

Castaways

CASTAWAYS

COMPLETE AID

RULES and TURN ORDER

EVENTS

Reveal the top Event card and resolve effects. No Event card? GAME ENDS with no winner!!!

1. Weather

Move the Weather marker right/left if the Weather icon on Event card is sun/storm.

- Marker on **scorching**? All lose 1 energy. Marker on **storm**? Campfire extinguished and can't fish this turn.
- The weather may also affect your Return to Camp rolls (-1 if the weather is **rainy** or -2 if there's a **storm**).

2. Shipwreck

If the number of black cubes on the Shipwreck spaces \geq to the number on the card **and** there is no black cube in the Salvage action space, move one of those cubes to the Salvage space.

3. Effect

Follow the card instructions and place it face up on top of the Event deck. Discard it at the next Event phase.

NOTE: If all players are lost, the Event card has no effect at all.

ACTIONS

1. Start Player

Skip if start player lost. Place white meeple on a Camp card and resolve instructions on it immediately.

2. Castaways in Camp

Start player (*if not lost*) places 1st meeple on an action he would like to perform, followed in clockwise order by the remaining players who are not lost. Repeat again with 2nd meeple.

- If space has a number, lose that energy now. If “?_”, energy lost will be decided during Action Resolution.
- Meeples are always placed in the first empty space for the chosen action, starting from the left.
- A castaway **cannot** choose the same action twice during the same turn.
- Free Action (no meeple required): Add wood to a **burning** fire.

3. Lost Castaways

Castaways who are lost now try to get back to camp:

- Each lost castaway **must** use 1 meeple to move his lost token 1 space to the left on the Return to Camp Track.
- Each *group* of lost castaways now rolls the dice. If the result (after applying any modifiers) is \geq to the number indicated on the track, they return to camp and may now place their 2nd meeple.
- Otherwise, each lost castaway *group* **must** use their other meeple (move lost token 1 space to the left) to try again. If the 2nd roll also fails, they will still be lost at the beginning of the next turn.

4. Action Resolution

Now the actions are resolved from the top to the bottom and from left to right, as they are printed on the board. As you take an action, remove your meeple from the board.

- **Forage**: Take 1 Forage tile from the **Forage box** (if available) and place it face up in **Storage**.
- **Wood**: Take 1 Wood Token and place it in Storage.
- **Write in Diary**: Take 1 SP tile without showing it to anybody.
- **Salvage**: If black cube, display 5 Remains cards. You and then players clockwise choose 1. Discard extra cards & cube.
- **Light Campfire**: Spend energy & roll 1 die. If roll \leq spent energy, **then** places 1 wood from Storage on burning tile side.
- **Rest**: Roll 1 die and get energy shown on current shelter (no shelter = 1 energy). Remove lowest injury cube (if any).
- **Camp Action**: Place your meeple on any available Camp card (no other meeples on it) and follow the instructions.
- **Build**: Starting castaway and then each **non-lost** castaway clockwise may spend energy to help build.

Single turn constructions require energy and construction materials. If not enough energy, the construction fails. The energy is still spent, but any materials remain in Storage.

Multiple turn constructions show an hourglass symbol. For each energy spent, move white cubes to tile if the building is the “sign in sand”, or Wood Tokens from Storage to tile if the building is “huge bonfire”.

In both cases, if successful, remove the materials, flip tile and place it on the matching space (each shelter tile is placed on top of the previous one). The player who *began* the construction **on the turn it was completed** takes 1 SP tile.

- **Exploration**: All players with a meeple on Exploration become explorers for the turn, and join the **same exploring party**. When an exploration begins, move the white cube on the Return to Camp Track to the “4” space. Then there is a series of “exploration rounds” following the meeple order on Exploration. During an exploration round each explorer gets to take one action: **Explore** or **Return to Camp**. Repeat until all explorers have returned to camp or are lost.

Explore: Draw the top card from an Exploration deck or choose and resolve 1 Pending Exploration card. You can only draw cards from a deck if the most advanced member of the exploring party has reached that area of the island (on the Exploration track). To resolve the card:

- Read the title and descriptive text out loud (to set the atmosphere).
- “Foot” icon? Explorers in the “card part” of the island (and earlier) advance Exploration markers **1 space**.

NOTE: If an explorer's cube lands on the last square, see End of Game below.

- “Map” icon? Advance Return to Camp Track the number of spaces listed. “Diary” icon? Take 1 SP tile.
- Follow the card instructions. Unless stated otherwise, Exploration card only affects the castaway who drew it. If the card says “players”, it means all players. If it says “explorers”, it means all of the explorers in the party. If the card says to add a card to another deck, **that deck should be shuffled** (unless the card says not to).
- Unless the card says otherwise, remove it from the game after resolving it.

NOTE: If the Return to Camp difficulty is on the “15” space, you cannot explore further and you must return to camp. When a card is fully resolved and there are no cards left in that deck, all castaways with markers in that part of the island immediately move their markers to the first space of the next part of the Exploration track.

Return to Camp: After choosing this action, each other explorer can decide to join your **group** and go back. Check the current Return to Camp difficulty and apply modifiers (from castaway abilities, objects, weather, etc.). Roll 2 dice: if the result \geq to the Return to Camp difficulty, you have made it back to camp safe and sound. If the roll is unsuccessful, the **group** may re-roll if they spend an amount of energy equal to the number of returning explorers (as a **group**). You may repeat as long as energy cost paid. If none of the rolls are successful, the **group** is lost: place your *Lost* markers on the same Return to Camp Track space that the white cube is on.

• SURVIVAL *(Lost castaways skip this phase)*

1. Feeding

Exchange all tiles in Storage for the number of white cubes shown and discard the tiles from the game.

NOTE: Food Tokens and white cubes are equal in value. Move from Storage to “off board” supply. The distribution of food *only* affects the food in the “off board” supply, not any “personal” food tokens owned by individual castaways.

Beginning with the start player each **non-lost** castaway chooses 1 food from *this* food supply (white cube or Food Token) and must either: eat it, return it to Storage, or give it to another **non-lost** castaway to eat immediately. Finally, the castaways may eat their “personal” Food Tokens or give them to other **non-lost** castaways (who can decide to keep or eat it).

For each food a castaway eats, they recover 1 energy on their Energy track. If a castaway eats no food, they lose 1 energy and gain 2 injuries (add white cubes to topmost spot on Energy track).

2. Resting

If there is no Wood Token on the Campfire, it is extinguished (flip it burning side face down). If the Campfire is lit and there is a Wood Token on the fire, that wood is consumed (remove it from the board). Then, if the Campfire is lit, each **non-lost** castaway recovers 1 energy. Otherwise, each **non-lost** castaway loses 1 energy.

• END OF TURN

1. Injuries

Each castaway with injuries must roll as many dice as injuries on his Energy track.

If you roll at least one “1”, your injuries worsen: replace the top injury with a trauma (swap the white cube for a black cube).

2. Upkeep

- Remove all white cubes from Storage: that food rots! Any Food Tokens remain (they are non-perishable).
- Each **group** of lost explorers moves their lost tokens down 1 space on the Return to Camp Track.
- The starting player passes the white meeple and starting player tile to the next player clockwise who is **not lost**. If all castaways are lost, the starting player passes to the player on his left.
- If all castaways are lost, the Campfire is extinguished: flip the Campfire tile (burning side face down).

NOTES

- If at 0 energy, you cannot choose an action or option costing energy. If due to some event you lose 1 or more energies while at 0 energy, place 1 injury (white cube) at the topmost available location of your Energy track.
- If a castaway receives his 4th trauma (black cube), he will die.
- You will need to make a **Strength Roll** if you encounter something hostile on the island, or to resolve arguments between the players. Roll 1 die and add the strength modifiers on any cards you (or your group) own.
- If playing standard difficulty game, you may discard 1 SP tile to re-roll any dice roll (once per dice roll event).
- Trading of “objects” is allowed. But not during Explore action resolution or with castaways that are lost.
- Keep new construction tiles to the side until space becomes available at any of the “completed” construction sites.
- If no empty space, cover existing Camp cards (not with red background) which will no longer be available to use!

END OF GAME

The first player to reach the last space on the Exploration track decides whether the game ends on this or the next turn. The game continues until the Survival Phase of the last turn is complete.

NOTE: Castaways that are lost at the end of the game won't be rescued, and do not take part in the Final Scoring. If no castaways manage to get off the island, there is no Final Scoring and the game has no winner!

LEAVING THE ISLAND

At the bottom of each Event card is a list of the Objects and Constructions you need to signal the rescue ship. If the **group in camp** has all objects and Constructions of 1 Event card (active or remaining), they are rescued! Otherwise, no winner!

FINAL SCORING *(Only rescued castaways)*

First, draw a number of SP tiles equal to the number listed next to your marker on the Exploration track. Then, add up the value of all your SP tiles and any cards you own to determine your final score. The castaway with the most SPs wins!!!

CASTAWAY CARDS



MARY ROSE RHONE

6
5
4
3
2
1
0

First aid

You may before checking for trauma. If you get , remove 1 trauma from any player. Then, you may discard in order to remove 1 trauma from any player.

Soccorritrice

Puoi prima di controllare i traumi. Se ottieni , rimuovi un trauma ad un giocatore qualsiasi. Poi puoi scartare un segnalino per rimuovere un trauma ad un giocatore qualsiasi.



CHARLES BARNARD

6
5
4
3
2
1
0

First aid

You may before checking for trauma. If you get , remove 1 trauma from any player. Then, you may discard in order to remove 1 trauma from any player.

Soccorritore

Puoi prima di controllare i traumi. Se ottieni , rimuovi un trauma ad un giocatore qualsiasi. Poi puoi scartare un segnalino per rimuovere un trauma ad un giocatore qualsiasi.



JUANA MARIA NICOLÁS

6
5
4
3
2
1
0

Cooking

Replace a with an equal number of at the beginning of the feeding phase.

Cuoca

All'inizio della fase nutrimento, puoi sostituire una tessera in riserva con un numero equivalente di .



BEN GUNN

6
5
4
3
2
1
0

Cooking

Replace a with an equal number of at the beginning of the feeding phase.

Cuoco

All'inizio della fase nutrimento, puoi sostituire una tessera in riserva con un numero equivalente di .



MARGUERITE DE LA ROCQUE

6
5
4
3
2
1
0

Lucky

You may add 1 to any by discarding 1 random . This ability can not be used on a reroll.

Fortunata

Puoi scartare un segnalino scelto a caso per aggiungere 1 a qualsiasi che non sia un ritiro.



JEAN-FRANCOIS DE LA ROCQUE

6
5
4
3
2
1
0

Lucky

You may add 1 to any by discarding 1 random . This ability can not be used on a reroll.

Fortunato

Puoi scartare un segnalino scelto a caso per aggiungere 1 a qualsiasi che non sia un ritiro.



ANN ALEXANDER

6
5
4
3
2
1
0

Fisher

You receive an extra fish tile whenever you fish. This bonus is not cumulative with the "Net" bonus.

Pescatrice

Otteni una tessera pesce extra ogni volta che peschi. Questo bonus non è cumulabile con quello che ottieni dalla Rete.



DANIEL DEFOE

6
5
4
3
2
1
0

Fisher

You receive an extra fish tile whenever you fish. This bonus is not cumulative with the "Net" bonus.

Pescatore

Otteni una tessera pesce extra ogni volta che peschi. Questo bonus non è cumulabile con quello che ottieni dalla Rete.



JOHANNA WAGNER

6
5
4
3
2
1
0

Amateur hunter

Add 1 to all return rolls for any exploration you take part in.

Cacciatrice Principiante

Aggiungi 1 a tutti i tiri di dado che effettui per ritornare dalle esplorazioni a cui prendi parte.



PHILIP ASHTON

6
5
4
3
2
1
0

Amateur Hunter

Add 1 to all return rolls of any exploration you take part in.

Cacciatore Principiante

Aggiungi 1 a tutti i tiri di dado che effettui per ritornare dalle esplorazioni a cui prendi parte.



VASA SULTANA

6
5
4
3
2
1
0

Tough

You have an extra point.

Tenace

Hai un punto aggiuntivo.



ALEXANDER SELKIRK

6
5
4
3
2
1
0

Tough

You have an extra point.

Tenace

Hai un punto aggiuntivo.

BASE CAMP CARDS



ONE BIG EFFORT



You receive 3 ⚡ extra this turn. However, you suffer an injury in exchange. Use white cubes for the extra energy points and discard the ones not used at end of the turn.

N. 21

UN UNICO GRANDE SFORZO

Ricevi 3 ⚡. Tuttavia, ricevi 1 ferita in cambio. Utilizza i cubi bianchi per i punti energia extra e alla fine del turno scarta quelli che non hai usati.

Un'arte (non sono autorizzati) N. 21



A QUICK LOOK



Pay 1 ⚡. Draw 3 cards from the coast deck. Put one of them at the bottom of the coast deck and the other two in any order on top.

N. 22

UN'OCCHIATA VELOCE

Paga 1 ⚡. Pesca 3 carte dal mazzo Costa. Mettine una in fondo al mazzo Costa e le altre due in cima nell'ordine che preferisci.

Un'arte (non sono autorizzati) N. 22



THAT CAN BE EATEN



You receive 1 ⚡.

N. 23

QUELLO SI PUÒ MANGIARE

Ricevi 1 ⚡.

Un'arte (non sono autorizzati) N. 23



PLAN AN EXPLORATION



If your next action is to start an exploration, don't pay any ⚡ for it and receive 1 ⚡.

N. 24

PIANIFICARE UN'ESPLORAZIONE

Se la tua prossima azione in questo turno sarà partire per un'esplorazione, non pagherai alcun costo in ⚡ e riceverai 1 ⚡.

Un'arte (non sono autorizzati) N. 24



FISHING



Add 1 fish tile to the storage. When the tiles on this card are depleted, shuffle the discarded ones and make a new stack.

N. 24

PESCARRE

Aggiungi una tessera pesce alla riserva. Quando esaurisci tutte le tessere presenti su questa carta, rimescola quelle scartate e crea una nuova pila.

Un'arte (non sono autorizzati) N. 24

EVENT CARDS



SHOOTING STARS 5+



If the weather is sunny or better, all castaways make a secret wish. At the end of the game the winner's wish will come true.



STELLE CADENTI

Se il meteo è *Soleggiato* o *Torrido*, tutti i naufraghi esprimono segretamente un desiderio. Alla fine del gioco, il desiderio del giocatore vincente si esaudirà.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



GETTING TO KNOW THE SURROUNDINGS 4+



The starting player chooses whether to:
- Add a wood token to the storage.
- Receive 1 ♣.



ESPLORARE I DINTORNI

Il giocatore iniziale sceglie se aggiungere 2 segnalini *legno* alla riserva o se ricevere 1 ♣.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



A LOG ARRIVES TO THE SHORE 3+



Add 2 wood tokens to the storage.



UN TRONCO ARRIVA SUL LITORALE

Aggiungete 2 segnalini *legno* alla riserva.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



CRYSTAL-CLEAR WATERS 2+



If the weather is sunny or better, all castaways who fish will get an extra fish tile until the next turn.



ACQUE CRISTALLINE

Se il meteo è *Soleggiato* o *Torrido*, fino al prossimo turno tutti i naufraghi che andranno a pescare, ottengono una tessera pesce aggiuntiva.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



A STORM IS ON THE WAY 1+



If the weather got worse due to the last event card revealed, place the weather marker on 'Storm'.



È IN ARRIVO UNA TEMPESTA

Se la carta *Evento* precedente aveva peggiorato le condizioni del meteo, posizionare ora il segnalino meteo su *Tempesta*.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



SEIZED WITH SADNESS 6



Today you realize how desperate your situation is.

All castaways get -1 ♣ if the group doesn't own a Bible.



COLTI DA TRISTEZZA

Oggi realizzate quanto sia disperata la vostra situazione. Tutti i naufraghi perdono 1 ♣ se il gruppo non possiede una *Bibbia*.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



WE LOSE HOPE! 4+



Discard the next event card without looking at it.



ABBIAMO PERSO LA SPERANZA

Scartate la prossima carta *Evento* senza guardarla.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



YOU RUN OUT OF SUPPLIES 3+



Discard 2 ♣ from the supply.



AVETE FINITO LE SCORTE

Scartate 2 tessere ♣ dalla pila delle tessere *foraggio*.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



A RAY OF HOPE 2+



Today you think how fortunate you are to be alive.

All castaways receive 1 ♣.



UNA RAGGIO DI SPERANZA

Oggi riflettete su quanto siete fortunati ad essere ancora vivi. Tutti i naufraghi ricevono 1 ♣.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



A HEAVY SWELL UPON THE SEA 2+



This turn the castaways can't fish.



IL MARE SI È INGROSSATO

In questo turno i naufraghi non possono pescare.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



DEAD CALM 6



If the weather got better due to the last event card revealed, place the weather marker on 'Scorching'.



BONACCIA

Se la carta *Evento* precedente aveva migliorato le condizioni del meteo, posizionare ora il segnalino meteo su *Torrido*.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



I WANT TO BE ALONE! 5+



The starting player is struck by a wave of melancholy. He can't play any action which is already being performed by another castaway.

If he starts an exploration, no one can join him.



VOGLIO RESTARE DA SOLO!

Il giocatore iniziale è stato colto da un'ondata di malinconia. Non può effettuare le azioni che sono state selezionate dagli altri naufraghi. Se il giocatore iniziale inizia un'esplorazione, nessun altro naufrago lo può accompagnare.

DESIGN YOUR OWN ADVENTURE INC. N. 229



ROUGH SEA 4+

Remove 1 cube of remains from the game.

MARE MOSSO

Rimuovete dal tabellone principale un cubo dei resti del naufragio.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



A HEAVY SWELL UPON THE SEA 2+

If the weather is stormy or rainy, add card 6 to events.

IL MARE SI È INGROSSATO

Se il meteo indica *Piovoso* o *Tempesta*, aggiungete la carta 6 alla pila degli eventi attivi.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



A FIRE! 1+

If the weather is scorching and the campfire is lit, the shelter gets *Burnt*, returning to its previous level. and you lose as many wood tokens from the storage as the result of the roll.

AL FUOCO!

Se il meteo è *Torrido* e il fuoco dell'accampamento è acceso, il rifugio costruito prende fuoco e ritorna al livello precedente. Perdete dalla riserva un ammontare di segnalini *legno* pari al risultato del lancio di un dado.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



A WINDY DAY 1+

The wind brings some planks to the shore. Add 1 wood token to the storage.

UNA GIORNATA VENTOSA

Il vento porta sulla spiaggia alcune assi di legno. Aggiungete 1 segnalino *legno* alla riserva.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



A WINDY DAY 6

The wind brings some planks to the shore. Add 1 wood token to the storage.

UNA GIORNATA VENTOSA

Il vento porta sulla spiaggia alcune assi di legno. Aggiungete 1 segnalino *legno* alla riserva.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



EXHAUSTED 1+

You get up late. There's no starting player action this turn.

SFINITO

Ti sei alzato tardi. Il giocatore iniziale non effettua la sua azione iniziale.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



GETTING TO KNOW THE SURROUNDINGS 6

The starting player chooses whether to: - Add 2 wood tokens to the storage. - Receive 1 .

ESPLORARE I DINTORNI

Il giocatore iniziale sceglie se aggiungere 2 segnalini *legno* alla riserva o se ricevere 1 .

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



GETTING TO KNOW THE SURROUNDINGS 3+

The starting player chooses whether to: - Add 2 wood tokens to the storage. - Receive 1 .

ESPLORARE I DINTORNI

Il giocatore iniziale sceglie se aggiungere 2 segnalini *legno* alla riserva o se ricevere 1 .

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229



WOUNDS THAT DON'T HEAL 4+

This turn injuries become trauma if you roll or .

FERITE CHE NON SI RIMARGINANO

In questo turno le ferite diventano traumi se con il dado ottenete o .

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE! N 229

REMAINS CARDS



SAIL



A big canvas cloth that can be used to improve your shelter or build a raft.
Add 1 sail tile to the storage and discard this card.

N.21

VELA

Una grande pezzo di tessuto che puoi utilizzare per migliorare il vostro rifugio o per costruire una zattera.
Aggiungi 1 tessera vela alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



SAIL



A big canvas cloth that can be used to improve your shelter or build a raft.
Add 1 sail tile to the storage and discard this card.

N.21

VELA

Una grande pezzo di tessuto che puoi utilizzare per migliorare il vostro rifugio o per costruire una zattera.
Aggiungi 1 tessera vela alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



CANNED FOOD



Take 2 and discard this card.

N.24

CIBO IN SCATOLA

Prendi due e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



CANNED FOOD



Take 2 and discard this card.

N.24

CIBO IN SCATOLA

Prendi due e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



REMAINS OF THE HULL



Add 3 wood tokens to the storage and discard this card.

N.24

RESTI DELLO SCAFO

Aggiungi 3 segnalini legno alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



REMAINS OF THE HULL



Add 3 wood tokens to the storage and discard this card.

N.24

RESTI DELLO SCAFO

Aggiungi 3 segnalini legno alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



REMAINS OF THE HULL



Add 3 wood tokens to the storage and discard this card.

N.24

RESTI DELLO SCAFO

Aggiungi 3 segnalini legno alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



ROPE



Add 1 rope tile to the storage and discard this card.

N.29

FUNE

Aggiungi 1 segnalino fune alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



ROPE



Add 1 rope tile to the storage and discard this card.

N.30

FUNE

Aggiungi 1 segnalino fune alla riserva e scarta questa carta.



Deck 1 (18 tokens)



RIFLE



Determine the available ammunition by and placing on this card as many markers as the result of the roll.
Add card 5 to the camp.

The strength of the weapon is 1 plus 1 for each ammo cube discarded before the roll.

1

FUCILE

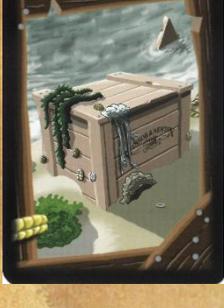
Posiziona sopra a questa carta un numero di cubi pari al risultato del lancio di un dado ad indicare la quantità di munizioni a disposizione.

Aggiungi la carta 5 all'accampamento.

La forza di quest'arma vale 1 più 1 per ogni cubo munizione scartato prima del lancio del dado.



Deck 1 (18 tokens)



PISTOL



Determine the available ammunition by and placing on this card as many markers as the result of the roll.
Add card 5 to the camp.

The strength of the weapon is 1 plus 1 for each ammo cube discarded before the roll.

1

PISTOLA

Posiziona sopra a questa carta un numero di cubi pari al risultato del lancio di un dado ad indicare la quantità di munizioni a disposizione.

Aggiungi la carta 5 all'accampamento.

La forza di quest'arma vale 1 più 1 per ogni cubo munizione scartato prima del lancio del dado.



Deck 1 (18 tokens)



BLANKET



Add 2 to all your rest rolls.

2

COPERTA

Aggiungi 2 a tutti i lanci di dado effettuati per l'azione riposare.



Deck 1 (18 tokens)





COMPASS



Add 1 to all rolls to return to camp for any exploration you take part in.

2

BUSSOLA

Aggiungi 1 al risultato di tutti i lanci di dado che effettui per ritornare dalle esplorazioni a cui prendi parte.

2



THE CAPTAIN'S LOG



Raises the chances of escaping from the island.

2

DIARIO DEL CAPITANO

Aumenta le possibilità di fuggire dall'isola.

2



TOOLS



Discard the Tools in order to get all the ⚡ you need to build a turn construction. You will only have to pay the building materials.

2

ATTREZZI

Puoi scegliere una costruzione da completare in un singolo turno. Scarta questa carta per ottenere tutti i punti ⚡ richiesti. Dovrai pagare solamente i materiali necessari alla costruzione.

2



NET



You receive an extra fish tile whenever you fish.

This bonus is not cumulative with the Fisher skill.

2

RETE DA PESCA

Quando vai a pescare, ottieni una tessera pesce aggiuntiva. Questo bonus non è cumulativo con l'abilità del naufrago *Pescatore*.

2



MIRROR



Raises the chances of escaping from the island.

1

SPECCHIO

Aumenta le possibilità di fuggire dall'isola.

1



BIBLE



If no one takes this card, all castaways receive 2 injuries and lose 1 ⚡. If one of the players takes it, add card 4 to the camp.

1

BIBBIA

Se nessun giocatore sceglie questa carta, tutti i naufraghi ricevono 2 ferite e perdono 1 ⚡. Se uno dei giocatori prende questa carta, aggiungete la carta 4 all'accampamento.

1



MEDICINES



Discard the Medicines before any player rests and ⚡. The recovery will be as follows:
 ■ 2 injuries.
 ■ 1 injuries.
 ■ 1 injuries and 1 trauma.
 ■ All injuries and a trauma.

5

MEDICINE

Puoi scartare questa carta prima dell'azione *riposare* di un qualsiasi giocatore. Quel giocatore lancia un ⚡ e recupera:
 ■ 2 ferite.
 ■ 3 ferite.
 ■ 3 ferite e 1 trauma.
 ■ tutte le ferite e 1 trauma.

5



SPYGLASS



Raises the chances of escaping from the island.

1

CANNOCCHIALE

Aumenta le possibilità di fuggire dall'isola.

1



POCKET WATCH



If you are the starting player, you may choose any action on the board and perform it as the starting player's action (except for exploration). This action is resolved immediately.

The Pocket Watch can not be exchanged with any other player

1

OROLOGIO DA TASCHINO

Se sei il giocatore iniziale, puoi scegliere l'azione iniziale, da risolvere immediatamente, tra quelle del tabellone principale (tranne l'esplorazione) al posto di un'azione dell'accampamento.

L'Orologio da taschino non può essere scambiato con altri giocatori.

1



RUM



Double the value of this card if you use it to negotiate with pirates. Discard the Rum at any time to recover all your available ⚡.

4

RUM

Raddoppia il valore di questa carta se la usi per negoziare con i pirati. In qualsiasi momento puoi scartare questa carta per recuperare tutti i punti ⚡ che hai a disposizione.

4



BOTANICAL TREATISE



Whenever you come back from an exploration, you may ⚡:
 ■ Nothing happens.
 ■ You find edible berries. Add ⚡ to the supply.
 ■ You find a new species. Take 1 ⚡.

2

TRATTATO DI BOTANICA

Non appena ritorni da un'esplorazione, puoi ⚡:
 ■ nulla accade.
 ■ aggiungi 1 ⚡ alla scorta generale di foraggio.
 ■ hai trovata una nuova specie e prendi 1 ⚡.

2



BARREL OF GUNPOWDER



You may discard the Barrel of Gunpowder at any moment in order to:
 - Take 6 fish tiles and add them to the storage.
 - Add 4 to one player's strength. Who knows? Maybe it could also be useful in some other way.

4

BARILE DI POLVERE DA SPARO

In qualsiasi momento puoi scartare questa carta per ottenere:
 • Prendi 6 tessere pesce e aggiungile alla riserva
 • Aumenta di 4 la forza di un qualsiasi giocatore

4



GOLD AND JEWELS



Their only use is to make you rich if you escape from the island. Add card 3 to the camp.

8

ORO E GIOIELLI

Servono solamente per farti diventare ricco se riuscirai a scappare dall'isola. Aggiungi la carta 3 all'accampamento.

8



MACHETE



You don't pay the ⚡ cost that is required to start an exploration or to enroll in one. If there are other players in the exploration and all of them agree, you may take ⚡ and in exchange they will recover the ⚡ they used to take part in it.

1

MACHETE

Non paghi i punti ⚡ che sarebbero necessari per iniziare un'esplorazione o per entrare a farne parte. Se ci sono più giocatori che partecipano all'esplorazione e se sono tutti d'accordo, puoi prendere 1 ⚡ e, in cambio, gli altri giocatori recuperano i punti ⚡ spesi per prendere parte all'esplorazione.

1



THE WILD TRIBES



During explorations, you may ignore one card with the word 'natives' on it as long as you get ⚡ or ⚡ when ⚡. If the roll is successful, return the card to the deck, shuffle and take a new card as well as ⚡.

1

LA TRIBÙ DI SELVAGGI

Durante le esplorazioni, puoi ignorare una carta con la parola 'nativi' se con un ⚡ ottieni ⚡ o ⚡. Se il lancio ha successo, rimescola la carta nel mazzo corrispondente e pescane un'altra. Ottieni inoltre 1 ⚡.

1



INK



The player who takes this card has the last bottle of ink. The rest of the players can't get ⚡ until they find some other way to get their own ink. Add card 2 to the camp.

4

INCHIOSTRO

Il giocatore che prende questa carta ottiene l'ultima boccetta di inchiostro. Gli altri giocatori non possono ottenere ⚡ fino a quando non trovano un altro modo per ottenere il proprio inchiostro. Aggiungi la carta 2 all'accampamento.

4



LIGHTER



You can light a fire automatically. However, you still need to use the action.

2

ACCENDINO

Puoi accendere il fuoco dell'accampamento senza spendere punti ⚡ e senza effettuare un ⚡. In ogni caso devi selezionare l'azione e spendere un segnalino legno.

2



SEEDS



You choose whether to:
- Eat them: You receive ⚡.
- Sow: Add card 1 to the camp. Then, discard the Seeds.

1

SEMENZE

Puoi scegliere se mangiarle per ottenere 3 ⚡ o seminarle per aggiungere la carta 1 all'accampamento. Poi, scarta questa carta.

1

COAST CARDS



GIANT TORTOISES (1)

I found a beach inhabited by hundreds of giant tortoises. When I learnt how to cook them I realized they were a delicacy.

Add 2 to the supply.

TARTARUGHE GIGANTI (1)

Ho trovato una spiaggia abitata da centinaia di tartarughe giganti. Quando ho capito come cucinarle, ho scoperto che sono una prelibatezza.

Aggiungi 2 alla scorta generale di foraggio.



VINES (1)

I saw some vines, thick as my thumb, hanging from the trees. Maybe I could weave them together to splice a rope...

Pay 2 and add a rope tile to the storage.

PIANTE RAMPICANTI (1)

Ho visto piante rampicanti grosse come un mio pollice avvinghiate agli alberi. Forse potrei intrecciarle tra di loro per realizzare una fune...

Paga 2 e aggiungi una tessera fune alla riserva.



A FALLEN TREE (1)

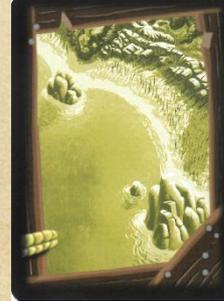
We needed wood for almost everything: to light a fire, to build a shelter, to make a raft, even to provide ourselves with tools...

Place 1 wood token on this card. Whenever any player receives wood using the action on the board, he receives an extra unit from this card as well. Discard this card when it runs out of wood.

UN ALBERO CADUTO (1)

Abbiamo bisogno di legno per qualsiasi cosa: accendere un fuoco, costruire un rifugio o una zattera, rifornirci di attrezzi...

Posiziona 5 segnalini legno su questa carta. Ogni volta che un giocatore riceve legno tramite l'azione del tabellone, otterrà un segnalino extra prendendolo da questa riserva. Scarta questa carta quando finiscono i segnalini legno.



STRANGE BERRIES (1)

Sometimes we were forced to run the risk. That's why we ate the fruits that grew on that island, knowing that some of them were as deadly as the worst poison.

You find a bunch of appetizing berries. If you decide to eat them:

- You lose all your and you receive 1 injury.
- You lose 1.
- You receive 1. Add 1 to the storage and take 1.

STRANE BACCHE (1)

Qualche volta siamo stati costretti a correre un rischio. Abbiamo mangiato frutti che crescevano sull'isola, ben sapendo che alcuni di essi potevano essere mortali come il peggiore veleno.

Hai trovato alcune bacche appetitose. Se decidi di mangiarle, lancia:

- Perdi tutti i punti e subisci 1 ferita.
- Perdi 1 punto.
- Ricevi 1. Aggiungi 1 alla riserva e prendi 1.



BLOODY ISLAND! (1)

Sometimes I just couldn't go on. Having given up all hope, all I could do was curse that Mysterious Place.

You lose 1. If your energy is now lower than 1, you receive 1 injury.

ISOLA MALEDETTA! (1)

Qualche volta non riuscivo ad andare avanti. Perdevo tutta la speranza, e tutto quello che potevo fare era maledire quel posto orrendo.

Perdi 1. Se il tuo livello di energia è ora inferiore a 3, subisci una ferita.



SPRAINED ANKLE (1)

The ground was treacherous. There was mud and thick roots that made you stumble.

You receive 1 injury and lose 1.

ISOLA MALEDETTA! (1)

Il terreno è infido e fangoso. Ci sono grosse radici che ti fanno inciampare.

Ricevi una ferita e perdi 1.



EDIBLE INSECTS (1)

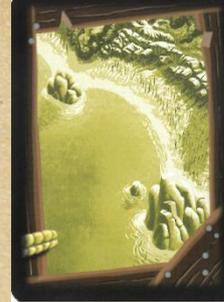
My desperate need of food caused me to eat certain things that were inconceivable for any civilized man.

If you discard a random, you receive 2.

INSETTI COMMESTIBILI (1)

Il mio disperato bisogno di cibo mi ha fatto mangiare cose inconcepibili per ogni uomo civile.

Se scarti un segnalino scelto a caso, ricevi 2.



COCONUT PALM (1)

Once in a while the jungle presented us with its fruits. Coconuts were difficult to open, but they were filled with delicious pulp and refreshing water.

If the exploration group agrees to lose 1 per explorer, add 2 to the supply and 1 to the storage.

PALMA DA COCCO (1)

Ogni tanto la giungla si presenta a noi con i suoi frutti. Le noci da cocco sono difficili da aprire ma al loro interno hanno una polpa deliziosa e acqua rinfrescante.

Se il gruppo di esploratori accetta di perdere 1 ciascuno, aggiungi 2 alla scorta generale e 1 alla riserva.



NATURAL WEALTH (1)

There were all kinds of natural resources right at hand. Unfortunately, sometimes they were difficult to reach.

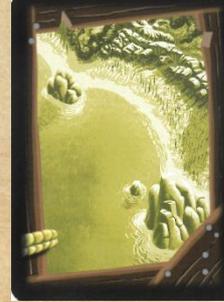
If you find nothing, Add 1 to the supply.

RICCHEZZE NATURALI (1)

Una gran varietà di risorse naturali sono a portata di mano. Sfortunatamente, però, alcune sono difficili da raccogliere.

Lancia un dado:

- non trovi nulla.
- aggiungi 1 alla scorta generale.



CAVES IN THE CLIFF (1)

There was a cliff next to the camp, its stone walls eroded by the waves.

If explorers decide to enter the caves, they pay 2 and:

- You die! A random explorer receives 1 injury.
- The cave is empty. Nothing happens.
- Seafood and eggs. Add 2 to the supply.
- Delicious crabs. Each explorer receives 1. Then, add 2 to the supply.
- Explorers: Highest roller receives a remains card. Add the party tile to the building area. Add card to the building area.

CAVERNE NELLA SCOGLIERA (1)

C'è una scogliera vicino all'accampamento.

Se gli esploratori decidono di entrare nella caverna, pagano 2 e:

- Un esploratore a caso subisce 1 ferita.
- La caverna è vuota. Nulla accade.
- Pesce e uova. +2 alla scorta.
- Granchi deliziosi. Ogni esploratore riceve 1. Poi +1 alla scorta.
- Gli esploratori: il risultato più alto ottiene una carta resti del naufragio.

In ogni caso, aggiungi il segnalino dispensa all'area delle costruzioni e aggiungi la carta 80 all'esplorazioni in scopeso.



CRABS (1)

We found some delicious looking crabs on a nearby rock.

If you try to catch them:

- You fall and get hurt. You get no food and -1.
- You hurt your hand while catching the crabs. -1 and take 2.
- You've been faster than the crabs. Take 2.

If you get hurt, read card 79 out loud and add it to the camp.

GRANCHI (1)

Abbiamo trovato alcuni granchi dall'aspetto succulento sopra una roccia nelle vicinanze.

Se provi a catturarli, lancia:

- Fallisci e ti fai male. Perdi 1.
- Ti ferisci le mani per catturarli. -1 e +2.
- Sei stato più veloce dei granchi. Prendi +3.

Se ti sei ferito leggi la carta 79 e aggiungila all'accampamento.

INTERIOR CARDS



BIRDS

There were birds as well. Birds with tasty meat but difficult to catch...

Each explorer with a firearm and ammo may choose to spend 1 ammo and . With or more, he receives . Place it in the storage and take .

N-74

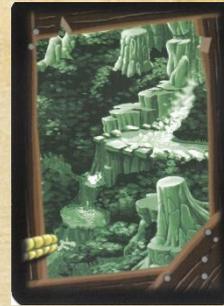
UCCELLI

Ci sono anche uccelli della carne gustosa ma che sono difficili da catturare...

Tutti gli esploratori che possiedono un'arma da fuoco possono spendere una munizione per lanciare un dado.

Chi ottiene o più, riceve 1 per la riserva e prende 1 .

N-75



JUNGLE

The jungle grew just a few meters away from the shore. As I made my way through the bushes and vines, it thinned as while its vegetation grew thicker and thicker.

Each explorer loses 1 .

N-76

GIUNGLA

La giungla cresce giusto pochi metri dietro la spiaggia. Mentre mi faccio strada attraverso rampicanti e cespugli, la giungla mi avvolge con la sua vegetazione sempre più fitta.

Tutti gli esploratori perdono 1 .

N-77



I REMEMBER THE WAY

As I spent more and more time on the island, I got tired of seeing that turtle-shaped stone everytime we left the camp.

Keep this card. You may discard it before a return roll in order to add 2 to the result.

N-78

MI RICORDO LA VIA

Dopo essere stato così tanto su quest'isola, sono ormai stufo di vedere la stessa roccia a forma di tartaruga ogni volta che lascio l'accampamento.

Conserva questa carta. La puoi scartare, prima del lancio dei dadi per ritornare da un'esplorazione, per sommare 2 al risultato ottenuto.

N-79



A DANGEROUS SHORTCUT

We found a shortcut to the headland. It was a dangerous path that ran through a stream flowing down the mountain.

Explorers decide whether they take the shortcut. If they do so, each explorer advances 1 space in the exploration track, loses 1 and . An accident! The explorer receives 1 injuries and . The explorer stumbles and receives 1 injury.

This card can be played twice. Discard it after resolving it for the second time.

N-80

UNA SCORCIAIOIA PERICOLOSA

Abbiamo trovato una scorciatoia per il promontorio. È un percorso pericoloso che attraversa un ruscello che scorre dalla montagna.

Gli esploratori decidono se prendere la scorciatoia. Se lo fanno, ognuno di essi avanza di uno spazio nel tracciato di esplorazione, perde 1 e .

Un incidente! Ricevi 2 ferite e .

Inciampi. Ricevi 1 ferita.

Questa carta può essere giocata due volte. Scartala dopo la seconda volta.

N-81



RAFT

An irrefutable piece of evidence! Some poor bastard had been marooned on the island before us.

Explorers decide whether to:

- Place the raft tile on the construction area to be built. Once built, put card 81 on the camp.
- Add 4 wood tokens to the storage.

N-82

ZATTERA

Un'indiscutibile prova! Qualche altro povero disgraziato è stato su quest'isola prima di noi.

Gli esploratori decidono se:

- Posizionare la tessera zattera sull'area costruzioni. Una volta costruita, aggiungere la carta 81 all'accampamento.
- Oppure aggiungere 4 segnalini legno alla riserva.

N-83



WORDS THAT MOVE

I write this journal hoping that someone will derive some benefit from it if I die. Let them know that I went down fighting...

Keep this card. Discard it in order to receive an extra the next time you do the action "Diary".

N-84

PAROLE CHE SMUOVONO

Scrivo questo diario nella speranza che possa aiutare qualcuno se io dovessi morire. Per informarli che sono morto lottando...

Conserva questa carta. Scartala la prossima volta che usi l'azione "Diario" per ottenere un segnalino aggiuntivo.

N-85



NO TRAIL TO FOLLOW

My legs were wrapped in vines and bushes. I yielded to the humidity of the jungle and the stifling heat.

Each explorer decides whether:

- He loses 2 .
- He receives 1 injury.

N-86

NESSUN SENTIERO DA SEGUIRE

Le mie gambe sono rimaste impigliate a cespugli e rampicanti. Mi sto piegando all'umidità e al caldo opprimente della giungla.

Ciascun esploratore decide se perdere 2 o ricevere 1 ferita.

N-87



ONE LAST EFFORT

Sometimes the situation was desperate. I had to give it all I had...

Keep this card. You may discard it at any time to receive 1 .

N-88

UN ULTIMO SFORZO

A volte la situazione è veramente disperata. Devo dare tutto quello che mi rimane...

Conserva questa carta. La puoi scartare in un qualsiasi momento per ricevere 1 .

N-89



I FEEL WEAK

Sometimes I was overcome by fatigue. I felt I could not take one step more...

You lose 2 .

You lose 1 .

N-90

MI SENTO DEBOLE

Alle volte mi sento sopraffatto dalla fatica. Mi sembra di non poter fare un altro passo...

Lancia un dado .

perdi 2 .

perdi 1 .

N-91



SNAKE

They fell over you, hanging from the branches of the trees.

A snake falls on your head! and add *2 if you own a machete. If the result of the roll is 5 or higher you avoid being bitten. If it's lower, the snake bites you and you lose as much energy as the result of the roll.

N-92

SER PENTE

Si calano sopra di te, appesi ai rami degli alberi.

Un serpente ti cade sulla testa! Lancia e aggiungi +2 se possiedi il machete.

Se ottieni meno di 5, il serpente ti morde e perdi tanta energia quanto il risultato precedentemente ottenuto.

N-93



BIRD NESTS

I cooked their eggs on stones which I had heated in the fire.

Each explorer receives 1 .

N-94

NIDI DI UCCELLO

Ho cotto le loro uova sopra una pietra scaldata sul fuoco.

Ogni esploratore riceve 1 .

N-95



WHERE ARE WE?

It was easy to get confused in the jungle. There were no tracks, no paths and sometimes not even sunlight.

Each explorer loses 1 .

N-96

DOVE SIAMO?

È facile confondersi nella giungla. Non ci sono sentieri o percorsi e qualche volta neanche la luce del giorno.

Ogni esploratore perde 1 .

N-97



THE WEATHER GETS BETTER 1-2



And suddenly the sun was shining.
Move the marker on the weather track 1 space to the right.

NG 80

IL TEMPO MIGLIORA 1-2

E all'improvviso il sole diventa splendente.

Muovi il segnalino delle condizioni atmosferiche di uno spazio verso destra.

NG 80



MOSQUITOES 1-2



They were the worst thing on the island. They were everywhere, day and night... They caused serious diseases and fever with their painful bites.

☠ You receive 1 injury.
☠☠☠☠ You lose 1 ♣.

NG 80

ZANZARE 1-2

Sono la cosa peggiore sull'isola. Sono dappertutto, giorno e notte... Possono causare gravi malattie e febbre con le loro terribili punture.

Lancia un dado **☠** :

☠ ricevi 1 ferita.
☠☠☠☠ perdi 1 ♣.

NG 80



THE WEATHER GETS WORSE 1-2



And suddenly the sky was covered with clouds.
Each explorer loses 1 ♣. Move the marker on the weather track 1 space to the left.

NG 80

IL TEMPO PEGGIORA 1-2

E all'improvviso il cielo viene coperto dalle nuvole.

Ogni esploratore perde 1 ♣.
Muovi il segnalino delle condizioni atmosferiche di uno spazio verso sinistra.

NG 80



THE HIGHEST TREE 1-2



I could see a great part of the jungle under my feet.

If you pay 2 ♣, you may look at the next two cards of this deck. Place one of them back on top of the deck and the other on the bottom.

NG 80

L'ALBERO PIÙ ALTO 1-2

Posso vedere una grande parte della giungla sottostante.

Se decidi di pagare 2 ♣, puoi guardare le prossime due carte di questo mazzo. Poi, rimettine una in cima al mazzo e l'altra in fondo.

NG 80



A BEAUTIFUL LAKE 1-2



However, not everything was suffering. Sometimes I would enjoy the wild beauty of that remote land.

Each explorer recovers 1 ♣.
Add 1 ♣ to the supply.

NG 81

UN LAGO DELIZIOSO 1-2

Comunque, non tutto è sofferenza. Ogni tanto vengo rapito dalla bellezza selvaggia di questa remota terra.

Ogni esploratore recupera 1 ♣.
Aggiungi 1 ♣ alla riserva.

NG 81



A STRANDED CANNON 1-2



We found a ship's cannon among some craggy rocks. Nobody knew how it had arrived there, but I was sure that it would be useful.

- If explorers agree to pay a total amount of 6 ♣ and they return immediately to the camp, place the cannon tile on any free space on the main board and card 82 on the camp.
- Otherwise, add this card to Pending explorations.

NG 80

UN CANNONE ABBANDONATO 1-2

Abbiamo trovato un cannone di una nave tra alcune rocce. Nessuno sa come possa essere arrivato fin lì, ma sono sicuro che potrebbe tornarci utile.

Se gli esploratori decidono di pagare un totale di 6 ♣ e di ritornare immediatamente all'accampamento, posiziona la tessera **cannone** in un qualsiasi spazio libero del tabellone e aggiungi la carta 82 all'accampamento. Altrimenti, aggiungi questa carta all'esplorazioni in sospeso.

NG 80

HEART CARDS



THIS IS NOT THE WAY

Sometimes a cliff or a turbulent river forced me to take a big detour.

Each explorer loses 1 ♣ and moves his cube 1 space back in the exploration track.

N.48

NON È QUESTA LA DIREZIONE

Qualche volta una scogliera o un torrente tumultuoso mi costringono a prendere una lunga deviazione.

Ogni esploratore perde 1 ♣ e muove il proprio cubo nel tracciato di esplorazione di uno spazio indietro.

N.215



I REMEMBER THE WAY

Every time we went to explore, that crazy tree with a man's face greeted us.

Keep this card. You may discard it before a return roll in order to add 2 to the result.

N.244

MI RICORDO LA VIA

Ogni volta che partiamo per un'esplorazione, quell'albero strano e dalle forme umane sembra salutarci.

Conserva questa carta. La puoi scartare prima del lancio dei dadi per ritornare da un'esplorazione per sommare 2 al risultato ottenuto.

N.215



UNDER ATTACK!

The natives of the island welcomed us with a rain of arrows.

A rain of arrows comes out from the bushes!

Each explorer: 2 injuries. 1 injury.

N.52

SOTTO ATTACCO!

I nativi dell'isola ci danno il benvenuto con una pioggia di frecce.

Dai cespugli arriva una pioggia di frecce. Ogni esploratore: subisci 2 ferite. subisci 1 ferita. perdi 1 ♣.

N.215



A DANGEROUS JUMP

There was no other way. It was a matter of jumping or going back.

In game order, each explorer decides if he wants to jump.

- Explorers who don't jump move their exploration cubes 1 space back.

- Explorers who jump: With 4 or more, they manage to jump, they advance 1 space in the exploration track and each one of them receives 1 . With less than 4, they receive 1 injury each.

N.56

UN SALTO PERICOLOSO

Non c'è altro modo. Si tratta di saltare o tornare indietro.

In ordine di turno, ogni esploratore decide se saltare oppure no.

- Gli esploratori che non saltano devono spostare il proprio cubo di uno spazio indietro nel tracciato di esplorazione.
- Gli esploratori che saltano: con un 4 o più avanzano di uno spazio sul tracciato di esplorazione e prendono 1 . Con meno di 4 subiscono 2 ferite.

N.215



WATERFALL

It was a beautiful landscape, with crystal-clear refreshing water...

Each explorer recovers 1 ♣.

N.27

CASCATA

Uno splendido panorama, con acqua fresca e cristallina...

Ogni esploratore recupera 1 ♣.

N.215



WHEN THE NIGHT FALLS...

Deep in the jungle everything was pitch black. Big cats were the only creatures moving at ease in the utter darkness.

Explorers must return to the camp immediately. If they fail on their first roll, they are automatically lost.

N.48

QUANDO SCENDE LA NOTTE

All'interno della giungla tutto è nero come la pece. I grandi felini sono le uniche creature che si muovono con facilità nel buio totale.

Gli esploratori devono tornare subito all'accampamento. Se falliscono il loro primo tentativo, sono da considerare automaticamente persi.

N.215



ONE LAST EFFORT

Sometimes the situation was desperate. I had to give it all I had...

Keep this card. You may discard it at any time to receive 1 ♣.

N.46

UN ULTIMO SFORZO

A volte la situazione è veramente disperata. Devo dare tutto quello che mi rimane...

Conserva questa carta. La puoi scartare in un qualsiasi momento per ricevere 1 ♣.

N.215



I SEE THE HEADLAND

The goal of my desperate journey was near at hand.

Each explorer recovers 1 ♣.

N.10

VEDO IL PROMONTORIO

Ho a portata di mano la destinazione del mio viaggio disperato.

Ogni esploratore recupera 1 ♣.

N.215



NO TRAIL TO FOLLOW

My legs were wrapped in vines and bushes. I yielded to the humidity of the jungle and the stifling heat.

Each explorer decides whether:

- He loses 1 ♣.
- He receives 1 injury.

N.41

NESSUN SENTIERO DA SEGUIRE

Le mie gambe sono rimaste impigliate a cespugli e rampicanti. Mi sto piegando all'umidità e al caldo opprimente della giungla.

Ciascun esploratore decide se perdere 2 ♣ o ricevere 1 ferita.

N.215



PIRANHAS

We arrived at a stream with greenish waters where some fierce-looking fish were swimming.

Explorers decide what they want to do:

- Wade across the stream: each explorer advances 1 space in the exploration track and .
- 1 injury. He loses 2 ♣. He loses 1 ♣.
- Avoid it: Each explorer loses 1 ♣.

N.41

PIRANHAS

Siamo giunti ad un ruscello con acque verdeggianti dove nuotano alcuni pesci dall'aspetto feroce.

Gli esploratori decidono cosa fare:

- Guadare il ruscello: ogni esploratore avanza di uno spazio sul tracciato dell'esplorazione e : subisce 1 ferita. perde 2 ♣. perde 1 ♣.
- Evitarlo: ogni esploratore perde 1 ♣.

N.215

PLOT CARDS



A SKELETON WITH A MAP

That poor bastard had been dead for years. Searching the skeleton I found a piece of parchment with a design that resembled a map of the island. There was an X marking the spot...

Add card 71 to events. Keep this card. When your exploration marker reaches the interior of the island, you may resolve card so instead of a card from the interior deck and then discard 'A Skeleton With a Map'.

N.102

UNO SCHELETRO CON UNA MAPPA

Quel povero disgraziato deve essere morto da anni. Nascondeva un pezzo di pergamena con il disegno della mappa dell'isola. C'è una X in un punto ben preciso...

Aggiungi la carta 71 agli eventi. Conserva questa carta. Quando il tuo cubo di esplorazione raggiunge l'interno dell'isola, puoi risolvere la carta 30 invece di una carta dal mazzo dell'interno per poi scartare questa carta.

N.102



IT'S NOT EASY TO GET ALONG

As time went by living together became more and more difficult.

Add card 51 to the camp and card to the interior of the island.

N.100

NON È FACILE ANDARE D'ACCORDO

Man mano che il tempo passa, è sempre più difficile andare d'accordo.

Aggiungi la carta 51 all'accampamento e la carta 10 al mazzo Centro dell'isola.

N.100



EARTHQUAKE

The ground shook violently...

Add card 11 to the interior of the island. All players or lower loses 2 .

N.113

TERREMOTO

La terra viene scossa violentemente...

Aggiungi la carta 11 al mazzo Interno dell'isola. Tutti i giocatori ogni giocatore che ottiene o meno perde 2 .

N.113



GOAT TRACKS

There was no doubt about it: those were goat tracks. Maybe if we could tame it...

Add card 35 to the camp.

N.116

IMPRONTE DI CAPRA

Non ci sono dubbi in merito: sono impronte di capra. Magari riuscissimo ad addomesticarla...

Aggiungi la carta 53 all'accampamento.

N.116



CORPSES

The corpses of the crew arrived on the shore. Rotten and decomposed bodies...

You suffer an anxiety attack. until you get or more (three times maximum). For each unsuccessful roll you receive 1 injury. Then, add card 21 to the interior of the island.

N.120

CADAVERI

I cadaveri dell'equipaggio sono arrivati sulla spiaggia. Corpi putrefatti e decomposti...

Aggiungi la carta 55 all'accampamento. Vieni colto da un attacco d'ansia. fino a quando non ottieni o più (fino ad un massimo di 3 tentativi). Per ogni lancio che fallisci ricevi una ferita. Poi, aggiungi la carta 21 al mazzo Interno dell'isola.

N.120



FELINE PAW PRINTS

I found the remains of a ram, horribly mutilated by a predator.

Add card 12 to the interior of the island. You may discard and add to the supply (the remains are still edible).

N.122

I SEGNI DI UNA ZAMPATA FELINA

Ho trovato i resti di un montone, orribilmente mutilato da un predatore.

Aggiungi la carta 12 al mazzo Interno dell'isola. Puoi scartare 1 per aggiungere 2 alla scorta. I resti dell'animale sono ancora commestibili.

N.122



THE NATIVES' WARNING

I found some shrunken heads hanging from the branches of a tree. At that very moment, I knew it was a warning.

If the next explorer decides to go back to the camp, return this card to the deck and shuffle it. If the next explorer decides to go on, remove this card from the game and add card 15 to the interior of the island.

N.124

L'AVVERTIMENTO DEI NATIVI

Ho trovato alcune teste rinescchite che penzolavano dai rami di un albero. In quel preciso momento ho capito che si trattava di un avvertimento.

Se il prossimo esploratore decide di ritornare all'accampamento, rimescola questa carta nel mazzo da cui è stata pescata. Se il prossimo esploratore decide, invece, di proseguire, scartala e aggiungi la carta 13 al mazzo Interno dell'isola.

N.124



SIGHTING OF CANOES

From a lookout point we saw a group of canoes with savage-looking natives approaching the island.

Add card 14 to the interior of the island.

N.128

AVVISTAMENTO DI CANOE

Da un punto d'osservazione, abbiamo visto approdare sull'isola un gruppo di canoe guidate da nativi dall'aspetto selvaggio.

Aggiungi la carta 14 al mazzo Interno dell'isola.

N.128



ANIMAL TRACKS

The track disappeared into the bushes.

Add card 15 to the interior of the island.

N.130

IMPRONTE DI ANIMALI

Le impronte svaniscono tra i cespugli...

Aggiungi la carta 15 al mazzo Interno dell'isola.

N.130



POND

We found a pond with stagnant water that produced a terrible smell.

Each explorer chooses at least one of the following options:

- Drink: You recover 2 and .
- Walk across the pond: Advance 1 space in the exploration track and .
- You get sick, resolve card 76.
- Avoid the pond: The drink is long and exhausting, you lose 2 .

Then, add card 17 to the interior of the island.

N.138

STAGNO

Abbiamo trovato uno stagno con acqua ripugnante.

Ogni esploratore sceglie almeno una delle seguenti opzioni:

- Bere: recuperi 2 e poi .
- Guadare lo stagno: avanzi di uno spazio sul tracciato di esplorazione e poi risolvi la carta 76.
- Aggirare lo stagno: la deviazione è lunga e faticosa. Perdi 2 .

Poi aggiungete la carta 17 al mazzo Interno dell'isola.

N.138



BEEFS

We heard a piercing buzzing. Suddenly a swarm of bees appeared before our very eyes. The bees don't seem friendly. Explorers may:

- Flee: You return automatically to the camp.
- Continue exploring: You taste their painful stings and each explorer loses 1 .
- Look for the honeycomb: 1 random explorer receives 1 injury. Add card 18 to the interior of the island.

N.134

API

Abbiamo sentito un forte ronzio. All'improvviso, uno sciame d'api è apparso proprio davanti ai nostri occhi.

Le api non sembrano amichevoli. Gli esploratori possono:

- Scappare: devono tornare subito all'accampamento.
- Continuare: subiscono le dolorose punture e perdono 1 ciascuno.
- Cercare l'alveare: un esploratore a scelta subisce 1 ferita. Aggiungete la carta 18 al mazzo Interno dell'isola.

N.134



ECLIPSE

The sun slowly disappeared. For a few minutes everything was as dark as night.

Add card 9 to the interior of the island.

N.137

ECLISSE

Il sole scompare lentamente. Per alcuni minuti, è buio come di notte.

Aggiungi la carta 19 al mazzo Interno dell'isola.

N.137



REMAINS OF A GALLEON

We found the remains of an old galleon that ran aground on the rocks long ago. With the passage of time nothing much can be put to good use. The galleon will sink as soon as it loses support. Explorers decide the number of wood tokens they want to take from the remains and!

If the result is lower than the wood explorers have taken, the galleon sinks and explorers are swept away by it. A number of treasure equal to the number of wood tokens they have taken must be divided randomly among the explorers.

Add card 41 to the heart of the island.

I RESTI DI UN GALEONE

Abbiamo trovato i resti di un vecchio galeone che si era arenato sugli scogli tanto tempo fa. Dopo tutto questo tempo, non è rimasto molto da prendere.

Gli esploratori decidono il numero di segnalini legno che vorrebbero prendere dal galeone e poi lanciano un dado. Se il risultato è inferiore al numero di segnalini legno desiderati, il galeone affonda e gli esploratori vengono spazzati via.

Un numero di ferite pari ai segnalini legno desiderati va distribuito a caso tra gli esploratori.

Aggiungere la carta 41 al mazzo Centro dell'isola.



COLUMNS

We found the remains of what might have been an ancient civilization.

Add card 91 to the interior of the island.

COLONNE

Abbiamo trovato le rovine di quella che potrebbe essere stata un'antica civiltà.

Aggiungi la carta 91 al mazzo Interno dell'isola.



ELECTRICAL STORM

Big flashes of lightning lit the sky. One of them struck some place on the island.

Add card 54 to the interior of the island.

☐☐☐: If ☐☐☐ you get struck by lightning, suffering 2 injuries.

TEMPESTA ELETTRICA

Grandi saette tagliano il cielo. Uno di questi fulmini è caduto in una zona dell'isola.

Aggiungi la carta 84 al mazzo Interno dell'isola.

☐☐☐: se ottieni ☐☐☐ vieni colpito dai fulmini e subisci 2 ferite.



AN APPROACHING SHIP

A ship dropped anchor on the coast!

Add card 86 to the interior of the island and card 87 to Pending explorations.

UNA NAVE IN AVVICINAMENTO

Una nave ha gettato l'ancora sulla costa!

Aggiungi la carta 86 al mazzo Interno dell'isola e la carta 87 all'esplorazioni in sospeso.



MESSAGE IN A BOTTLE

An unfortunate bottle washed up on the shore. Here we had the cry for help of a poor beastard just like us. Isn't it ironic?

The passage of time has turned the paper yellowish and the ink is starting to disappear. However, some parts of the message can still be read.

"God knows how much I loathe that turtle shaped stone that is becoming the symbol of my confinement as years go by. If some compassionate spirit find it, I pray you follow the track and reach my camp!"

Keep this card. If players find a stone with the shape of a turtle, resolve card 27.

IL MESSAGGIO NELLA BOTTIGLIA

È arrivata a riva una bottiglia con una richiesta d'aiuto di qualche povero disgraziato come noi. Non è ironico?

Il passare del tempo ha ingiallito la carta e l'inchiostro sta scomparendo.

Comunque, si riesce a leggere ancora qualcosa: "Dio sa quanto ho odato quella roccia a forma di tartaruga che sta diventando il simbolo della mia prigione. Se qualcuno la trova, vi prego di seguirne il sentiero fino al mio accampamento!" Tieni questa carta. Se qualcuno trova una roccia a forma di tartaruga, risolvi la carta 27.



UNDERGROUND CAVE

What was that? I thought I'd seen a little opening among the rocks bashed with seawater.

You find what seems to be the entrance of a cave concealed by the sea. Maybe when the tide is low, you can gain access to the entrance and explore the cave.

Add card 58 to the camp.

UNA CAVERNA SOTTERRANEA

Ma che cos'è? Mi sembra di aver visto una piccola apertura tra le rocce bagnate dal mare.

Hai trovato quella che sembra l'entrata di una caverna nascosta dal mare. Magari quando la marea è bassa, potrai accedere all'ingresso ed esplorare la caverna. Aggiungi la carta 58 all'accampamento.



THE MONKEY

Suddenly, a coconut came flying through the trees. A monkey was trying to play with us.

☐☐☐ The coconut hits you in the head. You receive 1 injury.

☐☐☐☐ The coconut hits you in the arm. You lose 2F.

☐☐☐☐☐ You dodge the coconut.

If you pay 1F, you can throw a stone at the monkey.

☐☐☐☐☐ Bad luck!

☐☐☐☐☐☐ You hit the monkey, who drops the fruits he was carrying. Take 2F.

Then, add card 41 to the interior of the island.

LA SCIMMIA

Improvvisamente, dagli alberi sopraggiunge una noce da cocco. Una scimmia vuole giocare con noi.

Lancia un dado ☐:

☐☐☐ viene colpito alla testa: 1 ferita.

☐☐☐☐ viene colpito al braccio: -2F.

☐☐☐☐☐ eviti la noce da cocco.

Se paghi 1F puoi lanciare un sasso alla scimmia. Lancia un dado:

☐☐☐☐☐ sfortunato!

☐☐☐☐☐☐ colpirsi la scimmia che perde la frutta che portava. Prendi 2F.

Poi, aggiungi carta 43 al mazzo Interno dell'isola.



A RIVER

My steps led me to a river with crystal-clear fresh waters full of fish.

Keep this card.

As long as you have it, players can fish even with a storm and rough sea.

You can discard A River in order to add 2F to the supply.

Add card 28 to the interior of the island and card 29 to the event deck.

UN FIUME

I miei passi mi hanno portato nei pressi di un fiume dalle acque cristalline e piene di pesci.

Conserva questa carta. fintanto che possiedi questa carta, i giocatori possono pescare anche con la tempesta o il mare mosso.

Puoi scartarla per aggiungere 2F alla scorta.

Aggiungi la carta 28 al mazzo Interno dell'isola e la carta 29 agli Eventi.



THE LONE DOG

We found a fierce-looking dog that probably had survived the galleon's shipwreck. The poor thing was angry and scared to the bone.

You may:

- Ignore the dog.
- Calm the dog: ☐☐ If the result is ☐☐ or less, the dog bites you: you lose 2F, add card 74 to events. Otherwise, take card 77 and place the dog tile on the storage.
- Feed the dog: If you spend 1F, take card 77 and place the dog tile on the storage.

UN CANE SOLITARIO

Abbiamo trovato un cane dall'aspetto feroce che probabilmente è sopravvissuto al naufragio del galeone. Affamato e spaventato fino alle ossa...

Puoi scegliere se:

- Ignorarlo.
- Calmarlo: ☐☐ Se ottieni ☐☐ o meno, il cane ti morde e perdi 2F, poi aggiungi la carta 74 agli eventi. Altrimenti, prendi la carta 77 e metti la tessera cane nella riserva.
- Nutrirlo: se spendi 1F, prendi la carta 77 e metti la tessera cane nella riserva.



YOUNG NATIVES

We unexpectedly ran into a group of young natives who were using blowpipes to hunt birds. When the noise of our footsteps scared away their prey, the young men responded with gestures encouraging us to leave the place.

Explorers may:

- Make contact with them: Even though your legs are staking, you try to be friendly in an attempt to do business with them. Resolve card 102.
- Attack them: As they don't seem so aggressive, maybe you can scare them away. If you are lucky, you may even get what they leave behind. Resolve card 103.

GIOVANI NATIVI

Ci siamo imbattuti in un gruppo di giovani nativi che stavano usando delle corbottane per cacciare degli uccelli. Quando il rumore dei nostri passi li hanno fatto scappare le loro prede, i giovani uomini ci hanno fatto dei gesti per allontanarci.

Gli esploratori possono decidere se:

- Essere amichevoli per cercare di mercanteggiare. Risolvete la carta 102.
- Attaccarli: visto che non sembrano aggressivi, forse potete spaventarli. Risolvete la carta 103.



1 ORCHARD

Pay 1 ♣. If there are forage tiles available on this card, take 1 ♣ from it and place it in the storage. Otherwise take 4 ♣ from the reserve outside the board and place them on the Orchard.

N.148

FRUTTETO

Paga 1 ♣.

Se su questa carta sono disponibili tessere foraggio, prendi una ♣ da questa carta e mettila nella riserva.

Altrimenti, prendi 4 ♣ dalla scorta esterna e mettile sopra a questa carta.

N.151



2 MAKE YOUR OWN INK

Pay 1 ♣ and remove from the storage a fish tile with value higher than 0. Thus, the cards Ink and Make your own ink are removed from the game.

N.149

OTTIENI INCHIOSTRO

Paga 1 ♣ e rimuovi dalla riserva una tessera pesce di valore maggiore di 0.

Questa carta e la carta *Inchostro* sono rimosse dal gioco.

N.151



3 GREED

Pay 1 ♣ and 1 ♣. If the results on both dice is the same, you steal the Gold and Jewels from their owner. You may try as many times as you want.

N.146

AVIDITÀ

Paga 1 ♣ e 1 ♣.

Se ottieni lo stesso risultato su entrambi i dadi, rubi tutto l'oro e i gioielli al loro proprietario.

Puoi tentare quante volte vuoi.

N.151



4 PRAY

Give us good weather we pray... Take a look at the next event card. You may: - Leave it on top of the deck. - Pay 1 ♣; shuffle it back into the deck.

N.147

PREGARE

Abbiamo pregato affinché giungesse bel tempo...

Guarda la prossima carta *Evento*. Puoi scegliere se:

- Lasciarla in cima al mazzo.
- Pagare 1 ♣ per rimescolarla all'interno del mazzo *Evento*.

N.151



5 HUNT

If you own a firearm, pay 1 arrow and 1 ♣: You stumble: -1 ♣ and 1 injury; Bad luck: -1 ♣ and you get no food; You find nothing. Add 1 ♣ to the storage; Add 1 ♣ to the storage and take 1 ♣; Add 2 ♣ to the storage and take 1 ♣.

N.144

CACCIA

Se possiedi un'arma da fuoco, paga 1 munizione e 1 ♣:

- inciampi: -1 ♣ e 1 ferita
- sfortuna: -1 ♣ e nessuna preda
- non trovi nulla
- +1 ♣ alla riserva
- +1 ♣ alla riserva e prendi 1 ♣
- +2 ♣ alla riserva e prendi 1 ♣

N.151



6 SOMETHING ARRIVES ON THE SHORE

Beginning with the starting player and following clockwise, each castaway may bid a number of SP tiles. If a player wishes to bid, he must bid a higher number of SP tiles than the last highest bid. The player with the highest bid may take a random remain card from the deck. Then resolve the next Event card.

N.149

QUALCOSA È GIUNTO SULLA SPIAGGIA

A partire dal giocatore iniziale, e a seguire in senso orario, ogni naufrago può puntare un numero di tessere storia che sia superiore alla puntata massima attuale.

Il vincitore dell'asta può prendere una carta scelta a caso dal mazzo *Resti del naufrago*.

Poi risolve la prossima carta *Evento*.

N.151



7 THE TREE WILL POINT THE WAY

There was no doubt. As our predecessor had pointed out, a tree with human face grew a few meters away from the stone. The camp of the old castaway can't be too far! Players may discard the cards where they found the man-shaped stone and the tree with the human face in order to reach the castaway's camp. If they do so, add card 8 to the topmost part of the heart of the island.

N.148

L'ALBERO INDICHERÀ LA VIA

Non ci sono dubbi. Come già indicato dai nostri predecessori, un albero con sembianze umane cresce a pochi metri di distanza dalla roccia.

L'accampamento dei primi naufraghi non deve essere lontano! I giocatori possono scartare questa carta per raggiungere il vecchio accampamento se hanno trovato la roccia a forma di tartaruga e l'albero con sembianze umane.

Se lo fate, aggiungete la carta 8 in cima al mazzo *Centro dell'isola*.

N.151



8 THE CASTAWAY'S CAMP

The wind had scattered the remains of the old camp. You find a skeleton resting next to a tree that confirms your worst fears: the poor bastard couldn't leave the island even in his last days. Among the remains you find an object that may be useful for you. Give card 10 to a random explorer.

N.146

L'ACCAMPAMENTO DEI NAUFRAGHI

Il vento ha spazzato via i resti di un vecchio accampamento.

Accanto ad un albero, hai trovati i resti di uno scheletro che hanno confermato i tuoi peggiori incubi: quel povero disgraziato non ha lasciato l'isola nemmeno alla fine dei suoi giorni.

Tra le rovine trovi un oggetto che ti potrebbe essere utile.

Dai la carta 16 ad un giocatore qualsiasi.

N.151



9 CANDLE

We were able to keep the fire burning without great effort. That was a big advantage. If a storm would extinguish the campfire, 1 ♣: The campfire is extinguished. 2 ♣: You are able to keep the campfire burning under some protective rocks.

N.148

CANDELA

Siamo in grado di mantenere acceso il fuoco senza fare troppa fatica. È un gran vantaggio.

Se una tempesta dovrebbe spegnere il fuoco, 1 ♣: il fuoco si spegne. 2 ♣: riesci a mantenere il fuoco acceso al riparo di alcune rocce.

N.151



10 DIRTY TRICK

Sometimes it was a matter of survival: it was him or me. Keep this card. You may discard it at any time you would lose energy in an exploration. Instead, another explorer of your choice loses that energy and he receives 1 ♣. Add card 32 to the camp when the Dirty Trick is discarded.

N.149

GIOCARE SPORCO

A volte è solo pura sopravvivenza: si tratta di scegliere tra me o lui.

Conserva questa carta. La puoi scartare quando dovresti perdere energia durante un'esplorazione.

Sarà, invece, un altro esploratore di tua scelta a perdere l'ammontare previsto di energia e a ricevere 1 ♣.

Aggiungi la carta 32 all'accampamento quando questa carta viene scartata.

N.151



11 AFTERSHOCK

The ground shook again, not as violently this time... Take cards 31 and 33, and without looking at them add one to the heart of the island and remove the other from the game. All players 1 ♣. If someone rolls 6 or lower, he loses 1 ♣.

N.144

SCOSSA D'ASSESTAMENTO

La terra trema di nuovo, ma questa volta meno violentemente...

Prendi le carte 31 e 33 e, senza guardarle, aggiugine una a caso al mazzo *Centro dell'isola*.

Rimuovi dal gioco l'altra carta.

Tutti i giocatori 1 ♣.

Chi ottiene 6 o meno, perde 1 ♣.

N.151



12 JAGUAR CUBS

The cubs looked at us curiously. Explorers may: - Leave them alone: Add card 32 to the heart of the island. - Hunt them and eat them: Add 2 ♣ to the supply and each explorer takes 1 ♣. Add card 31 to the heart of the island and card 75 to events.

N.145

CUCCIOLI DI GIAGUARO

I cuccioli ci guardano con curiosità.

Gli esploratori scelgono se:

- Lasciarli stare: aggiungi la carta 32 al mazzo *Centro dell'isola*.
- Catturarli per mangiarli: aggiungi 2 ♣ alla scorta generale ed ogni esploratore ottiene 1 ♣.

Poi, aggiungi la carta 33 al mazzo *Centro dell'isola* e la carta 75 agli eventi.

N.151



13 UNDER ATTACK!

Natives welcomed as with a rain of arrows.

Explorers receive an attack of strength 6 plus the number of explorers. If explorers lose, each one:

- ☠️ 2 injuries.
- 🏠 1 injury.
- 🏠 You escape unharmed.

If the explorers don't lose, add card 24 to events.

SOTTO ATTACCO

I nativi ci danno il benvenuto con una pioggia di frecce.

Gli esploratori subiscono un attacco con forza 6 più il numero di esploratori.

Se perdono, ogni esploratore:

- ☠️ subisce 2 ferite.
- 🏠 subisce 1 ferita.
- 🏠 riesci a sfuggire illeso.

Se, invece, non perdono, aggiungi la carta 24 agli eventi.



14 A DAMSEL IN DISTRESS

A beautiful native had run away from the savage rituals of a nearby tribe and tried to conceal herself in the depths of the jungle.

A group of savages tries to seize her. Explorers may:

- ☠️ Scare them: The savages run away with menacing gestures and the girl gets lost in the jungle. Add card 35 to Pending explorations and card 35 to the heart of the island.
- 🏠 Observe: Savages seize her. Add card 34 to the heart of the island.

UNA DONZELLA IN PERICOLO

Una bella ragazza nativa è sfuggita ad un rituale selvaggio di una tribù vicina e sta cercando di nascondersi all'interno della giungla.

Un gruppo di selvaggi sta cercando di catturarla. Gli esploratori possono:

- ☠️ Spaventarli: i selvaggi fuggono e la fanciulla si rintana nella giungla. Aggiungi la carta 35 all'esplorazioni in sospeso e la carta 35 al mazzo Centro dell'isola.
- 🏠 Restare a guardare: i selvaggi la catturano. Aggiungi la carta 34 al mazzo Centro dell'isola.



15 BOAR PIGLETS

The piglets looked at us curiously.

Explorers may:

- ☠️ Leave them alone: Add card 36 to the heart of the island.
- ☠️ Hunt them and eat them: If the exploration group pays 1, add 1 to the storage and each explorer takes 1. Add card 37 to the heart of the island.

CUCCIOLI DI CINGHIALE

I cuccioli ci guardano con curiosità.

Gli esploratori scelgono se:

- ☠️ Lasciarli stare: aggiungi la carta 36 al mazzo Centro dell'isola.
- ☠️ Catturarli per mangiarli: se il gruppo di esploratori paga 1, aggiungi 1 alla riserva ed ogni esploratore ottiene 1. Aggiungi, poi, la carta 37 al mazzo Centro dell'isola.



16 ARQUEBUS

An old relic that works flawlessly.

Determine the available ammunition by 1 and placing on this card as many markers as the result of the roll.

Add card 5 to the camp.

Discard 1 ammo cube to add 1 to any strength roll.

ARCHIBUGIO

Un vecchio cimelio che funziona egregiamente.

Determina le munizioni disponibili. Posiziona sopra questa carta un numero di segnalini munizione pari al risultato del lancio di un dado.

Aggiungi la carta 5 all'accampamento.

Scarta una munizione per aggiungere 1 ad ogni lancio di forza.



17 A PIT OF QUICKSAND

An enormous pit of quicksand blocked our way.

Explorers may:

- ☠️ Avoid it: 1 space on the exploration track.
- ☠️ Walk across: Each explorer 1 and 1. With 1, he falls into the pit. If all explorers cross, they advance 1 space in the exploration track.

Each player in the pit may try to get free as many times as he wants if the exploration group pays 1. The player 1. If he gets out and takes 1, if not he will remain in the pit.

If there are trapped players, add this card to Pending explorations along with their action receipts.

When someone activates this card in the next exploration, trapped players will be freed.

Add card 8 to the heart of the island.

UNA BUCA DI SABBIE MOBILI

Un'enorme buca di sabbie mobili ci blocca la strada.

Gli esploratori possono:

- ☠️ Evitarla: tutti arretrano di uno spazio sul tracciato d'esplorazione.
- ☠️ Attraversarla: ognuno -1 e 1. Si cade nella buca.

Se tutti gli esploratori superano la buca, ognuno avanza di uno spazio sul tracciato.

Ogni esploratore rimasto nella buca può tentare di liberarsi, quante volte vuole, fintanto che il gruppo accetta di pagare 1.

Al tal scopo, il giocatore: con 1 si libera e prende 1. Altrimenti resta bloccato.



18 A DELICIOUS HONEYCOMB

A delicious reward waited for us behind their painful stings.

Add card 26 to the interior of the island. Explorers may:

- ☠️ Do nothing: Add card 25 to Pending explorations.
- ☠️ Throw stones at the honeycomb: The group gets stung by the bees. 1 and the group loses a total amount of 1 equal to the result. Each explorer receives 1. Add 1 to the supply.
- ☠️ Smoke the honeycombs: If you have a lighter, you may discard 1 wood token to lighten away the bees. Each explorer receives 1. Add 1 to the supply.

UN DELIZIOSO NIDO

Una deliziosa ricompensa ci aspetta dietro le sue punture.

Aggiungi la carta 26 al mazzo Interno dell'isola. Gli esploratori possono:

- ☠️ Lanciare sassi in sospeso.
- ☠️ Lanciare sassi al nido. Il gruppo viene punto dalle api e perde 1 pari al risultato del lancio. Ogni esploratore ottiene 1. +1 alla scorta generale.
- ☠️ Affumicare il nido. Se possedete un accendino potete scartare 1 legno per allontanare le api. Ogni esploratore ottiene 1. +1 alla scorta generale.



19 OFFERINGS

We found a basket full of fruit on what looked like an altar.

Explorers may:

- ☠️ Leave the fruit on the altar: Add card 29 to Pending explorations.
- ☠️ Take some fruit: Explorers receive a number of 1 equal to the number of explorers minus one (minimum 1).
- ☠️ Take the fruit and the basket: Each explorer receives 1. Add 1 to the storage and card 39 to the heart of the island.

OFFERTA

Abbiamo trovato un cesto di frutta sopra quello che sembrerebbe essere un altare.

Gli esploratori scelgono se:

- ☠️ Lasciarlo sull'altare. Aggiungete la carta 23 all'esplorazioni in sospeso.
- ☠️ Prendere qualche frutto: gli esploratori ricevono un numero di 1 pari al numero di esploratori meno 1 (minimo 1).
- ☠️ Prendere i frutti e il cesto. Ogni esploratore riceve 1. Aggiungete 1 alla riserva e la carta 39 al mazzo Centro dell'isola.



20 THE IDOL OF MISFORTUNE

A mysterious statuette that made me shudder just by looking at it...

All injuries become trauma with 1.

L'IDOLO DELLA SVENTURA

Una misteriosa statuetta che mi ha fatto tremare non appena l'ho vista...

Alla fine del turno, tutte le ferite diventano traumi con un risultato di 1.



21 A DYING CREW MEMBER

We found a member of the crew who was just about to die.

Explorers may:

- ☠️ Give him some food and water: He tells you about his misfortunes. For each food token offered to him, you may check the topmost card of the interior of the island and then shuffle the deck if you want.
- ☠️ Confront him: Each explorer decides whether he prefers to stay with the dying man or continue exploring. If everybody stays, increase the difficulty to return by one. If the whole group leaves him on his own, each player loses 1 to the basket. If only some of the players stay to comfort the castaway, those players receive 1.

Then he dies. Add card 41 to the heart of the island.

UN MARINAIO IN PUNTO DI MORTE

Abbiamo trovato un membro dell'equipaggio che stava per morire.

Gli esploratori possono:

- ☠️ Dargli un po' di cibo: per ogni segnalino cibo che gli date potete guardare la prima carta del mazzo Interno dell'isola e poi, se volete, rimescolare il mazzo.
- ☠️ Confrontarlo: ogni esploratore decide se rimanere con il marinaio o se continuare l'esplorazione. Se tutti rimangono, aumentare di uno la difficoltà per ritornare. Se tutti lasciano al suo destino, ogni esploratore perde 1 segnalino storia a caso. Se rimane solo qualcuno, gli esploratori che rimangono ricevono 1 segnalino storia.

Poi, aggiungete la carta 45 al mazzo Centro dell'isola.



22 UNDER ATTACK AGAIN!

That night we were attacked by a group of various nations. They took advantage of us when we were most vulnerable in order to test their work.

If the dog is in the camp, the barking warns you. Natives have strength plus the number of players. If you don't win, each player receives 1 trauma. If you don't have a dog, each non lost player faces an enemy with strength 1. Each player who loses against the natives receives 2 trauma and gets 1. Then resolve the next event card.

DI NUOVO SOTTO ATTACCO

Questa notte siamo stati attaccati da un gruppo di nativi furiosi. Hanno approfittato del nostro momento più vulnerabile per scatenare la loro furia.

Se il cane si trova nell'accampamento, i suoi latrati vi mettono in allerta. I nativi hanno forza 3 più il numero di giocatori. Se perdete, ogni giocatore riceve 1 trauma.

Se non avete il cane, ogni giocatore non disperso affronta un nemico con forza 4. Chi perde subisce 2 traumi e ottiene 1.

Risolvete, poi, la prossima carta evento.



23 ALTAR

We found a basket full of fruit on what looked like an altar. Its delicacies haunted us in the distance inviting us to taste them.

You may choose:

- ☠️ Take the fruit: Explorers divide among them a number of 1 equal to the number of explorers minus one (minimum 1).
- ☠️ Take the fruit and the basket: Each explorer receives 1. Add 1 to the storage. Add card 39 to the heart of the island.

For each unit of food that explorers have taken, they:

- ☠️ The food is rotten, discard it.
- ☠️ The food is still edible.

ALTARE

Le sue prelibatezze ci catturano da lontano invitandoci a provarle.

Gli esploratori scelgono se:

- ☠️ Prendere i frutti: gli esploratori si dividono un numero di 1 pari al numero di esploratori meno 1 (minimo 1).
- ☠️ Prendere i frutti e il cesto. Ogni esploratore riceve 1. Aggiungete 1 alla riserva e la carta 39 al mazzo Centro dell'isola.

Ora gli esploratori: per ogni unità di cibo che hanno preso:

- ☠️ il cibo è marcio. Scartalo.
- ☠️ il cibo è ancora mangiabile.



24 THE IDOL OF FORTUNE

A mysterious statuette that may have some value...

If you roll a 1 when checking for trauma, you first heal 1 injury.

L'IDOLO DELLA FORTUNA

Una misteriosa statuetta che sembra possa avere un certo valore...

Alla fine del turno, se ottieni un 1 durante il lancio per le ferite, prima ne guarisci una.



25 HONEYCOMB

A delicious reward awaited behind the painful stings.

Explorers may choose:

- Throw stones at the honeycombs. The explorers get stung by the bees. **1** and the group loses a total amount of **3** equal to the result. You get honey and each explorer receives **1**. Add **1** to the supply.
- Smash the honeycombs. If you have a lighter, you may discard 1 wood token to lighters away the bees. You get honey and each explorer receives **1**. Add **1** to the supply.

FAVO

Una deliziosa ricompensa ci aspetta dietro le sue punture.

Gli esploratori possono scegliere se:

- Lanciare sassi al nido. Il gruppo viene punto dalle api. **1** e perde pari al risultato del lancio. Ogni esploratore ottiene **1**. +1 alla scorta generale.
- Affumicare il nido. Se possedete un accendino potete scartare 1 legno per allontanare le api. Ogni esploratore ottiene **1**. +1 alla scorta generale.



26 BEAR

A bear wandered around the tree where we'd found the honeycombs. It didn't look happy about the idea of sharing its food with us.

If there's no more of the Honeycomb in Pending exploration, the bear runs toward the exploration group menacingly.

- The orange bear attacks the explorers with 2 strength points. If the group loses the combat, each explorer receives **1**.
- The bear grows on you fast, but in the last second something attracts its attention. Maybe, the smell of fish food.
- If the Honeycomb is still in Pending exploration, the bear takes it. Discard the Honeycomb from the game.

UN ORSO

Un orso si aggira nei pressi dell'albero su cui abbiamo trovato il favo. Non sembra molto contento dell'idea di condividere il suo cibo con noi.

Se la carta Favo non è presente tra le esplorazioni in sospeso, l'orso va incontro agli esploratori. Lancia un dado:

- l'orso attacca gli esploratori con forza 3. Se il gruppo perde la battaglia, ogni esploratore riceve 2 ferite.
- Se il gruppo vince la battaglia, l'orso si alza sulle zampe posteriori ma all'ultimo secondo viene attratto da qualche altro odore...
- Se la carta Favo è presente, invece, l'orso ruba il favo. Scarta dal gioco la carta Favo.



27 THE MESSAGE GOES ON

What had we done to deserve such an irony of fate? The bottle with the message had been cast away from our very island.

The whole group feels discouraged when you find out that the writer was mistaken on that some island for years. Each explorer loses **1**.

You decipher a new fragment of the message, which tells you the necessary directions to find the camp. "The turtle shaped stone points the way, but it will be the tree with human face who tells you the location of my camp."

Keep this card. If players find a tree with human face, resolve card 7.

IL MESSAGGIO PROSEGUE

Ma cosa abbiamo fatto per meritarcene tale ironia della sorte? La bottiglia con il messaggio era partita dalla nostra stessa isola.

L'intero gruppo si scoraggia quando si scopre che chi ha scritto il messaggio è rimasto per anni su quest'isola.

Ogni esploratore perde **1**.

Il messaggio prosegue: "La roccia a forma di tartaruga indica la via, ma è l'albero con sembianze umane che ti indica dov'è il mio accampamento".

Conserva questa carta. Se il gruppo trova un albero con sembianze umane, risolvetevi la carta 7.



28 FROGS

Around one of its kind it could see a great many frogs moving quickly. Was there any chance we could hunt them?

For each **1** that players use, they may **1**. They can repeat this process as many times as they want. If the result is:

- 1-20: Each explorer receives **1**.
- 21-30: Each explorer receives **1**. Then, add **1** to the message and **1** to the supply.
- 31-40: Add **1** to the heart of the island.

RANE

Dopo una curva, ho visto un gran numero di rane che si muovevano velocemente. Che ci sia la possibilità di catturarle?

Per ogni **1** che i giocatori decidono di usare, **1**. Se il totale vale:

- 11:20 ogni esploratore riceve **1**.
- 21:30 ogni esploratore +1 e +2 alla riserva.
- 31:40 ogni esploratore +1 e +3 alla riserva e +2 alla scorta.

Aggiungete carta 40 al Centro dell'isola.



29 SEA SPARKLES

A dim gleam of bluish phosphorescence illuminated the waters. What is it - the spirits of the deceased returning to haunt us?

The sun has not risen yet, but you see a group of fish surrounding the luminous waters. If players pay a total amount of **2**, they can take a fish tile from the supply. Then, discard this card and resolve the next event.

LUCCICCHIO NEL MARE

Un tenue luccichio blaugastro illumina l'acqua. Ma che cos'è? Sono gli spiriti dei defunti tornati per darci la caccia?

Il sole non è ancora sorto ma scorgi un gruppo di pesci che circondano la luminescenza dell'acqua.

Se i giocatori accettano di pagare un totale di **2**, possono prendere una tessera pesce dalla scorta.

Scarta questa carta e risolvi la prossima carta Evento.



30 THE TREASURE

*You are close to the spot! Add 1 for every **1** you decide to spend on the roll.*

With **10** or more, add card 50 to the camp and place **1** face down on it. Take one of them.

IL TESORO

Sei vicino al centro della XI

Lancia un **1** e aggiungi **1** per ogni **1** che decidi di usare.

Con un risultato di **10** o più, aggiungi la carta 50 all'accampamento e posiziona **1** a faccia in giù sopra la carta stessa.

Prendine uno.



31 TSUNAMI

A giant wave covered the island for a few moments.

A wave caused by the earthquake sweeps away the camp.

The fire is extinguished, the shelter loses 1 level and you lose half the food (tiles and tokens) and wood in the storage (rounded down).

Remove the goat tile and the Goat card from the game if they are in play.

MAREMOTO

Per un momento, l'isola viene coperta da un'enorme onda.

L'onda generata dal terremoto spazza via l'accampamento.

Il fuoco si spegne, il rifugio perde un livello e perdete metà del cibo, sia segnalini che tessere, e del legno presenti nella riserva (arrotondate per difetto).

Eliminate dal gioco la tessera capra e la carta Capra se presenti sul tabellone.



32 JAGUAR

There were several ways to die on the island, but the fastest of them was under the deadly claws of the jaguars that inhabited that jungle.

A jaguar attacks you!

The jaguar has 6 strength points. Add your strength to the first roll and the strength of the exploration group from the second roll on.

Each time the jaguar wins, you lose **1**. Repeat the roll until the explorers win or you receive 2 injuries.

GIAGUARO

Ci sono svariati modi di morire sull'isola, ma il modo più rapido è quello di far arrabbiare i letali giaguari che abitano la giungla.

Un giaguaro vi attacca con forza 6! Somma la tua forza al primo lancio e la forza del gruppo d'esplorazione dal secondo lancio in poi.

Ogni volta che il giaguaro vince, subisci **1**. Continua i lanci fintanto che gli esploratori non vincono o fintanto non subisci 2 ferite.



33 JAGUAR

There were several ways to die on the island, but the fastest of them was to anger the deadly jaguars that inhabited that jungle.

A jaguar attacks you!

The jaguar has 6 strength points. Add your strength to the first roll and the strength of the exploration group from the second roll on. Each time the jaguar wins, you lose **1**. Repeat the roll until the explorers win or you receive 2 injuries.

GIAGUARO

Ci sono svariati modi di morire sull'isola, ma il modo più rapido è quello di far arrabbiare i letali giaguari che abitano la giungla.

Un giaguaro vi attacca con forza 6!

Somma la tua forza al primo lancio e la forza del gruppo d'esplorazione dal secondo lancio in poi.

Ogni volta che il giaguaro vince, subisci **1**. Continua i lanci fintanto che gli esploratori non vincono o fintanto non subisci 2 ferite.



34 A CANNIBAL RITUAL

We accidentally saw the natives as they performed their horrible ritual.

Explorers may:

- Move away from this spot. In order to do so, 1 explorer must discard **10** or otherwise card **18** must be added to events.
- Follow the natives and find their village. Discard this card and add card 30 to the topmost part of the heart of the island.
- Attack them. Natives have 4 strength points. If explorers win, each of them takes **1**. If they lose, resolve card 70.

UN RITUALE CANNIBALE

Per caso abbiamo visto i nativi mentre partecipavano a quell'orribile rituale.

Gli esploratori possono decidere se:

- Allontanarsi: per riuscirci un esploratore deve scartare **30** o, altrimenti, deve aggiungere la carta 78 agli eventi.
- Seguirli e trovare il loro villaggio. Scartate questa carta e aggiungete la carta in cima al mazzo Centro dell'isola.
- Attaccarli. I nativi hanno forza 4. Se vincete, ricevete ciascuno **1**. Se perdetevi, risolvetevi la carta 70.



35 CANNIBAL VILLAGE

I found the hamlet of the savages, a village taken out of a nightmare and filled with foul odors. However, at the other side of the poison I could see a path that led straight to the landward.

Explorers must cross the village without being noticed. **1** and add an extra point for each **1** the exploration group discards. With 6 or more, each explorer receives **1** and advances 1 space in the exploration track. Otherwise, the group is taken prisoner and tortured and resolves card 70.

IL VILLAGGIO DEI CANNIBALI

Ho trovato il villaggio dei cannibali pervaso da un odore nauseante e che sembra uscito da un incubo. Comunque, dall'altra parte della palizzata, riesco a scorgere un percorso che corre dritto verso il promontorio.

Gli esploratori devono attraversare il villaggio senza farsi notare.

1 e aggiungi un punto per ogni **1** che gli esploratori decidono di scartare.

Con un **6** o più, ogni esploratore riceve **1** ed avanza di uno spazio nel tracciato di esplorazione. Altrimenti, il gruppo viene catturato e torturato, risolvetevi la carta 70.



36 BOAR

These beasts would catch us by surprise in the middle of the jungle. They were terrible enemies due to their speed and size.

A boar runs towards you!

You try to dodge it. **1**, if you get **6** or more, you succeed. The next explorer must do the same. If an explorer fails the roll, he receives 1 injury, loses **2** and receives **1**.

CINGHIALE

Queste bestie vogliono cogliervi di sorpresa all'interno della giungla. Per la loro dimensione e velocità sono dei temibili nemici.

Un cinghiale vi sta correndo incontro. Puoi tentare di schivarlo.

1 e se ottieni **6** o più, ce la fai.

Il prossimo esploratore deve fare lo stesso. Se il tentativo fallisce, l'esploratore riceve 1 ferita, perde **2** e riceve **1**.



37 ANGRY BOAR

These boars would catch us by surprise in the middle of the jungle. They were terrible enemies due to their speed and size. If by any chance they were angry, they were devastating.

A boar attack you! You receive 1 injury and lose 1. The rest of the explorers and if they get 3 or more, they manage to dodge the boar. Otherwise, the boar charges against them. They receive 1 injury and lose 1.

CINGHIALE FURIOSO

Queste bestie vogliono cogliervi di sorpresa all'interno della giungla. Per la loro dimensione e velocità sono dei terribili nemici. E se per caso sono anche furiosi, diventano devastanti.

Ricevi una ferita e perdi 1. Gli altri esploratori insieme o più, riescono a sfuggire all'assalto del cinghiale. Altrimenti ciascuno di loro riceve una ferita e perde 1.



38 STEEP WALL

An enormous stone wall blocked our way.

Each explorer may: Climb. Those who climb decide who goes first. The player and if the result is less than or equal to the 5 spins, he climbs up to the top and there is a rope. In the morning, they subtract a roll the roll. Each player who reaches the top at the first one receives 2.

The rest of the group does the same, but if a player has already reached the top and there is a rope in the morning, they subtract a roll the roll. Each player who reaches the top at the first one receives 2.

Each explorer who manages to climb the wall advances 1 space on the exploration track. Once found, explorers can't return to the camp.

PARETE RIPIDA

Un enorme parete di roccia ci blocca il passaggio.

Ogni esploratore può: Ritornare all'accampamento.

- Scalare: chi scala e se il risultato è minore o uguale ai punti che ha deciso di spendere, raggiunge la cima. Il primo che ci riesce prende 2, gli altri 1. Si può tentare quante volte si vuole spendendo nuovi punti ad ogni lancio. Se un esploratore ha raggiunto la cima e c'è una corda nella riserva, chi scala in seguito può sottrarre 4 al risultato del lancio. Chi raggiunge la cima, avanza di uno spazio nel tracciato d'esplorazione.



39 ENRAGED NATIVES

A horde of natives attacked us, enraged because we had profaned the offerings left on the altar.

A rain of arrows comes out from the bushes! Explorers receive an attack of strength 6 plus the number of players. If they lose, each explorer: 2 injuries.

You escape unharmed.

NATIVI INFURIATI

Un'orda di nativi ci attacca, infuriati perché abbiamo profanato l'offerta lasciata sull'altare.

Dai cespugli arriva una pioggia di frecce. Gli esploratori subiscono un attacco con forza 6 più il numero di giocatori.

Se perdono, ogni esploratore: 2 ferite.

1 ferita.

Stuggi indenne.



40 A HIDDEN ENTRANCE

A waterfall blocked our way. We could see a cave behind the water but how we were supposed to get there?

Explorers must find a way to get to the cave. Each explorer who takes to reach it.

Of explorers decided a rope, they may roll two dice and choose the higher result.

You don't find an access route. You lose 2.

You find an access route. If the exploration group spends 2, each of them chooses their number 1 space on the exploration track. Once found, explorers can't roll again.

UN'ENTRATA NASCOSTA

Una cascata ci blocca la strada. Possiamo vedere una grotta dietro l'acqua. Come possiamo arrivarci?

Ogni esploratore che vuole raggiungere l'entrata (se gli esploratori scartano la corda, possono lanciare 2 dadi e tenere il risultato più alto):

non trovi l'accesso e perdi 2.

trovi l'accesso. Se gli esploratori spendono 2, ognuno di loro avanza di uno spazio sul tracciato d'esplorazione.



41 A HIDING PLACE

We found the rusty relics from an ancient inhabitant of the island in a crack of the wall.

You find two rusty guns of no use and a small can with gunpowder.

If players own at least one firearm, and divide that ammunition quantity among them.

UN NASCONDIGLIO

In una spaccatura della roccia abbiamo trovato due cimeli arrugginiti di un antico abitante dell'isola.

Hai trovato 2 inutili pistole arrugginite e una piccola lattina con della polvere da sparo.

Se i giocatori possiedono almeno un'arma da fuoco, e dividete il risultato come munizioni tra di loro.



42 ANGRY NATIVES

Some time later we met the young natives we had attacked. This time they were the ones to take the initiative.

The young natives' strength always equals the number of players plus 4.

If you lose the strength roll, their darts are poisoned. Each explorer receives a trauma.

Each explorer receives 1 injury.

If you win the strength roll, add 1 to the storage. If you haven't found the blowpipe yet, a random explorer gets card 104.

NATIVI ARRABBIATI

Poco dopo abbiamo incontrato i giovani nativi che avevamo attaccato. Questa volta sono loro a prendere l'iniziativa.

I giovani nativi hanno forza pari al numero di giocatori più 4.

Se perdetevi la battaglia, i loro dardi sono avvelenati. Ogni esploratore subisce 1 trauma.

Ogni esploratore riceve 1 ferita.

Se vincete, invece, aggiungete 1 alla riserva.

Se non avete la Cerbottana, assegnate la carta 104 ad un giocatore a caso.



43 STOP THIEF!

As we advanced through the jungle, our supplies started to disappear.

If explorers bring any food with them, the monkey steals 1 from a random explorer. If you want to follow the monkey, a random explorer stumbles and receives 1 injury.

The monkey runs away.

You manage to scare him. Divide among the group 2, and each explorer takes 1. Then, add card 44 to the heart of the island.

FERMIAMO IL LADRO!

Man mano che procediamo all'interno della giungla, le nostre scorte incominciano a sparire.

Se gli esploratori hanno con loro delle provviste, la scimmia ruba 1 ad un esploratore scelto a caso.

Se volete seguire la scimmia, un esploratore a caso inciampa e subisce 1 ferita.

La scimmia scappa.

Riuscite a spaventarla.

Dividetevi 2 e prendete 1 ciascuno.

Poi, aggiungete la carta 44 al Centro dell'isola.



44 THE BIG STONE HEAD

A big epish stone head looked at us from the rocks. Apparently, someone was carefully hiding inside it.

If explorers say a word about and a total amount of 10, they can make a big stick to scare the monkey away.

The monkey attacks the explorers with a strength points. If the explorers lose, they receive a trauma randomly divided among the explorers. Otherwise, add 1 to the storage and modify card 46.

The monkey runs away with the belongings. Add 2 to the storage.

You scare the monkey away. Now, you can take your time to look through his things. Resolve card 46.

LA GRANDE TESTA DI PIETRA

Una grande testa di scimmia in pietra ci guarda dalle rocce. Sembra che qualcuno ci abiti comodamente.

Se gli esploratori pagano 1 legno e 1 possono costruirsi un bastone per mandare via la scimmia.

La scimmia attacca gli esploratori con forza 5. Se perdono, gli esploratori devono spartirsi 2 ferite tra di loro. Se vincono, aggiungono 1 alla riserva e risolvono la carta 46.

La scimmia scappa. Aggiungete 2 alla riserva.

La scimmia si spaventa. Risolvete la carta 46.



45 THE CREW MEMBER'S CAMP

We found the remains of what must have been the camp of the crew member who recently passed away.

Explorers may pay a total amount of 1 in order to search the remains looking for any object that could have been in the ship.

Randomly decide which explorer wins the first remain of the deck. If there are no cards left, he will receive a random object among the remains that have been discarded.

L'ACCAMPAMENTO DEL MARINAIO

Abbiamo trovato i resti di quello che deve essere stato l'accampamento del marinaio morto da poco.

Gli esploratori possono pagare un totale di 3 per cercare tra le rovine oggetti provenienti dalla nave.

Si sceglie a caso un esploratore che ottiene la prima carta dal mazzo dei Resti o, se esaurito, una carta Resti presa a caso tra quelle scartate.



46 THE HIDEOUT

The monkey's hideout contained a few strange objects that he had probably found throughout the island.

Roll a die a number of times equal to the number of players plus one (maximum of 4 times) and add the results.

Less than 7: You find a banana. Add 1 to the storage.

7-11: A random explorer takes card 46.

12-24: A random explorer takes card 46.

25-34: A random explorer takes card 46.

LA TANA

Nella tana della scimmia ci sono alcuni strani oggetti che forse ha trovato in giro sull'isola.

Lancia un dado tante volte quanto il numero dei giocatori più uno (massimo 4 volte) e somma tra di loro i risultati:

Meno di 7: hai trovato una banana, aggiungi 1 alla riserva.

7-11 Un esploratore a caso ottiene la carta 47.

12-17 Un esploratore a caso ottiene la carta 48.

18-24 Un esploratore a caso ottiene la carta 49.



47 A MUG OF GROG

A mixture of rum and some unknown substances. It seemed able to strengthen and incapacitate a person at the same time.

Triple the value of this card if you use it to negotiate with pirates.

Discard it at any time to recover all your available. Then, you receive 1 injury.

UNA TAZZA DI GROG

Un miscuglio di rum e ingredienti sconosciuti che sembra possa rafforzare e mettere fuori combattimento una persona allo stesso tempo.

Tripla il valore di questa carta se la usi per negoziare con i pirati.

Scartala in qualsiasi momento per recuperare tutti i punti disponibili.

Poi, subisci una ferita.



48 THE THREE-HEADED MONKEY

All we could find was a deformed statuette that didn't seem of much use. Who knows? Maybe it could bring us luck after all.

Discard The Three-Headed Monkey to repeat a.

LA SCIMMIA CON TRE TESTE

Tutto quello che abbiamo trovato è stata questa statuetta deforme che non sembra di gran utilità. Chi lo sa? Forse ci porterà fortuna.

Scarta questa carta per poter rilanciare un dado durante il gioco.



49 FIGHTING MANUAL

We found a manual regarding the mysterious art of insult fighting.

- You fight like a dairy farmer.
- How appropriate. You fight like a cow.

MANUALE DI INSULTO

Abbiamo trovato un manuale sulla misteriosa arte dell'insulto.

"Combatti come un contadino."
"Veramente appropriato perchè tu combatti come una mucca."



50 PIRATE TREASURE

You may take 1 gold coin from this card and exchange it of your own for a second tile on this card. Discard the Pirate Treasure when there are no tiles left on it.

IL TESORO DEI PIRATI

Puoi prendere 1 moneta d'oro da questa carta e scambiarne un secondo con uno dei tuoi. Scarta questa carta quando non ci sono più segnalini.



51 ARGUMENT

Choose another castaway to have an argument with. Both of you add your respective strength (the person who uses this action adds an extra point). If there is a winner, he takes 1 tile at random from the loser.

DISCUSSIONE

Scegli un altro naufrago con cui iniziare una discussione. Entrambi lanciate un dado e sommate al risultato il vostro valore di forza (il giocatore che ha giocato questa azione, aggiunge un altro punto). Chi vince ruba 1 caso a caso all'altro giocatore.



52 QUARREL

You attack another castaway! Both of you add your respective strength (the person who uses this action receives an additional point). The loser receives 1 injury and loses 1 tile. The winner steals 1 tile at random from him and receives 1 tile. If the attacker wins and his strength is 1 point higher than the defender's, he may cause an extra injury.

LITIGIO

Attacchi un altro naufrago! Entrambi lanciate un dado e sommate al risultato la vostra forza (chi effettua questa azione ha un punto aggiuntivo). Chi perde riceve 1 ferita e -1. Chi vince ruba all'altro un caso a caso +1. Se chi ha effettuato questa azione vince con uno scarto di almeno 3 punti, può infliggere un'ulteriore ferita.



53 SEARCHING FOR THE GOAT

I could hear it so close to me... It had to be somewhere.

With 10 or more you find the goat. Remove this card from the game and add card 54 to the camp. Add the goat tile to the storage.

ALLA RICERCA DELLA CAPRA

Riesco a sentirlo qua vicino... Non deve essere troppo lontano.

Se il tuo valore è maggiore o uguale a 10, trovi la capra. Rimuovi dal gioco questa carta e aggiungi la carta 54 all'accampamento. Aggiungi la tessera capra alla riserva.



54 GOAT

We grew fond of it and gave it a name: Lily we called it.

You milk the goat. Add 2 food to the storage. At any moment players may decide to slaughter the goat. Turn over the goat tile in the storage (worth 4 food).

CAPRA

Ci siamo affezionati e le abbiamo dato il nome di Lily.

Mungi la capra. Aggiungi 1 alla riserva. Aggiungi 2 alla riserva.

In qualsiasi momento, i giocatori possono decidere di macellare la capra. Volta la tessera capra nella riserva che ora equivale a 4 segnalini cibo.



55 MAY THEY REST IN PEACE

They deserved a decent burial.

This card works as a 1 turn construction. You will need 1 wood token in order to build it. Once built, discard May they Rest in Peace. At the beginning of the turn, if the result is less than or equal to the number of players, a random player receives 1 injury (put the May they Rest in Peace tile on top of the Event deck to remember this effect).

CHE POSSANO RIPOSARE IN PACE

Si meritano una sepoltura adeguata.

Questa carta si usa come una costruzione in un singolo turno che necessita di 3 legno e 3 segnalini legno. Una volta costruita, scarta questa carta. All'inizio del turno, se il risultato è uguale o minore al numero di giocatori, un giocatore a caso riceve una ferita.



56 THE RESCUE

We saw the girl cowering herself among the trees. She shouldn't be afraid to find us.

Explorers pay a total amount of 2 food and 1 wood token for each bonus applied to return rolls. You may repeat the roll as many times as you can pay.

If you get 6 or more, each explorer takes 1 tile and 1 injury to the camp. If there are no successful rolls, remove this card from the game.

SALVATAGGIO

Abbiamo vista una ragazza che si nascondeva tra gli alberi. Non dovrebbe essere difficile da trovare.

Gli esploratori pagano un totale di 2 legno e 1 legno (+1 al risultato per ogni bonus ai tiri di ritorno dall'esplorazione). Si può ripetere il lancio fintanto che si possono spendere i punti richiesti. Se il risultato è 9 o più, ogni esploratore riceve 1 ferita. Aggiungila la carta 57 all'accampamento. Se i lanci falliscono, rimuovi questa carta dal gioco.



57 SATURDAY

You ask Saturday to perform one of the following actions of your choice:

- Fish she takes 3 tiles, but any non numeric tile kills Saturday.
- Take 1 tile from the supply and place it in the storage.
- Add an exploration in order to add 2 to all return rolls.

Each time this card is used, Saturday runs away and returns to her tribe. Then, discard Saturday.

SABATO

Chiedi a Sabato di effettuare, a tua scelta, una delle seguenti azioni:

- Pescare: prende 3 tessere pesce ma se almeno una di queste è senza numero, lei viene uccisa
- Prendere 1 tile dalla scorta e metterla nella riserva.
- Aiutare durante un'esplorazione aggiungendo 2 ad ogni lancio di dado per ritornare.

Ogni volta che usi questa carta, Sabato scappa e ritorna dalla sua tribù. Scarta questa carta.



58 EXPLORING THE UNDERGROUND CAVE

Curiosity was killing us. Was it worth it to lose precious hours of sleep just to satisfy it?

The underground cave can only be explored if the starting player's action is used with this card and he spends the first action of the turn on it. If any other player wants to join him, he must spend his first action as well. Then, resolve card 59.

ESPLORANDO LA CAVERNA SOTTERRANEA

La curiosità ci stava uccidendo. Vale la pena perdere preziose ore di sonno solo per soddisfarla?

La caverna può essere esplorata solo se l'azione del giocatore iniziale viene usata su questa carta e se egli spende la sua prima azione del turno per esplorare. Se gli altri giocatori vogliono parteciparvi, devono anch'essi usare la loro prima azione del turno per esplorare. Dopo di che, risolvetevi la carta 59.



59 UNDERGROUND LAKE

A winding corridor led us to a huge underground lake. The light that filtered through the ceiling gave a slightly eerie appearance to the old pirate ship, grounded among the rocks.

Shuffle each tile to 60 and place them face down on Pending explorations forming a deck.

Exploring the pirate ship is treated as an independent exploration, where cards will be revealed one by one in exploration order. No other deck will be available while players are exploring the pirate ship.

Remember that the tide will rise soon and the entrance to the lake will be blocked. When the exploration group decides it's time to return to the camp, resolve card 60.

LAGO SOTTERRANEO

Un ventoso corridoio ci ha condotto ad un'enorme lago sotterraneo. La luce che filtra dal soffitto rende spettrale la sagoma della vecchia nave dei pirati.

Mescola le carte dal 60 al 65 e mettile a faccia in giù tra le esplorazioni in sospenso come mazzo di pesca. Si considera la nave dei pirati come un'esplorazione indipendente. Gli altri mazzi d'esplorazione non sono disponibili fintanto che i giocatori esplorano la nave dei pirati. Ricorda che la marea sta salendo bloccando l'entrata al lago sotterraneo. Quando il gruppo decide che è ora di ritornare all'accampamento, risolvetevi la carta 60.



60 CAPTAIN'S CABIN

The worn out drapes talked about a long lost splendor.

You find a heavy metal chest. If you have the key to open it, resolve card 61. If you don't have the key, add the Captain's Cabin to Pending explorations.

LA CABINA DEL CAPITANO

I tendaggi consunti ci parlano di un passato splendente.

Hai trovato un pesante baule di metallo. Se hai la chiave per aprirlo, risolvi la carta 61. Se non ce l'hai, aggiungi questa carta alle esplorazioni in sospenso.



61 HOLD

The wooden walls showed the deep scars of an immense claw. They were probably caused by the same beast which had broken down the door.

You find what looks like a small key in the corner of a wall. The active explorer takes card 66. Then, discard the Hold from the game.

STIVA

Le pareti di legno mostrano profondi graffi di enormi artigli. Forse sono stati causati dalla stessa bestia che ha abbattuto la porta.

In un angolo hai trovato quella che sembra essere una piccola chiave. L'esploratore attivo prende la carta 66. Poi, scarta questa carta dal gioco.



62 CREW'S CABIN

A few dusty skeletons rested on their hammocks. However, judging by the size of the room, the crew of the ship must have been much bigger.

You search the Crew's Cabin thoroughly, but you find nothing. Discard the Crew's Cabin from the game.

LA CABINA DELL'EQUIPAGGIO

Alcuni scheletri impolverati si riposano sulle loro amache. Comunque, a giudicare dalla dimensione della cabina, l'equipaggio doveva essere molto più numeroso.

Avete cercato per tutta la cabina dell'equipaggio ma non avete trovato nulla. Scartate questa carta dal gioco.



63 FORECASTLE

We found the remains of a goat by the gunpowder. That might have been the last meal of some crew member.

You search the Forecastle thoroughly, but you find nothing. Discard the Forecastle from the game.

CASTELLO DI PRUA

Abbiamo trovati i resti di una capra vicino alla murata. Deve essere stata l'ultimo pasto dell'equipaggio.

Avete cercato per tutto il castello di prua ma non avete trovato nulla. Scartate questa carta dal gioco.



64 DECK

The rottings of time had taken their toll on the wooden planks that were starting to rot.

You search the Deck thoroughly, but you find nothing. Discard the Deck from the game.

IL PONTE

Le assi di legno che iniziano a marcire hanno pagato dazio al passare del tempo.

Avete cercato per tutto il ponte ma non avete trovato nulla. Scartate questa carta dal gioco.



65 MAGAZINE

It was useless. The gunpowder in the barrels was wet and ruined. Apparently, the old crew members weren't able to save it.

You search the Magazine thoroughly, but you find nothing. Discard the Magazine from the game.

DEPOSITO

È stato inutile. La polvere da sparo nei barili è bagnata e rovinata. Sembra che l'equipaggio non sia stato in grado di preservarla.

Avete cercato per tutto il deposito ma non avete trovato nulla. Scarta questa carta dal gioco.



66 KEY

A small brass key.

Now you must find the appropriate lock to use it.

CHIAVE

Una piccola chiave in metallo...

Ora non ti resta che trovare la serratura che apre.



67 CONTENTS OF THE CHEST

We found a second chest inside the bigger one. However, the small one can be easily broken.

If explorers pay a total amount of 2\$, look for card 69 and decide which explorers will be the one to take it.

IL CONTENUTO DEL BAULE

All'interno del baule abbiamo trovato un secondo baule più piccolo. Comunque, questo si può facilmente forzare.

Se gli esploratori pagano un totale di 2\$, possono guardare la carta 69 e decidere a quale esploratore assegnarla.



68 WE MUST GET OUT

Count the number of times the explorers have entered a part of the ship in that turn, no matter if it was their first or second visit to that chamber, 1 or 2: The corridor that leads to the shore is not blocked yet. The sun has just risen and you have the rest of day to use the actions you have left.

Continue the turn in the usual fashion.

1 or 4: The water has blocked the corridor that leads to the shore. Fortunately, you find a narrow path among the walls of the cave that leads you towards a few sharp rocks in the island. You have spent part of the day. Place your second action marble on Exploration and continue the turn in the usual fashion.

5 or 6: The water has blocked all access to the cave. You will have to wait until the tide falls to return to the camp. Tomorrow will be another day, but today you don't have time for anything else. Explorers are considered lost (difficulty level: 4).

DOBBIAMO ANDARCENE

Conta quante volte, in questo turno, esploratori sono entrati in una parte della nave.

1-2: il passaggio che conduce alla spiaggia non è ancora bloccato. Il sole è appena sorto ed avete tempo per usare le azioni che vi rimangono.

3-4: il passaggio è bloccato ma trovate fortunatamente un pertugio nella parete rocciosa che vi conduce fuori dalla caverna. Avete speso il resto della giornata per questa deviazione così posizionare il vostro secondo segnalino su questa carta.

5-6: l'acqua ha bloccato tutti gli accessi alla caverna. Siete considerati naufraghi dispersi con difficoltà 4.



69 FLAG

An enormous flag was stored inside the chest. Luckily it was in perfect condition.

You can use the Flag as one of the following objects: "Mirror/Spyglass".

BANDIERA

Un'enorme bandiera è conservata all'interno del baule. Fortunatamente, è in perfette condizioni.

Puoi usare la bandiera come fosse uno dei seguenti oggetti: "specchio/cannocchiale".



70 WE'VE BEEN CAPTURED!

You are held prisoner by the natives! Place your marbles on this card.

A prisoner can't be the starting player.

Prisoners lose 2\$ at the beginning of each turn. At the start of the action phase, roll a die in order to decide the chosen difficulty level of the escape.

Prisoners have 1 action per turn. One by one, they may:

- Pass: Nothing happens.
- Break away: If the result is higher than the difficulty level of the escape, you break away and return to the camp at the end of the turn. Otherwise, natives punish you and you receive 1 injury.
- Prisoners count as lost explorers for feeding and resting purposes.

PROGIONIERI!

Sei tenuto prigioniero dai nativi!

Metti i tuoi segnalini giocatore su questa carta. Un prigioniero non può diventare primo giocatore e perde 2\$ all'inizio di ogni turno. All'inizio della fase azione, lancia 2 dadi per stabilire l'attuale difficoltà di fuga. I prigionieri possono effettuare solo un'azione per turno e, una alla volta, possono:

- Passare: non succede nulla.
- Evadere: lancia 2 dadi e, se il risultato è maggiore dell'attuale difficoltà di fuga, alla fine del turno ritorni all'accampamento. Altrimenti i nativi ti puniscono e ricevi una ferita.

I prigionieri sono considerati come naufraghi dispersi.



71 PIRATES!

They came looking for their treasure...

If players have not found the pirate treasure, pirates take it and disappear (remove card 50 from the game).

If players have found the treasure, they may:

- Attack the pirates. Resolve card 72.
- Negotiate with the pirates. Resolve card 73.
- Hide: Remove the next event from the game without looking at it, as well as the Pirate Treasure and the Treasure!

After this card is resolved, reveal the next event.

PIRATI!

Arrivano in cerca del loro tesoro...

Se i giocatori non hanno trovato il tesoro, i pirati lo prendono e scompaiono. Rimuovete la carta 50 dal gioco.

Se, invece, i giocatori lo hanno trovato, possono:

- Attaccare i pirati. Risolvete la carta 72.
- Negoziare. Risolvete la carta 73.
- Nascondersi. Rimuovete dal gioco la prossima carta evento senza guardarla.

Fate lo stesso con le carte Pirati e il tesoro dei pirati.

Dopo che questa carta è stata risolta, rivelate la prossima carta evento.



72 ATTACK THE PIRATES!

Our best chance was to solve it by force.

Pirates have 10 strength points and they attack all castaways that are not lost.

If players win the battle, remove the "Pirates!" from the game. Each castaway who has taken part in the battle receives 1 injury.

If pirates win the battle, resolve card 73. In this case the compensation will be increased to 4 points per die.

ATTACCARE I PIRATI!

La nostra occasione migliore è di trovare la soluzione con la forza.

I pirati hanno forza 10 e attaccano tutti i naufraghi che non sono dispersi.

Se i giocatori vincono, rimuovete la carta Pirati dal gioco e ogni giocatore che ha partecipato alla battaglia riceve 1 ferita.

Se i pirati vincono, risolvetevi la carta 73. In questo caso, ogni tessera mancante costa 4 punti.



73 **NEGOTIATING WITH PIRATES**

That wasn't commerce but extortion.

Pirates won compensation for each that is missing from the treasure. For each missing players will have to discard a worth of object cards.

If players don't give the required compensation after object have been discarded, each player receives 1 trauma.

Remove the Pirates' and the Pirate's Treasure from the game.

N. 229

NEGOZIARE CON I PIRATI

Non è commercio ma estorsione...

I pirati vogliono un risarcimento per ogni mancante dal tesoro.

Per ogni segnalino mancante i giocatori devono scartare carte oggetto dal valore complessivo di 2 .

Se i pirati non ricevono il risarcimento richiesto, i giocatori ricevono 1 trama ciascuno.

Rimuovi dal gioco le carte **Pirati** e **Il tesoro dei pirati**.

N. 229



74 **A DOG IN THE CAMP**

The lonely dog barked around the camp. Maybe it was time for him to join our group.

You may:

- Ignore the dog.
- Calm the dog: If the result is or less, the dog bites you: you lose 2 . Otherwise, take card 77 and place the dog tile on the storage.
- Feed the dog: If you spend 1 , take card 77 and place the dog tile on the storage.

Remove this card from the game and resolve the next event.

N. 229

UN CANE NELL'ACCAMPAMENTO

Il cane gira per l'accampamento. Forse è il momento che venga nel nostro gruppo.

Tu puoi:

- Ignorare il cane.
- Calmare il cane. : se il risultato è o meno, il cane ti morde e perdi 2 . Altrimenti prendi la carta 77 e metti la tessera cane nella riserva.
- Nutrire il cane. Se spendi 1 , prendi la carta 77 e metti la tessera cane nella riserva.

Rimuovi questa carta dal gioco e risolvi il prossimo evento.

N. 229



75 **A JAGUAR ATTACKS THE CAMP**

The jaguar came at night, when no least expected it. It was silent and deadly.

A jaguar attacks the camp. If the dog is in the camp, the barking warns you. The jaguar has 7 strength points. If you win, it runs away and nothing happens. If you don't have a dog or you don't win, the jaguar kills the goat (if it's already in the camp) and a random player receives a injuries and .

N. 229

UN GIAGUARO ATTACCA L'ACCAMPAMENTO

Il giaguaro è arrivato di notte quando meno ce l'aspettavamo. Silenzioso e letale.

Un giaguaro attacca l'accampamento. Se il cane è presente, il suo latrato ci mette in allarme. Il giaguaro ha forza 7. Se vincete, scappa e nulla accade. Se perdete, o se non avete il cane, il giaguaro uccide la capra se presente e un giocatore a caso riceve 2 ferite e 1 .

N. 229



76 **FEVER**

It all started with a slight nausea, then came the cold sweats and the shivering. In a few hours' time we were dropping like flies.

All sick players must place one of their meeples on this card. This meeples won't be available until the player has recovered.

In order to recover, a player must use his available action to rest. It will have no other effect than to recover the meeples placed on this card at the end of that turn.

If there are no meeples on this card, discard it.

N. 229

FEBBRE

Tutto è iniziato con una leggera nausea, poi sudori freddi e brividi. In poche ore cadevamo come mosche.

Fintanto che un giocatore è ammalato deve posizionare uno dei suoi meeples su questa carta. Per guarire, un giocatore deve usare la sua unica azione per recuperare che ha l'unico effetto di riassegnargli il secondo meeples alla fine del turno.

Se non ci sono più meeples su questa carta, scartala.

N. 229



77 **DOG**

The dog will be treated as any other object.

Add 2 to all return rolls.

The dog must be fed. Players have the extra option "feed the dog" in the Feeding phase. If the dog doesn't receive a unit of food (cube or token), the dog runs away looking for food. In this case, remove this card from the game as well as the dog tile.

At any time, you may flip the dog tile over and remove this card from the game.

N. 229

IL CANE

Si considera il cane come ogni altra carta oggetto.

Aggiungi 2 ad ogni tiro per ritornare da un'esplorazione.

Il cane deve venir nutrito durante la fase specifica. Se non riceve un'unità di cibo il cane va in cerca di cibo.

Elimina dal gioco questa carta e la tessera cane.

In qualsiasi momento, puoi voltare la tessera cane ed eliminare dal gioco questa carta.

N. 229



78 **UNDER ATTACK!**

This night we were attacked by a group of furious natives. They took advantage of us when we were most vulnerable in order to see their work.

If the dog is in the camp, the barking warns you. Natives have strength 1 plus the number of players. If you don't win, resolve card 70 for all non lost players.

If you don't have a dog, each non lost player faces an enemy of strength 4. Each player who loses against the natives resolves card 70 and receives 2 .

Then resolve the next event card.

N. 229

SOTTO ATTACCO

Questa notte siamo stati attaccati da un gruppo di nativi furiosi. Hanno approfittato del nostro momento più vulnerabile per scatenare la loro furia.

Se il cane si trova nell'accampamento, i suoi latrati vi mettono in allerta. I nativi hanno forza 3 più il numero di giocatori. Se perdete, risolvi la carta 70 per tutti i naufraghi non dispersi.

Se non avete il cane, ogni giocatore non disperso affronta un nemico con forza 4. Chi perde risolve la carta 70 e ottiene 2 .

Risolvete, poi, la prossima carta evento.

N. 229



79 **A SHARK!**

The great underwater predator had perceived the scent of fresh blood and patrolled the shore. It would be hard to kill such an enemy...

When you place this card on the camp, take the shark tile and shuffle it with the fish tiles.

If a player draws the shark, he receives 1 trauma.

Discard the Barrel of Gunpowder from the game or discard 1 unit of ammo to remove the shark tile from the game, add to the storage, take 1 and 2 .

N. 229

UNO SQUALO!

Il grande predatore marino ha fiutato l'odore del sangue e sta pattugliando la costa. Sarà difficile uccidere questo nemico...

Quando posizioni questa carta nell'accampamento, mescola la tessera squalo con la tessera pesce.

Se un giocatore pesca la tessera squalo, riceve un trauma.

Elimina dal gioco la carta **Barile di polvere da sparo** o scarta 5 munizioni per poter eliminare la tessera squalo dal gioco, aggiungere 1 alla riserva, ottenere 1 e 2 .

N. 229



80 **CAVES**

They disappeared into the depths of the rocks. There were many different ways to follow, so it was extremely easy to get lost.

and add the exploration group's bonus to return rolls.

The exploration group loses a total amount of equal to the number of explorers.

or more: You find the remains of a castaway dead long ago, there's little more than bones left. You find a candle among the rags. An explorer at random receives card 0.

N. 229

CAVERNE

Sono scomparsi nelle profondità della roccia. Ci sono molti modi differenti per seguirli e quindi perdersi.

e aggiungi tutti i bonus per ritornare che gli esploratori posseggono:

- gli esploratori perdono tanti quanti il numero di esploratori.
- o più. Avete trovato i resti di un naufrago morto da tempo. Tra le ossa e gli stracci trovate una candela. Un esploratore a caso prende la carta 9.

N. 229



81 **REMAINS OF THE SHIP**

Thanks to the raft we could approach the precious treasure hidden in the cellar of the ship.

If it is not raining, players have built the raft, and they pay a total amount of 4 , they may:

- Set sail and reach the remains of the ship. Take a number of remains from the deck equal to the number of players and share them among the group.
- Sail along the shore looking for wooden remains. Take a number of remains from the discard pile equal to the number of players and share them among the group.

Then, discard Remains of the Ship.

N. 229

RESTI DELLA NAVE

Grazie alla zattera possiamo raggiungere il prezioso tesoro nascosto nel deposito della nave.

Se non sta piovendo, se avete costruito la zattera e se pagate 4 , potete:

- Alzare le vele e raggiungere la nave. Prendete tante carte dal mazzo dei resti quante il numero dei giocatori e spartitevele.
- Navigare lungo la costa alla ricerca di tesori sommersi. Prendete tante carte dei resti tra quelle scartate quante il numero dei giocatori e spartitevele.

Dopo, scartate questa carta.

N. 229



82 **CANNON**

Discard a barrel of gunpowder in order to use the cannon as one of the following objects: "Mirror/Captain's Log/Spyglass".

N. 229

CANNONE

Scarta un barile di polvere da sparo per usare il cannone come uno dei seguenti oggetti:

- "Specchio"
- "Diario del Capitano"
- "Cannocchiale"

N. 229



83 **VOLCANO**

A rain of fire and ashes covered the sky. It was hotter than Hell itself.

Light the campfire. During this turn no one can reach the headland with an exploration or explore the heart of the island. Remove half the wood in the storage (rounding down) and remove 4 white cubes from the sign in the sand if not already built.

N. 229

VULCANO

Una pioggia di fuoco e cenere ha coperto il cielo. Fa più caldo che all'inferno.

Accendi il fuoco dell'accampamento. Durante questo turno, nessuno può raggiungere il promontorio od esplorare il Centro dell'isola.

Rimuovi metà dei segnalini legno in riserva e 4 cubetti bianchi dalla costruzione **Segnali nella sabbia** se non è stata ancora costruita.

N. 229



84 **SMOKE**

We saw that a part of the jungle seemed to be lit by flames. Big columns of smoke rose on the horizon.

Add card 5 to the heart of the island.

N. 229

FUMO

Abbiamo visto alcune zone dell'isola avvolte dalle fiamme. Una grande colonna di fumo rosa all'orizzonte.

Aggiungi la carta 85 al Centro dell'isola.

N. 229



85 SURROUNDED BY FIRE

We realized the fire was about to surround us. The temperature was suffocating.

Explosions may:

- Wait in the river, using masks to breathe.
- You had gas burn and each of you suffer a injury.
- Take a sliver. Each explorer notes that exploration marker one space backwards, lose 1 and 1.
- The fire is bigger than what you expected, you lose 1.
- You avoid the fire.

CIRCONDATI DALLE FIAMME

Ci siamo accorti che le fiamme ci stavano circondando. La temperatura era opprimente.

Gli esploratori possono scegliere se:

- Restare nel fiume respirando con delle canne. **1**: con due o meno le canne si danneggiano e subite una ferita.
- Fare una deviazione: ogni esploratore muove indietro di uno spazio il proprio segnalino d'esplorazione, -1 e **1**.
- **1** le fiamme sono più estese di quanto ti immaginavi: perdi un altro **1**.
- **1** sluggi alle fiamme



86 FUGITIVE SLAVES

We found the remnants of a chain in the jungle. It might have belonged to some fugitive slaves who ran away from the ship...

Add card 88 to events and card 80 to the heart of the island.

SCHIAVI IN FUGA

Abbiamo trovato nella giungla dei pezzi di catene lasciati da alcuni schiavi scappati dalla nave.

Aggiungi la carta 88 agli eventi e la carta 89 al mazzo

Centro dell'isola.



87 THE SHIP

I arrived to the shore where the ship had dropped anchor. A slaver ran through my boat when I realized it was a slaver.

Launch a raid on the ship. **1**: You are spotted and fired upon. Luckily you get out alive, but each explorer receives 1 injury.

1: You steal some food, each explorer receives 1, and a random player receives a random object from the remains that have been discarded (if there's any).

Then, discard The Ship.

LA NAVE

Siamo arrivati sul tratto di costa dove la nave ha gettato l'ancora. Un brivido ci ha scossi quando abbiamo capito che si trattava di una nave negriera.

Assaltate la nave. **1**:

- Vi hanno avvistati e sparato contro. Sopravvivate, ma ogni esploratore subisce 3 ferite.
- **1** Rubate del cibo. Ogni esploratore riceve 1 e uno di voi a caso prende una carta dei resti casuale tra quelle scartate.
- Poi, scartate questa carta.



88 THEFT

Everything was calm, or so we thought.

Add card 90 to Pending explorations and place by its side a random object belonging to a random player.

FURTO

Tutto è calmo, o così pensiamo.

Aggiungi la carta 90 alle esplorazioni in sospeso e posizionale accanto un oggetto preso a caso ad uno dei giocatori.



89 ENCOUNTER

We ran into the slaves. There were three of them and they showed signs of being malnourished.

Each explorer may give the slaves 1 of his 1 in exchange for 1 1.

If they don't receive any 1, the slaves attack you with a strength point. If you lose the battle, the slaves get all the 1 that explorers own.

INCONTRO

Passando tra gli schiavi abbiamo visti tre di loro con evidenti segni di malnutrizione.

Ogni esploratore può dare agli schiavi uno dei suoi 1 in cambio di 1 1.

Se non ricevono alcun 1, vi attaccano con forza 4.

Se perdete, gli schiavi vi rubano tutti i 1 che possedete.



90 THE THIEF

I followed the footprints of the thief and managed to catch him just a few miles away. The poor devil ran away terrified without even realizing he was loaded towards a precipice.

You may:

- Warn him: In the last moment, the fellow realizes where he's headed and disappears in the depths of the jungle. A random explorer receives 1 1.
- Chase him: The poor fellow jumps off the cliff and you recover the stolen object. Each explorer loses 1.

IL LADRO

Abbiamo seguito le tracce del ladro e contiamo di prenderlo entro 2 miglia. Il povero disgraziato sta correndo terrorizzato non accorgendosi che sta andando incontro ad un precipizio.

Potete:

- Avvisarlo. All'ultimo momento si ferma e scompare all'interno della giungla. Un esploratore a caso riceve 2 1.
- Inseguirlo. Il povero disgraziato cade dalla scogliera e voi recuperate l'oggetto rubato. Poi, ogni esploratore perde 1 1.



91 TEMPLE

We found an old temple hidden among the bushes.

Shuffle cards 92-100 and place them face down on Pending explorations forming a deck.

When exploring the temple, explorers cannot explore other decks or other Pending explorations until the temple is finished.

TEMPIO

Abbiamo trovato un tempio nascosto dalla vegetazione.

Mescola tra di loro le carte dalla 92 alla 100 e posiziona il mazzo coperto tra le esplorazioni in sospeso.

Mentre il tempio viene esplorato non è possibile esplorare anche altri mazzi o altre esplorazioni in sospeso.



92 LABYRINTHIC CORRIDORS

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

and add your exploration bonus:

- If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1 1.
- If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce flebile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

1 e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



93 LABYRINTHIC CORRIDORS

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

and add your exploration bonus:

- If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1 1.
- If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce flebile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

1 e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



94 LABYRINTHIC CORRIDORS

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

and add your exploration bonus:

- If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1 1.
- If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce flebile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

1 e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



95 LABYRINTHIC CORRIDORS

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

and add your exploration bonus:

- If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1 1.
- If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce flebile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

1 e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



96 LABYRINTHIC CORRIDORS

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

and add your exploration bonus:

- If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1 1.
- If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce flebile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

1 e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



97 Labyrinthic Corridors

With such a feeble light, all those tunnels and crossroads seemed the same to me.

■ and add your exploration bonus.

If the result is equal to the number of Labyrinthic corridors revealed so far, each explorer loses 1.

If the result is lower than the number of Labyrinthic corridors revealed so far, explorers get lost in the temple. The exploration finishes immediately and all explorers are considered lost. The difficulty to return is increased by 1.

CORRIDOI LABIRINTICI

Con questa luce fiabile, tutti questi corridoi ed incroci ci sembrano tutti uguali.

■ e somma tutti i bonus d'esplorazione.

Se il risultato è uguale al numero di Corridoi già rilevati, ogni esploratore perde 1.

Se il risultato è minore, gli esploratori si perdono all'interno del tempio. L'esplorazione termina subito e gli esploratori diventano dispersi. La difficoltà per ritornare viene aumentata di 1.



98 THERE'S NO OTHER WAY

A narrow outcrop covered with moss seemed to be the only way towards the exit.

Explorers may:

- Keep searching the temple: Shuffle this card with the cards not yet revealed from the Temple.
- Cross the outcrop: Each explorer: ■: 1000 -1.

■ You cross it! Each explorer advances 1 space in the exploration track.

If the roll is not successful, you may repeat it. If you fail a second time, you receive 1 injury.

If no single player crosses the outcrop, discard all the cards from the Temple from Pending exploration.

NON C'È ALTRA VIA

Un pertugio ricoperto di muschio sembra essere l'unica via d'uscita.

Gli esploratori possono scegliere di:

- Continuare ad esplorare. Rimiscola la carta con quelle che rimangono per l'esplorazione del tempio.
- Attraversarlo. Ogni esploratore: ■: 1000 -2, ■: 1000 -1.

■ Attraversato! Ogni esploratore avanza di uno spazio nel tracciato d'esplorazione.

Se il tiro non ha successo, puoi ritirare ma se fallisce nuovamente ricevi 3 ferite.

Se nessun giocatore attraversa il pertugio, scarta tutte le carte del tempio dall'esplorazioni in sospeso.



99 HOLE IN THE WALL

There was a strange hole in the wall of the size of a hand.

Pull the trapdoor and ■:

- Tarantula. You receive 1 injury. Any player can reroll.
- You open the trapdoor. Resolve card too.

UN FORO NEL MURO

C'è uno strano foro nel muro della dimensione di una mano.

Tira la botola e ■:

- Tarantola. Ricevi una ferita. Nessun giocatore può ritirare.
- Apri la botola. Risolvi la carta 101.



100 PIT

There was a skeleton in the bottom of a pit.

If players have a rope and explorers pay a total amount of 2, the active explorer searches the skeleton and ■:

- Nothing happens.
- He finds jewels worth 2.
- He finds jewels worth 2.

FOSSA

C'è uno scheletro in fondo ad una fossa.

Se i giocatori hanno una fune e gli esploratori pagano 2, l'esploratore attivo controlla lo scheletro e ■:

- Nulla accade.
- Trova gioielli di valore pari a 1.
- Trova gioielli di valore pari a 2.



101 SECRET CHAMBER

Oooh!!!

Each explorer receives 2. Shuffle cards 20 and 24 and pick one. A random explorer wins the card.

CAMERA SEGRETA

Oooh!!!

Ogni esploratore riceve 2.

Mescola le carte dalla 20 alla 24 e pescane una. Un giocatore sceglie a caso riceve quella carta.



102 NEGOTIATING WITH NATIVES

Our mouth opened at the sight of the birds they had managed to hunt. If we were lucky enough, maybe they would be interested in a little barter.

You can negotiate with the natives. Add the SP value of the objects you are willing to trade and exchange them according to the following conversion chart:

- 2SP, 1P to the storage.
- 3SP, 2P to the storage.
- 4SP. The natives give you a blowpipe (they only have 1 available).

If you obtain a blowpipe, look for food and insects who among the explorers will keep it.

Add card 26 to the heart of the island.

NEGOZIARE CON I NATIVI

Abbiamo l'acquolina in bocca alla vista degli uccelli che sono riusciti a cacciare. Se siamo fortunati, potrebbero essere interessati ad un baratto.

Somma tra di loro i Punti Storia degli oggetti che intendi barattare:

- 2 PS: 1 alla riserva
- 3 PS: 2 alla riserva
- 4 PS: i nativi ti danno una cerbottana.

Guarda la carta 104 e decidi a quale esploratore darla.

Aggiungi la carta 105 al mazzo. Centro dell'isola.



103 THE BEST DEFENSE IS A GOOD OFFENSE

Yummy... Food! That Blowpipe definitely came in handy to hunt small birds!

The young native's strength always equals the number of players plus 1.

- If you lose the strength roll, ■.
- Their darts are poisoned. Each explorer receives 1 trauma.
- Each explorer receives 1 injury.
- If you win the strength roll, ■.
- Add 1 to the storage and 1 to the supply.
- Add 1 to the storage. ■ to the supply. A random explorer gets card 104 (Blowpipe). Then, add card 44 to the heart of the island.

LA MIGLIOR DIFESA È L'ATTACCO

La cerbottana si è resa utile per cacciare piccoli uccelli.

La forza dei nativi è pari al numero di giocatori più 2.

Se perdetevi la battaglia, ■:

- dardi sono avvelenati. Ogni esploratore riceve 1 trauma.
- Ogni esploratore riceve 1 ferita.

Se vincete la battaglia, ■:

- +2 alla riserva, +1 alla scorta.
- +1 alla riserva, +1 alla scorta e un giocatore riceve la carta 104.

Aggiungi la carta 42 al Centro dell'isola.



104 BLOWPIPE

Every time I took the blowpipe in my hands I felt like a real native. The island was already part of me!

Each time you return from an exploration you may try and hunt a bird. ■:

- No luck for you this time!
- You wound the bird. You may ■ again, adding 1 to the result.
- Good shot! You kill the bird and get 1.

CERBOTTANA

Ogni volta che prendo in mano la cerbottana, mi sento come un vero nativo. L'isola fa già parte di me!

Ogni volta che ritorni da una esplorazione, puoi cercare di cacciare un uccello. ■:

- Non hai avuto fortuna!
- Hai ferito l'uccello: puoi ritentare aggiungendo 1 al risultato.
- Ottimo tiro! Ha cacciato l'uccello e ottieni 1.



105 MORE YOUNG NATIVES

Some time later we met the young natives we had bartered with. They were ready for a new deal.

You can negotiate with the natives. Add the SP value of the objects you are willing to trade and exchange them according to the following conversion chart:

- 2 SP: Add 1 wood or 1 to the storage.
- 3 SP: Add a wood or 2 to the storage.
- 4 SP: The natives guide you through a shortcut. Each explorer advances his marker 1 space on the exploration track.

ANCORA I GIOVANI NATIVI

Tempo dopo abbiamo incontrato giovani nativi con cui avevamo barattato.

Somma tra di loro i Punti Storia degli oggetti che intendi barattare:

- 2 PS: 1 legno o 1 alla riserva
- 3 PS: 2 legni o 2 alla riserva
- 4 PS: i nativi ti mostrano una scorciatoia. Ogni esploratore avanza di uno spazio sul tracciato d'esplorazione.

CASTAWAYS

FAQ

Exploring as a group

Q. When more than one castaway explore together they will form a "group", right? How to draw the deck if they are on the different track? i.e. when player A already in the forest/interior while player B still in the coast area. Do they draw from each respective deck?

A. The rules state "You can only draw cards from a deck if the most advanced member of the exploring party has reached that area of the island (on the exploration track)." So, if at least one player in the expedition has reached the interior (green), all players in the expedition can draw from the green deck.

Q. When one member of a group draws a card with a foot icon, do all members of the group move their cubes or is it just the player who drew the card?

A. The rules state "If there is a {Foot} symbol, the explorers in the part of the island that card belongs to (or in an earlier area) advance their markers 1 space on the exploration track." So, a foot on a green card would advance all explorers currently in the yellow or green areas. A foot on a yellow card would only advance players in the yellow area. Thematically it even makes sense: A player in the green area does not advance his knowledge of the interior of the island, just because the group explores the coast.

Returning to camp

Q. When exploring, can you decide to return to camp only when it's your turn to draw a card? For example, A, B and C are exploring, in that walking order. C wants to go return to camp, A and B want to continue. Can C declare she's returning at the beginning of the round, or does she have to participate in the cards that A and B draw, and only on her turn declare she's returning to camp? [I'm *not* asking about joining when someone else is returning to camp, that's something else.]

A. A player can quit exploring when it is his turn to pick a card. For example, A/B/C are exploring. A explores, and so does B, But C decides to return to the camp. The other players can join in his return or they can continue the exploration, but keep in mind that they can't enforce that the player continues exploring. And that the C player will use all the bonuses for returning he owns (dog, compass) just for his attempt.

Plan an exploration

Q. Plan an Exploration – How does this work? It looks like you'd place a meeple on a camp action space and a meeple on the exploration space (which you PAID energy for) and then when the camp action meeple triggers, you'd suddenly get a refund on your energy? And if you have the start player meeple so that you have three meeples, you need to make sure there's NOT an action for you between the camp action and the exploration action?

A. If you trigger the action with the start player pawn, then I'd say it's pretty clear: Use your next regular action (which follows immediately afterwards anyway since you're the starting player) and you don't have to pay the energy. The other case is trickier, but I'd say you actually get your energy refunded. But this is just a guess.

Limit to the number of pending exploration activities

Q. Is there a limit to the number of pending activities (if not, what happens when you draw a fifth one)? Do they stay there even after you return to camp?

A. It says in the (French version) rulebook that you replace the oldest one and it becomes obsolete.

Exploring the underground cave

Q. Card 58 is a new starting player action:

- 1) In addition to choosing this card, do I have to assign my next action meeple to this card also or assign it to the exploration action? Costs?
- 2) Now I have to add cards 60-65 to the pending explorations. How does this independent exploration work? If I decide to return to the camp, do I roll like always? Or just follow instructions on card 68?
- 3) If I decide to take this action a second time, do I shuffle 60-65 again?

A. Answers:

- 1) Card 58 is put on camp. (for card plot 0 subterranean cave). Explore the cave is the first action on turn (with white meeple first player). Also, the player loses her first normal action meeple. But this card is not an exploration. It's only a card. (A normal exploration is allowed this turn, too).
- 2) Exploring 60 a 65 is a "quick exploration"; no roll for return, instead, resolve card 68 when the players exit ship (roll a die).
- 3) The card 58 remains in camp even though no cards in ship (60-65). Only "go out" when is covered with other camp card.

Caves in the cliff

Q. Am I correct in assuming that after drawing the Caves in the Cliff card, entering (or not entering the caves) and then pulling card 80 out (if in fact I'm always supposed to do that), I then discard the Caves in the Cliff card, yes?

A. The official Spanish FAQ says that independently of whether you do or don't do the actions on the card, the pantry tile is added to the constructions and card 80 is added to the pending explorations.

Place a heart card in the interior?

- Q. When a card says "add card x to Interior deck, but card x has a Red Icon/Background (Heart deck), where should the card be added?"
- A. Yes, that was a mistake. Always follow the back of the card, not the misprinted text.

Earning story points during exploration

- Q. Does every explorer get to draw an SP or just the person resolving the card?
- A. Just the person resolving the card.

Lost castaways

- Q. Lost castaways skip the survival phase. So, do they still lose 1 energy and gain 2 injuries if they don't eat? Do they gain or lose energy from the camp fire?
- A. Lost players skip entirely the survival phase. That means that they don't need to eat or get warm in the campfire. It may not be realistic but being lost is enough punishment for the players.
- Q. When getting lost parties back, I see 2 possible rules interpretations: (a) each member of the lost exploration party spends 1 energy on their turn and rolls on their turn, thus allowing you to lower your requirement several times and make multiple attempts per round or (b) each member of the lost exploration spends 1 energy after all other players have placed a worker, you move the party down the track only once, and you only get 1 attempt (so twice per round, once after each round of action placement). Which is correct? I think it's b), but I'm not 100% sure: a) would give you more reason to go in a party instead of one person going every turn.
- A. I don't recognize either interpretation. After the players in camp have placed their workers, each lost group has 2 attempts (actions) to get back to camp:
- Attempt 1 - Reduce difficulty by 1. Roll 2 dice and apply any modifications. If success, return to camp and use 2nd action like a player in camp. If failure, then Attempt 2.
 - Attempt 2 - Reduce difficulty by 1. Roll 2 dice and apply any modifications. If success, return to camp. If failure, stay lost.

Taking a two energy cost action when you have only one energy

- Q. Rulebook say: "If your energy is 0, you can't take any actions or choose any options that cost you energy." If I have 1 energy, can I take a 2 energy action (and take a wound)?
- A. No, you cannot choose an action if you do not have energy for pay it.

Zero energy and failing to eat

- Q. If I have 0 energy and don't eat on feeding phase, do I suffer 3 wounds? (-1 energy become injury and +2 injury)
- A. Yes.

The shark and the jellyfish

- Q. When a shark is drawn, return it in the fishing pile? If yes, when draw a jellyfish, return it in the fishing pile?
- A. You draw from the pile until it is finished, then it is reshuffled, so the answer is no. The shark/jellyfish do not re-enter the fishing pile until the reshuffling.

Supply and storage

- Q. What does "supply" mean? Is it the same as "storage"?
- A. Supply is the box up next to the forage spot. You put food there when added to supply. You must still use a forage action to get it. Storage is at bottom left and everything in it is immediately available

You run out of supplies event

- Q. For the event card, "You Run Out of Supplies" which says to discard 2 food tiles from the "supply", this means you would remove them from the forage box, correct? If so, do they go back with the pool of unused food tiles to possibly be drawn later or are they removed from the game entirely?
- A. Several people on BGG have said that the "supply" is the square on the top of the board near the Forage action (which the game calls the Forage Box) and that the "storage" is the box in the bottom left. The "You Run Out Of Supplies" card not only has supply in the title but in the instructions says you remove the "forage tiles" from the "supply". The only time the rulebook ever uses the word "Supply" is in the notation next to the Forage rules: "The forage box shows your knowledge of where food can be gathered. At the start, you only know of a handful of places. The best way to increase your **supply** is by exploring." So even the term "supply" is never defined in a formal way in the rulebook. All of this leads me to believe that the Forage Tiles must come from the Forage Box.

A fallen tree and vines cards

- Q. My question concerns the placement of these cards once they are drawn from the coast deck during an exploration. The initial five cards are in the camp. "A Fallen Tree" and "Vines" have already been shuffled into the coast deck. A group of us are now on an exploration. Someone draws "A Fallen Tree". The card is now being activated. Since it has a white circle, does it get placed: on one of the nine camp spaces? Next to the camp board? Next to the player who drew the card?

"A Fallen Tree" is covered with five wood, so it cannot just be discarded. It seems that it should be place with the other five camp cards once it has been drawn (activated) from the coast deck.

A. It goes with the other base camp cards after it is drawn from yellow coast deck.

When can you eat?

Q. Can you eat food that your character holds (not in storage) when it is needed to recover energy during the action phase or exploration?

A. You can only eat food in the survival phase. That also includes the chicken legs on your character card.

Foraggio

Q. Quando posso rivelare il valore della tessera cibo?

A. Il valore della tessera cibo, sia una tessera foraggio sia una tessera pesce, è rivelato quando la tessera viene posizionata a faccia in su nella riserva.

Q. I giocatori possono scambiarsi tessere cibo?

A. Sì, possono, tranne che con i giocatori dispersi o che sono in esplorazione.

Q. È necessario nutrire il cane se il giocatore con la carta Cane è disperso?

A. No.

Q. Il Cuoco può usare la sua abilità se è disperso?

A. No.

Q. Come si può usare la dispensa?

A. È possibile posizionare una (e solo una) tessera foraggio o pesce nella dispensa, dove rimane finché i giocatori decidono di scambiarla con la appropriata quantità di tessere cibo della fase Nutrimento. È possibile scambiare la tessera cibo nella dispensa per una tessera Riserva quando volete.

Azioni del tabellone principale

Q. In quale ordine si risolvono le azioni?

A. Dall'alto al basso e da sinistra verso destra (allo stesso modo con cui si legge un libro): Foraggio, Riposare dopo l'azione Foraggio, Accampamento dopo l'azione Foraggio, Legno, Riposare dopo l'azione Legno, Accampamento dopo l'azione Legno, ecc...

Q. Posso accendere il fuoco dell'accampamento senza legno se possiedo l'accendino?

A. No.

Q. Posso accendere il fuoco dell'accampamento con la tempesta?

A. Sì, ma se la tempesta continua anche nel turno successivo, il fuoco d'accampamento si spegne durante la fase clima.

Q. Può un singolo giocatore posizionare le sue 2 pedine sull'azione Riposare?

A. No. Un giocatore non può scegliere la stessa azione due volte nello stesso turno.

Azioni accampamento

Q. Se pianifico un'esplorazione, sono obbligato ad andare ad esplorare nello stesso turno? O posso pianificare l'esplorazione in un turno e andare ad esplorare nel turno successivo senza pagare energia?

A. Bisogna pianificare l'esplorazione e andare ad esplorare nello stesso turno. Il testo della carta dovrebbe essere: "se la vostra prossima azione in questo turno è di iniziare un'esplorazione, non pagate (o recuperate se avete già pagato) energia per essa e ricevete 1 segnalino PS.

Q. Quando si posiziona una carta sopra un'altra carta sul tabellone Accampamento, bisogna scartare quella sotto?

A. No.

Q. Se si libera uno spazio sul tabellone Accampamento, la nuova carta cambia posto e quindi la carta sotto (se c'è) diventa nuovamente disponibile?

A. No.

Q. Quando una carta sul tabellone Accampamento è scartata, perché sono terminati i gettoni, la carta è risolta, ecc... la carta sotto (se c'è) diventa nuovamente disponibile?

A. Sì.

- Q.** Un giocatore che prende l'Inchiostro può usare la carta "Farsi l'inchiostro da solo" per coprire l'azione "Pescare"?
- A.** È possibile solo se tutti e 9 gli spazi sul tabellone Accampamento sono già occupati. Tuttavia, suggeriamo di non permettere questa azione nelle prime partite e se giocate a Naufragos come gioco pienamente cooperativo.

Clima

- Q.** Se il clima è "sole cocente", quando esattamente si perde 1 energia?
- A.** Tutti i giocatori perdono 1 energia quando:
- Il segnalino sul tracciato del clima arriva a "sole cocente" quando determinate le condizioni per il turno.
 - Il segnalino sul tracciato del clima è già su "sole cocente" e vi rimane dopo aver determinato le condizioni per il turno.
- Q.** Come funzionano le penalità per il clima piovoso o tempesta quando si cerca di ritornare all'accampamento?
- A.** Quando gli esploratori cercano di ritornare, essi tolgono 1 (piovoso) o 2 (tempesta) al lancio del dado per ritornare.

Esplorazione

- Q.** Quando la carta dice che gli esploratori devono immediatamente ritornare all'accampamento, il lancio del dado è ancora obbligatorio?
- A.** Sì, bisogna sempre verificare se essi sono dispersi o no.
- Q.** Quando è che gli esploratori dispersi muovono i loro segnalini dispersi, rendendo il ritorno più facile?
- A.** Nella fase Mantenimento al termine del turno, ciascun gruppo di esploratori dispersi muove i suoi segnalini disperso indietro di 1 casella sul tracciato per ritornare all'accampamento. Quando cercano di ritornare, all'inizio della successiva fase di azioni, essi riducono la difficoltà del lancio del dado in un altro punto.
- Q.** Se un altro giocatore viene con me in un'esplorazione, ricominciamo tutti dalla stessa casella?
- A.** Ciascun cubo colorato rimane nella sua posizione, ma si considera quello più avanti come riferimento di dove si trova il gruppo. Questo indica che l'esploratore che si trova più avanti, conoscendo l'isola meglio dei suoi compagni, guida il gruppo e determina da quali mazzi esplorazione (aree nell'isola) è possibile pescare le carte. Esempio: è la prima volta che prendi parte ad un'esplorazione, ma un altro compagno è già arrivato all'Interno con il suo cubo colorato. Puoi pescare carte sia dal mazzo Costa che dal mazzo Interno. Quel compagno ha una conoscenza media dell'isola, e quindi puoi muoverti in più posti che se fossi da solo. Tuttavia, l'avanzamento dei cubi colorati sul tracciato esplorazione sono indipendenti. Non puoi pensare di conoscere a fondo l'isola guardando solo alcuni posti, vero?!
- Q.** Se 2 giocatori stanno esplorando e ritornano con azioni diverse, devono lanciare i dadi separatamente?
- A.** Sì. Esempio: l'esploratore A decide di ritornare. Se anche l'esploratore B decide di ritornare, un solo tiro del dado è sufficiente per entrambi. Se, invece, B decide di continuare ad esplorare, A lancerà i dadi per sé. Nel successivo round di esplorazione, prima di rivelare altre carte, B potrebbe decidere di ritornare. In questo caso, B deve lanciare i dadi. Potrebbe decidere anche di non ritornare.
- Q.** Cosa succede se durante un'esplorazione con più esploratori, una carta dice di scalare o saltare, ma non tutti raggiungono l'accordo?
- A.** La risposta dipende dalla carta. Un Salto Pericoloso: un giocatore può evitare di saltare e continuare l'esplorazione dopo aver subito la penalità indicata dalla carta. Parete Rocciosa: la carta offre 2 sole opzioni: Scalare o Ritornare (se tenti di scalare, ma non ce la fai, ritorni all'accampamento). Se raggiungete le Caverne nella Scogliera, noterete che entrare è opzionale e che potrete continuare l'esplorazione sia che guardiate o no all'interno. Tuttavia, in questo caso tutto il gruppo deve raggiungere un accordo: tutti entrano o nessuno. Una Scorciatoia Pericolosa funziona nello stesso modo: non è obbligatorio seguire la scorciatoia, ma il gruppo deve raggiungere un accordo su quello che vogliono fare.
- Nota che, salvo sia espressamente scritto sulla carta (ad esempio Parete Rocciosa), gli esploratori possono ritornare all'accampamento quando la carta indica le opzioni: Esplorare o Ritornare (pagina VIII, secondo paragrafo).
- Q.** È possibile smettere di pescare carte nel mezzo di un'esplorazione e decidere di continuare, invece, un'esplorazione in sospenso?
- A.** Quando un esploratore inizia il suo turno di esplorazione, gli è chiesto di pescare la prima carta da un mazzo esplorazione o scegliere di risolvere un'esplorazione in sospenso. Non ci sono eccezioni o regole che obblighino ad esplorare seguendo un determinato ordine. Il giocatore attivo decide semplicemente quale carta vuole esplorare (pagina VIII, Esplorazioni).
- Q.** Cosa succede se un gruppo trova del cibo durante un'esplorazione, ma si perde quando cerca di ritornare?
- A.** Se gli esploratori dispersi hanno trovato delle tessere cibo durante l'esplorazione, essi le tengono (come in qualsiasi altro caso). Se hanno trovato tessere foraggio, le tessere sono aggiunte alla riserva, dove saranno disponibili per tutti i naufraghi, anche se i dispersi non troveranno la via del ritorno.
- Q.** Quando un giocatore arriva sulla vetta, può guardare le rimanenti carte evento per vedere di quali oggetti/costruzioni ha bisogno per decidere se finire il gioco in questo turno o nel prossimo?
- A.** No.
- Q.** È ammesso vedere quante carte evento mancano?
- A.** Sì
- Q.** È ammesso vedere le carte evento che sono state già giocate?
- A.** Sì.

Q. Cosa succede se termina il mazzo Centro prima che qualcuno raggiunga il promontorio?

A. Se un mazzo termina dopo che una carta è stata pienamente risolta, tutti i naufraghi in quella zona avanzano la loro pedina esplorazione sulla prima casella della zona successiva. In questo caso, il promontorio, che darà il via al termine del gioco.

Q. Se un giocatore posiziona una delle sue pedine azione su Esplorazione e un'altra sull'azione Riposare vicino ad essa, e si perde durante un'esplorazione, perderà anche l'azione Riposare?

A. Sì, poiché non è ritornato all'accampamento e quindi non si può riposare all'accampamento.

Q. Se un giocatore vuole svolgere un'azione sul tabellone principale, deve egli essere nell'accampamento (sia che sia tornato da un'esplorazione sia che non abbia ancora raggiunto un gruppo di esploratori)?

A. Sì.

Q. Quante esplorazioni pendenti può avere un giocatore allo stesso tempo?

A. 4, il numero di caselle sul tabellone. Le nuove esplorazioni in sospeso scartano le vecchie.

Q. Cosa succede in caso di parità tra 2 o più giocatori che sono stati salvati?

A. I giocatori che finiscono in parità lavorano insieme per scrivere un racconto famoso (sono considerati vincitori a pari merito).

Eastaways

