

Meadow



Manual de Regras



Não quer ler as regras?
Escaneie o QR code para
assistir um vídeo explicativo.

Em *Meadow*, os jogadores tornam-se andarilhos a observar a natureza onde as histórias mais interessantes acontecem, com animais e plantas como atores principais. Equipados com um mapa, os jogadores caminham por uma área fascinante, procurando por inspiração e capturando vistas de tirar o fôlego. Eles são guiados por uma paixão, uma curiosidade de mundo, uma mente investigativa e um desejo de descobrir os mistérios da natureza e de tornar-se o observador mais habilidoso. O título será dado à pessoa que ganhar mais pontos por observar diferentes tipos de animais, plantas e paisagens, e também pelos souvenirs coletados durante sua jornada. A competição continua na fogueira, onde os jogadores se apressam para completar os objetivos de suas aventuras.

Do Criador

Eu gostaria de agradecer imensamente aos testadores e colegas do estúdio Rebel – sem a participação de vocês, sua paciência e gentileza, meu simples protótipo nunca teria se tornado um jogo de verdade.

Meu filho, Wojciech, acompanhou-me durante todas as etapas de desenvolvimento de *Meadow*. Seu entusiasmo, sua fé inabalável e sua disposição para ajudar (e também por me convencer a caminhar pelas florestas e campinas próximas) foram o melhor apoio nos momentos de dúvida. Muito obrigado por tudo que vocês fizeram por mim!

Créditos

Criador do jogo: Klemens Kalicki
Ilustrações: Karolina Kijak
Design gráfico: Katarzyna Fiebiger

Desenvolvimento do jogo: Przemek Wojtkowiak,
Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński
Coordenação do projeto: Sławek Gacal

Tradução e edição: Tabletop Polish
Layout: Equipe Rebel, Łukasz S. Kowal



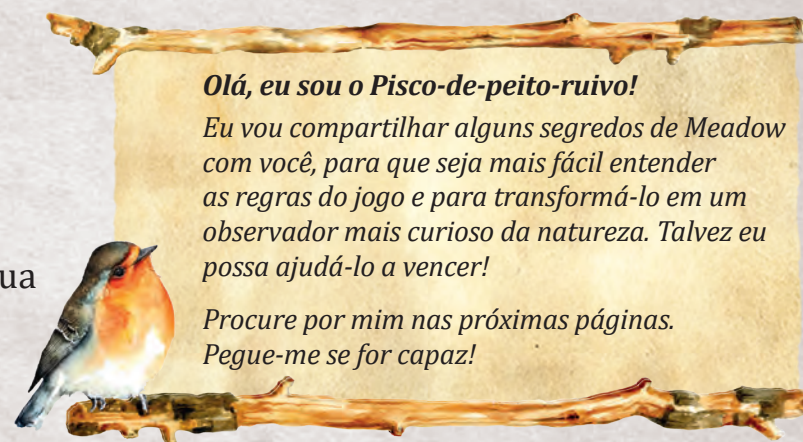
studio@rebel.pl

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polônia
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu



Tradução: Eduardo Narciso Bicalho
Revisão: Camila Berka
Diagramação BR: Felipe Godinho,
Guilherme Xavier e Tati Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br

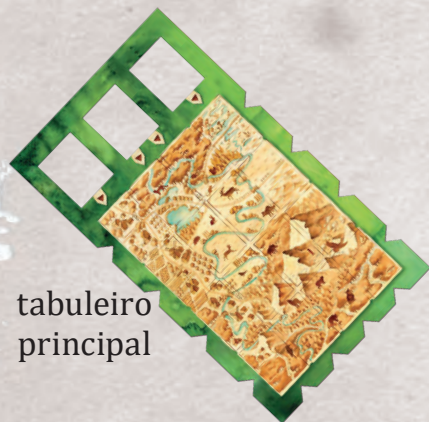


Olá, eu sou o Pisco-de-peito-ruivo!

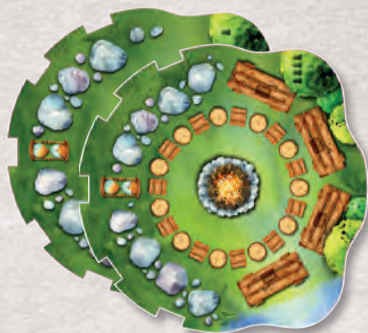
Eu vou compartilhar alguns segredos de Meadow com você, para que seja mais fácil entender as regras do jogo e para transformá-lo em um observador mais curioso da natureza. Talvez eu possa ajudá-lo a vencer!

Procure por mim nas próximas páginas. Pegue-me se for capaz!

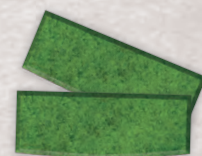
Componentes



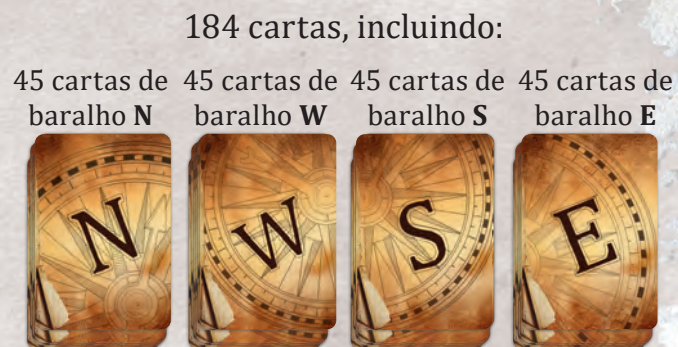
tabuleiro principal



2 tabuleiros de fogueira com dois lados
(de acordo com o número de jogadores)



2 fichas de bloqueio para os tabuleiros de fogueira



184 cartas, incluindo:

45 cartas de baralho N

45 cartas de baralho W

45 cartas de baralho S

45 cartas de baralho E



marcador de rodada

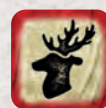
4 cartas de terreno iniciais com dois lados



4 suportes de baralho dobráveis



11 fichas básicas de objetivo



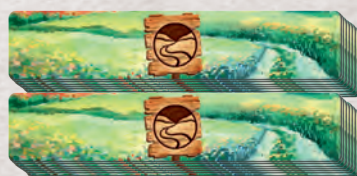
ficha de objetivo para jogos usando o Envelope U: *Grandes Encontros*



20 fichas de caminho (5 em cada uma das 4 cores)



12 fichas de bônus (3 em cada uma das 4 cores)



28 fichas de estrada



ficha de primeiro jogador



5 envelopes (6 cartas em cada)



Componentes para jogo solo:



4 marcadores coloridos

ficha de jogo solo



Preparação do Jogo (para 2, 3 ou 4 jogadores)



Para as regras de jogo solo, ver a página 14.

Coloque as fichas de estrada
a alcance de todos os jogadores.

Posicione 3 dos 4 suportes de baralho nos
espaços do tabuleiro principal. Posicione
o suporte que sobrou próximo ao tabuleiro.

Separe as cartas de acordo com
o seu verso e crie 4 baralhos.



N - North: Norte
W - West: Oeste
S - South: Sul
E - East: Leste

Embaralhe cada baralho separadamente e coloque-os
nos suportes conforme a ilustração. No início do jogo,
você utilizará 3 baralhos: **W**, **S** e **E**. Posteriormente,
o baralho **S** será substituído pelo baralho **N**.

Preencha todos os espaços do
tabuleiro com as cartas dos
baralhos correspondentes viradas
para cima. A coluna da esquerda
terá 4 cartas **W**, as próximas duas
colunas terão 4 cartas **S** cada e a
coluna final terá 4 cartas **E**.

4



Posicione o tabuleiro de fogueira, com
o lado correspondente ao número de
jogadores da partida, próximo ao tabuleiro
principal. O tabuleiro de fogueira não
utilizado é devolvido para a caixa.



5

Embaralhe as fichas de objetivo e posicione-as aleatoriamente, 1 ficha de cada vez, nos espaços quadrados do tabuleiro de fogueira. As fichas de objetivo não utilizadas são devolvidas para a caixa (em uma partida para 4 jogadores, todas as fichas serão utilizadas).

6



7

Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes componentes:



5 fichas de caminho correspondentes à cor do jogador (em uma partida para 4 jogadores, a ficha com o símbolo ? é devolvida para a caixa – ela não será utilizada),



3 fichas de bônus da cor correspondente,



uma ficha de estrada com o símbolo de estrada visível,



uma carta de terreno inicial com dois lados.

9



Posicione o marcador de rodada na 1ª pedra da trilha de rodadas.

10



O jogador que foi picado por uma abelha mais recentemente recebe a ficha de primeiro jogador e começa o jogo.

8

Quando estiver em uma partida para 2 jogadores, bloqueie 2 espaços do tabuleiro de fogueira com as fichas de bloqueio. Em uma partida para 3 jogadores, bloqueie apenas 1. Esses espaços estão bloqueados durante toda a partida.



5

Quantidades de componentes e de rodadas dependendo do número de jogadores

	fichas de caminho	fichas de objetivo	fichas de bloqueio	rodadas
1 jogador	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 jogadores	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 jogadores	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 jogadores	1, 2, 3, 4	11	0	8

Preparação do Jogador



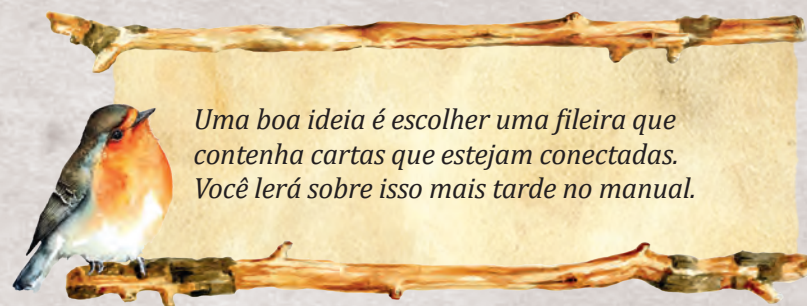
Cada jogador começa o jogo com 5 cartas na mão.

As cartas são compradas da seguinte maneira: Começando pelo jogador à direita do primeiro jogador e seguindo no sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma fileira no tabuleiro principal e adiciona todas as 4 cartas daquela fileira à sua mão. Eles, então, compram 1 carta do baralho **N** ainda não utilizado.

Depois que um jogador escolhe suas cartas, preencha novamente os espaços vazios do tabuleiro com cartas dos baralhos correspondentes. Repita até que todos os jogadores tenham suas 5 cartas iniciais.

Antes da 1ª rodada, mas depois de pegar as fileiras de cartas, cada jogador escolhe um lado de sua carta de terreno inicial e a posiciona em sua área de campina – com o lado escolhido virado para cima – como a sua primeira carta.

Importante! Na preparação da 1ª partida, pode ser mais fácil distribuir as 5 cartas iniciais aleatoriamente, ao invés de escolher uma fileira. Desta forma, distribua a cada jogador: 1 carta **W**, 2 cartas **S**, 1 carta **E** e 1 carta **N**.



Uma boa ideia é escolher uma fileira que contenha cartas que estejam conectadas. Você lerá sobre isso mais tarde no manual.



Exemplo 1. Steven escolhe a 2ª fileira e pega as 4 cartas do tabuleiro e 1 carta do baralho **N** que no momento está ao lado do tabuleiro.

Área do jogador

Área de campina

Aqui você joga as cartas verticais de terreno e de observação (veja a página 8).

Carta de terreno inicial de dois lados

Você começa o jogo com essa carta mostrando o lado de sua escolha virado para cima.

Mão do jogador



Área de cercania

Aqui você joga as cartas horizontais de paisagem e de descoberta (veja as páginas 10–11).

Cada jogador começa com 1 ficha de estrada.



Fichas de bônus e de caminho

Coloque estes componentes próximos à sua área de campina.

Você está pronto para jogar o jogo!

O Percurso do Jogo



O jogo consiste em 6 rodadas, em partidas para 2 e 3 jogadores, ou 8 rodadas, em uma partida para 4 jogadores (o número de pedras no tabuleiro de fogueira corresponde ao número de rodadas). Os jogadores fazem seus turnos no sentido horário, começando pelo primeiro jogador.

■ Turno do Jogador

Durante seu turno, você deve fazer uma ação posicionando a sua ficha de caminho em 1 entalhe do tabuleiro principal ou no de fogueira. Você só pode colocar a sua ficha em um entalhe não ocupado. A ficha permanece no entalhe até o fim da rodada.

Cada ficha de caminho permite que você faça 1 de 2 tipos de ação, dependendo do seu posicionamento:

- tabuleiro principal – comprar cartas e (opcionalmente) jogá-las na área de campina ou de cercania,
- tabuleiro de fogueira – fazer uma ação especial e (opcionalmente) cumprir um objetivo.

O topo

A ação fica disponível após posicionar a ficha no entalhe do tabuleiro principal.

A base

A ação fica disponível após posicionar a ficha no entalhe do tabuleiro de fogueira.



■ Fim da Rodada

A rodada dura até que todos os jogadores tenham usado todas as suas fichas de caminho. Os jogadores, então, pegam de volta suas fichas de caminho e a ficha de primeiro jogador é passada para o jogador à esquerda do atual primeiro jogador. O marcador de rodada é movido para o próximo espaço da trilha de rodadas.

■ Fim do Jogo

O jogo termina após o final da última rodada. O vencedor é o jogador com mais pontos nas cartas jogadas e nos objetivos cumpridos.



Ações no Tabuleiro Principal



■ Comprando e Jogando as Cartas

Se você posicionar a sua ficha de caminho em 1 dos entalhes do tabuleiro principal, você faz a ação no topo da ficha. Após posicionar a ficha de caminho, você:

- Conta um número de espaços, a partir da ficha, igual ao número mostrado na direção que ela está apontando. O ? significa qualquer número de sua escolha entre 1 e 4. Você **deve** pegar a carta escolhida pela ficha. O espaço vazio é imediatamente preenchido por uma carta do baralho correspondente.
- Você **pode**, então, jogar 1 carta da sua mão na sua área de campina ou de cercania (você pode jogar a carta que acabou de comprar do tabuleiro principal ou uma carta que você já tinha na mão).

Importante! No raro caso de um espaço vazio não poder ser preenchido por não haver mais cartas no baralho, ele deve ser deixado vazio. Se você posicionar uma ficha de caminho que te permitiria comprar a carta desse espaço vazio, você poderá apenas jogar uma carta.



Exemplo 2. Caroline, a jogadora amarela, posiciona sua ficha de caminho em um entalhe vazio. O número na ficha indica a fileira da qual ela pega uma carta. Caroline usa a ficha com o número 3, portanto, ela pega a 3ª carta contando a partir de onde a ficha foi colocada. Então, após preencher o espaço vazio com uma carta S, Caroline pode jogar 1 carta da sua mão.

Regras para Jogar as Cartas



Você joga as cartas verticais de terreno e de observação na sua área de campina. Você joga as cartas horizontais de paisagem e de descoberta em sua área de cercania.

Importante! Você não pode mover as cartas jogadas (de qualquer tipo) – elas devem permanecer onde foram jogadas até o fim do jogo.

■ Cartas de Terreno

As cartas de terreno ilustram ecossistemas que estão conectados com os habitats de vários tipos de animais, plantas e fungos. Elas possuem um símbolo de terreno, que será útil para jogar cartas no futuro.

Quando jogar uma carta de terreno, posicione-a no lado direito ou esquerdo de qualquer carta de terreno já jogada.

Você pode ter até 10 cartas de terreno na sua área de campina.

Os símbolos na parte de baixo das cartas de terreno devem estar sempre visíveis – você não pode cobrí-los. As cartas de terreno criam o nível mais baixo da campina, portanto, elas não podem ser jogadas em cima de outras cartas.

Símbolos de terreno:

Símbolo da carta



Símbolo de terreno



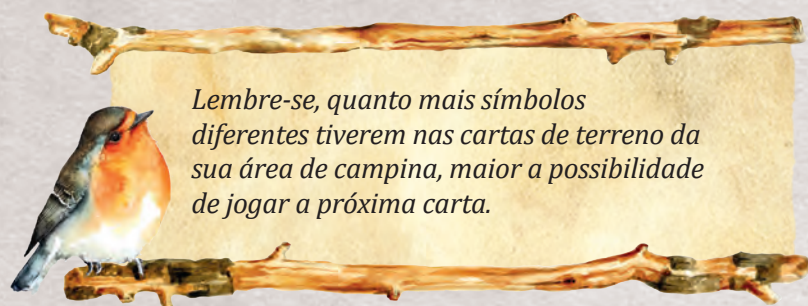
Serapilheira

Grama

Areia

Pedras

Pântano



Lembre-se, quanto mais símbolos diferentes tiverem nas cartas de terreno da sua área de campina, maior a possibilidade de jogar a próxima carta.



Exemplo 3. Caroline decidiu jogar uma carta de terreno. Sua área de campina já possui 2 outras cartas de terreno. As setas indicam onde ela pode jogar a nova carta de terreno.

■ Cartas de Observação

Cartas de observação apresentam tipos de animais, plantas e fungos, assim como criações humanas – construções e itens adjacentes. Elas representam as anotações que você faz durante a sua jornada.

Você pode jogar uma carta de observação em cima de uma carta de terreno ou em outra carta de observação se os requisitos para jogar a carta forem atendidos. Os requisitos são considerados cumpridos se a sua área de campina tiver todos os símbolos exigidos visíveis.

Suas colunas de cartas devem começar com uma carta de terreno, mas podem ter qualquer quantidade de cartas de observação em cada coluna.

Símbolo da carta

Símbolos de requisito

Pontos de vitória



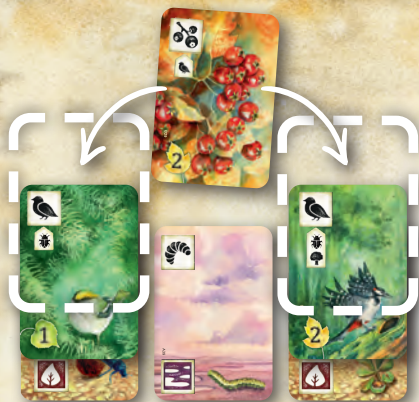


Jogar Cartas de Observação

Ao jogar uma carta de observação em uma carta de terreno, você deve se lembrar de não cobrir o símbolo de terreno. Ao jogar novas cartas, certifique-se de posicioná-las de modo que o valor dos pontos de vitória de uma carta anterior esteja visível.

Quando jogar uma carta de observação, os seguintes cenários são possíveis:

- **A carta possui 1 requisito.** Você joga a carta em cima de outra carta com o símbolo exigido (veja o *Exemplo 4*). Se houver mais cartas que cumpram esse requisito, você escolhe 1 delas e posiciona a carta em cima.
- **A carta possui 2 ou mais requisitos.** Você joga a carta em uma outra carta escolhida que tem qualquer um dos símbolos exigidos (veja o *Exemplo 5*). Todos os símbolos de requisito devem estar visíveis na sua campina – só depois você pode cobrir 1 deles.



Exemplo 4. Will deseja jogar sua carta Pilriteiro. Na sua área de campina ele já possui 2 cartas com o símbolo exigido. Ele pode escolher em qual carta deseja posicionar a nova carta. Ao jogar a carta, ele cobre o símbolo escolhido, mas deixa visível o valor dos pontos de vitória da carta coberta.



Exemplo 5. Steven joga sua carta Poupa-eurasiática em sua área de campina. Essa carta exige os símbolos e . Steven pode escolher qual dos símbolos exigidos cobrir. O símbolo coberto não pode ser usado novamente, no entanto, o símbolo restante pode ser usado no futuro (contanto que esteja visível). Steven também recebe um novo símbolo por sua Poupa.

Se 1 dos requisitos de uma carta de observação é um símbolo de terreno, você pode jogar a carta diretamente em cima de uma carta de terreno vazia (você ainda precisa cumprir todos os outros requisitos) ou em outra carta de observação no topo de uma coluna com aquela carta de terreno na base (independente dos símbolos da carta de observação no topo dessa coluna – veja *Exemplo 6*).



Exemplo 6. Will joga sua carta Borboleta-pavão. Essa carta exige os símbolos e . Will pode, portanto, jogá-la na carta de terreno com o símbolo ou no topo da coluna com o símbolo de terreno na base.

Escolha de um Requisito



Se os símbolos de requisito estiverem divididos por uma barra, isso significa que você precisa de apenas 1 dos 2 símbolos apresentados para cumprir o requisito. Você decide que símbolo escolher. Para efeitos do jogo, um requisito escolhível conta como apenas um símbolo (não dois).

Requisitos de Colunas Adjacentes



Em algumas das cartas, os símbolos de requisito são marcados com setas. Nesses casos, a carta deve ser jogada em uma coluna imediatamente adjacente a uma outra coluna que mostre o símbolo de requisito indicado. Se, entre os símbolos de requisito, houver um símbolo marcado com uma seta e outro símbolo sem setas, você deve ter ambos os símbolos na sua área de jogo, mas você pode escolher onde colocar a carta (veja o exemplo abaixo).



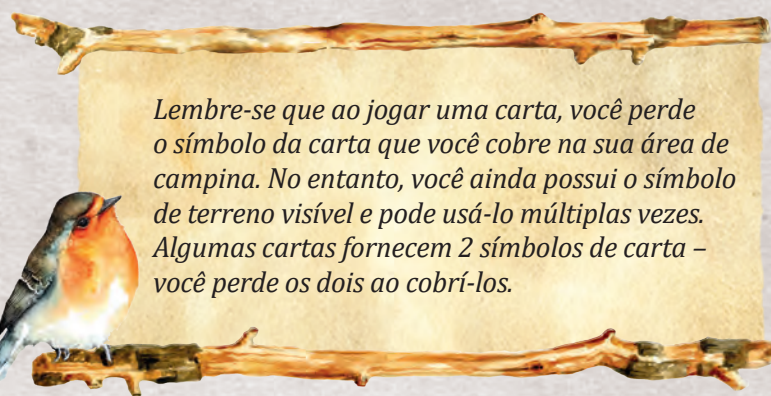
Exemplo 7. Will pode posicionar a carta Lenha cortada em 1 dos 3 espaços marcados.

Substituindo um Símbolo em Falta

Se estiver faltando um símbolo de requisito em sua área de jogo, você pode descartar quaisquer 2 cartas da sua mão para ignorar 1 símbolo de requisito da carta jogada (você pode fazer isso múltiplas vezes). Você não pode ignorar todos os símbolos dessa forma – você deve ter sempre pelo menos 1 dos símbolos de requisito. Coloque as cartas descartadas em qualquer ordem no fundo dos baralhos correspondentes (veja o exemplo abaixo).



Exemplo 8. Steven deseja jogar a carta Esquilovoador-da-Sibéria. Em sua área de campina, ele tem apenas 1 carta com o símbolo exigido. Ele joga essa carta em cima da carta com o símbolo e ignora o símbolo que falta descartando 2 outras cartas.



Lembre-se que ao jogar uma carta, você perde o símbolo da carta que você cobre na sua área de campina. No entanto, você ainda possui o símbolo de terreno visível e pode usá-lo múltiplas vezes. Algumas cartas fornecem 2 símbolos de carta – você perde os dois ao cobrí-los.

■ Cartas de Paisagem

Cartas de paisagem possuem ilustrações das paisagens por onde os jogadores passeiam. Elas te dão o símbolo .

Cartas de paisagem são jogadas na área de cercania (veja a página 6).



Todas as cartas de paisagem exigem uma ficha de estrada.

Ao jogar uma carta de paisagem, os seguintes cenários são possíveis:

- **A carta exige apenas uma ficha de estrada.** Você joga a carta e posiciona 1 de suas fichas de estrada disponíveis abaixo dela, depois, vira a ficha para que o lado sem o símbolo de estrada esteja visível, marcando-a assim como indisponível.



Exemplo 9. Caroline joga uma carta de paisagem em sua área de cercania. Para fazer isso, ela pega 1 de suas fichas de estrada disponíveis e a coloca abaixo dessa carta, ela então vira a ficha para que o lado sem o símbolo de estrada esteja visível.

- **A carta exige uma ficha de estrada e outros símbolos.** Você deve ter todos os símbolos exigidos na sua área de campina e uma ficha de estrada. Você joga a carta e posiciona 1 de suas fichas de estrada disponíveis abaixo dela, depois, vira a ficha para que o lado sem o símbolo de estrada esteja visível, marcando-a assim como indisponível. Você não perde os símbolos exigidos – você ainda pode usá-los para cumprir os requisitos de outras cartas.

Se estiver faltando um símbolo de requisito em sua área de jogo, você pode descartar quaisquer 2 cartas da sua mão para ignorar 1 símbolo de requisito da carta jogada (você pode fazer isso múltiplas vezes). Você não pode ignorar o símbolo  com este método. Coloque as cartas descartadas em qualquer ordem no fundo dos baralhos correspondentes.

■ Cartas de Descoberta

Cartas de descoberta são itens que você encontra durante a sua jornada. Eles são souvenirs e lembranças das suas viagens. Elas são marcadas com o símbolo .

Você posiciona as cartas de descoberta nas cartas de paisagem jogadas anteriormente cobrindo o símbolo .

Ao jogar cartas de descoberta, os seguintes cenários são possíveis:



- **A carta exige o símbolo .** Você joga a carta, colocando-a em uma de suas cartas de paisagem disponíveis.
- **A carta exige o símbolo  e outros símbolos.** Você deve ter todos os símbolos exigidos em sua área de campina. Você joga a carta, colocando-a em uma de suas cartas de paisagem disponíveis. Você não perde os símbolos exigidos – você ainda pode usá-los para cumprir os requisitos de outras cartas.



Exemplo 10. Will encontrou uma ferradura em suas viagens. Essa carta requer os símbolos  e . Na sua área de campina, Will possui um símbolo  visível, portanto, ele pode jogar essa carta em uma carta de paisagem.

Assim como as outras cartas, você pode descartar quaisquer 2 cartas de sua mão para ignorar 1 símbolo de requisito de uma carta jogada (você pode fazer isso múltiplas vezes). Você não pode ignorar o requisito  com esse método. Coloque as cartas descartadas em qualquer ordem no fundo dos baralhos correspondentes.



Exemplo 11. Área de jogador corretamente preenchida.

Ações no Tabuleiro de Fogueira



Fazer Ações Especiais e Completar Objetivos Opcionais

Se você colocar a sua ficha de caminho em 1 dos espaços do tabuleiro de fogueira, você faz a ação na base da ficha. Após posicionar a ficha de caminho, você faz a ação especial indicada e tem a chance de cumprir um objetivo (veja a próxima página).

Tipos de ações especiais:



Pegue qualquer carta virada para cima no tabuleiro principal e preencha o espaço vazio com uma carta do topo do baralho correspondente. Você não pode jogar essa carta nesse turno.



Pegue 2 fichas de estrada e posicione-as na sua área de cercania com o símbolo de estrada virado para cima. Você não pode jogar uma carta nesse turno.



Vejas as 3 cartas de cima de um dos baralhos no tabuleiro (menos do não utilizado). Adicione 1 dessas cartas à sua mão e devolva as 2 cartas restantes na parte de baixo do baralho em qualquer ordem. Você não pode jogar uma carta nesse turno.



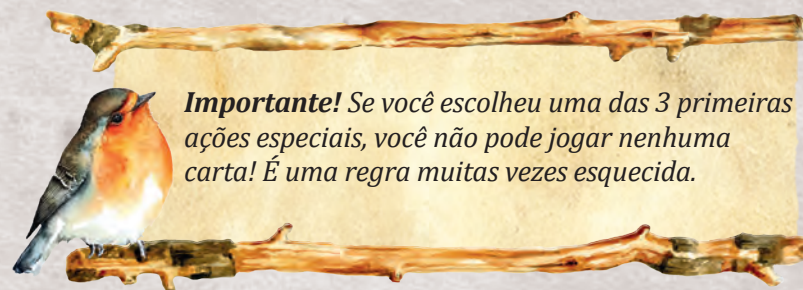
Jogue até 2 cartas da sua mão nas suas áreas de campina e/ou de cercania.

Espaços no tabuleiro de fogueira



Banco

Objetivos cumpridos pelos jogadores (marcados com as fichas)



Importante! Se você escolheu uma das 3 primeiras ações especiais, você não pode jogar nenhuma carta! É uma regra muitas vezes esquecida.

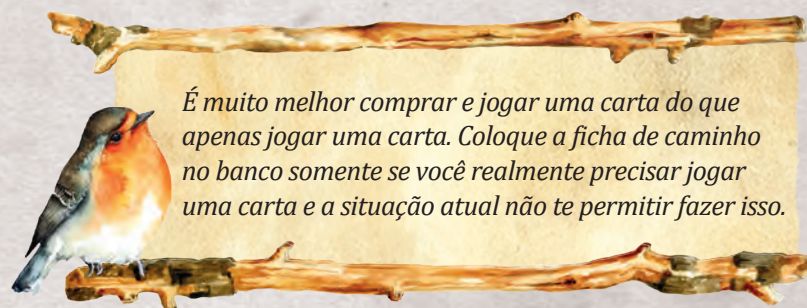
Ficha de Caminho “?”



Essa ficha de caminho é usada em partidas para 2 e 3 jogadores. Posicionar essa ficha em um espaço do tabuleiro principal te permite pegar qualquer carta da fileira ou coluna indicada (o valor de ? é decidido por você). Posicionar essa ficha em um espaço do tabuleiro de fogueira te permite fazer qualquer ação especial.

Colocar uma Ficha de Caminho no Banco

Você pode jogar uma ficha de caminho em um banco disponível do tabuleiro de fogueira (marcado com o símbolo ). Isso permite que você jogue 1 carta em sua área de campina ou de cercania.



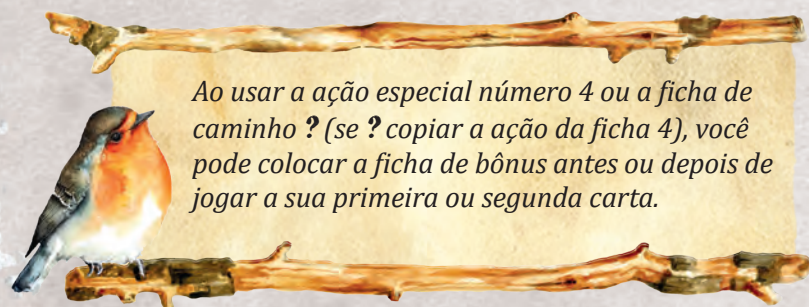
É muito melhor comprar e jogar uma carta do que apenas jogar uma carta. Coloque a ficha de caminho no banco somente se você realmente precisar jogar uma carta e a situação atual não te permitir fazer isso.

■ Objetivos

No tabuleiro de fogueira, as fichas de objetivo vizinhas criam pares. Se você tiver ambos os símbolos de um par visíveis na sua área de campina, você pode reivindicar o par com uma de suas fichas de bônus. Você só pode reivindicar um par após posicionar uma ficha de caminho no espaço do tabuleiro de fogueira. Você decide se prefere colocar a ficha de bônus antes, durante ou depois de fazer a ação especial. Suas fichas de bônus são colocadas no tabuleiro começando pelas de menor valor (na ordem 2, 3 e 4). Apenas 1 ficha de bônus pode ser posicionada entre cada par. Durante o seu turno, você pode posicionar apenas 1 ficha de bônus no tabuleiro de fogueira, mesmo se você tiver mais símbolos que cumpram vários objetivos.



Exemplo 12. Steven posiciona uma ficha de caminho no espaço do tabuleiro de fogueira e faz uma ação especial. Na sua área de campina, ele possui os símbolos  e . Existe um par com os símbolos no tabuleiro de fogueira e o espaço entre eles está livre. Ele joga sua ficha de bônus no valor 2 entre esse par.



Ao usar a ação especial número 4 ou a ficha de caminho ? (se ? copiar a ação da ficha 4), você pode colocar a ficha de bônus antes ou depois de jogar a sua primeira ou segunda carta.



Fim da Rodada



Quando todos os jogadores tiverem posicionado todas as suas fichas de caminho, o turno acaba. Os jogadores, então, recolhem todas as suas fichas de caminho.

O jogador que começou a rodada passa a ficha de primeiro jogador para a pessoa à sua esquerda. Na próxima rodada, essa pessoa será o primeiro jogador.

Mova o marcador de rodadas para o próximo espaço na trilha de rodadas.

■ Meio do Caminho



Quando o marcador de rodadas passa pela ampulheta no tabuleiro de fogueira, você deve fazer o seguinte:

- Descarte todas as cartas do tabuleiro principal e aleatoriamente coloque-as na base de seus respectivos baralhos.
- Substitua o suporte de baralho S pelo suporte de baralho N.
- Preencha novamente o tabuleiro com novas cartas dos baralhos correspondentes.

Continue o jogo normalmente.

Fim do Jogo e Pontuação



O jogo termina no final da última rodada (último espaço da trilha de rodadas). Os jogadores contam os pontos de vitória nas cartas que jogaram em suas áreas de campina e de cercania, assim como suas fichas de bônus no tabuleiro de fogueira. Ao contar os pontos de vitória das cartas jogadas, lembre-se de contar todas as cartas da sua área de jogo. As cartas que sobraram na sua mão não valem nenhum ponto. Cada ficha de bônus colocada no tabuleiro de fogueira dá exatamente o mesmo número de pontos de vitória que o seu valor. Fichas de bônus não utilizadas não valem nenhum ponto.

O vencedor é o jogador com a maior quantidade de pontos de vitória. Em caso de empate, o vencedor é o jogador com a maior quantidade de cartas de descoberta jogadas. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.

Envelopes



Existem 5 envelopes com cartas temáticas na caixa do jogo. Por causa das regras avançadas dessas cartas, não recomendamos usá-las nos seus primeiros jogos. Presume-se que vocês abrirão os envelopes após cumprir os requisitos descritos abaixo, mas não leve isso tão à sério. É para se divertir!

Os conjuntos temáticos de cartas nos envelopes são expansões independentes. Você pode misturá-las livremente com as cartas básicas embaralhando-as em seus baralhos correspondentes. Cada carta é marcada na parte de baixo com a letra correspondente a do envelope para ficar mais fácil de separá-las para os próximos jogos.

● **ENVELOPE T – Parques Nacionais.** Abra após visitar um parque nacional ou uma reserva natural. As cartas nesse envelope possuem apenas 2 símbolos de terreno. As cartas dessa expansão não introduzem nenhuma mecânica nova.

● **ENVELOPE U – Grandes Encontros.** Abra no final de um jogo que tenha pelo menos 5 símbolos  visíveis entre todas as áreas de jogo. Esse conjunto introduz o símbolo . Você não pode jogar nenhuma carta em cima de uma carta com esse símbolo, mesmo se houver um símbolo de terreno exigido na carta da coluna ou se essa coluna cumpriria os requisitos de áreas adjacentes. O jogo inclui uma ficha vermelha com o símbolo . Se você usar as cartas desse envelope, adicione essa ficha às outras fichas básicas de objetivo.



● **ENVELOPE W – Há Muito Não Visto.** Abra quando, durante uma viagem para uma floresta, você vir um animal selvagem. As cartas dessa expansão não introduzem nenhuma mecânica nova.

● **ENVELOPE X – Primeiros Sinais da Primavera.** Abra no primeiro dia de primavera. As cartas dessa expansão não introduzem nenhuma mecânica nova.

● **ENVELOPE Y – Natal.** Abra no dia 24 de dezembro. As cartas dessa expansão não introduzem nenhuma mecânica nova.



Variante Solo



Nessa variante, o jogo é jogado exatamente como uma partida para 2 jogadores, mas o seu único oponente é um jogador fictício chamado Rover.

Mudanças na Preparação

Coloque o tabuleiro de fogueira abaixo do tabuleiro principal, com o símbolo  virado para cima. Posicione o marcador de rodadas na 1ª pedra da trilha.

Aleatoriamente pegue 3 fichas de objetivo (viradas para baixo). Posicione 1 ficha virada para cima de cada vez nos espaços quadrados ao redor da fogueira no tabuleiro.

Coloque 2 fichas de bloqueio nos espaços do tabuleiro de fogueira.

Escolha uma cor e pegue todos os componentes dessa cor como em um jogo normal.

Posicione a ficha de jogo solo próxima ao tabuleiro principal.

Embaralhe as fichas de caminho (incluindo as fichas ?) de todas as outras cores e forme uma pilha virada para baixo. Coloque-as próximas à ficha de jogo solo.

Pegue 1 marcador colorido de cada uma das outras cores e posicione-os aleatoriamente, como ilustrado, virados para cima.



Rover não possui uma área própria de campina ou de cercania e as cartas que ele coleta durante o jogo são colocadas em uma pilha sobre a ficha de jogo solo.

Pegue as suas cartas iniciais e preencha os espaços vazios no tabuleiro com cartas dos baralhos correspondentes. Depois, pegue todas as cartas da 1ª fileira, abaixo dos suportes de baralho, e 1 carta do baralho N, e coloque-as na pilha do Rover. Preencha o tabuleiro novamente.

■ Mudanças na Jogabilidade

Em um jogo solo, Rover é sempre o primeiro jogador. Os turnos são feitos alternadamente até que acabem as suas fichas de caminho.

Durante o turno do Rover, vire a primeira ficha de caminho de sua pilha.

- Se for uma ficha ?, coloque-a em qualquer espaço livre do tabuleiro de fogueira. Se todos os espaços estiverem ocupados, descarte a ficha. Em ambos os casos, não faça nenhuma outra ação.
- Se você virar qualquer outra ficha, olhe para a sua cor. Posicione-a em um espaço vazio do tabuleiro principal de acordo com os marcadores coloridos na ficha de jogo solo. Se o espaço indicado pela ficha de jogo solo estiver ocupado, use o próximo espaço livre no sentido horário. Depois, pegue a carta indicada pela ficha de caminho, coloque-a na pilha do Rover e preencha o espaço vazio com uma carta do baralho correspondente.

Rover não usa as fichas de bônus.

A rodada termina quando você posiciona a última ficha de caminho. Recolha todas as suas fichas de caminho, depois recolha todas as outras fichas (as jogadas por Rover nessa rodada e as não utilizadas), embaralhe-as e crie uma nova pilha virada para baixo. Mova o marcador de rodada para o próximo espaço da trilha.

Quando o marcador de rodada passar pelo símbolo da ampulheta, faça o seguinte:

- Descarte todas as cartas do tabuleiro principal e aleatoriamente coloque-as na base de seus respectivos baralhos.
- Substitua o suporte de baralho S pelo suporte de baralho N.
- Preencha novamente o tabuleiro com novas cartas dos baralhos correspondentes.



Exemplo 13. Caroline revela uma ficha de caminho da pilha do Rover. A ficha de caminho é vermelha e mostra o número 3. Caroline posiciona a ficha de caminho no lado esquerdo do tabuleiro principal, no espaço marcado com o número 3 na ficha de jogo solo. Ela pega a carta indicada pela ficha de caminho e a coloca na pilha de cartas do Rover.

■ Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina no final da 6ª rodada – é hora de contar os pontos.

Conte todos os pontos nas cartas da pilha do Rover.

Depois, conte os seus pontos de acordo com as regras usuais. Se a sua pontuação for menor, significa que você não observou muitas coisas interessantes durante essa jornada. Se a sua pontuação for maior ou igual à do Rover, confira essa tabela abaixo para ver como você se saiu.

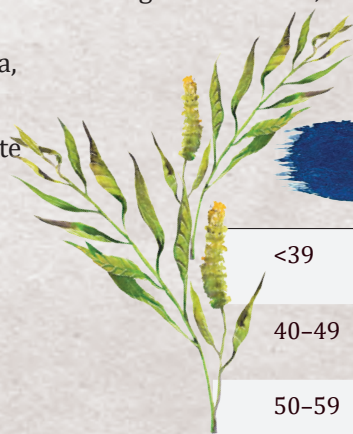


Tabela de pontuação para jogo solo

<39	Você estava distraído. Conseguiu imortalizar apenas algumas espécies interessantes.
40–49	Foi uma jornada proveitosa. No entanto, você observou apenas algumas espécies fascinantes.
50–59	Espécies incríveis! As memórias dessa jornada ficarão com você por um longo tempo.
60+	A sua coleção é digna de ser exposta.

Ações no Turno do Jogador



Pegue 1 de suas fichas de caminho e posicione-a:



no tabuleiro de fogueira



e faça uma ação especial:



Pegue 1 carta do tabuleiro.



Pegue 2 fichas de estrada.



Olhe as 3 primeiras cartas de qualquer baralho e fique com 1 delas.



Jogue 2 cartas.

ou no tabuleiro principal



Pegue a carta indicada pela ficha.



depois você pode jogar uma carta

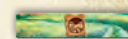


jogue uma carta

Se você tiver os símbolos exigidos.



Coloque uma carta de observação em cima de uma carta com o símbolo exigido.



Coloque as cartas de paisagem e de descoberta acima da sua área de campina.



Coloque uma carta de terreno próxima às outras cartas desse tipo.

A quantidade de símbolos em cada baralho 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E						E	E	E				E
W			W	W			W	W			W	W			W	W
S	S	S	S	S	S	S				S	S	S				
N				N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N