

NAUFRAGOS

Di ALBERTO CORRADI

REGOLAMENTO SCHEMATICO DI GIUOCO AMATORIALE

Di LUCAS93

ORDINE DEL TURNO

A – EVENTI: Rivelare la carta evento dalla cima del mazzo risolvere prima il Meteo e i Resti del Naufrago e poi il testo della carta.

Meteo: Se il simbolo sulla carta è sole si muove il cubetto clima di 1 a destra, altrimenti a sinistra.

Se c'è sole cocente tutti perdono immediatamente 1 Punto Energia.

Se c'è pioggia -1 sul tiro di dadi per tornare da un'esplorazione.

Se c'è tempesta non è possibile pescare, il fuoco dell'accampamento si spegne e -2 sul tiro di dadi per tornare da un'esplorazione.

Resti del Naufrago: se il numero di cubetti naufrago è uguale o maggiore a quello della carta e non c'è già un cubetto nel riquadro azioni, metterne uno.

B – AZIONI: Il giocatore iniziale usa la sua pedina bianca nell'accampamento e risolve subito la carta, poi procede normalmente, se è disperso non può usare la pedina bianca.

Prima giocano i giocatori non dispersi poi i dispersi.

Non è possibile fare 2 volte la stessa azione (tranne per i dispersi che cercano di tornare).

Risolvere le azioni partendo dall'alto verso il basso del tabellone Azioni Base.

C – SOPRAVVIVERE (non viene fatto dai dispersi)

Nutrirsi: Scambiate le tessere cibo nella riserva con il numero appropriato di cubi bianchi, ciascuno equivalente ad 1 cibo. Poi, tutto il cibo nella riserva (segnalini cibo e cubi bianchi) verranno distribuiti, uno per uno, partendo dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario. Ciascun giocatore sceglie un segnalino cibo (cubo bianco o segnalino cibo) e può: mangiarlo, lasciarlo nella riserva o darlo ad un altro giocatore che lo mangia subito.

E' obbligatorio consumare almeno 1 cibo (riceve 1 energia) per turno chi non lo fa riceve 2 ferite.

Riposarsi: Se il fuoco è acceso e c'è un segnalino legno su di esso rimuoverlo, altrimenti il fuoco si spegne. Se il fuoco è acceso tutti (esclusi i dispersi) recuperano 1 Punto Energia, altrimenti viene sottratto 1 Punti Energia.

Per tenere acceso il fuoco un giocatore nella fase azione sposta un legno dalla riserva sul fuoco, non conta come azione.

D – FINE DEL TURNO

Ferite: Ciascun naufrago con ferite tira tanti dadi quante le sue ferite, se esce un 1 una ferita diventa trauma, anche se escono più numeri 1 è sempre e solo 1 trauma.

Mantenimento:

1) Rimuovere tutti i cubetti bianchi che rappresentano il cibo, perchè marchiscono.

2) Ciascun gruppo di esploratori dispersi riduce di 1 il loro livello di difficoltà per il tiro dei dadi

3) Passare la pedina bianca del giocatore iniziale alla propria sinistra, se è un disperso passarlo al giocatore successivo, se tutti sono dispersi consegnarlo al giocatore alla propria sinistra.

4) Se tutti i giocatori sono dispersi il fuoco dell'accampamento si spegne.

MORTE DEL NAUFRAGO

Al quarto trauma il giocatore viene eliminato, ripartire in ordine dal primo giocatore in senso orario le sue carte e i suoi oggetti. Rimuovere tutti i segnalini dai tabelloni.

AZIONI BASE DEL TABELLONE

FORAGGIO (CIBO): Prendete 1 tessera foraggio e la piazza a faccia in su nella riserva.

LEGNO: Prendete 1 segnalino legno e mettetelo nella riserva.

DIARIO: Prendete 1 tessera storia senza mostrarla agli altri.

RESTI DEL NAUFRAGIO: Se vi è un cubo nello spazio azioni potete pescare 5 carte dal mazzo Resti del Naufrago, mostratele al gruppo. Ogni giocatore ne sceglie 1 partendo dal giocatore che ha scelto questa azione, quelle rimaste vanno scartate assieme al cubetto nero.

ACCENDERE UN FUOCO: Dichiarare quanta energia si vuole utilizzare per accendere il fuoco. Sottrarsi l'energia dichiarata e tirare un dado, se il valore è inferiore o uguale all'energia spesa e si ha almeno un legno nella riserva il fuoco si accende. Mettere il legno sulla tessera fuoco.

COSTRUIRE: Le costruzioni che richiedono 1 solo turno devono essere finite in quel turno, da chi ha proposto la costruzione in senso orario tutti dichiarano quanta energia utilizzare (non partecipano i dispersi). E' necessario anche disporre dei materiali richiesti. Se la costruzione ha avuto esito positivo il giocatore che ha proposto la stessa riceve 1 tessera PS.

La costruzione a più turni è simile a quella di un turno senza l'obbligo di terminarla subito. Aggiungere cubetti energia sopra la tessera in costruzione e materiale (non partecipano i dispersi). Una volta completata girarla. Il giocatore che ha proposto riceve 1 tessera PS.

ESPLORAZIONE: Si procede a una esplorazione per turno. Chi partecipa all'esplorazione fa parte dello stesso gruppo esplorativo. Mettere il cubo sul valore 4. Si procede a round nell'ordine delle pedine nel riguardo esplorazione. Si possono eseguire 2 azioni:

Esplorare: Mostrare e risolvere una carta esplorazione del proprio settore e risolverla. Se la difficoltà arriva a 15 non è più possibile esplorare.

a) Se c'è un simbolo [PIEDE], gli esploratori che sono nella parte dell'isola corrispondente alla carta che si sta risolvendo o nella parte precedente dell'isola avanzano il loro marcatore di 1 casella sulla pista d'esplorazione

b) Se c'è il simbolo [PERGAMENA] spostare il cubo bianco della difficoltà di tante caselle quanto il numero indicato.

c) Risolvere la carta, salvo diversa indicazione scartarla dal gioco.

Ritornare: Dichiarate di voler tornare indietro, gli altri esploratori si possono aggregare. Tirate 2 dadi, se il risultato è più alto o uguale al livello di difficoltà tornate salvi, altrimenti vi perdetevi. Potete ritirare i dadi pagando tanta energia quanti i membri del gruppo di esploratori che vogliono tornare.

RIPOSARE: Tirate 1 dado e recuperate punti energia, il massimo recuperabile è limitato al livello del vostro rifugio. Successivamente rimuovete anche il primo cubo ferita partendo dal basso.

ACCAMPAMENTO: Scegli 1 azione disponibile nell'accampamento che non sia già occupata da un'altro giocatore.



NAUFRAGHI DISPERSI

I naufraghi dispersi utilizzeranno il loro tempo (pedine) per tentare un tiro di dadi e ritornare. Se riescono a tornare con la prima pedina potranno utilizzare normalmente la seconda. Se in entrambi i casi non riuscite a tornare dovrete aspettare il prossimo turno.

Chi si perde in gruppo ha più possibilità di tornare visto che basta un tiro riuscito di uno del gruppo per far tornare tutti. Gli oggetti si possono scambiare.

PROVA DI FORZA

Le prove di forza (segnalino scudo), si utilizzano per dispute tra naufraghi o con incontri ostili. Tirare il dado e/o utilizzare carte coi modificatori per la prova. Se il tiro è superiore al vostro avversario avete vinto, in caso di parità vince il difensore.