



REGRAS DE JOGO

COMPONENTES



■ 1 tabuleiro

■ 4 escudos



■ 10 dados

(com resultados de 1 a 5 e Catástrofe)



■ 60 exploradores

(15 para cada jogador).



■ 12 peças de madeira:

prestígio, cabana e energia
(três para cada jogador)



■ 13 marcadores de logística



■ 30 marcadores de comida



■ 40 moedas de papelão



■ 5 marcadores de zona (1, 2, 3, 4 e 5)



■ 1 marcador de zona proibida (X)

■ 35 cartas de expedição



■ 18 cartas de diário de campo



■ 7 cartas de ciência



OBJETIVO DO JOGO

No Papua, o jogador vai ser transportado para o final do século XIX. Cada jogador lidera uma expedição científica a Papua. Como a região contém uma das maiores variedades de flora e de fauna, a expedição procura descobrir novas espécies de animais e plantas, como também estudar as populações indígenas. As suas descobertas poderão facilmente impressionar a comunidade científica e o mundo, mas apenas se conseguir sobreviver. O jogador e a sua equipe devem sobreviver com a ajuda dos nativos, enquanto competem contra as outras expedições.

Quem conseguirá realizar as descobertas mais importantes e ter seus nomes gravados nos anais da história?



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa e os marcadores de zona perto dele.
- 2 Cada jogador escolhe uma cor e tira quinze exploradores e três peças de madeira da sua cor. Um escudo é colocado à frente de cada jogador. Cada um coloca três moedas e três marcadores de comida atrás do escudo. O resto fica numa reserva ao lado do tabuleiro.
- 3 Cada jogador coloca sete dos seus quinze exploradores na sua reserva pessoal atrás do escudo, e os oito restantes ficam na reserva ao lado do tabuleiro.
- 4 Divida as cartas de diário de campo, em dois baralhos, de acordo com o seu verso (sendo I ou II). Depois, misture cada baralho e coloque o baralho I, virado para baixo, sobre a ilustração do diário (no canto superior direito do tabuleiro).
- 5 Embaralhe as cartas de expedição. Retire cinco cartas, sem olhar e coloque-as de volta na caixa.
- 6 Misture os treze marcadores de logística e deixe-os, virados para baixo, no círculo central da sua área no tabuleiro.
- 7 Embaralhe as cartas de ciência e distribua uma carta para cada jogador. Eles colocam a carta, virada para cima, ao lado do seu escudo, de modo a que todos possam vê-la. Coloque as cartas restantes de volta na caixa. Elas não serão usadas nesta partida.

8 Todos os jogadores colocam a peça de prestígio da sua cor sobre a medalha de pontuação de prestígio (no canto superior esquerdo do tabuleiro) e a peça de cabana próximo à zona de cabanas.

9 O jogador que viajou para o lugar mais distante (ou um jogador aleatório) será o primeiro a jogar. Ele coloca a sua peça de energia no espaço 50 do indicador de energia e depois cada um dos outros jogadores (em sentido horário) coloca a sua peça de energia abaixo da peça anterior, de modo a que seja formada uma pilha com a peça de energia do primeiro jogador no topo e a peça do último jogador embaixo.

Exemplo de preparação da partida para três jogadores.



A PARTIDA

Uma partida de Papua consiste de várias rodadas (rondas). Cada rodada começa com uma **fase inicial**. A seguir, temos os **turnos individuais de cada jogador** e depois termina com a **fase de resolução**. Depois da fase inicial, cada jogador efetua o seu turno. Depois, começa a fase de resolução da rodada.

A. FASE INICIAL

A fase inicial consiste em quatro passos, nesta ordem:

1. **Três cartas de expedição são reveladas** e colocadas, viradas para cima, em três destinos da zona de expedição: a primeira na selva, a segunda no rio e a terceira no vulcão.



2. **Dois marcadores de logística são revelados** em partidas com dois ou três jogadores, enquanto que **três** são revelados em partidas com quatro jogadores.



Se qualquer um desses marcadores for o **marcador de reposição** (ver página 7), deixe-o à mostra no topo dos marcadores descartados e continue revelando marcadores até a quantidade necessária ser atingida.



Este marcador de reposição indica que, na próxima rodada, todos os marcadores de logística devem ser misturados novamente com os marcadores que já foram revelados. Depois, uma pilha é formada para ser usada nas próximas rodadas.

3. **Uma carta de diário de campo é revelada.** No começo da partida, usa-se o baralho I.
4. **O jogador que tiver a menor quantidade de energia nessa altura** (se houver um empate, aquele que tiver a peça de energia mais no fundo da pilha) coloca o **marcador de zona proibida** numa das seis zonas do tabuleiro, à sua escolha.



Importante: a zona proibida não pode ser a mesma em duas rodadas consecutivas. Uma zona diferente deve ser escolhida em cada rodada.

5. **A ordem dos turnos individuais dos jogadores deve ser determinada.** A ordem da partida vai da maior energia para a menor (se houver um empate, o jogador cuja peça estiver mais alto na pilha é sempre o primeiro).



Depois destes passos, siga para os turnos individuais de cada jogador.

B. OS TURNOS DOS JOGADORES

Nesta fase, os jogadores enviam as suas equipes de exploradores para zonas diferentes do tabuleiro, dependendo dos seus interesses. Os jogadores efetuem os seus turnos na ordem estabelecida durante a fase inicial.

Durante o turno de cada jogador, eles jogam o número de dados indicado para tal turno. No começo da partida, os jogadores jogam sempre cinco dados. No entanto, como verá abaixo, a posição da peça de cabana de cada jogador na zona de cabanas determinará quantos dados ficarão disponíveis. Se qualquer dado tiver um resultado de catástrofe, o efeito deve ser resolvido imediatamente (ver abaixo).



CATÁSTROFE

A exploração da ilha de Papua tem os seus riscos. O resultado de catástrofe nos dados significa que um jogador foi vítima de uma doença ou de um acidente. **Por cada resultado de catástrofe, o jogador deve remover um explorador** da sua reserva pessoal e deixá-lo na reserva geral, a menos que **pague uma moeda** para salvar o explorador.

Importante: na primeira rodada, **NÃO** se aplicam os resultados de catástrofe que aparecem nos dados.



MOEDAS

As moedas permitem salvar os seus exploradores de catástrofes causadas pelos dados. Além disso, pode pagar uma moeda para **jogar novamente um dado** ou **aumentar ou diminuir um resultado em 1**.

É possível pagar várias moedas para aumentar ou diminuir o resultado de um único dado (mas não pode alterar de 5 para 1 ou vice-versa) ou jogar o dado diversas vezes. Infelizmente, nunca pode jogar novamente ou modificar o dado que teve resultados de catástrofe.



Depois disso, o jogador classifica os dados de acordo com os resultados obtidos e **decide quantos dados ele quer usar**. Tenha em conta que cada dado colocado desta forma representa um explorador enviado para uma missão, por isso haverá momentos em que não será uma boa ideia enviar todos os exploradores. Cada zona no tabuleiro tem um espaço que é usado para a própria identificação com os marcadores de zona (numerados de 1 a 5). Na rodada atual, se houver ainda marcadores de zona a serem designados, o jogador pode escolher alguns dos resultados dos dados (que correspondem aos marcadores que restaram) e designá-los às zonas cujos espaços ainda estão vazios. Assim que uma zona específica tem um marcador designado, os outros jogadores só lá podem colocar exploradores se obtiverem o resultado correto nas suas jogadas de dados.

Por cada dado que o jogador decide usar com um resultado correspondente a uma zona que já foi identificada com um marcador, o jogador **deve** tirar um explorador da sua reserva pessoal e colocá-lo na zona em questão.



Lembre-se que a zona que tiver o marcador de zona proibida não pode ser usada na rodada atual.

Assim que um jogador termina de colocar os seus exploradores, ele precisa de atualizar o seu nível de energia, ao perder **um ponto de energia no indicador por cada explorador usado**. O gasto de energia pode ser evitado ao comer uma unidade de comida por cada ponto que o jogador deseja evitar perder.

O consumo de comida nunca pode resultar num aumento de energia de um jogador acima do nível com que ele começou o turno.



COMIDA

As unidades de comida permitem evitar a perda de energia. Os jogadores também devem abastecer os seus exploradores conforme a partida progride. Por isso, quando uma peça de energia de um jogador passa inicialmente pelos espaços de energia 40, 30, 20 ou 10, o jogador deve abastecer os seus exploradores. Para fazer isso, eles devem comer a quantidade de unidades de comida (devolvendo os marcadores à reserva) disposta no indicador, ou, se não tiver comida suficiente, deve devolver um dos seus exploradores à reserva geral por cada unidade de comida que faltar.

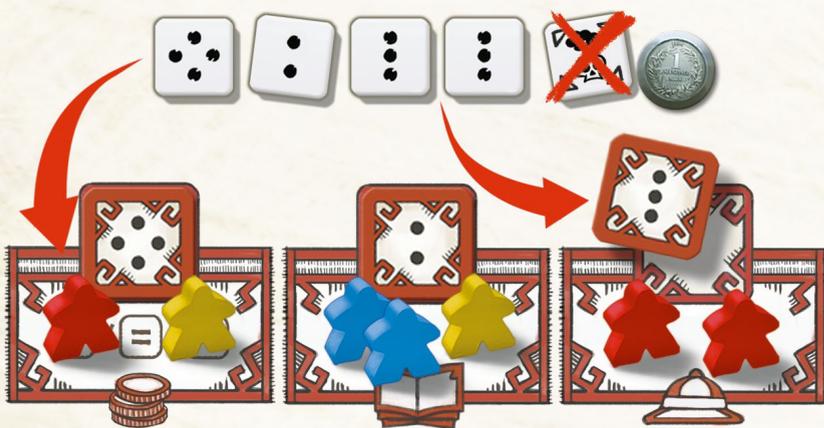
Um marcador de logística ou uma carta de diário de campo podem permitir recuperar energia e isso fará com que volte a subir o marcador de energia. Se isso acontecer, quando voltar a perder energia e passar pelo espaço uma segunda vez, não é obrigado a abastecer novamente.

A seguir, temos o turno do próximo jogador. Depois de todos os jogadores terminarem o seus turnos, siga para a fase de resolução.



Exemplo: é o turno da jogadora vermelha, o último jogador desta rodada. Ela joga os dados e obtém 4, 3, 3, 2 e uma catástrofe. A catástrofe faz com que ela perca um explorador da sua reserva pessoal, mas ela decide pagar uma moeda para evitar a perda.

No turnos anteriores desta rodada, os outros jogadores designaram o marcador "4" para a zona de financiamento e o marcador "2" para a zona de diário de campo. A jogadora quer ganhar dinheiro, por isso, ela coloca um explorador na zona de financiamento (o que ela pode fazer por ter obtido um 4). Além disso, ela repara que já há exploradores suficientes na zona de diário de campo e não há nada para ganhar ali, por isso ela escolhe não enviar o seu explorador para lá. O marcador de zona "3" ainda não foi designado a uma zona, então, a jogadora coloca o marcador na zona de expedições, junto com dois exploradores. O resultado de "3" do dado só permite usar um explorador, mas como ela obteve dois resultados de "3", ela decide colocar dois exploradores para tentar ganhar duas cartas de expedição



No final, ela colocou três dos cinco exploradores possíveis, por isso deve pagar três pontos de energia. No entanto, ela decide comer duas unidades de comida para reduzir o gasto para apenas um ponto de energia. Isso faz com que ela fique no espaço 41 do indicador de energia. Dessa forma, ela evita abastecer, por enquanto, os seus exploradores com duas unidades de comida (como disposto no espaço 40 do indicador) e assegura ser o primeiro jogador na próxima rodada, visto que terá o maior número de energia.



C. FASE DE RESOLUÇÃO

Depois de todos os jogadores terminarem de colocar os seus exploradores no tabuleiro, vai ter que aplicar as ações nas diferentes zonas, começando pela zona com o marcador "1" e depois continuar em ordem ascendente.

Após aplicar as diferentes ações, retire os marcadores de zona e devolva os exploradores às respetivas reservas pessoais. Descarte os marcadores de logística, junto com as cartas de expedição e de diário de campo que não foram usadas. Deixe o marcador de zona proibida no tabuleiro até ao início da próxima rodada, para lembrá-lo da zona que não pode voltar a ser a proibida.

Se todos os jogadores ainda tiverem valores positivos de energia, comece uma nova rodada. Se não for o caso, termine a partida (ver a seção "Final da partida" na página 10).

ZONAS DO TABULEIRO

O tabuleiro está dividido em seis zonas e cada uma delas permite que os jogadores efetuem uma ação específica (se enviarem exploradores para lá). Em cada rodada, há sempre uma zona "proibida" que é escolhida pelo jogador com o menor número de energia no começo da dita rodada.



CABANAS

"Sem a ajuda dos nativos, teria sido extremamente difícil encontrar as melhores rotas ou descobrir aspectos da ilha que teriam sido perdidos caso contrário."

Esta zona tem várias funções. Primeiro, ela permite que jogadores aumentem o número de dados que podem ser jogados em cada rodada. Segundo, ela permite que recrutem mais exploradores para as suas missões, enquanto que ao mesmo tempo garante maior controle sobre os resultados dos dados.

A peça de cabana de cada jogador indica em que cabana a sua expedição se encontra no momento. Para mover a peça para a próxima cabana, o jogador deve ser capaz de colocar os exploradores na zona como indicado na cabana desejada. **Os jogadores só podem avançar para uma cabana por rodada.**

Durante fase de resolução, cada jogador que tiver exploradores nesta zona segue os seguintes passos:

- O jogador move a sua peça de cabana para a próxima cabana.
- O jogador tira da reserva geral uma quantidade de exploradores da sua cor, como indicado na cabana para onde se moveram e coloca-os na sua reserva pessoal.
- Começando na próxima rodada, o jogador pode jogar o número de dados indicado na cabana onde está a sua peça. Além disso, antes de jogar os seus dados, o jogador **pode escolher o resultado do número de dados igual à quantidade de exploradores indicada na cabana (onde está a sua peça), colocando os dados sobre a mesa com o resultado à vista (não precisa de os jogar)**.

Exemplo: para se mover da cabana 7 para a 8, o jogador deve colocar dois exploradores nesta zona. Ao jogar esta zona na fase de resolução, ele move a sua peça de cabana para a cabana 8 e tira dois exploradores da sua cor da reserva geral e adicionando-os à sua reserva pessoal.



A partir da próxima rodada, ele pode jogar oito dados e escolher o resultado de dois desses dados. Sendo assim, durante os turnos seguintes, ele colocará dois dados na mesa com o resultado escolhido e depois jogará os outros seis dados.



LOGÍSTICA

“Durante a expedição, alguns membros da equipe estão a trabalhar arduamente ao estudar as diferentes descobertas ou a tentar tornar o nosso acampamento num lugar mais confortável!”



Nesta zona, os benefícios são distribuídos aos jogadores na forma de comida, prestígio, dinheiro, etc. Em cada rodada, dois ou três marcadores ficam disponíveis (dependendo do número de jogadores). Durante a fase de resolução, o jogador que designou o maior número de exploradores para esta zona escolhe o marcador desejado e usa-o imediatamente para obter o benefício. A seguir, é a vez do segundo jogador a ter mais exploradores e assim por diante. Se houver um empate, o jogador com mais energia joga primeiro. Se o empate persistir, é a vez do jogador que estiver mais alto na pilha de peças de energia.

Os marcadores de logística usados são descartados, virados para cima, criando uma pilha de descarte junto ao tabuleiro. Isto continua até que o **marcador de reposição** seja revelado.

MARCADORES DE LOGÍSTICA



Adiciona 2, 3, 4, 5 ou 6 pontos de prestígio ao contador de prestígio.



Recebe a quantidade de marcadores de comida, pontos de prestígio ou moedas indicada no marcador de zona designado para a zona de logística.



Recupera 3 ou 5 pontos de energia.



Obtém um explorador da reserva geral.



Obtém uma moeda, um marcador de comida e 1 ponto de prestígio.



MARCADOR DE REPOSIÇÃO. Quando este marcador é revelado, deixe-o de lado e preencha a zona de logística como de costume. Quando a rodada terminar, misture este marcador com os outros da pilha e os descartados, criando uma nova pilha.



EXPEDIÇÕES

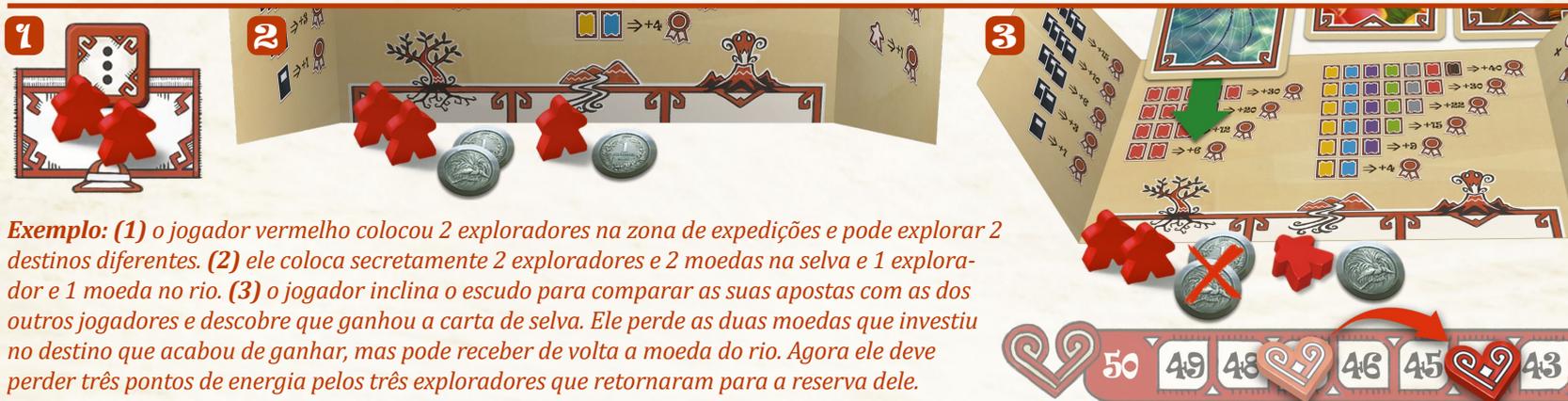
“A razão principal de estarmos aqui é o conhecimento. Estamos a levar a nossa equipe e os nossos recursos ao limite para encontrar novas espécies”.

No início de cada rodada, coloque três cartas de expedição nos três espaços localizados abaixo desta zona. Uma carta em cada destino: selva, rio e vulcão. Cada explorador colocado nos locais representa uma possibilidade de explorar um dos destinos de modo a obter uma das cartas (se um jogador colocar dois exploradores, ele pode tentar obter duas cartas). Ao colocar os exploradores, o jogador não pode dizer quais os destinos que ele quer explorar.

Cada jogador tem um escudo com cada um dos destinos indicados: rio, selva e vulcão. Na fase de resolução, cada jogador que tiver, pelo menos, um explorador na zona de expedições, pode apostar secretamente no destino que ele acredita ser o melhor. O número de destinos disponíveis para uma aposta depende do número dos exploradores enviados para a zona de expedição.

Para apostar, o jogador tira **moedas e exploradores da sua reserva pessoal** (que estão atrás do escudo e não em outras zonas do tabuleiro) e coloca, em segredo, as moedas e os exploradores atrás do escudo, ao lado dos destinos que ele quer explorar (os que não forem usados ficam escondidos na sua mão). Quando todos os jogadores fizerem as suas apostas, os escudos são inclinados para a frente, revelando as apostas associadas a cada destino. Então, verifica-se quem designou mais exploradores para cada destino e o jogador com o maior número recebe a carta correspondente. Se houver um empate, o jogador empatado que tiver o maior número de moedas no destino em questão, vence. Se o empate persistir, aquele que tiver o maior número de energia, vence.

Depois disso, todos os jogadores, começando pelo que tem mais energia, perdem energia conforme o número de exploradores usados nas suas apostas (não importa se venceram ou perderam as suas apostas). Os exploradores são devolvidos às respectivas reservas pessoais. Por último, os jogadores que venceram qualquer uma das zonas usando moedas, devem entregar as moedas investidas à reserva geral, mas os outros podem recuperar as suas moedas e devolvê-las às suas reservas pessoais.



Exemplo: (1) o jogador vermelho colocou 2 exploradores na zona de expedições e pode explorar 2 destinos diferentes. (2) ele coloca secretamente 2 exploradores e 2 moedas na selva e 1 explorador e 1 moeda no rio. (3) o jogador inclina o escudo para comparar as suas apostas com as dos outros jogadores e descobre que ganhou a carta de selva. Ele perde as duas moedas que investiu no destino que acabou de ganhar, mas pode receber de volta a moeda do rio. Agora ele deve perder três pontos de energia pelos três exploradores que retornaram para a reserva dele.



CARTAS DE EXPEDIÇÃO

Há sete tipos diferentes: aranha, ave do paraíso, borboleta, réptil, planta, besouro e tribo. Elas dão prestígio no final da partida conforme o número de cartas obtidas pelo jogador.

Além disso, as **cartas de tribo** têm benefícios diferentes e podem ser descartadas durante a partida de modo a aplicá-los. Não se pode usar mais de uma carta de tribo por rodada. Se um jogador decidir jogar uma carta de tribo, ele deverá descartar a carta no início da rodada (não será contada na soma final dos pontos) e apenas um dos benefícios será aplicado. Nomeadamente, um dos seguintes: **5 pontos de prestígio, 5 moedas, 5 unidades de comida, 2 exploradores ou jogar 10 dados na rodada atual** em vez de o número de dados estipulado.





FINANCIAMENTO

"Para que as expedições progridam, o capital dos patrocinadores é essencial e essas expedições devem apresentar resultados atraentes."

As moedas são obtidas nesta zona. Durante a resolução, jogue três dados e coloque-os por ordem baseando-se nos resultados, do maior para o menor (um símbolo de catástrofe tem o valor de 0). Esta mesma jogada é usada por todos os jogadores. Depois verifique o símbolo ilustrado na carta de diário de campo revelada no início da rodada atual (se um jogador já tiver obtido a carta de diário de campo, ele deverá deixá-la visível junto ao seu escudo até ao fim da rodada):

- +** Cada jogador recebe as moedas indicadas pelo **maior** resultado dos três dados, mais o número de exploradores colocados.
- Cada jogador recebe as moedas indicadas pelo **menor** resultado dos três dados, mais o número de exploradores colocados.
- =** Cada jogador recebe as moedas indicadas pelo resultado **mediano** dos três dados, mais o número dos exploradores colocados.



Depois, o jogador tira uma quantidade de marcadores de comida igual ao número de **exploradores colocados mais a diferença entre o maior e o menor número obtidos nos dados** (lembre-se de que o símbolo de catástrofe tem valor 0).

Exemplo: o jogador vermelho enviou três exploradores para caçar e pescar, por isso ele joga quatro dados e obtém 4, 3, 3 e 1. Assim, ele obtém seis marcadores de comida (três pela diferença entre 4 e 1 e três pelo número de exploradores colocados nessa zona).



DIÁRIO DE CAMPO

"Para relatar a felicidade, os pontos altos e as descobertas da exploração, é essencial manter atualizado o diário e ajudar futuros exploradores"

As cartas de diário de campo são divididas em dois baralhos. O baralho I é usado no início da partida, mas quando a energia de qualquer jogador chega a 25, o baralho I é devolvido à caixa e substituído pelo baralho II.



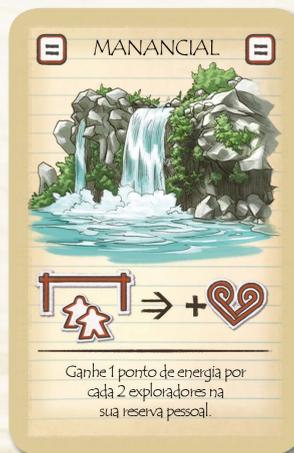
Exemplos: com um resultado de 5, 4 e 3, o símbolo "+" indica o "5", o símbolo "-" indica o "3" e o símbolo "=" indica o "4". Com um resultado de 5, 2 e 2, o símbolo "+" indica o "5", o símbolo "-" indica o "2" e o símbolo "=" também indica o resultado de "2".



ÇAÇA E PESCA

"Os nossos mantimentos nem sempre são suficientes, por isso os membros da equipe devem ir à procura de comida"

Esta é a zona onde os marcadores de comida são obtidos. Estes marcadores são usados para evitar o gasto de energia dos exploradores em jogo e para abastecê-los (e com isso evitar perdê-los) quando os espaços no indicador de energia o ditarem. Cada jogador que tiver exploradores nesta zona joga uma quantidade de dados **igual ao número de exploradores colocados + 1** (ex: com dois exploradores, três dados serão usados).



O jogador com mais exploradores nesta zona recebe a carta de diário de campo revelada no começo da rodada. **Se houver um empate, ninguém recebe a carta.**

O efeito da carta é aplicado imediatamente depois de obtida, a menos que a carta indique o contrário. Os jogadores devem manter as cartas de diário de campo atrás do escudo até ao fim do jogo, porque irão dar pontos adicionais.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina imediatamente se, no início de uma rodada, não houver, pelo menos, três cartas no baralho de expedição para preencher os três destinos das zonas de expedição. A partida também termina se, durante a rodada, a energia de qualquer jogador cair para menos de 0. Nesse caso, os jogadores continuam a jogar até ao fim da rodada atual. Em ambos os casos, os pontos são somados para determinar o vencedor (ver abaixo).

Os jogadores podem ficar com sua energia abaixo de 0 quando, ao efetuar as suas últimas ações, as suas peças de energia terminarem em espaços com um valor negativo. Se isto acontecer, os jogadores devem pagar um marcador de comida por cada ponto negativo, ou perder um explorador da sua reserva por cada unidade de comida que faltou. Os jogadores também perdem imediatamente um número de pontos de prestígio igual ao valor negativo de energia final.

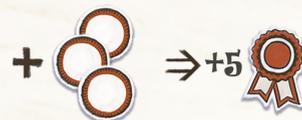


Exemplo: um jogador precisa de efetuar certas ações e termina com a sua peça de energia no espaço de energia "-2". Ele deve pagar dois marcadores de comida (ou dois exploradores, se não tiver comida suficiente) e perder 2 pontos de prestígio durante a soma dos pontos.

PONTUAÇÃO

Na soma final dos pontos, cada jogador soma os pontos de prestígio da seguinte forma:

● **Dinheiro.** O jogador com a maior quantidade de moedas obtém 5 pontos.



● **Comida.** Cada jogador recebe 1 ponto por cada dois marcadores de comida.



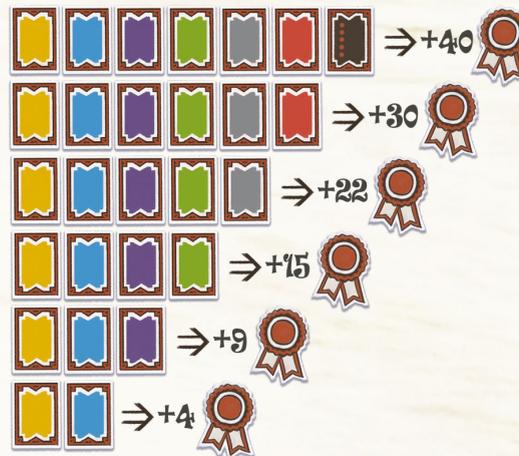
● **Energia restante.** Cada jogador recebe 1 ponto por cada três espaços acima de 0 no indicador de energia.



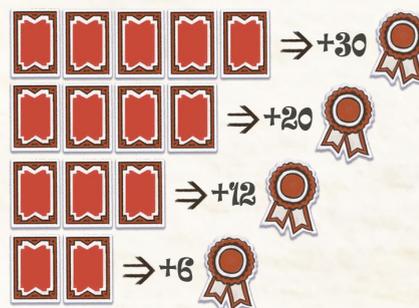
● **Exploradores.** Cada jogador recebe 1 ponto por cada explorador na sua reserva pessoal.



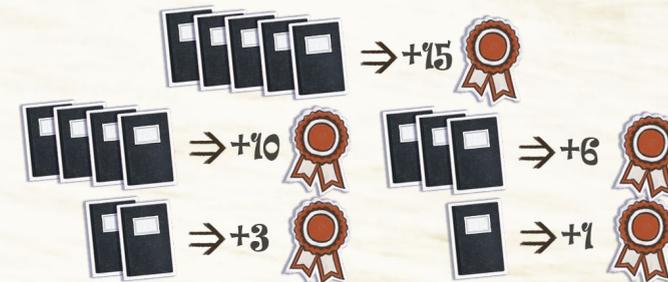
● **Cartas de expedição diferentes.** Encontre a coleção mais numerosa de cartas diferentes e marque os seguintes pontos:



● **Cartas de expedição do mesmo tipo.** As cartas são separadas por grupos do mesmo tipo e os pontos são obtidos para cada um dos grupos:



● **Cartas de diário de campo.** O jogador ganha pontos dependendo do número de cartas de diário de campo obtidas:



O jogador com o maior prestígio é o vencedor e deve ser aclamado pelos outros jogadores.

CARTAS DE CIÊNCIA

Cada uma destas cartas é pública e fica visível para todos os jogadores. Cada carta dá um presente especial ao seu dono. Ele só poderá ser usado **UMA VEZ** durante a partida e apenas se as seguintes condições forem cumpridas:



- **Medicina.** No final da partida, os seus valores negativos de energia não são subtraídos dos seus pontos de prestígio.
- **Economia.** Numa jogada de financiamento, use o símbolo “+” no lugar do símbolo indicado na carta de diário de campo.
- **Cartografia.** Depois de resolver a zona de expedições, não se perde energia devido a apostas perdidas.
- **Meteorologia.** Pode trocar as catástrofes obtidas na jogada de dados por um resultado à sua escolha.
- **Biologia.** No fim da partida, receba dois pontos de prestígio adicionais por cada quatro exploradores na sua reserva pessoal.
- **Antropologia.** Pode usar o benefício de uma carta de tribo sem ter que descartá-la.
- **Engenharia.** Depois da resolução da zona de logística, pode aplicar o efeito de um dos marcadores não usados.



PARTIDAS COM DOIS JOGADORES

A preparação é igual à das partidas para três ou quatro jogadores. Depois de pronta, tire exploradores de uma das cores não usadas e deixe-os num dos lados do tabuleiro. Vai precisar deles mais tarde.

Durante a fase inicial da primeira rodada, um jogador colocará o marcador de zona proibida e o outro jogador será o primeiro a jogar o seu turno. No entanto, nas rodadas seguintes, os jogadores alternam entre as ações sem levar em conta a quantidade de energia possuída.

Além disso, antes do início dos turnos individuais, um dado é jogado como se existisse um terceiro jogador para cada uma das seguintes zonas: logística, diário de campo e cada um dos três destinos da zona de expedição. O resultado do dado indica o número de exploradores da “terceira” cor a ser colocado:

	Catástrofe: nenhum explorador é colocado
	1-2: coloque 1 explorador
	3-4: coloque 2 exploradores
	5: coloque 3 exploradores

Depois, siga estas regras simples:

- O terceiro jogador (não-existente) não gasta energia ou coloca marcadores de zona.
- Se o terceiro jogador ganhar um marcador de logística, o jogador que não conseguiu ganhar nada nessa zona descarta um marcador à sua escolha, antes do outro jogador fazer a sua decisão.
- Se houver um empate com o terceiro jogador por qualquer carta de expedição, leve em consideração o símbolo do diário de campo. Se for um “+”, isso significa que o terceiro jogador tem mais energia do que os outros jogadores e, por isso, vence o empate. Se for um “=”, a quantidade de energia do terceiro jogador está entre os dois jogadores reais (ele vence em relação ao jogador com menos e perde em relação ao jogador com mais). Por último, se o símbolo for um “-”, o terceiro jogador tem menos energia e perde os empates.

[...] A totalidade da minha equipe atestará pela existência das maravilhas que esta ilha abriga no interior das suas selvas abundantes. Apesar de amaldiçoar as chuvas incessantes que nos afastaram do nosso curso, dou graças à providência, visto que se não fosse por elas, nunca teria chegado a esta terra.

Aqui, há flores e plantas de que nunca ouvi falar ou vi, animais fabulosos que parecem ter saído de livros os quais descrevem lugares distantes e fantásticos e nativos presos aos tempos antigos, com costumes e rituais arcaicos. O nosso capelão tentou entender a religião deles e os meus homens mostraram-lhes algumas ferramentas que nunca tinham visto antes, posto que ainda utilizavam osso e pedra. Os sábios do rei ficaram fascinados com as nossas histórias. Talvez, no futuro, eles farão parte dos domínios da Coroa e os nossos monges espalharão a verdadeira fé entre eles. Quem sabe o que essas ilhas podem abrigar no seu interior?

Eu entrevistei alguns nativos malaios que vieram de regiões próximas. Parece que chamam as pessoas deste arquipélago de papua, o que significa "frisado". Suponho que são chamados assim por causa do seu cabelo. Infelizmente, não tenho o tempo nem os recursos para me aventurar ilha adentro e devo me contentar com pequenas expedições ao longo da costa. Espero que o clima melhore depressa e possamos deixar este arquipélago para cumprir o nosso dever. Nunca me esquecerei destas terras e, a partir de agora, batizo este lugar de a Ilha de Papua.

Diário de Jorge de Menezes, 1526

PAPUA

Autores: Diego Ibáñez e Javier García

Ilustrações e design: Pedro Soto

Revisão: Marc Figueras, Marià Pitarque e Gracie Glowiak

Editor: David Esbrí

Tradução e adaptação: Rodrigo Sponchiado Uemura e Rui Ferrão

DEVIR