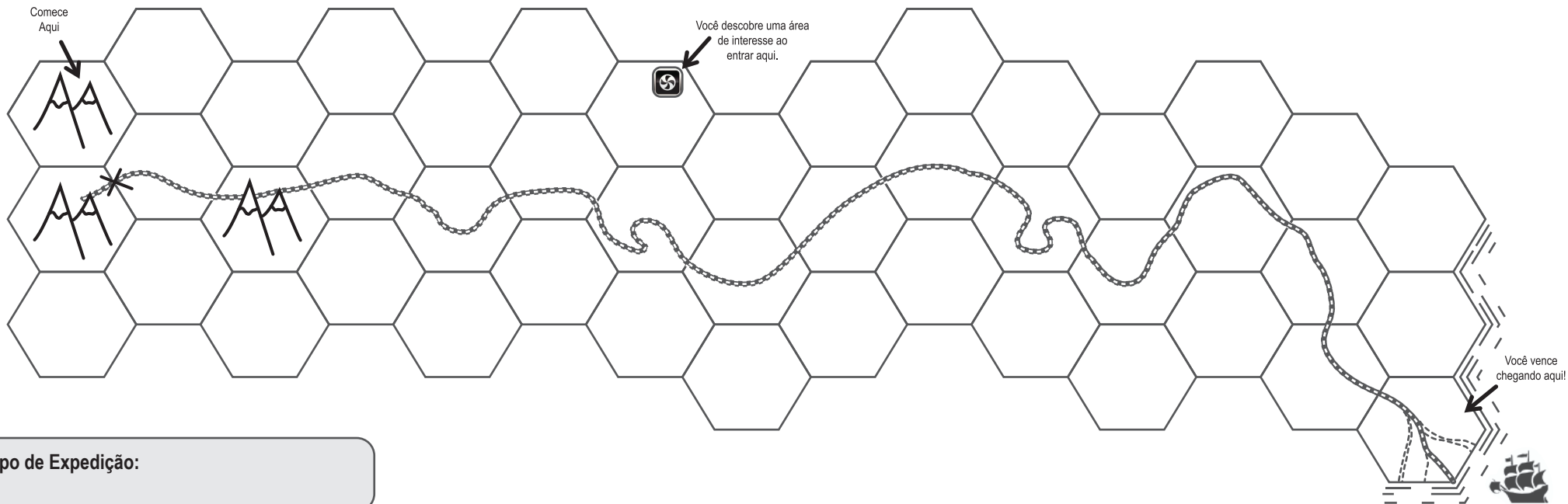
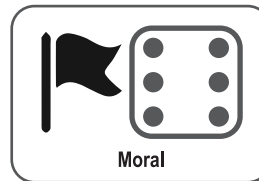
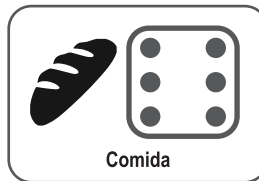
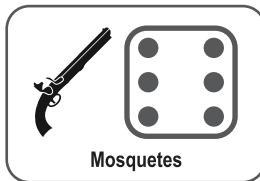


1572: *The Lost Expedition*

V r0120
Criador: Mike Heim
Tradução: Jônatas Carvalho



Tipo de Expedição:

Fase 1: Planejamento

Cada dado pode ser
rerolado uma vez.

Febre

- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 
- 6 



Fase 2: Movimento

Gaste para rerolar.

0-3		
4-5		
6-8		
9		
10		
11		
12+		



Fase 3: Mapear

2	Pântano
3	Vale
4	Montanha
5	Selva
6-9	Mesmo
10	Floresta
11	Lago
12+	Planície

Se você estiver em um espaço de Rio, e ao menos um dado apresentar o resultado 1, adicione uma Catarata na saída do Rio.



Fase 4: Explorar

Gaste para rerolar.

0-2	
3	
4-5	
6-7	
8	
9	
10+	



Fase 5: Nativos

Gaste para rerolar.

0-4		
5		
6-8		
9		
10		
11+		



Fase 6: Caçar

Gaste  para rerolar.

0-3		
4		
5		
6-8		
9-10		
11+		



Fase 7: Interesse

2-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

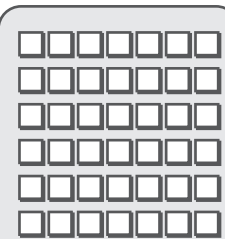
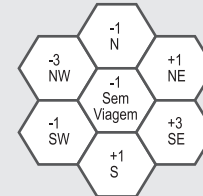
Fase 8: Alimentação

Fase 9: Viajar

Fase 10: Ajustar Moral

Fase 11: Marcar Dia

Fase 12: Diário



1572: The Lost Expedition

Jogo solitário, de construção de mapa, criação de História, e sobrevivência.
por Mike Heim 2016 r0120

Número de
Jogadores



Idade
Recomendada



Tempo
de jogo



Ordem de Turno:

Cada dia é representado por um turno que consiste em 12 Fases.
Você irá rolar dados para determinar os eventos, usar outros dados para marcar recursos e progresso, desenhar tipos de terreno com lápis, e marcar seu movimento até o território do Delta do Rio com um lápis colorido.
Boa Sorte!

Fases do Turno

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1 - Planejamento | 7 - Interesses |
| 2 - Movimento | 8 - Comida |
| 3 - Mapear | 9 - Viajar |
| 4 - Explorar | 10 - Moral |
| 5 - Nativos | 11 - Marcar Dia |
| 6 - Caçar | 12 - Diário |

Fase 1 - Planejamento

Você pensa em seus passos e começa o dia. Que aventuras e tragédias esperam a frente, você não sabe.
Role 5d6, e siga a folha do mapa para as próximas fases. Nesta fase você pode rerolar cada um dos seus dados uma vez. Durante o turno, você irá resolver os dados rolados em ordem, começando por seus CURINGAs (Dados com resultado 1), então 2s, 3s, 4s, 5s e 6s. Você deverá realizar todas as fases determinada pelos dados da fase de Planejamento. Você só pode ignorar fases posteriores que não possuírem dados. Desta forma, se você rolou um 6 durante a fase de Planejamento mas já possui 6 de Comida, você ainda deverá Caçar. Para cada dado extra com o mesmo número (mais CURINGAs alocados a este número) ganhe +1 ao valor da soma dos dados. (Exemplo: 2 3 5 5 6 = Role em Movimento, Mapear, Nativos com +1, e Caçar.



Se você completar a Fase de Planejamento com 4 ou 5 dados de mesmo valor, ganhe um Conquistador. CURINGAs não podem ser usados neste combo.



Apesar de CURINGAs não contarem para combos, eles podem ser contados como qualquer outro número. Então uma rolagem de 1 1 3 4 4 permite +2 para Mapear, ou +3 para Explorar, ou você pode dividir os CURINGAs e ganhar +1 em Mapear e +2 em Explorar, ou ainda usa-los como números independentes. Você deve rolar 3 CURINGAs ou mais para curar uma Febre. CURINGAs usados para curar uma febre não pode ser usados em qualquer outra ação na fase de Planejamento.



Fase 2 - Movimento

A única forma de sair daqui é se manter em movimento. Neste ambiente a preguiça é mais que um pecado capital, é um pecado de morte.

Role 2d6 e veja a tabela de Movimento. Adicione +1 ao resultado dos dados para cada resultado extra de valor 2 e CURINGAs alocados na Fase de Planejamento. Você pode gastar um Mosquete para rerolar os dois dados durante esta fase.



Fase 3 - Mapear

A partir deste ponto você consegue ver claramente as terras a frente. Você aproveita o momento admirando a beleza natural antes de voltar ao seu mapa.

Escolha um território adjacente e não mapeado, e Role 2d6. Veja a tabela de Mapear, adicione +1 ao resultado dos dados para cada resultado extra de valor 3 e CURINGAs alocados na Fase de Planejamento. Você NÃO pode gastar Mosquetes para rerolar os dois dados durante esta fase. Se você estiver em um território de Rio, e ao menos um dado apresentar o resultado 1, adicione uma Catarata entre você e o Delta do Rio. Se todos os territórios adjacentes já foram mapeados, pule esta fase.



Fase 4 - Explorar

Deve existir algo útil nesta região selvagem.

Role 2d6 e veja a tabela de Explorar. Adicione +1 ao resultado dos dados para cada resultado extra de valor 4 e CURINGAs alocados na Fase de Planejamento. Você pode gastar um Mosquete para rerolar os dois dados durante esta fase.



Fase 5 - Nativos

Eles estão seguindo você por milhas. Você percebe que não tem como vence-los, então se aproxima com calma.

Role 2d6 e veja a tabela de Nativos. Adicione +1 ao resultado dos dados para cada resultado extra de valor 5 e CURINGAs alocados na Fase de Planejamento. Você pode gastar um Mosquete para rerolar os dois dados durante esta fase.

Seu comandante e toda sua companhia foram mortos depois de serem emboscada nas montanhas. Na manhã seguinte, apenas seis de vocês sobreviveram. Agora você deve chegar a base da montanha e caminhar até a costa onde poderá pedir ajuda. O caminho é perigoso; você tem pouca comida e mosquetes. Os nativos preferem a morte à oferecer ajuda.

Preparação:

Além deste PDF, você vai precisar de:

*12 Dados de seis lados (5d6 para rolar durante a Fase 1, 2d6 para rolar nas fases 2-5, e 5d6 para marcar Comida, Mosquetes, Conquistadores, Moral e Progresso de Movimento).

*Lápis e Borracha.

*Lápis colorido (ou um Cubo/Marcador para marcar seu movimento através do mapa).

*Caderno (Opcional para a fase de Diário).

Coloque cinco dados (Com o lado 6 para cima) nas 5 áreas no topo na folha do mapa (Comida, Mosquetes, Conquistadores, Moral e Progresso de Movimento).

Nenhuma destas áreas pode exceder 6. de suprimento ou progresso são descartados.

Role 1d6, consulte a lista abaixo para determinar o tipo de expedição em que você está participando e qual é seu bônus:

1 - **Cartográfica:** Você pode colocar uma Trilha uma vez por território se terminar a fase 12 do seu turno com 3 ou mais em seu Progresso de Movimento.

2 - **Botânica:** Você é imune a ícones de Febre. Considere +1 para o total durante a Fase de Caça (Você está colhendo).

3 - **Militar:** Ao usar um Mosquete, considere +2 para o total da rolagem (Fases 2, 4, 5 e 6).

4 - **Arqueológica:** Trilhas sempre levarão a um Interesse se o tipo de terreno do próximo território for diferente do seu.

5 - **Religiosa:** Todas as vilas são pacíficas (mas não o Império).

6 - **Médica:** Dois ou mais CURINGAs encerram a Febre. Ícones de Morte removem Comida em vez de Conquistadores.

Escreva o tipo de Expedição em que você está participando na área cinza acima da Fase 1 da folha do mapa.

Você está pronto! Tudo que você precisa agora são seus dois lápis (Papel se for fazer o diário) e os outros sete dados.

Como vencer:

Mova seu grupo de Conquistadores da Montanha Inicial a Noroeste para a delta do Rio a Sudeste.

Como perder:

Perca todos os seis Conquistadores (Por acidentes, fome, deserção, etc.), ou falhe em chegar no delta do Rio em 42 turnos.

Pontuação:

Você recebe 1 ponto para cada território mapeado no final do jogo. Se você vencer, você ainda ganha um bônus de vitória igual ao seu número final de Conquistadores.



Fase 6 - Caçar

As criaturas desta terra são exóticas e vorazes. O que as fazem perigosas é que não possuem medo do homem.

Role 2d6 e veja a tabela de Caça. Adicione +1 ao resultado dos dados para cada resultado extra de valor 6 e CURINGAs alocados na Fase de Planejamento. Você pode gastar um Mosquete para rerolar os dois dados durante esta fase.



Fase 7 - Interesse

Se você se moveu para o território com o Ícone de Interesse, ou rolou 11 na Fase de Explorar, role 2d6 na Fase de Interesse para determinar que evento ocorre no território. Estes dados não podem ser rerolados. Faça uma lista numerada dos eventos que ocorreram e escreva o número do evento no território. Cada Interesse (exceto pelas Maravilhas Naturais) é único. Se o mesmo resultado for rolado novamente em outro território, ele se torna uma Maravilha Natural. Cada território é limitado a apenas 1 Interesse.



Lago de Ouro

Desenhe um lago de 3 Territórios entre seu território e a Delta do Rio. Estes 3 lagos devem ser adjacentes entre si. Então desenhe uma pequena ilha onde os 3 lagos se encontram. Estes 3 territórios contam como um. Você é imune a Febre enquanto estiver neste território.



Missão Arruinada

Você encontra uma caixa de mosquetes. Ganhe 5 Mosquetes, e desenhe uma Trilha para qualquer território adjacente.



Migração

Pule a fase de Alimento enquanto estiver neste território ou adjacente. Você pode gastar 1 Mosquete para recuperar 6 de Alimento.



Maravilha Natural (Pode ser descoberta múltiplas vezes)

Adicione 5 para sua Moral. Se você vencer, considere +2 Pontos por cada Maravilha Natural descoberta. Descreva esta Maravilha em detalhes em seu Diário.



Eclipse Previsto

Nas próximas duas vezes em que for rolar na Fase 5 (Nativos), escolha o resultado dos dados em vez de rolar.



Princesa Kantyi

Rerole resultados 1s e 2s em qualquer dado sempre que rolar na Fase 5 (Nativos). Este efeito é persistente até o final do jogo.



Diego Mendoza

Ganhe 1 Conquistador e 1 Mosquete. Uma vez por turno, você pode adicionar +1 para o total em qualquer rolagem nas fases 2-7. Este efeito é persistente até o final do jogo.



Fase 8 - Alimentação

Apenas um alimento por dia. Você sabe que com menos pessoas você será capaz de comer melhor. Este pensamento começou a ser frequente... e mais sedutor... com o passar dos dias...

Consuma 1 Comida. Se você não possuir Comida, perca 1 Conquistador. Você só perde um Conquistador por falta de Comida durante esta fase.



Fase 9 - Viajar

Você tem um vislumbre do Atlântico ao longe, está mais perto agora.

Você deve gastar 5 pontos de movimento (ou 3 se existir uma Trilha entre seu território e o território destino) do seu Progresso de Movimento para se mover para um território adjacente durante esta fase. Você só pode se mover para um território com terreno mapeado.

Use o lápis colorido para desenhar a rota percorrida território por território (ou use um marcador para determinar sua posição). Você precisa ter o Progresso de Movimento requerido e ele não pode ir abaixo de 0 depois de se mover. A direção do movimento irá afetar a Moral do grupo, então é melhor ir para o leste.



Fase 10 - Moral

Só pela graça de Deus nós iremos sobreviver.

Veja o quadro de Moral. Se você não se moveu em um novo território este turno, você perde 1 Moral. Se você se moveu para outro território neste turno, a quantidade de moral ganha ou perdida é determinada pela direção da sua viagem. Sudeste é o melhor para seu grupo, enquanto noroeste é o pior. Se você não possuir Moral no final desta fase, perca 1 Conquistador. Você só perde um Conquistado para Moral nesta fase.

Fase 11 - Marcar Dia

Os ventos vão morrer no fim desta estação, e não haverá outro navio até o próximo ano.

Marque um quadrado no fim de cada turno. Se você não chegar no Delta do Rio até o fim das 6 semanas, você perde o jogo.

Fase 12 - Diário (Opcional)

Se você decidiu fazer o Diário, escreva um resumo do que ocorreu neste turno. Isso ajudará a trazer sua sessão à vida, e irá documentar como o jogo se desenvolveu em sua mente. Por exemplo: *“Nós finalmente deixamos as montanhas. Uma grande cachoeira bloqueou nossa rota ao lado do Rio, então decidimos ir para o sul, pelo vale. Romero contesta, e durante um grande gato da cor da meia-noite entrou em nosso acampamento, levando um pouco de nossa comida.”*



Terrenos

Cada território pode ter apenas um tipo de terreno, e eles são descobertos apenas através da Fase 3 (Mapear). Efeitos +1 e -1 modificam o valor da soma de seus dados na fase em questão.



Pântano

-1 para o total durante a Fase de Movimento.
Você não pode curar Febre em um Pântano



Vale

-1 para o total durante a Fase de Movimento.
+1 para o total durante a Fase de Nativos.



Montanha

-1 para o total durante a Fase de Movimento.
+1 para o total durante a Fase de Caça.



Selva

-1 para o total durante a Fase de Movimento.
-1 para o total durante a Fase de Explorar.



Mesmo Tipo

Repita o mesmo tipo de terreno em que você se encontra.



Floresta

+1 para o total durante a Fase de Caça.



Lago

+1 para o total durante a Fase de Movimento.
Resultados de Vila são desconsiderados.



Planície

+1 para o total durante a Fase de Movimento.

Outros desenhos

Estas marcações aparecem a partir de eventos, e devem ser desenhadas no território onde o jogador se encontra.

Vila

Desenhe um ponto no seu território e reduza seu progresso de movimento em 1 toda vez que descobrir uma vila.

Catarata

Marque com um X no Rio. Existe apenas entre dois territórios com Rio. Impede o movimento entre os dois territórios.

Trilha

Você precisa de apenas 3 pontos de Movimento para viajar entre os dois territórios. Não pode ser usado junto com uma Catarata.

Vila Pacífica

Um círculo em volta de um ponto. Ela ajuda com Exploração e Caça neste território.

Ícones da fase 1 (Planejamento):

Estes ícones definem o que você poderá fazer no seu turno.



CURINGA, pode ser usado como qualquer outro número.



Neste turno, você deve realizar a fase 2 (Movimento).



Neste turno, você deve realizar a fase 3 (Mapear).



Neste turno, você deve realizar a fase 4 (Explorar).



Neste turno, você deve realizar a fase 5 (Nativos).



Neste turno, você deve realizar a fase 6 (Caçar).

Ícones das fases 2 a 6:

Resumo dos ícones encontrados nas fases do jogo.



Movimento

Ajuste seu Progresso de Movimento em 1, 2 ou -1.



Comida

Ajuste a quantidade de Comida disponível em +1 ou +2.



Febre

Você imediatamente perde 1 Moral. CURINGAs não podem ser usados em suas Fases de Planejamento até que a febre seja curada. Você deve rolar três ou mais CURINGAs em um mesmo turno para curar a febre. Você não poderá usar os resultados CURINGA na fase de Planejamento no mesmo turno em que curou a febre.



Trilha

Desenhe uma Trilha entre seu território e um território adjacente. Você precisa de apenas 3 pontos de Movimento para atravessar entre estes dois territórios.



Vila

Desenhe um ponto no seu território, e então reduza seu Progresso de Movimento em 1. Faça isso a cada Vila descoberta.



Vila Pacífica

Desenhe um ponto com um círculo em volta no seu território. Considere +1 para a soma dos dados em resultados de Exploração e Caça enquanto estiver neste território. Esta vila não reduz seu Progresso de Movimento, e os bônus são somados com múltiplas vilas pacíficas em um mesmo território.



Acidente, Morte, ou Deserção

Perca 1 Conquistador.



Ajuste de Moral

Em resultados positivos ajuste sua Moral em +1, em resultados negativos ajuste em -1 Moral.



Suprimentos

Ajuste Comida, Mosquetes e Moral em +1 (Máximo de 6 cada).



Descoberta de Interesse

Neste turno, você deve realizar a fase 7 (Interesse). Utilize a lista no tópico 7 deste livro de regras para ver o efeito a ser seguido.



Império Avançado

Enquanto você estiver a 0-2 territórios deste local, role 1d6 em vez de 2d6 sempre que rolar na Fase Nativos. Desenhe uma linha pontilhada mostrando a influência deste Império.

