

PEER SYLVESTER



TRADUZIONE AMATORIALE DI  
GIUSEPPE VIGLIAROLO  
@dylan600

# REGOLAMENTO



## INTRODUZIONE

Da un punto di vista puramente meccanico, la Polinesia è un gioco piuttosto astratto. Tuttavia, ciò non significa che ho scelto il tema a caso. Circa 30.000 anni fa le persone iniziarono a migrare verso est e a stabilirsi nelle isole del Pacifico. Non è stata un'impresa da poco, dal momento che per farlo non hanno utilizzato mappe o bussole. Invece, i marittimi erano molto attenti, navigavano usando il colore dell'acqua, la direzione delle onde, la direzione dominante del vento, i tipi e la migrazione dei pesci ecc. Queste informazioni sono passate all'interno delle famiglie e dei clan e hanno aiutato a conquistare il Pacifico.

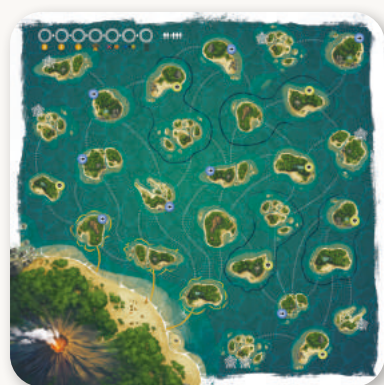
Ero solito navigare e sono sempre stato affascinato da questo incredibile traguardo. Questo gioco vuole essere una testimonianza di quei coraggiosi marinai. La mia libertà creativa è il vulcano. Gli antichi Polinesiani erano spinti dalla curiosità e dalla ricerca di nuove terre, non da una minaccia concreta. È nel gioco esclusivamente per scopi di gioco.

*Peer Sylvester*

I frequenti tremori, le nuvole incombenti sopra il cratere e l'odore sempre crescente di zolfo rendono chiaro che è ora di scappare. Guida la tua tribù attraverso le acque del Pacifico alla ricerca di una nuova casa, al sicuro dall'imminente eruzione del vulcano.

Esplora nuove rotte marittime che portano a isole sconosciute, raccogli risorse su quelle isole da offrire ad altre tribù in cambio della loro conoscenza e continua a navigare alla ricerca di un luogo sicuro, tutto questo per salvare il maggior numero possibile di membri della tua tribù e guidali in nuove terre dove possono prosperare. Il giocatore di maggior successo in questa difficile missione sarà nominato capo supremo del gruppo tribale polinesiano.

## COMPONENTI



1 Tabellone doppia faccia

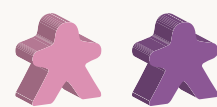


4 Plance personali

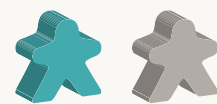


1x 3x 6x

10 Pietre Laviche



13x 13x



13x 13x

52 Membri della Tribù

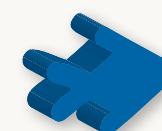


15x 15x

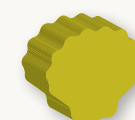


15x 15x

60 Navi



30 Pesci



30 Conchiglie



1 Segnalino Primo Giocatore



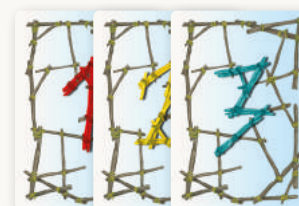
8 Segnalini Risorse



14 Segnalini Isola



10 Segnalini Punti



18 Carte marea



4 Carta Aiuto Giocatore



1 Segnalino Fase

1 Sacchetto di stoffa

1 Regolamento

## SETUP



1. Posiziona la Mappa sul tavolo a faccia in su sul lato che corrisponde al numero di giocatori: = 4 giocatori e / = 2/3 giocatori.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la plancia personale, le navi e i membri della tribù del proprio colore. Le Navi sono collocate nell'Area di Mare della Plancia Personale e i Membri Tribù sono collocati come segue:
  - 8 negli spazi numerati da 2 a 7 della Plancia Personale.
  - 5 sull'isola principale (vulcano) sulla mappa.

Tutte le Plance personali, le navi e i membri della tribù non utilizzati vengono rimessi nella scatola del gioco.
3. Ogni giocatore prende 3 pesci e 3 conchiglie. Quindi, forma una Riserva Generale con i restanti Pesci e Conchiglie, oltre ai Segnalini Risorsa. Questi Segnalini equivalgono a 5 Risorse del tipo contrassegnato e verranno utilizzati nel caso in cui le riserve corrispondenti si esauriscano. **Nota:** le risorse non sono limitate agli elementi disponibili, quindi se ne mancano, è possibile utilizzare qualsiasi altro componente al suo posto.
4. Mescola e posiziona tutti i segnalini isola sulla mappa a faccia in giù:
  - 1 Segnalino verde su ogni Isola all'interno di un Arcipelago (ci sono 8 Isole in totale). Un arcipelago è formato da due isole, il cui confine è segnato da un contorno scuro.

- 1 Segnalino arancione su ogni Isola con il simbolo (ci sono 6 Isole in totale).

- Ora capovolgi tutti i gettoni che sono stati posizionati e rimuovi i gettoni con una croce rossa dal gioco. Nelle partite con meno di 4 giocatori, rimuovi dal gioco anche il gettone maschera con il numero 4.
5. Metti tutte le pietre laviche all'interno del sacchetto di stoffa.
  6. Separare le Carte Marea per tipo (1, 2 e 3), mischiare ogni mazzo separatamente, pescare una carta da ogni mazzo e posizionare queste 3 carte vicino alla Mappa. Rimetti le carte rimanenti nella scatola del gioco. **Nota:** nelle partite a 2 giocatori, rimuovere prima dal gioco le Carte Marea 3.1 e 3.2 (vedi Carte Marea).
  7. Formate una riserva con i Segnalini Punto se una delle Carte Marea lo richiede. Altrimenti, lascia questi segnalini nella scatola del gioco.
  8. Posizionate il Segnalino di Fase sullo spazio 3 sul Tracciato Fasi.
  9. Scegli casualmente il giocatore iniziale e consegnagli il segnalino primo giocatore.



## RIASSUNTO E SCOPO DEL GIOCO

In *Polynesia*, i giocatori devono salvare i membri della loro tribù dai pericoli del vulcano portandoli sulle isole che daranno loro il maggior numero di punti. Allo stesso tempo, i giocatori devono cercare di raggiungere gli obiettivi fissati dalle carte marea, che varieranno da una partita all'altra. Per avere successo, i giocatori devono raccogliere risorse sotto forma di pesci e conchiglie che consentiranno loro di esplorare nuove rotte marittime, utilizzare le rotte di altri giocatori e navigare da un'isola all'altra.

## FLUSSO DI GIOCO

*Polynesia* si articola in un numero variabile di round. In ogni round si giocano le seguenti 2 fasi in ordine:

1. Fase azioni
2. Fase Mantenimento

I giocatori giocano a turno durante la Fase Azione.

## FASE AZIONI

I primi tre spazi sul Tracciato Fasi corrispondono alla Fase Azione:

3, 2 o 1. A partire dal giocatore iniziale e muovendosi in senso orario, ogni giocatore deve eseguire un'Azione. Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito la loro Azione, il Giocatore Iniziale sposterà il Segnalino Fase di uno spazio a destra sul Tracciato Fase. Questa operazione viene ripetuta 3 volte finché il Segnalino di Fase non raggiunge lo Spazio Vulcano: termina la Fase Azione e inizia la Fase di Manutenzione.

Nel tuo turno devi eseguire una delle seguenti 4 Azioni:

### ESPLORA

L'esplorazione consiste nel posizionare una delle tue navi dalla tua plancia personale su una rotta marittima. Le rotte marittime sono mostrate sulla mappa da linee bianche tratteggiate che collegano sempre 2 isole. Puoi esplorare qualsiasi Percorso sulla Mappa senza alcuna limitazione, purché tu possa pagarne il costo. Inoltre, non è necessario avere Membri Tribù su nessuna delle 2 Isole collegate dalla Rotta.

**Nota:** Si considerano esplorate le 3 Rotte Arancioni che collegano l'Isola Principale con le 3 Isole più vicine (contrassegnate da una linea arancione). Nessuna nave viene piazzata su di esse e tutti i giocatori possono usarle liberamente (sono considerate neutrali).

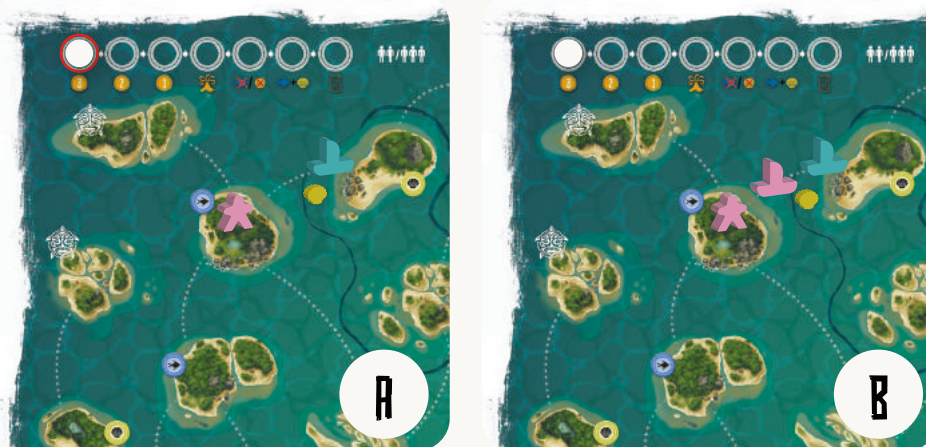
Durante l'esplorazione hai 2 opzioni:

• **Esplorare una nuova rotta:** consiste nell'esplorare una rotta in cui non ci sono navi. Devi pagare tante Risorse quante sono il numero indicato dal Segnalino Fase: 3, 2 o 1 e puoi usare solo un tipo di Risorsa, Pesce o Conchiglie. Piazza una delle Risorse usate vicino al Tracciato e restituisci il resto (se ne paghi più di una) alla Riserva Generale.

○

• **Esplorare una rotta esistente:** consiste nell'esplorare una rotta in cui ci sono solo navi di altri giocatori. Devi pagare 2 Risorse del tipo che è già sulla Rotta a ogni giocatore che possiede una Nave su quella Rotta. In questo caso il costo non dipende da dove si trova il Segnalino Fase.

**Nota:** Un giocatore non può avere più di una Nave del suo colore sulla stessa Rotta.



*Alberto decide di esplorare una nuova rotta, usando 3 conchiglie, dato che il segnalino fase è sul 3. Di questi 3 conchiglie, una viene posta accanto alla Rotta per indicare la Risorsa utilizzata per l'esplorazione e le altre due vengono restituite alla Riserva Generale (A). Successivamente, Laura decide di esplorare il Percorso creato da Alberto, quindi deve pagargli 2 Conchiglie (la Risorsa che è già presente sul Percorso) (B).*

### VIAGGIO

Il viaggio consiste nello spostare i membri della tua tribù da un'isola all'altra tramite rotte marittime esplorate (vedi Esplora), siano esse le tue rotte, quelle di altri giocatori o neutrali (le 3 arancioni). Ogni movimento da un'Isola ad una collegata costa 1 Punto Movimento. Puoi usare tanti Punti Movimento quanti sono quelli mostrati dal Segnalino di Fase: 3, 2 o 1 e distribuirli tra i membri della tua Tribù come desideri.

Se decidi di viaggiare sulla Rotta di un altro giocatore, devi anche soddisfare i seguenti requisiti:

· Ci deve essere un membro della tribù di quel giocatore sull'isola di partenza (cioè l'isola da cui il giocatore sta partendo) per guidarti a raggiungere l'isola di destinazione. Sposterai entrambe i meeple, la tua e quella del tuo avversario, sull'Isola di destinazione.

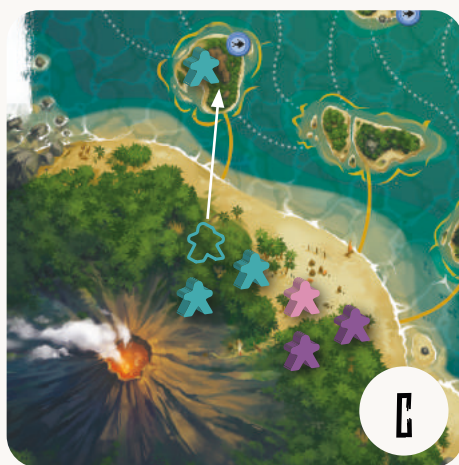
**E**

· Devi pagare a quel giocatore 1 Risorsa del tipo già presente sul Percorso utilizzato.

Se non soddisfi entrambi i requisiti, non potrai utilizzare la Rotta di un altro giocatore per viaggiare. Il proprietario della rotta non può negarti di intraprendere questa azione. Se puoi scegliere tra le Rotte di più giocatori su cui viaggiare, puoi scegliere quella che desideri.

**Nota:** Non puoi viaggiare sulle Rotte di altri giocatori dove hai già una tua Nave.

**Isole con segnalini:** Diverse isole avranno un segnalino che è stato posizionato lì durante la preparazione. Se sei il primo giocatore a raggiungere una di quelle Isole con uno dei tuoi Membri della Tribù, prendi il gettone corrispondente, anche se stai viaggiando utilizzando la Rotta di un altro giocatore, poiché è sempre preso dal giocatore Attivo.



*Il Segnalino di Fase è a 3 e Alberto decide di viaggiare nel suo turno, per il quale ha 3 Punti Movimento. Per prima cosa, viaggia sulla Rotta di Laura, pagandole 1 Pesce (la Risorsa già presente sulla Rotta)*

*e spostando il proprio meeple e quella di Laura dall'Isola di partenza a quella di destinazione. L'Isola di destinazione ha un Segnalino su di essa e quindi Alberto prende quel gettone perché anche se il Meeple di Laura lo accompagna, è il giocatore Attivo (A). Quindi, continua a viaggiare con quello stesso Membro della Tribù, ma questa volta sulla sua Rotta, e quindi senza requisiti aggiuntivi (B). Infine, spende il suo terzo e ultimo Punto Movimento per spostare un Membro della Tribù dall'Isola Principale a un'Isola vicina attraverso una Rotta neutrale (C).*

## POPOLARE

**Il popolamento consiste nello spostare i membri della tua tribù dalla tua plancia personale alla mappa. Quando lo fai, dovresti sempre prendere i membri della tua tribù dalla tua plancia personale da sinistra a destra.**

Durante la popolazione hai 2 opzioni:

Aggiungi 3 membri della tribù all'isola principale (Vulcano).

o

Aggiungi 1 membro della tribù a un'isola in cui hai già almeno un altro membro della tribù.

**Nota:** Non c'è limite al numero di mini che un'isola può avere.

## PESCARRE

**La pesca consiste nell'ottenere Risorse, ma solo di un tipo: Pesce o Conchiglie.** Prendete dalla Riserva Generale tante Risorse del tipo scelto quante sono il numero indicato sul Segnalino di Fase: 3, 2 o 1.

## FASE MANTENIMENTO

Non appena il Segnalino di Fase raggiunge lo Spazio Vulcano ( ), inizia la Fase di mantenimento. Il Giocatore Iniziale comincerà a spostare il Segnalino Fase di uno spazio a destra sul Tracciato Fasi e risolverà le diverse Fasi nell'ordine indicato di seguito:

### Eruzione vulcanica

Il Giocatore Iniziale pesca a caso 1 Pietra Lavica dal Sacchetto e la piazza sul Cratere del Vulcano sull'Isola Principale sulla Mappa. Diverse cose possono accadere a seconda del colore della pietra:

- **Grigio:** Non succede nulla e il gioco continua.
- **Nero:** Il giocatore iniziale prende 2 pietre laviche aggiuntive dal sacchetto.
- **Rosso:** Se è la sesta Pietra Rossa (ce ne sono già 5 nel Vulcano), il gioco finisce immediatamente (vedi Fine del Gioco); in caso contrario, il gioco continua.





Declino

Il Giocatore Iniziale sceglie una delle Risorse, Pesce o Conchiglie, e tutti i giocatori, **inclusi se stessi**, devono restituire tutte le Risorse di quel tipo che ancora possiedono alla Riserva Generale.





Risorse

Tutti i giocatori ricevono Risorse dalle seguenti Isole in cui hanno almeno un Membro Tribù:

- Ogni isola con il simbolo  fornisce 1 pesce.
- Ogni isola con il simbolo  fornisce 1 Conchiglia.

Le Isole con altri simboli o senza alcun simbolo non forniscono Risorse.

Inoltre, i giocatori che possiedono Segnalini  e / o otterra  1 pesce Isola e/o 1 Conchiglia aggiuntiva in questa Fase.



Nuovo giocatore iniziale

Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore alla sua sinistra. Questo giocatore rimette il Segnalino Fase sul primo spazio 3 del Tracciato Fasi per iniziare il nuovo round.








**FINE PARTITA**









Il gioco termina immediatamente quando la sesta ed ultima Pietra Lavica Rossa viene estratta dal Sacchetto. Il Segnalino fase non avanza più e il vulcano erutta! L'isola principale e le 3 isole più vicine (contrassegnate con una linea arancione) vengono distrutte e, di conseguenza, tutti i membri della tua tribù che stanno ancora su una di quelle isole tornano nella tua Plancia personale. Devi posizionarli da **destra a sinistra**, iniziando dal primo Spazio libero nella Riga numerata da 2 a 7. Se completi quella Riga, devi continuare sulla Riga numerata da 0 a 2.

Quindi ogni giocatore calcola il proprio punteggio aggiungendo:

- Lo Spazio di valore più alto che è libero nella loro Plancia personale.
- 1 punto per ogni  simbolo su ogni isola con il simbolo in cui hanno almeno un membro della tribù.  o 
- 1 punto per ogni  Segnalino Isola in loro possesso.
- 1 punto per ogni gettone punto () in tuo possesso.
- I punti ottenuti tramite le Carte Marea.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, vince la partita chi ha Membri Tribù sul maggior numero di Isole. Se il pareggio persiste, i giocatori in parità si dividono la vittoria.

*Al termine della partita, Alberto calcola i suoi punti:*








- 4 punti per lo spazio libero di maggior valore (4) sulla sua Plancia Personale.
- 5 punti per essere presente su 3 Isole con il simbolo  (3 punti) and on e sull'isola con i simboli   (2 punti).
- 1 punto per ogni segnalino punto ().
- 3 points for being present on 3 archipelagos (The Tide Card 1.3 is in play).
- 2 punti per avere 2   (La carta marea 2.4 è in gioco).

*Alberto ha guadagnato 15 punti in totale.*



## PARTITA A 2 GIOCATORI

A parte quanto indicato nella sezione Configurazione, l'unica eccezione alle regole nelle partite a due giocatori è che non puoi esplorare una rotta esistente, **quindi l'azione Esplora è limitata all'esplorazione di una nuova rotta.**


## SEGNALINI ISOLA


-  Nessun effetto. Viene rimosso dal gioco non appena viene rivelato durante la preparazione.
-  Ognuno fornisce un punto alla fine del gioco.
-  L'effetto e/o il valore delle Maschere è determinato dal tipo 2 Marea Carta in gioco. Il gettone maschera con il numero 4  viene rimosso dal gioco nelle partite con meno di 4 giocatori.
-  Fornisce un Pesce in ogni Fase delle Risorse (vedi Fase di Manutenzione).
-  Fornisce una Conchiglia in ogni fase delle risorse (vedi Fase di manutenzione).
-  Ti permette di esplorare immediatamente un Percorso senza alcun costo. Se si tratta di una nuova Rotta, prendi 1 Risorsa a tua scelta dalla Riserva Generale e piazzala accanto alla Rotta. Se è una rotta esistente, non devi pagare alcuna Risorsa agli altri giocatori presenti su di essa. **Ricorda, non puoi esplorare una rotta esistente nelle partite a 2 giocatori.**


## CARTE MAREA


Gli effetti delle carte Marea con il simbolo  sono applicabili mentre il gioco è in gioco. Mentre gli effetti delle Carte Marea con il simbolo  sono applicabili alla fine del gioco.

### TIPO 1: ARCIPELAGHI


**1.1**  : La prima rotta che si collega ad un Arcipelago costa il doppio del normale (vedi Esplorare una nuova rotta). In cambio, il giocatore può eseguire immediatamente l'Azione Popolare. **Si applica a ciascun arcipelago.**


**1.2**  : Il primo giocatore che porta uno dei suoi Membri della Tribù in un Arcipelago guadagna un Segnalino Punto. **Si applica a ciascun arcipelago.** Piazza un Segnalino Punto su ogni Arcipelago durante la Preparazione (ci sono 4 Segnalini in totale).


**1.3**  : Ogni giocatore guadagna 1 punto per ogni Arcipelago in cui ha almeno un Membro Tribù su una delle sue Isole. Se la loro Tribù è presente in tutti gli Arcipelaghi, guadagnano 5 punti.

**1.4**  : Ogni giocatore guadagna 2 punti per ogni Arcipelago in cui ha almeno un Membro Tribù su entrambe le Isole. Se la Tribù di un giocatore è presente su tutte le Isole di tutti gli Arcipelaghi, guadagna 10 punti.

### TIPO 2: MASCHERE


**2.1**  : Non appena un giocatore ottiene una Maschera, deve scegliere immediatamente un tipo di Risorsa e decidere se prendere 2 Risorse di quel tipo per sé, o in alternativa far perdere 2 Risorse di quel tipo a tutti gli altri giocatori. La maschera viene quindi scartata.


**2.2**  : Un giocatore può scegliere di scartare una Maschera in suo possesso per poter viaggiare sulla rotta di un altro giocatore come se fosse la propria, cioè senza il costo di Risorse e senza la necessità di utilizzare una Guida.

**2.3**  : Non appena un giocatore ottiene una maschera, deve immediatamente posizionare un membro della tribù dalla sua bacheca personale sull'isola da cui ha appena ricevuto quella maschera. La maschera viene quindi scartata.


**2.4**  : Le Maschere hanno ottenuto punti premio alla fine del gioco:


- 1 Maschera = -1 punto
  - 2 Maschere = 2 punti
  - 3 or 4 Maschere = 5 punti
- Non avere maschere non ha effetto.


**2.5**  : Ogni giocatore guadagna tanti punti come risultato moltiplicando il numero di Maschere che ha ottenuto per il numero di Arcipelago dove ha almeno un Membro Tribù su una delle sue Isole.




**2.6**  : Ogni giocatore che non ha ottenuto Maschere perde 2 punti.

### TIPO 3: GENERALE


**3.1**  : Ogni volta che un giocatore viaggia sulla rotta di un altro giocatore, entrambi guadagnano 1 Punto Segnalino. Questo effetto viene applicato fino all'esaurimento dei gettoni Punto. **Questa carta non viene utilizzata nelle partite a 2 giocatori.**


**3.2**  : Ogni volta che un giocatore esplora una rotta esistente, guadagna 1 Segnalino Punto per ogni Nave presente su quella rotta. Questo effetto viene applicato fino all'esaurimento dei gettoni Punto. **Questa carta non viene utilizzata nelle partite a 2 giocatori.**


**3.3**  : Quando un giocatore esegue l'Azione Popolare, può pagare 3 Risorse dello stesso tipo per piazzare un Membro Tribù aggiuntivo sull'Isola Principale, anche se ha eseguito l'Azione Popolare su un'altra Isola.


**3.4**  : Ogni isola con il simbolo  o  fornisce punti aggiuntivi ai giocatori che hanno il maggior numero di membri della tribù:

- Il giocatore con la maggioranza sull'Isola guadagna 3 punti (in caso di parità quelli in parità guadagnano 2 punti ciascuno).
- Il secondo guadagna 2 punti (in caso di parità quelli in parità guadagnano 2 punti ciascuno).

**3.5**  : Il giocatore con il maggior numero di membri della tribù nella sua plancia personale guadagna 3 punti. In caso di parità nessuno guadagna punti.

**3.6**  : Tutti i giocatori effettuano la Fase Risorsa (anche se il Vulcano è eruttato), ma solo con il Pesce. Quindi, il giocatore con il maggior numero di Pesci nella propria Riserva guadagna 4 punti. In caso di parità, quelli in parità guadagnano 3 punti ciascuno.

**3.7**  : Il giocatore con il maggior numero di Navi sulla Mappa guadagna 3 punti. In caso di parità, quelli in parità guadagnano 2 punti ciascuno.

**3.8**  : Tutti i giocatori effettuano la Fase Risorse (anche se il Vulcano è eruttato), ma solo con le Conchiglie. Il giocatore con il maggior numero di Conchiglie nella propria Riserva guadagna 4 punti. In caso di parità, quelli in parità guadagnano 3 punti ciascuno.

## CREDITS

**Author:** Peer Sylvester

**Illustrations:** Laura Bevon

**Graphic design and Layout:** David Prieto

**Game Development and Rules:** Juan Luque & Rafael Sáiz

**Translation:** Jayne Broomhead

**Proofreading:** Susan Broomhead

I thank J C Lawrence for the inspiration for the theme. I also thank all the playtesters from Playtest UK 2016 as well as (in no particular order) Volker Landgraf, Duncan Molloy, Felix Hartard, Jeff Allers, Bernd Eisenstein, Jürgen Karla, Alex Bild, Georgious Panagotidis and Filip Hartelius (and everyone I inconveniently forgot). And of course, my family for having patience with me when I am in the cellar instead of doing house chores.

Ludonova would like to thank Antonio Varela, David Ferrero and Paco Cantarero for their collaboration in playtesting.

© Ludonova, 2020. All rights reserved.

San Pablo, 22 – Córdoba – Spain

[www.ludonova.com](http://www.ludonova.com)

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA LUDONOVA E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PERPURO SCOPO "DIDATTICO".









## *Jeopardy Variant*

- Posiziona l'inserito sull'isola principale del tabellone di gioco. Se rifinisci l'inserito attorno al litorale, dovrebbe essere utilizzabile con tutte le mappe
- Al momento dell'installazione non posizionare i membri della tua tribù sulla tua plancia giocatore o sulla spiaggia. Usa invece gli spazi della tribù sull'inserito, considerali in coda per la spiaggia
- La prima fila di meeples è considerata sulla spiaggia ai fini del movimento
- Quando gli spazi diventano liberi davanti ai membri della tua tribù sull'isola principale, puoi spostarli più vicino alla spiaggia. Questa è un'azione gratuita e può essere eseguita in qualsiasi momento durante il tuo turno. Non puoi spostarti nella coda di un altro giocatore
- Ora c'è solo una scelta disponibile quando si esegue l'azione Popola, ovvero spostare un meeples dall'isola principale a uno che si è già occupati
- Quando viene pescato un cubo rosso, piazzarlo nello spazio grigio più vicino al Vulcano. Tutti i membri della tribù ancora sulla riga equivalente sono inglobbati nella lava e dovrebbero essere riportati sulla tua plancia giocatore (che ora è effettivamente un cimitero) iniziando dallo spazio più a destra.
- Alla fine del gioco, secondo le regole standard, tutti i membri della tribù ancora sull'isola principale o sulle tre isole più vicine vengono rimessi sulla tua plancia.
- Il punteggio procede normalmente