

DOGGERLAND



Feche seus olhos e imagine uma época há 15 mil anos atrás, no final da última grande era glacial... Havia uma terra, que depois foi submersa pelo Mar do Norte para formar o Canal da Mancha. Uma terra na qual humanos viviam, caçavam e exploravam os recursos naturais para sobreviver, enfrentando o clima às vezes opressivo. Esse território foi apelidado de "DOGGERLAND".

Usando madeira e pedra, coletando ossos e conchas, as tribos criaram ferramentas para construir suas habitações e fabricar armas e instrumentos para caçar ou coletar, de modo a obter o alimento necessário para sua subsistência. Certamente o instinto de sobrevivência levou a humanidade a se desenvolver, aprender a explorar seu território, mover-se de forma mais rápida e com mais eficiência. Conforme uma tribo crescia e se propagava, seus membros precisavam passar adiante o que viram, o que viveram. A arte nasceu. A humanidade então começou a criar estátuas e colares, pintando seu modo de vida em cavernas. Seus artefatos e pinturas criados à mão falam sobre sua vida, emoções, felicidade, religiões, aventuras e muitas outras coisas... a humanidade tinha decidido deixar sua marca na história!

Milhares de anos depois, ainda estamos descobrindo seus rastros, essas provas incríveis de existência. Mas agora, você é líder de uma tribo pré-histórica, no meio de um vale pronto para ser explorado. Você conseguirá sobreviver? Será capaz de prosperar? Deixara sua marca para gerações futuras?



LAURENT GUILBERT - JÉRÔME D.SNOWRCHOFF



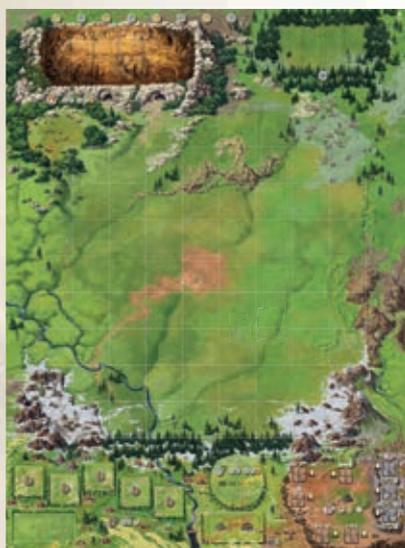
EMMANUEL ROUDIER - YVAN VILLENEUVE

OBJETIVO DO JOGO

DEPOIS DE 8 ESTAÇÕES, VOCÊ SOMARÁ OS SEUS PONTOS DE TRIBO  OBTIDOS PELA CONSTRUÇÃO DE HABITAÇÕES E AUMENTO DA POPULAÇÃO, RECURSOS QUE COLETOU DA TERRA AO SEU REDOR, SEU ARTESANATO, SUAS PINTURAS E OS MEGÁLITOS QUE ERGUEU PARA HOMENAGEAR SUAS DIVINDADES. CONTUDO, VOCÊ PRECISA SOBREVIVER AO CLIMA OPRESSIVO DOS INVERNOS GLACIAIS E ENFRENTAR A ESCASSEZ DE RECURSOS E CAÇA. O CLÁ QUE TIVER MAIS PONTOS GANHA!



CONTEÚDO



1 tabuleiro de jogo de dupla face



1 peça inicial central



8 peças iniciais



54 fichas de exaustão



1 seta de Prioridade de Migração



1 cabana de 1º jogador



1 anel de marcador de rodada



24 peças de terreno para partidas de 1 e 4 jogadores



36 peças de terreno para partidas de 2 e 3 jogadores, incluindo 4 peças de terreno para partidas mais curtas



30 recursos de cada tipo:



Ossos



Pele



Madeira



Pedra



Ferramentas



Frutas



Carne



28 meeples de animais (7 de cada)



24 peças de habitação de dupla face



18 peças de artesanato



24 peças de escassez de dupla face



12 peças de pintura



8 peças de objetivo para partidas de 2 a 4 jogadores



Tabuleiro de tribo (cujo verso é usado para o modo solo)

POR JOGADOR



x1



x1



x1



x10



x3



x20



x2

1 vilarejo, 12 membros da tribo: 1 Chefe, 1 Xamã e 10 caçadores-coletores, bem como 3 megálitos, 20 cubos, 2 fichas de Xamã e 1 resumo do jogador.



x1

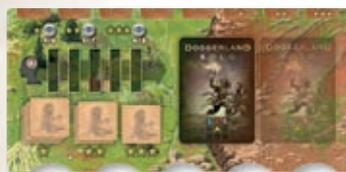


2 organizadores



1 bloco de pontuação

MATERIAIS PARA O MODO SOLO



O verso de um tabuleiro de tribo



30 cartas com um lado de preparação e um de evento



1 peça especial de ação de Xamã



11 peças de objetivo solo



2 membros de tribo brancos

Obs.: peças de escassez, cubos e recursos são ilimitados. As peças de escassez têm um valor de -2 na frente e -10 no verso, de modo que você possa ajustar o total conforme necessário. Se algo se esgotar, encontre um substituto, ou coloque um cubo do lado do recurso para atuar como multiplicador de x5.

O símbolo  representa os membros da sua tribo (Chefe, Xamã ou caçador-coletor).

Para aprender o modo solo, sugerimos que leia as regras completas e os detalhes específicos do modo solo descritos na página 32.

PREPARAÇÃO

1

Coloque o tabuleiro no centro da mesa, usando o lado apropriado para o número de jogadores (2-3 jogadores de um lado, 1 ou 4 jogadores do outro; isso é indicado em um dos cantos do tabuleiro). Esse tabuleiro mostra o território onde você irá desenvolver sua tribo.

2

Separe a peça inicial central e as outras 8 peças iniciais (com o símbolo  no verso). Para uma partida de 2 ou 3 jogadores, devolva as peças de 4 jogadores (com o símbolo  no verso) para a caixa; você não precisará delas. Misture as peças remanescentes para formar um estoque de uma ou mais pilhas viradas para baixo perto do tabuleiro. Essas peças serão posicionadas no tabuleiro conforme você explora DOGGERLAND.

5

Embaralhe as peças de objetivo e compre 4 delas. Coloque-as no tabuleiro, viradas para cima. Devolva o restante para a caixa. As tribos competirão para ver quem é o primeiro a completá-las.

6

Embaralhe as peças de pintura e, aleatoriamente (sem olhar), pegue a quantidade correspondente ao número de jogadores (6/5/4 para 4/3/2 jogadores, respectivamente, devolvendo o restante para a caixa). Coloque essas peças viradas para baixo no espaço de caverna do tabuleiro, e então vire a primeira delas para cima.

5

1

3

6

7

8

7

Coloque o anel de Marcador de Rodada no primeiro espaço da trilha de rodadas.

Esse anel contará as 8 estações (rodadas da partida), alternando entre estações quentes e frias.

8

Coloque a seta de Prioridade de Migração em uma das bordas do tabuleiro (à sua escolha). Os animais se moverão por DOGGERLAND. Se não forem caçados pelas tribos, migrarão de acordo com as prioridades definidas por essa seta.



9

Forme um suprimento de peças de escassez.

10

Coloque os 7 meeples de animais de cada espécie em cada canto de DOGGERLAND, conforme indicado na ilustração.

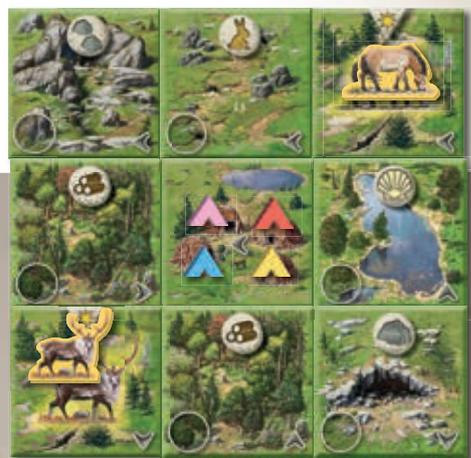
3

Coloque a peça inicial central no espaço indicado no meio do tabuleiro, orientada da forma que quiser. É aqui que sua história começa. Cada jogador coloca seu vilarejo  ali.

Obs.: esse é o único momento em que múltiplos vilarejos ocuparão a mesma peça.

4

Embaralhe as outras 8 peças iniciais e posicione-as aleatoriamente em torno da peça inicial central. Garanta que essas peças estejam todas orientadas da mesma forma (setas de Direção de Migração no mesmo canto). Coloque 1 cavalo e 1 rena na peça que possui o símbolo correspondente ao animal em questão. Essas 8 peças são o território que as pessoas do seu vilarejo conhecem no início da partida. Elas contêm recursos (madeira, pedra, frutas, conchas e caça de pequeno porte) e caça de grande porte.

9

Exemplo de colocação das peças iniciais: todas as setas de Direção de Migração estão no canto inferior direito.

**11**

Embaralhe as 18 peças de artesanato para formar duas pilhas viradas para baixo; coloque-as na área de artesanato do tabuleiro. Compre uma quantidade de peças igual ao número de jogadores +1 e coloque-as nos espaços indicados (exemplo: 5 peças em uma partida com 4 jogadores).

12

Coloque as 24 peças de habitação no tabuleiro do lado do local de construção de habitações, divididas em duas pilhas – uma mostrando uma face e a segunda mostrando a outra face – de modo que todos estejam cientes de ambas as possibilidades (habitações simples ou prestigiosas).

Obs.: Se uma dessas pilhas acabar, simplesmente divida a outra pilha de forma a ter duas pilhas, conforme explicado acima.

13

Coloque os recursos (carne, frutas, madeira, pedra, pele, ossos e ferramentas) e fichas de Exaustão nos organizadores, ao alcance de todos. Você usará esses recursos para representar alimento, progresso, caças, fabricação, etc.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Cada jogador escolhe uma cor e pega todas as peças de madeira daquela cor (meeples, vilarejo, fichas de Xamã, megáritos e cubos), bem como um tabuleiro de Tribo, e então prossegue com a preparação da seguinte forma:

1

Coloque seu tabuleiro de tribo na sua frente, deixando espaço acima e abaixo dele. Esse tabuleiro representa seu vilarejo e suas casas, membros da sua tribo, recursos, comida e habilidades.

2

Pegue 3 peles  e 3 ferramentas , colocando-os nos espaços correspondentes acima do tabuleiro. Você irá armazenar aí todos os seus recursos, exceto comida.

3

Coloque 1 cubo no primeiro nível de cada uma de suas habilidades.
Da esquerda para a direita: Alcance de Movimento, Capacidade de Transporte e Fabricação de Ferramentas.

4

Pegue um resumo de jogador.



RESUMO

• RESUMO DE EXPEDIÇÕES
Para recursos  até 3 componentes.
Para caça de grande porte  = sem limite.

	Nº de componentes	Maneja	Mínimo transportado
Caçador Coletor	1	1	Capacidade de Transporte
Xamã	1	1	Nº de membros
Ferramentas	1	1	
Chefe	2	2	

• TABELA DE CAÇA / QUANTIDADE DE RECURSOS

	1	2	3	4
Moa	2	3	6	8
Armadilha	1	2	3	4
Carne	1	2	4	6
Peixe	2	3	3	5
Fruta	1	1	2	3

Lembre-se:  não pode caçar animais de grande porte

• FASE B: FINAL DA RODADA

- Alimentar sua tribo 
- Verifique as peças de Objetivo 
- Avance o nível de Marcação de Sinalada 
- Adicione meeples de animais conforme a estação 
- Viva uma nova peça de Platano 
- Preveja movimento a partir de Artesanato 
- Mova seu vilarejo  na ordem de turno, opcional
- Prize a Cultura de 2º jogador 

• RESUMO DOS PODERES DO CHEFE 

- Conta como 2 componentes em expedições.
- Conta como apenas 1 membro da tribo para caça de grande porte e transportar recursos.
- Permite que se faça um 2º artesanato 
- Permite que se pise um 2º animal 
- Usa 1,5x a menos para construir uma habitação 



5

Pegue seu Chefe , sua Xamã  e 4 dos seus caçadores-coletores . Coloque 3 na habitação situada no canto superior esquerdo e 3 na habitação à direita dela.

Essas duas habitações iniciais improvisadas não darão pontos de tribo, mas servem de abrigo. Posteriormente, você poderá cobri-las com peças de habitação construídas.

6

Pegue 3 frutas  e coloque-as na primeira tigela (mais à esquerda). Toda vez que receber frutas, coloque nessa tigela.

7

Pegue 3 carnes  e coloque-as na segunda tigela (do meio). Toda vez que receber carne fresca, coloque nessa tigela.

8

Forme um suprimento com seus 6 caçadores-coletores restantes , 3 meeples de megárito , 2 fichas de Xamã  e os cubos remanescentes.

9

O jogador que visitou uma caverna mais recentemente, pega a cabana de 1º jogador e a coloca no espaço 1 da trilha de Fases à esquerda do seu tabuleiro de Jogador.



As tigelas mostradas no seu tabuleiro de tribo são usadas para controlar a deteriorização dos alimentos. No final de uma rodada, quaisquer  e  que não tenham sido consumidas são movidos para a direita, para a próxima tigela. Todos os alimentos que seriam movidos da terceira tigela para a direita estragam e são perdidos. Note que a segunda e terceira tigelas podem conter  e  depois que outros alimentos tiverem deteriorado.

Em uma partida de 2 jogadores, o 1º jogador remove 1  da sua tigela.

Em uma partida de 3 jogadores, o 1º jogador remove 1  sua tigela e o 2º remove 1 .

Em uma partida de 4 jogadores, o 1º jogador remove 1  e 1  das suas tigelas, o 2º remove 1  e o 3º remove 1 .

6

COMO JOGAR

Uma partida dura 8 rodadas, alternando entre estações quentes ☀️ e estações frias ❄️, indicadas pelo avanço do 🌀 no final da rodada. Essas estações afetarão a frequência das diferentes espécies de animais em DOGGERLAND, bem como o custo de ações específicas, tal como a necessidade de pele 🦄 para combater o frio das estações frias.

Obs.: uma variante mais curta de 6 rodadas é descrita na página 31.

Cada rodada é dividida em 5 fases.

FASE 1 PROGRAMAR AÇÕES

(Ver página 7)

Cada um tem seu turno até que todos passem.

FASE 2 REVELAR PEÇAS DE TERRENO

(Ver página 17)

Cada excursão permitirá que você vislumbre novos territórios para explorar. O 1º jogador gerencia essa fase.

FASE 3 RESOLVER AÇÕES (Ver página 18)

Todos executam essa fase simultaneamente, mas você pode seguir a ordem do turno se preferir. Execute suas ações programadas na ordem que quiser.

FASE 4 MIGRAÇÃO DOS ANIMAIS (Ver página 27)

Meebles de animais que não foram caçados migrarão por DOGGERLAND. O 1º jogador gerencia essa fase.

FASE 5 FINAL DA RODADA (Ver página 28)

Você executa algumas ações específicas nessa fase, tais como alimentar sua tribo, mover seu vilarejo e se preparar para a próxima estação.

O 1º jogador executa essa fase no tabuleiro principal, e todos os jogadores executam a fase simultaneamente em seu tabuleiro de tribo.

No final de 8 rodadas, cada jogador soma seus pontos de tribo. Aquele que tiver mais pontos vence.



O jogador com a cabana de 1º jogador anunciará cada fase para os outros jogadores, para garantir que ninguém perca nada.

O 1º jogador avança a cabana de 1º jogador 🏠 em cada fase no seu tabuleiro de tribo até a Fase 5: Final da Rodada.

Então esse jogador passa a cabana para o jogador à sua esquerda para começar uma nova rodada.

Obs.: uma habilidade de Xamã pode permitir que alguém mantenha ou pegue a cabana. Se isso acontecer, não passe a cabana para a esquerda.

FASE 1



PROGRAMAR AÇÕES

Começando com quem tiver a cabana de 1º jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador programa apenas uma ação ao posicionar um membro de sua tribo. Isso pode se repetir várias vezes. Quando não quiser mais programar ações, você passa (e não poderá mais programar ações nessa rodada). Quando todos tiverem passado, prossiga para a próxima fase (Fase 2: Revelar Peças de Terreno).

• AS AÇÕES QUE VOCÊ PODE PROGRAMAR SÃO AS SEGUINTE:

A- CONSTRUIR HABITAÇÃO (simples ou prestigiosa).

B- CRIAR ARTESANATO (colar ou estatueta).

C- PROCRIZAR (nascimento).

D- COLETAR RECURSOS (madeira, pedra, frutas, conchas e caça de pequeno porte).

E- CAÇAR ANIMAIS DE GRANDE PORTE (cavalo, rena, bisão e mamute).

F- CRIAR PINTURA (usando os meeples de animais que entraram para a “memória coletiva” da tribo).

G- MELHORAR HABILIDADE (alcance de movimento, capacidade de transporte e fabricação de ferramentas).

H- USAR A XAMÃ DO VILAREJO (8 ações possíveis, cada uma das quais pode ser executada apenas uma vez por jogador durante a partida).

IMPORTANTE: algumas ações, conforme indicado no tabuleiro pelo símbolo ▼, têm um custo que precisa ser pago no momento em que você as programa.

Às vezes você precisará pagar uma ferramenta 🔨 para programar a ação, noutras, uma pele 🦄, se a rodada atual for uma estação fria. Para cada custo desse tipo que você não possa pagar (🔨 ou 🦄), você pega -2 do suprimento de escassez (coloque as peças de escassez abaixo do seu tabuleiro de tribo). Exceção: para uma expedição (ver página 10), você precisa pagar o custo de 🔨 e não pode escolher receber escassez em vez disso.

Na Fase 3: Resolver Ações, você pode decidir não resolver quaisquer ações programadas (por exemplo, se não tiver os recursos necessários para resolvê-las) sem penalidade, exceto pela Xamã; no entanto, quaisquer recursos gastos para programar essas ações não são reembolsados.

EXEMPLO: Programar a ação *Criar Pintura* exige 1  e, se for uma estação fria, 1  também. *Criar Artesanato* também exige , mas não  (porque você faz isso em uma habitação, que protege você do clima). Para *Criar Pintura*, você poderia substituir a ferramenta por -2 de escassez, ou a pele por -2 de escassez, ou ambos por -4 de escassez (2x -2).

Criar Pintura:



Criar Artesanato:



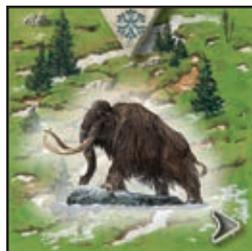
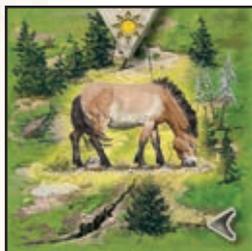
A **Xamã** é considerada um membro caçador-coletor que pode executar qualquer ação exceto Caçar Animal de Grande Porte. Esse membro da tribo é importante demais para se arriscar em um acidente de caça: é o único membro da tribo que pode fazer a ação Usar Xamã (ver H, página 15).



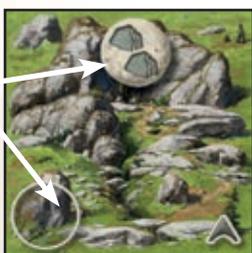
O **Chefe** oferece vantagens ao executar certas ações (mais Maestria, custa menos recursos etc.). Essas vantagens são descritas para cada ação, e resumidas no seu auxílio ao jogador.

• AS PEÇAS DE TERRENO

Cada peça de terreno mostra um animal (onde um meeple de animal aparece, dependendo da estação) ou recursos (madeira, pedra, caça de pequeno porte, conchas e frutas). Os recursos serão exauridos naquela peça cada vez que uma tribo enviar uma expedição para lá. DOGGERLAND tem quantidades limitadas desses recursos disponíveis. Às vezes você precisará mover seu vilarejo para poder ter novos recursos ao seu alcance.



Peças de terreno em que meeples de animais aparecem (triângulo no topo) Mostrado aqui: um cavalo aparecerá na estação quente na peça da esquerda; um mamute na estação fria na peça da direita.



Espaços de exaustão

Peças de terreno com recursos

(círculo no topo) Mostrado aqui: duas pedras à esquerda; uma concha à direita. Os círculos em cima e embaixo serão cobertos por fichas de exaustão ao longo da partida.

• AS AÇÕES EM DETALHE:

A - CONSTRUIR HABITAÇÃO

(Custo de programação: 1  em ; 1  + 1  em )

Habitações serão necessárias para abrigar membros novos da tribo (ver Ação C: Procriar) e também para melhorar as condições de vida da tribo. Há dois tipos de habitação nas peças (frente/verso):



Habitação prestigiosa: abriga apenas um membro da tribo.

É mais impressionante e aumenta o prestígio da tribo, valendo 3 pontos de tribo no final da partida.



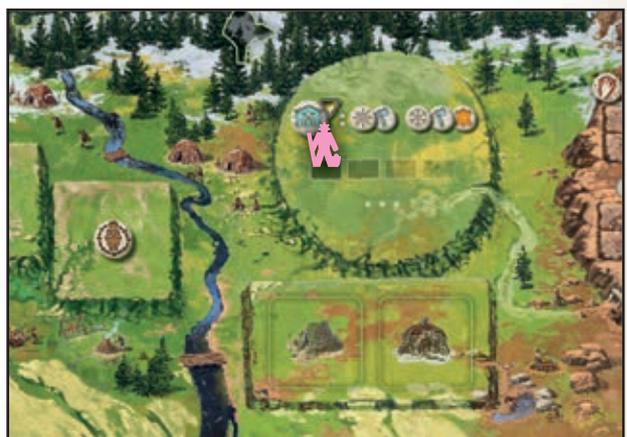
Habitação simples: é menos confortável, mas abriga 3 membros da tribo ao mesmo tempo. Vale 1 ponto de tribo no final da partida.



Obs.: no início da partida, você começa com 2 habitações improvisadas, que valem 0 ponto, para abrigar seus primeiros membros da tribo.

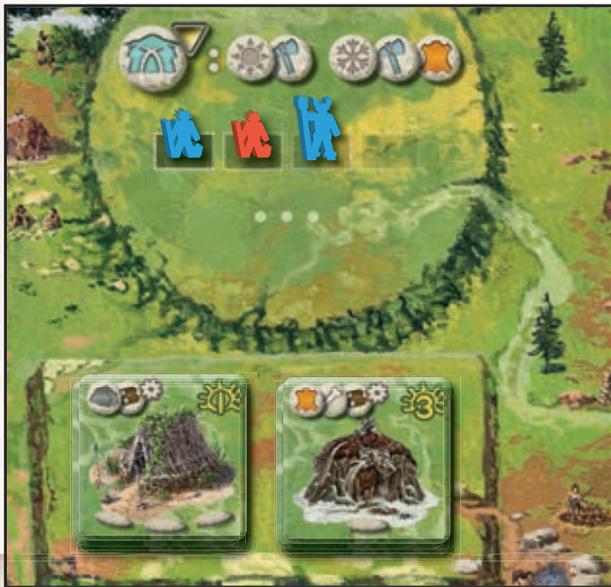
Você pode mantê-las dessa forma ou construir novas habitações sobre elas. Você tem 4 outros espaços vazios nos quais pode preferir construir primeiro.

Para programar a construção de uma habitação, pegue o membro da tribo do seu tabuleiro de tribo e coloque-o no local de construção de habitações. Todos os jogadores podem usar esse espaço, e cada jogador pode usá-lo múltiplas vezes. No entanto, você só pode colocar um membro da tribo de cada vez por turno, e precisa pagar o custo de programação para cada membro da tribo que colocar ali (há um lembrete no tabuleiro).



Você não precisa ter os recursos disponíveis para construção naquele momento (o custo é indicado na peça de habitação que deseja construir). Contudo, na Fase 3: Resolver Ações, você precisará pagar esses recursos (ou não poderá resolver a ação). Você pode até escolher o tipo de habitação que deseja, mas colocará a peça no seu tabuleiro apenas quando for resolver a ação.

Vantagem do Chefe: pague 1 madeira a menos do que o custo indicado para a habitação quando for resolver a ação na Fase 3.



EXEMPLO: Azul deseja construir duas habitações nessa rodada. No seu turno, coloca um caçador-coletor e paga 1 . Como é , não precisa pagar . Para essa primeira habitação, Azul planeja construir uma habitação simples para ter 3 espaços para futuros nascimentos, portanto precisará pagar 1 e 1 quando for resolver a ação na Fase 3.

Vermelho também escolhe essa ação. Então, em outro turno, Azul coloca seu Chefe aqui, e mais uma vez precisa pagar 1 . Azul não tem, e decide então pegar -2 de escassez. Dessa vez, Azul planeja construir uma habitação prestigiosa, portanto precisará pagar 1 e 1 quando for resolver a ação (como é o Chefe fazendo a ação, o 1 não precisa ser pago).

B - CRIAR ARTESANATO

(Custo de programação: 1 , seja ou).

Para programar a ação Criar Artesanato, pegue um dos membros da sua tribo do seu tabuleiro de tribo e coloque-o na peça de artesanato que deseja criar. Essa peça deve estar vazia. **Essa ação é limitada: você só pode criar um artesanato por rodada** (exceto pela vantagem do Chefe*)! Você não precisa ter os recursos disponíveis para o artesanato nesse momento. No entanto, na Fase 3: Resolver Ações, precisará pagar esses recursos (ou não poderá resolver a ação). Nesse momento, você só precisa pagar o custo de programação: 1 .



Obs.: essa ação não consome , não importa qual estação seja, pois é feita dentro das suas habitações.

Vantagem do Chefe: * se você colocou seu Chefe, pode colocar um outro membro da tribo em outra peça de artesanato; OU se já tiver colocado um caçador-coletor, ainda pode colocar seu Chefe em outra peça. Essas duas alocações precisam ser feitas em turnos diferentes de programação; você não pode colocar ambos ao mesmo tempo, mas em dois turnos diferentes.

C - PROCRIAR

(Custo de programação: nenhum).



A união faz a força! Mas cuidado, você deve ser capaz de abrigar e alimentar os membros da sua tribo.

Para programar um nascimento, pegue dois membros da tribo do seu tabuleiro de tribo e coloque-os simultaneamente no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro de tribo, nos espaços indicados para procriação. O recém-nascido entra em jogo durante a Fase 3: Resolver Ações.

Vantagem do Chefe: nenhuma! O Chefe faz filhos igual a todos os outros!



PRINCÍPIOS GERAIS DAS EXPEDIÇÕES

Composição e Custos

Sua tribo precisará coletar recursos (madeira, pedra, pele e ossos) para fabricar , construir habitações, criar artesanatos, criar pinturas, pagar a Xamã ou erigir . A tribo também precisará obter frutas e carne, coletando ou caçando animais de grande porte (cavalo, rena, bisão e mamute). Para isso, os membros precisam se aventurar por peças de terreno ao redor do vilarejo. **Cada grupo forma uma expedição.**

Você precisará programar suas expedições na Fase 1: Programar Ações, e colher os benefícios em recursos durante a Fase 3: Resolver Ações.

Para formar uma expedição, pegue membros da tribo das suas habitações – possivelmente com  (armas, facas etc.) – para viajar para uma peça de terreno contendo o meepe de animal ou recursos desejados.

Uma expedição de coleta é limitada a 3 componentes.

Um caçador-coletor, sua Xamã ou uma  contam como 1 componente cada; seu Chefe conta como 2 componentes (isso está resumido no seu resumo de jogador).

Uma vez que a expedição tenha sido montada e enviada, você não pode mais modificá-la ou reforçá-la, adicionando componentes. Você precisa escolher a composição da sua expedição de uma vez só. Além disso, você não pode enviar uma expedição de apenas .

Sua expedição parte do seu  e se move ortogonalmente por peças de terreno. O número máximo de peças pelas quais você pode se mover depende da sua habilidade de Alcance de Movimento (2 no início da partida; ver página 14). A peça final do movimento da sua expedição precisa estar desocupada ou ter um , um , ou um  da sua tribo; nenhuma peça de

oponente pode estar presente; e não pode conter outra expedição sua. Entretanto, a expedição pode passar por tais peças “proibidas” no caminho até seu destino.

Sua expedição também terá um valor de Maestria . Cada caçador-coletor, Xamã e  na sua expedição representa 1 ; seu Chefe representa 2  (isso está resumido no seu resumo de jogador).

Na Fase 3: Resolver Ações, quando você pegar seus recursos, o valor total da sua  é multiplicado pelos recursos indicados no círculo no topo da peça de terreno. Por exemplo, uma expedição com 3  em uma peça que mostra 3  permitirá que você pegue  (3 × 3).

Porém, sua capacidade de transporte determina a quantidade de recursos que sua expedição pode levar para casa. No início da partida, cada membro da tribo que for enviado pode carregar 2 recursos, mas isso também pode ser aprimorado (ver página 15). No exemplo acima, uma expedição com 3 membros da tribo só conseguiria carregar 6 das 9  de volta para casa; o resto é desperdiçado.

Uma expedição para caçar animais de grande porte não é limitada a 3 componentes, mas tem certas exigências que precisam ser respeitadas (ver página 13).

Além disso, cada expedição na estação fria  também exige o gasto de 1  para o grupo como um todo para programá-la. Como de costume, isso pode ser substituído por -2 de escassez.

Vantagem do Chefe: adiciona 2 



EXEMPLO NO INÍCIO DA PARTIDA:

Vermelho é o 1º jogador. Vermelho envia uma expedição de 3 caçadores-coletores para a peça com .

Rosa envia seu Chefe para caçar cavalos.

Então Azul envia uma expedição de 1 caçador-coletor e 1 Xamã para .

Amarelo também precisa de madeira, e decide enviar uma expedição em busca de  com 2 caçadores-coletores e 1  para obter 3 . É a vez do Vermelho novamente, mas Vermelho programa Criar Artesanato, em vez de enviar outra expedição. Rosa envia a Xamã atrás de caça de pequeno porte. Amarelo então decide buscar , e Azul decide caçar uma rena com 4 caçadores-coletores (expedições para caçar animais de grande porte não são limitadas a 3 componentes).



QUE FRIO... PRECISO DE MADEIRA, O INVERNO ESTÁ FICANDO CADA VEZ MAIS RIGOROSO.

JÁ ESTÁ FRIO DE MAIS PARA IR ATÉ A FLORESTA. VAMOS QUEIMAR OSSOS DE BISÃO.



ISSO NÃO SERIA SUFICIENTE; DURARIAMOS APENAS ALGUNS DIAS.

NÃO SE PREOCUPE! FIZEMOS CASACOS COM AS PELES DE BISÃO. VOCÊ NÃO VAI CONGELAR!



ISSO É BOM. PODEMOS FICAR COM ELAS? TENHO MACHADINHAS PRONTAS.

NÃO PRECISA. TRÊS DE NÓS PODERÍAMOS COLETAR MADEIRA MORTA SEM TER QUE DERRUBAR ÁRVORES. POR OUTRO LADO, CORTAR ÁRVORES AJUDARIA A MANTÊ-LO AQUECIDO!



AH, AÍ ESTÃO VOCÊS! ESTAVA PREOCUPADO, ESTÁ ANOITECENDO RAPIDAMENTE.

NÓS PARAMOS PARA FAZER UM BOM ESTOQUE. GARANTO QUE NÃO PODEREMOS VOLTAR ÀQUELE BOSQUE POR VÁRIOS MESES.

EXEMPLO 1: Vermelho forma uma expedição com 2 caçadores-coletores, portanto 2 componentes. Seu é 2 (um para cada caçador-coletor). Vermelho poderia ter adicionado um terceiro caçador-coletor ou , já que cabia mais 1 componente nessa expedição. Vermelho coloca 2 caçadores-coletores na peça com 2 , que fica a 2 peças de distância do vilarejo Vermelho, convenientemente o alcance máximo atual. Além disso, essa rodada é uma estação fria, então Vermelho precisa pagar 1 . Vermelho coletará os recursos na Fase 3: Resolver Ações.



EXEMPLO 2: Vermelho forma uma expedição com 1 Chefe e 1 caçador-coletor, somando 3 componentes (o Chefe conta como 2). Seu é 3 (1 para o caçador-coletor + 2 pelo Chefe). Vermelho coloca os dois membros da tribo em uma peça desocupada que fornece 1 e que fica a 3 peças de distância. Isso é possível porque Vermelho melhorou o alcance de movimento de sua tribo para 4 peças. Atualmente, é uma estação quente , então Vermelho não precisa pagar . Vermelho coletará os recursos na Fase 3: Resolver Ações.



D - COLETAR RECURSOS

(Custo: organizar uma expedição; ver página 10).

Organize uma expedição para uma peça mostrando os recursos desejados , , , , , , , , , ou , respeitando as condições da expedição (máximo de 3 componentes [membros e], alcance de movimento, peça de terreno desocupada, etc.). Lembre-se de pagar 1 para o grupo inteiro (ou pegue -2 de escassez).

Os recursos serão gerados e coletados na Fase 3: Resolver Ações. Lembre-se de que você irá coletar os recursos indicados no topo da peça de terreno multiplicados pelo total da expedição (ver Fase 3, D, página 19).



A expedição acima vai gerar 3
 $3 \text{ } \times \text{ } = 3$

A expedição acima vai gerar 6
 $3 \text{ } \times \text{ } = 6$

A expedição acima vai gerar 6
 $2 \text{ } \times \text{ } = 6$

Além disso, a quantidade de recursos gerada na Fase 3 que você pode transportar dependerá da sua capacidade de transporte por membro da tribo enviado (ver Capacidade de Transporte, página 15).

• Peculiaridades do e

- e cada um gera 2 recursos diferentes:
 - um geral (do mar) e 1 (concha).
 - um gera 1 e 1 .

(Isso está resumido no seu resumo de jogador.)



A expedição acima vai gerar 2 e 2
 $2 \text{ } \times \text{ } = 2 \text{ } \text{ e } 2 \text{ }$



A expedição acima vai gerar 3 e 3
 $3 \text{ } \times \text{ } = 3 \text{ } \text{ e } 3 \text{ }$

Obs.: a Xamã pode participar de coletas, inclusive de caça de animais de pequeno porte.

Vantagem do Chefe: conta como 2 .

E - CAÇAR ANIMAIS DE GRANDE PORTE

(Custo: Organizar uma expedição; ver página 10).



Organize uma expedição para uma peça com animal de grande porte nela, respeitando o alcance de movimento e custos de expedição (1 , bem como 1 para o grupo todo no).

Dessa vez, o número de componentes na sua expedição não é limitado, porque precisa conseguir um mínimo de Maestria e enviar membros suficientes da tribo para caçar o meeple de animal. Uma tabela no seu resumo de jogador descreve as condições necessárias para a caça, bem como os recursos a serem obtidos dela. Você não pode caçar se as exigências de e quantidade de membros da tribo não forem cumpridas.

• TABELA DE CAÇA / QUANTIDADE DE RECURSOS

Min.	2	3	6	8
/ Min.	1	2	3	4
	1	2	4	6
	2	3	3	5
	1	1	2	3

Lembre-se: não pode caçar animais de grande porte

= + = +

A primeira linha indica o total necessário para combater o meeple de animal (um caçador-coletor ou vale 1 ; seu Chefe vale 2). A segunda linha indica o número mínimo de membros da tribo que você deve enviar em sua expedição (por exemplo, para um bisão você precisa de pelo menos 3 membros).

Seu Chefe conta apenas como 1 membro, apesar de valer 2 . As outras linhas indicam o que você ganha com a expedição quando o meeple de animal é caçado (ver Fase 3: Resolver Ações, página 18).

Vantagem do Chefe: conta como 2 , mas ainda conta como apenas 1 membro da tribo.

EXEMPLO: Vermelho quer caçar um bisão a 3 peças de distância do seu . A peça não está ocupada por um oponente, e Vermelho tem um alcance de movimento de 4 peças, então o bisão está ao seu alcance. Vermelho decide enviar o Chefe (2) e 2 caçadores-coletores (1 cada). Como o bisão precisa de pelo menos 3 membros da tribo para ser caçado, a expedição cumpre essa exigência. No entanto, caçar o bisão exige um total de 6 ! Vermelho precisa adicionar mais membros da tribo ou pagar . Vermelho adiciona 2 para ter um total de 6 .

Além disso, como essa caça está acontecendo no , Vermelho também precisa pagar 1 . Durante a Fase 3: Resolver Ações, Vermelho ganhará 4 , 3 e 2 (um total de 9 recursos). Contudo, a capacidade de transporte do Vermelho é de apenas 2 por membro da tribo, então os 3 membros da expedição só conseguem levar para casa 6 dos 9 recursos, deixando os outros 3 no suprimento. Para conseguir todos os recursos, Vermelho poderia aumentar a capacidade de transporte da tribo durante a mesma rodada, antes da resolução da caçada...



IMPORTANTE:

- Se uma peça contiver recursos, bem como um animal de grande porte, você precisa primeiro caçar o animal para depois poder coletar ali em outra rodada..

- A Xamã não pode participar de caçadas de animais de grande porte.

F - CRIAR PINTURA

(Custo de programação: 1 no ; 1 + 1 no .



A pintura rupestre em cavernas é uma forma de arte que oferece a você pontos de tribo. Embora nossos ancestrais tenham pintado todo tipo de coisa, em DOGGERLAND você só pintará os meeples de Animais caçados com sucesso pela tribo. Para pintar um animal, o meeple do animal

precisa estar na sua “memória coletiva”. Isso representa uma aventura que os caçadores recontam para outros membros da tribo com tal entusiasmo que vale registrar em pintura. Essa “memória coletiva” é representada por 2 espaços no seu tabuleiro de tribo. Você só pode pintar meeples de animais dos quais sua tribo ainda lembra.

Para programar uma pintura, pegue um membro da tribo de seu tabuleiro e coloque-o em um dos espaços desocupados de animal em uma peça de pintura na caverna. Então pague 1 e, se for , pague 1 também.

Essa ação é limitada: você só pode criar uma pintura por rodada (exceto pela vantagem do Chefe*!)

Você pode programar a ação de Criar Pintura mesmo se não tiver ainda o meeple de animal escolhido na sua “memória coletiva”. Você precisará tê-lo ali na Fase 3: Resolver Ações, o que exigirá que faça uma caçada de animal de grande porte (ver páginas 20 e 23).

Vantagem do Chefe: * Se você colocou seu Chefe, pode colocar um segundo membro da tribo em outro espaço de pintura; OU se já tiver colocado um caçador-coletor, pode ainda colocar seu Chefe em outro espaço de pintura. Essas duas alocações precisam ser feitas em dois turnos diferentes de programação; você não pode colocar ambos ao mesmo tempo, mas sim em dois turnos distintos. Na Fase 3, cada um (o Chefe e o caçador-coletor) deve pintar um meeple de animal diferente, então precisará ter 2 meeples de animal se não quiser pular a resolução de nenhuma ação.

EXEMPLO: Vermelho já caçou com sucesso um bisão na rodada anterior, e o meeple de bisão está na “memória coletiva” do tabuleiro da tribo do Vermelho. Vermelho decide programar Criar Pintura, e coloca um caçador-coletor no espaço indicado para a pintura de bisão, pagando 1 . Como é , não precisa de .



Como Vermelho decidiu caçar uma rena nessa rodada, o meeple de rena também entrará para a “memória coletiva” e ela poderá ser pintada. Em um outro turno, Vermelho coloca o Chefe no espaço indicado para uma pintura de rena (Vermelho deve usar o Chefe para criar uma segunda pintura na mesma rodada), pagando  mais uma vez.



G - MELHORAR HABILIDADE

Com a opção de fabricar ferramentas.
(Custo de programação: nenhum.)

Seu tabuleiro de tribo tem três trilhas de habilidade.



Alcance de Movimento



Capacidade de Transporte



Fabricação de Ferramentas

Para aprimorar uma habilidade, você deve programar um membro da tribo no espaço do seu tabuleiro de tribo dedicado a isso. Quando resolver a ação, você deve pagar os custos necessários para melhorar a habilidade para o nível aprimorado. O custo de resolução é indicado entre cada par de níveis.

IMPORTANTE: você não pode aprimorar a mesma habilidade mais de uma vez por rodada; no entanto, é permitido aprimorar múltiplas habilidades por rodada, desde que elas sejam diferentes e que você tenha programado um membro da tribo para cada uma.

• ALCANCE DE MOVIMENTO



Essa habilidade representa o número máximo de peças pelas quais os membros da tribo podem se mover ortogonalmente a partir do  em uma expedição. Seu alcance de movimento começa em 2. Portanto, cada membro da tribo só pode ir em uma expedição a até 2 peças de distância ortogonalmente do .

Para aprimorar isso, coloque um membro da tribo no espaço indicado acima da habilidade.

• CAPACIDADE DE TRANSPORTE



Quando caça ou coleta, cada membro da tribo tem uma capacidade limitada para carregar recursos. Essa capacidade representa as bolsas ou outros meios desenvolvidos pela tribo para transportar recursos ou alimentos. No início de cada partida, cada membro da tribo é capaz de carregar 2 recursos transportáveis.

Ao resolver uma ação de caça ou coleta, a expedição só conseguirá trazer de volta o que for capaz de transportar, mesmo se a produção de recursos for maior do que isso. Por exemplo, se enviar 2

caçadores-coletores + 1 para uma peça que fornece 3 , o total de recursos disponíveis será de 9 (3 × 3). Contudo, a capacidade de transporte da tribo é de apenas 2, então só poderia pegar 4 (2 por caçador-coletor)! O excesso de recursos fica no suprimento. Então pode ser muito vantajoso aprimorar essa habilidade para evitar desperdícios.

Para aprimorá-la, coloque um membro da tribo no espaço indicado acima da habilidade.

• FABRICAÇÃO DE FERRAMENTAS

Essa habilidade é um pouco diferente. Ao colocar um membro da tribo nesse espaço, você poderia aprimorar sua habilidade, fabricar , ou ambos.



Quanto mais aprimorar essa habilidade, mais você consegue fabricar. Essas são necessárias para certas ações (Construir Habitação, Criar Artesanato, Criar Arte, aumentar Maestria quando estiver caçando ou coletando, etc.). Você deve se planejar: você usa essa habilidade durante a Fase 1: Programar Ações, mas seus efeitos só acontecerão na Fase 3: Resolver Ações, o que significa que esses efeitos só irão beneficiar você na próxima Fase 1. Entretanto, lembre-se de que você quase

sempre pode substituir uma por -2 de escassez ao programar ações.

Para aprimorar essa habilidade e/ou criar , aloque um membro da tribo no espaço indicado acima da habilidade.

Vantagem do Chefe: o Chefe não oferece qualquer vantagem em ações de aprimorar habilidade.



H - USAR XAMÃ



(Custo de programação: Nenhum)

Sua Xamã é muito importante. A Xamã pode usar magia para permitir ações excepcionais, e também conduz o processo de erigir megálitos (lugares de adoração, menires, pedras cerimoniais e dólmens).

Contudo, a mágica da Xamã é limitada, e cada ação da Xamã é única. Use esses poderes com sabedoria!

Você só pode fazer ações de Xamã com seu meeple de Xamã! Portanto, só conseguirá fazer uma dessas ações por rodada, mas a Xamã pode ser usada para ações mundanas que qualquer outro membro da tribo poderia fazer, com exceção de caçar animal de grande porte.



Para programar uma ação de Xamã, coloque seu meeple de Xamã em um dos 8 locais em torno da cabana da Xamã no tabuleiro principal. Observe que cada espaço é exclusivo. Nunca pode haver duas Xamãs no mesmo espaço. Além disso, se já tiver feito uma ação específica de Xamã em uma rodada anterior, você não poderá repeti-la mais tarde no jogo (quando resolver a ação na Fase 3: Resolver Ações, você colocará um dos seus cubos ao lado do espaço para marcar que já fez aquela ação).

Não existe custo de programação (nenhuma nem em). Os gastos serão feitos na Fase 3: Resolver Ações, para agradecer à Xamã pelos seus serviços mágicos.

AS AÇÕES DA XAMÃ

Cada ação é resolvida na Fase 3: Resolver Ações (ver páginas 24-27)

- 1** **Pintar Perfeitamente:** esta ação permite que você pinte o mesmo animal até 2 vezes usando um único espaço de pintura na Fase 3. Quando programar essa ação, coloque uma das suas fichas de Xamã em um espaço de pintura desocupado. Não há custo para colocar a ficha.



EXEMPLO: Azul já tem um meeple de cavalo na “memória coletiva” da tribo e planeja caçar outro. Isso significa que terá 2 meeples de cavalo na “memória coletiva” da tribo na Fase 3. Azul então coloca a Xamã em “Pintar Perfeitamente” e imediatamente coloca uma ficha de Xamã em um espaço de pintura de cavalo. Isso não tem um custo imediato, e permitirá que Azul coloque 2 cubos nesse espaço na Fase 3, ganhando o dobro dos pontos (2x1)! Claro que isso exigirá que tenha 2 meeples de cavalo na “memória coletiva”; se só tiver 1, Azul só poderá colocar um único cubo quando for resolver essa ação (ver Fase 3 detalhes, página 26).

- 2** **Viajar longe para ter uma expedição sem limite de distância.**

- 4** **Tornar-se o 1º jogador e mover seu vilarejo antes dos outros.**



- 3** **Erguer Megálito:**

- A** Menir
- B** Pedra Cerimonial
- C** Dólmen

- 5** **Comerciar com uma tribo distante para trocar recursos.**

- 6** **Invocar nascimento de gêmeos:** para essa ação de Xamã, você deve colocar outro membro da tribo (caçador-coletor ou Chefe) junto com a Xamã.



EXEMPLO: Amarelo quer gêmeos, então coloca a Xamã e um caçador-coletor nos espaços de Invocar Nascimento de Gêmeos. Resolver essa ação resultará em 2 recém-nascidos.

FASE 3



RESOLVER AÇÕES

Agora que a programação de ações terminou na Fase 1, e as novas peças de terreno foram colocadas na Fase 2, é hora de resolver as ações que foram programadas. Resolva suas ações na ordem que quiser, mas você deve resolver completamente cada ação antes de prosseguir para a próxima. Certifique-se de resolvê-las na ordem que fornece a você os recursos necessários para as ações que você planejou (se possível).

Todos podem jogar essa fase simultaneamente; contudo, se preferir, você pode seguir a ordem de turno, resolvendo todas as suas ações antes do próximo jogador resolver as dele. A ordem de turno pode afetar bastante a construção de um megálito (ver página 26).

Certas ações (Construir Habitação, Criar Artesanato, Melhorar Habilidades, Usar Xamã) tem um custo de resolução indicado por esse símbolo: .

Depois que resolver uma ação, retorne o(s) membro(s) da tribo que colocou naquela ação para uma habitação (lembrando que a habitação prestigiosa comporta 1 e a simples comporta 3). Devolva todas as  e recursos pagos para o suprimento geral.

A - CONSTRUIR HABITAÇÃO



Para cada membro da tribo colocado nesta ação, pague os recursos exigidos para uma peça de habitação:

1  + 1  para uma habitação simples de 3 pessoas

OU

1  + 1  + 1  para uma habitação prestigiosa de 1 pessoa



Se não puder ou não quiser pagar os recursos, a ação programada é desperdiçada.

Coloque a peça no seu tabuleiro de tribo, em um dos 6 espaços de habitação. Além de render pontos no final da partida, as habitações serão usadas para abrigar novos membros da tribo após nascimentos. Certifique-se de que o espaço disponível acompanhe o crescimento da tribo! Depois que construir uma habitação, você não pode removê-la ou substituí-la.



Lembre-se: Seu tabuleiro de tribo já vem com 2 habitações improvisadas que você **pode** cobrir com uma peça de habitação quando os outros espaços estiverem cheios.

Lembre-se: O Chefe paga 1  a menos quando for construir uma habitação.

B - CRIAR ARTESANATO

Para cada membro da tribo colocado em uma peça de artesanato, pague os recursos indicados na peça. Então coloque a peça abaixo do seu tabuleiro de tribo. Se não puder ou não quiser pagar os recursos, a ação programada é desperdiçada.



C - PROCRIAR

Adicione um novo caçador-coletor do seu suprimento no espaço de recém-nascidos. Os dois membros da tribo que procriaram voltam para sua habitação.



IMPORTANTE! Você não precisa alimentar o recém-nascido nessa rodada, mas ele precisará ser movido para uma habitação no final da rodada, se tiver espaço. Caso contrário, ele morrerá imediatamente e será removido do tabuleiro.

Obs.: quanto mais membros da tribo você tiver, mais ações poderá fazer, mas lembre-se de que precisará alimentá-los.

D - COLETAR RECURSOS

(madeira, pedra, frutas, conchas e caça de pequeno porte).

Se você enviou uma expedição para uma peça de terreno mostrando , , , , ou que não contenha um meeple de animal, você irá gerar recursos, e então transportar o quanto puder de volta para a tribo.

Primeiro, calcule o total da expedição. Cada caçador-coletor, Xamã ou adiciona 1 ; o Chefe adiciona 2 .

Então, multiplique esse total pelos recursos indicados no topo da peça de terreno.

Lembre-se de que 1 gera 1 e 1 ;

1 gera 1 e 1 .

EXEMPLOS:

3 em uma peça de gera 6 .

2 em uma peça de gera 2 e 2 .

Em seguida, pegue do suprimento apenas a quantidade que sua expedição é capaz de transportar. Essa quantidade depende da sua capacidade de transporte (ver páginas 15 e 24). Cada membro da expedição só pode carregar uma quantidade até esse máximo (2-4, dependendo do nível da sua habilidade). Todo recurso remanescente que sua expedição não for capaz de carregar fica no suprimento.

Obs.: o Chefe não consegue carregar mais do que os outros membros da tribo.

EXEMPLO 1:

Uma expedição de 1 Chefe e 1 caçador-coletor está em uma peça de a capacidade de transporte da tribo é 2. 3 (Chefe: 2 + caçador-coletor: 1) × = 6 . Mas eles só conseguem carregar 4 (a capacidade de transporte por membro da tribo é de apenas 2). As outras 2 que não conseguiram carregar ficam no suprimento.



EXEMPLO 2:

Uma expedição de 2 caçadores-coletores e 1 está em uma peça de . O total é mais uma vez 3 (2 caçadores-coletores = 2 e 1 = 1). Isso gera 6 . Nesse exemplo, a capacidade de transporte da tribo é de 3, então todos os recursos podem ser transportados (3 por caçador-coletor).



EXEMPLO 3:

Uma expedição de 1 caçador-coletor, 1 Xamã e 1 está em uma peça de . O total é novamente 3 (caçador-coletor, Xamã e são 1 cada). Isso gera 3 e 3 . Nesse exemplo, a capacidade de transporte da tribo é de 2, então a expedição só pode transportar 4 desses recursos. Com o , acabaram produzindo mais do que conseguem carregar! Ops!



Coloque todos os recursos , ,  e  transportados nos espaços correspondentes acima do seu tabuleiro de tribo. Eles estão imediatamente disponíveis para uso.



Coloque todo o alimento transportado ( e ) nas tigelas mostradas na parte inferior do seu tabuleiro de tribo.  vai para a 1ª tigela (mais à esquerda), enquanto  vai para a 2ª tigela (a do meio). Esses recursos também estão disponíveis imediatamente, principalmente para alimentar sua tribo.



Obs.: no final da rodada, qualquer alimento que não tiver sido consumido irá perder parte do seu frescor e será movido uma tigela para a direita (ver página 28).

Retorne os membros da expedição às habitações no seu tabuleiro de tribo (lembre-se: a habitação prestigiosa comporta 1 e a simples comporta 3). Finalmente, descarte todas as  que tiver levado na expedição, devolvendo-as para o suprimento geral.

MUITO IMPORTANTE: então é hora de exaurir a peça de terreno!

Depois de coletar, os recursos são exauridos, e menos recursos estarão disponíveis.

Em uma **partida de 2 jogadores**, a peça é exaurida completamente, e ninguém poderá coletar recursos ali novamente.

Coloque imediatamente uma ficha de exaustão sobre o ícone de recurso.



Ninguém poderá coletar dessa peça novamente, independentemente de quantos recursos ainda tenha no suprimento.

Em uma partida de 3 ou 4 jogadores, a peça será exaurida depois que duas coletas forem feitas nela. A primeira vez que uma expedição coletar de uma peça, coloque uma ficha de exaustão no canto inferior esquerdo dela.



Em uma rodada futura, quando uma segunda expedição coletar dessa peça, mova imediatamente a ficha de exaustão para cobrir o ícone de recurso.



Ninguém poderá coletar dessa peça novamente, independentemente de quantos recursos ainda tenha no suprimento.

E - CAÇAR ANIMAIS DE GRANDE PORTE

Se você enviar expedições para peças de terreno com animais de grande porte (um meeple de Animal), é hora de caçá-lo e voltar com ,  e ! Mas você terá membros da tribo suficientes para carregar tudo? Essa ação funciona quase da mesma forma que a coleta. Primeiro, calcule o  total da expedição.

Atenção: o meeple de animal exige não apenas um , mínimo, como também um número mínimo de membros da tribo.

Obs.: se, devido a um erro na programação, você não tiver suficiente de um ou de outro, a caça fracassa e os membros da sua tribo voltam para as habitações de mãos vazias; qualquer  que tenham levado com eles é desperdiçada.

Lembre-se: cada caçador-coletor representa 1 ; cada  é 1 ; seu Chefe é 2 .

Uma tabela no seu resumo de jogador indica o mínimo de  e membros da tribo para cada tipo de animal.

EXEMPLO: Na Fase 1, Amarelo enviou uma expedição para caçar um bisão. Como você pode ver no resumo do jogador, esse animal precisa de 6 . 2 caçadores-coletores fornecem 2 , o Chefe adiciona 2 e as 2 somam 2 , levando a um total de 6, que cumpre o requisito. Além disso, Amarelo enviou 3 membros da tribo na expedição, cumprindo também esse requisito. Eles poderão caçar o meeple de animal com sucesso.

Note que o bisão está em uma peça com porque se moveu durante a migração (ver página 27). Como há um meeple de animal ali, Amarelo não pode coletar o .

• TABELA DE CAÇA / QUANTIDADE DE RECURSOS

Mín. 2	3	6	8	
Mín. 1	2	3	4	
	1	4	6	
	2	3	5	
	1	1	2	

Coloque o meeple de Animal caçado em um dos dois espaços da “memória coletiva” do seu tabuleiro de tribo (ver exemplo abaixo). Se ambos os espaços já estiverem ocupados por meeples de animais, você deve substituir um ou descartar o que acabou de caçar.

Colete os recursos indicados no seu resumo de jogador (até o máximo permitido por sua capacidade de transporte e número de membros na expedição) e coloque-os nos espaços correspondentes no tabuleiro de tribo ou acima dele. Os membros da tribo retornam às suas habitações. Descarte qualquer da expedição.



Amarelo coloca 1 e 2 acima do seu tabuleiro de jogador, e os 3 na segunda tigela (carne fresca). Os membros da expedição voltam às suas habitações, e Amarelo coloca o bisão na memória coletiva da tribo, completando a resolução dessa caçada.

IMPORTANTE: caçar animais de grande porte não exaure a peça onde o animal está, pois os recursos não podem ser coletados até uma rodada posterior, depois que o meeple de animal foi caçado.



O bisão fornece 4 , 3 e 2 , mas Amarelo só tem uma capacidade de transporte de 2. Os 3 membros da tribo na expedição só conseguem transportar 6 dos 9 recursos. Como a tribo do Amarelo já tem bastante carne, Amarelo deixa ; e como a próxima estação é quente, Amarelo abre mão de 2 .





F - CRIAR PINTURA

(Custo: Remover o meeple de animal da “memória coletiva”).

Se você colocou um membro da tribo no espaço de pintura na Fase 1 (e, possivelmente, um segundo com seu Chefe), você pode pintar o animal ali, desde que tenha a espécie de animal correspondente na “memória coletiva” da sua tribo.

Em caso positivo, substitua seu membro da tribo por um cubo da sua cor no espaço de pintura e retorne o membro da tribo para sua habitação. Descarte imediatamente o meeple de animal que pintou da sua “memória coletiva”, devolvendo-o para o suprimento (tirar um canto do tabuleiro principal).

Se não tiver o meeple de animal apropriado na “memória coletiva” da sua tribo, a ação é desperdiçada; pegue seu membro da tribo de volta sem colocar um cubo. Cada cubo que colocar na pintura valerá pontos de tribo conforme indicado ao lado do espaço.



EXEMPLO: Durante a Fase 1, Vermelho planejava pintar um bisão e colocou um caçador-coletor no espaço de pintura de bisão. Vermelho conseguiu caçar um com sucesso (nessa rodada ou em alguma anterior), então tem um bisão na “memória coletiva” da tribo.

Portanto, Vermelho substituiu o membro da tribo no espaço de pintura por um cubo. O membro da tribo volta para uma habitação no tabuleiro de tribo do Vermelho. Vermelho descarta o meeple de bisão da “memória coletiva” da tribo, devolvendo-o para o suprimento de meeples de bisão no tabuleiro principal. Vermelho ganhará 3 pontos de tribo no fim da partida por essa pintura.

Obs.: colocar cubos na mesma linha de pintura pode render pontos adicionais (ver Pontuação Final, página 30).

G - MELHORAR HABILIDADE

(e fabricar ferramentas).

• ALCANCE DE MOVIMENTO

(Custo: Indicado entre o nível atual e o próximo).

Se você colocou um membro da tribo no espaço de Alcance de Movimento na Fase 1, pague os recursos necessários para aumentar seu Alcance de Movimento ortogonal para o próximo nível (primeiro para 3 peças de terreno, e então para 4).

Mova seu cubo para o próximo nível.

Você não pode aprimorar essa capacidade mais do que uma vez por rodada.

EXEMPLO: Amarelo programou a melhoria da sua habilidade pela primeira vez, para poder ter um movimento máximo de 3 peças. Amarelo paga 1  e retorne seu caçador-coletor para uma habitação. De agora em diante, as expedições do Amarelo podem se mover até 3 peças de distância do .

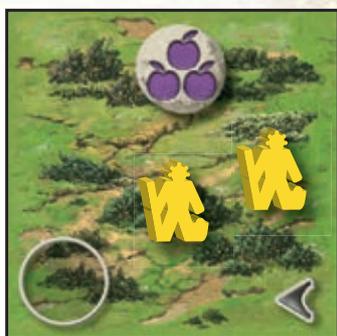


• CAPACIDADE DE TRANSPORTE

(Custo: indicado entre o nível atual e o próximo).

Se você colocou um membro da tribo no espaço de Capacidade de Transporte na Fase 1, pague os recursos exigidos para aumentar sua capacidade de transporte para o próximo nível (primeiro para 3 recursos por membro da expedição, e então para 4). **Você não pode aprimorar essa habilidade mais do que uma vez por rodada.**

Essa habilidade tem efeito imediatamente. Isso quer dizer que seus membros da tribo que ainda estão em peças de terreno agora podem transportar mais recursos ao resolver a caça ou coleta de recursos.



EXEMPLO: Na Fase 1, Amarelo tinha uma capacidade de transporte de 2 e enviou 2 caçadores-coletores para uma peça que produz . Amarelo também planejou aumentar a capacidade de transporte ao colocar um membro da tribo no espaço apropriado. Na Fase 3, Amarelo paga 1 e 1 para aumentar a capacidade de transporte da tribo para 3 por membro de expedição. Agora a expedição do Amarelo é capaz de carregar todos os 6 que irão

coletar. Como esse efeito é aplicado imediatamente, a expedição do Amarelo não desperdiçará recursos.

• FABRICAÇÃO DE FERRAMENTAS

(Custo: próximo nível e/ou custo de fabricação).

Se você colocou um membro da tribo no espaço de fabricação de ferramentas na Fase 1, você tem 3 opções:

- 1 Pague a necessário para aprimorar sua fabricação de ferramentas para o próximo nível (o custo é indicado entre seu nível atual e o próximo). Mova seu cubo para o próximo nível. **Você não pode aprimorar essa habilidade mais do que uma vez por rodada.**

- 2 Pague os recursos exigidos para fabricar o número de indicado à direita do seu cubo (ou de um nível anterior). Coloque as acima do seu tabuleiro de tribo. **Você não pode fabricar mais de uma vez por rodada.**

- 3 Aprimore sua habilidade e então fabrique, pagando ambos os custos.



EXEMPLO: Amarelo aprimora sua fabricação de ferramentas pagando 1 . Agora pode fabricar 4 pagando 1 e 1 , ou apenas 3 pagando 2 (usando um nível anterior). Amarelo também poderia ter aprimorado sua habilidade sem fabricar , ou poderia fabricar sem aprimorar sua habilidade.

Depois de aprimorar uma habilidade, retorne o membro da tribo para sua habitação. Se não puder ou não quiser pagar os recursos, a ação programada é desperdiçada.

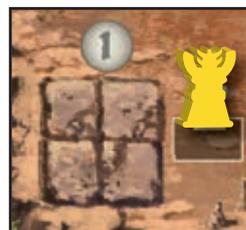
H - USE A XAMÃ

(Custo: de acordo com a ação de Xamã).

Se você colocou sua Xamã em uma das 8 ações em torno da cabana da Xamã (ver página 16), pague o custo indicado da ação, então execute-a e coloque um cubo da sua cor em um dos 4 espaços conectados à ação realizada, indicando que já usou essa ação na partida (cada ação de Xamã pode ser usada apenas uma vez no jogo).

• TORNE-SE O PRÓXIMO 1º JOGADOR

(Custo: 1 ou 1 ou 1).



IMEDIATAMENTE pegue a cabana de 1º jogador e coloque-a na Fase 3 do SEU tabuleiro de tribo. A partir desse instante até o final dessa rodada, você é o 1º jogador, e continuará sendo no início da próxima rodada!





Depois de resolver uma ação de Xamã, retorne sua Xamã para uma habitação (e no caso da ação de Gêmeos, retorne o outro membro da tribo também). Coloque um cubo da sua cor em um dos 4 espaços ao lado da ação.

Isso é para lembrar que você não poderá usar essa ação novamente nessa partida.

IMPORTANTE:

- Se você não puder pagar pela ação de Xamã, pegue sua Xamã de volta sem benefício, mas também não coloque um cubo. Contudo, você recebe uma penalidade de -2 de escassez por desperdiçar o tempo da Xamã!
- Se múltiplos jogadores quiserem reivindicar o mesmo local (colocar um megálito ou ficha de Xamã), eles devem fazer isso na ordem de turno.

FASE 4



MIGRAÇÃO DOS ANIMAIS

Se restarem quaisquer meeples de animal em DOGGERLAND, eles migrarão. O 1º jogador deve gerenciar isso sozinho, para evitar erros. Os animais mais rápidos, os meeples de Rena e Cavalos, se movem 2 peças de terreno.

Os animais maiores, os meeples de bisão e mamute, se movem apenas 1 peça de terreno.

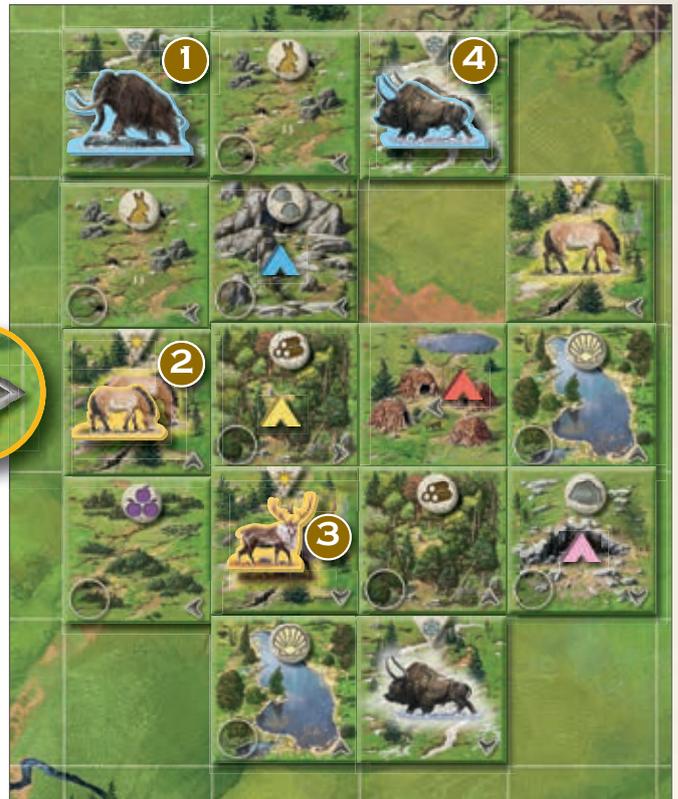


A direção para a qual cada meeple de animal se move é indicada por uma seta no canto inferior direito da sua peça. Mova o meeple de animal na direção indicada (1 ou 2 peças, dependendo da espécie), sem mudar de direção, ignorando as setas em peças no caminho. Então deite o meeple para mostrar que ele já se moveu nessa rodada.

OUTRAS REGRAS DE MIGRAÇÃO

- A prioridade para resolver a migração de cada meeple de animal é determinada pela seta de Prioridade de Migração na borda do tabuleiro. A seta grande indica que você deve resolver a migração de animais pelo tabuleiro de um lado para outro. Caso tenha múltiplos meeples de animal “empatados” de acordo com a seta maior, use a seta menor da mesma forma para determinar qual deles migra primeiro (ver exemplo abaixo).

EXEMPLO: A seta maior indica que devemos resolver a migração da esquerda para a direita. Como temos 2 meeples de animal na mesma coluna (a mais à esquerda), consultamos a seta menor para ver qual resolver primeiro (de cima para baixo). Então movemos o mamute (1), o cavalo (2), a rena da segunda coluna (3) e finalmente o bisão da terceira coluna (4).



- O meeple de animal em migração ignora meeples de animais em peças pelas quais passar; contudo, se terminar sua migração em uma peça com outro meeple de animal, ele continua se movendo (mesmo que o outro ainda não tenha migrado) na mesma direção.

- Se um meeple de animal em migração se mover para além da última peça de terreno, ele “dá a volta” e continua se movendo do outro lado, a partir da peça mais para trás da linha ou coluna onde ele se encontra.

- Se um meeple de animal em migração for passar por uma lacuna que não tenha peça de terreno, pule a lacuna; ela não conta para o movimento do animal. Continue contando a partir da próxima peça.

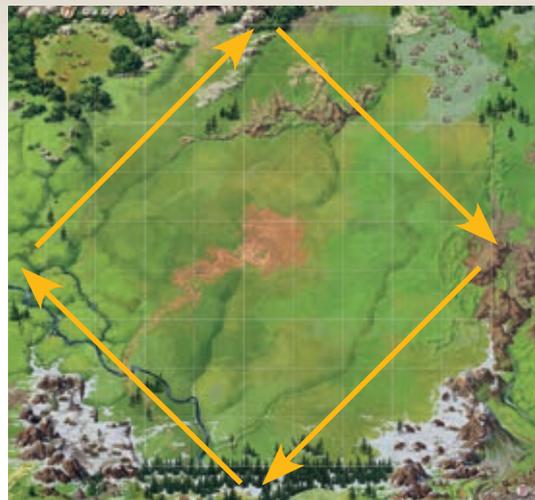
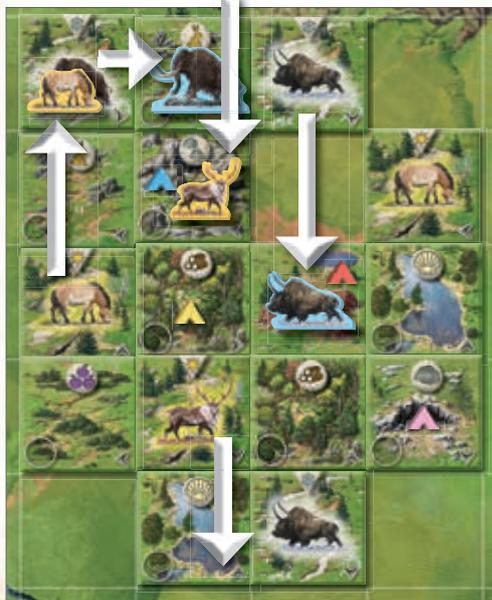
EXEMPLO, CONTINUAÇÃO: Vamos voltar à situação descrita no último exemplo.

O mamute se move 1 peça para a direita.

O cavalo se move 2 peças para cima.

A rena se move 2 peças para baixo. Como seu segundo movimento faria a rena sair do tabuleiro, ela continua do topo. Porém, ela vai parar em cima do mamute, então a rena precisa se mover mais uma peça, terminando sua migração no vilarejo azul.

O bisão se move 1 peça para baixo, pulando a lacuna para ir para a próxima peça disponível.



Depois que todos os meeples de animais tiverem migrado, levante-os novamente. Agora mova a seta de Prioridade de Migração em sentido horário para seu próximo espaço, orientada na direção indicada pelo espaço. Ela indicará a prioridade de migração para a próxima rodada.

Obs.:

- Na maior parte do tempo, a migração será fácil de resolver, porque poucos meeples de animais sobreviverão às caçadas da rodada.
- Algumas vezes um meeple de animal pode acabar migrando para a mesma peça onde estava.
- Uma peça de terreno **nunca** pode conter 2 meeples de animais.

FASE 5



FINAL DA RODADA

Siga os seguintes passos:

1. ALIMENTE SUA TRIBO

Você deve alimentar sua tribo. Você não precisa alimentar recém-nascidos. Pague 1 comida por membro da tribo

🍖 vale 2 comidas (portanto, alimenta 2 membros da tribo). 🍎 vale 1 comida. Para cada membro da tribo não alimentado, pegue -2 de escassez 📉.

Depois que alimentar sua tribo, qualquer recurso remanescente se degrada um pouco. Mova toda a 🍎 e 🍖 rumo a tigela para a direita. Assim, qualquer comida que estava na 3ª tigela antes de ser movida estraga; descarte-a. Então a comida na 2ª tigela é movida para a 3ª, e a comida na 1ª é movida para a 2ª. Agora mova seus recém-nascidos para as habitações. Se não puder, terá que descartá-los!

Lembre-se: a habitação simples abriga 3 membros da tribo; a habitação prestigiosa abriga 1.



2. VERIFIQUE OS OBJETIVOS

Cada jogador verifica se completou objetivos em uma ou mais das 4 peças de objetivo posicionadas no início da partida.

Se você for o primeiro a completar um objetivo, coloque um dos seus cubos no espaço de 5 pontos. Caso múltiplas pessoas completem o mesmo objetivo na mesma rodada, empilhe seus cubos no mesmo espaço.



Se você completar um objetivo que alguém completou primeiro em uma rodada anterior, coloque um dos seus cubos no espaço de 3 pontos. Se múltiplas pessoas completarem o objetivo nessa rodada, empilhe seus cubos no mesmo espaço.

IMPORTANTE: cada jogador só pode completar cada objetivo uma única vez.

Se um objetivo foi completado em duas rodadas anteriores diferentes (por dois outros jogadores), você não pode mais colocar um cubo ali (não existe 3º lugar). Ver detalhes das peças de objetivo, página 31.

3. AVANCE O MARCADOR DE RODADA

Avance o anel de Marcador de Rodada . Se ele já estava na última rodada, pule essa etapa e prossiga diretamente para a pontuação final, página 30.



4. ADICIONE ANIMAIS

Se a nova rodada for uma estação ,

adicione e às peças correspondentes com esses ícones, a menos que a peça já tenha um meeple de animal.



Se a nova rodada for uma estação ,

adicione e às peças correspondentes com esses ícones, a menos que a peça já tenha um meeple de animal.



5. REVELE UMA NOVA PEÇA DE PINTURA

Vire a próxima peça de pintura para cima.

Obs.: a progressão das peças de pintura deve acompanhar o anel de Marcador de Rodada.



6. PREENCHA NOVAMENTE A ÁREA DE ARTESANATO

Se quaisquer peças de artesanato tiverem sido completadas, preencha os espaços vazios no tabuleiro principal colocando nelas novas peças viradas para cima (respeitando o máximo de X+1 peças, onde X = número de jogadores).



7. MOVA SEU VILAREJO

Em sentido horário, começando com o jogador que tiver a cabana de 1º jogador , cada jogador move seu  até 2 peças ortogionalmente (independentemente do seu Alcance de Movimento). O destino não pode estar ocupado por um oponente ,  ou , mas pode ter um meeple de animal. Você não pode passar por espaços sem uma peça de terreno. Você não pode voltar para a peça Central, a menos que esteja desocupada.



Obs.: se alguém usar a ação de Xamã "Tornar-se 1º Jogador", essa pessoa move seu  primeiro, pois possui a cabana de 1º jogador.

8. NOVO 1º JOGADOR

Passa a cabana de 1º jogador  para o jogador à sua esquerda. Atenção! Se alguém usou a ação de Xamã "Tornar-se 1º Jogador" nessa rodada, pule essa etapa! Esse jogador já pegou a cabana de 1º jogador e foi o primeiro a mover seu , e agirá primeiro na próxima rodada!

Inicie uma nova rodada, começando com a Fase 1: Programar Ações do 1º jogador e prosseguindo em sentido horário.

PONTUAÇÃO FINAL

No final da última rodada, use o bloco de pontuação para somar os pontos de tribo  de cada jogador:

- Ganhe 1 ponto por membro da tribo.
- Ganhe 3 pontos por habitação de prestígio; 1 por habitação simples.
- Ganhe os pontos indicados nas peças de artesanato que completou.
- Ganhe os pontos dos megálitos que sua Xamã construiu (6/8/10).
- Ganhe os pontos de cada peça de objetivo com seu cubo nela (5 ou 3).
- Ganhe os pontos de cada animal que pintou (1 por cavalo, 2 por rena, 3 por bisão, 4 por mamute). Se tiver 2 cubos empilhados na mesma pintura, devido a uma ação da Xamã, você ganha esses pontos para cada cubo.
- Verifique a maioria em cada linha de pintura. O jogador com mais cubos em uma linha ganha 4 pontos, o segundo ganha 2 (em caso de empate, cada jogador empatado ganha todos os pontos para aquela posição). Ver exemplo à direita.
- Deduza as penalidades devido a peças de escassez .



EXEMPLO de maiorias em linhas de pintura

Linha de cima: Rosa ganha 4 pontos, Amarelo ganha 2.

Linha do meio: Vermelho ganha 4 pontos, Rosa e Amarelo recebem 2 cada.

Linha de baixo: Azul recebe 4 pontos. Vermelho ganha 2. Amarelo ganha 0.

A tribo com mais pontos deixa a sua marca na história por milhares de anos.

Se acontecer um empate, o jogador com maior total de recursos e  (ou seja, madeira, pedra, ferramentas, peles, ossos, carne e frutas) vence.

Se o empate persistir, o jogador empatado com menos escassez ganha.

Se o empate permanecer, os jogadores empatados compartilham a vitória.

VARIANTE MAIS CURTA DE 6 RODADAS

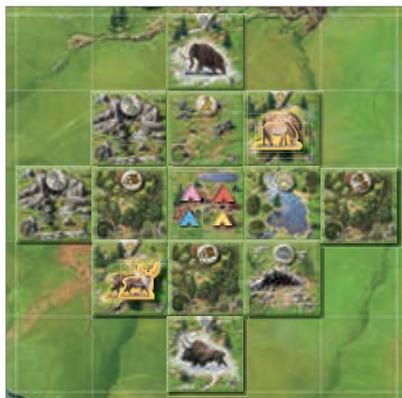
Essa variante permite que você jogue uma partida de 6 rodadas, em vez da partida completa de 8 rodadas. O jogo funciona da mesma forma, mas a pontuação final acontece depois da 6ª rodada, além de haver algumas modificações na preparação, conforme descrito abaixo:

- Separe as 4 peças de terreno de “Partida mais Curta”. Essas 4 peças fazem parte das peças usadas em uma partida de 2 ou 3 jogadores.



- Prepare o jogo como de costume, mas ele começa na Rodada 3, em vez da Rodada 1.

- Então adicione as 4 peças que havia separado, colocando uma de cada lado em volta das 9 peças iniciais para formar algo como uma cruz, conforme segue: coloque as peças de animais em lados opostos, mas sem os meeples de animais nelas; coloque as peças de recursos (🌿 ou 🪨) de lados opostos uma à outra.



- Cada jogador adiciona 1 🍇 e 1 🍷 às tigelas correspondentes.

- Cada jogador recebe, à sua escolha, 3 dos seguintes recursos em qualquer combinação: pele, pedra, madeira e osso.

- Cada jogador pode pagar os recursos necessários para melhorar uma de suas habilidades em um nível (Alcance de Movimento, Capacidade de Transporte ou Criação de Ferramentas).

EXEMPLO: Pague 1 🍷 e 1 🍷 para melhorar a Capacidade de Transporte de 2 para 3.

Jogue conforme as regras normais por 6 rodadas, e então prossiga para a pontuação final.

Obs.: jogue conforme as regras normais por 6 rodadas, e então prossiga para a pontuação final.

DETALHES DAS PEÇAS DE OBJETIVO



Ter pelo menos 10 membros da tribo (incluindo Chefe e Xamã).



Usar pelo menos 5 ações na cabana da Xamã.



Ter habitações que valem um total de pelo menos 9 pontos.



Pintar pelo menos 1 animal de cada espécie.



Maximizar todas as habilidades de tribo (Alcance de Movimento, Capacidade de Transporte e Criação de Ferramentas).



Fabricar pelo menos 5 peças de artesanato.



Erguer todos os 3 tipos de megálito.



Ter pelo menos 1 nascimento, erguer 1 megálito, pintar uma espécie de estação quente, pintar 1 espécie de estação fria, criar 1 artesanato e construir 1 habitação prestigiosa.

MODO SOLO

PREPARAÇÃO

A preparação para o modo solo é quase a mesma da preparação para múltiplos jogadores.

- Prepare o jogo como se fosse uma partida de 4 jogadores (6 peças de pintura, 5 peças de artesanato).
- Não posicione as peças de objetivo.
- Cubra a ação de Xamã “Tornar-se o 1º Jogador” com a Peça Especial de Ação de Xamã que tem a ação “Mova Seu Vilarejo”.
- Pegue os componentes amarelos e um tabuleiro de tribo.
- Coloque apenas o seu vilarejo  na peça central (você começa com 3 , 3  e 3 ).
- Pegue a Cabana de 1º Jogador  (você a usará para controlar as fases).
- Pegue um segundo tabuleiro de tribo e vire-o para o outro lado. Então prepare o modo solo conforme indicado abaixo:



Importante! Essas 2 peças de objetivo solo não podem estar em jogo ao mesmo tempo. Se isso acontecer, escolha uma aleatoriamente para remover e substitua por outra peça.



1

Coloque o tabuleiro solo por perto (ele fica no verso de um tabuleiro de tribo).



2

2

Embaralhe as 11 peças de objetivo solo e pegue 6-8 dependendo do nível de dificuldade que desejar (6 é Fácil, 7 Médio e 8 Difícil) e posicione-as viradas para cima acima do tabuleiro solo.



3

Coloque os caçadores-coletores e Chefe brancos, bem como as Xamãs azul e vermelha próximos do tabuleiro solo.



4

Embaralhe as 30 cartas do modo solo. Compre 8 sem ver quais são, e coloque-as viradas para baixo nesse espaço.



De acordo com o verso da primeira carta solo, coloque um caçador-coletores azul, vermelho e rosa nos locais indicados nas peças iniciais do tabuleiro principal. Essas peças então são completamente exauridas! Se tiver um meeple de animal em uma dessas peças, remova-o e coloque-o na “memória coletiva” do tabuleiro solo (ver próxima página).

A MEMÓRIA COLETIVA



Adicione todos os meeples de animais que os caçadores-coletores rivais (vermelho, azul e rosa) caçarem à “memória coletiva” do tabuleiro solo.

Ele tem 5 espaços. Quando você adiciona um meeple de animal nele, sempre coloque-o no espaço vazio mais à direita. Se todos os 5 espaços estiverem ocupados, você deve seguir as prioridades explicadas na página 35.

COMO JOGAR

Uma partida solo dura 8 rodadas, como uma partida normal com múltiplos jogadores. Cada rodada é dividida em fases. A meta é cumprir uma certa quantidade de objetivos solo (posicionados acima do tabuleiro solo) definida pelo nível de dificuldade (4 de 6 no Fácil; 5 de 7 no Médio; 6 de 8 no Difícil). Ver detalhes na página 36.

FASE 1



PROGRAMAR AÇÕES

Você sempre começa com as ações dos seus oponentes. Vire a primeira carta do baralho solo para cima no espaço reservado para isso. Então aplique o evento e a ação e coloque os meeples de Xamã dos oponentes (parte superior da carta; ver detalhes abaixo).



• RESOLVENDO A CARTA SOLO

1 Primeiro, leia o evento aplicável a essa rodada. Isso pode levar a modificações em alguma fase, adicionar ou descartar recursos, ou meeples (inclusive brancos) etc.

Se a carta tiver esse símbolo , o evento é obrigatório, mesmo se só puder executar parte dele. Por exemplo, se precisar descartar recursos, mas não tiver a quantidade indicada, você deve descartar quantos puder. Se esse símbolo não estiver na carta, o evento é opcional. Pode haver texto adicional na parte inferior da carta para encerrar o evento.

2 Depois resolva a ação do oponente. Isso é obrigatório.



Descarte as peças de Artesanato viradas para cima com uma estatueta da área de artesanato:



Descarte as peças viradas para cima de artesanato com um colar da área de artesanato:



Pinte todos os espaços possíveis que correspondam aos meeples de animais na “memória coletiva” do tabuleiro solo, usando cubos azuis e devolvendo os meeples de animais para seu suprimento no tabuleiro principal.

Se um meeple de animal não puder ser pintado devido à falta de espaços de pintura, deixe-o na “memória coletiva” do tabuleiro solo, a menos que todas as 6 peças de pintura já tenham sido reveladas.

Obs.: você pode criar as pinturas sem se preocupar com as maiorias de linhas, porque no modo solo os pontos de maioria não são distribuídos.

3 Então coloque as Xamãs azul e vermelha nos espaços indicados em torno da cabana da Xamã no tabuleiro principal.

Elas vão bloquear aquelas ações de Xamã nessa rodada.

• ENTÃO programe todas as suas ações

Como de costume, você não pode ocupar uma peça de terreno que tenha um caçador-coletor de um oponente, mas pode passar por tais peças quando estiver se movendo.

No modo solo, você pode pegar -2 de escassez para substituir uma  durante uma expedição, ou uma  ou  quando estiver programando um artesanato, pintura ou construção de habitação. Coloque essa peça de escassez no tabuleiro solo. Você pode ter até 3 peças de escassez na dificuldade fácil, 2 na média e apenas 1 peça na dificuldade difícil.

Se precisar pegar mais escassez do que o permitido, você perdeu!



FASE 2



REVELAR PEÇAS DE TERRENO

Coloque novas peças de terreno como no modo de múltiplos jogadores. Os caçadores-coletores rivais contam para a descoberta de novos territórios, como de costume.

FASE 3



RESOLVER AÇÕES

Resolva todas as suas ações (apenas as suas ações). Todas as ações são resolvidas como de costume, exceto pelas seguintes particularidades:



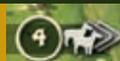
Quando resolver uma expedição de coleta, você deve exaurir completamente a peça da primeira vez, como se fosse uma partida de 2 jogadores (coloque a ficha de exaustão no topo da peça). Os recursos não estão mais disponíveis.



A ação de Xamã “Tornar-se 1º Jogador” foi substituída por “Mover seu Vilarejo”. Isso permite que você imediatamente mova seu 

quando resolver essa ação (até 2 peças de distância, como de costume). Você ainda pode mover seu vilarejo no final da rodada (portanto, essa ação permite que você mova o vilarejo até um total de 4 peças em uma rodada).

FASE 4



ANIMAIS E Oponentes MIGRAM

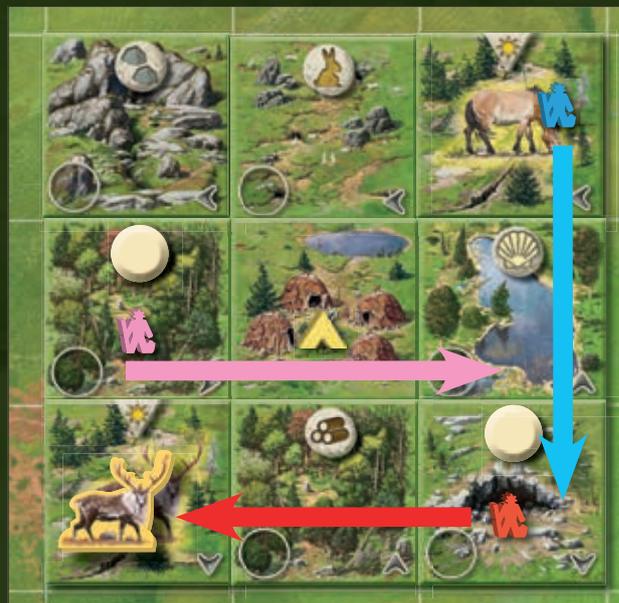
Isso é dividido em 2 etapas: as tribos rivais migram e então os meeples de animais migram.

1. TRIBOS RIVALS MIGRAM

Seguindo a parte de baixo da carta, cada caçador-coletor rival migra a distância e direção indicados pela seta na carta. Como de costume, um caçador-coletor rival não pode terminar sua migração em uma peça com seu , seu  ou um caçador-coletor de outra cor. A peça de destino não pode ter nenhum desses componentes. Caso esse não seja o caso, continue se movendo até que atenda a essa condição. Pule lacunas entre peças, e se um caçador-coletor se mover para além das peças de terreno, ele “dá a volta” para o outro lado, assim como fazem os meeples de animais.

Sempre faça a migração do vermelho primeiro, depois do rosa e então do azul.

Exemplo:



Se um caçador-coletor rival atravessar ou parar em uma peça com caça de grande porte, adicione-a imediatamente à “memória coletiva” no tabuleiro solo. No máximo 5 meeples de animais podem ser guardados ali. Por outro lado, se um meeple de animal estiver em uma peça com seu ,  ou um dos seus  quando o caçador-coletor passar por esse local, o meeple de animal permanece lá; você já reivindicou aquela caça para si!

IMPORTANTE: se um caçador-coletor rival caçar um meeple de animal e já houver 5 na “memória coletiva” do tabuleiro solo, verifique as seguintes prioridades:

- Se todas as 6 peças de pintura já estiverem viradas para cima no tabuleiro e não tiver espaços de pintura disponíveis para pintar esse animal, descarte-o imediatamente.
- Por outro lado, se todas as 6 peças de pintura estiverem viradas para cima e um dos meeples de animal na “memória coletiva” do tabuleiro solo não puder mais ser pintado por não haver mais espaços disponíveis de pintura para ele, descarte-o, desloque todos os outros para a direita e adicione o novo meeple de animal na ponta esquerda.
- Caso nenhuma das condições acima se aplique, remova o meeple de animal mais à direita da “memória coletiva” do tabuleiro solo, desloque os outros para a direita e adicione o novo meeple de animal na ponta esquerda.

Depois que um caçador-coletor rival se mover, se ele parar em uma peça com recursos, você deve exaurir completamente aquela peça, mesmo que o caçador-coletor só tenha caçado um animal de grande porte lá!

Obs.: isso só acontece na peça onde um caçador-coletor rival parar, não nas peças pelas quais ele passar.

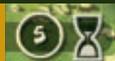
2. ANIMAIS MIGRAM

Assim como na partida de múltiplos jogadores, mova os meeples de animais de acordo com suas espécies

( e  se movem 2 peças;  e  se movem 1).

Se um meeple de animal atravessar ou parar em uma peça que tenha um caçador-coletor rival, ele sofre uma emboscada e é imediatamente adicionado à “memória coletiva” do tabuleiro solo, respeitando as prioridades acima.

FASE 5



FINAL DA RODADA

Na fase de Final da Rodada, siga os passos como de costume, com as seguintes alterações:

- Quando novos meeples de animal são posicionados no tabuleiro, se um deles aparecer em uma peça que tenha um caçador-coletor rival, sofre uma emboscada e é imediatamente adicionado à “memória coletiva” do tabuleiro solo, seguindo as prioridades.
- Lembre-se de preencher novamente a área de artesanato até ficar com 5 peças novamente, como se fosse uma partida de 4 jogadores. Se a pilha acabar, embaralhe as peças descartadas para formar uma nova pilha.
- Cada membro da tribo que não conseguir alimentar penaliza você com uma peça de -2 de escassez, que deve ser colocada no tabuleiro solo. **Lembre-se:** se passar do seu máximo (3 para Fácil, 2 para Médio, 1 para Difícil), você perde!
- Verifique as peças de objetivo solo no final da rodada. Coloque um cubo em cada peça que completar (use os cubos vermelhos se acabarem os seus!)

Atenção: Se uma peça de objetivo solo for invalidada por um evento, remova o cubo. Você deverá completá-lo novamente.



EXEMPLO: você criou 4 peças de artesanato de Estatueta, construiu 4 habitações prestigiosas e caçou 6 meeples de animais, mas você precisa de mais 3 para completar esse objetivo.

Como está em uma partida Difícil, você precisará completar mais 4 (porque o de 9 animais ainda não está completo) para vencer.

FINAL DA PARTIDA

De acordo com seu nível de dificuldade:

- **Fácil:** se tiver completado 4 dos 6 objetivos, e tiver 3 ou menos peças de escassez, você vence!
- **Médio:** se tiver completado 5 dos 7 objetivos, e tiver 2 ou menos peças de escassez, você vence!
- **Difícil:** se tiver completado 6 dos 8 objetivos, e tiver 1 ou menos peças de escassez, você vence!

Se você tiver cumprido as condições de vitória antes da rodada final, jogue todas as 8 rodadas da partida, pois eventos podem tirar sua vitória, como por exemplo, ter que alimentar sua tribo. Você ainda terá que sobreviver até o final sem perder seus objetivos e sem exceder seu máximo de escassez.

AVISO: certos eventos podem fazer você perder imediatamente se você arriscar. Recomendamos ler todas as 30 cartas do modo solo antes de jogar sua primeira partida solo.

Claro, se achar que é uma causa perdida, você pode abandonar a partida quando quiser, mas você pode ser surpreendido se aguentar firme, pois alguns dos eventos positivos poderiam salvá-lo.

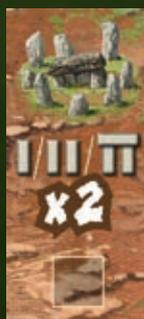
DETALHES DAS PEÇAS DE OBJETIVO SOLO



Construir pelo menos 4 habitações prestigiosas.



Maximizar todas as 3 habilidades (Alcance de Movimento, Capacidade de Transporte, Criação de Ferramentas).



Erguer pelo menos 2 dos 3 megálitos possíveis.



Construir 6 habitações (prestigiosas e/ou simples).



Executar pelo menos 5 das ações de Xamã.



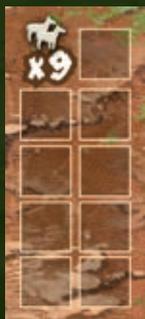
Pintar pelo menos 4 animais de estação quente (cavalos e/ou renas).



Pintar pelo menos 3 animais de estação fria (bisões e/ou mamutes).



Ter pelo menos 10 membros da tribo (incluindo Chefe e Xamã).



Caçar pelo menos 9 animais de grande porte. Eles não precisam ser pintados. Coloque um cubo vermelho nesta peça cada vez que caçar um.



Criar pelo menos 5 artesanatos de estatueta.

Obs.: essa peça não pode estar em jogo junto com a de colar.



Criar pelo menos 5 artesanatos de colar.

Obs.: essa peça não pode estar em jogo junto com a de estatueta.

Designers: Laurent Guilbert e Jérôme Daniel Snowrschoff

Ilustrações: Emmanuel Roudier e Yvan Villeneuve

Líder de projeto: Philippe Tapimoket

Direção artística e protótipos: Igor Polouchine

Empacotamento: Origames

Tradução para o inglês: Nathan Morse

A equipe Super Meeple gostaria de agradecer aos seus playtesters e revisores, que tornaram possível desenvolver esse jogo: Os vários jogadores em eventos, bem como Gaultier Juilly, JB the meeple, Nadège Tisserand, Arié Dés 100 Solo, Vianney Marcín da Entre Joueurs, Geeklette, Philippe Carpentier, também conhecido como Dyce e Ludivine Viaene.

A Super Meeple também agradece a Emmanuel Roudier e Yvan Villeneuve, que demonstraram seu talento incrível com as ilustrações.

CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS

Agradecimentos de Laurent Guilbert:

“Quando você vai de uma ideia para um jogo cujo espírito, mecanismos e publicação, eu espero que gostem... obrigado a todos que ao longo dos anos testaram esse jogo em diferentes fases da sua evolução. Agradecimentos muito especiais a Jérôme, que passou minhas vontades por uma peneira, fazendo eu me concentrar no que era essencial e nas expectativas dos jogadores, e por ter seguido nosso protótipo por onde ele fosse. Um grande obrigado ao nosso patrocinador, e à pessoa encarregada dessa magnífica edição, Philippe Tapimoket. Um grau de envolvimento que raramente vejo em um projeto como esse! E um grande agradecimento ao meu amor por ter me apoiado durante as várias noites em que testamos o jogo. Espero que você se divirta jogando tanto quanto nós nos divertimos desenvolvendo.”

Agradecimentos de Jérôme Daniel Snowrschoff: “Gostaria de humildemente agradecer a todas as pessoas que participaram direta ou indiretamente na elaboração desse projeto incrível, tanto em testes de jogo quanto dicas para criar o protótipo. Menções especiais: meu co-designer, Laurent, desde nosso

encontro decisivo em Cannes 2018; Philippe, um amigo desde que nos conhecemos em Ludix 2015; Bernard por nossos intercâmbios muito construtivos; e Charles-Amir por sua confiança e opiniões sábias. Eu tiro meu chapéu, é claro, para o incrível trabalho gráfico do Igor e nossos ilustradores tão talentosos. Espero que tenham uma ótima experiência jogando. Vejo vocês por aí!”

Doggerland é um jogo publicado originalmente pela Supermeeple.

Edição MeepleBR:

Edição: Thiago Leite
Tradução: David Lehmann
Revisão: Bianca Melyna e Renato J. Lopes
Diagramação: Isabela Ferreira

YMIR Distribuidora de Jogos de Tabuleiro
EIRELI, CNPJ: 35.775.225/0001-02
Endereço: Rua das Andorinhas, 197,
Itararé - Embu Guaçu/SP
CEP 06911-135 - Brasil
Fabricado na China pela Whatz Games.
www.supermeeple.com

