

Exemplo do resultado de um jogador no final do jogo:

Por não ter colocado mais cartas para além da carta de investimento, o jogador recebe uma penalização de -40 pontos (-20 por ter aberto a expedição, +0 por não ter pontos, multiplicado por 2 por ter 1 carta de investimento).

Dica: Como se pode ver no exemplo, é melhor não começar uma Expedição quando não se tem alguma segurança de conseguir jogar nela algumas cartas de pontuação positiva.



O autor

Reiner Knizia nasceu em 1957 e vive em Windsor, Grã-Bretanha. É Doutor em Matemática e publicou centenas de jogos com os quais recebeu várias nomeações para o prestigioso prémio “Spiel des Jahres” (Jogo do Ano). É famoso por conceber jogos que oferecem uma grande liberdade de acção com muito poucas regras.

Creditos

Desenvolvimento: TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth
Ilustrações: Grafik Studio Krüger: Claus Stephan, Franz Vohwinkel
Desenho gráfico: Pohl & Rick Grafikdesign
Michaela Schelk/Fine Tuning

Créditos da edição em português

Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Pedro Venâncio
Maquetagem: Antonio Catalán

O autor agradece a todos aqueles que colaboraram experimentando o jogo, especialmente a Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop e Chris Lawson pelas suas contribuições.

DEVIR
Devir Livraria, Lda
Polo Industrial Brejos de Carreteiros.
Armazém 4 - Esc. 2.
2950-554 Quinta do Anjo,
Palmela, Portugal.
www.devir.pt

KOSMOS
© 1999, 2012
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
info@kosmos.de
kosmos.de



O jogador tem 18 Pontos
45-10-40+3+20 (Bónus)=18

Soma	23	0	0	15	35
Custo	-20	Sem Custo	-20	-20	-20
Resultado	3 Pt.	0 Pt.	-20 Pt.	-5 Pt.	15 Pt.
Aposta			x2	x2	x3
Total	3 Pt.	0 Pt.	-40 Pt.	-10 Pt.	45 Pt.
					+20 Pt. Bónus

Reiner Knizia

Exploradores

AVENTURA-TE NO DESCONHECIDO!

DEVIR

PARA 2 JOGADORES
A PARTIR DE 10 ANOS

Aventura-te no desconhecido!

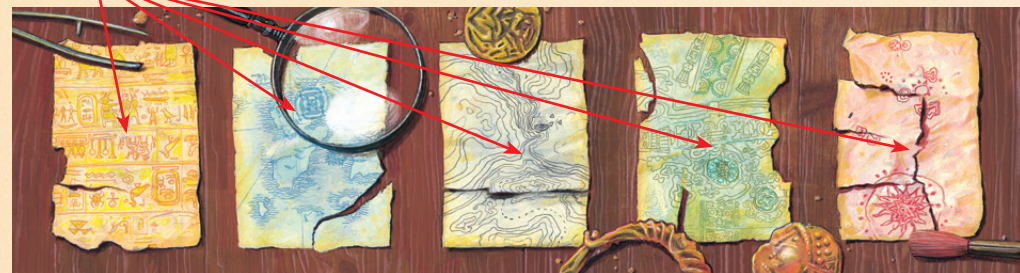
Para os exploradores mais valentes e aguerridos, existem ainda muitas cidades perdidas para encontrar e explorar. A busca pode levar-te aos Himalaias, à selva do Brasil, às perigosas areias do deserto, aos míticos vulcões ou aos reinos de Neptuno. Na prática não podemos ir a qualquer lado com recursos limitados e, assim, os jogadores devem decidir que expedições iniciar e quais preferem deixar para os demais. Os que tenham uma grande confiança em si mesmos podem ter a oportunidade de investir mais, incrementando as recompensas pelo êxito mas arriscando mais se a expedição falhar. O jogador que encontrar o equilíbrio perfeito conseguirá organizar as expedições com êxito. Demasiadas tentativas terão poucos recursos e levarão ao fracasso. Poucas podem garantir o êxito mas não a vitória.

Conteúdo

- 1 tabuleiro
- 45 cartas de expedição (9 cartas de cada um dos 5 destinos) e
- 15 cartas de investimento (3 para cada destino)



Expedições



Jogador 1

Jogador 2

Preparação

- Coloca o tabuleiro entre os dois jogadores, de forma a que os dois tenham acesso aos cinco destinos.
- Decide quantas rondas vais jogar. O normal são três rondas. Se decidires jogar mais do que uma ronda necessitarás de papel e lápis para anotar as pontuações de cada ronda.
- Baralha as cartas e dá 8 a cada jogador, viradas para baixo. Coloca as demais viradas para baixo num monte. Os jogadores já podem ver as suas cartas, que constituem a sua mão inicial.

Resumo

Cada jogador começa uma ou mais expedições e usa as suas cartas para chegar o mais longe possível nessas expedições. No início de cada expedição, os jogadores podem aumentar os seus investimentos e com elas o seu risco. Como não é possível voltar atrás no caminho, as cartas que se acrescentem às expedições devem ser sempre superiores às já jogadas. As cartas mostram por isso o progresso das expedições desde o início até ao final, e estão numeradas de 2 a 10. Quando acaba a ronda, pontuam-se as expedições de cada jogador, dependendo do seu êxito.



Monte

Funcionamento do jogo

Começa o jogo o jogador mais velho.

No seu turno um jogador deve jogar uma carta e tirar uma carta para substituí-la.

Jogar uma carta: O jogador tem duas opções na altura de jogar uma carta da sua mão.

1 Acrescentar uma carta a uma expedição:

O jogador pode começar uma expedição ou prolongar uma expedição que já tenha começado. Os jogadores só podem iniciar ou prolongar expedições que estejam no seu lado do tabuleiro. Para começar uma expedição, o jogador simplesmente coloca uma carta virada para cima no espaço junto à cor que lhe corresponde. Para prolongar uma expedição, o jogador coloca uma carta nova dessa expedição de forma a que cubra parcialmente a carta anterior dessa expedição. Qualquer carta colocada para prolongar uma expedição deve ser maior que a carta que imediatamente a precede, ainda que os números não tenham que ser consecutivos. As cartas colocam-se de forma a que os números de todas elas sejam visíveis por todos os jogadores.

Por cada expedição existem 3 cartas de investimento. Estas cartas só podem jogar-se no início de uma expedição e representam investimentos adicionais que faz o jogador na sua expedição. Antes de colocar a primeira carta com valor numérico na expedição, o jogador pode colocar todas as cartas de investimento que quiser, mas uma vez que tenha colocado uma carta com valor numérico já não pode incluir mais investimentos nessa expedição.

2 Descartar uma carta

O jogador pode descartar uma carta ao invés de acrescentá-la a uma expedição. Para descartar uma carta, o jogador coloca uma carta no tabuleiro, no espaço indicado pela cor da carta. Se se descartaram outras cartas dessa cor, a nova carta descartada deve

colocar-se de forma a que cubra totalmente as cartas anteriores. Deste modo, só será visível a última carta descartada de cada cor.

Tirar uma carta: O jogador tira uma carta e acrescenta-a à sua mão. Pode escolher entre a carta superior do monte principal ou a carta superior descartada de qualquer cor. O jogador não pode tirar a carta que acabou de descartar.



Final do jogo e pontuação

- O jogo termina quando um jogador tirar a última carta do monte principal. Os jogadores podem contar as cartas que restam nesse monte para planificar as suas jogadas.
- Seguidamente os jogadores contam os seus pontos. Cada expedição conta-se de forma independente. As cartas de expedição somam-se e, em seguida, subtraem-se 20 pontos. Este é o valor de cada expedição, a menos que não se tenha jogado nenhuma carta nela, em cuja situação o valor é 0 no lugar de -20.
- O valor de cada expedição (seja positivo ou negativo) multiplica-se pelo número de cartas de investimento que o jogador colocou nela mais 1. Deste modo, o multiplicador seria 2, 3 ou 4 se o número de investimentos tivesse sido respectivamente 1, 2 ou 3. Uma expedição que só tivesse cartas de investimento valeria -20 multiplicado pelo número de cartas de investimento mais 1.
- Além disso, cada expedição que conste pelo menos de 8 cartas (incluídas as de investimento) ganha um bônus adicional de 20 pontos depois das multiplicações.
- Deste modo, o valor de uma expedição variará entre os -80 e os 236 pontos.
- Um dos jogadores deve anotar num papel as pontuações de cada ronda para poder saber quem é o vencedor depois das rondas combinadas.