



■ *Christophe Raimbault*
■ *Edu Valls*

[REDWOOD] INTO THE WILD

Into the Wild introduz novos desafios ao universo de *Redwood*. Coloque as suas botas de caminhada e explore novamente a fauna e flora na natureza selvagem. Com um pouco de sorte, poderá até fotografar um puma....



COMO UTILIZAR ESTA EXPANSÃO

Into the Wild oferece diversas maneiras de melhorar os seus jogos de *Redwood*.

As seguintes regras encontram-se divididas em módulos. É livre de os utilizar como preferir e combiná-los, da forma que gostar mais; no entanto, sugerimos que os novos jogadores não adicionem mais do que 2 módulos de cada vez.

Cada módulo descreve os componentes necessários, e as regras de como utilizá-los.

COMPONENTES



9 Peões de animais de espessura dupla (🐾) (1 tamia, 1 gambá, 3 lontras, 1 porco-espinho, 1 coioote, 1 lince, 1 veado)

40 marcadores de animais (🐾, 3 lince, 7 marta, e 6 de cada um dos outros tipos)



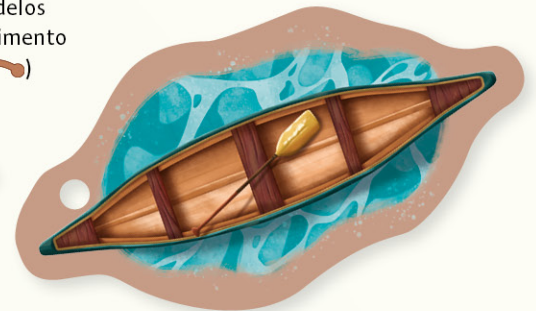
1 modelo de Disparo (🔊)



4 modelos de Movimento (👉)



1 Tabuleiros de Reserva Geral para substituir o correspondente no jogo base

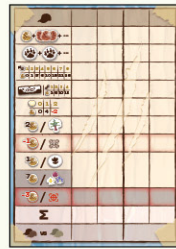


28 protetores de cartas

1 manual que tem nas suas mãos

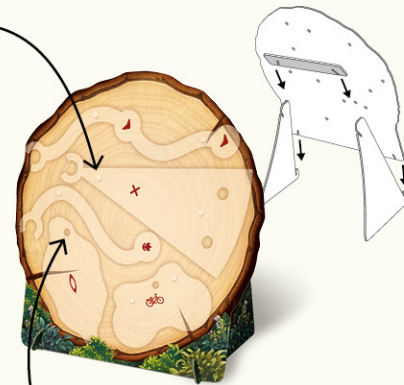


5 cartas de Objetivo



1 bloco para Pontuação

8 Adesivos de silicone



1 Expositor de Modelos

20 marcadores de Harmonia (🌿)



8 cartas de Fotografia



11 cartas de Panorama (🖼️, frente [triângulo branco]: modo *Jogo Fácil*; verso: modo *Jogo Difícil*)



5 cartas Sunrise frente e verso



12 pinos



1 peão de Acampamento de espessura dupla



7 cartas de Espécies





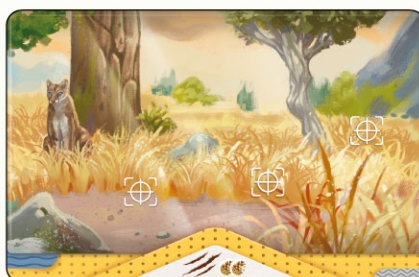
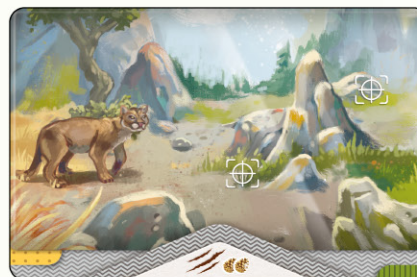
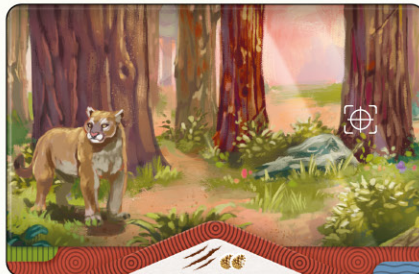
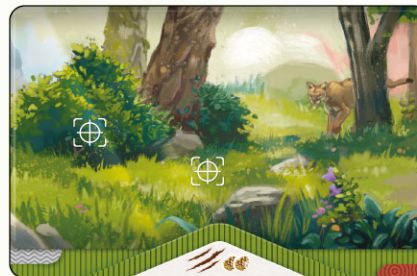
4 marcadores de Acampamento

Módulo 1	Puma	2
Módulo 2	Vida Selvagem	2
Módulo 3	Habilidades de Fotógrafo	3
Módulo 4	Meios de Transporte	4
Módulo 5	Acampamento	5
Módulo 6	Rota Cênica	5
Módulo 7	Lente de Zoom	5
Novo cenário para o <i>Jogo Individual</i>		6
Cinco novas cartas de Objetivo		6

Fique atento, porque a descrição do puma é lendária. Pode aparecer a qualquer momento, onde menos esperar...



CONTEÚDO PARA UTILIZAR

As 5 novas  contendo um puma ao fundo (um por tipo ).








CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Adicione cada Puma  à pilha  correspondente. Certifique-se de utilizar o mesmo lado das outras cartas: jogo básico ou perito.



Embaralhe cada pilha separadamente e coloque-as no tabuleiro, como de costume. Nenhum Puma  pode estar no topo das pilhas de  no início do jogo. Se isso acontecer, embaralhe novamente as pilhas que têm um Puma no topo.

DECORRER DO JOGO

Quando um Puma  for revelado no topo de uma pilha, verifique imediatamente se o puma está visível no topo de outra pilha. Se for o caso, coloque o mais antigo sobre a sua pilha. Se for a última carta da sua pilha (para que não haja nada para escondê-lo), descarte-o na caixa.





Quando você fotografa um puma, **nenhum outro**  pode ser fotografada ao mesmo tempo; apenas ,  e  podem estar na foto.

NOTA

Não existe Puma ! A representação do puma nessas cartas funciona como um Puma .

FIM DO JOGO

Durante a pontuação final:

 Os pumas contam como uma espécie animal diferente para o  pontuando pela diversidade. Isso significa que você pode ter fotografado 8  diferentes e, assim sendo, pontuar **28** .

 Cada puma  lhe fará ganhar **2** .



Várias espécies habitam a região. Dado o seu modo de vida particular, fotografá-los pode revelar-se particularmente difícil.

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

- 40 🐾.
- 9 🐾.
- 7 cartas de Espécies.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Cada uma destas 🐾 sempre substitui o mesmo animal do jogo base 🐾:

- 🌿 A **tamia** substitui o **esquilo**.
- 🌿 O **gambá** substitui o **guaxinim**.
- 🌿 A **lontra** substitui o **castor**.
- 🌿 O **porco-espinho** substitui o **lontra**.
- 🌿 O **coiote** substitui o **lobo**.
- 🌿 O **lince** substitui o **urso**.
- 🌿 O **veado** substitui o **alce**.

NOTA

- 🌿 Os animais agrupados acima sempre habitam a mesma área (exceto a marta; veja abaixo).
- 🌿 Não importa quantos novos animais você escolha, sempre haverá 7 tipos diferentes de animais no tabuleiro, cada um representado por 1 🐾, exceto a marta, que requer 3 🐾.

Escolha um ou mais animais deste módulo para utilizar no jogo. Coloque o seu 🐾 no tabuleiro e coloque as respetivas cartas de Espécie e 🐾 próximas do mesmo.

DECORRER DO JOGO

Você pode fotografar o novo 🐾, mas apenas nas condições impostas pelos seus **traços de personalidade**.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE ANIMAL

LEMBRETE

Para que algo seja considerado fotografado, deve ser colocado nas suas 📷

Além do traço de personalidade, estas cartas de Espécie indicam as suas áreas preferidas.

A A TAMIA É SOCIÁVEL



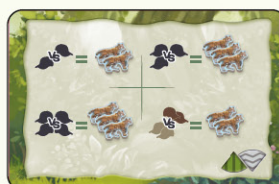
Só pode fotografar uma tamia se fotografar simultaneamente outro 🐾.

B O COIOTE É ASTUTO



Só pode fotografar um coiote se o fundo (📷) for um rio (azul) ou uma floresta (castanha).

C O LINCE É RARO



Não existem condições especiais para fotografar o lince, mas existem apenas 3 Linces 🐾 disponíveis na reserva geral.

Exceções:

- 🌿 Jogo competitivo para 2 jogadores: apenas 2 Linces 🐾.
- 🌿 Modo equipa: apenas 2 Linces 🐾.
- 🌿 Modo Individual: apenas 2 Linces 🐾.

LEMBRETE

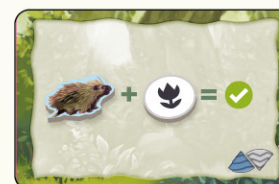
Assim que o 🐾 final de determinado tipo for retirada da reserva geral, retire o 🐾 correspondente do tabuleiro, pois não é mais possível fotografá-lo.

D O GAMBÁ É FEDORENTO



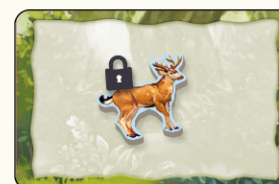
Só pode utilizar 📷 5, 6, 7, ou a Lente de Zoom para fotografar o gambá.

E O PORCO-ESPINHO ESTÁ COM FOME



Só pode fotografar o porco-espinho se fotografar simultaneamente uma flor.

F O VEADO ESTÁ CALMO



O veado 🐾 nunca se move, mesmo depois de ser fotografado.

G A LONTRA É SOCIÁVEL



Não existem condições especiais para fotografar a lontra.

A lontra não tem uma área favorita. Coloque 3 Lontras 🐾 em qualquer espaço vazio do tabuleiro.

Contanto que haja pelo menos 3 Lontras 🐾 na reserva geral, deixe todas as 3 Lontras 🐾 no tabuleiro. Quando restarem apenas 2 🐾, o jogador atual remove 1 Lontra 🐾. Quando restar apenas 1 Lontra 🐾 remova outro Lontra 🐾.

Cada fotógrafo tem as suas próprias habilidades e seu próprio domínio de especialização.

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

8 cartas de Fotografia.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

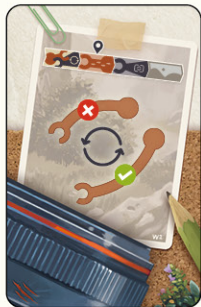
Cada jogador recebe 2 cartas aleatórias de Fotógrafo e escolhe 1 para manter virada para cima ao lado da sua reserva pessoal. Devolvendo as cartas não utilizadas para a caixa.



DECORRER DO JOGO

A sua carta de Fotógrafo permite **utilizar uma única vez esta habilidade**.

Você pode escolher quando usar esta carta apenas num dos seus turnos. Depois de usá-la, vire a carta para baixo para indicar que você usou a sua habilidade.

O GUIA





Depois de testar o seu , mas antes de realmente mover, você pode trocar o seu , mas **apenas uma vez**.

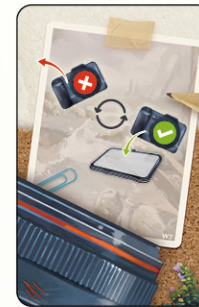
Devolva o  não utilizado ao seu expositor.

O EDITOR DE FOTOS



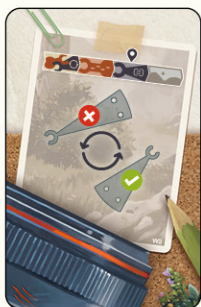
Em vez de  de fundo que normalmente tiraria, tire a  de uma área adjacente.



O NEGOCIADOR



Quando uma carta de Objetivo é revelada no início de uma ronda, se ela não for do seu agrado, pode utilizar esta habilidade para trocá-la. Você deve fazer esta escolha **antes** do início do turno do primeiro jogador. Se decidir trocá-la, retire todas as cartas de Objetivo do mesmo valor da caixa do jogo e escolha aquela que pretende para substituí-la.


O OPORTUNISTA




Depois de experimentar o , poderá trocá-lo , mas **apenas uma vez**.

A VIGIA

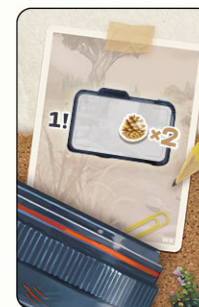



Não tire um ; mantenha o que você tem na sua frente.

Não tire ; mantenha o que você tem na sua frente.

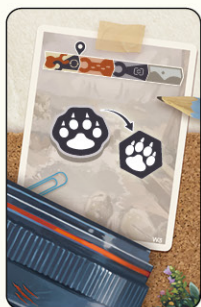
Não se mova neste turno; no entanto, tire a sua foto normalmente.



O FOTÓGRAFO



Quando você ganha o  para uma carta de Objetivo, use esta habilidade para ganhá-los uma segunda vez.





O ESPECIALISTA COMPORTAMENTAL



Antes de utilizar a sua , mova um  para um espaço vazio, respeitando as suas áreas favoritas.

O OBSERVADOR



Fotografou com sucesso um  que está apenas parcialmente coberta pelo seu , mas apenas se for o único  que você fotografou neste turno. Pode cobrir parcialmente 2 ou mais , mas apenas um será fotografada.

Para chegar mais longe mais rápido, use alguns modos de transporte ecológicos...

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

- 1 🚣 Canoa.
- 1 🪂 Parapente.
- 1 🚲 Bicicleta.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Coloque o Expositor de Modelos desta expansão na mesa e pendure estes três 🚣 nele.

DECORRER DO JOGO

Pode escolher estes 🚣 como qualquer outro 🚣; no entanto, utiliza cada um de sua maneira específica.

A CANOA

A PRÉ-REQUISITO PARA UTILIZAR ESTE MODELO

No início do seu turno, o 🐾 deve tapar pelo menos uma parte da ilustração do rio no tabuleiro.



B MOVER

A Canoa 🚣 permite mover o seu 🐾 para qualquer lugar, desde que ainda esteja a tapar pelo menos uma parte do rio no final do movimento.

Tem total permissão para manter a posição atual utilizando este 🚣.

NOTA

A canoa 🚣 não se prende ao seu 🐾; simplesmente coloque-o na sua frente e mova o 🐾 sem utilizar um 🚣 diretamente no tabuleiro.

O PARAPENTE

A PRÉ-REQUISITO PARA UTILIZAR ESTE MODELO

No início do seu turno, o 🐾 deve estar pelo menos uma parte na área de Montanha (cinza).

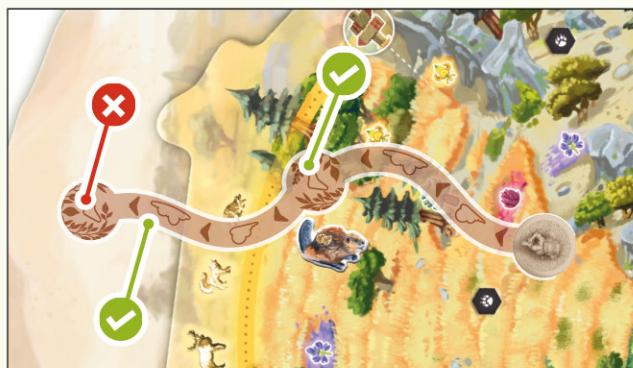
B MOVER

Utilize o Parapente 🪂 como qualquer 🪂 do jogo base, exceto que ele oferece dois "lugares de aterragem" diferentes (os dois discos do 🪂).

Pode escolher livremente qual destes utilizar.

Mesmo que opte por parar no primeiro lugar de aterragem, o 🪂 **inteiro** deverá ser colocado no tabuleiro conforme as regras (nem sobreposto em um 🐾 nem em outro 🐾).

O destino final não precisa ser uma área montanhosa.



A colocação do 🪂 respeita as regras de colocação, mesmo que o segundo lugar de aterragem se estenda para além dos limites da área de jogo. Porque isso acontece, no entanto, apenas o primeiro lugar de aterragem é um lugar válido para o segundo 🐾.

A BICICLETA

A PRÉ-REQUISITO PARA UTILIZAR ESTE MODELO

No início do seu turno, o 🐾 deve estar a tapar pelo menos parte de uma 🌳.

B MOVER

A Bicicleta 🚲 permite-lhe deslocar o seu 🐾 para outra 🌳 à sua escolha. Deve tapar **na totalidade** o destino 🌳.

NOTA

A bicicleta 🚲 não se prende ao seu 🐾; simplesmente coloque-a na sua frente e mova o 🐾 sem usar uma 🚲 diretamente no tabuleiro.



5 ACAMPAMENTO

Nada como voltar ao acampamento para recuperar as forças.

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

- 1 peão de Acampamento.
- 4 marcadores de Acampamento.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Antes de todos os jogadores escolherem o seu peão para entrar em jogo no início do jogo, o primeiro jogador coloca o peão de Acampamento em um buraco vazio no tabuleiro.

Cada jogador recebe um marcador de Acampamento que coloca no seu tabuleiro de Reserva Pessoal, com o lado Ativo virado para cima (veja as ilustrações).



DECORRER DO JOGO

Uma vez durante o jogo, no início do seu turno, se o peão de Acampamento estiver desocupado, pode virar o marcador de Acampamento com o lado inativo para cima (veja à direita) para mover imediatamente o seu peão para o peão de Acampamento, sem deixá-lo estender para além do marcador de Acampamento. Este é um movimento "gratuito" adicional.



Em seguida, faça o seu turno normalmente: Escolha uma peça e faça uma move, etc.

MODO DE EQUIPA

Durante o seu turno, apenas um dos dois companheiros da equipa pode utilizar o marcador de Acampamento.

6 ROTA CÊNICA

Este caminho delineado por flores é tão charmoso!

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

- O Expositor de Modelos.
- 1 Rota Cênica.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Coloque o expositor de modelos desta expansão na mesa e adicione este modelo.

NOTA

Para compensar a adição deste modelo, sugerimos que devolva um modelo do jogo base à sua escolha para a caixa.

DECORRER DO JOGO

Quando utilizar este modelo, ganhe imediatamente 1 se tapar **totalmente** pelo menos 1 com a parte do caminho do.

Por outro lado, se este não tapar na totalidade pelo menos 1, **perde 1**.

IMPORTANTE

- Não pode utilizar este modelo no seu primeiro turno do jogo.
- Para ganhar 1, o seu peão não deve pisar na onde ela vai parar (nem mesmo parcialmente)!



7LENTE DE ZOOM

"Olhar para longe é renunciar ao que está próximo."
Raimbault (Christophe).

CONTEÚDO PARA UTILIZAR

- O Expositor de Modelos.
- 1 Lente de Zoom.

CONFIGURAÇÃO DO MÓDULO

Coloque o expositor de modelos desta expansão na mesa e adicione este modelo.

NOTA

Para compensar a adição deste modelo, sugerimos que devolva um modelo do jogo base à sua escolha para a caixa.

DECORRER DO JOGO

Quando utilizar este modelo, somente os objetos na sua totalidade sobre a parte "focada" (extremidade) são fotografados.



MAS TAMBÉM...

UM NOVO CENÁRIO PARA O MODO INDIVIDUAL

CENÁRIO #5 AMANTES DA NATUREZA

Configuração: Este novo cenário utiliza apenas os seguintes módulos:

- Módulo 2: Vida Selvagem
- Módulo 4: Meios de Transporte

Utilize os seguintes animais desta expansão:

- Gambá.
- Tamia.
- Coiote.

Restrição: fotografe o gambá, a tamia e o coiote pelo menos uma vez cada.

Cartas de Objetivo:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

NOME	CENÁRIO #	DATA	PONTUAÇÃO JOGO BÁSICO	PONTUAÇÃO JOGO PERITO
Christophe	5	7.28.22	56 🍌	47 🍌
Michaël	5	7.27.22	54 🍌	43 🍌

CINCO NOVAS CARTAS DE OBJETIVO

Algumas destas novas cartas de Objetivo fazem com que você perca 🍌.

Quando você deveria perder 🍌, se não tiver o suficiente na sua reserva pessoal, perca apenas aqueles que você tem.

Só pode perder 🍌 ou 🍌; nunca perde marcadores 🍌, 🍌, 🍌 ou 🍌. Podendo sempre converter 1 🍌 em 3 🍌 para poder pagar os restantes em "dívida".

Uma carta de Objetivo pode fazer com que ganhe 🍌... que pode perder no segundo seguinte, devido a uma destas novas cartas. Preste atenção à ordem que resolve as cartas de Objetivo!



OBJECTIVE CARD 02.01.21

- +1 🍌 se tirar uma foto perfeita.
- +1 🍌 se utilizar algum meio de transporte.



OBJECTIVE CARD 02.04.24

- 2 🍌 se nenhum (🍌, 🍌, flor, sequoia, 🍌, peão de Acampamento...) estiver no eixo, mas completamente fora e através do seu 🍌 do seu 🍌.



OBJECTIVE CARD 02.02.22

- 1 🍌 se utilizar um 🍌 de valor inferior ao visível na frente de um dos outros jogadores. Os 🍌 desta expansão, não são numerados, desta forma, não são afetados por esta carta.



OBJECTIVE CARD 02.05.25

- +2 🍌 se ganhou pelo menos 3 🍌 neste turno. **Importante:** Considere apenas o total de 🍌 ganhos neste turno **após** subtrair 🍌 perdidos por outras Cartas de Objetivo.



OBJECTIVE CARD 02.03.23

- +1 🍌 se todos os espaços [🍌] e/ou [🍌] do seu fundo [🍌] estiverem ocupados.
- 1 🍌 caso contrário (não cumulativo).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

ILUSTRADOR
Edu VALLS

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO
Michaël DEROBERTMASURE

DIRETOR ARTÍSTICO
Marie OOMS

ARTISTA GRÁFICO
Anthony MOULINS

SIMULAÇÕES 3D
Maxime MOULINS

MINIATURAS 3D
François-Xavier MÉLARD

GESTOR DE MARKETING
Sophie TROYE

GESTOR DE PROJETO
Didier DELHEZ

TRADUÇÃO PORTUGUÊS
José VENÂNCIO

Um jogo da Sit Down! Publicado por Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Todos os direitos reservados. Estes materiais só podem ser utilizados para entretenimento privado. • **ATENÇÃO:** Não indicado para crianças com idade inferior a 3 anos. Este jogo contém peças pequenas que podem ser ingeridas ou inaladas. Guarde esta informação. • Os visuais não são contratuais. As formas e cores podem mudar. • Qualquer reprodução deste jogo, no todo ou em parte, em qualquer meio, físico ou eletrônico, é estritamente proibida sem autorização por escrito da Megalope.