

# *Naufragos*

Regolamento revisionato e liberamente modificato da  
*Dr. Houserules*

Versione 1.2

# PREPARAZIONE DELLA PARTITA

**Carte numerate da 1 a 105** (retri misti) *Ordinatele in ordine crescente senza mescolarle mai. Durante la partita saranno aggiunte ai vari mazzi.*

**Carte Resti del Naufragio** (retro cassa): *Posizionatele sul tabellone nel riquadro apposito. Se state giocando in solitario iniziate la partita con l'oggetto "Orologio da taschino".*

**Carte Esplorazione Base** (con un cerchio colorato vuoto in alto a sinistra e il retro giallo / verde / rosso): *Dividerle in base al retro e pescare casualmente le carte nel numero indicato nella tabella in basso.*

**Carte Esplorazione "0"** (con un cerchio colorato in cui c'è il numero "0" e il retro giallo / verde / rosso): *Pescarne a caso nel numero e colore indicato dalla tabella in basso.*

**Mazzi Esplorazione (Costa, Interno, Centro dell'isola):** *Creare questi 3 mazzi unendo le carte esplorazione con i cerchi colorati vuoti e col num. "0" come descritto nella tabella seguente in base al numero di giocatori:*

Tipo di carte	TOT	COSTA			INTERNO		CENTRO
		Cerchio vuoto bianco	Cerchio vuoto giallo	"Num. 0"	Cerchio vuoto verde	"Num. 0"	Cerchio vuoto rosso
<b>SOLITARIO</b>	15	2	5	1	3	1	3
		<b>8</b>			<b>4</b>		<b>3</b>
<b>2 GIOCATORI</b>	26	2	6	5	7	1	5
		<b>13</b>			<b>8</b>		<b>5</b>
<b>3 GIOCATORI</b>	37	2	7	9	10	2	7
		<b>18</b>			<b>12</b>		<b>7</b>
<b>4 GIOCATORI</b>	48	2	8	13	14	2	9
		<b>23</b>			<b>16</b>		<b>9</b>

**Carte Accampamento Iniziali** (con il retro "accampamento" e un cerchio bianco vuoto in alto a sinistra): *Piazzarle sul tabellone Accampamento. Ogni volta che vi capiterà di pescare carte di questo tipo dovrete piazzarle sulla plancia dell'Accampamento: se non ci sono spazi vuoti, coprite le Carte già presenti (ove possibile lasciate sempre visibili le carte a sfondo rosso). Le carte coperte saranno indisponibili fino a quando quelle sovrastanti non vengono rimosse. Quando si libera uno spazio Accampamento, non è possibile spostare le altre carte per rendere quelle coperte di nuovo disponibili.*

**Carte Evento** (retro alba): *In 2 o più giocatori rimuovere le carte evento con l'icona "C" in basso a sinistra. Il mazzo di carte evento è composto in base al numero dei giocatori:*

- 12 per 4 giocatori
- 15 per 3 giocatori
- 18 per 2 giocatori
- 21 per 1 giocatore

**Tessere e Gettoni:** se possibile aggiungete al gioco **3 sacchetti di stoffa** da cui pescare:

- Gettoni Punti storia (PS): appena utilizzate vanno rimesse nel sacchetto
- Tessere Cibo: vanno rimosse dal gioco una volta utilizzate
- Tessere Pesce: quando il sacchetto è vuoto riempitelo di nuovo con le tessere scartate

Sul tabellone, accanto allo spazio azione Foraggio, c'è il riquadro della **Scorta Generale** che rappresenta i luoghi dell'isola dove saprete di poter trovare altro cibo. Quando vi sarà indicato dalle carte, piazzate in questo riquadro le tessere cibo pescate casualmente dal sacchetto. Se vi dovesse essere chiesto di prendere tessere cibo dalla Scorta Generale, prendetele invece dal sacchetto.



**SCORTA  
GENERALE**



# SEQUENZA DI UN TURNO DI GIOCO

## A) INIZIO TURNO

Evento  
Clima  
Resti del naufragio

## B) AZIONI

Giocatore Iniziale  
Giocatori non dispersi  
Giocatori dispersi  
Risolvere le azioni

## C) SOPRAVVIVENZA

Nutrirsi  
Riscaldarsi  
Ferite e Morte

## D) FINE TURNO

Mantenimento  
Cambio del Giocatore Iniziale

## A) INIZIO TURNO

*Rivelate la prima carta del mazzo Eventi (se non ci sono più Carte Evento il gioco termina senza alcun vincitore: tutti perdono la partita!) e risolvete gli effetti nel seguente ordine:*

### A1. Evento

*Leggete le istruzioni riportate nel testo della carta ed eseguite quanto indicato.*

### A2. Clima

*Spostate il cubo bianco sul tracciato del Clima verso destra/sinistra in base all'icona sole/tempesta.*

- *Se il cubo è su "Sole cocente": tutti perdono 1 Energia.*
- *Se il cubo è su "Tempesta": il fuoco si spegne e non è possibile pescare nel turno corrente.*



*Nel tracciato del clima sono riconoscibili 6 riquadri:*

1. *Tempesta*
2. *Pioggia*
3. *Nuvoloso*
4. *Sole*
5. *Sole*
6. *Sole cocente*

*Il Clima influenza anche il tiro di dadi per tornare al campo dopo le esplorazioni:*

- 1 se piove;
- 2 se c'è una tempesta.

### A3. Resti del Naufragio

*Le onde trasportano alcune casse dal relitto della nave verso la riva: se lo spazio azione "Resti del Naufragio" è vuoto (non c'è già un cubo nero) e sul tabellone ci sono almeno tanti cubi neri quanti indicati sulla carta evento, spostate un cubo nero sullo spazio azione: Resti del Naufragio.*

## B) AZIONI

### B1. Il Giocatore Iniziale

Il giocatore con la tessera "Giocatore iniziale" piazza la pedina bianca su una carta dell'**Accampamento** da risolvere come azione gratuita in qualsiasi momento del turno in corso.

### B2. I Naufraghi Non Dispersi

Il Giocatore Iniziale, seguito dagli altri giocatori in senso orario, piazza la sua 1<sup>a</sup> pedina colorata su uno spazio azione disponibile, quindi si prosegue di nuovo con la 2<sup>a</sup> pedina.

Le pedine azione devono essere piazzate su ogni primo riquadro azione libero partendo da sinistra.

**Non è consentito** ad un giocatore piazzare le proprie pedine sulla **stessa azione** in uno stesso turno (esempi: il giocatore A non può scrivere il proprio diario 2 volte nello stesso turno, così come non ci si può riposare 2 volte di seguito). Ugualmente il Giocatore Iniziale non potrà usare una delle sue pedine colorate per fare un'azione Accampamento che ha già scelto con la pedina bianca.

### B3. I Naufraghi dispersi provano a tornare all'accampamento:

Tutti i naufraghi appartenenti ad un gruppo di dispersi usano simultaneamente la loro 1<sup>a</sup> **pedina** per muovere indietro sul Tracciato della Difficoltà i propri gettoni "?" di tanti spazi quante pedine stanno usando (cioè retrocedono i loro gettoni di tante caselle quanti sono i dispersi del gruppo), poi ciascuno di essi a turno tira 2 dadi:

- se almeno uno dei dispersi ottiene un risultato  $\geq$  al numero indicato sul tracciato (ricordate di applicare eventuali modificatori), il gruppo riesce a tornare all'accampamento e i naufraghi possono svolgere una seconda azione usando la loro 2<sup>a</sup> pedina, secondo le normali regole.
- Se il gruppo fallisce al primo tentativo può riprovare a tornare all'accampamento usando la 2<sup>a</sup> **pedina** e ripetendo l'operazione al punto precedente. Se il tentativo fallisce di nuovo, gli esploratori rimarranno ancora dispersi e potranno tentare di rientrare al campo solo all'inizio del turno successivo.

In solitario si ha a disposizione anche la pedina bianca per cercare di tornare all'accampamento.

### B4. Risolvere le azioni:

Le azioni si risolvono partendo dall'alto in basso e da sinistra a destra, seguendo l'ordine in cui sono stampate sul tabellone. Pagate l'energia richiesta e risolvete l'azione, quindi rimuovete la pedina.

## C) SOPRAVVIVENZA

### C1. 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 e procedendo in senso orario, ciascun naufrago **non disperso** prende dalla Riserva Comune un cubo bianco oppure un segnalino cibo, finché ce ne sono disponibili, e sceglie se:

- Rimetterlo nella Riserva comune,
- Mangiarlo,
- Cederlo ad un altro naufrago non disperso (che lo mangerà immediatamente).

Adesso **tutti i naufraghi** (dispersi e non) devono dichiarare cosa faranno dei segnalini cibo (a forma di cosciotto di pollo) eventualmente in loro possesso:

- Conservarlo,
- Mangiarlo,
- Cederlo ad un altro naufrago non disperso (che può decidere di tenerlo o di mangiarlo).

Per ogni cibo che un naufrago mangia: +1 Energia sul suo Tracciato Energia.

Se un naufrago non mangia nulla: -1 **Energia** e **subisce 1 Ferita** (cubo bianco in cima al tracciato energia).



## C2. Riscaldarsi

- Ciascun naufrago **disperso** sull'isola passa la notte all'addiaccio e quindi perde 1 Energia.
- Se il fuoco da accampamento è spento ciascun naufrago non disperso perde 1 Energia per il freddo.
- Se il fuoco è acceso e c'è un segnalino legno sulla tessera fuoco, quel legno si consuma (rimuoverlo dal tabellone): ciascun naufrago non disperso guadagna 1 Energia.
- Se il fuoco è acceso ma nessuno si è ricordato di aggiungervi legna sopra, il fuoco si spegne: voltare la tessera dal lato fuoco spento: ciascun naufrago non disperso perde 1 Energia.

## C3. Ferite e Morte

- Ciascun naufrago ferito deve tirare tanti dadi quante ferite ha sul suo Tracciato Energia. Se almeno un risultato è = 1, la ferita in cima al Tracciato diventa un trauma (scambiate il cubo bianco con un cubo nero).
- **Un naufrago muore quando riceve il suo 4° trauma:** il giocatore è escluso dal resto della partita.
- Se durante il turno è morto un naufrago gli altri compagni non dispersi possono ora recuperare i suoi oggetti scegliendoli a partire dal Giocatore iniziale e proseguendo in senso orario. **Se il naufrago che è morto è anche disperso i suoi oggetti sono perduti.** Se il morto è al campo e tutti i naufraghi sono dispersi essi dovranno attendere di tornare al campo prima di recuperare i suoi oggetti.

# D) FINE DEL TURNO

## D1. Mantenimento

- Rimuovere dalla Riserva comune i cubi bianchi avanzati che rappresentano il cibo deperibile (i segnalini cibo invece rimangono).
- Ciascun esploratore disperso muove il **gettone “?” del proprio colore** di uno spazio a sinistra sul Tracciato della Difficoltà a tornare all'accampamento.

## D2. Cambio del Giocatore Iniziale

La tessera “Giocatore Iniziale” e la pedina bianca passano al giocatore successivo **non disperso** in senso orario (se tutti i giocatori sono dispersi: il segnalino Giocatore Iniziale passa al giocatore successivo in senso orario, la pedina bianca non è utilizzabile e il fuoco da accampamento si spegne).

In solitario questo passaggio viene saltato e quindi si avrà sempre a disposizione la pedina bianca.

## NOTE:

- I. Se un naufrago ha **0 Energie** non può svolgere azioni o scegliere opzioni che richiedano energia.
- II. Se per qualche motivo dovesse perdere 1 Energia mentre è a 0, subisce 1 ferita (cubo bianco nella posizione disponibile più in cima al proprio Tracciato Energia).
- III. Se fosse richiesto di perdere 2 o più Energie per lo stesso motivo, si riceverà solo 1 ferita.
- IV. Se una ferita dovesse essere piazzata sullo 0, la ferita più in alto diventerebbe invece un trauma.
- V. Lo **scambio di oggetti** fra i giocatori è permesso, ma solo tra quelli che si trovano nello stesso luogo: al campo oppure in esplorazione. I naufraghi dispersi non possono mai scambiare oggetti.
- VI. Per fronteggiare alcune ostilità dell'isola o per risolvere dispute fra naufraghi sarà richiesto di fare una **Prova di Forza**: tirare 1 dado e aggiungere i modificatori di forza che il giocatore o il gruppo possiede.
- VII. In caso di disaccordo tra i giocatori su cosa fare, usate il buon senso e il voto di maggioranza per prendere decisioni di gruppo. In caso di parità, fare una Prova di Forza ai dadi.
- VIII. Un giocatore che deve tirare i dadi per qualsiasi ragione, può **scartare un gettone PS** in suo possesso (PRIMA di tirare i dadi e solo una volta per tiro di dadi) per aggiungere al risultato del tiro di dadi il valore del gettone. Il gettone utilizzato viene rimesso subito nel sacchetto.



# RISOLUZIONE DELLE AZIONI

## 1. FORAGGIO

Pesca 1 tessera cibo a caso dal sacchetto (+1 tessera dalla Scorta Generale se disponibile, se vuoi) e piazzala a faccia in su nella Riserva.

## 2. LEGNA

Prendi 1 segnalino legno e piazzalo nella Riserva.

## 3. SCRIVERE IL DIARIO

Prendi un gettone Punti Storia dal sacchetto senza mostrarlo agli altri giocatori.

## 4. RESTI DEL NAUFRAGIO

Se c'è un cubo nero nello spazio azione, pesca 5 carte dal mazzo Resti del Naufragio, poi a partire da te che hai svolto l'azione, in senso orario tutti i naufraghi non dispersi scelgono una carta da tenere. Le carte eccedenti e il cubo nero si scartano.

In solitario si può tenere una seconda carta oggetto spendendo 1 Energia extra.

## 5. ACCENDERE IL FUOCO

Dichiara quanta energia vuoi spendere, spendila e tira 1 dado: se il risultato non supera l'energia spesa, il fuoco da campo si accende: gira la tessera dal lato "fuoco acceso".

Affinché il fuoco da campo resti acceso un giocatore deve prendere un segnalino legno dalla riserva e piazzarlo sulla tessera "Fuoco acceso". Questa azione gratuita può essere svolta da qualunque naufrago a patto che sia svolta **prima** che inizi la fase Sopravvivenza.

## 6. RIPOSARE

Se il naufrago è ferito rimuove la ferita più in basso sul tracciato energia, **dopodiché** tira 1 dado e recupera l'energia indicata dall'attuale livello del rifugio.

## 7. ACCAMPAMENTO

Piazza la tua pedina su una Carta Accampamento disponibile (dove non ci sia già un'altra pedina) e segui le istruzioni.

## 8. COSTRUIRE

A partire dal giocatore che ha scelto l'azione, tutti gli altri giocatori (non dispersi) in senso orario possono aiutarlo a costruire dichiarando quanta energia sono disposti ad investire.

- **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.
- **Costruzioni su più turni (clessidra):** per ogni energia spesa, piazzate 1 risorsa sulla tessera (1 cubo bianco per i "Segnali nella Sabbia" oppure 1 legno preso dalla Riserva per il "Falò Enorme").

Nel caso la costruzione venga completata il giocatore che ha scelto l'azione riceve **1 gettone PS**.

Dopodiché scartate i materiali utilizzati e girate la tessera sul lato appropriato (quella rifugio va sopra la precedente). 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 e a quel punto si posiziona la tessera.

## 9. ESPLORAZIONE

Tutti i giocatori che hanno piazzato una pedina sullo spazio azione Esplorazione diventano esploratori per quel turno e partecipano alla stessa escursione di gruppo.

Quando un'esplorazione inizia, piazzate il cubo bianco sul Tracciato della Difficoltà in base al numero di esploratori:

- sul valore 4 se l'esploratore è da solo
- sul valore 3 se gli esploratori sono 2
- sul valore 2 se gli esploratori sono 3
- sul valore 1 se gli esploratori sono 4 (cioè fuori del tracciato, a sinistra della casella 2)





Seguendo l'ordine delle pedine sullo spazio azione Esplorazione, il giocatore attivo decide se Esplorare o Tornare all'accampamento. Si prosegue in questo modo fino a che tutti gli esploratori hanno fatto ritorno all'accampamento o si sono persi sull'isola.

### **Esplorare**

l'esploratore ha 3 possibilità tra cui scegliere: a), b), c):

- a) far avanzare di 1 spazio in avanti sia il cubo bianco sul Tracciato di Difficoltà sia il proprio cubo colorato sul Tracciato Esplorazione e quindi pescare una carta dal mazzo esplorazione corrispondente alla propria posizione (Costa, Interno, Centro dell'isola)



- b) riprendere un'esplorazione in sospeso tra quelle eventualmente disponibili

- c) pescare una carta esplorazione da un mazzo di un'area precedente rispetto alla propria posizione (ad esempio se è già arrivato all'Interno dell'Isola può pescare dal mazzo Costa).

In tutti e 3 i casi risolvete la carta leggendo a voce alta il titolo e la didascalia, quindi seguitene le istruzioni:

- **Simbolo Piede:** tutti i naufraghi che stanno esplorando in quel momento e che si trovano **nell'area della carta che si sta risolvendo o nelle aree precedenti** avanzano il proprio segnalino colorato di 1 spazio sul Tracciato Esplorazione.
- **Simbolo Mappa:** fate avanzare il cubo bianco sul Tracciato Difficoltà di quanto indicato.
- **Simbolo Diario:** solo il **giocatore attivo** ottiene 1 gettone Punti Storia.

Salvo diversa indicazione rimuovere la carta dal gioco dopo averla risolta.

Le carte esplorazione con cerchio bianco vuoto ("Liane" e "Un albero caduto") vanno posizionate tra le carte azione Accampamento.

Di default la carta esplorazione ha effetto solo sul naufrago che l'ha pescata. Se la carta dice "giocatori", intende "tutti i giocatori". Se dice "esploratori", intende tutto il gruppo di esploratori che sta esplorando in quel turno. Se la carta dice di aggiungere una carta ad un determinato mazzo, quel mazzo va mescolato (a meno che la carta dica diversamente).

Quando le carte di un determinato mazzo (ad esempio: Costa) si esauriscono, i cubi dei giocatori che si trovano in quell'area del Tracciato Esplorazione (Costa) avanzano nel primo riquadro dell'area successiva (Interno dell'isola).

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.

### **Tornare all'Accampamento:**

Dopo aver scelto questa opzione, ciascun membro della spedizione deve decidere se unirsi al gruppo che vuol tornare indietro oppure rifiutarsi per continuare ad esplorare. Una volta che è stato deciso il gruppo di chi vuol tornare all'accampamento, partendo dal giocatore attivo e proseguendo in base all'ordine di piazzamento delle pedine, ciascun esploratore del gruppo tira 2 dadi: se almeno un risultato è  $\geq$  al livello di Difficoltà indicato sul Tracciato, il gruppo torna sano e salvo all'accampamento.



Anche in questa circostanza un esploratore può scartare un gettone PS prima di tirare i dadi per aggiungere il valore del gettone al risultato del proprio tiro. Ricordate sempre di applicare tutti i **modificatori** del caso: abilità dei naufraghi, oggetti, clima, tessere PS eventualmente giocate.

Se nessuno ha avuto successo, ciascun esploratore del gruppo può **ripetere il tiro** se complessivamente viene speso 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 continuare a ripetere il tiro in questo modo fin quando il gruppo paga l'energia necessaria.

Se il gruppo non riesce a tornare all'accampamento e non può (o non vuole) spendere l'energia richiesta per ritirare i dadi, gli esploratori sono **dispersi**: il cubo bianco sul Tracciato della Difficoltà viene sostituito col gettone “?” di ciascun esploratore disperso.

Se una carta dice di fare immediatamente ritorno all'accampamento, si deve comunque tirare i dadi per verificare se il gruppo si disperde.

## FINE DELLA PARTITA

### LASCIARE L'ISOLA

L'esploratore che per primo raggiunge la cima della montagna scruta l'orizzonte in cerca di una nave che li tragga in salvo: il giocatore guarda le carte evento rimaste nel mazzo e le riordina come preferisce, quindi decide se il gioco finisce in questo turno o nel successivo.

In fondo a ciascuna Carta Evento infatti sono presenti le costruzioni e gli oggetti necessari ai naufraghi perché una nave di passaggio noti la loro presenza sull'isola.

La partita continua fino a che viene completata la fase di Sopravvivenza dell'ultimo turno stabilito dall'esploratore che ha raggiunto la vetta dell'isola, dopodiché si controlla se i naufraghi non dispersi dispongono dei requisiti indicati sull'ultima carta evento rivelata, nel qual caso vengono salvati (e si procede al calcolo del punteggio), altrimenti la nave passerà senza notarli (tutti perdono la partita).

Se il mazzo delle carte evento termina prima che uno dei naufraghi abbia raggiunto la cima della montagna, non ci sarà più alcuna possibilità di salvezza per i naufraghi. Anche in questo caso la partita termina senza alcun vincitore.

### PUNTEGGIO FINALE

Tra tutti i naufraghi portati in salvo dalla nave, vince la partita solo il giocatore che ha ottenuto più PS, calcolati sommando:

- il valore dei **gettoni** Punti Storia
- il **numero** indicato dal proprio segnalino sul Tracciato Esplorazione
- il valore di Punti Storia delle **carte** possedute

I naufraghi dispersi invece moriranno di stenti sull'isola e sono esclusi dal calcolo del punteggio.



# DOMANDE FREQUENTI

## 1. CARTE EVENTO

**1.1 Il naufrago che per primo raggiunge la vetta dell'isola deve decidere subito quando far finire la partita?**  
*No, prima guarda le carte evento rimanenti e le rimette nel mazzo nell'ordine che preferisce, poi decide.*

**1.2 Si possono contare le carte dal mazzo Eventi per vedere il numero di turni rimanenti?**  
*Sì.*

**1.3 Si possono vedere le carte evento già giocate (e/o di quelle rimosse dal gioco nel setup) per dedurre le carte rimanenti?**  
*No.*

## 2. CLIMA

**2.1 In quale momento il Sole Cocente fa perdere una energia?**

*Tutti i naufraghi perdono la propria energia ogni volta che il cubo sul tracciato del meteo raggiunge o rimane sulla casella "Sole Cocente".*

**2.2 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.*

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

*Sì e permette di riscaldarsi durante la fase di sopravvivenza del turno in corso, ma poi si spegnerà di nuovo se il meteo non migliora all'inizio del turno successivo.*

## 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. AZIONI SUL TABELLONE PRINCIPALE

**4.1. La carta Accendino permette di accendere il fuoco senza lanciare i dadi?**

*Esatto, evitando di spendere energia non è necessario lanciare i dadi: il fuoco si accende in automatico.*

**4.2. I naufraghi dispersi, possono ottenere una carta "resti del naufrago"?**  
*No.*

**4.3. 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).*

**4.4. 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.*

## **5. CIBO**

**5.1. 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.*

**5.2. 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.*

**5.3. I giocatori possono scambiarsi liberamente i segnalini cibo?**

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

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

*No.*

**5.5. 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.*

**5.6. Bisogna sempre dare da mangiare al cane, anche se il giocatore che possiede la carta è disperso?**

*Sì.*

**5.7. Il personaggio del cuoco / cuoca, può utilizzare le sua abilità se è disperso?**

*No.*

**5.8. Quante ferite prende un naufrago che non mangia, se il fuoco è spento e ha 0 energie?**

*Se il fuoco da campo è spento e un naufrago con 0 energie non mangia nulla riceve 3 ferite: la 1<sup>a</sup> perché non mangia, la 2<sup>a</sup> perché a digiuno dovrebbe perdere energia e non può, la 3<sup>a</sup> perché ha freddo e non può perdere altra energia.*

**5.9. Se l'azione foraggio viene eseguita più volte nello stesso turno (es: 3 volte) e la scorta generale contiene meno tessere del necessario (es: 1), se ne possono prendere altre dal sacchetto?**

*No, la scorta generale rappresenta il cibo extra che sapete di poter trovare sull'isola, ma quando questo finisce dovrete aspettare di trovarne altro.*

## **6. ESPLORAZIONE**

**6.1. Se il mazzo di carte del Centro dell'Isola è esaurito come si fa a raggiungere la vetta?**

*La vetta (valore 4) è una zona diversa dal Centro dell'isola, quindi se le carte del Centro si esauriscono, tutti gli esploratori nell'area rossa si spostano in cima. Il giocatore che ha pescato l'ultima carta esplorazione “Centro dell'isola” viene considerato il primo ad aver raggiunto la vetta e quindi innesca la fine del gioco (riordina il mazzo delle carte evento rimaste e sceglie l'ultimo turno di gioco).*



**6.2. 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.*

**6.3. 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.*

**6.4. 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.*

**6.5. Quando bisogna spostare il gettone disperso (?) sulla scala della difficoltà?**

*Spostare i gettoni "?" indietro di una casella alla fine di ogni turno (compreso il turno nel quale gli esploratori si sono persi), e poi di nuovo all'inizio di ogni tentativo di ritorno, di un numero di caselle pari al numero dei naufraghi dispersi che stanno cercando di tornare all'accampamento.*

**6.6. 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.*

## **7. GETTONI PUNTI STORIA**

**7.1. Si può scartare un gettone Punti Storia dopo aver tirato i dadi per assicurarsi un risultato migliore?**

*No, il giocatore scegliere di scartare il gettone PRIMA di vedere il risultato del tiro di dadi.*

**7.2. Il numero indicato sul tracciato Esplorazione indica i gettoni PS che si pescheranno a fine partita?**

*No, i punti storia si ottengono solo durante il gioco. A fine partita il numero sul tracciato Esplorazione indica il valore che ciascun giocatore aggiungere al proprio punteggio in base alla propria posizione.*

## **8. VARIE**

**8.1. Bisogna mischiare nuovamente il mazzo ogni volta che si aggiunge una carta?**

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

**8.2. I naufraghi possono scambiarsi un oggetto nello stesso turno, in modo da poterlo utilizzare tutti? (la coperta, per esempio)**

*Sì, gli oggetti possono essere liberamente scambiati in qualsiasi momento tra i naufraghi che si trovano nello stesso luogo (al campo oppure in esplorazione). Se un naufrago è disperso non può dare né ricevere alcun oggetto.*

**8.3. Si può scegliere di subire volontariamente 1 ferita spendendo più energia di quella disponibile?**

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

**8.4. 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").*

**8.5. Il fuoco da accampamento deve essere acceso alla fine del gioco affinché il grande falò possa contare tra gli obiettivi raggiunti?**

*No, i due fuochi sono completamente indipendenti.*



# CHIARIMENTI SULLE CARTE

## 1. CARTE PERSONAGGIO

### 1.1. Il fortunato

Il testo della carta andrebbe letto in questo modo:

“Puoi aggiungere +1 a qualsiasi tiro di dadi quando scarti 1 gettone PS qualsiasi”.

In pratica l'abilità del Fortunato ha effetto solo quando il giocatore deve tirare i dadi e decide di scartare un gettone PS a sua scelta per migliorare il risultato.

Il risultato diventa:  $X = \text{dado}/i + \text{gettone} + 1$ .



### 1.2. Il medico

Il medico sceglie un giocatore, anche se stesso, che si trova nel suo stesso luogo (al Campo o nello stesso gruppo di esploratori dispersi) e rimuove il cubo nero più in alto sul suo tracciato energia all'inizio della fase "Ferite e Morte". Tutti gli altri cubi (ferite o traumi) eventualmente presenti scorrono verso l'alto, ad eccezione del cubo energia che rimane lì dov'è.

## 2. CARTE EVENTO

### 2.1. "Arriva una tempesta" e "Calma piatta"

Ignorate la parte di testo che recita: "a causa dell'ultima carta evento rivelata" e leggete semplicemente:

“Se il clima migliora / peggiora piazzate il segnalino clima su sole cocente / tempesta”

Siccome entrambe le carte inducono il clima a cambiare in meglio o in peggio, l'indicatore del meteo va spostato direttamente su una delle due estremità del tracciato del clima.



## 3. CARTE OGGETTO

### 3.1. "Barile di polvere da sparo"

Il barile fornisce costantemente 4 punti forza al naufrago che lo possiede. Se viene scartato fornisce istantaneamente un ulteriore +4 portando il bonus totale di forza a 8.

### 3.2. "Inchiostro"

Questa carta influenza qualsiasi tentativo di recuperare gettoni PS, quindi finché un naufrago ha questa carta di fronte sé, tutti gli altri naufraghi devono rinunciare ai gettoni PS che otterrebbero da qualsiasi fonte (esplorazione, scrivere il diario, ecc.).





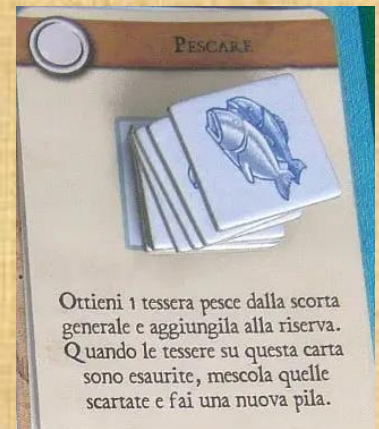
## 4. CARTE ACCAMPAMENTO

### 4.1. "Pescare"

*Il riferimento alla scorta generale riportato su questa carta è errato perciò quando leggete il testo di questa carta ignorate la frase "DALLA SCORTA GENERALE".*

*In pratica la carta deve recitare così: "Ottieni 1 tessera pesce e aggiungila alla riserva. Quando le tessere su questa carta sono esaurite, mescola quelle scartate e fai una nuova pila"*

*Nel caso stiate usando un sacchetto per pescare le tessere pesce la seconda frase può essere letta come: "Quando le tessere pesce nel sacchetto sono esaurite, rimetti tutte quelle scartate nel sacchetto"*



## 5. CARTE ESPLORAZIONE

### 5.1. "Frutteto"

*Il secondo riferimento alla "Riserva" non ha senso e va eliminato dal testo della carta che quindi deve recitare come segue: "Paga 1 Energia. Se ci sono tessere cibo disponibili su questa carta prendi 1 tessera cibo da essa e piazzala nella riserva, altrimenti prendi 4 tessere cibo dalla riserva e piazzale sul frutteto"*

### 5.2. "Caverne nella roccia"

*I giocatori devono aggiungere la dispensa e la carta 80, anche se decidono di non andare nella caverna. Questo vale per tutte le carte in cui non è stabilito altrimenti.*

### 5.3. Piccoli di Giaguaro

*Aggiungete una sola carta, secondo la decisione presa dagli esploratori.*