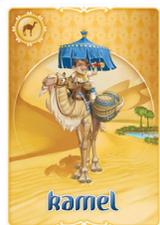




### YAK

Valore puntata: **1** per i percorsi in montagna.



### KAMEL

Valore puntata: **1** per i percorsi nella sabbia.



### GONOGO

Valore puntata: **1** per i percorsi nella giungla.



### KAYAK

Valore puntata: **2** per i percorsi in acqua (fiumi, laghi o mare).



### BIGFOOT

Piazza o muovi il Bigfoot in un percorso di **terra** (montagna, sabbia o giungla).



### LEVIATHAN

Piazza o muovi il Leviathan in un percorso di **acqua** (fiume, lago o mare).



### MAKAKS

Pesca una carta **avventura** a caso dalla mano di un altro giocatore. Aggiungila alla tua.



### DRAKO

Valore puntata: **2** per qualsiasi destinazione o per un viaggio aereo. Usarla costa **1** oro.



### ZEPPELIN

Valore puntata: **5** per qualsiasi destinazione o per un viaggio aereo. Usarla costa **3** oro.



### SHAMAN

Cambia uno o più animali (Yak, Kamel, o Gonogo) dello stesso tipo in un altro tipo di animale.



### SANGAIA

Non ci si ferma nella destinazione fissata; muovi ancora lungo uno stesso tipo di percorso.



### ISTWA

Pesca una carta **destino**, poi scartala o scarta la tua carta destino attuale.



### ANTIK

Pesca due carte **tesoro** e tienene una a scelta.



### MARABOUT

Pesca una carta **tesoro** a caso dalla mano di un altro giocatore. Aggiungila alla tua.



### OVETOS

Giocala con una puntata di **"4"** o più per far terminare immediatamente le puntate.



### JUJU

Giocala mentre fai la tua puntata per impedire ad un giocatore di puntare ancora in questo round.



### BONGO

Gioca una carta tesoro che appartiene ad un sito adiacente.



### BONUS

Giocala con una carta tesoro che mostra lo stesso oggetto.



### DIAWAS

Mescola la Diawas, gli scarti e le carte a faccia in su nel mazzo avventura. Poi rivela quattro carte. Pesca un'altra carta.



### PANDA

Due giocatori a tua scelta scartano **3** carte **avventura** a testa.



### SAMEDI

Due giocatori a tua scelta pescano **1** carta **maledizione** a testa.

### TABI-TABA

Vuoi che la spedizione esplori i cinque siti della cultura Tabi-Taba:

**Hora-Pena  
Bulo-Mapo  
Vanu-Tabu  
Wahi-Waha  
Mana-Hatu**

Totalizzi **18 punti** se la spedizione visita **tutti i cinque siti**. Se la spedizione non visita tutti i cinque siti, totalizzi **3 punti** per ogni sito Tabi-Taba **che è stato visitato**.

### EPHRANIS

Vuoi che la spedizione esplori i quattro siti della cultura Ephranis:

**Septris  
Kamoptis  
Mechritis  
Rho banis**

Totalizzi **16 punti** se la spedizione visita **tutti i quattro siti**. Se la spedizione non visita tutti i quattro siti, totalizzi **4 punti** per ogni sito Ephranis **che è stato visitato**.

### GALADUGONG

Vuoi che la spedizione esplori i quattro siti della cultura Galadugong:

**Aminadang  
Balabatung  
Taratarong  
Kilitiping**

Totalizzi **16 punti** se la spedizione visita **tutti i quattro siti**. Se la spedizione non visita tutti i quattro siti, totalizzi **4 punti** per ogni sito Galadugong **che è stato visitato**.

### ZOLTEQS

Vuoi che la spedizione esplori i cinque siti della cultura Zolteq:

**Oztakitl  
Kakotapl  
Qualtopl  
Etintaklop  
Teltoqlut**

Totalizzi **18 punti** se la spedizione visita **tutti i cinque siti**. Se la spedizione non visita tutti i cinque siti, totalizzi **3 punti** per ogni sito Zolteq **che è stato visitato**.

### CHAK MÒN

Non c'è niente di meglio del respirare l'aria di montagna. Totalizzi **20 punti** se la spedizione ha visitato i cinque più alti siti di montagna:

**Etintaklop  
Kakotapl  
Bulo-Mapo  
Vanu-Tabu  
Methritis**

Se la spedizione non visita tutti i cinque siti, totalizzi **3 punti** per ogni sito di montagna **che è stato visitato**.

### DEZÈ

Non c'è niente di meglio del sentire la sabbia sotto i piedi. Totalizzi **22 punti** se la spedizione visita i sei siti nel deserto:

**Kamoptis  
Septris  
Teltoqlut  
Oztakitl  
Kakotapl  
Kilitiping**

Se la spedizione non visita tutti i sei siti, totalizzi **2 punti** per ogni sito nel deserto **che è stato visitato**.

### KINCAILLE

Totalizzi 4 punti per ogni **diverso tipo di tesoro** mostrato sulle carte tesoro che hai giocato durante la partita.

### SÈRPAN

Vuoi dare un'occhiata al mostro che si nasconde tra i laghi e i fiumi. Totalizzi **20 punti** se la spedizione visita i cinque siti di

**Wahi-Waha  
Mana-Hatu  
Balabatung  
Qualtopl  
Aminadang**

Se la spedizione non visita tutti i cinque siti, totalizzi **3 punti** per ognuno di questi siti **che è stato visitato**.

### WAYAJ

Devi visitare più luoghi possibili. Totalizzi **24 punti** se la spedizione esplora **16 diversi siti**.

Altrimenti totalizzi **24 meno 4** per ogni sito che la spedizione visita **due volte o più**.

### LABA

Ti piacciono i luoghi remoti. Totalizzi **16 punti** se la spedizione visita

**Bulo-Mapo  
e  
Etintaklop**

o **8 punti** se la spedizione visita **uno solo di questi siti**.

### BANKASAL

Vuoi che la spedizione esplori quattro siti portuali:

**Rho banis  
Teltoqlut  
Aminadang  
Hora-Pena**

Totalizzi **16 punti** se la spedizione visita **tutti i quattro siti**. Se la spedizione non visita tutti i cinque siti, totalizzi **4 punti** per ogni sito portuale **che è stato visitato**.

### VODOU

Sei terrorizzato dai riti malvagi e sacrifici umani che sono frequenti nel centro dell'isola. Totalizzi **20 punti** se la spedizione **non si ferma mai** nei tre siti maledetti di

**Balabatung  
Mana-Hatu  
Qualtopl**

Altrimenti, totalizzi **5 punti** per ognuno dei siti maledetti nei quali la spedizione **non si è mai fermata**.

### RAS OZTAKITL

Ti piace davvero la vista che si gode dalla piramide di **Oztakitl** e vorresti restare qui per un po'. Totalizzi **16 punti** se la spedizione termina il gioco a **Oztakitl**.

Se non lo fa, totalizzi **16 meno 4** per ogni strada tra **Oztakitl** e il sito dove la spedizione ha terminato il gioco.

### RAS TARATARONG

Ti piace davvero l'aria di mare che si respira sulle colline di **Taratarong** e vorresti restare qui un altro po'. Totalizzi **16 punti** se la spedizione termina il gioco a **Taratarong**.

Se non lo fa, totalizzi **16 meno 4** per ogni strada tra **Taratarong** e il sito dove la spedizione ha terminato il gioco.

### RAS BULO-MAPO

**Bulo-Mapo** ha molte interessanti rovine che ti piacerebbe esplorare ancora. Totalizzi **16 punti** se la spedizione termina il gioco a **Bulo-Mapo**.

Se non lo fa, totalizzi **16 meno 4** per ogni strada tra **Bulo-Mapo** e il sito dove la spedizione ha terminato il gioco.

### MÈT DRAKO

Vuoi compilare la prima documentazione scientifica sui Drakos di Isla Dorada.

Totalizzi **4 punti** per ogni **carta avventura Drako** che hai in mano alla fine del gioco.

### GONOGO BANA

Sei affascinato dai giganteschi gonogo di Isla Dorada.

Totalizzi **2 punti** per ogni **carta avventura Gonogo** che hai in mano alla fine del gioco, più **5 punti** se hai **solo** carte avventura Gonogo in mano.

### KAMEL SHEIKH

Sei affascinato dai vigorosi cammelli di Isla Dorada.

Totalizzi **2 punti** per ogni **carta avventura Kamel** che hai in mano alla fine del gioco, più **5 punti** se hai **solo** carte avventura Kamel in mano.

### YAK KHAN

Sei affascinato del morbido vello degli yak di Isla Dorada.

Totalizzi **2 punti** per ogni **carta avventura Yak** che hai in mano alla fine del gioco, più **5 punti** se hai **solo** carte avventura Yak in mano.

### KAYAS

Totalizzi **12 punti** se sei il giocatore con **più oro** alla fine del gioco.

### RICHÈS

Totalizzi **3 punti** per ogni **carta tesoro** che hai giocato durante la partita.

### MAR MALDITA

Totalizzi **20 punti** se la spedizione **non viaggia mai per mare** durante l'intera partita, e **10 punti** se vi viaggia invece **solo una volta**.

(Assicurati che venga sempre piazzato un segnalino viaggio marittimo ogni volta che la spedizione viaggia per mare, così potrai ricevere il corretto ammontare di punti alla fine del gioco.)

LADY BUENAVENTURA  
**FORTUNA**  
RIVELA LA TUA CARTA  
DESTINO ALLA FINE DEL GIOCO

