

NAUFRAGOS

SUDDIVISIONE DEI MAZZI

- **105 Carte numerate da 1 a 105 (retri: misti):** ordinarle in ordine crescente. Tenere da parte. Via via il gioco dirà di aggiungerle ai vari mazzi.
- **Carte Esplorazione Base, con cerchio colorato in alto a sinistra:** formare le rispettive pile di carte (retro Giallo/Costa, Verde/Interno, Rosso/Centro).
- **22 Carte Esplorazione con cerchio in alto a sinistra con il numero 0 (retri colorati):** sceglierne a caso 8 e aggiungerle ai mazzi corrispondenti.
- **5 Carte Accampamento Iniziali con un cerchio bianco in alto a sinistra:** piazzarle nel tabellone Accampamento.
- **21 Carte Evento (retro: alba):**
 - 12 per 4 giocatori
 - 15 per 3 giocatori
 - 18 per 2 giocatori
 - 21 per 1 giocatore
- **30 Carte Resti del Naufragio (retro: cassa)**

SEQUENZA DI TURNO

A) EVENTI

B) AZIONI

- Giocatore Iniziale
- Giocatori non dispersi
- Giocatori dispersi
- Round di Risoluzione

C) SOPRAVVIVENZA

- Nutrirsi
- Riposare

D) FINE DEL TURNO

- Ferite
- Mantenimento
- Cambio del Giocatore Iniziale

A) EVENTI: rivelare la carta dal mazzo e risolvere gli effetti nel seguente ordine:

1. Clima

- Muovere il contatore del Meteo a destra/sinistra in base all'icona Clima sulla Carta Evento, sole/tempesta.
- Contatore su "Sole cocente": tutti perdono 1 Energia.
- Contatore su "Tempesta": il fuoco si spegne e non è possibile pescare nel turno corrente.
- Il Clima influenza anche il tiro di dadi per Ritornare all'Accampamento: -1 sul tiro se il clima è piovoso; -2 se c'è una tempesta.

2. Resti del Naufragio

Se il numero di cubi neri negli spazi dei Resti del Naufragio sulla plancia è \geq al numero sulla Carta Evento, e non c'è già un cubo nero nello spazio azione, muovi uno dei cubi neri in questo spazio.

3. Seguire le istruzioni della carta e piazzarla a faccia in su.

- Se tutti i giocatori sono dispersi, la Carta Evento non produce alcun effetto.
- Se non ci sono più Carte Evento il gioco termina con nessun vincitore!

B) AZIONI: come seguono

1. Il Giocatore Iniziale (saltare se è disperso) piazza la pedina bianca su una carta dell'Accampamento e risolve le sue istruzioni immediatamente.

2. I Naufraghi Non Dispersi

- Il Giocatore Iniziale (se non è disperso) piazza la sua 1^a pedina su uno spazio azione, in senso orario seguono gli altri giocatori. Ripetere con la 2^a pedina.
- Se il riquadro scelto mostra un numero, il naufrago dovrà pagare il costo di Energia indicato, se mostra un "2", il costo verrà scelto mentre si risolve l'azione.
- Le pedine azione vengono piazzate su ogni primo riquadro azione libero partendo da sinistra. Talune azioni prevedono più riquadri.
- Non è possibile fare 2 volte la stessa azione durante lo stesso turno (quindi il Giocatore Iniziale con le sue personali pedine non potrà fare di nuovo un'azione Accampamento).

3. I Naufraghi dispersi provano a tornare all'accampamento:

- Ciascun disperso deve usare 1 sua pedina per muovere il suo segnalino disperso di uno spazio indietro sul Tracciato della Difficoltà.
- Ciascun gruppo di dispersi tira i dadi:
 - Se il risultato (dopo aver applicato tutti i modificatori) è \geq al numero indicato sul tracciato, fanno ritorno all'accampamento e possono ora piazzare la loro 2^a pedina secondo le normali regole.
 - In caso di fallimento, ciascun disperso del gruppo deve usare la sua 2^a pedina per muovere di un altro spazio indietro il proprio segnalino disperso, per tentare ancora di rientrare all'accampamento. Se anche il secondo tiro di dadi fallisce, rimarranno ancora dispersi all'inizio del turno successivo.

4. Round di Risoluzione: si risolvono le azioni partendo dall'alto in basso e da sinistra a destra, seguendo l'ordine in cui sono stampate sulla plancia. Dopo aver risolto un'azione, rimuovere la pedina dalla plancia.

C) SOPRAVVIVENZA (i dispersi saltano questa fase)

1. Nutrirsi

- Scambiare le tessere cibo presenti nella Riserva Comune con un numero di cubi bianchi pari al numero mostrato sulle tessere. Dopodiché, scartare tali tessere dal gioco.
- Partendo dal Giocatore Iniziale, ciascun naufrago sceglie 1 cibo dalla Riserva Comune (cubo bianco o segnalino cibo) e deve: mangiarlo, restituirlo alla Riserva, o cederlo ad un altro giocatore (non disperso) che lo mangerà immediatamente.
- Infine, i naufraghi possono mangiare il loro segnalino cibo personale o cederlo ad un altro naufrago non disperso (che può decidere di tenerlo o di mangiarlo).
- Per ogni cibo che un naufrago mangia, guadagna 1 Energia nel suo Tracciato Energia.
- Se un naufrago non mangia alcun cibo, perde 1 Energia ed ottiene 2 ferite aggiungendo 2 cubi bianchi in cima al proprio Tracciato Energia.

2. Riposo

- Se il fuoco da accampamento è acceso ma non c'è legna, esso si spegne: voltare la tessera dal lato fuoco spento. Ciascun naufrago non disperso perde 1 Energia.
- Se il fuoco è acceso e c'è un legno, quel legno si consuma (rimuoverlo dalla plancia). Ciascun naufrago non disperso guadagna 1 Energia.

D) FINE DEL TURNO

1. Ferite

- Ciascun naufrago con ferite deve tirare un numero di dadi pari al numero di ferite presenti sul suo Tracciato Energia.
- Se si tira almeno un 1, le ferite peggiorano: sostituisci la ferita in cima al Tracciato con un trauma (scambiando il cubo bianco con un cubo nero).

2. Mantenimento

- Rimuovere tutti i cubi bianchi dalla Riserva Comune: essi rappresentano il cibo deperibile. I segnalini cibo, invece, rimangono.
- Gli esploratori dispersi muovono il proprio segnalino dispersi di uno spazio a sinistra del Tracciato della Difficoltà.
- Il Giocatore Iniziale passa il segnalino Giocatore Iniziale e la pedina bianco al giocatore successivo non disperso in senso orario.
- Se tutti i giocatori sono dispersi, il segnalino Giocatore Iniziale e la pedina bianca vanno al giocatore successivo in senso orario. Inoltre, il fuoco da accampamento si spegne: girare la tessera del fuoco a faccia in giù.

NOTE:

- Se un naufrago ha 0 Energie non può scegliere un'azione o opzioni che richiedano energia. Se costretto da qualche evento perde 1 o più Energie mentre è a 0, piazza 1 ferita (cubo bianco) nella posizione più disponibile in cima al proprio Tracciato Energia.
- Se si perdono 2 o più Energie per lo stesso motivo, si riceverà solo 1 ferita.
- Se una ferita dovesse essere piazzata sullo 0, la ferita più in alto diverrebbe invece un trauma.
- Se un naufrago riceve il suo 4° trauma (cubo nero), morirà: se non era disperso, i suoi oggetti vengono divisi fra i giocatori restanti che li sceglieranno a partire dal Giocatore Iniziale.
- Si avrà bisogno di fare una Prova di Forza se si incontrano elementi ostili sull'isola o per risolvere dispute fra i giocatori. Tirare 1 dado e aggiungere i modificatori di forza che il giocatore o il gruppo possiede.
- Un giocatore può scartare una delle sue tessere Punto Storia (solo una volta per azione) per fare di nuovo un tiro di dadi.
- Lo scambio di oggetti fra i giocatori è permesso, ma non durante l'Esplorazione o con naufraghi dispersi.
- In caso di disaccordo, usare il buon senso e il voto di maggioranza per le decisioni di gruppo. In caso di parità, fare una Prova di Forza ai dadi.

ROUND DI RISOLUZIONE: LE AZIONI

1. **FORAGGIO:** prendere una tessera foraggio dalla Scorta Generale (se disponibile) e piazzarla a faccia in su nella Riserva Comune
2. **LEGNO:** prendere 1 segnalino legno e piazzarlo nella Riserva Comune.
3. **DIARIO:** prendere una tessera Punti Storia senza mostrarla agli altri.
4. **RESTI:** se è presente un cubo nero nello spazio azione, pescare 5 carte dal mazzo Resti del Naufragio. Il giocatore che ha scelto l'azione ne sceglie una, poi in senso orario gli altri giocatori. Le altre carte e il cubo nero si scartano.
5. **ACCENDERE IL FUOCO:** decidere quanta della propria energia spendere e tirare 1 dado. Se il tiro è \leq all'energia spesa, piazzare 1 legno dalla Riserva Comune alla tessera Fuoco Acceso.
In qualsiasi momento, un giocatore può prendere un segnalino legno dalla riserva e piazzarlo sul fuoco per tenerlo acceso (non conta come azione del gioco).
6. **RIPOSARE:** tirare 1 dado e recuperare tot energia mostrata sulla tessera rifugio corrente (1 Energia se non c'è ancora un rifugio). Rimuovere il cubo bianco ferita più basso, se presente.
7. **ACCAMPAMENTO:** piazzare la propria pedina su una Carta Accampamento disponibile (solo 1 pedina per Carta) e seguire le istruzioni.
 - o Se non ci sono spazi vuoti, coprire le Carte Accampamento presenti (non quelle a sfondo rosso, le carte danno) che non saranno più disponibili fino a quando quelle sovrastanti non saranno rimosse.
 - o Se si libera uno spazio Accampamento, non è possibile spostare le altre carte per rendere quelle coperte di nuovo disponibili.
8. **COSTRUIRE:** a partire dal giocatore che ha scelto l'azione, tutti gli altri giocatori (non dispersi) in ordine di turno possono aiutare a costruire dichiarando quanta energia sono disposti ad investire.
 - a) Costruzioni nel singolo turno: richiedono energia e materiali di costruzione. Se l'energia non è sufficiente, la costruzione fallisce. L'energia investita è persa, ma i materiali rimangono.
 - b) Costruzioni su più turni (clessidra): per ogni energia spesa, muovere 1 cubo bianco sulla tessera se la costruzione è Segnali nella Sabbia, o legni dalla Riserva Comune in caso di Falò Enorme.

In entrambi i casi, se la costruzione ha successo, il giocatore che l'ha iniziato nel turno in cui è stata costruita riceve 1 Punto Storia, la tessera si gira e si piazza sullo spazio appropriato (quella rifugio va sopra la precedente). Rimuovere infine i materiali utilizzati.

 - o Se non ci sono posti liberi negli spazi riservati alle costruzioni, la nuova tessera costruzione uscita si tiene da parte finché uno spazio non si libera. A quel punto si posiziona la tessera.

9. ESPLORAZIONE:

- o Tutti i giocatori che hanno piazzato una pedina sullo spazio azione Esplorazione diventano esploratori per quel turno e partecipano alla stessa escursione di gruppo.
- o Quando un'esplorazione inizia, muovere il cubo bianco sul Tracciato della Difficoltà sul 4.
- o Seguono una serie di turni di esplorazione seguendo l'ordine di turno delle pedine sullo spazio azione Esplorazione.
- o Durante un turno di esplorazione, il singolo giocatore di turno deve scegliere 1 azione: Esplorare o Ritornare all'Accampamento. Ripetere fino a che tutti gli esploratori hanno fatto ritorno all'accampamento o si sono persi sull'isola.

a) Esplorare:

- o Scegliere una esplorazione in sospeso o pescare una carta in cima ad un dato mazzo esplorazione:
 - in base alla propria posizione sul Tracciato Esplorazione se si esplora da soli o
 - se si esplora in gruppo, l'esploratore più indietro (ad es. sulla Costa) può anche scegliere di pescare una carta dal mazzo relativo all'area in cui si trova il suo compagno di esplorazione che è più avanti (ad es. nell'Interno) ed ha già raggiunto quell'area dell'isola (sulla Traccia Esplorazione).
Tuttavia, gli avanzamenti sul Tracciato Esplorazione saranno indipendenti (vedi "Simbolo Piede").

Per risolvere la carta:

- o Leggere il titolo e la didascalia ad alta voce.
- o Simbolo Piede: gli esploratori che partecipano a questa spedizione avanzano il proprio segnalino sul Tracciato Esplorazione, con questa precisazione: se su una carta relativa alla Costa esce il simbolo Piede, l'esploratore che si trova nell'Interno non avanza anch'egli. Se capita il contrario, invece, il giocatore più indietro avanza.
Se un esploratore raggiunge la cima della montagna, il gioco termina.
- o Simbolo Mappa: muovere il cubo bianco sul Tracciato Difficoltà di quanto indicato.
- o Simbolo Diario: prendere 1 Punto Storia.
- o Seguire le istruzioni della carta. A meno che sia detto diversamente, la carta esplorazione ha effetto solo sul naufrago che l'ha pescata.
- o Se la carta dice "giocatori", intende "tutti i giocatori". Se dice "esploratori", intende tutto il gruppo di esploratori di turno.
- o Se la carta dice di aggiungere una carta ad un determinato mazzo, quel mazzo va mescolato (a meno che la carta dica diversamente).
- o A meno che la carta dica diversamente, rimuoverla dal gioco dopo averla risolta.
- o Quando le carte in un mazzo si esauriscono, tutti i giocatori che si trovano nell'area relativa al mazzo avanzano nel primo riquadro della prossima area del Tracciato Esplorazione.

- Ci possono essere un massimo di 4 esplorazioni in sospeso (il numero di caselle sul tabellone): una nuova va a scartarne una vecchia.
- Se il livello di difficoltà raggiunto è 15, non si può continuare ad esplorare e si deve fare ritorno all'accampamento.

6) Ritorno all'Accampamento:

- Dopo aver scelto questa azione, tutti gli altri membri della spedizione possono decidere di unirsi e fare gruppo per tornare indietro.
- Controllare il corrente livello di difficoltà e applicare tutti i modificatori (dalle abilità dei naufraghi, dagli oggetti, dal clima, etc).
- Tirare 2 dadi: se il risultato è \geq al livello del Tracciato Difficoltà, il gruppo di naufraghi arriva sano e salvo all'accampamento.
- Se il tiro non ha successo, il gruppo può tirare nuovamente i dadi se spende un ammontare di energia (che non deve necessariamente essere equamente diviso fra gli esploratori) pari al numero di esploratori che stanno tentando di ritornare all'accampamento. Si può ripetere il tiro fino a quando si paga l'energia necessaria. Se nessun tiro ha successo, il gruppo si perde: piazzare il proprio segnalino disperso sul riquadro occupato dal cubo bianco sul Tracciato della Difficoltà.
- Se una carta dice di fare immediatamente ritorno all'accampamento, si deve sempre procedere al tiro dei dadi.

FINE DEL GIOCO

- Il primo giocatore che raggiunge la zona di montagna decide se il gioco finisce questo turno o il prossimo. Il gioco continua fino a che viene completata la fase di Sopravvivenza dell'ultimo turno.
- Il gruppo controllerà l'evento attivo e ciascuna carta evento rimasta nel mazzo.
- I naufraghi che sono dispersi alla fine del gioco non verranno salvati, rimarranno dispersi ed esclusi dalla Fase di Punteggio Finale. Se nessun naufrago riesce a raggiungere la cima della montagna, non ci sarà nessuna Fase di Punteggio Finale e il gioco non avrà alcun vincitore!

LASCIARE L'ISOLA

- In fondo a ciascuna Carta Evento sono presenti le costruzioni e gli oggetti necessari perché una nave di salvataggio noti i naufraghi.
- Se il gruppo (non dispersi) possiede gli oggetti e le costruzioni richieste da 1 Carta Evento (quella attiva o una delle rimanenti), i naufraghi vengono salvati, altrimenti la nave passerà senza notarli.

PUNTEGGIO FINALE

- Pescare un numero di tessere Punti Storia pari al numero indicato dal proprio segnalino sul Tracciato Esplorazione.
- Poi, aggiungere il valore di tutte le tessere Punti Storia che si è ottenuto durante il gioco ed il valore di Punti Storia delle carte che si possiedono.
- Il naufrago che ha ottenuto più PS è il vincitore!