BREVE DESCRIZIONE DI UN ROUND

EVENTO

Pesca la carta in cima al Mazzo Evento. Risolvi la parte segnata con

piazza ? ? o ? sul corrispondente Campo Azione.

Dopo aver risolto la carta, piazzala nello spazio più a destra del Campo Azione Minaccia.

(A) MORALE

Controlla il livello Morale. Il Primo Giocatore scarta o guadagna i raffigurati Per ogni a da scartare che non possiedi, il Primo giocatore riceve 1 punto ferita:

PRODUZIONE

Prendi e e disponibili sulla Tessera isola con / A fornisce , e forniscono .

(AZIONE

1. Azione Minaccia
Requisiti sulla carta.

parte della carta sul tabellone.

2. Cacciare

Cacciare è disponibile solo se
è presente almeno una Carta Animale nel

Mazzo Caccia sul tabellone.

3. Costruire
Puoi costruire:

, , , Oggetti (del tabellone, Schede Personaggio, Schede Scenario).

4. Raccogliere Risorse

Successo - ottieni 1 Risorsa. Da una fonte puoi raccogliere solo una volta per round.

5. Esplorare

Successo - esplora 1 nuova Tessera Isola

6. Organizzare il campo

7. Riposare

Cura un punto ferita.

Prima, i giocatori pianificano le Azioni, piazzando le pedine sul tabellone. Ogni Azione può essere intrapresa più volte (ad eccezione dell'Azione Minaccia).

Dopo, risolvi le Azioni nell'ordine indicato da 1 a 7.

Durante 1 S

- tira il corrispondente Dado Azione.

R - l'azione ha successo.

Attenzione: Tutte le Risorse, Oggetti, ecc. ottenuti durante la Fase Azione sono disponibili ai giocatori dopo la Fase Azione.

TEMPO

Tira 🕞 , 🐑 , 🔳 . La tipologia e il numero di dadi da tirare varia in base allo Scenario. Somma 😞 e 🕞 al risultato dei dadi. Possibili Risultati:

Nuvole:

Per ogni scarta 1

Somma + e confronta il livello

Scarta 1 e 1 per ogni nuvola
in più rispetto al livello

Per ogni cubetto risorsa non scartabile dai giocatori, ogni giocatore subisce 1 ferita.

Animali Affamati:

🕏 - combatti contro un animale, Forza: 3.

Per ogni: mancante, livello steccato, livello tetto, ogni giocatore subisce 1 punto ferita.

Tempesta - decrementa il livello 🧅 di 1. Se già a zero, ogni giocatore subisce 1 ferita

NOTTE

I giocatori possono muovere il *Campo* in una *Tessera Isola* adiacente.

Ogni giocatore deve scartare 1 o subire 2 ferite.
 Se i giocatori non hanno un rifugio o , ognuno subisce 1 ferita.

3. Scarta tutti i rimanenti , salvo che altre regole lo impediscano. Attenzione: I giocatori possono curarsi in qualsiasi momento della Fase Notte (Caratteristiche del Cuoco, alcuni Gettoni Scoperta ecc.).

FINE DEL GIOCO

- Vittoria: quando l'obiettivo di Scenario è stato raggiunto.
- Sconfitta: quando uno dei personaggi muore o quando alla fine dell'ultimo round l'obiettivo di Scenario non è stato raggiunto.

DISTRIBUZIONE DEI RISULTATI DI DADO



FORZA DELL'ANIMALE



Cacciare ti permette di ottenere da 2 a 5 e da 0 a 2 1.

CARTE MISTERO



CHECK OUT GOODIES ON THE WEBSITE

new Scenarios pawn stickers additional cards FAQ, Videopresentation: setup

WWW.PORTALPUBLISHING.EU