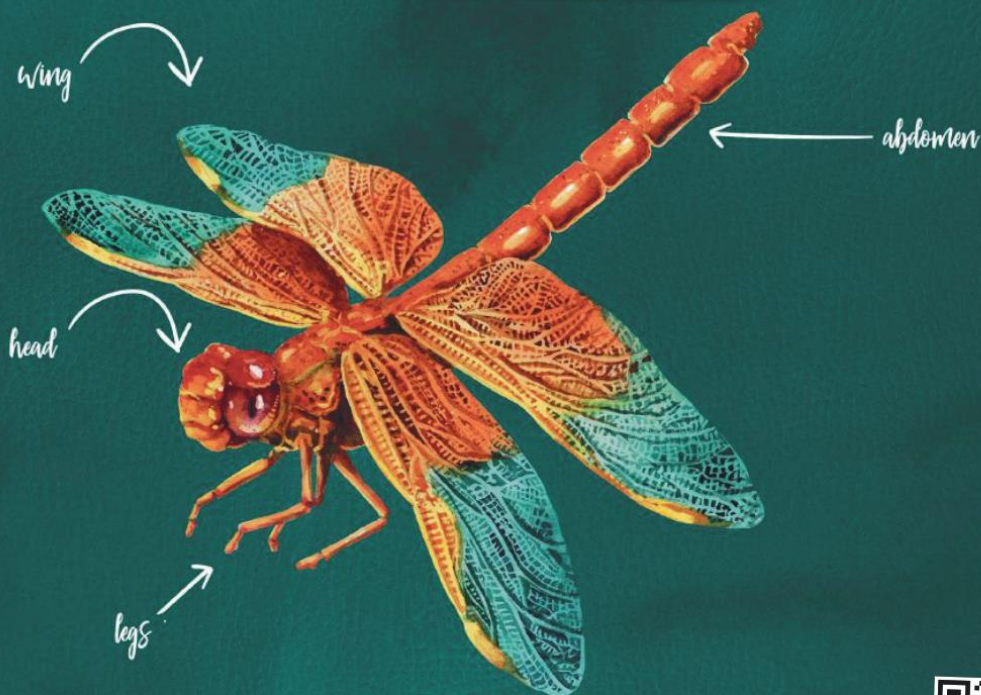


Meadow

Downstream



Livro de Regras

Tradução e diagramação
Daniel Portugal
agosto - 2023



Você não tem que ler
esse livro de regras!
Veja as regras em vídeo.

A expansão Meadow: Downstream conduzem os jogadores numa viagem pelas margens de lagos, rios e correntezas; descobrindo incríveis ambientes aquáticos na perspectiva de seus caiaques. Os jogadores vão se inspirar, fotografar novos animais e plantas, descobrir paisagens de tirar o fôlego, e guardar ocasionais souvenirs. As disputas no rio apenas alimentam sua competitividade para reivindicar o título de observador mais habilidoso, gerando novas possibilidades empolgantes e oferecendo novos caminhos para cumprir seus objetivos.

Componentes



4 cartas de dupla face de terreno inicial (aquoso)



55 cartas de rio



4 cartas de pôr do sol

12 cartas incluindo

3 cartas deck N



3 cartas deck W



3 cartas deck S



3 cartas deck E



peça de objetivo adicional



8 peças de estrada adicionais



4 marcadores caiaque (1 de cada uma das 4 cores dos jogadores)



4 peças de trilha do rio (1 de cada uma das 4 cores dos jogadores)



envelope (com 6 cartas)



suporte para cartas de rio



2 peças de cachoeira

Componentes do jogo Solo:



6 cartas do jogo solo



componentes usados na variante
rio preguiçoso



tabuleiro do rio com dois lados



4 cartas de represas de castor



4 peças de bônus adicionais
(1 de cada uma das 4 cores
dos jogadores)



componentes usados na variante
corredeiras selvagens



tabuleiro de rio com dois lados



6 peças de tenda



6 peças
de pier

A expansão Downstream introduz duas variantes: o rio preguiçoso e as corredeiras selvagens. Alguns dos componentes da expansão Downstream são usados em ambas as variantes. Eles estão descritos nas páginas 4-7 nesse livro de regras. Além disso, as páginas 8 e 9 descrevem as mudanças no jogo base para ambas as variantes. As páginas 10-14 descrevem em detalhes a partida com a variante do rio preguiçoso e das corredeiras selvagens.

As regras da expansão Downstream consideram que as cartas do envelope U (Big Encounters) do jogo base estejam em jogo. Antes de jogar cada variante, certifique-se de embaralhar as cartas de envelope U nos seus decks correspondentes. Não se esqueça da peça de objetivo com o símbolo . Adicione essa peça à reserva de peças de objetivo (veja o setup do Jogo no livro de regras do jogo base)).



Componentes comuns



■ Tabuleiro do rio

A expansão introduz o tabuleiro do rio de dupla face, onde o deck de cartas do  rio aparecerão. Antes de começar o jogo, os jogadores devem decidir juntos qual lado do tabuleiro jogar. Cada lado oferece um conjunto de regras diferentes.

 – a variante rio preguiçoso está descrita nas páginas 10-11.

 – a variante corredeiras selvagens está descrita nas páginas 12-14.

*Olá, eu sou o Rei Pescador!
Com a minha ajuda, você aprenderá alguns fatos interessantes sobre a expansão Downstream.
Ouça-me com atenção e o jogo ficará mais fácil. Meu primeiro conselho?
A variante rio preguiçoso é melhor para sua primeira partida com essa expansão.*



Há duas áreas distintas em ambos os lados do tabuleiro.

- Trilha do rio - você moverá seu canoísta nessa trilha. Ao mover seu marcador do canoísta para espaços marcados com símbolos de ação será possível realizar ações especiais. Conforme você progride na trilha, você também ganhará mais pontos de vitória.

- Área da cartas de rio - coloque aqui as cartas de rio . O limite do tabuleiro ao redor dessas áreas tem encaixes. Você jogará sua peça de trilha do rio (e a peça de caminho "?") para conseguir essas cartas.



■ Peças da trilha do rio

Além das peças de caminho do jogo base, cada jogador também tem uma peça de trilha do rio. Diferente das outras peças de caminho, essa peça permite que você realize somente 1 tipo de ação e só pode ser colocada num encaixe no tabuleiro do rio. Exatamente como outras peças de caminho, depois de colocá-la (e pegar uma carta) você pode jogar 1 carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania. Você só pode colocar sua peça num encaixe desocupado. A peça permanece no encaixe até o fim da rodada (exatamente como as peças de caminho do jogo base).

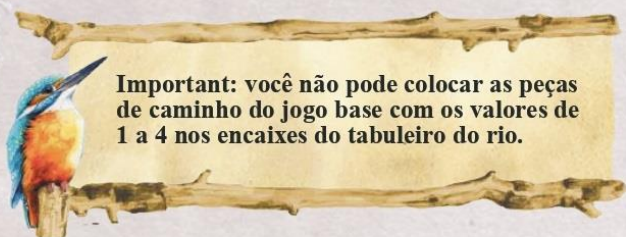




Fichas de Caminho "?"

Essa peça de caminho é usada em partidas com 2 ou 3 jogadores. As regras para colocar essa peça nos encaixes do tabuleiro principal continuam as mesmas.

Importante: a peça de caminho "?" pode ser colocada num encaixe do tabuleiro de rio - permitindo que ela funcione como uma peça de trilha de rio.



Important: você não pode colocar as peças de caminho do jogo base com os valores de 1 a 4 nos encaixes do tabuleiro do rio.

Novas cartas de terreno iniciais

Cada jogador tem uma carta adicional de terreno aquoso de dupla face. Então, cada jogador começa o jogo com 2 cartas de terreno. Antes da primeira rodada, mas depois de pegar as 5 cartas na etapa de preparação (de acordo com as regras do jogo base), cada jogador escolhe o lado da suas cartas de terreno iniciais. Ambas as cartas iniciais são colocadas uma ao lado da outra em qualquer configuração.

exemplo de colocação de cartas de terreno



Ainda há um limte de 10 cartas de terreno na sua área do prado.

Deck do Rio

Esse deck inclui cartas de terreno, observação, paisagem e descoberta conectadas com um ambiente aquático. As regras para colocação dessas cartas são as mesmas que no jogo base.

Diferente das cartas do jogo base, as cartas de rio não valem pontos de vitória. Em vez disso, elas têm um símbolo de remo na parte inferior da carta.

Quando você joga uma carta com um símbolo de remo no seu prado ou na área de cercania, você move seu marcador de canoísta no tabuleiro do rio pelo número de setas visíveis no símbolo de remo.



símbolo de remo



Os símbolos de remo permitem que você mova seu canoísta de 1 a 4 espaços dependendo da quantidade de setas no símbolo do remo.



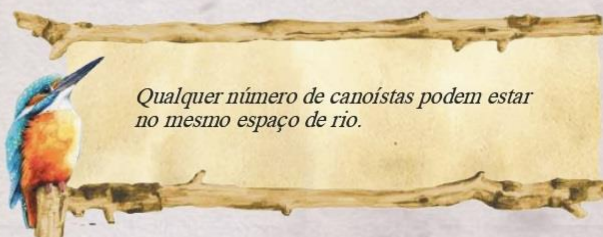
Exemplo 1: Caroline joga a carta Small China-mark na área do seu prado. Essa carta não lhe dá nenhum ponto de vitória, mas ela inclui um símbolo de remo com 2 setas. Logo depois de jogar a carta, Caroline move seu marcador do canoísta 2 espaços para frente na trilha do rio.



Exemplo 2: Caroline joga a carta White Willow, que tem um símbolo de remo com 2 setas. Caroline move seu marcador do do canoísta 2 espaços para frente. Há uma bifurcação no seu caminho, então ela precisa escolher qual caminho seguir.



Importante: você só pode mover seu marcador de canoísta para frente no tabuleiro do rio (você não pode nunca voltar). Numa bifurcação, você escolhe qual caminho seguir.



Qualquer número de canoístas podem estar no mesmo espaço de rio.



Importante! Num caso raro em que o deck do rio ficar sem cartas, substitua-o pelo deck S. Se, depois dessa mudança, você descartar uma carta deck do rio ♠, remova-a do jogo (em vez de colocá-la embaixo no deck).

■ Cartas adicionais para os decks do jogo base

A expansão inclui 12 cartas adicionais que podem ser embaralhadas nos correspondentes decks do jogo base (3 cartas para cada deck: N, W, S e E),

Importante! As novas cartas só são usadas quando jogar com a expansão *Downstream*.

Essas cartas estão marcadas com o  símbolo, localizado perto do número da carta. Isso permite que você reconheça facilmente as cartas da expansão, por exemplo para separá-las das cartas do jogo base.

Novos símbolos da carta

A expansão *Downstream* introduz novos símbolos de carta. Esses símbolos seguem as regras do livro de regras do jogo base, além das regras a seguir:

Terreno aquoso



A expansão *Downstream* introduz um 6º tipo de terreno - o terreno aquoso. As regras para se jogar cartas de terreno com esse símbolo são as mesmas para se jogar cartas de terreno do jogo base.

Monumento da Natureza



Cartas com o  símbolo dos decks N e S não só dão pontos de vitória, mas também têm um símbolo de remo que lhe permite mover seu marcador do canoísta na trilha do rio. Esse símbolo também é encontrado no tabuleiro do rio, e suas regras dependem do lado do tabuleiro (veja Rio Preguiçoso, pág. 10; e Corredeiras Selvagens, pág. 12).

Peixe



Cartas com o  símbolo devem ser jogadas diretamente em cima de uma  carta de terreno vazia (você ainda deve cumprir todos os requisitos) ou sobre outra carta de observação no topo de uma coluna com o  símbolo de terreno.



Há um ícone de água correspondente perto do símbolo da carta para lhe lembrar dessa regra.

Exemplo a:. a carta *Tench* requer os símbolos  e  de terreno que estão visíveis na área do prado do jogador.

Essa carta só pode ser jogada no topo da coluna que tenha uma carta com o símbolo  de terreno.



■ Peças de cachoeira

Coloque as peças de cachoeira no tabuleiro da fogueira entre as pedras no marcador de rodada. Quando o marcador de rodada passar por uma peça de cachoeira, substitua todas as cartas da área de cartas do rio.

Aque estão os espaços onde você deve colocar as peças de cachoeira dependendo da quantidade de jogadores.

2 ou 3 jogadores



4 jogadores



Duas vezes durante o jogo, quando o marcador de rodada passar por uma peça de cachoeira, você substituirá as cartas no tabuleiro do rio (veja Fim da Rodada, página 9).

O Curso do Jogo



Como no jogo base, Downstream consiste de 6 rodadas numa partida com 2 ou 3 jogadores; ou 8 rodadas numa partida com 4 jogadores. Durante seu turno, você deve realizar um ação, colocando sua peça de caminho em 1 encaixe. Dependendo da peça escolhida:

- As peças de caminho com 1, 2, 3, 4 e ? podem ser colocadas no tabuleiro principal ou no tabuleiro da fogueira, como no jogo base.
- As peças de trilha do Rio (e as peças "?") podem ser colocadas num encaixe do tabuleiro do rio. Isso permite que você pegue uma carta da área de cartas do rio e (opcionalmente) jogue 1 carta no seu prado ou área de carcania.

A peça permanece no encaixe até o fim da rodada.



Ações no tabuleiro do rio

Se você colocar sua peça de trilha do rio ou sua peça "?" em 1 dos encaixes do tabuleiro do rio, você realiza as ações a seguir:

- **Você deve** escolher 1 carta da linha ou coluna que sua peça esteja apontando. O espaço vazio é imediatamente preenchido com uma carta do deck do rio ♠.
- **Você pode** então jogar 1 carta da sua mão no seu prado ou na sua área de carcania (não precisa ser uma carta do deck do rio ♠).

Exemplo 4. Caroline coloca sua peça de trilha do rio num espaço livre no tabuleiro do rio. Sua peça aponta para a coluna da qual ela deve pegar uma carta. Caroline escolhe uma carta e preenche o espaço vazio com uma nova carta do deck do rio ♠. Agora ela pode jogar 1 carta da sua mão.



Ações especiais das peças do jogo base

As ações especiais a seguir, indicadas pelas peças de caminho do jogo base, foram modificadas:



Pegue qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio e preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente. Você não pode jogar uma carta nesse turno.

Exemplo 5. Will coloca uma peça de caminho num encaixe no tabuleiro da fogueira. Essa ação da peça permite que ele pegue qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de carta do rio. Will decide pegar uma carta da área de carta do rio.



Olhe as 3 cartas do topo de um deck do tabuleiro principal ou do tabuleiro do rio. Adicione uma dessas cartas à sua mão e coloque as 2 cartas restantes embaixo do deck, em qualquer ordem. Você não pode jogar uma carta esse turno.

Exemplo 6: Caroline coloca uma peça de caminho em um encaixe no tabuleiro da fogueira. Essa ação da peça permite que ela olhe as 3 cartas do topo de qualquer deck (disponível no jogo) e adicione 1 delas à sua mão. Caroline decide olhar as 3 cartas do topo do deck do rio e adiciona 1 dessas cartas à sua mão. Depois ela coloca as 2 cartas restantes embaixo do deck.



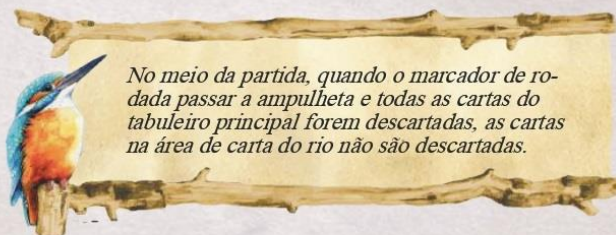
■ Fim da rodada

Quando todos os jogadores tiverem colocado todas as suas peças de caminho, a rodada termina. Depois os jogadores pegam de volta todas as suas peças de caminho (incluindo as peças de trilha de rio).

O jogador que começou a rodada passa a peça de primeiro jogador para o jogador à sua esquerda, que começará a próxima rodada. Mova o marcador de rodada para a próxima pedra na trilha de rodada.

Quando o marcador de rodada passar por uma peça de cachoeira, você também deve fazer o seguinte:

- descartar todas as cartas da área de carta do rio e aleatoriamente colocá-las embaixo do deck de rio ♠;
- preencher a área do rio com novas cartas de rio ♠.



No meio da partida, quando o marcador de rodada passar a ampulheta e todas as cartas do tabuleiro principal forem descartadas, as cartas na área de carta do rio não são descartadas.



Rio preguiçoso



Coloque o tabuleiro do rio na mesa com o símbolo para cima.

■ Setup do jogo

2

Adicione a peça de objetivo adicional à reserva de objetivos, antes de colocar as peças de objetivo no tabuleiro da joguaria. Embaralhe as cartas N, W, S e E da expansão Downstreams nos decks correspondentes.

Depois, prepare o jogo como descrito no livro de regras do jogo base (não se esqueça das peças de cachoeira descritas na página 7 do livro de regras da expansão Downstream).

3

Cada jogador recebe uma peça de trilha do rio, uma peça de bônus adicional com a cor combinando e uma carta de terreno inicial de dupla face. Devolva as cartas e peças não usadas de volta à caixa.



Coloque as cartas da barragem do castor e do pôr do sol, com a face para cima, nos espaços marcados com os símbolos combinando (coloque-as em ordem decrescente, com a carta que vale mais pontos no topo do deck).



4

1

Embaralhe o deck do rio e coloque-o com a face para baixo no porta-cartas no tabuleiro do rio. Preencha todos os espaços na área do rio com cartas do deck do rio, com a face para cima .

5

6

Aleatoriamente compre 2 peças de objetivo, com a face para cima, dentro as peças de objetivo restantes (numa partida com 4 jogadores, serão as 2 últimas peças de objetivo) e coloque-as, face para cima, perto dos monumentos da natureza .

Coloque os marcadores do canoísta da cor dos jogadores no espaço inicial no tabuleiro do rio.

7

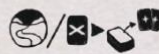
■ Regras da variante Rio Preguiçoso

Alguns espaços na trilha do rio têm símbolos de ação extra. Quando seu canoísta parar ou passar por esses espaços, você pode realizar sua ação. Se você encontrar mais do que 1 símbolo de ação extra, então realize as ações conforme for chegando ou passando pelos símbolos.

■ Tipos de ações extras:



Pegue a carta do topo do rio ou do deck E.



Pegue 1 peça de estrada ou descarte qualquer carta da sua mão (coloque-a embaixo do deck correspondente) e pegue as 2 cartas do topo de qualquer 1 deck do tabuleiro principal ou do deck do rio .



Pegue 1 carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio. Preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente.



Pegue a carta do topo da represa do castor do tabuleiro do rio.



Esse espaço tem 2 pares de objetivos - ▲ cada um tem um símbolo. Quando seu canoísta ativa esse espaço, se você tiver símbolos na sua área do prado combinando com pelo menos um dos objetivos, você pode colocar sua peça de bônus adicional aqui. Essa peça valerá 3 pontos de vitória no fim do jogo. Diferente do tabuleiro da fogueira, mais do que 1 jogador pode colocar uma peça de objetivo no tabuleiro do rio. Você pode passar por esse espaço com seu marcador do canoísta sem cumprir o requisito do objetivo (mas você não será capaz de colocar sua peça de bônus adicional).

Exempl 7: Steven move seu canoísta. Sua área do prado tem pelo menos um símbolo ▲ e ●, então ele atende os requisitos de 1 dos objetivos.

Ele coloca sua peça de bônus adicional no espaço marcado. Caroline colocou sua peça de bônus lá anteriormente, mas isso não impede que Steven coloque sua peça.



Pegue 1 peça de estrada.



Pegue a carta de pôr do sol do topo.



Você pode jogar um carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania.

3 5 8 10 13 17 20

Os números perto dos espaços do rio são pontos de vitória recebidos no fim do jogo. Quando pontuar, conte somente o espaço numerado de valor mais alto, que seu canoísta chegou ou passou.

■ Fim de Jogo e Pontuação

O jogo termina no final da última rodada (exatamente como no jogo base). Considere os pontos que você conseguiu com as cartas jogadas no seu prado e na sua área de cercania, bem como as peças de bônus colocadas no tabuleiro da fogueira. Depois, some a esses pontos:

- 3 pontos de vitória se você colocou uma peça de bônus adicional no tabuleiro do rio.
- os pontos de vitória do espaço de maior valor que o seu marcador do canoísta chegou ou passou.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória. No caso de um empate, use as regras do jogo base para desempatar.

O jogo terminou. Os jogadores contam seu pontos de vitória como no jogo base e depois adicionam os pontos de vitória da expansão Downstream. Steven (canoísta amarelo) consegue 8 pontos de vitória do último espaço com pontuação que ele passou no tabuleiro do rio e 3 pontos de vitória por sua peça de bônus - então ele consegue 10 pontos de vitória adicionais. Will (canoísta roxo) conseguiu 10 pontos de vitória pelo espaço que ele está. Mas ele não atendeu o objetivo - então ele só recebe 10 pontos. Caroline (canoísta verde) conseguiu 13 pontos por ter passado por um espaço de pontuação no rio e 3 pontos de vitória por sua peça de bônus - ela recebe 16 pontos de vitória adicionais.



Corredeiras selvagens

■ Setup do jogo

Coloque o tabuleiro do rio na mesa, com o símbolo  aparecendo.

Embaralhe o deck do rio  e coloque-o, com a face para baixo no suporte para deck no tabuleiro do rio. Preencha os espaços na área do rio com cartas com a face para cima .



Aleatoriamente compre uma quantidade de peças de tenda igual à quantidade de jogadores na partida. Depois, coloque-as com a face para cima na área indicada. Devolva as peças que sobrarem para a caixa.



Aleatoriamente compre uma quantidade de peças de pier igual à quantidade de jogadores na partida. Depois, coloque-as com a face para cima na área indicada. Devolva as peças que sobrarem para a caixa.

■ Regras da variante Corredeira Selvagens

Alguns espaços na trilha do rio têm símbolos de ação extra. Quando seu canoísta para ou passa por esses espaços, você pode realizar sua ação. Se você encontrar mais do que 1 símbolo de ação extra, realize essas ações conforme for chegando ou passando pelos símbolos.

Adicione a peça de  objetivo adicional à reserva de objetivos antes de colocar as peças de objetivo no tabuleiro da fogueira. Embaralhe as cartas N, W, S e E da expansão Downstream nos decks correspondentes.

Depois, prepare o jogo como descrito no livro de regras do jogo base (não se esqueça das peças de cachoeira descrita na página 7 do livro de regras da expansão Downstream).

Cada jogador recebe uma peça de trilha do rio, e uma carta de terreno aquoso inicial de dupla face. Devolva as cartas e as peças não usadas para a caixa.



Coloque as cartas de pôr do sol, com a face para cima no espaço marcado com o símbolo correspondente (coloque-as em ordem decrescente de valor, com a carta que vale mais pontos no topo do deck).



Coloque os marcadores do canoísta na cor dos jogadores no espaço inicial do tabuleiro do rio.

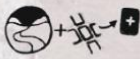
■ Tipos de ações extras:



Pegue a carta do topo do deck S ou W.



Olha as 2 cartas do topo do deck N. Adicione 1 delas à sua mão e coloque a outra debaixo do deck.



Pegue 1 peça de estrada e qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio. Preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente.



Você pode jogar uma carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania.



Pegue 1 peça da área do pier e imediatamente realize sua ação. Depois devolva essa peça para a caixa.

Ações das peças de pier:



Pegue a carta do topo dos decks E, W e N.



Pegue as 2 cartas do topo do deck do rio.



Pegue 2 peças de estrada.



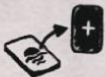
Olhe as 3 cartas do topo do deck E. Adicione 1 dessas cartas à sua mão e coloque as outras 2 cartas embaixo do deck em qualquer ordem. Depois, você pode jogar uma carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania.



Pegue qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio. Preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente. Descarte qualquer carta da sua mão (para baixo do deck correspondente) e pegue as 2 cartas do topo de qualquer 1 deck do tabuleiro principal ou do deck do rio.



Pegue 1 peça de estrada.



Pegue a carta do topo de pôr do sol.

Exemplo 9: Carolina tem símbolo visível no seu prado, então quando ela mover seu canoísta, ela pode usar o atalho.



Pegue 1 peça da área de tenda. Se ela tiver uma ação, realize a ação. Depois mantenha-a na sua área de cercania, se ela valer pontos de vitória; do contrário, devolva-a para a caixa.

Peças de tenda:



Essa peça vale 4 pontos de vitória no fim do jogo.



Essa peça vale 3 pontos de vitória no fim do jogo.



Pegue qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio. Preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente. Depois você pode jogar uma carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania. Essa peça vale 1 ponto de vitória no fim do jogo.



Você pode jogar uma carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania. Essa peça vale 2 pontos de vitória no fim do jogo.



Pegue qualquer carta com a face para cima do tabuleiro principal ou da área de cartas do rio. Preencha o espaço vazio com a carta do topo do deck correspondente. Depois, você pode jogar uma carta da sua mão no seu prado ou na sua área de cercania.



Você pode jogar até 2 cartas da sua mão no seu prado e/ou na sua área de cercania.

Atalho:

Para usar o atalho, você deve ter um símbolo disponível no seu prado.

3 5 8 11 13 15 17 20

Os números perto dos espaços do rio são pontos de vitória recebidos no fim do jogo. Quando pontuar, conte somente o espaço numerado de maior valor que seu canoísta chegou ou passou.

Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina depois da última rodada (exatamente como no jogo base). Pegue os pontos que você conseguiu com as cartas jogadas no seu prado e na sua área de cercania, bem como as peças de bônus colocadas no tabuleiro da fogueira e a esses pontos some:

- seus pontos de bônus de suas peças de tenda.
- os pontos de vitória do espaço numerado de maior valor que seu canoísta chegou ou passou.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória. No caso de empate, use as regras de desempate do jogo base.

Exemplo 10: o jogo terminou. O jogador conta seus pontos de vitória como no jogo base e então adiciona os pontos de vitória da expansão Downstream. Will (canoísta roxo) consegue 13 pontos de vitória pelo último espaço de rio numerado que ele passou e 4 pontos de vitória pelas peças de tenda - então ele recebe 17 pontos de vitória adicionais. Steven (canoísta amarelo) consegue 5 pontos de vitória pelo último espaço de rio numerado que ele passou; e Caroline (canoísta verde) consegue 8 pontos de vitória pelo espaço numerado que seu canoísta está. Steven e Carolina não conseguiram nenhuma peça de tenda.



Envelope Z

Há um envelope na caixa de jogo com cartas adicionais. Cada carta tem a letra Z perto do número da carta. Depois de abrir, embaralhe essas cartas junto com o deck do rio.

Envelope Z - Sobre a água. Abra o envelope depois de uma viagem para um rio ou lago. As cartas dessa expansão estão tematicamente relacionadas às cartas dos envelopes do jogo base.



Variante Solo



Nessa variante, o jogo é jogado de modo parecido com uma partida com 2 jogadores descrita nas regras do jogo base, incluindo as mudanças apresentadas pela Expansão Downstream. Mas, seu único oponente é um jogador virtual chamado Rover.

Mudanças no Setup

Para começar, você precisa colocar o tabuleiro da fogueira abaixo do tabuleiro principal, com o símbolo virado para cima. Coloque o marcador de rodada na 1ª pedra na trilha de rodadas.

Adicione a peça de objetivo adicional à reserva de peças de objetivo. Aleatoriamente pegue 3 peças de objetivo (com a face para baixo). Coloque 1 peça com a face para cima em cada um dos quadrados ao redor da fogueira.

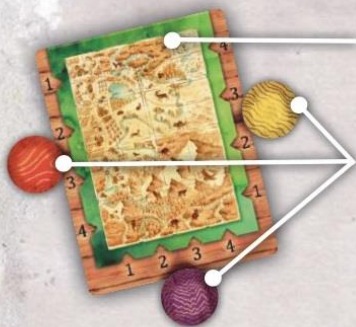
Coloque as 2 peças de cachoeira como numa partida com 2 ou 3 jogadores.

Bloqueie 2 encaixes no tabuleiro da fogueira com peças de bloqueio.





Escolha uma cor e pegue todos os componentes dessa cor como num jogo padrão com a expansão Downstream, além de 2 cartas de terreno iniciais.



Coloque a peça para jogo solo perto do tabuleiro principal.

Pegue 1 marcador de cor de cada uma das outras cores e aleatoriamente coloque-os como mostrado ao lado, com a face para cima.



Embaralhe as peças de caminho (com os símbolos 1, 2, 3, 4 e ?) de todas as outras cores e forme uma pilha com a face para baixo. Coloque essa pilha perto da peça de jogo solo.

Coloque as peças da trilha de rio das cores restantes perto do tabuleiro do rio.

Embaralhe as 6 cartas da variante solo da expansão Downstream e coloque-as, com a face para baixo, formando uma pilha perto do tabuleiro do rio.



Rover não tem seu próprio prado ou área de cercania, e as cartas que ele recolhe durante o jogo são colocadas num deck acima da peça de jogo solo.

Pegue suas cartas iniciais e preencha os espaços vazios do tabuleiro com cartas do deck correspondente. Depois, pegue todas as cartas da 1ª linha abaixo do suporte dos decks, e 1 carta do deck N, e coloque-as no deck de Rover. Preencha o tabuleiro de novo.

Se você estiver jogando com a variante corredeiras selvagens, aleatoriamente compre 2 peças, com a face para baixo, tanto de pier como de tenda, sem ver essas peças. Coloque-as nos seus espaços correspondentes, então vire uma face para cima. Quando ativar a área do pier ou da tenda, você pode escolher a peça com a face para cima ou se arriscar no desconhecido ao escolher a peça com a face para baixo. Depois, resolva a ação da peça escolhida.



■ Mudanças no Jogo

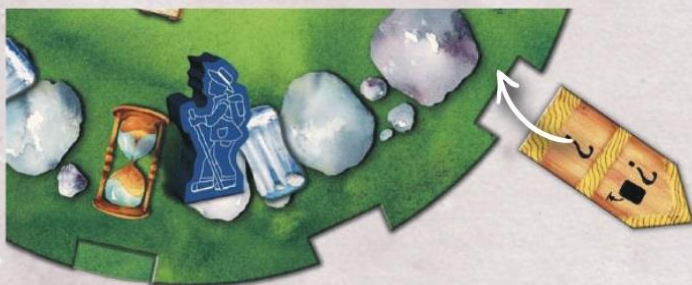
No jogo solo, Rover é sempre o primeiro jogador. Alterne turnos até que você fique sem peças de caminho.

Durante o turno de Rover, vire a peça de caminho do topo da sua pilha.

● Se for uma peça de 1, 2, 3 ou 4, coloque-a de acordo com a variante solo do jogo base.

● Se for uma peça ?, coloque-a em qualquer encaixe não usado do tabuleiro da fogueira. Se todos os encaixes estiverem usados, descarte a peça. Depois revele a carta do topo do deck solo e coloque 1 das peças de rio da reserva de Rover no encaixe indicado pela carta. Se o encaixe indicado pela carta de variante solo já estiver ocupado, use o próximo espaço vazio disponível no sentido horário.

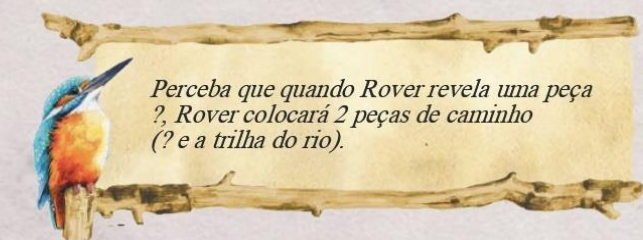
Descarte todas as cartas da linha ou coluna apontadas pela peça da trilha do rio e preencha os espaços com novas cartas do deck do rio. Coloque as cartas descartadas em qualquer ordem, embaixo do deck do rio.



A rodada acaba quando você colocar sua última peça de caminho.

Colete todas as suas peças de caminho (incluindo as peças de trilha do rio). Então colete todas as peças de trilha do rio jogadas por Rover nessa rodada e coloque-as perto do tabuleiro do rio. Depois, colete todas as outras peças de camiho (aquelas jogadas por Rover nessa rodada e as peças não usadas), embaralhe-as e crie uma nova pilha, com a face para baixo. Mova o marcador de rodada para a próxima rocha na trilha de rodada.

Quando o marcador de rodada passar pela peça de cachoeira ou pelo símbolo da ampulheta, siga as regras do jogo base para partidas com vários jogadores.



Perceba que quando Rover revela uma peça ?, Rover colocará 2 peças de caminho (? e a trilha do rio).

Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina no fim da 6ª rodada - está na hora de contar os pontos.

Se você estiver jogando a variante solo com a expansão Downstream, você não conta os pontos de Rover. Você conta seus pontos de acordo com as regras padrão e confere quão bem se saiu na tabela de pontuação do modo solo.



Tabela do modo solo

<49	A correnteza não estava amigável hoje. Você conseguiu observar poucas espécies comuns.
50-65	Bravo! Seu caderno de desenhos está cheio de novos e valiosos achados.
66-79	Você conseguiu observar espécies raras, enquanto descia o rio. Esse dia foi muito proveitoso.
80+	Essa foi uma jornada incrível! Os outros só podem invejar suas observações e achados.