

ROBINSON CRUSOE

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

RULEBOOK

Traduzione Amatoriale a cura di Marco Inzerilli "Uillean"
In attesa di revisione..



PANORAMICA DI GIOCO

Robinson Crusoe è un gioco da tavolo da 1 a 4 giocatori in cui i giocatori assumono il ruolo di naufraghi, esorcisti o avventurieri. In ogni partita, i giocatori esploreranno l'isola, costruiranno un Campo, lotteranno contro animali selvatici e affronteranno differenti avventure cercando nel contempo di sopravvivere e raggiungere il proprio obiettivo (che varierà in relazione allo scenario giocato).

COMPONENTI

1 Tabellone

11 Tessere Isola



La Tessera Isola numero 8 ha a un Vulcano sul retro - questo lato verrà usato soltanto in uno scenario. Negli altri scenari questo lato non produce effetti.

Gettone Primo Giocatore



Carte Evento



Carte Relitto

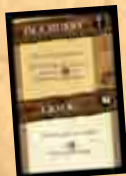


Carte Avventura:

Raccogliere Risorse



Costruire



Esplorare



Carte Mistero

Tesoro



Trappola



Mostro



Carte Oggetti Iniziali



Carte Animali



Carte Invenzione

Lato Invenzione



Lato Oggetto



Carta Speciale
Organizzare il Campo
(usata soltanto nella partita a 4 giocatori)



Scheda Scenario



Carta Friday e relativa pedina



Carta Cane e relativa pedina



4 Schede Personaggio



Pedine dei giocatori: Pedine aggiuntive:



Cubetti Risorsa: legno, pelliccia, cibo, cibo che non marcisce



Cubetto nero, Dadi Azione, Dadi del Tempo



Cubetto bianco (ricambio per il cubetto nero, qualche volta utilizzato per degli effetti di Scenario)

Cubetto blu (usato per segnare obiettivi o effetti di Scenario)

Cubetto Ferita



Segna Turni



Gettone Avventura



Gettone Scoperta Gettoni del Tempo



Gettone campo/rifugio Gettone Scorciatoia



Gettone Determinazione Gettone Rilanciare



Gettone Ferita Speciale



Gettone effetti aggiuntivi



Prima di ogni partita, i giocatori scelgono lo scenario da giocare (E' consigliato iniziare con lo Scenario 1).

Ogni scenario e' dotato della propria Scheda Scenario che descrive:

Il numero di round giocati
Le condizioni meteorologiche
L'obiettivo dello scenario
4 Scoperte

2 Invenzioni

1 Effetto Scenario (Icona Libro)

3 or 4 tessere effetto (Icona Totem)

Questo e' il setup standard per lo Scenario base "Castaways". Quando viene scelto di giocare uno scenario differente, e' necessario verificare se lo scenario presenta modifiche al setup iniziale.


SETUP

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo.

2. Ogni giocatore pesca a caso una scheda personaggio e la piazza di fronte a se' (in una partita a due giocatori la pesca casuale avviene solo tra le seguenti carte: Falegname, Cuoco ed Esploratore). Le schede personaggio inutilizzate vanno riposte nella scatola. Su ogni scheda personaggio e' raffigurata una particolare invenzione. La carta corrispondente va rimossa dal "Mazzo Invenzioni" e posta faccia in su (Lato Invenzione) sulla propria carta personaggio. Ogni giocatore deve prendere inoltre 2 pedine del colore preferito (blu, giallo, nero o arancio) e 1 cubetto ferita da piazzare all'estrema sinistra del segnapunti Vita della propria scheda personaggio.

3. Piazzare un cubetto bianco sul livello 0 del segnapunti "Morale" sul tabellone principale.

4. Piazzare un cubetto nero sullo spazio piu' in alto del Livello Armi (sopra il livello 1, puoi considerare tale Livello come 0).

5. Prendere le 9 carte invenzione contrassegnate dal simbolo  accanto al nome e altre 5 carte invenzione casualmente e piazzarle faccia in su (Lato Invenzione) nello spazio appropriato sul tabellone principale. Mischiare le rimanenti carte invenzione e piazzarle faccia in su (Lato Invenzione) vicino al tabellone principale, creando il Mazzo Invenzione.

6. Mischiare separatamente i 3 set di carte avventura (dividendole in base al dorso) e piazzarli faccia in giu' vicino agli appropriati Campi Azione sul tabellone principale.

7. Mischiare le Carte Animali e piazzarle faccia in giu' vicino al tabellone principale, creando il Mazzo Animali (nota bene che questo mazzo e' diverso dal Mazzo Caccia creato con Carte Animali durante il corso del gioco).

8. Mischiare le Carte Mistero e piazzarle faccia in giu' vicino al tabellone principale, creando il Mazzo Mistero.

9. Prendere la Tessera Isola contrassegnata con il numero 8 e piazzarla faccia in su nell'apposito spazio isola sul tabellone principale. Piazzare il

Gettone Campo (Lato Campo) su quella Tessera.

10. Piazzare un cubetto nero sulla carta "shovel", coprendo l'icona del tipo di terreno richiesto: spiaggia. Questo tipo di terreno viene esplorato all'inizio della partita con il piazzamento della Tessera Isola numero 1.

11. Mischiare le rimanenti Tessere Isola e piazzarle in una pila a faccia in giu' vicino al tabellone principale.

12. Mischiare le 8 Carte Oggetti Iniziali, pescarne 2 e piazzarle faccia in su vicino al tabellone principale. Questi oggetti sono condivisi dai giocatori. Ogni oggetto puo' essere usato soltanto due volte durante la partita e i giocatori possono usarlo in ogni momento (se non diversamente specificato nella scheda). Piazzare due cubetti neri nella parte inferiore di ogni Carta Oggetto Iniziale (coprendo le icone delle scatole). Le rimanenti Carte Oggetti Iniziali devono essere riposte nella scatola senza essere viste.

13. Mischiare i Gettoni Scoperta e piazzarli a faccia in giu' in una pila vicino al tabellone principale.

14. Piazzare tutti i cubetti risorsa, altri cubetti, gettoni rimanenti, pedine supplementari e tutti i dadi (Dadi Azione e Dadi del Tempo) a breve distanza da tutti i giocatori, vicino al tabellone principale.

15. Piazzare la Scheda Scenario selezionata vicino al tabellone principale e piazzare il segnaturni sullo spazio "Round 1" della Scheda Scenario.

16. Separare le Carte Evento in due pile a faccia in giu' - una mostrante l'icona libro e l'altra l'icona avventura (di qualsiasi colore) - e mischiarle separatamente. Quindi, dividere il numero di round raffigurati nello scenario selezionato per 2 (arrotondando per eccesso) e prendere un numero di carte da ogni pila uguale al numero cosi' ottenuto, mischiarle insieme e piazzarle faccia in giu' nello Spazio Evento sul tabellone principale, creando il Mazzo Evento. Le Carte Evento rimanenti vanno riposte nella scatola. Per esempio, lo Scenario base "Castaways" ha 12 round, quindi bisogna pescare casualmente 6 Carte Evento con l'icona libro e 6 con l'icona avventura e mischiarle insieme.

17. Piazzare la Carta Relitto "Food crates" nello spazio piu' a destra del Campo Azione "Minaccia".

18. Il giocatore piu' giovane diventa il primo giocatore e prende il gettone primo giocatore. Il primo giocatore ha due ulteriori funzioni durante la partita:

- E' il giocatore che prende/scarta i Gettoni Determinazione durante la fase Morale;
- Risolve ogni disputa tra i giocatori.

19. In una partita a 4 giocatori, prendere la carta speciale "Organizzare il Campo" e piazzarla sul tabellone coprendo lo spazio corrispondente.

20. In una partita a 2 giocatori, prendere la carta personaggio "Friday" e la pedina bianca e piazzarle vicino al tabellone. Prendere un cubetto ferita e posizionarlo all'estrema sinistra del Segnapunti Vita della scheda personaggio.

1.



9.



CAMPI
AZIONE
"MINACCIA"



11.





15.



2.



12.

16. **SEGNAPUNTI MORALE**

3.

AREA DI GIOCO DELL'ISOLA

10.

SPAZIO FUTURE RISORSE

SPAZIO RISORSE DISPONIBILI

4.

RIFUGIO

LIVELLO TETTO

LIVELLO STECCATO

LIVELLO ARMI

5.

POSTO DOVE PIAZZARE LE CARTE INVENZIONE

CAMPI AZIONE

17.

SPAZIO "TEMPO"

SPAZIO "NOTTE"



7.



8.

6.



14.

3

13.



SCOPO DEL GIOCO

Robinson Crusoe è un gioco cooperativo. I giocatori condivideranno insieme la vittoria (se riusciranno a sopravvivere e a perseguire l'obiettivo dello scenario) o insieme perderanno (Se uno dei personaggi muore o se non riusciranno a realizzare l'obiettivo nel designato numero di round).


ORDINE DEL ROUND

Una partita si svolge in un certo numero di round raffigurati sulla Scheda Scenario selezionata. Ogni round è diviso in fasi, da eseguire nel seguente ordine:

1. Fase Evento 2. Fase Morale 3. Fase Produzione



4. Fase Azione 5. Fase Tempo 6. Fase Notte



Nome

Effetto di un uso singolo.

Posto dove piazzare i segnalini per ricordare quante volte puoi usare l'oggetto (scartare un cubetto dopo ogni uso).

Carte Oggetti Iniziali

Le *Carte Oggetti Iniziali* sono condivise dai giocatori. Ogni oggetto può essere usato solo due volte durante una partita. Per aiutare a ricordare il numero di volte che è stato utilizzato, i giocatori devono piazzare due cubetti neri nella parte bassa di tale carta (coprendo così le icone a forma di scatola). Durante il gioco, ogni volta che un giocatore usa un *Oggetto Iniziale* deve scartare un cubetto nero da quella carta e nel caso sia rimosso anche il secondo cubetto, deve scartare anche la *Carta Oggetto Iniziale* stessa.

Gli *Oggetti Iniziali* possono essere usati in ogni momento della partita, persino all'inizio (se non diversamente specificato dalla scheda). Per esempio, i giocatori hanno una "Empty bottle" che permette loro di incrementare il *Livello Armi* di 1 ad ogni utilizzo. I giocatori possono decidere di usarla 2 volte all'inizio della partita per iniziare con un *Livello Armi* di 2 e poi scartare quella carta.



Nome

Segnapunti Vita

All'inizio del gioco, piazza un cubetto Ferita nello spazio più a sinistra del Segnapunti Vita del tuo personaggio. Questo rappresenta il numero di ferite che il personaggio può sopportare prima di morire.

Subire Ferite - ogni volta che ricevi una ferita, muovi il cubetto Ferita di uno spazio a destra sul Segnapunti Vita del tuo personaggio. Ogni volta che il cubetto oltrepassa un simbolo di decremento del Morale, diminuisci di 1 (se possibile) il Livello Morale sul tabellone principale (ciò rappresenta la lamentela del Personaggio che abbassa il morale di tutto il gruppo). Quando il tuo Cubetto Ferita arriva all'ultimo spazio del Segnapunti Vita del tuo personaggio (👤), quest'ultimo muore e tutti i giocatori perdono la partita immediatamente.

Curarsi - quando curi una ferita, muovi il Cubetto Ferita di uno spazio a sinistra sul Segnapunti Vita del tuo personaggio. Se oltrepassa un simbolo di decremento del Morale in questa direzione, nessuna modifica viene apportata al livello Morale sul tabellone principale. Ad eccezione dell'azione **Riposare** e delle abilità Speciali del Cuoco, i giocatori possono curare punti ferita soltanto durante la Fase Notte.

Zone contrassegnate sull'immagine della scheda personaggio: testa, braccia, pancia e gambe. Queste parti del corpo sono a rischio di ricevere Ferite speciali che i personaggi possono subire come effetto collaterale di varie avventure.

Invenzioni specifiche del Personaggio - ogni personaggio ha un oggetto specifico situato sulla propria scheda personaggio che solo lui può costruire. Una volta costruito, l'oggetto risulta disponibile per l'intero gruppo e il giocatore riceve immediatamente 2 Gettoni Determinazione che conserva nella propria riserva.

Abilità Speciali

Ogni Personaggio ha le proprie abilità uniche. Al fine di usare le proprie abilità, il giocatore deve spendere il numero di *Gettoni Determinazione* raffigurati vicino all'abilità. Ogni abilità può essere usata in qualsiasi momento, ma soltanto una volta per turno. Ogni volta che usi un'abilità, piazza un cubetto nero sulla carta personaggio per contrassegnare che l'abilità è già stata usata in quel turno. Rimuovi tali cubetti alla fine della Fase Notte. Le abilità dei personaggi sono descritti più avanti nel capitolo "Simboli e relativi effetti".

Ogni Scheda Personaggio ha due lati: maschio e femmina (l'unica differenza è nell'immagine), in questo modo i giocatori possono scegliere il sesso del loro personaggio.

1. Fase Evento



Saltare questa fase nel primo round.

A partire dal secondo round (e per ogni round a seguire) pescare la carta in cima al *Mazzo Evento* e risolverla immediatamente.

All'inizio della partita, sono presenti solo *Carte Evento* nel *Mazzo Evento*. Tuttavia, durante il corso del gioco, verranno mischiate alcune *Carte Avventura* o *Mistero* nel *Mazzo Evento*.

Se peschi una *carta Avventura/Mistero* dal *Mazzo Evento*, risolvi il suo *Effetto Evento*, scartala e pesca un'altra carta (come indicato nella stessa *carta Avventura/Mistero*) dal *Mazzo Evento*. In seguito, e' probabile che pescherai e risolverai diversi *Effetti Evento* di *carte Avventure/Mistero* prima di pescare una *Carta Evento*.

Esempio: i giocatori pescano una *Carta Avventura* dal *Mazzo Evento* e c'è l'effetto evento "Storm" che obbliga i giocatori a mettere un *Gettone Tempesta* nello Spazio "Tempo" e pescare un'altra carta. La carta successiva è di nuovo una *Carta Avventura* e a causa del suo effetto evento "Collapse" i giocatori devono decrementare il livello del tetto della metà (arrotondato per difetto) e pescare un'altra carta. La carta successiva è, finalmente, una *Carta Evento*.



Effetto Evento:

Quando peschi una Carta Evento:

1. Controllare se una carta e' contrassegnata dall'*Icona Avventura* (punto interrogativo) o dall'*Icona Libro*.

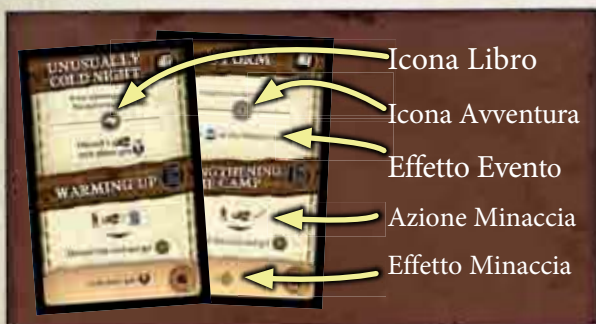
Se e' presente un *Icona Avventura*, prendere l'appropriato segnalino e piazzarlo nel corrispondente *Campo Azione* sul tabellone principale.

Se e' presente un *Icona Libro*, controllarne il significato sulla Scheda Scenario (il significato differisce per ogni Scenario).

2. Risolvere l'Effetto Evento e piazzare la carta nello spazio piu' a destra del *Campo Azione "Minaccia"* sul tabellone principale.

Se sono gia' presenti *Carte Evento* nel *Campo Azione "Minaccia"*, farle scivolare di uno spazio a sinistra in modo da piazzare la nuova carta nello spazio piu' a destra.

Se, a seguito di questa operazione, una carta scivola fuori dal tabellone principale, l'effetto "Minaccia" di quella carta viene risolto e la carta viene scartata.



2. Fase Morale



Controllare il livello del Morale indicato da un cubetto bianco sul *Segnapunti Morale* sul tabellone principale. In base al Livello del Morale, il primo giocatore:

- scarta il numero raffigurato di *Gettoni Determinazione* oppure
- non scarta ne' guadagna nulla (livello 0), oppure
- guadagna il numero raffigurato di *Gettoni Determinazione* (al livello massimo, il primo giocatore puo' scegliere di guadagnare 2 *Gettoni Determinazione* o curare 1 punto ferita);

Se il primo giocatore e' obbligato a scartare piu' *Gettoni Determinazione* di quelli posseduti, scarta tutti quelli in possesso e riceve 1 punto ferita per ogni gettone mancante (Secondo la regola generale della domanda insoddisfatta, vedi: Capitolo delle Regole Aggiuntive)

Esempio: Se il Morale è al livello più basso, il primo giocatore deve scartare 3 *Gettoni Determinazione*. Tuttavia ne ha solo 1. Il giocatore scarta 1 *Gettone Determinazione* e riceve 2 ferite.

3. Fase Produzione



I giocatori ottengono risorse durante la Fase Produzione sulla base di quali fonti sono presenti sulla *Tessera Isola* dove e' situato il Campo dei giocatori. Ogni fonte su questa *Tessera Isola* fornisce un cubo risorsa. Ci sono due tipi di risorse:

- fonte di cibo / fornisce .
- fonte di legno fornisce .

Tutte le risorse che i giocatori ricevono durante la Fase Produzione (o in rari casi, nella Fase Evento) devono essere posti nello spazio "Risorse Disponibili". Queste sono immediatamente a disposizione per l'utilizzo da parte dei giocatori.



Esempio: se il Campo dei giocatori è situato su una *Tessera Isola* con una fonte di cibo e una fonte di legno, riceveranno 1 cibo e 1 legno.

Il numero di risorse che i giocatori ricevono puo' essere modificato dagli effetti di alcuni oggetti, Avventure o Eventi, ecc.

4. Fase Azione



Questa è la fase più importante del gioco ed è composta di due fasi: Pianificazione e Risoluzione delle Azioni.

4.1 Pianificare le Azioni


Non esistono turni individuali, tutti i giocatori decidono invece come gruppo quale azione intraprendere. I giocatori indicano la loro scelta assegnando le loro pedine a certe azioni.


Le pedine rappresentano le attività di un personaggio sull'isola, quindi con due pedine, ogni giocatore può effettuare due Azioni. In ogni caso, molte Azioni richiedono di assegnare più di una pedina affinché vengano risolte.


Le Azioni disponibili (seguite da una breve descrizione) sono le seguenti:


1. Azione Minaccia (almeno una sarà disponibile per ogni round) – il numero di pedine richieste da assegnare a questa Azione è raffigurato sempre sulla carta Evento specifica.


Questa Azione va intrapresa per prevenire l'Effetto Minaccia della carta Evento situata nel Campo Azione "Minaccia". Una volta risolta, questa Azione fornisce ai giocatori il bonus descritto sulla carta (Es: Gettone Determinazione o risorse).


 **2. Cacciare** - (disponibile soltanto se presente il Mazza Caccia costituito da almeno una Carta Animale) – richiede sempre 2 pedine per essere risolta. **Cacciare** permette ad un giocatore di ottenere cibo e/o pelliccia ma, solitamente, fa subire dei punti ferita.

 **3. Costruire** – può essere intrapresa con 1 o 2 pedine (guardare in basso per ulteriori dettagli). **Costruire** permette ai giocatori di costruire un Rifugio, un Tetto, uno Steccato, Armi e può convertire Invenzioni in Oggetti.

 **4. Raccogliere Risorse** – può essere intrapresa con 1 o 2 pedine (guardare in basso per ulteriori dettagli). **Raccogliere Risorse** permette ai giocatori di ottenere risorse disponibili in certe Tessere Isola già esplorate (legno o cibo).

 **5. Esplorare** – può essere intrapresa con 1 o 2 pedine (guardare in basso per ulteriori dettagli). **Esplorare** permette ai giocatori di esplorare l'isola piazzando Tessere Isola adiacenti sul tabellone principale.

 **6. Organizzare il Campo** – può essere intrapresa con 1 pedina. Ogni volta che un giocatore intraprende questa Azione, prende 2 Gettoni Determinazione e incrementa il livello del Morale di 1 sul tabellone principale (in una partita a 4 giocatori prende 2 Gettoni Determinazione **oppure** incrementa il livello del Morale di 1 sul tabellone principale).


 **7. Riposare** - può essere intrapresa con 1 pedina. Ogni volta che un giocatore intraprende questa azione cura 1 punto ferita.

Nota Bene!

Ogni Azione può essere intrapresa più volte nello stesso round, ad eccezione dell'Azione *Minaccia*, che è sempre una carta ad utilizzo singolo presa sulla base di una carta specifica dopo la quale, la carta è scartata. Possono esserci al massimo due Azioni *Minaccia* da intraprendere poiché ci sono soltanto due Campi Azione "Minaccia" sul tabellone principale. Può essere intrapresa solo una Azione per carta.

Importante!

Alcune Azioni incluso *Costruire*, *Raccogliere Risorse* e *Esplorare* possono essere intraprese con 1 o 2 pedine.

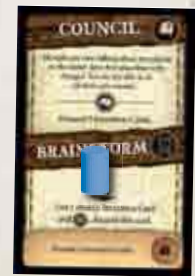
Se è assegnata 1 sola pedina, allora prima di risolvere l'azione devi tirare i dadi  del rispettivo colore per controllare se l'Azione ha avuto o meno successo, se vieni ferito e se hai avuto una avventura o meno.

Se scegli di assegnare 2 pedine, il successo dell'Azione è garantito e non necessiti di tirare alcun dado. Ricorda: la seconda pedina può essere una pedina giocatore o supplementare (da oggetti, ecc, vedi la prossima pagina).

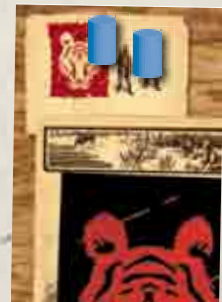
Come assegnare le pedine?

Per indicare quali Azioni sono state selezionate durante questa fase, ogni giocatore deve piazzare le proprie pedine (ed eventualmente ogni pedina supplementare) nello spazio appropriato del tabellone come segue:

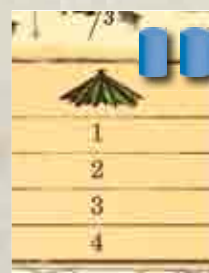
- per la **Azione Minaccia**, piazza la pedina/e sulla rispettiva/e Carta Evento/i.



- per **Cacciare**, piazza la pedina sul Campo Azione "Caccia"



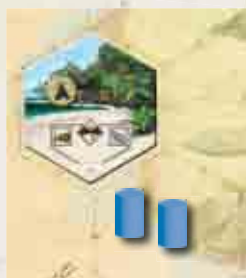
- per **Costruire**, in base a ciò che vuoi costruire, piazza la/ e pedina/e sul Rifugio, sul Tetto, sullo Steccato, sul Livello Armi o sulla Carta Invenzione scelta, ecc.



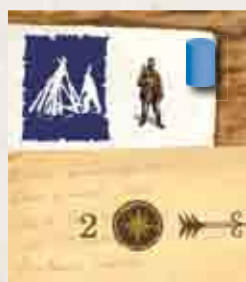
- per **Raccogliere Risorse**, piazza ogni pedina/e sopra la specifica risorsa nella *Tessera Isola* dalla quale stai raccogliendo risorse



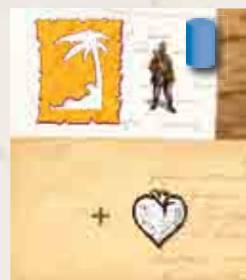
- per **Esplorare**, piazza la pedina/ e sullo spazio/i inesplorati dell'isola che vuoi esplorare



- per **Organizzare il Campo**, piazza la pedina/e sul Campo Azione Organizzare il Campo



- per **Riposare**, piazza la pedina/e sul Campo Azione "Riposare"



Importante!

Quando un'azione è intrapresa con più di una pedina, queste pedine possono provenire da più di un giocatore o da una pedina supplementare guadagnata durante la partita. Se provengono da giocatori diversi, quest'ultimi devono decidere chi dei due svolgerà l'azione e chi invece la supporterà (questa pedina sarà trattata come una pedina supplementare, come descritto sotto). Ciò è importante perché l'effetto di certe Azioni (e Carte Avventura risolte durante le Azioni) colpisce soltanto il giocatore che svolge l'azione e non l'intero gruppo (Es: *Cacciare*)

Esempio: I giocatori vogliono intraprendere l'azione Minaccia "Chanty". Risolvere questa Azione permette al giocatore che la intraprende di scartare una Carta Evento, guadagnare 2 Gettoni Determinazione e incrementare il livello del Morale di 1, ma questi Gettoni Determinazione saranno guadagnati soltanto dal giocatore che intraprende l'azione. Così, se entrambi i giocatori sono decisi ad assegnare una delle proprie pedine a questa azione, dovranno decidere chi intraprenderà l'azione e chi sarà solo di supporto.



Pedine Aggiuntive



Durante il corso del gioco, i giocatori possono guadagnare pedine supplementari da usare durante la pianificazione delle azioni. Per esempio, l'effetto di costruire certi oggetti (come una mappa o una lanterna), l'effetto di certe Carte Mistero (come le Candele) o di certi Gettoni Scoperta, possono fornire pedine supplementari ai giocatori.

Queste pedine aggiuntive sono usate durante la fase di pianificazione delle azioni allo stesso modo in cui i giocatori usano le loro pedine base con le seguenti 2 eccezioni:

(a) Sono sempre limitate soltanto ad un certo tipo di azioni a cui possono essere assegnate (come descritto nella carta/gettone) e (b) non possono essere usate per intraprendere qualsiasi azione da sole - sono usate semplicemente per supportare un giocatore e possono essere assegnate ad un'azione, soltanto se è presente una pedina giocatore già assegnata a quella azione. Per esempio, nel pianificare l'azione *Esplorare*, non puoi assegnare la pedina supplementare della carta "Bussola" con un'altra pedina aggiuntiva dall'oggetto "Mappa", all'azione suddetta deve essere assegnata almeno una pedina giocatore.

Maggiori dettagli su Azioni Specifiche.

Azione Minaccia

In ogni round, durante la Fase Evento, una nuova Carta Evento verrà piazzata nel Campo Azione "Minaccia" dopo essere stata risolta. Ognuna di queste carte (eccetto le Carte Relitto - vedi sotto) ha uno specifico Effetto Minaccia e Azione Minaccia descritto sulla stessa. Se, come risultato di una nuova Carta Evento piazzata nel Campo Azione "Minaccia", una precedente Carta Evento viene rimossa dal tabellone, l'Effetto Minaccia descritto deve essere risolto. Al fine di prevenire ciò, durante la Fase Azione, i giocatori possono pianificare di risolvere la specifica Azione Minaccia descritta sulla carta assegnando lo specifico numero di pedine raffigurato (1 o 2) e soddisfacendo gli ulteriori requisiti richiesti (per esempio: scarta cibo o legno, possiedi un certo livello di arma, ecc.). Se i giocatori soddisfano questi requisiti, durante la fase di risoluzione della Fase Azione, riceveranno i benefit descritti sulla carta (solitamente *Gettoni Determinazione*) e scarteranno la carta prevenendo in questa maniera il verificarsi del Effetto Minaccia più tardi durante la partita.

Sebbene ogni Azione Minaccia può essere intrapresa una volta per carta (poiché la carta viene scartata una volta risolta), fino a due Azioni Minaccia possono essere intraprese durante un turno se due carte si trovano nel Campo Azione "Minaccia".

Esempio:

"Watch" - i giocatori devono assegnare 1 pedina ed avere un Livello Armi almeno pari a 2;

"Strengthening the camp" - i giocatori devono assegnare 1 pedina e scegliere di scartare 1 legno o ottenere l'oggetto "Pala".

Carte Relitto, situate nel Campo Azione "Minaccia" (che entrano in gioco soltanto nel primo round) forniscono la scelta di poter assegnare 1 pedina e l'ottenimento di poche risorse (come mostrato nella carta) o 2 pedine e l'ottenimento di grandi risorse (mostrate anche queste sulla



carta). I giocatori possono soltanto scegliere una delle possibili opzioni nella risoluzione di questa Azione e poi devono scartare la carta.



Costruire

Con l'Azione *Costruire*, i giocatori possono costruire un Rifugio, un Tetto, uno Steccato, Armi o trasformare una Invenzione in un oggetto.

Rifugio – previene dal subire ferite causate dal dormire all'aria aperta durante la Fase Notte. Una volta costruito, il Rifugio non può essere perso per tutta la durata del gioco. Per indicare ciò, piazza un cubetto nero sullo spazio apposito nel tabellone principale. Nota bene che alcune *Tessere Isola* contengono un Rifugio, che è differente però da quello costruito dai giocatori.

Tetto – protegge dalle condizioni meteorologiche durante la Fase Tempo. Per costruire un Tetto, la *Tessera Isola* dove è situato il tuo Campo deve già avere un Rifugio (costruito o scoperto). Ogni volta che costruisci un Tetto, aumenta il suo livello di 1 muovendo il cubetto relativo sul tabellone principale.

Steccato – normalmente protegge dagli effetti di una tempesta e qualche altro effetto durante il gioco. Per costruire uno steccato, la *Tessera Isola* dove si trova il tuo Campo deve avere un Rifugio (costruito o scoperto). Ogni volta che costruisci uno steccato, aumenta il suo livello di 1 muovendo il cubetto relativo sul tabellone principale.

Armi – sono richieste per cacciare. Maggiore è il *Livello Armi*, minore è la possibilità che un giocatore riceva una ferita combattendo contro un animale. Ogni volta che costruisci un'arma, aumenta il suo livello di 1 muovendo il cubetto relativo sul tabellone principale.

Oggetti – costruire certi oggetti fornisce generalmente alcuni bonus aggiuntivi (sia nell'immediato che durante il corso della partita) che possono essere di notevole aiuto ai giocatori (per esempio, la Mappa fornisce ai giocatori una pedina supplementare per l'Esplorazione).

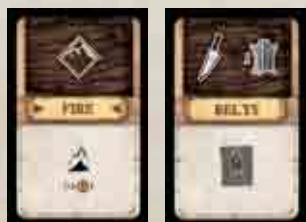
Il Rifugio, il Tetto e lo Steccato hanno tutti lo stesso costo che varia in base al numero di giocatori, come raffigurato nella zona specifica sul tabellone principale. Puoi pagare il costo di costruzione o con il legno o con la pelliccia ma non con una combinazione di entrambi. Per esempio, in una partita a 3 giocatori per costruire un Rifugio puoi scartare sia 3 legni che 2 pelliccie ma non puoi usare 2 legni e 1 pelliccia.



Ogni volta che costruisci un arma, devi scartare 1 legno.

I requisiti per trasformare una particolare invenzione in un oggetto sono sempre raffigurati nella parte superiore della Carta Invenzione. Potrebbero essere:

- un tipo di terreno da esplorare
- un oggetto da costruire
- risorse da scartare



Una volta costruiti, gli Oggetti solitamente forniscono alcuni bonus aggiuntivi che possono risultare utili durante la partita.

Esempio:

- il fuoco incrementa il Livello Steccato di 1 e ti permette di creare un focolare.
- il Coltello incrementa il Livello Armi di 1 e ti permette di costruire un arco.
- la Mappa fornisce ai giocatori una pedina aggiuntiva per l'esplorazione ed è necessaria per costruire una scorciatoia.

Invenzioni che possono essere trasformate in Oggetti possono essere trovate in alcune locazioni:

- sul tabellone principale (disponibili a tutti);
- in ognuna delle schede personaggio (trasformabili soltanto da quello specifico personaggio);
- sulla Carta Scenario selezionata (disponibili a tutti).

MOLTO IMPORTANTE!

Qualsiasi cosa di cui un giocatore abbia bisogno per intraprendere una particolare Azione (risorse, costruzione oggetti, minimo livello di arma, ecc.), deve averla al momento di pianificare l'Azione. Diversamente l'Azione non può essere intrapresa.

Alcune Azioni (principalmente le *Azioni Minaccia* e *Costruire*) hanno requisiti supplementari richiesti per intraprendere un'Azione (Es: scartare una risorsa, avere un oggetto specifico o un livello minimo di arma, ecc.).

Nel risolvere le Azioni, i giocatori possono usare soltanto risorse che avevano fin dal momento della pianificazione (Es.: le risorse che sono disponibili nello Spazio Risorse). Non possono essere usate risorse guadagnate nella stessa Fase Azione (sebbene le Azioni siano risolte in un certo ordine, devi sempre immaginare che si svolgano tutte simultaneamente), così nella pianificazione delle Azioni, non bisogna soltanto assegnare le pedine a certe Azioni, ma è consigliato di assegnare anche le risorse richieste dello spazio delle Risorse disponibili.

Esempio: in una partita a 3 giocatori servono 3 legni (o 2 pelliccie) per costruire un Rifugio, per questo motivo nel pianificare questa Azione, dovresti già avere questi materiali e piazzarli, insieme alla pedina, alla costruzione Rifugio sul tabellone principale.

La stessa regola si applica agli Oggetti – in questa fase puoi soltanto utilizzare Oggetti che avevi già durante la pianificazione.

Esempio: per costruire un arco ti serve un coltello, per tale motivo non puoi costruire un Coltello e un Arco nello stesso round. Se vuoi costruire un arco in un round specifico, significa che devi avere già costruito un Coltello nei round precedenti.

La stessa regola si applica al Livello Armi. Alcune *Azioni Minaccia* richiedono un Livello Armi minimo per intraprendere queste Azioni – non puoi intraprenderle se non possiedi il requisito minimo di Livello Armi al momento di pianificare l'Azione.



Raccogliere Risorse può essere eseguita soltanto su *Tessera Isola* che siano (a) adiacenti alla *Tessera Isola* dove è situato il campo dei giocatori o (b) ad una tessera di distanza dal campo dei giocatori (vedi sotto). Non può essere intrapresa direttamente nella *Tessera Isola* dove si trova il campo dei giocatori - i giocatori ottengono le risorse da questa tessera durante la Fase Produzione.

Da ogni fonte raffigurata su una *Tessera Isola*, puoi ottenere soltanto una risorsa dello stesso tipo per turno (tale regola può essere modificata dall'effetto di alcuni Oggetti, Avventure o Eventi, ecc.).

Da una fonte puoi ottenere soltanto una risorsa per turno, quindi se un giocatore assegna la sua pedina/e alla raccolta da una fonte, nessun altro giocatore può raccogliere dalla stessa fonte.



Esplorare può essere eseguita soltanto sugli spazi inesplorati che sono (a) adiacenti alla *Tessera Isola* dove è situato il campo dei giocatori o (b)

ad una tessera di distanza dal campo dei giocatori (ci deve essere una *Tessera Isola* tra lo spazio che i giocatori vogliono esplorare e la tessera dove è situato il loro campo, vedi sotto).

Quando intraprendi una azione *Raccogliere Risorse* o *Esplorare* su una tessera o spazio lontani una tessera dalla *Tessera Isola* dove è situato il campo dei giocatori, devi assegnare una pedina in più per tale azione. Questo significa che: non puoi assegnare 1 sola pedina; quando assegni 2 pedine, devi tirare i dadi per risolvere tale azione; quando assegni 3 pedine, il successo dell'azione è garantito.



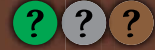
Ogni pedina dei giocatori assegnata alle Azioni *Organizzare il Campo* o *Riposare* è risolta separatamente. Per Esempio, se un giocatore assegna entrambe le sue pedine all'azione "Organizzare il Campo", Risolve l'Azione due volte e come risultato, riceve 4 Gettoni Determinazione e incrementa il Livello Morale di 2.



Prima di assegnare pedine ad un'azione scelta durante la pianificazione, i giocatori devono sempre controllare il tabellone (in special modo i Campi Azione, le *Tessere Isola* e i relativi spazi vuoti) per vedere se sono presenti gettoni che influenzano la risoluzione delle Azioni. (vedi sotto)



Durante la prossima Azione del tipo indicato che richiede un lancio dei dadi azione, devi rilanciare il dado successo un'altra volta se ottieni un risultato successo al primo lancio. Il gettone viene scartato dopo la risoluzione dell'effetto.



Durante la prossima Azione del tipo indicato, devi pescare e risolvere una Carta Avventura, a prescindere da quante pedine hai assegnato a tale azione o se hai ottenuto una Avventura al lancio del dado avventura o meno. Il gettone viene scartato dopo la risoluzione dell'effetto.

Se dal lancio del dado avventura ottieni un risultato Avventura ed è presente inoltre un gettone avventura sulla stesso Spazio Azione, devi risolvere soltanto una avventura e scartare il gettone.



Quando questo gettone è presente vicino al Mazzo Caccia, significa che durante la prossima Azione *Cacciare*, devi sommare 1 alla Forza dell'Animale. Il gettone viene scartato dopo tale azione.

Quando questo gettone è situato sulla Tessera Isola/Spazio dove hai pianificato di intraprendere un Azione, significa che devi avere almeno un Livello Armi pari a 1 durante tutte le Azioni su quella tessera/spazio o il giocatore che intraprende l'azione subirà un punto ferita



Quando questo gettone è presente vicino ad un Campo Azione, significa che per la prossima azione di quel tipo, devi assegnare una pedina in più di quelle normalmente richieste (Es: 2 pedine invece di 1, 3 pedine invece di 2, ecc.). Il gettone viene scartato dopo tale azione.

Quando questo gettone è situato su una Tessera Isola/spazio dove stai pianificando di intraprendere un'azione, significa che per intraprendere un'azione su questa tessera/spazio devi assegnare una pedina in più rispetto a quanto normalmente richiesto.

(Es: 2 pedine invece di 1, 3 pedine invece di 2, ecc.).



Quando questo gettone è presente su un Campo Azione "Costruire", significa che durante la prossima azione *Costruire* che richiede legno, devi spendere un legno addizionale rispetto a quanto normalmente richiesto. Il gettone viene scartato dopo tale azione.

Quando questo gettone è situato su Rifugio, Tetto, Steccato o sulle Armi, ogni volta che vuoi costruire l'oggetto corrispondente, devi spendere un legno addizionale rispetto a quanto normalmente richiesto (ma soltanto se usi il legno per la costruzione).

Quando questo gettone è presente su una Tessera Isola, quella tessera fornisce 1 legno addizionale rispetto a quanto normalmente farebbe (tramite l'azione *Raccogliere Risorse* o nella Fase Produzione).

I Gettoni situati nei Campi Azione vanno scartati dopo averne risolto gli effetti, mentre i gettoni situati in altre zone del tabellone solitamente stanno lì per il resto della partita.

4.2 Risolvere le Azioni

Dopo che i giocatori hanno assegnato tutte le loro pedine, risolvi le Azioni nell'ordine descritto sotto. Naturalmente risolvi solo le azioni a cui i giocatori hanno assegnato delle pedine:

1. Azione Minaccia - scarta le risorse richieste raffigurate sulla carta (se presenti) e segui le istruzioni sulla carta. Scarta poi la carta e guadagna le risorse o i Gettoni determinazione indicati.

Se un giocatore guadagna delle risorse da una *Azione Minaccia*, deve piazzarle nello spazio *Future Risorse* (non sono disponibili fino alla risoluzione di tutte le Azioni).

Se un giocatore guadagna dei *Gettoni Determinazione*, li piazza nella propria riserva e possono essere usati immediatamente.



2. Cacciare

Pesca la carta in cima al *Mazzo Caccia* e lotta contro l'animale raffigurato sulla carta come sotto descritto.

Combattere contro un animale:

1. Confronta la Forza dell'Animale con l'attuale Livello Armi. Se il Livello Armi è più basso della forza dell'Animale, il giocatore che combatte l'animale subisce 1 ferita per ogni livello di differenza.
2. Decrementa il Livello Armi del numero mostrato sulla carta.
3. Prendi la quantità di cibo mostrato sulla carta e piazzalo nello spazio *Future Risorse* (non è disponibile fino a che tutte le azioni non siano state risolte).
4. Prendi la quantità di pelliccia mostrata sulla carta e piazzala nello spazio *Future Risorse* (non è disponibile fino a che tutte le azioni non siano state risolte).
5. Decrementa il livello steccato del numero mostrato (questo effetto appare soltanto su alcune Carte Avventura)
6. Applica gli altri effetti addizionali e scarta la carta.

Alcune carte (Avventura, Evento, Mistero) ti richiedono di lottare contro un animale di cui è indicata soltanto la forza. In questo caso devi soltanto confrontare quest'ultima al tuo attuale Livello Armi e se questo è inferiore, il giocatore che combatte l'animale subisce 1 ferita per ogni livello di differenza.



Tirare dadi Azione

Per ognuna delle Azioni elencate, ci sono 3 dadi Azione:



Ogni set è composto da un dado Ferita, un dado Successo e un dado Avventura.

I possibili risultati che puoi ottenere sono:

Dado Ferita:



Subisci 1 Ferita



Nessun Effetto

Dado Successo:



L'Azione ha successo, risolvi l'azione (costruire, raccogliere risorse o esplorare)



L'Azione non ha successo, guadagni invece 2 *gettoni determinazione*

Dado Avventura:




Pesca la carta in cima al mazzo Avventura e risolvila.



Nessun Effetto

Il risultato del lancio di ogni dado è indipendente dagli altri, nel senso che indipendentemente se l'azione abbia avuto successo, devi risolvere sempre i risultati degli altri dadi, per verificare se sei stato ferito (o meno) e se avrai un Avventura (o no).

Per Esempio se, costruendo, ottieni , il tuo personaggio subisce 1 Ferita, non riesci ad ottenere la risorsa che volevi, ma ottieni invece 2 *Gettoni Determinazione* e peschi una Carta Avventura. Se la Carta Avventura, per esempio, dice di prendere 1 cubetto risorsa in più, prendi lo stesso 1 cubo risorsa, persino se la tua Azione non ha avuto successo.

E' consigliato di risolvere i tiri di dado nel seguente ordine: Dado Ferita, Dado Successo, Dado Avventura.



3. Costruire

Quando costruisci un *Rifugio*, scarta le risorse richieste, gira il *Gettone Campo* sotto sopra (sul lato *Rifugio*). La *Tessera Isola* dove costruisci il tuo *Rifugio* diventa la tua tessera *Campo*. Una volta costruito, il *Rifugio* non può essere perso, pertanto non devi costruirlo un'altra volta.

Per indicare che hai costruito un *Rifugio*, piazza un *Cubetto* nero sullo spazio *Rifugio* e dei cubetti neri supplementari sul punto più in alto del tracciato segnapunti del tetto, e sul tracciato segnapunti dello *Steccato* sul tabellone principale (vicino alla relativa icona che puoi considerare come livello 0).

Per costruire un *Tetto* o uno *Steccato* devi avere già costruito un *Rifugio* o il tuo *Campo* deve trovarsi su una *Tessera Isola* con un *Rifugio* (vedi *Esplorare* sotto).

Ogni volta che costruisci un *Tetto*, uno *Steccato* o *Armi*,

scarta le risorse richieste e incrementane il livello spostando il relativo marker sul tabellone principale. Il livello di Tetto, Steccato e Armi non ha un limite.

Quando costruisci Oggetti da Carte Invenzione, scarta le risorse richieste e piazza la Carta Invenzione nello spazio *Future Risorse* (Non è disponibile fino a che tutte le Azioni non siano state risolte).

Se un giocatore costruisce un oggetto da una Carta Invenzione piazzata sulla propria scheda personaggio, ottiene 2 Gettoni Determinazione aggiuntivi da mettere nella propria riserva e piazza la Carta Invenzione nello spazio *Future Risorse* (Non è disponibile fino a che tutte le Azioni non siano risolte).

Alla fine della Fase Azione, prendi le Carte Oggetto dallo spazio *Future Risorse*, applicane gli effetti extra e piazzale negli appropriati spazi sul tabellone con il lato Oggetto rivolto verso l'alto.

Se un giocatore costruisce un Oggetto dalla Scheda Scenario, i giocatori devono ricordare di risolvere gli effetti extra di questo oggetto alla fine della Fase Azione perchè l'Invenzione è raffigurata sulla Scheda Scenario e non deve essere spostata sul tabellone principale.

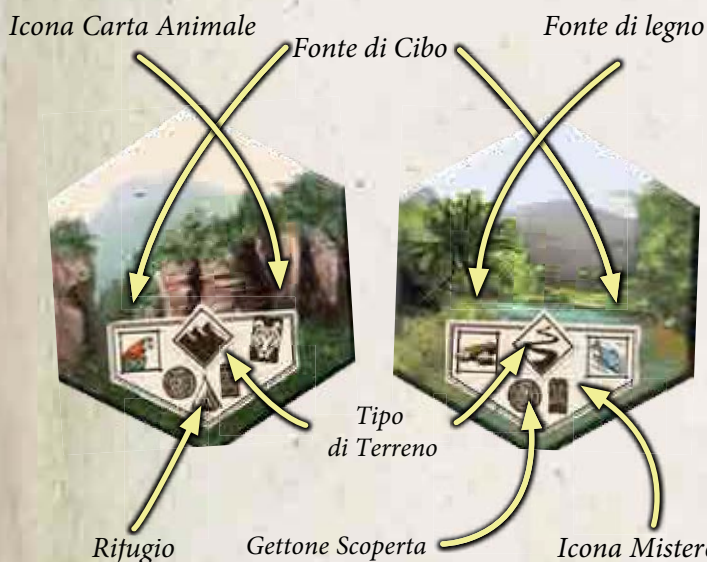
4. Raccogliere Risorse



Quando raccogli risorse - prendi gli appropriati cubetti risorsa dalla riserva vicino al tabellone principale e mettile nello spazio *Future Risorse* (Non sono disponibili fino a che tutte le Azioni non siano state risolte).

Da ogni fonte presente su una *Tessera Isola*, puoi raccogliere solo 1 risorsa di quel tipo ad eccezione di alcuni effetti prodotti da alcuni Oggetti, Avventure, Eventi, ecc.

5. Esplorare



Se esplorare ha successo, pesca la Tessera Isola in cima dalla pila di tessere a faccia in giù e piazzala faccia in sullo Spazio Isola che hai selezionato di esplorare nella pianificazione dell'Azione e:

Contrassegna tutte le Carte Invenzione che hanno tra i requisiti la stessa tipologia di terreno della nuova tessera con un cubetto nero.

Se è presente una Icona Carta Animale, mischia una Carta Animale nel Mazzo Caccia.

Se è presente una Icona Mistero, controlla il significato corrispondente sulla Scheda Scenario.

Pesca tanti *Gettoni Scoperta* quanto indicati. Piazzali nello spazio *Future Risorse* a faccia in su (Non sono disponibili fino a che tutte le Azioni non siano risolte).

Alcune *Tessere Isola* hanno raffigurato un Rifugio. Questo non significa che hai già costruito il Rifugio, per questo motivo non contrassegnare il relativo spazio sul tabellone principale (allo stesso modo non girare il Gettone Campo sottosopra sul lato Rifugio) fino a che non hai costruito il Rifugio usando l'Azione Costruire. Avere un Rifugio è importante durante la Fase Notte.

Esempio: Il giocatore pesca una *Tessera Isola* e la piazza nello spazio selezionato dell'Isola. Il tipo di terreno della tessera è Pianura, che è la prima tessera di terreno scoperta, perciò contrassegna la Carta Invenzione "Basket" "Cure" e "Rope" (queste Invenzioni sono adesso pronte per essere convertite in un Oggetto). Nella tessera è presente una Icona Carta Animale, perciò il giocatore mischia 1 Carta Animale nel Mazzo Caccia. Infine, pesca 2 *Gettoni Scoperta* (come indicato nella tessera) e li piazza nello spazio *Future Risorse* a faccia in su.



Dopo che tutte le Azioni sono state risolte, puoi tenere i *Gettoni Scoperta* per utilizzarli successivamente. Ricorda però che il cibo marcisce durante la Fase Notte (per maggiori dettagli vedi il capitolo: 6. Fase Notte), per cui ogni gettone rappresentante cibo verrà perso. I *Gettoni Scoperta* vengono scartati dopo l'uso.



6. Organizzare il Campo

Il giocatore che intraprende questa Azione guadagna 2 *Gettoni determinazione*, li piazza nella propria riserva ed incrementa il livello del Morale di 1 sul tabellone principale (in una partita a 4 giocatori è differente: vedi il capitolo sull'adattamento del gioco al numero dei giocatori) Se il livello del Morale è già al livello più alto, si guadagnano soltanto i *Gettoni Determinazione* senza aumentare il livello del Morale.



7. Riposare

Il giocatore che utilizza questa Azione cura una ferita al suo personaggio muovendo il cubetto Ferita di uno spazio a sinistra sul Segnapunti Vita della propria Scheda Personaggio.

8. Dopo che tutte le Azioni sono completate:

- le pedine dei giocatori ritornano in mano ai proprietari;
- le pedine supplementari vengono scartate o ritornano sulle carte dalle quali provenivano;
- muovere tutte le risorse e i gettoni dallo spazio "Future Risorse" allo spazio "Risorse Disponibili" (adesso sono disponibili ai giocatori);
- prendere tutte le Carte Invenzione dallo spazio *Future Risorse*, applicarne ogni effetto addizionale e piazzarle negli spazi appropriati sul tabellone con il lato Oggetto a faccia in su.

5. Fase Tempo



Durante questa fase i giocatori devono affrontare le condizioni climatiche sull'isola. Al fine di conoscere le condizioni climatiche, tira i *dadi del tempo*.

Guarda la Scheda Scenario per controllare quale *dado del tempo* tirare nel round corrispondente.

Il numero di dadi da tirare varia durante il gioco in relazione allo scenario e al numero del round.

Esempio, nello Scenario 1:

nei rounds 1-3: non tirare nessun *dado del tempo*

nei rounds 4-6: tira il *dado della pioggia*

nei rounds 7-12: tira tutti e 3 i *dadi del tempo*

Ci sono 3 differenti dadi del tempo:
dado della pioggia, dado della neve, dado degli animali affamati



Inoltre, controlla sempre lo *Spazio "Tempo"* sul tabellone principale per vedere se sono presenti gettoni che ne modificano il risultato (come i risultati di Carte Evento o Avventura) – questi gettoni devono essere sommati al risultato del tiro dei *dadi del tempo*. Dopo aver applicato l'effetto dei gettoni presenti nello *Spazio "Tempo"*, questi ultimi devono essere scartati.

Se non tiri dadi del tempo, applica soltanto gli effetti raffigurati sui gettoni (se presenti).



Il *dado della pioggia* e il *dado della neve* includono entrambi 2 tipi di nuvole (le stesse mostrate sui Gettoni):



Nuvola della pioggia

Nuvola della neve

Affrontare le condizioni climatiche

In primo luogo, somma il numero totale di Nuvole della neve (presenti su dadi e/o gettoni) che devi affrontare e scarta 1 legno per ogni Nuvola, senza far riferimento all'attuale *livello tetto* (significa che fa molto freddo e devi usare più legno per riscaldare il Campo).

Quindi confronta il totale delle nuvole ottenute (sia della pioggia che della neve ottenute dai dadi e/o gettoni) con il *livello tetto* attuale. Il *livello tetto* indica il numero di nuvole da cui sei protetto.

Se sono presenti più nuvole del tuo attuale *livello tetto*, scarta 1 cibo e 1 legno per ognuna delle nuvole da cui non sei protetto (devi usare tali risorse per stare al caldo e in salute durante il brutto tempo).

Se non hai risorse da scartare, ogni giocatore subisce 1 ferita (in accordo con la regola generale della domanda insoddisfatta, vedi il Capitolo delle regole aggiuntive).

Esempio: I giocatori tirano il *dado della pioggia* e il risultato è 2 nuvole della pioggia. E' presente inoltre 1 *Gettone della neve* situato nello *Spazio "Tempo"*. I giocatori hanno un *livello tetto* di 1 e le seguenti risorse: 3 legno e 1 cibo.

Prima di tutto, i giocatori scartano 1 legno a causa di 1 nuvola della neve (se non avessero del legno ognuno di loro subirebbe 1 ferita). Il numero complessivo di nubi è 3 e il *livello tetto* è soltanto 1, per tale motivo ai giocatori mancano 2 livelli per proteggersi dal tempo e devono pertanto scartare 1 legno e 1 cibo per la differenza del 1° livello. Per la differenza del 2° livello scartano il legno rimasto e ogni giocatore subisce 1 ferita a causa della mancanza del cibo da scartare. Scartano inoltre il *gettone* presente nello *Spazio "Tempo"*.

Il *dado degli animali affamati* mostra qualche altro effetto che i giocatori devono fronteggiare:



Scarta 1 cibo

Decrementa l'attuale *livello steccato* di 1.

Combatti un animale con forza 3.

Se non puoi risolvere l'effetto di un tiro, ogni giocatore subisce 1 ferita.

Esempio:

- se devi abbassare il *livello steccato*, ma questo è già a 0 ogni giocatore subisce 1 ferita.

- se i giocatori devono combattere contro un animale (con forza 3) e il *Livello Armi* è più basso di 3, ogni giocatore subisce 1 ferita per ogni differenza di livello, ecc. (in accordo con la regola generale della domanda insoddisfatta, vedi il capitolo delle regole aggiuntive).

Se devi tirare il *dado degli animali affamati* a causa di una carta evento o avventura e anche la Scheda Scenario indica di tirare lo stesso *dado*, lancialo soltanto una volta.

Gettone Tempesta

Risolvi la *tempesta* dopo ogni altro effetto.

La *tempesta* decrementa il *livello steccato* di 1. Se non puoi risolvere l'effetto, ogni giocatore subisce 1 ferita.

Alla fine della Fase Tempo, scarta tutti i gettoni situati nello *Spazio "Tempo"*.



6. Fase Notte



1. La Fase Notte è la fase in cui i giocatori si nutrono.
 - Scarta 1 cibo per giocatore.
 - Se non hai cibo per ognuno, decidi quale giocatore/i non mangia in questa fase – tale giocatore/i subisce 2 ferite.
2. Durante la Fase Notte, i giocatori possono decidere se lasciare il Campo nella *Tessera Isola* in cui si trova o muoverlo in una tessera adiacente. Ricorda che la ubicazione del Campo impatterà sulla Fase Produzione del round successivo e su quali tessere/spazi saranno adiacenti al fine delle azioni Raccogliere Risorse e Esplorare, ecc.



Spostare il Campo

Se i giocatori hanno costruito un Rifugio e vogliono muovere il loro Campo in una *Tessera Isola* adiacente, devono decrementare sia il livello tetto che il livello steccato della metà (arrotondata per difetto). Per esempio, i giocatori hanno un livello tetto a 2 e un livello steccato a 1. Se muovono il loro accampamento in una tessera adiacente e hanno costruito un rifugio, devi decrementare il livello tetto di 1 ma il livello steccato rimane inalterato (la metà di 1 arrotondata per difetto è 0).

Ad eccezione di quanto indicato precedentemente, se i giocatori non hanno ancora costruito un rifugio, possono muovere il loro accampamento senza conseguenze. Se lo muovono in una *Tessera Isola* con il simbolo rifugio, non significa che lo hanno già costruito perciò il Gettone Campo non va girato dal Lato Rifugio.

Se i giocatori non hanno costruito ancora il rifugio ma hanno costruito un tetto o uno steccato (possibile soltanto se la *Tessera Isola* aveva già il simbolo Rifugio) e muovono l'accampamento in un'altra tessera, perdono sia il tetto che lo steccato – abbassa entrambi i livelli a 0.


Quando sposti un Campo, scarta il Gettone Scorciatoia dalla *Tessera Isola* in cui era e gira la Carta Scorciatoia sul lato Invenzione. Se vuoi usarlo in un prossimo round, devi costruirlo di nuovo.

Se erano presenti gettoni risorse +1 (per effetto di un oggetto costruito) sulla *Tessera Isola* su cui era il Campo, ( ) puoi spostarlo con l'accampamento ma ricordati della regola "un gettone soltanto" (guarda le regole aggiuntive per maggiori dettagli).

3. Se i giocatori non hanno costruito un Rifugio (e il loro accampamento non è situato su una *Tessera Isola* con il simbolo Rifugio), ogni giocatore subisce 1 ferita per aver dormito all'aria aperta.
4. A meno che tu non abbia del cibo che non marcisce o un Oggetto ("Cellar") o un Tesoro che ti permette di immagazzinare il cibo ("Boxes" o "Barrel"), tutto il cibo residuo nello spazio *Risorse disponibili* marcisce, e devi scartarlo.

Le altre risorse presenti nello spazio *Risorse disponibili* rimangono a disposizione nel prossimo round.
5. Rimuovi i cubetti neri dalle Schede Personaggio (che hai piazzato per ricordare quale abilità del tuo personaggio sono state usate nel round). Muovi di un round il *Segnatura* sulla Scheda Scenario e passa il gettone primo giocatore al giocatore successivo in senso orario. Ora sei pronto per iniziare un altro round.

Se i giocatori hanno un'opportunità di curarsi (grazie a gettoni o carte effetto), possono farlo solamente durante la Fase Notte (ad eccezione dell'azione riposare e delle abilità speciali del Cuoco). Per esempio, se i giocatori hanno la Carta Tesoro "Bottle of wine" o questo

gettone , possono usarli soltanto durante la Fase Notte (ma in qualsiasi momento durante questa fase).

Fine del gioco

La partita termina in 3 modi:

1. I giocatori vincono immediatamente se soddisfano l'obiettivo dello scenario entro il numero di round previsti (se non diversamente indicato dalle regole di Scenario);
2. I giocatori perdono immediatamente se uno dei personaggi scelti dai giocatori muore;
3. I giocatori perdono quando l'ultimo round è terminato e non sono riusciti a soddisfare l'obiettivo dello Scenario.

Regole aggiuntive

Priorità

In caso di conflitto, le regole di Scenario hanno la priorità su tutte le altre e/o modificano le regole generali.

Domanda insoddisfatta

Quando un giocatore deve risolvere un effetto di qualsiasi tipo di una carta (Evento, Avventura, Mistero, ecc.) ed è impossibilitato a soddisfarne le richieste, riceve un certo numero di ferite.

Esempio:

- se un giocatore deve scartare qualcosa (legno, cibo, gettoni determinazione, ecc.) che non ha, riceve 1 ferita per ogni risorsa/gettone che non ha potuto scartare,
- se un giocatore combatte un animale e il Livello Armi è più basso della Forza dell'Animale, il giocatore riceve 1 ferita per ogni differenza di Livello.

Quando un effetto di una carta o di un tiro di dado influenza tutti i giocatori e non può essere risolto, ogni giocatore riceve 1 ferita per ogni livello di requisito che non ha soddisfatto.

Esempio:

- se i giocatori devono decrementare il livello Tetto, Steccato o Armi di 1 e il livello è già a 0, ogni giocatore riceve 1 Ferita.
- se i giocatori devono coprire una particolare fonte (Es: legno) con un cubetto nero e non ci sono fonti di legno da coprire, ogni giocatore riceve 1 Ferita.

Eccezioni:

- Alcune carte hanno effetti che devi risolvere solamente se sono possibili. Pertanto se è impossibile applicare tale effetto, non succede nulla.

Esempio: la Carta Evento "Insects" richiede ai giocatori di scartare 1 legno ma solo se possibile. Se i giocatori non hanno del legno, l'Evento è impossibile da risolvere, di conseguenza nulla accade e i giocatori non ricevono alcuna ferita in tal caso.



- Se devi incrementare/decrementare il Morale e questo è già al livello massimo/minimo, non accade nulla.

Un Gettone soltanto

Su ogni Tessera Isola/spazio, Campo Azione, Spazio "Tempo" o Spazio "Notte" ecc. può esserci un solo gettone dello stesso tipo.

Esempio:

- Se un Gettone "Rilanciare" è presente sul Campo Azione "Costruire" e un effetto di una carta ti dice di mettere un Gettone "Rilanciare" sullo stesso Campo Azione, ignora tale indicazione poichè non ci possono essere due gettoni uguali sullo stesso spazio;
- Se un gettone "+1 cibo" è presente su una Tessera Isola, non puoi piazzare un altro gettone dello stesso tipo sulla stessa Tessera Isola, ecc. In questi casi, non significa che i giocatori non soddisfino le richieste del gioco - la richiesta è già soddisfatta e i giocatori non subiscono alcuna ferita.

Determinazione Personale

I giocatori non possono scambiare i Gettoni Determinazione tra loro.

ADATTARE IL GIOCO

Partita a 4 giocatori

In una partita a 4 giocatori, prendi la carta speciale "Organizzare il Campo" e piazzala sul tabellone in maniera da coprire lo spazio corrispondente.



Ogni volta che un giocatore sceglie l'azione "Organizzare il Campo", prende 2 Gettoni Determinazione **oppure** incrementa il Livello Morale di 1 sul tabellone principale.

Partita a 2 giocatori

I giocatori pescano casualmente una scheda personaggio tra le seguenti tre: Falegname, Cuoco e esploratore.

In una partita a 2 giocatori, prendi un personaggio aggiuntivo - Friday. Prendi la carta Friday e la pedina bianca e piazzale vicino al tabellone principale. Prendi un cubetto ferita e piazzalo nel campo all'estrema sinistra del Segnapunti Vita della Scheda personaggio Friday.

Friday



Friday è rappresentato da una speciale pedina bianca e il primo giocatore di turno decide come utilizzarlo. Può essere utilizzato per intraprendere qualsiasi tipo di azione:

- come pedina singola
- come pedina che intraprende l'Azione con un'altra pedina addizionale (per esempio "Map")
- come pedina addizionale di supporto ad una pedina di un giocatore.

Ricorda!

Ad eccezione delle regole speciali di Friday descritte sotto, se assegni una pedina di un giocatore e la pedina di Friday alla stessa Azione, è sempre il giocatore che intraprende l'azione con Friday come pedina di supporto.

Regole Speciali per Friday:

Quando Friday intraprende un'Azione - risolvila alla stessa maniera come se fosse intrapresa da un giocatore con le seguenti eccezioni: se assegni Friday come pedina singola alle azioni Costruire, Raccogliere Risorse o Esplorare, uno dei giocatori deve tirare i dadi Azione per Friday. Se ottieni un risultato Avventura con il dado Avventura, non pescare una carta Avventura. Friday non può risolvere carte avventura e subisce invece 1 punto ferita.

Friday non è un giocatore e pertanto:

- non può essere Primo Giocatore,
- se muore, i giocatori posso ancora vincere la partita,
- non è influenzato dal tempo,
- non deve mangiare nella Fase Notte,
- non ha bisogno di un Rifugio nella Fase Notte,
- se un Effetto Evento, Avventura o Minaccia, ecc. indica che i giocatori devono scartare qualcosa o subire una ferita, tale effetto non riguarda Friday.

Se Friday prende Gettoni Determinazione può usarli per rilanciare una sola volta qualsiasi dado durante la sua Azione.

Rendere più facile il gioco

Se pensi che uno Scenario sia troppo difficile da completare, puoi adattare il gioco alle tue esigenze in vari modi:

A) Puoi giocare con il Cane. Prendi la carta Cane e la pedina viola e piazzale vicino al tabellone principale. Il Cane vale come una pedina addizionale che i giocatori possono usare solo per le Azioni Cacciare o Esplorare. Il Cane può essere utilizzato soltanto per supportare le pedine dei giocatori. E' consigliato specialmente nella partita a 3 giocatori.

Cane



- B) puoi giocare con Friday (vedi sopra le regole su Friday).
- C) puoi pescare Oggetti Iniziali in più (per esempio 3 o 4 invece di 2).
- D) nel preparare il Mazza Evento (passo 16 del setup),

puoi prendere meno Carte Evento con l'icona libro e più Carte Evento con l'icona avventura. Esempio: se la preparazione prevede 6 carte con l'icona libro e 6 con l'icona avventura, puoi invece prenderne 4 con l'icona libro e 8 con l'icona avventura.

Attenzione!

Nel primo scenario tale operazione renderebbe la partita più difficile.

Rendere più difficile il gioco

Se siete giocatori esperti e/o pensate che uno Scenario sia troppo facile, potete adattare il gioco per aumentare il livello di sfida in questo modo:

A) giocando con 1 solo Oggetto Iniziale o addirittura senza;
B) Nel preparare il Mazzo Evento (passo 16 del setup) prendere più Carte Evento con l'icona libro e meno Carte Evento con l'icona avventura. Esempio: se la preparazione prevede 6 carte con l'icona libro e 6 con l'icona avventura, puoi invece prenderne 8 con l'icona libro e 4 con l'icona avventura.

Attenzione!

Nel primo scenario tale operazione renderebbe la partita più facile.

C) giocare senza il Cane (solo nella partita a 2 giocatori)

Carte Relitto Casuali

Durante il setup (passo 17 del setup) puoi pescare una Carta Relitto a caso, e non necessariamente la carta "Food Crates".

Variante per 1 giocatore

Applica tutte le regole standard con le seguenti modifiche:

- Pesca casualmente una scheda personaggio tra le seguenti tre: Falegname, Cuoco e esploratore.
- Prendi Friday e il Cane (come descritto sopra).
- Quando costruisci un Rifugio, Tetto o Steccato devi pagare lo stesso costo previsto in una partita a 2 giocatori.
- Sei sempre il Primo Giocatore.
- All'inizio della Fase Morale - incrementa il Livello Morale di 1 (poichè sei contento di essere ancora vivo) e poi risolvilva.

SIMBOLI E RELATIVI EFFETTI

Se una icona raffigurata (Es: Risorsa, Gettone, Ferita, Arma, ecc.) non ha un numero vicino, generalmente si intende di valore pari a 1.

Esempio: I giocatori devono assegnare 1 pedina e (scartare) 1 cibo per scartare questa carta e il giocatore che intraprende questa azione riceve 1 Gettone Determinazione.



Il giocatore può decidere di (a) ricevere 2 ferite, 2 cibo, 1 pelliccia e scartare la carta o (b) scartare 1 cibo, decrementare il Livello Steccato di 1 e mischiare questa Carta Avventura nel Mazzo Evento.



Character's skills:

Ricorda!

Ogni abilità può essere usata in qualsiasi momento, ma una sola volta per round.

Falegname

Economical construction

Scarta 2 Gettoni Determinazione per pagare 1 legno in meno durante una Azione di qualsiasi tipo. Esempio: se hai bisogno di 3 legno per costruire un Rifugio, il falegname può costruirlo con solo 2 legno. Se la Azione Minaccia richiede 1 legno, lui può eseguirla senza scartare alcun legno.

Craftsmanship

Scarta 2 Gettoni Determinazione per rilanciare qualsiasi Dado Azione marrone. Attenzione! Non puoi usare Gettoni Determinazione ottenuti da un lancio di dado fallito per rilanciare il dado che ti ha fatto ottenere quei gettoni.

A new idea

Scarta 3 Gettoni Determinazione per pescare 5 Carte Invenzione dal Mazzo Invenzioni e sceglierne 1 (piazzala con il lato invenzione faccia in su sull'appropriato spazio sul tabellone principale). Metti da parte le rimanenti 4 carte in una pila a faccia in giù, creando così una pila di scarti invenzioni. Quando non ci sono più carte nel Mazzo Invenzioni, mischia la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Handy man

Scarta 3 Gettoni Determinazione per ottenere una pedina (marrone) aggiuntiva che può essere usata solamente per l'azione costruire. Questa pedina va scartata dopo il completamento dell'azione.

Cuoco

Grandma's recipe

Scarta 2 Gettoni Determinazione per pagare 1 cibo e curare 2 ferite (di qualsiasi giocatore incluso te stesso; è possibile curare 1 ferita di due giocatori differenti).

Searching talent

Scarta 2 Gettoni Determinazione per rilanciare qualsiasi Dado Azione grigio. Attenzione! Non puoi usare Gettoni Determinazione ottenuti da un lancio di dado fallito per rilanciare il dado che ti ha fatto ottenere quei gettoni.

Stone soup

Scarta 3 Gettoni Determinazione per ottenere 1 cibo (e piazzarlo nello spazio "Risorse Disponibili").

Hooch

Scarta 3 Gettoni Determinazione per ignorare 1 Nuvola della pioggia o per cambiare 1 Nuvola della neve in una Nuvola della pioggia durante la Fase Tempo.

Esploratore

Explorer

Scarta 2 Gettoni Determinazione per rilanciare un Dado

Azione verde qualsiasi. Ricorda! Non puoi usare *Gettoni Determinazione* ottenuti da un lancio di dado fallito per rilanciare il dado che ti ha fatto ottenere quei gettoni.

Reconnaissance

Scarta 2 *Gettoni Determinazione* per pescare 3 *Tessere Isola* dalla pila, e sceglierne 1. Mischia le altre due nella pila e piazza quella scelta in cima.

Motivational Speech

Scarta 3 *Gettoni Determinazione* per incrementare il Livello Morale di 1.

Scouting

Scarta 3 *Gettoni Determinazione* per pescare 2 *Gettoni Scoperta*, scegline 1 (e piazzalo nello spazio *Risorse Disponibili*) e scarta l'altro (non mischiarlo di nuovo nella pila).

Soldato

Tracking

Scarta 2 *Gettoni Determinazione* per guardare la carta in cima al Mazzo Caccia e scegliere se rimetterla in cima o in fondo al mazzo.

The Hunt

Scarta 3 *Gettoni Determinazione* per incrementare il Livello Steccato o il Livello Armi di 1.

Frenzy

Scarta 3 *Gettoni Determinazione* per aumentare temporaneamente il Livello Armi di +3 ai fini della prossima azione.

Defence plan

Scarta 4 *Gettoni Determinazione* per prendere la Carta Animale in cima al Mazzo Animali e metterla in cima al Mazzo Caccia, senza guardarla.

CARTE E RELATIVI EFFETTI:

Alcune carte usano parole chiave per descrivere certe azioni:

“**DECIDE**” (usato principalmente nelle Carte Avventura) - i giocatori hanno sempre la scelta descritta sulla carta. Solitamente è una scelta tra lo scartare la Carta Avventura senza nessun effetto o ottenere qualche beneficio e affrontare alcune conseguenze più tardi (Es: mischiare la Carta Avventura nel Mazzo Evento e risolvere degli effetti negativi se pescata nei round successivi).

“**IF POSSIBLE**” - risolvere l'effetto descritto solo se possibile. Se non puoi (Esempio: devi scartare alcune risorse ma non le hai), non accade nulla. La regola della domanda insoddisfatta non si applica in questo caso.



Effetti introdotti dalle carte:

Fase Notte fuori dal Campo - quando un giocatore trascorre la Notte fuori dall'accampamento, conserva ogni cosa ottenuta durante le azioni (risorse, gettoni, carte ecc.) nella propria riserva e mette questi oggetti nello spazio “Risorse disponibili” soltanto

all'inizio del prossimo round (di conseguenza gli altri giocatori non possono usare tali oggetti durante la Fase Tempo e la Fase Notte in questo round). Sebbene questo giocatore non sarà influenzato dalle condizioni climatiche, subirà una ferita per aver dormito all'aria aperta (a meno che non abbia esplorato una *Tessera Isola* con un *Rifugio* durante l'Azione) e dovrà cibarsi nella Fase Notte scartando 1 cibo (se ne ha raccolto) durante la propria Azione. Diversamente, subirà 2 ferite addizionali.

Pescare Carte Mistero - Il Mazzo Mistero è composto da alcune tipologie differenti di Misteri. Quando devi risolvere una specifica tipologia di Mistero, continua a pescare carte dal mazzo scartandole fino a che non ne prendi una con la tipologia di Mistero richiesta. Una volta risolta, puoi decidere di fermarti e non pescare altre carte, o, se preferisci, continuare a pescare fino al raggiungimento della prossima carta da risolvere con la tipologia di Mistero richiesta.

Esempio: devi pescare 3 Carte Mistero e risolvere 1 carta Mostro e 2 Carte Tesoro. Peschi la prima Carta Mistero - è una carta Trappola, pertanto la ignori. La seconda carta - è una carta Tesoro, perciò la risolvi. Avendo risolto una Carta Mistero, puoi decidere di (a) fermarti dal pescare carte o (b) continuare fino a pescare e risolvere una Carta Mostro. Decidi di continuare. La terza carta - di nuovo una Trappola, pertanto la ignori. La quarta carta è una carta Mostro che devi risolvere. Dopo ciò puoi decidere di non pescare altre carte, tuttavia l'unica carta rimasta da risolvere è una carta Tesoro, per cui puoi pescare Carte Mistero fino a che non ne trovi una, ignorando tutte le altre. Alla fine, mischia tutte le Carte Mistero ignorate nel Mazzo Mistero e scarte quelle che hai risolto (se non diversamente specificato).

Fonte Esaurita - una fonte esaurita non fornisce alcuna risorsa durante la Fase Produzione o durante l'Azione Raccogliere Risorse. In ogni caso, se è presente un gettone risorsa +1 ( ) situato sulla fonte esaurita, prendi la risorsa indicata.

Tessera Isola Inaccessibile - quando una Tessera Isola diviene inaccessibile (a causa di un Evento o altro), giri la stessa faccia in giù, e rimuovi tutti i gettoni e cubetti da quella tessera. Non puoi spostare il tuo Campo e non puoi intraprendere Azioni su questa tessera incluso l'Azione Esplorare. Tratta questa tessera come una tessera inesplorata (vedi sotto).

Tipologia di terreno inesplorata - se una Tessera Isola contiene una tipologia di terreno unica sul tabellone e questa tessera diviene inesplorata, perdi l'accesso a quella tipologia di terreno e non puoi costruire gli oggetti che la richiedevano. Rimuovi i segnalini relativi dalle Carte Invenzione interessate fino a che quella tipologia di terreno non sia stata trovata su una nuova Tessera Isola (o che una specifica *Azione Minaccia* sia stata intrapresa per riguadagnare l'accesso alla vecchia). Non perdi invece gli oggetti precedentemente costruiti che richiedevano quella tipologia di terreno. Per esempio, se hai scoperto soltanto una Tessera isola con le *Montagne* e quest'ultima diventa inesplorata, non puoi costruire un “coltello” o un “Fuoco” (se non l'hai già fatto) fino a che non scopri una nuova Tessera Isola con le montagne.

Girare le Carte Oggetti faccia in su (Lato Invenzione) - quando giri un Oggetto rimettendolo sul Lato Invenzione, significa che hai perso quell'Oggetto. Devi costruirlo nuovamente, se ne hai bisogno.

Se tale Oggetto era richiesto per costruire un altro Oggetto o intraprendere un'Azione *Minaccia*, adesso non lo puoi fare. Per Esempio, se perdi l'oggetto *Mappa*, non puoi costruire una *Scorciatoia* (poiché richiede la *Mappa*), se perdi la *Pala* e un'Azione *Minaccia* la richiede,

non puoi intraprendere questa Azione.

Se l'Oggetto aveva un effetto addizionale, dovresti cancellarlo se possibile.

Esempio: - Costruire l'oggetto "Bricks" da un +1 al Livello Steccato. Se lo perdi, decrementa il Livello Steccato di 1, a meno che non sia a Livello 0 e in tal caso non accade nulla; - se avevi una "Scorciatoia" e la perdi, rimuovi il Gettone Scorciatoia dalla Tessera Isola, - Se avevi una "Mappa" e la perdi, non puoi usare la pedina addizionale per l'Azione Esplorare in questo round (salvo che sia già in uso, e in tal caso, non la potrai utilizzare dal prossimo round).

Combattere un animale (da un Effetto Evento) - quando peschi una carta dal Mazzo Evento e devi combattere contro un animale, è il primo giocatore a combattere e solo lui subisce eventuali ferite da questa lotta.

Risolvere effetti di un Evento un'altra volta - alcuni Effetti Evento hanno una descrizione molto lunga che non entra nello *Spazio Effetto Minaccia*, per tale motivo potrebbe essere riportato sulla carta la dicitura "risolvi un'altra volta". Ricorda di applicare l'effetto un'altra volta e di scartare la carta evitando di metterla di nuovo nel *Campo Azione Minaccia*.

Incrementare Temporaneamente il Livello Armi - se un effetto di una carta, di un gettone o altro incrementa temporaneamente il tuo Livello Armi, non spostare il segnalino sul Livello Armi. Questo incremento temporaneo dura soltanto per l'Azione che il giocatore intraprende. Se un giocatore deve decrementare il Livello Armi durante la stessa Azione, deve invece generalmente segnare sul Livello Armi e può persino subire ferite se il Livello Armi è inferiore al numero da decrementare.

Mischiare nel Mazzo Evento - si riferisce sempre alla carta in cui tale dicitura è scritta.

Carte Invenzione/Oggetto

Effetti della trasformazione di particolari invenzioni in oggetti:

Shortcut - fornisce un Gettone Scorciatoia che puoi piazzare su una Tessera Isola adiacente alla tessera dove è situato il tuo Campo. Durante la Fase Produzione dei seguenti round, guadagni 1 risorsa disponibile sulla tessera con la Scorciatoia.

Basket - se un'Azione Raccogliere Risorse ha successo, guadagni un cubetto risorsa in più di quella che volevi raccogliere. Basket può essere utilizzato soltanto per 1 Azione a round. Può essere utilizzato con l'oggetto "Sack".

Bed - ogni volta che un giocatore intraprende l'Azione Riposare prende 1 Gettone Determinazione e cura 2 Ferite invece di 1.


Belts - fornisce ai giocatori 1 pedina grigia addizionale per l'Azione Raccogliere Risorse. E' consigliato tenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.

Bow - incrementa il Livello Armi di 3.

Bricks - da Mattoni (richiesti per costruire altri Oggetti) e incrementa il Livello Steccato di 1.

Cellar - permette di immagazzinare tutto il cibo, in modo che non marcisca durante la Fase Notte.

Corral - quando lo costruisci, puoi coprire 1 fonte di cibo sulla Tessera Isola adiacente alla tessera dove il tuo

Campo è situato e mettere 1 gettone +1 cibo () sulla tessera dove si trova il tuo Campo.

Cure - da una Cura.

Dam - fornisce ai giocatori 2 cibi che non marciscono.

Diary - durante la Fase Morale, il primo giocatore prende 1 Gettone Determinazione in più (o ne perde 1 in meno).

Fire - da il Fuoco (richiesto per costruire altri Oggetti) e incrementa il Livello Steccato di 1.

Fireplace - permette di curarti: durante la Fase Notte puoi scartare 1 cibo per curare 2 ferite (puoi curare 2 ferite ad 1 giocatore o 1 ferita a 2 giocatori differenti).

Furnace - permette di ignorare 1 Nuvola della neve durante la Fase Tempo.

Drums - durante la Fase Morale il primo giocatore prende 2 Gettoni Determinazione in più (o ne perde 2 in meno).

Knife - fornisce un coltello (richiesto per costruire altri Oggetti) e incrementa il Livello Armi di 1.

Lantern - fornisce ai giocatori 1 pedina marrone addizionale per l'Azione Costruire. E' consigliato tenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.

Map - da una Mappa (richiesta per costruire altri Oggetti) e 1 pedina verde addizionale per l'Azione Esplorare. E' consigliato tenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.

Moat - incrementa il Livello Steccato di 2.

Pit - tira il dado ferita marrone durante la Fase Produzione: se ottieni un risultato Ferita, guadagni 1 cibo in più.

Pot - fornisce una Pentola (necessaria per utilizzare alcuni Gettoni Scoperta) e permette di curarti: durante la Fase Notte puoi scartare 1 cibo e curare 1 ferita.

Raft - fornisce ai giocatori 1 pedina addizionale utilizzabile per le Azioni Raccogliere risorse o per Esplorare. E' consigliato tenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.


Rope - da una Corda (richiesta per costruire altri Oggetti)

Sack - se un'Azione Raccogliere Risorse ha successo, guadagni un cubetto risorsa in più di quella che volevi raccogliere. Sack può cessare utilizzato soltanto per 1 Azione a round. Può essere utilizzato con l'oggetto "Basket".

Shield - fornisce ai giocatori 1 pedina rossa addizionale per l'Azione Cacciare. E' consigliato tenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.

Shovel - fornisce una pala (richiesta per costruire altri Oggetti)

Sling - Incrementa il Livello Armi di 2

Snare - quando lo costruisci, piazza un gettone +1 cibo () sulla Tessera Isola dove è situato il tuo Campo.

Spear - Incrementa il Livello Armi di 3

Wall - Incrementa il Livello Steccato di 2

Esempio di Scheda Scenario

Ogni Scenario è più difficile ed ha regole più complesse del precedente, per tale motivo è consigliato iniziare la tua Avventura con il primo e giocarli in ordine.

1. Nome dello Scenario
2. Trama
3. Numero di round
4. Condizioni Meteorologiche (dadi del tempo da tirare) nei round corrispondenti.
5. Obiettivo dello Scenario che i giocatori devono raggiungere al fine di vincere.
6. Descrizione delle scoperte speciali. Salvo diversa indicazione nella Scheda Scenario, vengono tutte scartate dopo l'uso, proprio come gli altri *Gettoni Scoperta*.
7. Significato della Icona Libro: Ogni volta che peschi una Carta Evento con una Icona Libro, applica l'effetto qui descritto.
8. Significato della Icona Totem: Ogni volta che esplori una *Tessera Isola* con questa Icona, controllane il significato qui. Qualche volta è un effetto istantaneo mentre in alcuni Scenari da ai giocatori un'opportunità di intraprendere una certa Azione sulla *Tessera Isola* con questo Totem.
9. Cambiamenti nel setup iniziale
10. Tutte le altre regole speciali che devi considerare nel giocare un particolare Scenario.
11. 2 Invenzioni (tutte le Invenzioni speciali di Scenario sono descritte sotto).
12. Alcune Schede Scenario possono avere degli elementi speciali come mostrare un Segnapunti Vita di un altro personaggio (Jenny) o azioni speciali che possono essere intraprese dai giocatori.
13. Tavola dei Punti Vittoria
14. Diario dei risultati

Invenzioni/Oggetti di Scenario

Hatchet - dopo averla costruito puoi piazzare un gettone +1 legno sulla Tessera isola dove è situato il tuo Campo

Mast - Fornisce 3 legno ma (only for the pile).

Cross - può essere costruita molteplici volte. Ogni volta che la costruisci, piazza un cubetto blu su una diversa Tessera Isola. Se vuoi piazzare questo cubetto su una tessera con un segnalino nebbia, devi assegnare una pedina in più per costruire l'oggetto "Cross".

Sacred bell - può essere costruita molteplici volte. Ogni volta che la costruisci, rimuovi 3 segnalini nebbia dalle Tessere Isola/spazi.

Raft - dopo averla costruita, in uno dei successivi round puoi intraprendere un'Azione Esplorare su questo oggetto per salvare Jenny. Nel risolvere questa Azione, il giocatore subisce 1 ferita per aver intrapreso l'Azione invece di risolvere una Carta Avventura.

Lifeboat - Se le altre condizioni di vittoria sono state raggiunte e costruisci una Lifeboat, vinci la partita.

Rope ladder - Fornisce una pedina addizionale solo per l'Azione Esplorare Totem. E' consigliato mantenere la pedina su questa carta quando non utilizzata.

Jolly-boat - Se le altre condizioni di vittoria sono state raggiunte e costruisci una Jolly-boat, vinci la partita.

Ballista - quando la costruisci, incrementa il Livello Steccato di 2 e il Livello Armi di 1.

Canoe - dopo averla costruita, durante ogni Azione Esplorare di successo, prendi 2 *Tessere Isola*, scegline 1 che piazzerai sul tabellone, rimetti l'altra nella pila e rimischia il tutto.

Cultivation - quando la costruisci, prendi 4 cibo

Fence - quando la costruisci, incrementa il Livello Steccato di 1



Punti Vittoria

Ogni volta che finisci una partita, persino se non hai raggiunto l'obiettivo di Scenario, puoi contare i punti ottenuti e scriverli sul Diario dei risultati. Durante la prossima partita prova a battere il tuo punteggio. I Punti Vittoria sono raffigurati in una tabella o sulla Scheda Scenario.

GAME AUTHOR: Ignacy Trzewiczek
GAME MANUAL: Łukasz Piechaczek
BOX GRAPHICS: Mateusz Lenart
BOX DESIGN: Michał Oracz
BOARD DESIGN: Piotr Słaby
GRAPHICS AND ICONS DESIGN: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz
CARDS DESIGN: Maciej Mutwil
GAME MANUAL DESIGN: Maciej Mutwil
GAME MANUAL TRANSLATION: Łukasz Piechaczek, Kent Neumann
PUBLISHER: Portal Publishing
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.portalpublishing.eu, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

THANKS:

Great help and support were provided by my friends and fellow testers:
Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvtil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Ciern, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst...
Many testers during conventions... And last but not least... Merry and all my kids!

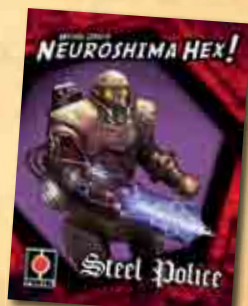
For more Robinson Crusoe related content (videos, additional Scenarios) check the game's profile at BoardGameGeek.com and www.portalpublishing.eu

Follow us on facebook
www.facebook.com/portalpublishing

Follow us on twitter
www.twitter.com/trzewik

Visit our website
www.portalpublishing.eu

Check other new Portal games and expansions.



ICONE

- fornisce
- / - fornisce
- cibo
- cibo che non marcisce
- legno
- pelliccia
- una pedina
- pedine aggiuntive per Cacciare, Costruire, Raccogliere Risorse, Esplorare
- cubetto nero (in carenza di cubetti neri, puoi usare i cubetti bianchi)
- Rifugio
- Tetto (livello)
- ± 1 incrementa/decrementa il Livello Tetto di 1
- Steccato (livello)
- ± 1 - incrementa/decrementa il Livello Steccato di 1
- Armi (livello)
- ± 1 - incrementa/decrementa il Livello Armi di 1
- decrementa il Livello Morale di 1
- incrementa il Livello Morale di 1
- Tesoro (un tipo di Carta Mistero)
- Mostro (un tipo di Carta Mistero)
- Trappola (un tipo di Carta Mistero)
- Ferita
- $+$ - Cura una Ferita
- Il numero di queste icone ti mostra quante volte puoi utilizzare un oggetto

- Dadi Azione Costruzione**
- Dadi Raccolta Risorse**
- Dadi Esplorazione**
- Avventura

- Ferita
- Successo
- 2 Gettoni Determinazione

Dadi del Tempo

- Dado della pioggia**
- Dado della neve**
- Dado Animali affamati**

- / - 1 / 2 Nuvole della pioggia
- / - 1 / 2 Nuvole della Neve
- decrementa il Livello Steccato di 1
- scarta 1 cibo
- Lotta contro un animale (forza: 3)
- / - Ignora 1 nuvola della pioggia/neve

Cacciare Costruire Raccogliere Risorse

- Esplorare**
- Organizzare il Campo**
- Riposare**
-
-
-

Tipi di Terreno:

- Spiaggia**
- Collina**
- Montagna**
- Fiume**
- Pianura**

- Mappa**
- Coltello**
- Corda**
- Mattoni**
- Pala**
- Cura**
- Fuoco**
- Pentola**

GETTONI

- Gettone Avventura
-
-

- Gettone della pioggia
- Gettone della neve

- Gettone Tempesta
- Gettone Rilanciare
- Gettone Forza dell'Animale

Gettoni effetti aggiuntivi

- una pedina in meno
- un legno in più
- un cibo in più
- scorciatoia
- Gettone Rifugio/Campo
- Gettone Ferita Speciale
- Gettone Determinazione
- Gettone numero

Gettoni Scoperta:

- incrementa il Livello Steccato di 1
- incrementa il Livello Armi di 1
- ignora 1 nuvola della pioggia
- pesca 1 Tesoro dal Mazzo Mistero.
- incrementa il Livello Morale di 1
- prendi 1 legno
- 1 pedina marrone aggiuntiva per l'azione Building. Puoi utilizzarla soltanto per un'Azione e poi va scartata.
- prendi 2 cibo (a meno che tu non abbia un Oggetto o un Tesoro che permettono di immagazzinare del cibo, quest'ultimo marcisce alla fine della Fase Notte)
- se il Livello Armi è almeno ad 1, puoi scambiare questo gettone con 1 pelliccia e 1 cibo (mettili nello spazio Risorse Disponibili)
- Se hai una "Pentola", puoi scartare questo gettone per curare 2 ferite (puoi curare due ferite dello stesso giocatore o una ferita a due giocatori diversi).
- Se hai un "Pentola", puoi scartare questo gettone per incrementare il Livello Armi di 2
- Se hai un "Pentola", puoi scartare questo gettone per per costruire una "Cura" gratis e senza bisogno di una Azione
- Se hai un "Pentola", puoi scartare questo gettone per incrementare il Livello Morale di 1