

QUESTIONS FRÉQUENTES

1. NOURRITURE

1.1 *À quelle moment doit-on dévoiler la valeur des cartes Nourriture ?*

Les tuiles Récolte et Poisson sont retournées chiffre visible dès qu'elles sont ajoutées au Stock. Ce chiffre indique le nombre de nourritures périssables (cubes blancs) qui seront ajoutées au Stock au début de la prochaine phase de Survie.

1.2 *Peut-on manger la Méduse ?*

Non (qui aurait envie de manger ça ?!). Le joueur qui pêche la Méduse prend immédiatement 1 blessure (sauf s'il a utilisé le baril de poudre), puis défusse la tuile.

1.3 *Les joueurs peuvent-ils s'échanger librement des jetons Nourriture ?*

Oui (cela peut bien entendu faire l'objet de négociations !), à l'exception des joueurs perdus ou en cours d'Exploration.

1.4 *Peut-on manger pour regagner de l'énergie hors de la phase de Survie ?*

Non.

1.5 *Comment utilise-t-on la tuile Garde-manger ?*

Lorsque les joueurs construisent le Garde-manger, ils retournent la tuile et la placent sur un emplacement Construction achevée libre du plateau. Jusqu'à la fin de la partie, ils peuvent à tout moment déplacer une tuile Récolte ou Poisson du Stock vers le Garde-manger, si ce dernier est vide. Cette tuile n'est pas convertie en cubes blancs (et donc ne pourrait donc pas lors de la phase d'entretien) et reste sur le Garde-manger jusqu'à ce que les joueurs décident de la convertir en jetons Nourriture, au début d'une phase de Survie.

1.6 *Faut-il nourrir le chien si le joueur qui possède cette carte est perdu ?*

Non.

1.7 *Le cuisinier ou la cuisinière peuvent-ils utiliser leur capacité même s'ils sont perdus ?*

Non.

2. ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL

2.1 *La carte Briquet permet-elle d'allumer le feu sans dépenser de bois ?*

Non, elle dispense juste le joueur de dépenser de l'énergie et de lancer le dé lors de l'action Allumer le feu.

2.2 *Les joueurs perdus peuvent-ils récupérer une carte Débris si un autre joueur effectue l'action Débris ?*

Non.

2.3 *Un même joueur peut-il se placer sur 2 cases Repos ou 2 cases Camp au même tour ?*

Non, un joueur ne peut jamais effectuer 2 fois la même action lors d'un même tour, même en se plaçant sur des cases différentes.

2.4 Que se passe-t-il si un joueur qui a posé un de ses pions Action sur une des dernières cases du plateau (Camp ou Repos, après la case d'action Exploration) se perd à ce tour ?
Sa dernière action est perdue : il récupère son pion Action sans en résoudre l'effet.

3. ACTIONS DU PLATEAU CAMP

3.1 Lorsqu'on recouvre une carte Camp par une autre, celle du dessous est-elle défaussée ?

Non.

3.2 Lorsqu'on défausse une carte Camp recouvrant une autre, celle du dessous devient-elle à nouveau disponible ?

Oui.

3.3 Lorsqu'on libère une case du plateau Camp en défaussant une carte, peut-on y déplacer une carte Camp recouverte pour la rendre à nouveau disponible ?

Non.

3.4 Si l'action du Camp "Préparer une expédition" est la dernière action d'un joueur à ce tour, peut-il profiter de son effet en faisant d'Exploration sa première action du tour suivant ?

Non, l'action "Préparer une expédition" n'est valable que pour le tour en cours.

3.5 Comment exactement profiter de l'effet de la carte Canon ?

Pour activer le canon, un joueur doit utiliser une action Camp pour se placer sur la carte et défausser la carte Baril de poudre.

4. EXPLORATION

4.1 Comment atteindre le Sommet de l'île si la pioche de cartes Exploration Cœur de l'île est épuisée ?

La case Sommet de l'île (de valeur 4) est une zone propre, de couleur différente de la zone Cœur de l'île ; si les joueurs épuisent la pioche Exploration Cœur de l'île, ceux d'entre eux présents sur cette zone progressent donc immédiatement sur la case Sommet de l'île, ce qui déclenche la fin de partie (à ce tour ou au tour suivant, au choix du joueur qui a pioché la dernière carte Exploration Cœur de l'île).

4.2 Lorsqu'un paquet de cartes Exploration est épuisé, quels joueurs doivent être avancés jusqu'à la prochaine zone sur la piste ?

Tous les joueurs dont le marqueur est présent sur la zone en questions progressent immédiatement jusqu'à la case suivante, même s'ils ne prennent pas part à l'exploration en cours. Cela est également valable pour les joueurs restés sur la première case de la piste, dans la zone jaune.

4.3 La première case de la piste d'Exploration fait-elle partie de la zone jaune (Côtes) ?
Oui. Cela signifie qu'un joueur qui n'a jamais fait l'action Explorer peut tout de même profiter

de la progression de ses compagnons si ces derniers épuisent la première pioche.

4.4 Si les explorateurs ont pour instruction de “rentrer automatiquement au camp”, sont-ils dispensés de lancer les dés ?

Non. Il n'est jamais possible de revenir au camp sans faire un jet de dé pour vérifier qu'on ne se perd pas en chemin.

4.5 Quand doit-on reculer les jetons de difficulté des joueurs perdus sur la piste de retour ?

On recule les marqueurs “Perdu” d'une case à la fin de chaque tour (y compris au tour auquel les joueurs sont devenus perdus), puis encore d'une case avant chaque tentative de retour jusqu'à ce qu'ils parviennent à rentrer. Un jeton “Perdu” recule donc de 2 cases avant même la première tentative de retour au Camp.

4.6 Lorsque les explorateurs rencontrent la carte “Grottes dans la falaise”, doivent-ils ajouter le Garde-manger et la carte 80 même s'ils décident ne pas entrer dans la Grotte ?

Oui. Cela est valable pour toutes les cartes où il n'est pas explicitement précisé autrement. Attention : pour la carte “Bébés Jaguars”, on ajoute bien qu'une seule carte, selon la décision prise par les explorateurs.

4.7 Lorsque les explorateurs rencontrent la carte “Abeilles” et choisissent de s'enfuir, doivent-ils lancer les dés pour retourner au camp ?

Oui, et ils peuvent donc se perdre en chemin.

5. DIVERS

5.1 Doit-on remélanger les pioches à chaque fois qu'on y ajoute une carte ?

Oui. Cela est valable pour toutes les pioches : le 3 d'Exploration, celle d'Événements et celle de Débris.

5.2 Plusieurs joueurs peuvent-ils utiliser le même objet au même tour, en se l'échangeant (la couverture, par exemple) ?

Oui, les objets peuvent être librement échangés à tout moment entre les joueurs (à l'exception de ceux perdus ou en cours d'Exploration si vous jouez avec la variante pour joueurs confirmés).

5.3 Peut-on choisir de se blesser volontairement en dépensant plus d'énergie qu'on en a ?

Non.

5.4 À quoi les tuiles représentant une épave et une barre cassée servent-elles ?

La première est une preuve d'achat. La seconde est une tuile premier joueur alternative (le jeu s'intitule “Castaways” en anglais).

5.5 Le feu de camp doit-il être allumé à la fin de la partie pour que le feu de détresse puisse compter dans les objectifs remplis ?

Non, les 2 feux sont complètement indépendants.

5.6 *Que se passe-t-il exactement lorsque le médecin utilise sa capacité pour retirer une séquelle ?*

Le médecin retire le cube noir placé sur la plus haute case de la piste d'énergie du personnage de son choix (y compris lui-même) se trouvant dans le même lieu que lui (au Camp ou dans le même groupe de joueurs perdus) lors de la phase "Blessure", en fin de tour. Toutes les éventuels autres cubes (séquelles ou blessures) sur cette piste sont déplacés d'une case vers le haut, à l'exception du marqueur d'énergie.

6. CARTES ÉVÉNEMENTS

6.1 *Lorsqu'un joueur atteint le Sommet de l'île, peut-il consulter les cartes Événements restantes avant de décider si la partie prend fin à ce tour ou au suivant ?*

Non.

6.2 *Peut-on compter les cartes de la pioche Événements pour connaître le nombre de tours restants ?*

Oui.

6.3 *Peut-on consulter les cartes Événements déjà jouées (et/ou celles retirées du jeu en début de partie) pour en déduire les cartes restantes ?*

Non.

7. MÉTÉO

7.1 *À quel moment la canicule fait-elle perdre 1 énergie ?*

Tous les joueurs perdent 1 énergie dans les 2 cas suivants :

1. Chaque fois que le cube de météo arrive sur la case "Canicule".
2. À chaque tour, si le cube de météo se trouve sur la case "Canicule" lors de la phase Événement.

7.2 *Comment appliquer le malus de retour au Camp provoqué par la Pluie ou la Tempête ?*

Au moment d'une tentative de retour au Camp, déduisez 1 du lancer de dé si la météo est pluvieuse, 2 en cas de tempête.

7.3 *Peut-on allumer le feu lorsque le cube météo est sur la case Tempête ?*

Oui, mais il s'éteindra à nouveau si la météo ne s'améliore pas avant la phase Météo du prochain tour.

7.4 *La carte Évènement "Vents forts en mer" N-14 indique "Si la Météo est sur Pluvieux ou Tempête..." alors que son icône Météo fait s'améliorer le temps.*

En effet, la météo ne peut pas être sur Tempête dans ce cas-là. Ignorez simplement cette hypothèse.

8. TUILES POINT D'AVENTURE

8.1 *La carte "Encre" empêche-t-elle tout gain de tuiles Point d'Aventure, quel que soit son origine (carte Exploration, action Camp, etc.), ou juste celui lié à Journal ?*

Tant qu'un joueur possède cette carte devant lui, les autres joueurs ne peuvent plus gagner de tuiles Point d'Aventure par quelque moyen que ce soit ; ignorez simplement les éventuels gains.

8.2 *Peut-on défausser une tuile Point d'Aventure pour retenter un lancer de retour au Camp, au lieu de dépenser de l'énergie ? Si oui, peut-on choisir de ne relancer qu'un seul dé ?*

Oui, les joueurs peuvent choisir de dépenser une tuile Point d'Aventure pour relancer une fois (et pas plus) n'importe quel jet de dés, y compris celui de retour au Camp. Ils ne peuvent toutefois pas choisir de ne relancer qu'une partie des dés (si le lancer en requiert plusieurs), et sont obligés de conserver le résultat du nouveau lancer.

8.3 *Que faire s'il manque des tuiles Point d'Aventure lors du décompte final ?*

Notez le total de points d'Aventure de chaque joueur, puis remélangez toutes les tuiles pour piocher celles manquantes.

DOMANDE FREQUENTI

1. CIBO

1.1 *In quale momento viene rivelato il valore delle tessere alimenti?*

I valori delle tessere Foraggio e Pesce diventano visibili quando vengono aggiunti alla Riserva (in basso a sinistra). Questo numero indica il numero di alimenti deperibili (cubi bianchi) da aggiungere al magazzino, all'inizio della prossima fase di sopravvivenza.

1.2 *Si possono mangiare le meduse?*

No (cosa vorresti mangiare!). Il giocatore che prende la Medusa pesca subito 1 danno (a meno di utilizzare la carta barile), poi scarta la tessera.

1.3 *I giocatori possono scambiarsi liberamente i segnalini cibo?*

Sì (questo può anche essere oggetto di trattative!), ad eccezione dei giocatori dispersi o in esplorazione.

1.4 *Si può mangiare per recuperare energie fuori la fase di sopravvivenza?*

No.

1.5 *Come si usa la tessera Dispensa?*

Quando i giocatori costruiscono la dispensa, girano la tessera e la posizionano su uno spazio libero nel tabellone. Fino alla fine del gioco, i naufraghi possono, in qualsiasi momento, passare 1 tessera, foraggio o pesci, dalla riserva (in basso a sinistra) alla dispensa, se è vuota. Questa tessera non viene convertita in cubi bianchi (e quindi non marcisce durante la fase di mantenimento) e rimane sulla dispensa fino a quando i giocatori decidono di convertirla all'inizio di una qualsiasi fase di sopravvivenza.

1.6 *Bisogna dare da mangiare al cane, se il giocatore che possiede la carta è disperso?*

No.

1.7 *I personaggi cuoco e la sua controparte femminile, possono utilizzare le loro abilità se sono dispersi?*

No.

2. AZIONI SUL TABELLONE PRINCIPALE

2.1 *La carta Accendino permette di accendere il fuoco senza spendere 1 legno?*

No, evita solamente al naufrago di spendere energia e lanciare i dadi nell'azione "accendere fuoco".

2.2 *I naufraghi dispersi, ottengono una carta resti se un naufrago non disperso esegue l'azione "resti del naufrago"?*

No.

2.3 *Un naufrago può mettere la sua pedina su due caselle libere della stessa azione o su due caselle "Riposo" nello stesso turno?*

No, un naufrago non può mai fare due volte la stessa azione nello stesso turno, anche mettendole in caselle diverse(caselle riposo).

2.4 *Che cosa succede se un naufrago ha piazzato la sua pedina su una delle ultime azioni del tabellone(Riposo o Accampamento) dopo che ha eseguito l'azione "Esplorazione" e si perde?*

La sua ultima azione è persa: egli ritira la sua pedina senza risolvere l'effetto.

3. AZIONI SUL TABELLONE ACCAMPAMENTO

3.1 *Quando si copre una carta accampamento, quella sotto viene scartata?*

No.

3.2 *Quando si scarta una carta accampamento che ne copre un'altra sotto di essa, questa diventa nuovamente disponibile?*

Sì.

3.3 *Quando si libera uno spazio accampamento, possiamo spostarvi una carta coperta per renderla di nuovo disponibile?*

No.

3.4 *Se l'azione accampamento "Preparare una spedizione" è l'ultima azione di un naufrago in questo turno, può usare il suo effetto, se l'azione Esplorazione è la sua prima azione nel turno successivo?*

No, l'azione "Preparare spedizione" è valida solo per il turno in corso.

3.5 *Come funziona esattamente l'effetto della carta Cannone?*

Per attivare il cannone, un giocatore deve utilizzare un'azione accampamento e scartare la carta Barile di polvere.

4. ESPLORAZIONE

4.1 Come si raggiunge la sommità dell'isola, se il mazzo di carte Esplorazione Centro dell'Isola è esaurito?

La sommità (valore 4) dell'isola è una zona a parte, di colore diverso (marrone) dalla zona Centro dell'isola, se un esploratore che prende parte ad un'Esplorazione esaurisce le carte centro dell'isola, tutti quelli presenti alla spedizione, immediatamente si spostano sulla sommità dell'isola, questo innesca la fine del gioco (in questo round o al turno successivo, esattamente come il giocatore che ha pescato l'ultima carta esplorazione centro dell'isola).

4.2 Quando un mazzo di carte Zona è esaurito durante l'Esplorazione, quegli esploratori devono avanzare fino alla prossima zona?

Tutti i naufraghi il cui indicatore è presente nella zona in questione, procedendo immediatamente alla casella successiva, anche se non prendono parte all'azione di esplorazione. Questo è valido anche per i naufraghi rimasti nella prima casella della zona gialla.

4.3 La prima sezione del tracciato esplorazione è parte della zona gialla (Costa)?

Sì. Ciò significa che un naufrago che non ha mai fatto azioni Esplorazioni può godere dell'avanzamento sul tracciato se i suoi compagni esauriscono il primo mazzo.

4.4 Se agli esploratori viene indicato di "andare automaticamente al campo", vengono dispensati dal tirare i dadi?

No. Non è mai possibile tornare al campo senza un tiro per controllare che non ci si perda.

4.5 Quando si sposta il tassello perduto(?) sulla scala della difficoltà?

Spostare i marcatori "?" indietro di una casella alla fine di ogni turno (compreso il turno nel quale gli esploratori si sono persi), e poi di nuovo di una casella prima di ogni tentativo di ritorno, fino al rientro. Un tassello "?", indietreggerà così di 2 spazi prima del primo tentativo di tornare al campo.

4.6 Quando gli esploratori pescano la carta "Caverne nella roccia", devono aggiungere la dispensa e la carta 80, anche se decidono di non andare nella caverna?

Sì. Questo vale per tutte le carte in cui non è stabilito altrimenti.

Attenzione: per la carta "Piccoli di Giaguaro", aggiungete una sola carta, secondo la decisione presa dagli esploratori.

4.7 Quando gli esploratori incontrano la carta "Api" e scelgono di fuggire, fanno il tiro di dadi per tornare al campo?

Sì, e quindi si possono perdere.

5. VARIE

5.1 Bisogna mischiare nuovamente il mazzo ogni volta che si aggiunge una carta?

Sì. Questo vale per tutti i mazzi: carte Terreno, Evento e Resti.

5.2 Naufraghi diversi possono utilizzare lo stesso oggetto nello stesso round, tramite lo scambio (la coperta, per esempio)?

Sì, gli oggetti possono essere liberamente scambiati in qualsiasi momento tra i naufraghi(ad eccezione di quelli dispersi o se si è in Esplorazione e si gioca con la variante per giocatori esperti).

5.3 Possiamo scegliere di subire deliberatamente una ferita spendendo più energia di quella che si ha?

No. Se si è a 0 non si possono più fare azioni che consumino energia.

5.4 A che cosa servono le tessere che rappresentano un relitto e un timone rotto?

La prima è una prova di acquisto. Il secondo è un'alternativa alla tessera primo giocatore (il gioco si chiama "Castaways" in inglese e quindi stilizza una "C").

5.5 Il fuoco nel campo deve essere acceso alla fine del gioco affinché il grande falò possa contare tra gli obiettivi raggiunti?

No, i due fuochi sono completamente indipendenti.

5.6 Che cosa succede esattamente quando il medico usa la sua capacità di rimuovere un trauma?

Il medico rimuove il cubo nero posto sulla casella più alto nella scala energia del personaggio di vostra scelta (compreso se stesso) che si trova nello stesso luogo, dove è lui(nel Campo o nello stesso gruppo di esploratori dispersi) in fase "mantenimento" alla fine di un turno. Tutti gli eventuali altri cubi (ferite o traumi), su quella scala, sono spostati verso l'alto, con l'eccezione del cubo energia.

6. CARTE EVENTI

6.1 Quando un naufrago raggiunge la sommità dell'isola, egli può vedere le rimanenti carte evento prima di decidere se la partita finisce in questo round o il prossimo?

No.

6.2 Si possono contare le carte dal mazzo Eventi per vedere il numero di turni rimanenti?

Sì.

6.3 Si possono vedere le carte evento già giocate (e/o di quelle rimosse dal gioco nel setup) per dedurre le carte rimanenti?

No.

7. TEMPO ATMOSFERICO

7.1 In quale momento Sole Cocente fa perdere una energia?

Tutti i naufraghi perdono la propria energia nei seguenti due casi:

1. Ogni volta che il cubo sulla scala tempo atmosferico raggiunge la casella "Sole Cocente".
2. In ogni turno, se il cubo sulla scala del tempo va o è sulla casella "Sole Cocente" durante la fase Evento.

7.2 Come si applica la penalità nel tornare al Campo causata dalla pioggia o tempesta?

Quando si esegue un tentativo di tornare al campo, sottrarre 1 dal tiro di dado se il tempo è

piovoso, 2 se è su tempesta.

7.3 Si può accendere il fuoco quando il tempo è sulla casella Tempesta?

Sì, ma si spegne di nuovo se il tempo non migliora prima della fase tempo del turno successivo.

7.4 La carta Evento "Vento forte in mare" dice: "Se il tempo è piovoso o in tempesta...", dato che la sua icona migliora il tempo.

In effetti, il tempo non può essere di tempesta in questo caso. Basta ignorare questa ipotesi.

8. TESSERE PUNTI AVVENTURA

8.1 La carta "Inchiostro", previene il guadagno di tessere Punti avventura, indipendentemente dalla loro origine (carte, azioni Esplorazione, Campo, ecc.), o solo quelle legate all'azione Diario?

Fino a che un naufrago ha questa carta di fronte a lui, gli altri naufraghi non possono prendere tessere Punti Avventura con qualsiasi mezzo, semplicemente ignorare i potenziali guadagni.

8.2 Si può scartare una tessera Punti Avventura per ritentare un tiro di rientro al campo, invece di spendere energia? Se è così, si può scegliere di non ritirare un singolo dado?

Sì, i giocatori possono scegliere di scartare una tessera Punti Avventura per rilanciare una volta (e non di più) un tiro di dadi, compreso il ritorno al campo. Non possono, tuttavia, scegliere di rilanciare una parte dei dadi (se il tiro ne richiede più di uno), e sono costretti a tenere il risultato del nuovo tiro.

8.3 Che cosa succede se terminano i tasselli Punti Avventura nel conteggio finale?

Prendere nota dei punti totali per ogni naufrago, rimischiare tutte le tessere, pescare quelle mancanti e concludere il conteggio.