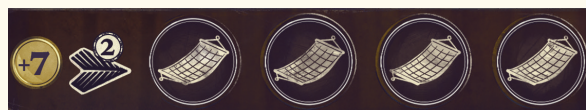
Todas as opções de ação de Alfred que forem executadas com sucesso alocam um dos Trabalhadores do Alfred em um local de ação do Tabuleiro Central, exceto Descansar. A menos que seja indicado o contrário nas regras abaixo, Alfred realiza estas ações seguindo as mesmas regras que os jogadores.

Os Trabalhadores de Alfred nunca ganharão Distinções e, portanto, nunca usarão os efeitos de Distinção mostrados no Tabuleiro Central.

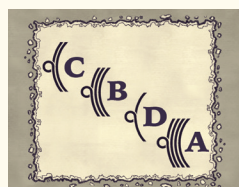
Ação de Descansar



Aloque o Trabalhador disponível mais baixo em qualquer espaço de rede disponível na área da Ação de Descansar do tabuleiro de Alfred. Alfred então ganha 7 Moedas e move seu Trabalhador dois espaços para a direita na Trilha de Bônus.



Ação de Diário Principal



A Ação de Diário Principal mostra uma lista de quatro letras descendentes que correspondem aos Trabalhadores de Alfred.

Esta lista define a ordem de prioridade para escolher o Trabalhador que será usado nesta ação, com a letra mais à esquerda tendo a maior prioridade. Alfred tentará alocar o Trabalhador de maior prioridade que esteja disponível em seu Tabuleiro Individual. Se não houver nenhuma maneira de alocar esse Trabalhador legalmente em um Diário Principal, Alfred utiliza o próximo Trabalhador na ordem de prioridade. Se nenhum trabalhador tiver uma opção de alocação legal, esta ação não pode ser realizada e Alfred tentará a próxima opção de ação da carta.

Lembre-se que os Diários Principais são as Seções de Diário no topo esquerdo e no topo central do tabuleiro. Elas contêm as Ações de Exploração, Navegação, Correspondência e Academia.

Cada local de alocação nos Diários Principais tem requisitos de Selos de Cera que o Trabalhador escolhido de Alfred deve atender.

Alfred deve pagar 3 Moedas para alocar um Trabalhador em uma Seção de Diário ocupada. Se Alfred não puder pagar a penalidade de Moedas, o Trabalhador não pode ser alocado nessa Seção de Diário.

Local de Alocação Mais Forte

Alfred sempre tentará alocar o Trabalhador no local mais forte possível. O local mais forte é baseado nos Selos de Cera que possui, locais desbloqueados no Tabuleiro Central, Trabalhadores alocados anteriormente e Moedas disponíveis. O local mais forte é definido como o local de alocação de Trabalhadores mais baixo, desbloqueado e vazio

(1 é mais forte do que 2 e 2 é mais forte do que 3), para o qual o Alfred tenha pelo menos um Selo de Cera correspondente aos requisitos da alocação.



Se Alfred não tiver Selos de Cera suficientes para satisfazer os requisitos do local mais forte, ele pode gastar 3 Moedas para adicionar um Conhecimento Temporário.

Alfred deve comprar tantos Marcadores de Conhecimento Temporário quanto puder pagar até atingir os requisitos de Selos de Cera do local mais forte. Se Alfred não tiver dinheiro suficiente para atender os requisitos do local usando Marcadores de Conhecimento Temporário, nenhuma Moeda é gasta e Alfred escolhe o próximo local mais forte disponível.



Exemplo: o Trabalhador vai para o local de Navegação mais forte disponível, pagando 3 Moedas para ganhar um Conhecimento Temporário e atender o requisito de 3 Selos de Cera azuis.

Custo Prioritário

Quando houver diversos locais disponíveis com a mesma força, o Trabalhador de Alfred vai para o local que requer menos Moedas para Conhecimentos Temporários.

Exemplo: ambos os locais de Exploração e Navegação disponíveis possuem a mesma força; portanto, o Trabalhador realiza a Ação de Navegação gratuitamente em vez da Ação de Exploração, que exigiria um Marcador de Conhecimento Temporário que custaria 3 Moedas.



Cor Prioritária

Quando houver diversos locais disponíveis com a mesma força e requisito/custo, o Trabalhador de Alfred vai para o local correspondente ao Selo de Cera mais à esquerda na linha do Trabalhador.

Exemplo: ambos os locais de Navegação e Exploração mais baixos estão bloqueados ou ocupados, e ambos os locais de Navegação e Exploração do meio estão ocupados; portanto, o Trabalhador vai para o local mais ao topo. Como ambos os locais têm os mesmos requisitos/custos, o Trabalhador de Alfred vai para a Ação de Exploração verde, uma vez que o Selo de Cera mais à esquerda do Trabalhador também é verde.



Após uma alocação legal ocorrer, todas as ações associadas serão realizadas por Alfred, como descrito nas regras para múltiplos jogadores, com as seguintes diferenças:

Ganhar um Objetivo

Quando Alfred ativar esta ação, ele descarta um Objetivo do Tabuleiro Central, se possível. Se houver diversos Objetivos, o Objetivo dourado é descartado.



Alfred então avança seu Trabalhador na Trilha de Bônus. O Trabalhador sempre se move na Trilha de Bônus, mesmo se nenhum Objetivo for descartado.

Ganhar um Marcador de Conhecimento Temporário



Alfred nunca pega Marcadores de Conhecimento Temporário do suprimento. Em vez disso, ele ganha 3 Moedas por cada marcador que ele teria ganhado.

Academia

Cada uma das linhas de Trabalhador de Alfred possui um colchete entre dois espaços de Selo de Cera. Quando Alfred realizar a Ação de Academia para obter um novo selo, ele coloca o selo na linha de Trabalhador mais ao topo com pelo menos um espaço vazio de Selo de Cera à esquerda do colchete. Se não houver nenhum espaço de Selo de Cera vazio à esquerda de algum colchete, Alfred coloca o selo na linha de Trabalhador mais ao topo com pelo menos um espaço vazio à direita do colchete.



Alfred recebe sempre um Selo de Cera do Pergaminho mais barato da Academia (a menos que a ação indique que nenhuma Moeda é gasta, como descrito ao lado).

Alfred nunca colocará um 4º Selo de Cera da mesma cor em uma linha. Se ele não puder arcar com os custos de ganhar uma cor diferente, ou se não houver nenhuma cor diferente disponível, então esta ação não pode ser realizada e ele tentará a próxima opção de ação da Carta de Ação.

Se houver múltiplos Selos de Cera para escolher:

1. Alfred pega o Selo de Cera correspondente à cor do selo mais à esquerda no Trabalhador selecionado, a menos que o Trabalhador já tenha três Selos de Cera dessa cor.
2. Caso contrário, Alfred pega o Selo de Cera mais à esquerda. Se todos os selos do Pergaminho mais barato seriam o quarto Selo de Cera da mesma cor para o Trabalhador selecionado, Alfred pega o selo do próximo Pergaminho, obedecendo às mesmas regras.

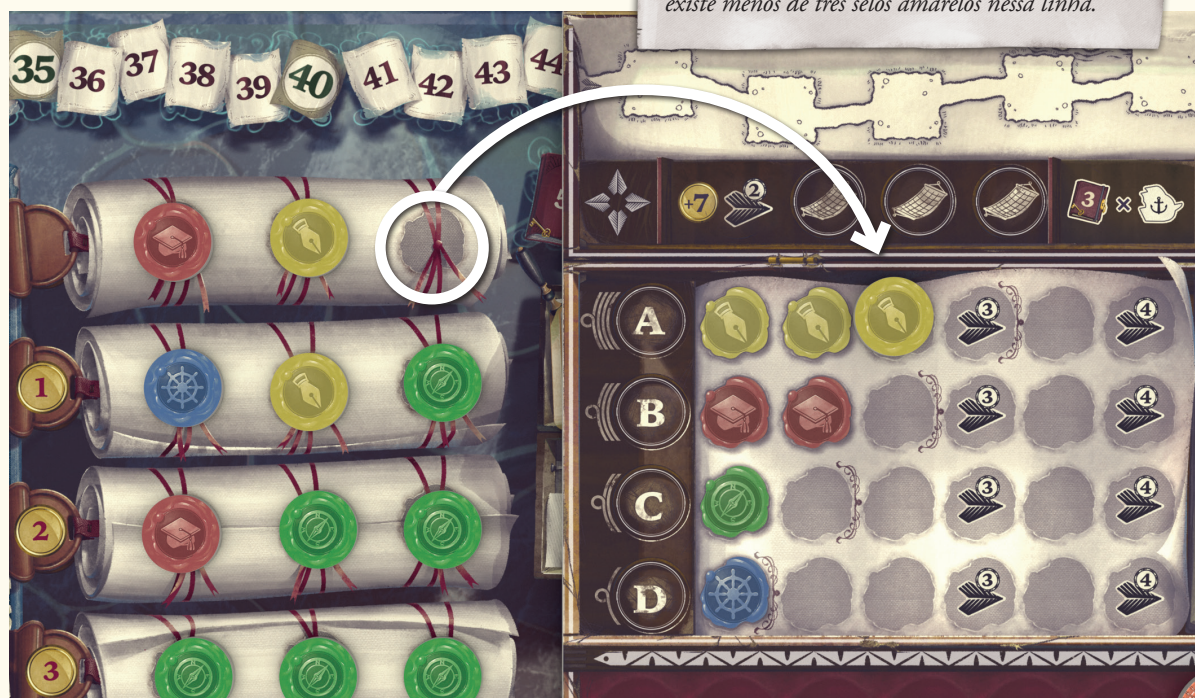
Alfred deve pagar as Moedas indicadas no Pergaminho de onde ele pegou o Selo de Cera.

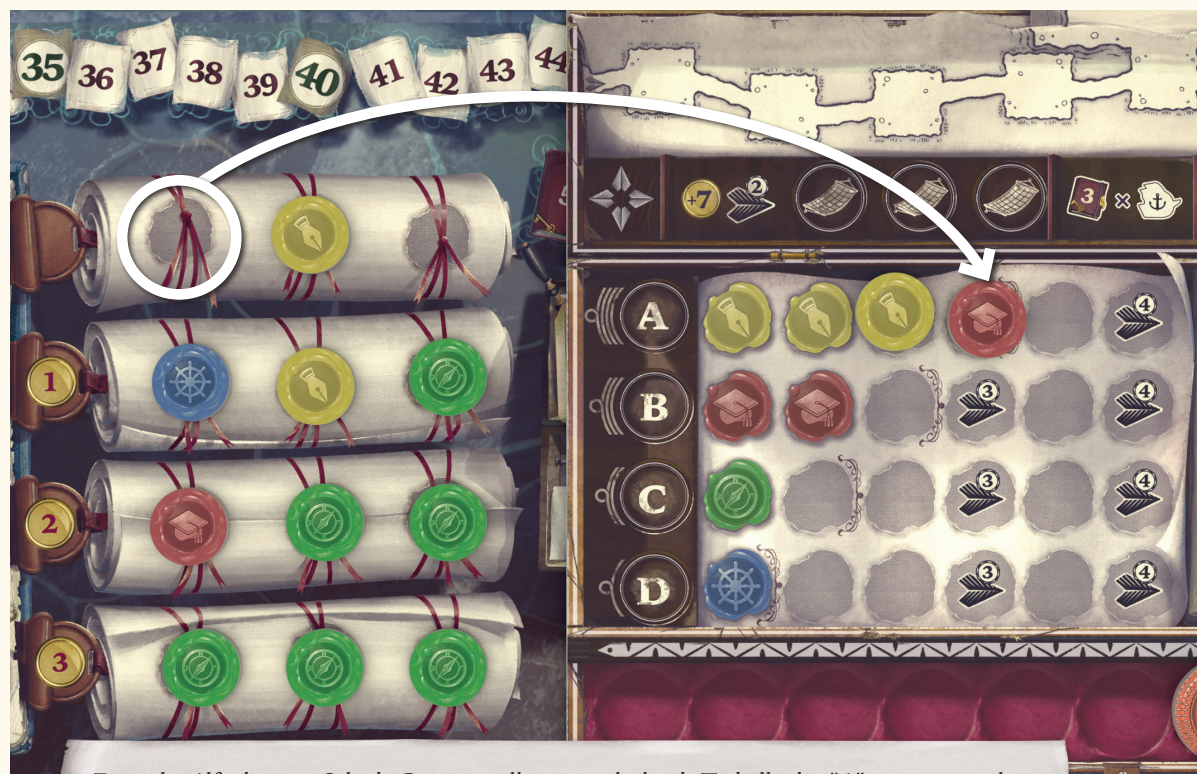
Se o Selo de Cera for colocado sobre uma ação, a ação é realizada imediatamente.



Nota: se esta ação indicar que nenhuma Moeda é gasta, Alfred tenta obter um Selo de Cera correspondente à cor primária (mais à esquerda) do Trabalhador selecionado de qualquer Pergaminho na Academia, a menos que já tenha três Selos de Cera dessa cor. Caso contrário, ele pega o Selo de Cera mais à esquerda na linha mais ao topo da Academia.

Exemplo: Alfred pegará o Selo de Cera amarelo da Academia, pois corresponde à cor mais à esquerda da linha do Trabalhador selecionado e existe menos de três selos amarelos nessa linha.





Exemplo: Alfred pega o Selo de Cera vermelho, pois a linha de Trabalhador "A" já possui 3 selos amarelos e o selo vermelho é o mais à esquerda no primeiro Pergaminho da Academia.



Exemplo: uma vez que o primeiro Pergaminho da Academia está vazio, Alfred pegará um Selo de Cera do segundo Pergaminho. Como todos os espaços de Selo de Cera à esquerda de ambos os colchetes nas duas primeiras linhas de Trabalhador estão preenchidos, Alfred pega o Selo de Cera verde, pois corresponde à cor prioritária da linha do Trabalhador "C".

Correspondência

Alfred sempre pega Carimbos da pilha disponível mais acima em seu tabuleiro.

Os Carimbos são colocados em um Envelope do Tabuleiro Central pela seguinte prioridade:

1. O Envelope mais ao topo onde, ao colocar os selos, Alfred tomaria do jogador o primeiro lugar pela maioria de selos.



Exemplo: Alfred está realizando uma Ação de Correspondência, colocando 3 Carimbos no segundo Envelope para roubar o primeiro lugar do jogador.

2. Caso contrário, o Envelope mais ao topo que ainda não tem nenhum Carimbo de Alfred.

3. Se todos os três envelopes tiverem Carimbos de Alfred, os novos Carimbos são colocados no Envelope com a menor quantidade de Carimbos de Alfred. Se houver várias opções, coloque os Carimbos no Envelope mais ao topo.

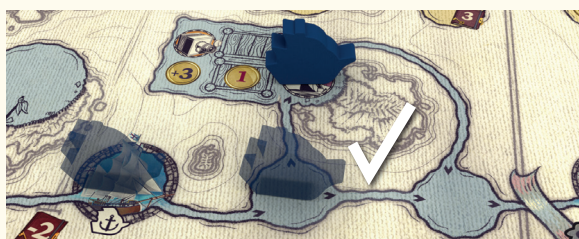


Exemplo: Alfred está realizando uma Ação de Correspondência, colocando dois Carimbos. Como ele já tem a maioria no segundo Envelope, ele os coloca no Envelope mais ao topo, que atualmente não tem nenhum de seus Carimbos.

Se Alfred remover o último Carimbo de uma pilha que possui um ícone ao lado, o efeito desse ícone é ativado. Isto pode recompensar Alfred com ações extras ou um efeito associado a certos bônus de Objetivos do jogador. Estes efeitos estão descritos na pág. 21.

Navegação

O Navio de Alfred se move a distância completa indicada no ícone da Ação de Navegação. Se houver diversas opções de trajeto, o Navio segue a rota mais longa. Isto significa que o Navio de Alfred seguirá sempre o caminho mais extenso possível ao longo da Trilha de Oceano.



Exemplo: Alfred está realizando uma ação de Navegação de até 2 movimentos. Ele escolhe a rota mais longa, o que lhe permite realizar uma Ação de Estabelecer um Acampamento.

Após avançar, o Navio realiza todas as ações que ultrapassou ou alcançou durante o avanço. Estas ações são realizadas na ordem em que foram cruzadas.

Se o Navio de Alfred passar por uma faixa prateada, um dos Exploradores dele é colocado no local inicial da ilha correspondente, assim como nas partidas para múltiplos jogadores.

Exploração

O Explorador de Alfred na ilha mais à direita se move a distância completa indicada no ícone da Ação de Exploração. Se este Explorador já estiver no fim da trilha dessa ilha, em vez disso, Alfred move o Explorador que está na próxima ilha à esquerda. Se o Explorador escolhido alcançar o fim da trilha, quaisquer movimentos excedentes são perdidos. Se houver várias opções de trajeto, o Explorador escolherá a rota com mais espaços. Isto significa que o Explorador segue sempre o caminho mais extenso possível ao longo da Trilha de Ilha.

Alfred pesquisa todos os Espécimes que encontrar pelo caminho e ganha os Pontos de Vitória indicados em cada fita dourada que seu Explorador passar, desde que seja o primeiro Explorador a passar pela fita.

Após mover, Alfred realiza as duas últimas ações que seu Explorador passou ou alcançou com este movimento. Estas ações são realizadas na ordem em que foram cruzadas. Se uma destas duas ações envolver pesquisar um Espécime, Alfred ignora a ação e realiza apenas a outra ação, uma vez que Alfred já terá pesquisado o Espécime.

Exemplo: Alfred está a realizando uma Ação de Exploração de quatro movimentos, escolhendo a rota mais longa, pesquisando todos os Espécimes encontrados ao longo da rota (1) e realizando as duas últimas ações (3 e 4).



Estabelecer um Acampamento

Alfred coloca a Tenda mais ao topo de seu tabuleiro no Acampamento ativado, contanto que haja espaço para a Tenda e que ele possa pagar a penalidade de Moedas indicada. Se houver vários espaços disponíveis para a Tenda, Alfred escolhe o espaço mais barato. Se Alfred não tiver mais Tendas ou não puder pagar a penalidade de Moedas, esta ação é ignorada e nenhuma Tenda é colocada.

Alfred não realizará uma ação diferente para substituir uma Ação de Estabelecer um Acampamento ignorada.

Após colocar a Tenda, Alfred realiza todas as ações associadas a esse Acampamento. Se houver quaisquer ícones à direita da Tenda removida no tabuleiro de Alfred, seus efeitos agora são executados. Estes ícones podem recompensar Alfred com ações extras ou um efeito associado a certos bônus de Objetivos do jogador. Estes efeitos estão descritos na pág. 21.

Ação de Diário Especial



O Trabalhador é alocado na Ficha de Ação Especial da esquerda. Alfred então avançará seu Trabalhador na Trilha de Bônus.



O Trabalhador é alocado na Ficha de Ação Especial à direita. Alfred então avançará seu Trabalhador na Trilha de Bônus.

Alfred só enviará um Trabalhador para o Diário Especial se não houver nenhum outro Trabalhador no Diário Especial. Se houver pelo menos um Trabalhador no Diário Especial, Alfred tentará a próxima opção de ação da Carta de Ação. O trabalhador disponível mais baixo é movido para o local de alocação de Trabalhador superior esquerdo ou superior direito no Diário Especial. A posição exata é determinada pela ação que mostra o Trabalhador indo para o lado esquerdo ou direito. Alfred não ativa a ação neste local e o Trabalhador não precisa atender os requisitos de Selos de Cera para esta alocação. Em vez disso, Alfred move o Trabalhador de Bônus 4 vezes na Trilha de Bônus.

Ação de Diário Pequeno



Alfred só envia um Trabalhador para um local do Diário Pequeno para realizar uma ação de desbloqueio quando não houver nenhum outro Trabalhador no Diário Pequeno. Se houver pelo menos um Trabalhador no Diário Pequeno, Alfred tenta a próxima opção de ação da carta.

Quando Alfred escolher um local do Diário Pequeno, o Trabalhador disponível mais baixo é movido para qualquer uma das Ações de Desbloquear um Local de Lente do Diário Pequeno.

Alfred coloca então um dos seus Marcadores de Lente em um local dos Diários Principais que esteja bloqueado, respeitando a seguinte prioridade:

1. O local bloqueado mais ao topo que possui requisitos de Selos de Cera que o Trabalhador de Alfred mais ao topo possa satisfazer e cuja penalidade de Moedas associada ele possa pagar. O Trabalhador mais ao topo não precisa estar disponível para isto.
 - A. Se houver diversas opções para desbloquear, Alfred coloca o Marcador de Lente no local bloqueado mais ao topo que tenha como requisito a cor prioritária do Trabalhador mais ao topo. A cor prioritária é explicada na pág. 30.
 - B. Se nenhuma das opções de local bloqueado corresponder à cor prioritária do Trabalhador mais ao topo, o Marcador de Lente é colocado no local que utiliza mais Selos de Cera do Trabalhador mais ao topo.
 - C. Se diversos locais precisarem da mesma quantidade de selos do Trabalhador mais ao topo, Alfred desbloqueia o local que utiliza o selo mais à esquerda na linha desse Trabalhador.



O Trabalhador A possui 2 Selos de Cera azuis e um vermelho, a prioridade deveria ser desbloquear uma Ação de Navegação, mas como ela já está desbloqueada, Alfred colocará uma Lente na Ação de Academia. Se o Trabalhador A também tiver um Selo de Cera verde, a Lente continuaria a ser colocada na Ação de Academia, uma vez que o Selo de Cera verde está mais à direita do que o Selo de Cera vermelho.

2. Se nenhum local bloqueado tiver requisitos de Selos de Cera para os quais o Trabalhador mais ao topo de Alfred tenha pelo menos um selo correspondente, então Alfred desce para linha do próximo Trabalhador e segue novamente as regras da etapa #1. Se nenhum local adequado for encontrado utilizando a segunda linha de Trabalhador, Alfred continua descendo, seguindo as regras da etapa #1.



O Trabalhador A possui 2 Selos de Cera azuis e um amarelo, a prioridade deveria ser desbloquear uma Ação de Navegação e, caso já esteja desbloqueada, uma Ação de Correspondência; mas como ambas as ações estão desbloqueadas, é considerada a cor prioritária do Trabalhador B. O Trabalhador B possui 2 Selos de Cera verdes, portanto será colocada uma Lente na Ação de Exploração.

- Se nenhum local bloqueado tiver requisitos de Selos de Cera para os quais algum dos Trabalhadores de Alfred tenha pelo menos um selo correspondente, Alfred desbloqueia o local mais barato dos Diários Principais. Se houver diversas opções, o local mais à esquerda no tabuleiro será desbloqueado.

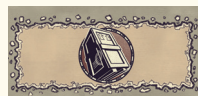
Se Alfred não puder pagar a penalidade de Moedas de nenhum local bloqueado, ele tentará a próxima opção de ação na Carta de Ação.

Após colocar o Marcador de Lente, Alfred tenta realizar todas as ações do local desbloqueado.

Alfred ganha 1 Moeda sempre que o jogador alocar um Trabalhador em um dos Marcadores de Lente de Alfred.

Alfred nunca desbloqueará um local de Ação Especial.

Ação de Entregar Espécimes



Alfred entregará até dois Espécimes, seguindo as regras da partida para múltiplos jogadores, com a segunda entrega custando 3 Moedas.

Lembre-se que o Espécime só é válido para entrega se a Ficha de Museu correspondente não estiver na exibição do Museu no Tabuleiro Central.

O Trabalhador mais baixo disponível é movido para a Ação de Entregar Espécimes do Tabuleiro Central.

Se Alfred tiver mais de dois Espécimes válidos, a seguinte prioridade é utilizada para determinar os Espécimes que devem ser entregues:

- Se o jogador e Alfred já pesquisaram os mesmos Espécimes válidos, Alfred entrega estes Espécimes.
 - Se houver diversas opções, Alfred entrega os Espécimes válidos que fornecem mais Moedas.

- Se ainda houver diversas opções, Alfred entrega seus Espécimes válidos mais ao topo esquerdo para o Museu. Persistindo o empate, o jogador escolhe.

- Se Alfred e jogador não pesquisaram os mesmos Espécimes, Alfred entregará os Espécimes válidos que fornecerão mais Moedas. Se houver diversas opções, Alfred entrega seus Espécimes válidos mais ao topo esquerdo para o Museu. Persistindo o empate, o jogador escolhe.

Alfred ganha o bônus de Moedas ou avanços do Marcador de Evolução fornecidos pelo Museu, assim como em partidas para múltiplos jogadores.

Ação de Correspondência Prolífica



Quando Alfred realizar esta ação, ele coloca um Carimbo em cada um dos três Envelopes do Tabuleiro Central. Os Carimbos são retirados da pilha mais ao topo disponível em seu Tabuleiro Individual.

Ação de Adicionar Explorador



Quando Alfred realizar esta ação, ele coloca um de seus Exploradores no local inicial de uma nova Trilha de Ilha. Selecione a Trilha de Ilha mais à esquerda que ainda não tenha um dos Exploradores de Alfred.

Etapa 3: Fim do Turno

Após Alfred realizar todas as ações associadas à alocação do seu Trabalhador, o turno dele termina e o jogador pode agora realizar seu turno.

Fase de Ordem de Turnos

Esta fase é ignorada quando jogar contra Alfred, pois Alfred sempre joga primeiro em cada rodada.

Fase de Recompensas

Alfred e o jogador pontuam os Envelopes de Correspondência da mesma maneira descrita na seção de múltiplos jogadores, encontrada na pág. 23.

O jogador pontua a Ficha de Meta do Beagle como na partida regular, mas Alfred ignora esta ficha.



Em vez disso, Alfred ganha uma quantidade de pontos igual ao valor indicado no seu Tabuleiro Individual multiplicado pelo número da rodada atual.

Em seguida, subtraia todas as penalidades de Atraso entre seu Navio e o HMS Beagle do total multiplicado.

Limpeza

Realize a Fase de Limpeza regular, mas coloque apenas um novo Objetivo prateado e um novo Objetivo dourado na área de Objetivos do Tabuleiro Central.

Deslize as linhas inferiores das duas Cartas de Trilha de Bônus para baixo do tabuleiro de Alfred, de modo que a linha visível mais baixa corresponda ao número da próxima rodada.



Pontuação de Fim da Partida

O jogador e Alfred ganham pontos de fim de partida de acordo com as regras das partidas para múltiplos jogadores.

O jogador vence se tiver uma pontuação final maior do que a de Alfred. Em caso de empate, o jogador vence se o seu Marcador de Evolução estiver mais avançado do que o marcador de Alfred. Persistindo o empate, o jogador vence se tiver mais Moedas restantes do que Alfred. Se ainda houver um empate, Alfred vence.



Design do Jogo: Simone Luciani e Nestore Mangone
Ilustrações: Paolo Voto
Modo Solo criado por: Dávid Turczi
Edição: ThunderGryph Games
Gerência de Produto: Gonzalo Aguirre Bisi
Direção de Arte: Pierpaolo Paoletti
Autoria do Manual: Jonathan Cox
Revisão das Regras: Jessica Longhurst e Cristina Aguirre Bisi
Design Gráfico: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Layout das Regras: Guido Vitabile
Agradecimentos a Cristina Bisi e Luis González pelo apoio
Tradução para o Português: Pedro Vinicius
Revisão Brasileira: Barbara Peres

www.thundergryph.com

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

© 2024 ThunderGryph Games. Todos os direitos reservados.