<p>Sì, giusto! Giocala dopo aver tirato i dadi per ritirare 1 dado</p>	<p>Animale ferito giocala nel tuo turno per cercare cibo senza spendere PE</p>
<p>Apatia tira un dado all'inizio di un turno avversario: egli perde tanti PE quanto il risultato del dado</p>	<p>Braccio ferito giocala su un giocatore in un esagono di montagna. D'ora in poi quel giocatore subisce -1 ai tiro contro gli animali e recupera 1 punto in meno quando riduce la Fame</p>
<p>Bisaccia se sei adiacente all'acqua, puoi piazzare questa carta davanti a te. In seguito puoi scartarla gratuitamente per ristorare la tua Sete</p>	<p>Animale ferito giocala nel tuo turno per cercare cibo senza spendere PE</p>
<p>Caldo insopportabile giocala su un giocatore in un esagono di deserto o terreno accidentato. Egli deve aumentare la sua Sete di 2 punti</p>	<p>Braccio ferito giocala su un giocatore in un esagono di montagna. D'ora in poi quel giocatore subisce -1 ai tiro contro gli animali e recupera 1 punto in meno quando riduce la Fame</p>
<p>Calda pelliccia piazzala davanti a te dopo aver ucciso un lupo o un orso o dopo aver giocato la carta Evento Animale Ferito o Cervo. Puoi ridurre il tuo Esaurimento di 1 punto in + ogni volta che dormi</p>	<p>Calda pelliccia piazzala davanti a te dopo aver ucciso un lupo o un orso o dopo aver giocato la carta Evento Animale Ferito o Cervo. Puoi ridurre il tuo Esaurimento di 1 punto in + ogni volta che dormi</p>
<p>Camminando in circolo giocala quando un avversario ha finito il suo turno: muovilo indietro nell'area da cui era partito</p>	<p>Vento gelido giocala all'inizio del turno di un avversario: egli non può dormire in quel turno</p>
<p>Trappola spendi 2 PE per piazzare questa carta davanti a te: se sei attaccato da un animale, questi tira solo 1d6. La carta è scartata quando lasci questo esagono</p>	<p>Sentiero giocala all'inizio del tuo turno. Spendi solo 2 PE per muoverti nella Foresta o nella Montagna, per questo turno</p>
<p>Perso giocala all'inizio del turno di un avversario per farlo perdere</p>	<p>Gamba ferita giocala all'inizio del turno di un avversario: egli deve spendere 3 PE entra per il suo primo movimento, in tale turno</p>

<p>Sopravvissuto giocala quando ti mancano meno di 5 scalini alla morte sulla traccia Esaurimento, prima di spendere PE in questo turno. Recupera 3 di Esaurimento e ricevi 3 PE extra</p>	<p>Sentiero giocala all'inizio del tuo turno. Spendi solo 2 PE per muoverti nella Foresta o nella Montagna, per questo turno</p>
<p>Pioggia torrenziale giocala all'inizio del turno di un avversario: non può muoversi questo turno, ma può ridurre la sua Sete di 3</p>	<p>Gamba ferita giocala all'inizio del turno di un avversario: egli deve spendere 3 PE entra per il suo primo movimento, in tale turno</p>
<p>Bastoni e pietre giocala quando sei attaccato da un animale prima di tirare il tuo dado: aggiungi +4 al risultato</p>	<p>Bastoni e pietre giocala quando sei attaccato da un animale prima di tirare il tuo dado: aggiungi +4 al risultato</p>
<p>Sfinitezza giocala all'inizio del turno di un avversario, prima che spenda PE: aumenta il suo Esaurimento di 1 punto e perde 1 PE</p>	<p>Sfinitezza giocala all'inizio del turno di un avversario, prima che spenda PE: aumenta il suo Esaurimento di 1 punto e perde 1 PE</p>
<p>Zattera ti consente di muovere su esagoni Lago per 2 PE. Scartala quando torni sulla terraferma</p>	<p>Zattera ti consente di muovere su esagoni Lago per 2 PE. Scartala quando torni sulla terraferma</p>
<p>Esaurimento ogni avversario aumenta il suo Esaurimento di 1 punto</p>	<p>Esaurimento ogni avversario aumenta il suo Esaurimento di 1 punto</p>
<p>Lancia rudimentale quando sei in una Foresta puoi spendere 1 PE per piazzare questa carta davanti a te. D'ora in avanti guadagni +2 sui tiri di dado contro gli animali</p>	<p>Lancia rudimentale quando sei in una Foresta puoi spendere 1 PE per piazzare questa carta davanti a te. D'ora in avanti guadagni +2 sui tiri di dado contro gli animali</p>
<p>Nebbia giocala all'inizio di un nuovo round di gioco: tale round conta come se fosse notte</p>	<p>Spasmi della fame scegli un avversario: egli aumenta subito la sua Fame di 2 punti</p>

<p>Oasi giocala quando sei in un esagono di Deserto: puoi ridurre la tua Sete e Fame di 4 punti ciascuna</p>	<p>In nessun modo! Cancella una qualsiasi carta Evento (che viene poi scartata senza effetto alcuno)</p>
<p>Prova di nuovo giocala quando un avversario ha cercato del cibo: egli deve ritirare i dadi</p>	<p>Debole giocala durante l'attacco di un animale verso un avversario: egli subisce -2 al suo tiro di dado</p>
<p>In nessun modo! Cancella una qualsiasi carta Evento (che viene poi scartata senza effetto alcuno)</p>	<p>Luce della Luna giocala durante un turno notturno: non puoi perderti in questo turno</p>
<p>Sensi di serpente puoi muovere il serpente di 3 esagoni oppure un altro animale di 1 esagono</p>	<p>Proteggendo i suoi cuccioli giocala quando un orso attacca un avversario: l'orso guadagna +3 al suo tiro</p>
<p>Luce della Luna giocala durante un turno notturno: non puoi perderti in questo turno</p>	<p>Mappa guarda un qualsiasi tassello della plancia non ancora rivelato, giralo come vuoi e rimettilo a posto senza farlo vedere agli altri</p>
<p>Sfinitezza giocala all'inizio del turno di un avversario, prima che spenda PE: aumenta il suo Esaurimento di 1 punto e perde 1 PE</p>	<p>Malattia scegli un giocatore e fagli pescare 1 carta Malattia</p>
<p>Avanzi piazza questa carta davanti a te dopo aver ucciso un animale o trovato del cibo. Potrai scartarla quando vorrai per tirare un dado e ridurre la tua Fame del risultato</p>	<p>Avanzi piazza questa carta davanti a te dopo aver ucciso un animale o trovato del cibo. Potrai scartarla quando vorrai per tirare un dado e ridurre la tua Fame del risultato</p>
<p>Dove sono? Giocala nella Fase della Natura: muovi un avversario di 1 esagono in qualsiasi direzione</p>	<p>Dove sono? Giocala nella Fase della Natura: muovi un avversario di 1 esagono in qualsiasi direzione</p>

<p>Erbe mediche giocala per scartare una qualsiasi Malattia in gioco o per cancellarne una appena pescata</p>	<p>Ottimo orientamento giocala quando ti perdi: non ti sei perso e puoi continuare il tuo turno</p>
<p>Zanzare giocala contro un avversario in una Foresta: egli pesca 1 carta Malattia</p>	<p>Debole giocala durante l'attacco di un animale verso un avversario: egli subisce -2 al suo tiro di dado</p>
<p>Buona idea! Giocala per prendere l'ultima carta evento giocata</p>	<p>Giorno glorioso giocala all'inizio del tuo turno, prima di spendere PE: puoi ridurre subito il tuo Esaurimento di 2 punti</p>
<p>Pioggia torrenziale giocala all'inizio del turno di un avversario: non può muoversi questo turno, ma può ridurre la sua Sete di 3</p>	<p>Senza speranza giocala all'inizio del turno di un avversario: egli perde 3 PE in questo turno</p>
<p>Primo soccorso giocala quando sei stato ferito dall'attacco di un animale: non devi subire Esaurimento</p>	<p>Fuoco giocala prima di tirare i dadi durante un attacco animale: tale attacco sarà ignorato (l'animale rimane comunque in quell'area)</p>
<p>Panico giocala all'inizio della Fase Natura: scegli un giocatore e fallo muovere casualmente. Poi puoi farlo muovere casualmente una seconda volta, se vuoi</p>	<p>Malattia scegli un giocatore e fagli pescare 1 carta Malattia</p>
<p>Fuoco giocala prima di tirare i dadi durante un attacco animale: tale attacco sarà ignorato (l'animale rimane comunque in quell'area)</p>	<p>Fuga giocala nel tuo turno quando sei nello stesso esagono di un animale: muoviti di 1 esagono gratis e ricevi 2 PE extra per questo turno</p>
<p>Perso giocala all'inizio del turno di un avversario per farlo perdere</p>	<p>Guarda ancora! Giocala quando è rivelato un novo pezzo di mappa: puoi piazzare 2 esagoni di terreno dalla scatola al posto di due sulla plancia (non su un Villaggio, Tribù o Tana)</p>

<p>Fuga giocala nel tuo turno quando sei nello stesso esagono di un animale: muoviti di 1 esagono gratis e ricevi 2 PE extra per questo turno</p>	<p>Slancio energetico tira 1d6 e ricevi tanti PE quanto il risultato</p>
<p>Guarda ancora! Giocala quando è rivelato un novo pezzo di mappa: puoi piazzare 2 esagoni di terreno dalla scatola al posto di due sulla plancia (non su un Villaggio, Tribù o Tana)</p>	<p>Montagne infide giocala all'inizio del turno di un avversario, se si trova in un esagono di montagna: egli deve scegliere o di aumentare il suo Esaurimento di 3 o di perdere 3 PE</p>
<p>Slancio energetico tira 1d6 e ricevi tanti PE quanto il risultato</p>	<p>Resistenza giocala nella Fase Natura: in questo turno non devi subire Esaurimento (eccetto durane gli attacchi animali)</p>
<p>Cagionevole giocala prima che un avversario peschi una Malattia: puoi scegliere tu la carta guardando nel mazzo. Poi rimescolalo</p>	<p>Attacco dello scorpione giocala su un avversario in un esagono di Deserto: egli aumenta il suo Esaurimento di 2 punti e pesca una carta Malattia</p>
<p>Resistenza giocala nella Fase Natura: in questo turno non devi subire Esaurimento (eccetto durane gli attacchi animali)</p>	<p>Resistenza giocala nella Fase Natura: in questo turno non devi subire Esaurimento (eccetto durane gli attacchi animali)</p>
<p>Equipaggiamento rovinato Scarta una carta Evento che si trova davanti a un tuo avversario</p>	<p>Attacco dello scorpione giocala su un avversario in un esagono di Deserto: egli aumenta il suo Esaurimento di 2 punti e pesca una carta Malattia</p>
<p>Determinazione giocala per ricevere 3 PE extra</p>	<p>Foresta incantevole questo turno muovere in una Foresta ti costa solo 2 PE. Inoltre riduci il tuo Esaurimento di 1 punto per ogni foresta in cui entri</p>
<p>Veleno virulento giocala quando il serpente attacca un avversario: il serpente guadagna +1 all'attacco e l'avversario pesca 1 carta Malattia</p>	<p>Funghi velenosi giocala subito dopo che un avversario ha ridotto la sua Fame: egli pesca 1 carta Malattia</p>

<p>Foresta incantevole questo turno muovere in una Foresta ti costa solo 2 PE. Inoltre riduci il tuo Esaurimento di 1 punto per ogni foresta in cui entri</p>	<p>Cervo giocala all'inizio del tuo turno: puoi ristorare le tua Fame, ma poi ti perdi</p>
<p>Vento gelido giocala all'inizio del turno di un avversario: egli non può dormire in quel turno</p>	<p>Zanzare giocala contro un avversario in una Foresta: egli pesca 1 carta Malattia</p>
<p>Cervo giocala all'inizio del tuo turno: puoi ristorare le tua Fame, ma poi ti perdi</p>	<p>Sonno profondo se dormi in questo turno puoi ridurre il tuo Esaurimento di 3 punti extra</p>
<p>Combattimento se due giocatori sono nello stesso esagono, giocala per farli combattere: ognuno tira 2d6 e il perdente aumenta il suo esaurimento della differenza (conta come un attacco animale)</p>	<p>Ritorno alla tana giocala prima del movimento animale: muovi 1 animale fino alla sua tana. Poi fai i movimenti animali come di consueto (compreso l'animale mosso)</p>
<p>Sonno profondo se dormi in questo turno puoi ridurre il tuo Esaurimento di 3 punti extra</p>	<p>Cooperazione giocala quando sei nello stesso esagono con un altro giocatore: potete entrambi ridurre la Fame, la Sete e l'Esaurimento di 1 punto ciascuno</p>
<p>Ritorno alla tana giocala prima del movimento animale: muovi 1 animale fino alla sua tana. Poi fai i movimenti animali come di consueto (compreso l'animale mosso)</p>	<p>Fiuto sensibile puoi muovere l'orso di 2 esagoni oppure un altro animale di 1 esagono</p>
<p>Compagno giocala quando un avversario ha terminato il suo turno: se aveva iniziato il turno nel tuo stesso esagono, puoi muovere gratuitamente nel suo stesso esagono di destinazione</p>	<p>Compagno giocala quando un avversario ha terminato il suo turno: se aveva iniziato il turno nel tuo stesso esagono, puoi muovere gratuitamente nel suo stesso esagono di destinazione</p>
<p>Branco di lupi puoi muovere entrambe i lupi di 2 esagoni ciascuno oppure un altro animale di 1 esagono</p>	<p>Terreno arduo giocala all'inizio del turno di un avversario: ogni suo movimento gli costa 1 PE in più per questo turno</p>

Ruscello ristora la tua Sete	Ruscello ristora la tua Sete
Derubato! Giocala quando sei nello stesso esagono di un avversario: puoi prendergli una carta che ha sul tavolo, scegliendola, oppure una casuale dalla mano	Derubato! Giocala quando sei nello stesso esagono di un avversario: puoi prendergli una carta che ha sul tavolo, scegliendola, oppure una casuale dalla mano
Nido d'uccello se sei in un esagono di Foresta o di Montagna, puoi spendere 1 PE per tirare 1 dado e ridurre la Fame del risultato	Cespuglio di bacche giocala per ridurre la tua Fame di 5 punti
Funghi velenosi giocala subito dopo che un avversario ha ridotto la sua Fame: egli pesca 1 carta Malattia	Fiumi straripati giocala all'inizio del turno di un avversario: egli non può attraversare i fiumi in tale turno
Rifugio abbandonato piazza la carta di fronte a te: fin quando rimani in questo esagono non puoi essere bersagliato o attaccato dagli animali. Scartala quando lasci l'esagono	Rifugio abbandonato piazza la carta di fronte a te: fin quando rimani in questo esagono non puoi essere bersagliato o attaccato dagli animali. Scartala quando lasci l'esagono
Branco di lupi puoi muovere entrambe i lupi di 2 esagoni ciascuno oppure un altro animale di 1 esagono	Acqua non potabile giocala quando una avversario vuole bere: in questo turno non potrà mai farlo

Raffreddore aumenta Sete, Fame e Esaurimento di 1, poi scarta la carta	Raffreddore aumenta Sete, Fame e Esaurimento di 1, poi scarta la carta
Febbre nella Fase Natura aumenta l'Esaurimento di 1 punto in più. Scartala all'inizio di un nuovo giorno	Raffreddore aumenta Sete, Fame e Esaurimento di 1, poi scarta la carta

<p>Febbre nella Fase Natura aumenta l'Esaurimento di 1 punto in più. Scartala all'inizio di un nuovo giorno</p>	<p>Febbre nella Fase Natura aumenta l'Esaurimento di 1 punto in più. Scartala all'inizio di un nuovo giorno</p>
<p>Insolazione muovere in esagoni di Pianura e Terreno Accidentato durante il giorno aumenta la Sete di 1. Scartala alla fine del prossimo giorno</p>	<p>Insolazione muovere in esagoni di Pianura e Terreno Accidentato durante il giorno aumenta la Sete di 1. Scartala alla fine del prossimo giorno</p>
<p>Nausea non puoi ridurre la tua Sete di più di 2 punti per turno. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>	<p>Nausea non puoi ridurre la tua Sete di più di 2 punti per turno. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>
<p>Diarrea salta il prossimo turno, poi scarta la carta</p>	<p>Diarrea salta il prossimo turno, poi scarta la carta</p>
<p>Brividi quando dormi riduci il tuo Esaurimento di 1 punto meno del normale. Scartala la prossima volta in cui riduci la tua Fame</p>	<p>Brividi quando dormi riduci il tuo Esaurimento di 1 punto meno del normale. Scartala la prossima volta in cui riduci la tua Fame</p>
<p>Allucinazioni ti perdi, poi scarta la carta</p>	<p>Allucinazioni ti perdi, poi scarta la carta</p>
<p>Mal di testa ricevi 1 PE in meno ogni turno. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>	<p>Mal di testa ricevi 1 PE in meno ogni turno. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>
<p>Vomito se la tua Fame è 0, aumentala di 5 punti. Altrimenti aumentala di 2 punti, poi scarta la carta</p>	<p>Vomito se la tua Fame è 0, aumentala di 5 punti. Altrimenti aumentala di 2 punti, poi scarta la carta</p>
<p>Mal di stomaco nella Fase Natura aumenta Fame e Sete di 1 punto extra. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>	<p>Mal di stomaco nella Fase Natura aumenta Fame e Sete di 1 punto extra. Scartala all'inizio del prossimo giorno</p>
<p>Capogiro devi scartare 1 carta Evento dalla tua mano, poi scarta questa carta</p>	<p>Capogiro devi scartare 1 carta Evento dalla tua mano, poi scarta questa carta</p>

<p>Capogiro devi scartare 1 carta Evento dalla tua mano, poi scarta questa carta</p>	<p>Febbre alta aumenta subito il tuo Esaurimento di 4 punti, poi scarta questa carta</p>
	<p>Febbre alta aumenta subito il tuo Esaurimento di 4 punti, poi scarta questa carta</p>

<p>Gentle Breeze BREZZA GENTILE ogni giocatore pesca 1 carta. Cercare cibo costa solo 3 PE per questa giornata</p>	<p>Gentle Breeze BREZZA GENTILE ogni giocatore pesca 1 carta. Cercare cibo costa solo 3 PE per questa giornata</p>
<p>Peaceful Shores PACIFICHE SPIAGGE ogni giocatore pesca 1 carta. Oggi, dormire vicino all'acqua riduce l'Esaurimento di 1 punto entra</p>	<p>Sanstorms TEMPESTE DI SABBIA ogni giocatore pesca 1 carta. Oggi i Terreni Accidentati sono considerati Deserti</p>
<p>Wind through the Fields VENTO ATTRAVERSO I CAMPI ogni giocatore pesca 1 carta. Il giocatore/i più lontani dal Villaggio riduce immediatamente Fame e Esaurimento di 2 punti</p>	<p>Wind through the Fields VENTO ATTRAVERSO I CAMPI ogni giocatore pesca 1 carta. Il giocatore/i più lontani dal Villaggio riduce immediatamente Fame e Esaurimento di 2 punti</p>
<p>Rainbow ARCOBALENO ogni giocatore pesca 2 carte.</p>	<p>Rainbow ARCOBALENO ogni giocatore pesca 2 carte.</p>
<p>Damp and Misty UMIDO E NEBBIOSO ogni giocatore pesca 1 carta Evento e 1 Malattia</p>	<p>Shrouded Sun SOLE VELATO ogni giocatore pesca 1 carta.</p>
<p>Pouring Rain PIOGGIA TORRENZIALE ogni giocatore pesca 1 carta. Oggi ogni movimento costa 1 PE extra</p>	<p>Clouds NUVOLE ogni giocatore pesca 2 carte. Se l'Esaurimento di un giocatore mostra 4 o 3 PE, egli riceve 1 carta extra</p>
<p>Sunlight through the Clouds LUCE ATTRAVERSO LE NUVOLE ogni giocatore pesca 2 carte. *il giocatore/i più lontano dal Villaggio all'inizio dei round segnati prendono 2 PE entra</p>	<p>Lightning LAMPI ogni giocatore pesca 1 carta. *questi sono turni notturni ma nessun giocatore può dormire</p>
<p>Drifting Clouds NUVOLE IN MOVIMENTO ogni giocatore pesca 1 carta.</p>	<p>Drifting Clouds NUVOLE IN MOVIMENTO ogni giocatore pesca 1 carta.</p>

<p>Northern Lights LUCI DEL NORD ogni giocatore pesca 1 carta. Nella notte nessuno può perdersi quando si muove</p>	<p>Dark Morning MATTINO BUIO ogni giocatore pesca 1 carta.</p>
<p>Thick Mist NEBBIA DENSA ogni giocatore pesca 1 carta. *tira 1 dado prima di ogni movimento: con 1 o 2 ti sei perso</p>	<p>Red Skies CIELI ROSSI ogni giocatore pesca 3 carte. *i giocatori con più di 2 carte Evento in mano perdono tutte le carte</p>
<p>Clear View PANORAMA LIMPIDO ogni giocatore pesca 1 carta. Ogni volta che un giocatore si muove in una Montagna pesca 1 carta Evento exrta</p>	<p>Cold Winds VENTI FREDDI ogni giocatore pesca 1 carta. Oggi tutti riducono l'Esaurimento di 1 punti in meno quando dormono</p>
<p>Morning Mist NEBBIA MATTUTINA ogni giocatore pesca 1 carta. *tutti i giocatori si perdono all'inizio del loro turno</p>	<p>Full Moon LUNA PIENA ogni giocatore pesca 1 carta. Nella notte i lupi si muovono e attaccano 2 volte</p>
<p>Merciless Sun SOLE IMPIETOSO ogni giocatore pesca 1 carta. Oggi, muovere in esagoni di Deserto aumenta la Sete di 2 punti invece che di 1</p>	<p>Tornado TORNADO ogni giocatore pesca 1 carta. *il giocatore/i più vicino al Villaggio all'inizio di questi turni si perde all'inizio del suo turno</p>
<p>Rain PIOGGIA ogni giocatore pesca 1 carta. Ogni giocatore riduce subito la sua Sete di 3 punti</p>	