

Robinson Crusoe

AVVENTURE SULL'ISOLA MALEDETTA

Ahi! Dannazione!

Quella era la terza volta che William si colpiva il pollice con il martello. Di chi era stata l'idea di fargli riparare la Palizzata rovinata dalla tempesta? Con un dito in bocca, rivolse lo sguardo verso il bosco. Era tipico lasciare il lavoro pesante al cuoco mentre Jane era da qualche parte "a esplorare", accompagnata, ovviamente, dal carpentiere Mark. A peggiorare le cose, la pesca del mattino era stata un fallimento: bisognava soltanto sperare che Rose tornasse vittoriosa dalla caccia, altrimenti sarebbero andati a dormire a stomaco vuoto. Di nuovo.

L'umore di William peggiorò ancora e ancora. La catasta di legno non era minimamente sufficiente a far sì che il fuoco di segnalazione fosse visibile da lontano, e la temperatura stava diventando ogni giorno più fredda. Senza le coperte che avevano trovato, la morte per congelamento li avrebbe condannati da tempo. Com'era possibile non perdere la speranza di essere salvati da quest'isola maledetta?

MATERIALI DI GIOCO	2	Fine della Fase Azione.....	21
PREPARAZIONE	4	Fase Meteo	22
SCHEDE SCENARIO	6	Fase Notte	23
SCHEDE PERSONAGGIO	7	Spostare l'Accampamento.....	23
PANORAMICA	8	Fine della partita	23
FLUSSO DI GIOCO	8	REGOLE AGGIUNTIVE	24
Fase Evento	8	Richiesta Non Soddisfatta.....	24
Fase Morale	9	Unicità di segnalini e indicatori.....	24
Fase Produzione	10	Risorse disponibili e future.....	24
Fase Azione	10	Equipaggiamento, Oggetti e Tesori di partenza.....	24
Come assegnare le pedine.....	11	Scartare carte, segnalini Scoperta, ecc.	25
Requisiti per collocare le pedine Azione.....	12	Informazioni durante la partita.....	25
Requisiti speciali tramite segnalini effetto.....	14	Regola d'oro.....	25
Assegnare le pedine Azione.....	14	Termini importanti.....	25
Pedine Azioni neutrali aggiuntive.....	14	Varianti a due giocatori e in solitaria.....	26
Risolvere le Azioni.....	15	Miniature aggiuntive (Venerdì e Cane).....	27
Azioni Minaccia.....	15	Varianti.....	27
Caccia.....	15	APPENDICE	28
Combattimento.....	16	Scenari	28
Costruzione.....	16	Abilità speciali dei personaggi	33
Raccolta.....	18	Effetti speciali delle carte	34
Esplorazione.....	19	Altre Invenzioni.....	37
Carte Mistero.....	20	Segnalini scoperta	37
Segnalini Scoperta.....	21	Panoramica del gioco	38
Trascorrere la Fase Notte fuori dall'Accampamento.....	21	Miniature	39
Organizzazione dell'Accampamento.....	21	Icone & simboli	40
Riposare.....	21		

MATERIALI DI GIOCO

9 dadi Azione

3 x 3 x 3 x

3 dadi Meteo

1 x 1 x 1 x

30 adesivi per le Pedine

3 segnalini Avventura

3 segnalini Meteo

20 segnalini Determinazione

22 segnalini Scoperta

12 segnalini Ferita Speciale

6 segnalini Numero (per effetti degli scenari)

22 Segnalini aggiuntivi

5 x Azione consuma-tempo

4 x cibo aggiuntivo

5 x legno aggiuntivo

4 x pericolo maggiore

4 x rilancio dei dadi

1 segnalino Primo Giocatore

1 segnalino Accampamento/Riparo

Accampamento

Riparo

1 segnalino Cesta

1 segnalino Sacco

1 segnalino Scorciatoia

Indicatori Risorsa in legno personalizzati

18 (min.) legno

7 (min.) pelliccia

12 (min.) cibo

5 (min.) cibo non deperibile

5 indicatori Ferita

15 indicatori Neri

15 indicatori Bianchi

5 indicatori Blu

1 indicatore di Round

8 pedine Azione dei Giocatori

2 x 2 x

2 x 2 x

10 pedine Azione Neutrali

3 x 4 x

1 x 2 x

(Possono essere sostituiti da miniature - vedi p. 39)

11 tessere Isola

fronte retro

73 carte Evento



fronte

retro

52 carte Mistero



13 x
trappola
(fronte)

26 x
tesoro
(fronte)

13 x
creatura
(fronte)

retro

3 carte Relitto



fronte

retro

90 carte Avventura

30 x Costruzione

30 x Raccolta

30 x Esplorazione



fronte/retro



fronte/retro



fronte/retro

Venerdì

carta e pedina
Azione (bianca)



Cane

carta e pedina
Azione (viola)



30 carte Invenzione



lato Invenzione

lato Oggetto

1 carta "Organizzazione dell'Accampamento"



Per partite in 4 giocatori

8 carte Equipaggiamento di Partenza



fronte

retro

16 carte Belva



fronte

retro



1 Plancia di Gioco

4 schede Scenario (fronte/retro)



4 schede Personaggio (con lati al maschile/al femminile)



PREPARAZIONE



8 Mescolate le carte Belva e posizionatele a faccia in giù vicino alla plancia, a formare il mazzo Belva.

Nota: lo spazio sulla plancia è riservato al mazzo di Caccia, che verrà creato durante la partita

9 Mescolate le carte Mistero. Collocatele a faccia in giù vicino alla plancia.

10 Prendete le 11 tessere Isola.

a) Individuate la tessera 8 e collocatela, a faccia in su, sullo spazio più a sinistra nella riga centrale della plancia.

b) Posizionate il segnalino Accampamento sulla tessera, con il lato accampamento rivolto verso l'alto.

c) Mescolate le rimanenti tessere Isola e impilatele, a faccia in giù, vicino alla plancia.

Nota: Ignorate questo passaggio se state giocando uno Scenario che non inizia su una spiaggia (tessera 8).

11 Mescolate le 8 carte Equipaggiamento Iniziale, pescatene 2 casualmente e collocatene vicino alla plancia. Tali carte sono disponibili per tutti i giocatori, ma ciascuna può essere utilizzata soltanto 2 volte. Posizionate 2 indicatori bianchi su ciascuna carta, nei rispettivi spazi (1 per ogni possibile utilizzo della carta corrispondente). Mettete da parte le rimanenti carte Equipaggiamento Iniziale.

12 Mescolate i segnalini Scoperta e impilateli, a faccia in giù, accanto alla plancia.

13 Collocate tutte le risorse, i dadi Meteo, le pedine Azione aggiuntive e tutti i segnalini e gli indicatori aggiuntivi accanto alla plancia.

14 Collocate la carta Relitto denominata Casse di Cibo sulla plancia, sullo spazio Minaccia di destra. Nelle partite successive, potete invece usare una carta Relitto a scelta.

15 Prendete le carte Evento.

a) Suddividetene in due pile: una con tutte le carte che contengono un simbolo libro (📖), l'altra con tutte le carte che contengono simboli avventura (🗺️/🗺️/🗺️) in uno qualunque dei tre colori.

b) Mescolate entrambe le pile separatamente e pescate una quantità di carte da ciascuna pila uguale a metà dei round dello scenario selezionato (arrotondate per eccesso, se necessario). Per esempio, lo scenario 1 prevede 12 round, quindi pescate 6 carte da ciascuna pila.

c) Mescolate insieme le carte pescate da entrambe le pile, senza guardarne il lato "fronte". Collocatele a faccia in giù nel corrispondente spazio sulla plancia, a formare il mazzo Evento. Tutte le altre carte Evento vengono rimesse nella scatola.

16 Quando giocate in 4, coprite lo spazio "Organizzazione dell'Accampamento" sulla plancia con la carta "Organizzazione dell'Accampamento".

17 Il giocatore più giovane diventa il Primo Giocatore e riceve il segnalino Primo Giocatore.



SCHEDE SCENARIO

Tutte le schede Scenario sono simili a livello di struttura, ma ogni scenario ha un design peculiare e alcune regole speciali. Vi raccomandiamo di iniziare con il primo scenario e di continuare in ordine, dato che ogni scenario è più difficile rispetto al precedente.

- A** Nome dello scenario.
- B** Descrizione dello scenario.
- C** Obiettivo dello scenario.
- D** Tracciato dei round.
- E** Condizioni meteorologiche (mostra quali dadi Meteo devono essere utilizzati in ciascun round di gioco).
- F** Regole aggiuntive per la preparazione dello scenario.
- G** Regole speciali per questo scenario.
- H** Spiegazione dei simboli totem. Se viene rivelata una tessera Isola con un simbolo di questo tipo, si applica l'effetto qui indicato. A volte si tratta di un effetto immediato, mentre altre volte viene collocato un segnalino Numero: tale segnalino potrà consentire, in seguito, a un giocatore di compiere Azioni speciali su quella tessera Isola (ad esempio esplorare luoghi speciali).
- I** Segnalini Scoperta Speciale, il cui ruolo differisce a seconda dello scenario.
- J** Spiegazione del simbolo libro per questo scenario. Se viene pescata una carta Evento con questo simbolo, l'effetto corrispondente deve essere applicato.
- K** 2 Invenzioni speciali disponibili soltanto in questo scenario (stampate esclusivamente sulla scheda e non disponibili come carte).
- L** Alcuni scenari contengono elementi aggiuntivi (come il tracciato Ferita di Jenny nell'esempio mostrato).

SCENARIO 3
 Jenny ha bisogno di aiuto!
 Jenny è stata ferita in un'isola deserta. La vostra missione è veramente difficile, ma guardate! Un'Isola della vostra compagnia di viaggio, la bellissima Isola Intagliata, si trova proprio nel bel mezzo dell'isola di Diente. Costruite una base e salvate il più di giocatori che vi è possibile, assicurando una buona gestione dell'isola. Un viaggio in un'isola deserta è pericoloso.

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE
 In questo scenario il numero di giocatori è di 2. Il numero di giocatori è di 2. Il numero di giocatori è di 2.

OBBIETTIVO DELLO SCENARIO
 Il primo obiettivo è quello di salvare Jenny. Per farlo, avete bisogno di costruire l'Isola Intagliata per poi scoprire nell'isola l'ubicazione della Zattera per riportare Jenny al sicuro. Assicurandovi, in ogni round, la sopravvivenza di i giocatori presenti.

ALTRE REGOLE SPECIALI JENNY
 Il secondo obiettivo è quello di costruire una Scialuppa di Salvataggio per poter fuggire dall'isola. Se un Mito è giocato due volte, il vostro personaggio muore.

ERBE
 +1 cuore

CAPANNA IN ROVINA
 -2 cuore

PISTOLA
 +1 cuore

RAMIFICANTI
 +1 cuore

TEMPESTA
 Il simbolo libro indica un evento speciale che deve essere applicato.

ZATTERA
 Salva Jenny
 ? - cuore

SCALUPPA DI SALVATAGGIO
 Avete vinto!

SCHEDE PERSONAGGIO



1 IL PERSONAGGIO

Un personaggio è un individuo rappresentato da una scheda Personaggio e da due pedine Azione. Quando il gioco menziona un personaggio, si riferisce sempre a tale individuo.

Ogni scheda Personaggio ha un lato maschile e un lato femminile: ogni giocatore può scegliere il lato che preferisce all'inizio della partita. Il genere non ha alcun impatto nella partita.

2 ABILITÀ SPECIALI

Ogni personaggio possiede 4 abilità speciali che può usare in qualunque momento. Per poter usare un'abilità, il giocatore deve scartare il numero di segnalini Determinazione specificato. Ogni abilità può essere utilizzata soltanto 1 volta per round; collocate 1 indicatore nero su un'abilità utilizzata, per indicare che è stata impiegata in quel round. L'indicatore viene rimosso alla fine della Fase Notte. Tutte le abilità speciali sono descritte nell'appendice (pagine 33-34).

3 FERITE

Ogni personaggio possiede il proprio tracciato Ferita. Tutte le volte che un personaggio subisce , l'indicatore Ferita  viene spostato di 1 spazio verso destra (saltate le frecce del morale). Quando viene saltata una freccia del morale, il morale del gruppo deve essere abbassato: il personaggio sta manifestando dolori atroci, smorzando l'umore generale del gruppo. Per indicare questo effetto, muovete l'indicatore del Morale di 1 spazio verso sinistra, se possibile.

Se l'indicatore Ferita raggiunge l'ultimo spazio , il personaggio muore immediatamente e tutti perdono la partita. I personaggi possono curare le ferite: per ogni , l'indicatore Ferita viene mosso di 1 spazio verso sinistra. Se una freccia del morale viene saltata in questo modo, il morale del gruppo non migliora.

I personaggi possono guarire soltanto di notte, o sfruttando Oggetti ed effetti di un tesoro oppure mediante segnalini Scoperta. **Eccezione:** l'Azione Riposo e le carte/effetti con la parola chiave "immediato". Le Ferite Speciali (si veda il punto 4) non possono essere curate normalmente.

4 RITRATTO E FERITE SPECIALI

Ogni scheda Personaggio mostra il ritratto del personaggio, provvisto di spazi che indicano la testa, un braccio, il busto e una gamba. Queste parti del corpo, durante la partita, possono subire delle ferite speciali che vengono indicate tramite appositi segnalini Ferita Speciale. Ogni spazio può contenere più di un segnalino.

Le Ferite Speciali hanno come unico effetto soltanto il posizionamento di questi segnalini; un personaggio non subisce una normale Ferita quando ciò accade. Le Ferite Speciali rimangono sul ritratto del personaggio fino a che l'effetto di una carta non consente la loro rimozione.

5 INVENZIONE PERSONALE

A ogni personaggio in gioco è assegnata 1 Invenzione personale. Tale Invenzione può essere costruita soltanto da quel personaggio (seguendo le normali regole, si veda a pagina 18), ma altri personaggi possono offrire assistenza. Se l'Invenzione viene costruita con successo, il personaggio ottiene immediatamente 2 segnalini Determinazione, collocandoli nella propria riserva. La carta viene girata sul lato Oggetto, spostata sulla plancia e trattata, da quel momento in poi, come un normale Oggetto. Se la carta viene rigirata sul lato opposto mediante un effetto, va collocata di nuovo accanto alla scheda Personaggio; se viene ricostruita, il personaggio ottiene nuovamente 2 segnalini Determinazione.



PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori devono collaborare per raggiungere l'obiettivo dello scenario entro il numero prefissato di round. Spesso, ciò richiede la costruzione di Oggetti speciali o l'Esplorazione di specifici luoghi (si vedano le schede Scenario e l'appendice alle pagine 28-32). Dovrete cooperare per superare gli ostacoli; potete vincere soltanto come gruppo. Se non riuscirete a raggiungere l'obiettivo dello scenario entro il limite di tempo previsto, o se uno dei personaggi muore, tutti i giocatori perderanno la partita.

Un round di gioco comprende sei fasi:



1. FASE EVENTO

Si rivela una carta Evento e si applica il suo l'Effetto Evento. La carta viene poi collocata nello spazio Minaccia di destra, spostando le altre carte, il che potrebbe innescare degli Effetti Minaccia. A volte potrebbe essere necessario pescare e risolvere più di una carta.



2. FASE MORALE

A seconda della posizione dell'indicatore del Morale, il Primo Giocatore ottiene 1 o 2 segnalini Determinazione (se il morale del gruppo è alto) oppure perde da 1 a 3 segnalini (se il morale del gruppo è basso).



3. FASE PRODUZIONE

Si ottengono risorse in base alla tessera Isola sulla quale è collocato l'accampamento. Tali risorse sono disponibili immediatamente.



4. FASE AZIONE

Questa Fase è divisa in due parti e rappresenta il cuore della partita. Innanzitutto, i giocatori discutono quali Azioni verranno compiute dai personaggi, e le pedine Azione vengono collocate sulle rispettive aree della plancia. Una volta che tutti hanno collocato le proprie pedine, le Azioni vengono risolte in un ordine prefissato.



5. FASE METEO

In base al risultato dei dadi Meteo e/o alla presenza di segnalini Meteo, il gruppo potrebbe dover affrontare delle condizioni meteorologiche avverse sull'Isola e, eventualmente, degli animali affamati.



6. FASE NOTTE

Il gruppo può scegliere di muovere il proprio accampamento e ogni personaggio deve nutrirsi. I personaggi possono finalmente riposare (sperabilmente dopo aver trovato o costruito un Riparo).

I simboli Fase mostrati qui sopra corrispondono a quelli presenti sulla plancia. Il mazzo Evento, per esempio, è collocato sotto il corrispondente simbolo nell'angolo in alto a sinistra della plancia. Nelle pagine seguenti ciascuna Fase verrà spiegata nel dettaglio.

FLUSSO DI GIOCO

I. FASE EVENTO



Questa Fase viene saltata durante il primo round.

A partire dal secondo round, il Primo Giocatore pesca la carta in cima al mazzo Evento. All'inizio della partita nel mazzo Evento ci sono soltanto carte Evento; tuttavia, nel corso del gioco, alcune carte Avventura e/o Mistero potrebbero essere aggiunte e mescolate nel mazzo.

Se pescate una carta Avventura o Mistero dal mazzo Evento, guardate la metà inferiore della carta, leggete ad alta voce il nome della carta e il testo narrativo scritto in corsivo, quindi applicate l'effetto Evento indicato. Poi, scartate questa carta e pescatene un'altra dal mazzo Evento (come indicato sulla carta Avventura o sulla carta Mistero stessa). Potrebbe accadere che dobbiate pescare più di una carta Avventura e/o Mistero dal mazzo Evento prima di pescare, infine, una carta Evento.

Quando pescate una carta Evento, seguite questi passi nell'ordine indicato:

1. Leggete il nome della carta e il testo narrativo in corsivo.
2. Se è presente un'icona Avventura (●/●/●) nella parte alta della carta, collocate il segnalino Avventura del colore corrispondente in cima al mazzo dello stesso colore (marrone - Costruzione, grigio - Raccolta, verde - Esplorazione), a meno che non ve ne sia già uno. Se, invece, la carta mostra un simbolo ●, applicate gli effetti della scheda Scenario (si veda la scheda stessa o l'appendice alle pagine 28-32).
3. Applicare l'Effetto Evento della carta.
4. Collocate la carta nello spazio Minaccia di destra sulla plancia. Qualunque carta presente in precedenza in tale spazio viene spostata nello spazio di sinistra. Se lo spazio di sinistra è già occupato, la carta lì presente viene tolta dalla plancia. Qualunque carta che non venga spostata da altre carte rimane nella propria posizione.
5. Se una carta viene tolta dalla plancia, il corrispondente effetto Minaccia (descritto nella parte inferiore della carta) viene applicato immediatamente, poi la carta viene scartata.



FLUSSO DI GIOCO

Esempio:

Pescate una carta Avventura (riconoscibile dal retro) e applicate l'Effetto Evento *Tempesta*. Poi scartate questa carta e ne pescate un'altra, che è ancora una carta Avventura, questa volta contenente l'Effetto Evento *Crack!*. Anche questa carta viene risolta e poi scartata. La carta successiva è una carta Evento: *Notte insolitamente fredda*.

Applicate l'effetto innescato dal simbolo libro (descritto sulla scheda Scenario), poi si applica l'Effetto Evento. Infine, collocate la carta nello spazio Minaccia di destra, spostando a sinistra la carta che si trova già in quella posizione: nell'esempio illustrato, ciò implica che la carta che si trova nello spazio Minaccia di sinistra venga spostata fuori dalla plancia, innescando il suo Effetto Minaccia.



La maggior parte degli Effetti Evento gravano i giocatori di problemi e sfide ulteriori (ad esempio tramite la collocazione di indicatori di vario tipo): a volte riducono il morale, oppure il livello del Tetto, della Palizzata o delle Armi.

Queste “perdite” si applicano immediatamente. **Se non potete soddisfare i requisiti previsti dalla perdita** (o non potete ridurre ulteriormente il livello di Tetto/Palizzata/Armi), **ogni personaggio subisce 1 ferita** (si veda anche la sezione “Richiesta Non Soddisfatta” a pagina 24). L'unica eccezione riguarda il tracciato del Morale: se il morale si trova già nel punto più basso, non diminuisce ulteriormente, e i personaggi in questo caso non subiscono ferite.

Una carta Evento può anche richiedere un combattimento: quest'ultimo viene risolto come durante una Caccia (si veda a pagina 15). **Tuttavia, il Primo Giocatore deve gestire il combattimento e subirne tutte le conseguenze da solo.**

Qualunque risorsa ottenuta durante questa Fase (ad esempio, tramite combattimento o tesori) viene collocata nello spazio delle Risorse Disponibili e può essere utilizzata immediatamente. Anche eventuali altri effetti positivi vengono applicati immediatamente.



II. FASE MORALE



Il Primo Giocatore controlla il morale del gruppo:

Il tracciato del morale è una scala numerata da -3 a 2, con un punto centrale a 0. Un indicatore si muove lungo questa scala. I numeri 1, 2, 3, 4 sono cerchi rossi con numeri bianchi, che indicano le regole applicate in base alla posizione dell'indicatore.

- 1 Se l'indicatore si trova alla sinistra del punto centrale, il morale è basso e il Primo Giocatore deve scartare 1-3 segnalini Determinazione (in base al livello del morale).
- 2 Se l'indicatore si trova alla destra del punto centrale, il morale è alto e il Primo Giocatore ottiene 1-2 segnalini Determinazione (in base al livello del morale).
- 3 Se l'indicatore si trova nello spazio più a destra il Primo Giocatore può scegliere di ottenere 2 segnalini Determinazione oppure di curare una ferita.
- 4 Se l'indicatore si trova nello spazio centrale il Primo Giocatore non ottiene né perde alcunché.

Durante la partita, l'indicatore del Morale non può muoversi oltre lo spazio più a sinistra del tracciato del morale, e nemmeno oltre lo spazio più a destra. Se un effetto di gioco richiede di spostare l'indicatore quando si trova già in uno dei due estremi, invece non lo muovete.

Se siete costretti a scartare più segnalini Determinazione di quelli in vostro possesso, dovete scartare tutti i vostri segnalini Determinazione e subire 1 ferita per ogni segnalino che non siete stati in grado di scartare. Non potete scegliere di subire ferite invece di scartare i vostri segnalini.

Esempio:

Il Morale si trova al livello più basso. Dovete scartare 3 segnalini Determinazione, ma ne avete soltanto 1. Lo scartate e subite 2 ferite.

I segnalini Determinazione possono essere usati soltanto dal giocatore che li ha ottenuti: non possono essere scambiati tra i giocatori. Tali segnalini possono essere usati immediatamente dopo averli ottenuti.

FLUSSO DI GIOCO

III. FASE PRODUZIONE



In questa Fase ottenete 1 risorsa da ciascuna fonte presente sulla tessera Isola che contiene l'accampamento. Ogni fonte di cibo  produce 1 cibo , mentre ogni fonte di legno  produce 1 legno . La quantità di risorse prodotte potrebbe essere modificata dalla presenza di certi indicatori e/o segnalini (si veda a pagina 13) o da carte Evento. Le risorse ottenute vengono collocate nello spazio delle Risorse Disponibili e possono essere usate nel round corrente.



Esempio:

Il vostro accampamento si trova su una tessera Isola con  e . Ottenete 1 legno e 1 cibo, che vengono collocati nello spazio delle Risorse Disponibili.

Tutte le risorse disponibili, l'Equipaggiamento di Partenza, gli Oggetti e gli effetti speciali delle carte (che non si trovino sullo spazio delle Risorse Future) possono essere utilizzati da un qualunque personaggio.



IV. FASE AZIONE



La Fase Azione è la Fase principale del gioco e consiste di due sottofasi: Pianificazione e Risoluzione delle Azioni. Nella sottofase di Pianificazione dovete decidere, come gruppo, come impiegare le vostre pedine Azione. Ogni personaggio possiede 2 pedine Azione, il che significa che ogni personaggio può effettuare fino a 2 Azioni. Alcuni effetti possono ridurre il numero di pedine Azione in vostro possesso, ma avrete sempre almeno 1 pedina Azione disponibile. Siete obbligati ad assegnare tutte le pedine Azione che appartengono al vostro personaggio, ma le pedine neutrali (inclusi Venerdì e il Cane – si veda a pagina 27) non devono essere assegnate per forza.

Nota: alcune Azioni richiedono che venga loro assegnata più di 1 pedina per poter essere risolte; tali pedine non devono provenire necessariamente da un unico giocatore.

Le Azioni vengono risolte solo dopo che tutte le pedine Azione disponibili sono state assegnate, e un'Azione viene risolta soltanto se le è stata assegnata almeno una pedina. Una volta pianificata, un'Azione deve essere necessariamente risolta.

UNA BREVE SPIEGAZIONE DELLE AZIONI



1. **MINACCIA:** questa Azione viene compiuta per ottenere un beneficio descritto nella metà inferiore della carta Evento (tipicamente, segnalini Determinazione o risorse). La risoluzione di una carta previene altresì l'innescio dell'Effetto Minaccia (mostrato in fondo alla carta).



2. **CACCIA:** questa Azione consente al gruppo di combattere una Belva per raccogliere cibo e/o pelliccia. Se il livello delle Armi non è sufficientemente alto, il personaggio che risolve l'Azione subirà delle ferite.



3. **Costruzione:** durante la partita potrete costruire svariati oggetti/attrezzi, inclusi un Riparo con un Tetto e una Palizzata, oltre che Armi. Questa Azione permette, inoltre, di convertire le Invenzioni in oggetti utilizzabili.



4. **RACCOLTA:** questa Azione consente di raccogliere risorse da fonti di cibo e legno collocate su tessere Isola lontane dall'accampamento.



5. **ESPLORAZIONE:** con questa Azione potete posizionare tessere Isola su spazi Isola inesplorati della plancia.



6. **ORGANIZZAZIONE DELL'ACCAMPAMENTO:** ogni volta che un personaggio compie questa Azione, ottiene 2 segnalini Determinazione e il morale del gruppo viene incrementato di 1. In una partita a 4 giocatori, dovete scegliere se prendere 2 segnalini Determinazione oppure aumentare di 1 il morale.



7. **RIPOSO:** quando un giocatore compie questa Azione, cura 1 ferita.

FLUSSO DI GIOCO

A meno che non sia specificato diversamente, ogni Azione può essere compiuta più volte durante un round, da uno o più personaggi.

L'Azione Minaccia richiede 1 o 2 pedine Azione, come mostrato sulla carta.

La Caccia richiede 2 pedine Azione e può essere compiuta soltanto se c'è almeno 1 carta Belva nel mazzo di Caccia.

Quando vengono compiute le Azioni Costruzione, Raccolta o Esplorazione, l'Azione ha automaticamente successo se le vengono assegnate 2 pedine Azione. Se viene assegnata 1 sola pedina, è necessario tirare i dadi Azione del colore corrispondente per determinare ciò che accade (si veda a pagina 16). Si veda inoltre a pagina 19 per le Azioni che vengono compiute in luoghi che distano più di 1 spazio dall'accampamento.

Organizzazione dell'Accampamento e Riposo richiedono 1 pedina Azione, ma possono essere compiute più volte dallo stesso personaggio o da personaggi differenti.

COME ASSEGNARE LE PEDINE

Per indicare le Azioni che sono state selezionate durante questa Fase, le pedine Azione devono essere collocate negli spazi appropriati sulla plancia, come indicato qui di seguito:



- Per l'Azione Minaccia, collocate la o le pedine sulla rispettiva carta o carte Evento.



- Per l'Azione Caccia, posizionate le pedine sullo spazio Azione Caccia.
- Per l'Azione Costruzione, a seconda di ciò che intendete costruire, collocate la o le pedine sul tracciato Riparo, o Tetto, o Palizzata, o Armi, oppure sulla carta Invenzione.



Per l'Azione Raccolta, posizionate la o le pedine in corrispondenza della fonte sulla tessera Isola dalla quale intendete raccogliere risorse.



- Per l'Azione Esplorazione, collocate la o le pedine sugli spazi Isola inesplorati che intendete esplorare.



- Per l'Azione Organizzazione dell'Accampamento, posizionate la o le pedine sullo spazio Azione Organizzazione dell'Accampamento.



- Per l'Azione Riposo, collocate la o le pedine sullo spazio Azione Riposo.



REQUISITI PER COLLOCARE LE PEDINE AZIONE

Diverse Azioni hanno requisiti aggiuntivi che devono essere soddisfatti per poter collocare le pedine Azione. Tali requisiti sono specificati dall'Azione stessa: per l'Azione Minaccia, si trovano sulla carta Evento, mentre per l'Azione Costruzione bisogna controllare la parte superiore delle carte Invenzione o la tabella dei costi per Riparo, Tetto, Palizzata o Armi.

Per esempio, i requisiti possono prevedere di scartare certe risorse, oppure di avere un certo livello delle Armi.

Spesso viene richiesto altresì che siano disponibili determinati Oggetti, oppure uno specifico tipo di terreno deve essere stato esplorato o per poter risolvere un'Azione Minaccia, o per poter costruire un particolare Oggetto. Tali requisiti

FLUSSO DI GIOCO

devono essere già soddisfatti durante la sottofase di Pianificazione, ossia quando vengono collocate le pedine Azione. Tutte le risorse richieste devono trovarsi nello spazio delle Risorse Disponibili ed essere assegnate all'Azione; eventuali Invenzioni richieste devono essere state costruite in precedenza (cioè, devono trovarsi con il lato Oggetto a faccia in su); una richiesta sul livello delle Armi prevede che il livello necessario sia già stato raggiunto precedentemente. Non potete in alcun modo usare qualcosa che provenga dallo spazio delle Risorse Future per pianificare (o compiere) le vostre Azioni. Se i requisiti non possono essere soddisfatti durante la sottofase di Pianificazione, l'Azione corrispondente non può essere pianificata (e nessuna pedina Azione potrà esserle assegnata nel round corrente).

Esempio:

In una partita a 3 giocatori, dovete spendere 3 legno o 2 pelliccia per costruire un Riparo. Pertanto, quando pianificate questa Azione, dovete già essere in possesso di 3 risorse legno (o di 2 pelliccia) per poter collocare una pedina Azione sullo spazio di costruzione del Riparo.



Per evitare errori di pianificazione, tutte le eventuali risorse richieste andrebbero collocate insieme alle pedine Azione, quando queste ultime vengono assegnate agli spazi Azione. In questo modo diventa più semplice vedere quali risorse siano associate a determinate Azioni e quali risorse, invece, siano rimaste disponibili per altre Azioni.

Le risorse assegnate a un'Azione non sono più disponibili per poter soddisfare altri requisiti che prevedano di scartare risorse.

Esempio:

In questo round intendete costruire un Tetto per il vostro Riparo, il che (in una partita a 3 giocatori) richiede 3 legno (o 2 pelliccia). Avete 4 legno disponibili, quindi ne collocate 3 nello spazio Azione dedicato al Tetto, accanto alle vostre pedine Azione. Poiché rimane disponibile soltanto 1 legno, la Palizzata non può essere costruita nel medesimo round; tuttavia, potreste utilizzare il legno per incrementare il vostro livello delle Armi.

Una regola analoga si applica agli Oggetti: potete usare soltanto Oggetti che già possedete (ottenuti, quindi, in round precedenti).

Esempio:

Per costruire l'Arco, avete bisogno di un Coltello. Ciò significa che non potete costruire il Coltello e l'Arco nel medesimo round. L'Arco non può essere costruito se il Coltello non è già disponibile quando vengono collocate le pedine Azione, anche se un giocatore costruisce il Coltello in quello stesso round.

Se un'Azione richiede Oggetti specifici (ad esempio, un'Azione Minaccia o la costruzione di una Invenzione), tali Oggetti sono rappresentati sulla carta corrispondente. Questi Oggetti devono soltanto essere disponibili, non devono essere assegnati. **Questo significa che più personaggi possono utilizzare lo stesso Oggetto per compiere più Azioni differenti nel corso dello stesso round.**

Esempi:

- Se il *Fuoco* è già stato realizzato, allora la *Lanterna e/o* il *Caminetto* possono essere costruiti durante il round corrente o nei round successivi.
- Un personaggio può intagliare una *Lancia* con il *Coltello* mentre un altro lo sfrutta per realizzare, in contemporanea, le *Cinture*.

Una volta costruiti, gli Oggetti forniscono tipicamente benefici aggiuntivi che possono essere d'aiuto durante la partita.

Esempi:

- Il *Fuoco* aumenta di 1 il livello della *Palizzata*, oltre a consentire la costruzione del *Caminetto*.
- La *Mappa* fornisce ai giocatori una pedina Azione neutrale aggiuntiva per l'Azione di Esplorazione, e inoltre consente la realizzazione della *Scorciatoia*.

Se viene richiesto uno specifico livello delle Armi (ad esempio, per risolvere un'Azione Minaccia o l'Azione di Caccia), esso deve essere semplicemente disponibile, non deve essere assegnato. Lo stesso livello delle Armi può essere usato per più azioni nello stesso round (si veda, tuttavia, la sezione in alto a sinistra di pagina 15 per un'eccezione).

Nota: è possibile effettuare un'Azione di Caccia con Armi di livello 0.

Esempio:

con un livello di Armi pari a 2, un personaggio può risolvere l'Azione Minaccia sulla carta Evento *Combattere per il Cibo*, mentre un secondo personaggio può risolvere la carta *Cacciare la Belva*. Un terzo personaggio potrebbe, contemporaneamente, sfruttarlo per l'Azione di Caccia.

La maggior parte delle Azioni prevede requisiti specifici aggiuntivi (l'Azione di Caccia, ad esempio, richiede un mazzo di Caccia). Tali requisiti verranno descritti in seguito in corrispondenza delle rispettive Azioni.

REQUISITI SPECIALI TRAMITE SEGNALINI EFFETTO

A volte è necessario soddisfare requisiti particolari per poter assegnare delle pedine Azione. Tali requisiti sono generati, nel corso di una partita, da segnalini effetto o da indicatori specifici di uno scenario. I segnalini Avventura sono rilevanti soltanto quando si risolve un'Azione e non hanno alcuna influenza sull'assegnazione delle pedine Azione.

I segnalini presenti su spazi Azione hanno effetto solo sull'Azione successiva di quel tipo (si veda qui sotto). Se più Azioni dello stesso tipo vengono risolte durante lo stesso round, quei segnalini vanno considerati soltanto per la prima di tali Azioni; per tutte le Azioni successive di quel tipo, i segnalini possono essere ignorati quando si assegnano le pedine Azione.

Esempio:

Un segnalino  si trova sullo spazio Azione Costruzione. La prima Azione Costruzione che verrà pianificata, in questo o in un round futuro, richiede una pedina Azione aggiuntiva (che dovrà essere fornita durante la pianificazione). Tutte le altre Azioni Costruzione effettuate nel medesimo round seguono le normali regole e non richiedono pedine aggiuntive.

Se un segnalino effetto o Avventura viene collocato durante una Fase Azione (ad esempio per effetto di una carta), il suo effetto si innesca soltanto dopo la Fase Azione attuale. Tali segnalini sono irrilevanti per ulteriori Azioni nel medesimo round.

FLUSSO DI GIOCO



Rilancio dei dadi



Se questo segnalino si trova su uno spazio Azione, il suo effetto si innesca durante il lancio dei dadi della prossima Azione di quel tipo (si veda a pagina 16). Se viene ottenuto un successo sul dado Successo, il dado deve essere rilanciato: il segnalino viene poi scartato. Il nuovo risultato del lancio del dado è quello che deve essere applicato. **Se il dado non mostra inizialmente un successo, il segnalino rimane al proprio posto e viene applicato alla successiva Azione di quel tipo** (anche, eventualmente, nello stesso round).



Pericolo maggiore



Se questo segnalino si trova sullo spazio Azione Caccia, la forza della Belva è incrementata di 1 durante la successiva Azione Caccia (si veda pagina 15). Il segnalino viene scartato una volta risolta l'Azione.

Se questo segnalino si trova su uno spazio o tessera Isola (diverso dall'Accampamento), il livello delle Armi deve essere almeno pari a 1 per tutte le azioni che vengono pianificate lì, altrimenti il personaggio che compie l'Azione deve subire 1 ferita quando colloca la pedina Azione (se vengono collocate una sopra l'altra più pedine Azione, soltanto il personaggio corrispondente alla pedina in cima, subisce la ferita).

In questo caso il segnalino NON viene scartato.

Se questo segnalino si trova sulla tessera Isola con l'accampamento, ogni personaggio che compia un'Azione nell'accampamento (Costruzione, Organizzazione dell'Accampamento, Riposo) subisce una ferita se il livello delle Armi non è almeno 1.



Azione consuma-tempo



Se questo segnalino si trova su uno spazio Azione, alla prossima Azione di questo tipo che verrà pianificata sarà necessario assegnare una pedina Azione in più (2 invece di 1, 3 invece di 2, ecc.). Questo segnalino andrebbe collocato insieme alle pedine Azione, a indicare che ne è servita una in più; il segnalino viene poi scartato una volta risolta l'Azione.



Se questo segnalino si trova su uno spazio o tessera Isola (diverso dall'Accampamento), **tutte** le azioni che vengono risolte lì necessitano di una pedina Azione aggiuntiva. **In questo caso, il segnalino NON viene scartato.**

Se il segnalino si trova sulla tessera Isola con l'accampamento, ha effetto sulle Azioni Costruzione, Organizzazione dell'Accampamento e Riposo.



Cibo aggiuntivo/Legno aggiuntivo



Se il segnalino si trova sullo spazio Azione Costruzione, la prossima volta che verrà pianificata un'Azione Costruzione che richieda del legno sarà necessario assegnare all'Azione 1 legno in più. Collocate, come promemoria, il segnalino assieme alle pedine Azione e al legno

extra. Se l'Azione ha successo, scartate il segnalino; se l'Azione non ha successo, rimettete il segnalino nello spazio Azione Costruzione e applicate il suo effetto nel round successivo.

Eccezione: se un'altra Azione Costruzione che richieda legno ha successo durante il round in corso, l'effetto del segnalino viene applicato a tale Azione, e poi il segnalino viene scartato.

Tutti i segnalini collocati in spazi Azione o su mazzi di carte vanno scartati una volta che il loro effetto è stato applicato. I segnalini che si trovino in altri spazi della plancia rimangono al loro posto fino alla fine della partita, a meno che non vengano rimossi dall'effetto di una carta.

Esempio:

Il segnalino  si trova sullo spazio Azione Costruzione. In questo round volete costruire il Pozzo (che richiede 1 legno) e incrementare di 1 il livello delle Armi (al costo di 1 legno, anche in questo caso). La prima Azione che pianificate è la costruzione del Pozzo; pertanto, assegnate 2 legno assieme alla vostra pedina Azione e al segnalino. Collocate, inoltre, 1 pedina Azione e 1 legno sullo spazio Armi. Durante la risoluzione, scegliete di risolvere per prima la costruzione del Pozzo, ma fallite: i 2 legno tornano nella riserva delle Risorse Disponibili. Risolvete, poi, lo spazio Armi e ottenete un successo: spendete allora 1 legno aggiuntivo e scartate il segnalino. Se non fosse stata pianificata un'altra Azione Costruzione che richiedesse legno, o se anche la costruzione relativa alle Armi avesse avuto un esito negativo, il segnalino sarebbe stato riposizionato sullo spazio Azione Costruzione.



Se il segnalino  si trova su uno qualunque degli spazi Azione per il Riparo, il Tetto, la Palizzata o le Armi, è necessario assegnare 1 legno aggiuntivo ogni volta che uno di questi spazi viene utilizzato, ma solo se è previsto l'uso di legno tra i requisiti (ad esempio, non nel caso in cui si usi la pelliccia). **Il segnalino non viene scartato quando vengono usati tali spazi.**

Se il segnalino  si trova nello spazio Fase Notte, ogni personaggio deve mangiare 1 cibo aggiuntivo durante la Fase Notte o subire 1 ferita. **Il segnalino viene poi scartato.**

Se il segnalino  o il segnalino  si trova su una tessera Isola, produce 1 cibo aggiuntivo (o 1 legno aggiuntivo, rispettivamente), ma solo se è presente una fonte corrispondente che non sia stata esaurita (coperta con un indicatore).

La risorsa aggiuntiva viene ottenuta o durante la Fase Produzione (se il segnalino si trova nello stesso spazio dell'Accampamento), o durante la Fase Azione (se viene raccolta).

Nota: per raccogliere il cibo/legno extra, dovete effettuare una raccolta della risorsa corrispondente.

In entrambi i casi, il segnalino non viene scartato dalla tessera Isola.

Esempio:

Una tessera Isola contiene una fonte di cibo, una fonte di legno e un segnalino . Se raccogliete legno in tale spazio, ottenete soltanto 1 legno: non ottenete il cibo aggiuntivo proveniente dal segnalino . Invece, se raccogliete cibo, ottenete 2 cibo.



FLUSSO DI GIOCO



Segnalini avventura



Se uno qualunque di questi segnalini si trova in cima a uno dei mazzi Avventura, la prossima volta che viene risolta un'Azione del tipo corrispondente (Costruzione, Raccolta o Esplorazione) è necessario pescare una carta Avventura dello stesso tipo (e risolverne la sezione superiore), anche nel caso in cui il dado Avventura non venga lanciato. Se il dado Avventura viene lanciato e il risultato è un "?", pescate solo 1 carta Avventura.

Dopo aver risolto la carta Avventura, **il segnalino viene scartato**. Gli effetti degli indicatori specifici di uno scenario sono spiegati sulle schede Scenario e nell'appendice.

ASSEGNARE LE PEDINE AZIONE

Se tutti i requisiti per un'Azione sono soddisfatti (risorse e Oggetti sono disponibili, ecc.), le pedine Azione possono essere collocate sull'Azione corrispondente. Il numero di pedine e la posizione in cui collocarle dipendono dall'Azione.

Se un'Azione richiede più di 1 pedina Azione, le pedine possono essere fornite da più di un personaggio. In questo caso, dovete decidere quale personaggio risolve l'Azione e chi lo supporta (in caso occorranza almeno tre pedine Azione, anche due o più personaggi diversi possono supportare; ad esempio se c'è il segnalino Azione consuma-tempo, o se si effettua un'Azione Raccolta lontano dall'Accampamento). Le pedine Azione sono impilate l'una sull'altra, mettendo in cima quella corrispondente al personaggio che risolve l'Azione; solo quest'ultimo subisce le conseguenze dell'Azione (positive o negative). Per esempio, un personaggio gravemente ferito potrebbe ancora supportarne un altro senza il timore di subire ferite aggiuntive.

Esempio:

- Volete risolvere l'Azione Minaccia sulla carta Evento *Accordo*: tale Azione fa scartare la carta Evento, aumenta il morale e fornisce 1 segnalino Determinazione. Se due giocatori decidono di collocare 1 pedina Azione a testa, devono decidere quale dei due risolve l'Azione (e quello sarà il giocatore che ottiene il segnalino Determinazione).



- Volete risolvere l'Azione Caccia, che richiede 2 pedine Azione (si veda a pagina 15). Poiché il carpentiere è gravemente ferito, decidete di far risolvere l'Azione a un altro personaggio. Il carpentiere potrebbe comunque supportare l'altro personaggio senza il rischio di subire ferite aggiuntive.

Nel caso di alcune Azioni (Caccia, Costruzione di Tetto/Palizzata/Armi, Organizzazione dell'Accampamento o Riposo), potete assegnare più di una pedina Azione all'Azione in questione, in modo da poterla risolvere più di una volta; in questo caso, collocate le pedine Azione una accanto all'altra (senza impilarle).

È possibile effettuare raccolte da più fonti di Cibo e Legno durante un round, ma non si può effettuare una raccolta più di una volta dalla medesima fonte. Analogamente, in un singolo round si può tentare di costruire un'Invenzione soltanto una volta.

Esempio:

Desiderate incrementare il livello delle Armi due volte in questo round. Due giocatori (oppure lo stesso giocatore due volte) possono assegnare una pedina Azione ciascuno (collocandole una accanto all'altra) per risolvere questa Azione due volte.

PEDINE AZIONE NEUTRALI AGGIUNTIVE

Pedine Azione neutrali aggiuntive possono essere acquisite durante la partita, ad esempio come "effetto collaterale" di un Oggetto (come la *Mappa* o la *Lanterna*), tramite carte Mistero (ad esempio le *Candele* o la *Bussola*), o tramite segnalini Scoperta.

Queste pedine Azione vengono usate esattamente come le pedine Azione di un personaggio, ma possono essere impiegate soltanto per alcune Azioni: la pedina rossa può essere utilizzata soltanto per l'Azione Caccia, le pedine marroni soltanto per l'Azione Costruzione, le pedine grigie per l'Azione Raccolta e, infine, le pedine verdi per l'Azione Esplorazione.

Inoltre, le pedine Azione neutrali possono essere usate soltanto come supporto, vale a dire dopo che almeno 1 pedina Azione è stata assegnata da un personaggio che poi risolverà tale Azione. Nessuna Azione può essere risolta usando soltanto pedine Azione neutrali.

Esempio:

L'Azione Esplorazione non può essere risolta assegnando soltanto la pedina Azione neutrale della *Bussola* e la pedina Azione neutrale della *Mappa*.

La frequenza con cui una pedina Azione neutrale può essere impiegata dipende dalla modalità con cui la pedina stessa è stata ottenuta. Pedine Azione ottenute tramite Oggetti possono essere utilizzate a ogni round. Pedine Azione ottenute mediante segnalini Scoperta possono essere impiegate soltanto una volta. Tutte le altre carte indicano se le pedine sono a uso singolo (o doppio, come la pedina Azione fornita da *Chiodi & Martello*) o se possono essere riutilizzate a ogni round.

RISOLVERE LE AZIONI

Dopo che tutte le pedine Azione sono state assegnate, le Azioni selezionate vengono risolte in ordine. L'ordine di esecuzione è sempre lo stesso: da sinistra a destra, come mostrato nella parte bassa della plancia di gioco, partendo dalle Azioni Minaccia e terminando con l'Azione Riposo. Tutte le azioni sulle quali non siano state collocate pedine Azione vengono saltate.

Dopo aver risolto ciascuna Azione, restituite le pedine Azione ai giocatori; procedere in questo modo vi consente di visualizzare più chiaramente quali Azioni debbano ancora essere compiute. Tutte le eventuali pedine Azione neutrali aggiuntive restituite vanno o rimosse dal gioco, o ricollocate sulle loro carte, o

FLUSSO DI GIOCO

riposizionate sulla scheda Scenario.

Durante la risoluzione di ciascuna Azione non è previsto un ordine ben preciso.

Per esempio, se ci sono due carte nello spazio Minaccia e le pedine Azione sono collocate su entrambe, esse possono essere risolte in qualunque ordine. Inoltre, quando viene risolta l'Azione Costruzione, potete scegliere l'ordine in cui le cose vengono costruite.

Durante la Fase Azione alcuni effetti delle carte possono cambiare lo stato della partita. In ogni caso, le Azioni sono risolte come pianificato inizialmente, e i **cambiamenti vengono applicati soltanto dopo l'attuale Fase Azione.**

Esempi:

- La carta *Avventura Strumenti Rotti* ha fatto sì che l'*Invenzione Mappa* venisse girata nuovamente sul suo lato Invenzione. La pedina Azione fornita dalla mappa era già stata assegnata a un'Azione Esplorazione, da risolvere successivamente durante il round. Questa Azione può ancora essere risolta: la pedina aggiuntiva viene scartata soltanto alla fine della Fase Azione.
- La carta *Avventura Congelamento Invernale* ha provocato la copertura di una fonte di cibo. Tuttavia, un'altra pedina Azione si trova ancora su tale fonte, e l'Azione Raccolta non è ancora stata risolta. L'Azione può ancora essere risolta, dato che il segnalino copertura non ha alcun effetto sulla partita fino alla fine di questa Fase Azione.

Le eccezioni a questa regola sono le seguenti:

- Il segnalino Accampamento viene immediatamente girato sul lato Riparo quando viene costruito.
- L'ottenimento o la perdita di un qualunque segnalino Determinazione vengono applicati immediatamente.
- Qualunque perdita di risorse è applicata immediatamente: tali risorse vengono scartate.
- Le ferite vengono inferte immediatamente, così come eventuali perdite di morale.
- Cambiamenti al livello di Tetto/Palizzata/Armi hanno effetto immediato. Azioni successive nella stessa Fase Azione devono sempre utilizzare i valori correnti dei tracciati.

Esempi:

- Un'Azione Caccia ha ridotto il livello delle Armi a 0. Una seconda Azione Caccia nello stesso round dovrà ora essere risolta con il nuovo livello Armi, pari a 0: il personaggio che risolverà la seconda Azione dovrà subire le conseguenze di questo fatto.
- Una carta Avventura ha abbassato il livello della Palizzata a 0. Un'Azione successiva richiede un ulteriore decremento del livello della Palizzata da parte del personaggio che sta risolvendo l'Azione: poiché il livello è già a 0, il personaggio subisce 1 ferita.

Tutte le risorse, i Tesori, i segnalini Scoperta e le Invenzioni costruite ottenute durante un'Azione vengono sempre collocate nello spazio delle Risorse Future (incluse le carte). Esse non sono disponibili fino alla fine della Fase Azione.

Se un personaggio deve scartare qualcosa, è costretto a farlo immediatamente.

I personaggi possono scartare soltanto risorse e segnalini Scoperta dallo spazio delle Risorse Disponibili; le risorse assegnate alle Azioni non sono disponibili (e le pianificazioni non possono essere modificate). Se viene richiesto di scartare una qualunque cosa che non possa essere scartata, il personaggio subisce 1 o più ferite (si veda la sezione Richiesta Non Soddisfatta a pagina 24).

1. AZIONI MINACCIA



Collocare pedine Azione sulle Azioni Minaccia fornisce un beneficio, come indicato sulla carta Evento (in genere segnalini Determinazione). Inoltre, risolvere un'Azione Minaccia consente di scartare la carta, impedendo così che l'Effetto Minaccia si manifesti nel seguito della partita.

Per risolvere un'Azione Minaccia, il numero richiesto di pedine Azione e le risorse necessarie devono essere state collocate sulla carta. Spesso, sono altresì richiesti un Oggetto specifico o un livello minimo di Armi.

Non vengono lanciati dadi per risolvere un'Azione Minaccia: ha automaticamente successo.

Quando risolvete l'Azione, seguite le istruzioni sulla carta (ciò ha effetto soltanto sul giocatore che risolve l'Azione). In seguito, scartate la carta e tutte le risorse impiegate. **Ogni Azione Minaccia può essere risolta soltanto una volta.**

Le **carte Relitto** sono carte Evento speciali: soltanto una di esse viene messa in gioco, durante la preparazione della partita. Organizzandovi in tempo, prima che scompaia, avete l'occasione di ottenere un vantaggio nelle fasi iniziali della partita: a seconda di quale delle due opzioni scegliete, potete ottenere un vantaggio minore assegnando 1 pedina Azione, oppure un vantaggio maggiore assegnando 2 pedine Azione. Le due opzioni si escludono a vicenda. Le carte Relitto vengono spostate come tutte le altre carte Evento quando vengono pescate nuove carte Evento, ma non provocano conseguenze negative quando vengono spinte fuori dalla plancia; semplicemente, perdetevi l'occasione di ottenere un beneficio.

2. CACCIA



L'Azione Caccia vi fornisce cibo ed eventualmente pelliccia, ma il personaggio che risolve l'Azione rischia di subire ferite se il livello delle Armi non è abbastanza alto. Questa Azione può essere risolta una volta per ciascuna carta Belva nel mazzo di Caccia, dato che ciascuna Belva può essere cacciata soltanto una volta. Una volta che il mazzo di Caccia è esaurito, questa Azione non può più essere effettuata, ma finché ci sono carte disponibili, può essere risolta più di una volta per round.

Ciascuna Azione Caccia richiede esattamente 2 pedine Azione.

Per ciascuna Azione Caccia, le pedine Azione vengono collocate sullo spazio Azione impilate l'una sull'altra: il personaggio che possiede la pedina Azione collocata più in alto sarà quello che risolverà l'Azione.

Quando l'Azione viene risolta, la carta Belva in cima al mazzo di Caccia viene pescata e inizia il combattimento (si veda il riquadro qui sotto). La procedura di combattimento è identica a quella innescata da altre situazioni. Una volta che il combattimento finisce, l'Azione è completa. **La carta Belva viene scartata ed eventuali cibo, pelliccia e/o segnalini Scoperta ottenuti vengono collocati nello spazio delle Risorse Future.**

La Caccia viene sempre considerata come un'Azione che ha avuto successo, anche se il combattimento inizia senza armi, se subite ferite, eccetera.

FLUSSO DI GIOCO

COMBATTIMENTO

Una volta che il combattimento inizia (durante l'Azione Caccia, per effetto di una carta Evento, Avventura o Mistero, o per il dado Animali Affamati), i seguenti passi vengono risolti in ordine (tali passi sono stampati da sinistra a destra sulla carta):

1. La forza della Belva (o di un altro nemico) viene confrontata con l'attuale livello delle Armi. Se il livello delle Armi è più basso, il personaggio che risolve l'Azione subisce un numero di ferite pari alla differenza tra i due valori. Prima del combattimento, potete utilizzare Tesori, Equipaggiamento di Partenza e abilità Speciali per incrementare temporaneamente il livello delle Armi (tale variazione si applica soltanto per il combattimento attuale: il tracciato del livello delle Armi non viene aggiornato). Se il livello delle Armi viene incrementato temporaneamente, confrontate questo nuovo livello temporaneo (che può derivare da molteplici fonti) con la forza del nemico.
2. Il livello effettivo delle Armi (sulla plancia, senza considerare l'incremento temporaneo) viene ridotto del valore indicato. Se ciò non è possibile, il personaggio che sta risolvendo l'Azione subisce 1 ferita per ciascun livello delle Armi mancante (si veda la sezione Richiesta Non Soddisfatta a pag. 24).
3. L'ammontare indicato di cibo viene collocato nello spazio Risorse Future.
4. L'ammontare indicato di pelliccia viene collocato nello spazio Risorse Future.
5. Si applicano eventuali effetti aggiuntivi presenti sulla carta.

Infine, a meno che non sia indicato diversamente, la carta viene scartata.



In alcuni casi (carte Avventura, Mistero, o quando si ottiene "Combattimento contro una Belva di forza 3" con il lancio del dado Animali Affamati) viene indicata soltanto la forza del nemico, e nessun altro valore.

In questi casi si risolvono solo il primo e l'ultimo passo del combattimento.

3. COSTRUZIONE

Con ciascuna Azione Costruzione potete tentare di costruire un Riparo, un Tetto, una Palizzata, delle Armi, oppure trasformare un'Invenzione in un Oggetto. Un Riparo protegge il gruppo durante la notte, mentre il Tetto e la Palizzata proteggono

dalle intemperie e dagli animali pericolosi. Le Armi sono necessarie per la caccia e la difesa, e le Invenzioni servono in uno svariato numero di situazioni.

Per costruire qualcosa, gli Oggetti richiesti e le risorse (legno o pelliccia) devono essere disponibili all'inizio della Fase Azione; insieme alle pedine Azione necessarie vengono collocate sullo spazio Azione appropriato durante la sottofase di Pianificazione.

Esempio per una partita a 3 giocatori:

Incrementare di 1 il livello del Tetto costa 3 legno oppure 2 pelliccia. Il giocatore con la pedina Azione arancione pianifica un'Azione Costruzione, posizionando la propria pedina e i 3 legno necessari sullo spazio Azione del Tetto. Trasformare un'Invenzione in un Oggetto, invece, non costa risorse: il giocatore con la pedina Azione blu posiziona la propria pedina sul *Caminetto*, poiché nella partita hanno a disposizione il requisito (l'Invenzione *Fuoco*).



Le Azioni Costruzione avvengono generalmente "nell'accampamento" e ognuna richiede 1 o 2 pedine Azione. L'assegnazione di 2 pedine Azione produce un **successo automatico**, poiché i personaggi lavorano più lentamente e meticolosamente. L'assegnazione di un'unica pedina Azione è più rischiosa e **richiede il lancio dei 3 dadi Azione marroni** (si veda qui sotto). Ciò potrebbe portare un personaggio a ferirsi mentre lavora, a dover vivere un'avventura, o addirittura al fallimento completo.

Se l'Azione ha successo, tutte le risorse allocate per l'Azione stessa vengono scartate. Se l'Azione fallisce, le risorse assegnate non vengono perse, bensì rimesse nello spazio delle Risorse Disponibili; eventuali segnalini Determinazione che erano stati assegnati vengono restituiti alla corrispondente scheda Personaggio.

TIRARE I DADI AZIONE

Se viene assegnata soltanto 1 pedina Azione per le Azioni Costruzione, Raccolta o Esplorazione, i 3 dadi Azione corrispondenti devono essere tirati durante la risoluzione dell'Azione. Ci sono 3 dadi Azione per ciascun tipo di Azione:



Ciascun set di 3 dadi comprende un dado Ferita, un dado Successo e un dado Avventura. Quando occorre effettuare un tiro di dado, e non viene detto diversamente, tutti e 3 i dadi di un singolo colore vengono lanciati insieme.

Alcune abilità speciali permettono ai personaggi di ritirare un dado spendendo segnalini Determinazione. Tali abilità possono essere usate soltanto immediatamente dopo che i dadi sono stati lanciati, ma prima della risoluzione degli effetti di ciascuno. Pertanto, eventuali segnalini Determinazione ottenuti dal risultato del dado Successo non possono essere utilizzati per rilanciare nessuno dei dadi appena lanciati durante questa Azione.

FLUSSO DI GIOCO

Ogni dado presenta 2 possibili risultati:

Dado Ferita



Il personaggio subisce 1 ferita.



Non accade nulla.

Dado Successo



L'Azione ha successo, e viene quindi risolta (vengono costruiti oggetti, le risorse vengono raccolte, oppure luoghi vengono esplorati).



L'Azione non ha successo e non viene risolta. Il personaggio ottiene 2 segnalini Determinazione.

Dado Avventura



Si pesca la carta Avventura in cima al corrispondente mazzo (e viene risolta la metà superiore della carta stessa).



Non accade nulla.

Il risultato di ciascun dado è indipendente da quello degli altri dadi. Anche se l'Azione non ha successo, il personaggio che la sta risolvendo potrebbe subire una ferita (o non subirla) oppure vivere un'avventura (o non viverla).

Esempio:

Tentate di raccogliere risorse e tirate . Subite 1 ferita, la Raccolta non ha successo (ma ottenete 2 segnalini Determinazione) e infine pescate 1 carta Avventura grigia.

Se è presente un segnalino Avventura in cima al mazzo corrispondente, non è necessario tirare il dado Avventura, dato che bisogna pescare una carta Avventura in ogni caso. Il segnalino Avventura viene in seguito rimosso dal mazzo e ricollocato accanto alla plancia di gioco.

Alcuni scenari specificano quali Oggetti debbano essere costruiti su ben precise tessere Isola (ad esempio, le Croci nello scenario 2). Le regole associate a questi casi speciali si trovano sulla scheda Scenario e nell'appendice (pagine 28-32).

In generale, l'Azione Costruzione può essere risolta quante volte si desidera in un round, a patto che i requisiti siano soddisfatti e che le risorse necessarie siano disponibili. Tuttavia, si può tentare di costruire ciascuna Invenzione soltanto una volta per round. Lo stesso discorso vale per il Riparo: se la costruzione di quest'ultimo fallisce, l'Azione può essere ritentata soltanto nel round successivo.



Riparo

Il Riparo offre protezione durante la notte, impedendo ai personaggi di subire ferite che normalmente subirebbero dormendo all'aria aperta. Non appena il Riparo viene costruito, e soltanto allora, il segnalino Accampamento viene girato sul lato Riparo.

Per costruire il Riparo, è necessario assegnare uno specifico ammontare di legno o pelliccia (non una combinazione dei due). I costi sono mostrati sulla plancia e si basano sul numero di giocatori. Ad esempio, in una partita a 3 giocatori, il costo di costruzione del Riparo è di 3 legno oppure 2 pelliccia.

Una volta che il Riparo è stato costruito, non può essere perduto, nemmeno se l'accampamento viene spostato su una differente tessera Isola. Per tenerne traccia, collocate un indicatore nero nello spazio Riparo sulla plancia di gioco. Questo discorso non si applica a un Riparo temporaneo trovato su una tessera Isola (si veda a pagina 20).

Se l'accampamento possiede un Riparo (naturale o costruito), il Tetto e/o la Palizzata possono essere costruiti a partire dal round successivo (si veda qui sotto).



Tetto e Palizzata

Un Tetto aiuta i personaggi a proteggersi dagli effetti negativi dovuti a condizioni meteo avverse, mentre la Palizzata protegge dalle violente tempeste e da altri effetti (come l'attacco degli animali). Entrambi possono essere costruiti solo quando è presente un Riparo (naturale o costruito); se un effetto fa aumentare il livello del Tetto o della Palizzata, ma non è presente un Riparo, ignoratelo.

I livelli del Tetto e della Palizzata possono essere aumentati un qualunque numero di volte durante un round, ma ogni tentativo di incremento richiede la propria specifica pila di pedine Azione. I costi sono identici a quelli della costruzione di un Riparo e si basano sul numero dei giocatori (si veda la tabella sulla plancia). Tutte le volte che il Tetto o la Palizzata vengono costruiti o migliorati, il livello viene incrementato di 1; spostate l'indicatore sul tracciato corrispondente. I livelli del Tetto della Palizzata possono superare il livello massimo indicato sulla plancia: nell'eventualità, utilizzate indicatori aggiuntivi per segnalarlo.

Esempio:

Volete incrementare il livello del Tetto due volte in un round. Per poterlo fare, l'Azione deve essere pianificata due volte: il livello non può essere incrementato due volte con soltanto 1 Azione (nemmeno usando 2 pedine Azione). È necessaria una seconda Azione (con 1 o 2 pedine Azione). Come al solito, le pedine Azione possono provenire da un solo personaggio o da più personaggi.



Armi

Le Armi servono per cacciare o per far fronte ad altri pericoli sull'Isola. Come il Tetto e la Palizzata, possono essere costruite un qualunque numero di volte per round: ciascun tentativo richiede 1 legno e 1 o 2 pedine Azione. Il livello delle Armi viene indicato sul corrispondente tracciato tramite un indicatore. Il valore massimo, anche in questo caso, può essere superato: nell'eventualità, utilizzate indicatori aggiuntivi per segnalarlo.

Esempio:

Intendete costruire 2 armi in questo round. Per farlo, le pedine Azione devono essere assegnate posizionandole una accanto all'altra (vale a dire, tentando l'Azione due volte).

FLUSSO DI GIOCO

COSTRUZIONE DI OGGETTI

Le Invenzioni si trovano in diverse zone:

- Sulla plancia di gioco (possono essere costruite da chiunque);
- Accanto a ciascuna scheda Personaggio (in questo caso, l'Invenzione può essere costruita soltanto dal personaggio corrispondente);
- Sulla scheda Scenario (possono essere costruite da chiunque).

Altre Invenzioni potrebbero essere aggiunte durante la partita.

Le Invenzioni possono essere costruite, in modo da diventare Oggetti, a patto che i requisiti (illustrati nella parte superiore della carta Invenzione) siano soddisfatti. I requisiti possono includere:

- Una certa tipologia di terreno esplorata;
- Un altro Oggetto costruito in precedenza;
- Risorse da scartare.

Una volta che una tipologia di terreno è stata esplorata (è visibile su una tessera Isola), su tutte le Invenzioni che presentano il medesimo simbolo dovrete coprire quest'ultimo con un indicatore nero. Se il simbolo non è coperto, l'Invenzione non può essere costruita fino a che la tipologia di terreno richiesta non sarà stata esplorata.



Spiaggia



Colline



Montagne



Fiume



Pianura



Oggetti

Gli Oggetti costruiti producono effetti utili (a uso singolo o permanenti). Molte delle Invenzioni predefinite sono necessarie per poter costruire altri Oggetti.

In generale, ogni Oggetto può essere costruito da un qualunque personaggio, con l'eccezione delle carte che si trovano vicino alle schede Personaggio, che possono essere costruite soltanto dal personaggio che le possiede. In questo caso devono essere i personaggi corrispondenti a risolvere l'Azione, ma possono essere supportati da altri personaggi.

Se un'Invenzione viene costruita, la carta corrispondente viene collocata nello spazio delle Risorse Future con il lato Invenzione rivolto verso l'alto. Anche un'Invenzione "personale", che si trovava vicino alla scheda di un personaggio, viene collocata nello spazio delle Risorse Future e il personaggio corrispondente guadagna immediatamente 2 segnalini Determinazione.

Alla fine della Fase Azione, ogni Invenzione nello spazio delle Risorse Future innescherà il proprio effetto, verrà girata sul lato Oggetto e quindi collocata in uno degli spazi per le Invenzioni sulla plancia (ciò vale anche per le Invenzioni personali).

Le Invenzioni speciali stampate sulle schede Scenario non possono, ovviamente, essere collocate nello spazio delle Risorse Future: in questo caso, un indicatore nero viene collocato sulle Invenzioni per segnalare che sono state costruite. Come ogni altra carta nello spazio delle Risorse Future, tali Invenzioni e i corrispondenti effetti diventeranno disponibili soltanto alla fine della Fase Azione.

Ogni Invenzione può essere costruita soltanto una volta, con l'eccezione di alcune

Invenzioni specifiche di certi scenari.

Durante la partita, un effetto può forzare i giocatori a ri-girare degli Oggetti sul loro lato Invenzione.

A partire dall'inizio del round successivo, un Oggetto di questo tipo cessa di essere disponibile (è però ancora disponibile per il round in corso). L'oggetto dovrà essere costruito di nuovo prima di poter essere utilizzato. Se un'Invenzione personale viene riportata sul suo lato Invenzione, essa va ricollocata accanto alla scheda Personaggio corrispondente. L'Invenzione può essere costruita ancora, ma sempre solo dal personaggio che la possiede, il quale otterrà di nuovo 2 segnalini Determinazione quando compirà questa Azione. Gli Oggetti sulle schede Scenario non subiscono mai questo tipo di effetto.

Se un Oggetto che è stato riportato sul suo lato Invenzione è richiesto per delle Azioni che si svolgono nel medesimo round, queste possono ancora essere risolte. Dal momento che l'Oggetto era disponibile durante la pianificazione (e durante l'assegnazione delle pedine Azione), l'Azione rimane valida e viene risolta come se l'Oggetto fosse ancora presente. Gli Oggetti costruiti che avevano quell'oggetto come requisito non subiscono alcun effetto. Gli effetti degli Oggetti che si applicano durante la attuale Fase Azione (ad esempio, le pedine Azione neutrali o gli effetti di *Cesta*, *Sacco* o *Letto*) rimangono anch'essi disponibili durante tutta la Fase, dato che risultavano disponibili durante la pianificazione. Azioni che usino tali effetti rimangono valide, e continuano a poter sfruttare gli effetti delle carte.

Esempio:

Se perdetevi la *Mappa*, non potete più costruire la *Scorciatoia*. Tuttavia, se perdetevi la *Mappa* ma avevate già costruito la *Scorciatoia*, quest'ultima rimane in gioco.

Se un Oggetto riportato sul lato Invenzione ha un effetto positivo aggiuntivo, tale effetto deve essere annullato, se possibile. Se l'effetto è soltanto parzialmente reversibile (ad esempio, non c'è abbastanza cibo da scartare o il livello delle Armi non è sufficientemente alto per poterlo abbassare di quanto richiesto), annullate l'effetto solo per quanto possibile. L'impossibilità di annullare (completamente) un effetto positivo non ha alcun impatto negativo sui giocatori.

Esempio:

- Il *Mattone* incrementa il livello della Palizzata di 1. Se in un momento futuro della partita esso viene girato sul lato Invenzione, il livello della Palizzata deve essere ridotto di 1. Se ciò non è possibile, non accade nulla.
- Se perdetevi l'*Argine*, dovete scartare 2 cibo non deperibili; se non ne possedete, non accade nulla.
- Se perdetevi la *Mappa*, ma la pedina Azione corrispondente alla *Mappa* è stata assegnata a un'Azione, la pedina rimane attiva per l'Azione corrente, ma non sarà più disponibile nel round successivo.
- Se perdetevi la *Fionda* (che fornisce +2 al livello delle Armi, quando costruita) ma attualmente il livello delle Armi è soltanto pari a 1, il livello delle Armi viene ridotto a 0, e non viene applicata alcuna ulteriore penalità.

4. RACCOLTA

L'Azione Raccolta richiede 1 o 2 pedine Azione per ciascuna tessera Isola adiacente alla tessera contenente l'accampamento. 2 pedine Azione garantiscono un successo, 1 pedina Azione richiede che vengano lanciati i dadi Azione grigi, come descritto a pagina 16. Collocate le pedine Azione appena al di sopra della fonte da cui intendete effettuare la raccolta.

Le risorse possono essere raccolte anche da tessere Isola che non sono adiacenti all'accampamento; il numero richiesto di pedine Azione aumenta di 1 per ogni spazio

FLUSSO DI GIOCO

Isola tra l'accampamento e la tessera contenente le risorse che volete raccogliere: si veda la pagina successiva per una spiegazione più dettagliata. Le risorse possono essere raccolte soltanto da tessere Isola già esplorate (dato che la fonte è stampata sulla tessera stessa).

Ogni fonte può essere sfruttata per la raccolta soltanto una volta per round. Pertanto, l'Azione Raccolta non può essere risolta sulla tessera Isola contenente l'accampamento (anche se la Fase Produzione è stata saltata), così come non si può effettuare la raccolta da fonti che hanno già fornito risorse per effetto dell'oggetto Scorciatoia.

Le fonti che risultano esaurite (vale a dire, il cui simbolo sia coperto da un indicatore nero) non possono essere utilizzate per la raccolta.

Se una tessera Isola contiene un segnalino 🏠/🏠 ed è presente anche una fonte dello stesso tipo sulla tessera, i giocatori possono raccogliere 2 risorse di quel tipo con una singola Azione. Se non ci sono fonti dello stesso tipo (o se la fonte risulta esaurita), la presenza del segnalino non consente la raccolta della risorsa.

Esempio:

Una tessera Isola con una fonte di cibo e un segnalino 🏠 consente la raccolta di 2 cibo con 1 Azione una volta per round. Se tale fonte si esaurisce, il cibo non potrà più essere raccolto su questa tessera.

Se effettuate una raccolta con successo, collocate 1 risorsa del tipo specificato (cibo oppure legno, a seconda della fonte da cui il personaggio sta raccogliendo) nello spazio delle Risorse Future. Come spiegato in precedenza, effetti di vario tipo possono modificare l'ammontare delle risorse raccolte (ad esempio, segnalini).

RACCOGLIERE RISORSE ED ESPLORARE SU TESSERE CHE NON SONO ADIACENTI ALL'ACCAMPAMENTO

Per risolvere le Azioni Raccolta o Esplorazione, i giocatori iniziano sulla tessera contenente l'accampamento. Una tessera o uno spazio adiacenti all'accampamento richiedono sempre 1 o 2 pedine Azione: con solo 1 pedina Azione è richiesto il lancio dei dadi Azione, mentre 2 pedine Azione implicano un successo automatico. Tali regole si applicano altresì alla tessera Isola contenente l'accampamento (ad esempio per esplorare luoghi speciali). Se la destinazione selezionata non è adiacente all'accampamento, sono necessarie ulteriori pedine Azione: ogni tessera Isola che venga attraversata lungo la strada verso la destinazione aggiunge 1 pedina Azione al totale. Inoltre, è necessario seguire un percorso composto da tessere già esplorate per poter arrivare alla destinazione. Una tessera Isola o uno spazio che si trovino "a distanza 2" dall'accampamento possono essere esplorati con 2 o 3 pedine Azione (si veda l'illustrazione). Quando si collocano 2 pedine Azione, in questo caso, bisogna tirare i dadi Azione, mentre 3 pedine Azione comportano un successo automatico.



5. ESPLORAZIONE

Esplorando spazi Isola troverete nuove fonti di cibo e di legno, farete scoperte interessanti e individuerete nuove tipologie di terreno (che vi consentono di costruire un maggior numero di Oggetti). Alcune tessere Isola contengono altresì zone di caccia, ripari naturali, o addirittura luoghi misteriosi.

Si possono esplorare soltanto spazi Isola inesplorati che siano adiacenti ad almeno una tessera Isola già esplorata. Alcuni scenari consentono l'esplorazione di luoghi speciali su tessere Isola già esplorate. In questo caso l'Azione viene gestita esattamente come nel caso dell'Esplorazione di spazi Isola non esplorati. I luoghi speciali (templi, caverne, ecc.) sono descritti sulla scheda Scenario corrispondente (o nell'appendice alle pagine 28-32).

- 1 Fonte di legno
- 2 Fonte di cibo
- 3 Carta Belva
- 4 Tipologia di terreno
- 5 Simbolo Totem
- 6 Segnalino Scoperta
- 7 Riparo naturale



L'Esplorazione di un qualunque spazio può essere tentata soltanto una volta per round. Ai giocatori non è permesso inviare 2 team separati di esploratori sullo stesso spazio Isola; tale regola si applica anche ai luoghi speciali e alle tessere precedentemente già esplorate. Inoltre, gli esagoni incompleti in cima e alla destra della mappa non possono essere esplorati.

Quando viene esplorato uno spazio Isola adiacente all'accampamento, l'Azione ha automaticamente successo se le vengono assegnate 2 pedine Azione. Nel caso in cui sia stata assegnata soltanto 1 pedina Azione, bisogna tirare i dadi Azione verdi (si veda a pagina 16).

È possibile anche esplorare spazi Isola o luoghi speciali che si trovino più lontano dall'accampamento; tale Azione richiede pedine aggiuntive (si veda l'illustrazione qui a sinistra).

Se l'Esplorazione è avvenuta con successo, pescate la tessera Isola in cima alla pila corrispondente e collocatela a faccia in su sullo spazio Isola esplorato. Poi, seguite i seguenti passi nell'ordine descritto:

1. Controllate la tipologia di terreno; tutte le carte Invenzione sulla plancia e sulla scheda Scenario che mostrino la stessa tipologia di terreno ottengono un indicatore che va a coprire l'icona corrispondente a quel tipo di terreno. D'ora in poi queste Invenzioni possono essere costruite, a patto che gli altri requisiti siano soddisfatti.
2. Se la tessera Isola mostra il simbolo Belva, la carta in cima al mazzo Belva viene presa e aggiunta (senza guardarla) nel mazzo di Caccia. La prima carta Belva pescata durante la partita dà origine al mazzo di Caccia. Il mazzo di Caccia viene poi mescolato.

FLUSSO DI GIOCO

3. Se la tessera Isola mostra il simbolo totem, viene innescato un effetto specifico dello scenario. Tale effetto viene spiegato sulla scheda Scenario corrispondente. Il primo simbolo scoperto innesca il primo effetto nella lista, e così via.
4. Pescate l'ammontare indicato di segnalini Scoperta e collocateli a faccia in su nello spazio delle Risorse Future. Tali segnalini non sono ancora disponibili.

Esempio:

Pescate una tessera Isola e collocatela sullo spazio Isola esplorato con successo. Tale tessera mostra un terreno di tipologia "pianura". Su tutte le carte Invenzione che presentino, come requisito, quella tipologia di terreno (ad esempio *Cesta*, *Medicina*, *Letto* e *Corda*) viene collocato un indicatore che segnali che la tipologia di terreno richiesta è stata esplorata. La tessera Isola mostra altresì il simbolo Belva, pertanto viene pescata la carta in cima al mazzo Belva e viene mescolata all'interno del mazzo di Caccia. Infine, 2 segnalini Scoperta vengono pescati e collocati a faccia in su nello spazio delle Risorse Future.



Alcune tessere Isola offrono un Riparo naturale: quest'ultimo funziona esattamente come un normale Riparo costruito, ma il segnalino Accampamento non viene girato sul lato Riparo. Anche un Tetto e una Palizzata possono essere costruiti con un Riparo naturale, ma a meno che non ci sia anche un normale Riparo costruito nel medesimo luogo, se l'accampamento viene spostato, il Tetto e la Palizzata vengono perduti interamente invece di essere "dimezzati" (si veda la voce "Spostare l'accampamento" a pagina 23).

CARTE MISTERO

Il mazzo Mistero consiste di diversi tipi di misteri ed è utilizzato, durante la partita, soltanto quando si verificano certe condizioni. L'effetto di una carta o di un segnalino, o un luogo speciale (in alcuni scenari) potrebbero richiedere che un giocatore peschi una carta Mistero. Le tipologie di carte Mistero che si possono pescare e l'ammontare massimo per ciascuna di esse vengono sempre specificati (tesoro , creatura , o trappola ). I tesori, con poche eccezioni, hanno soltanto effetti positivi, mentre le creature e le trappole sono sempre pericolose.



Trappola



Tesoro



Creatura

Se dovete pescare delle carte Mistero, rivelate le carte una dopo l'altra fino a che non trovate una carta di uno dei tipi richiesti, collocando le carte di altri tipi da parte, per il momento. A quel punto, la carta viene risolta: i Tesori vengono collocati nello spazio delle Risorse Future, a meno che la carta non dica diversamente (il loro effetto si applica soltanto alla fine della Fase Azione), mentre gli effetti di una Creatura o di una Trappola si applicano immediatamente (ma potete usare, prima dell'applicazione, abilità speciali, tesori ecc.).

Dopo aver risolto la prima carta, potete decidere se continuare a pescare o fermarvi. Se vi fermate, non vengono pescate altre carte Mistero. Se decidete di procedere ulteriormente, continuate a rivelare carte come descritto qui sopra, fino a che non incontrate un'altra carta del tipo indicato che dovrà essere risolta a sua volta. Non è possibile superare il massimo numero di carte specificato per ciascun tipo; se rivelate una tipologia per la quale avete già raggiunto il massimo, tale carta viene messa da parte.

Una volta terminata la pesca delle carte (o perché avete pescato l'ultima carta consentita di un certo tipo, o perché decidete di fermarvi), tutte le trappole e le creature risolte vengono scartate, mentre tutte le carte precedentemente messe da parte vengono rimescolate all'interno del mazzo.

Le carte che erano state rivelate e messe da parte poiché la tipologia non corrispondeva a quella richiesta non si considerano come pescate, vale a dire: se una carta dice "pescate 1 carta Mistero (risolvete soltanto )", significa che dovete continuare a rivelare carte fino a che non avrete pescato 1 carta Mistero con il simbolo  su di essa.

Esempio:

Stare risolvendo gli effetti della carta Avventura *Resti di un Inseguimento*, che vi consente di pescare carte fino a che non trovate un massimo di 2 tesori e 1 trappola. La prima carta che rivelate è una creatura, quindi viene posta da parte poiché non corrisponde a nessuna delle tipologie indicate; la seconda carta è un tesoro, evviva! Ora potete decidere di fermarvi, ma scegliete di continuare: la terza carta è una trappola, che normalmente significherebbe che sta per succedere qualcosa di brutto, ma in un round precedente il gruppo aveva trovato la *Frustra*, che vi permette di ignorare 1 trappola. Poiché



FLUSSO DI GIOCO

l'unica tipologia di carta da pescare rimasta è un tesoro, continuate a rivelare carte fino a che non ne trovate; una volta fatto ciò, entrambi i Tesori vengono collocati nello spazio delle Risorse Future e la carta trappola pescata viene scartata. Tutte le altre carte che avete messo da parte vengono rimescolate all'interno del mazzo Mistero.

SEGNALINI SCOPERTA

Quando vengono trovati, i segnalini Scoperta vanno collocati sullo spazio delle Risorse Future. Alla fine della Fase Azione, eventuali segnalini vengono spostati nello spazio delle Risorse Disponibili, dove ora sono disponibili per i giocatori e possono essere utilizzati per ottenere il beneficio stampato su di essi. Per maggiori informazioni sui segnalini Scoperta, si veda la pagina 37.

TRASCORRERE LA FASE NOTTE FUORI DALL'ACCAMPAMENTO

Alcune carte Avventura verdi e svariate carte Mistero possono costringere un personaggio a trascorrere la Fase Notte al di fuori dell'accampamento. In questo caso, collocate tutte le carte Mistero, i segnalini Scoperta e le risorse ottenute durante l'Azione che ha provocato il trascorrere la notte al di fuori dell'accampamento sulla scheda del personaggio corrispondente, invece che nello spazio delle Risorse Future. Questi materiali e i loro effetti (se presenti) sono disponibili fino alla fine del round soltanto per il giocatore che controlla quel personaggio.

Le eventuali risorse precedentemente raccolte dal personaggio durante il round rimangono nello spazio delle Risorse Future.

Se durante lo stesso round risolvete un'altra Azione e ottenete Tesori, segnalini Scoperta o risorse aggiuntivi, collocate tutto nello spazio Risorse Future come di consueto, a meno che un altro effetto non vi costringa nuovamente a trascorrere la Fase Notte al di fuori dell'accampamento. In quest'ultimo caso, potete scegliere in quale delle tessere trascorrere la Fase Notte.

Durante la Fase Meteo, un personaggio al di fuori dell'accampamento non è soggetto agli effetti delle condizioni meteo. Dormire all'aria aperta (se non è presente un Riparo naturale sulla corrispondente tessera Isola) vi obbliga a subire 1 ferita durante la Fase Notte. E, naturalmente, dovete mangiare. Se non avete cibo sulla vostra scheda Personaggio, subite 2 ferite (si veda altresì la Fase Notte a pagina 23).

Ritornate all'accampamento all'inizio del round successivo; tutte le risorse ancora in vostro possesso vengono quindi collocate nello spazio delle Risorse Disponibili.

6. ORGANIZZAZIONE DELL'ACCAMPAMENTO

L'Organizzazione dell'Accampamento incrementa il morale del gruppo. Per ogni pedina Azione collocata su questa Azione, il personaggio corrispondente ottiene due segnalini Determinazione e aumenta il morale (sul tracciato del Morale) di 1 spazio verso destra, se possibile. Questa Azione può essere risolta un qualunque numero di volte durante un round (fino a due volte per personaggio).

Quando giocate partite a 4 giocatori, la carta *Organizzazione dell'Accampamento* viene collocata su questo spazio. Questo significa che ogni Azione risolta su questo spazio fornisce o 2 segnalini Determinazione, o 1 incremento del morale, ma non entrambe.

7. RIPOSO

Ogni pedina Azione collocata in questo spazio permette al corrispondente personaggio di guarire 1 ferita. Se il *Letto* è stato costruito, o se l'*Amaca* è stata trovata, l'Azione diventa più efficace (i due effetti non possono essere sommati). L'Azione può essere risolta un qualunque numero di volte durante un round (fino a due volte per personaggio). Il riposo non può curare le Ferite Speciali di un personaggio.

FINE DELLA FASE AZIONE

Dopo aver risolto tutte le Azioni, i giocatori seguono questi passi nell'ordine qui indicato:

1. Spostate tutte le risorse dello spazio Risorse Future nello spazio delle Risorse Disponibili.
2. Spostate tutti i segnalini Scoperta dallo spazio Risorse Future allo spazio Risorse Disponibili. Tali segnalini possono rimanere lì fino a che non vengono utilizzati. Tuttavia, un segnalino scoperta che fornisca 2 cibo o 1 legno deve essere convertito immediatamente.
3. Applicate tutti gli effetti delle carte Invenzione nello spazio delle Risorse Future (se ve ne sono). Poi, girate tali carte sul lato Oggetto e collocatele sulla plancia insieme agli altri Oggetti/Invenzioni.
4. Applicate gli effetti di tutti i tesori presenti nello spazio Risorse Future. Se tali tesori hanno degli effetti permanenti o futuri, collocateli accanto alla plancia, dove rimarranno disponibili per tutti i giocatori.



FLUSSO DI GIOCO

V. FASE METEO



Durante questa Fase, dovrete affrontare le condizioni meteo sull'isola, che sono determinate da una combinazione dei dadi Meteo e da eventuali segnalini nello spazio Meteo. Il numero di dadi Meteo da lanciare varia durante la partita e dipende dallo scenario e dal numero del round.

Esempio:

Nello Scenario 1:

- Nei round 1 - 3 non tirate dadi Meteo;
- Nei round 4 - 6 tirate soltanto un dado Pioggia;
- Nei round 7 - 12 tirate tutti e 3 i dadi Meteo.

Ci sono 3 diversi tipi di dado Meteo:



Dado pioggia



Dado inverno



Dado Animali Affamati

Inoltre, l'effetto di eventuali segnalini Meteo nello spazio Meteo viene altresì applicato (anche se non vengono lanciati dadi).

Innanzitutto, dovete affrontare le condizioni meteo, poi eventuali animali affamati, e infine una possibile tempesta.

1. IL METEO

Per affrontare le condizioni meteo, seguite i seguenti passi in ordine:

1. Contate il numero di ☁ su dadi e segnalini). Per ogni nuvola di neve, dovete scartare 1 legno; se ciò non è possibile, ogni giocatore nell'accampamento subisce 1 ferita (in accordo con le regole per le "Richiesta Non Soddisfatta", si veda a pagina 24). Il livello del Tetto è irrilevante (l'accampamento è freddo e deve essere riscaldato).
2. Poi, contate tutte le nuvole (☁ e ☁ sui dadi e sui segnalini) e confrontate il totale con l'attuale livello del Tetto. Il livello del Tetto indica il numero di nuvole dalle quali i personaggi sono protetti. Se la quantità di nuvole supera il livello del Tetto, dovete scartare 1 cibo e 1 legno per ciascuna nuvola da cui non siete protetti. Tutti i personaggi subiscono 1 ferita per ogni risorsa che non è possibile scartare.

Esempio:

Viene lanciato il dado pioggia, e la faccia superiore mostra 2 nuvole di pioggia. Lo spazio Meteo contiene, inoltre, il segnalino nuvola di neve. Il livello del Tetto è 1, e possedete 3 legno e 1 cibo. Innanzitutto, dovete scartare 1 legno a causa del segnalino nuvola di neve. Poi, poiché è visibile un totale di 3 nuvole e il livello del Tetto è soltanto 1, vi mancano 2 livelli di protezione. Dovete scartare 2 legno e 2 cibo. Poiché possedete soltanto 2 legno e 1 cibo, dovete scartarli e poi ogni personaggio subisce 1 ferita (Richiesta Non Soddisfatta).

2. ANIMALI AFFAMATI

A meno che il dado Animali Affamati non mostri una faccia "vuota", il gruppo deve fronteggiare ulteriori avversità.



Scartare 1 cibo



Diminuire il livello della Palizzata di 1



Combattere contro una Belva di forza 3

Se il cibo non può essere scartato, o se il livello della Palizzata non può essere diminuito, ogni personaggio subisce 1 ferita (Richiesta Non Soddisfatta).

In combattimento, se il livello delle Armi è inferiore a 3, ogni personaggio subisce 1 ferita per ciascun livello di differenza.

Esempio:

- Se il livello della Palizzata deve essere diminuito, ma si trova già a 0, ogni giocatore subisce 1 ferita.
- Se il livello delle Armi è 1 e i personaggi devono combattere una Belva di forza 3, ogni personaggio subisce 2 ferite.

Tutti gli effetti che producano un temporaneo incremento del livello delle Armi possono essere usati in questo passaggio per contribuire alla protezione del gruppo.

Esempio:

Dovete combattere una Belva di forza 3 ma il livello delle Armi al momento è soltanto 1. Potete usare la *Pistola* (Equipaggiamento di Partenza) per incrementare temporaneamente il livello delle Armi a 4, impedendo ai personaggi di subire ferite.

Se l'effetto di una carta indica che è necessario lanciare il dado Animali Affamati, e anche la scheda Scenario vi dice di lanciarlo, il dado viene comunque lanciato una volta sola.

3. TEMPESTA

Se il segnalino Tempesta si trova nello spazio Meteo, i suoi effetti vengono applicati dopo tutti gli altri passaggi nella Fase Meteo. Il livello della Palizzata deve essere diminuito di 1. Se ciò non è possibile, ogni personaggio subisce 1 ferita.

Tutti i segnalini Meteo vengono scartati alla fine della Fase Meteo.



FLUSSO DI GIOCO

VI. FASE NOTTE



La Fase Notte fornisce ai giocatori l'opportunità di curarsi tramite Oggetti, Tesori o segnalini Scoperta. Con l'eccezione dell'Azione Riposo e delle carte/effetti con la parola chiave "immediato", curarsi è possibile soltanto durante la Fase Notte (seppur in un qualunque momento durante tale Fase).

Esempio:

Se possedete la *Bottiglia di Vino* (una carta Tesoro) e le *Verdure* (un segnalino Scoperta), potete usarle durante la Fase Notte per curare 4 ferite, dividendo l'effetto a vostro piacimento tra i personaggi.



Le regole per i personaggi che sono costretti a trascorrere la Fase Notte fuori dall'accampamento sono spiegate a pagina 21.

La Fase Notte consiste dei seguenti passi, che vanno effettuati nell'ordine descritto:

1. I personaggi devono mangiare. Scartate 1 cibo/cibo non deperibile per ciascun personaggio; se non c'è abbastanza cibo disponibile, i giocatori decidono chi mangia e chi rimane affamato. Ogni personaggio che non mangia subisce 2 ferite. Se c'è cibo disponibile dovete mangiare, sebbene il cibo disponibile tramite i Biscotti (Equipaggiamento di Partenza) non debba essere mangiato per forza (probabilmente vorrete utilizzarli, tuttavia).
2. Decidete se volete spostare l'accampamento in una tessera adiacente oppure no. La tessera Isola contenente l'accampamento determina le risorse ottenute durante la Fase Produzione e la distanza dall'accampamento è importante per le azioni Esplorazione e Raccolta. Si veda il riquadro qui accanto per le regole sullo spostamento dell'accampamento.
3. Se non avete costruito un Riparo e l'accampamento non si trova su una tessera Isola con un riparo naturale, ciascun personaggio subisce 1 ferita per effetto della notte trascorsa all'aperto.
4. Tutto il cibo deperibile che non sia stato immagazzinato (ad esempio nella *Cantina*, nelle *Scatole* o nella *Botte*) va a male e deve essere scartato. Tutte le altre risorse e i segnalini Scoperta rimangono nello spazio Risorse Disponibili.
5. Tutti gli indicatori presenti sulle abilità speciali dei personaggi (che segnalano il loro utilizzo durante il round) vengono rimossi.
6. Spostate l'Indicatore di round sulla scheda Scenario in corrispondenza del round successivo e passate il Segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario.

A questo punto il nuovo round può iniziare.



SPOSTARE L'ACCAMPAMENTO

Durante la Fase Notte, potete spostare l'accampamento su una tessera Isola adiacente (anche se tutti i personaggi trascorrono la notte fuori dall'accampamento). Se scegliete di farlo e avete costruito il Riparo, quest'ultimo viene mantenuto, ma dovete dimezzare i livelli del Tetto e della Palizzata (arrotondando per eccesso i risultati).

Se non avete costruito il Riparo e state abbandonando un riparo naturale, i livelli del Tetto e della Palizzata vengono ridotti a 0. Lo stesso discorso si applica quando vi muovete da un riparo naturale a un altro.

Esempio:

Decidete di muovere l'accampamento dalle montagne alla pianura. State abbandonando un riparo naturale con un attuale livello del Tetto pari a 3. Il livello del Tetto viene ridotto a 0.

Diversi round dopo, decidete nuovamente di muovere l'accampamento, avendo costruito in precedenza il Riparo. Il livello del Tetto è pari a 3 e quello della Palizzata è pari a 1. Mantenete il Riparo, ma il livello del Tetto è ridotto a 2 (dopo aver dimezzato il livello precedente e arrotondato per eccesso), mentre quella Palizzata rimane a 1 (dimezzato, poi arrotondato per eccesso).

Se avete costruito in precedenza una *Scorciatoia*, il segnalino *Scorciatoia* deve essere rimosso dalla plancia e l'oggetto *Scorciatoia* deve essere ripristinato sul lato Invenzione. Dovrà essere costruito ancora, prima di poter essere riutilizzato.

Se l'accampamento viene spostato da una tessera Isola che contiene o che erano stati collocati in quel luogo per effetto di un Oggetto o della carta *Mistero Accetta*, i segnalini vengono spostati sulla nuova tessera Isola. Tuttavia, ogni tessera Isola può contenere soltanto 1 segnalino di ciascun tipo (si veda a pagina 24). I segnalini già presenti sulla tessera hanno la precedenza rispetto a quelli che vengono spostati, in modo tale che vengano scartati quelli sulla tessera "vecchia". Gli Oggetti associati devono essere girati sul lato Invenzione e le carte Tesoro associate devono essere scartate.

Esempio:

L'*Accetta* fa collocare un segnalino sulla tessera contenente l'accampamento. Se l'accampamento viene spostato in un luogo che già presenta su di sé un segnalino l'*Accetta* (assieme al segnalino che essa fornisce) viene scartata.

L'accampamento potrebbe anche essere spostato forzatamente per via di qualche altro effetto. La situazione viene gestita esattamente come nel caso dello spostamento volontario e ha le medesime conseguenze.

TERMINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- Se completate l'obiettivo dello scenario vincete immediatamente (a meno che lo scenario non contraddica questa affermazione).
- Se un personaggio muore perdetevi immediatamente.
- Se l'ultimo round dello scenario termina senza che sia stato completato l'obiettivo dello scenario, perdetevi.
- Se l'Accampamento/Riparo è collocato in una tessera che diventa inaccessibile, perdetevi immediatamente.

REGOLE AGGIUNTIVE

RICHIESTA NON SODDISFATTA

Durante la partita subirete spesso effetti negativi (ad esempio, per effetto delle carte). Potrebbe essere necessario scartare qualcosa (per esempio risorse, carte, o segnalini Determinazione), avere uno specifico livello delle Armi, ridurre il livello del Tetto, della Palizzata o delle Armi, ecc. Se una richiesta di questo tipo non può essere del tutto soddisfatta, subite 1 ferita per ogni risorsa/livello che non potete soddisfare (ad esempio, 2 ferite se dovete scartare 2 cibo ma non ne avete alcuno).

Durante la Fase Azione, il personaggio che al momento sta svolgendo l'Azione subirà le ferite: gli altri personaggi non subiranno alcuna conseguenza. Il combattimento durante la Fase Evento coinvolge solo il Primo Giocatore.

Altre situazioni di Richiesta Non Soddisfatta durante la Fase Evento, o durante ogni altra Fase, provocano 1 ferita a tutti i personaggi. **Eccezione:** durante la Fase Notte, se un personaggio non può mangiare, subisce 2 ferite; questa non si considera come Richiesta Non Soddisfatta.

Se il morale deve essere abbassato ed è già al livello più basso, non succede nulla (nessuno subisce ferite).

Esempio:

- Se il Primo Giocatore deve scartare 3 segnalini Determinazione ma ne ha soltanto 1, subisce 2 ferite.
- Siete in combattimento con una Belva di forza 3, ma il vostro livello delle Armi è 2. Di conseguenza, subite 1 ferita. Se la Belva danneggia la Palizzata (-1) e il livello della Palizzata è 0, subite 1 altra ferita.
- Durante la Fase Meteo, si rivelano 3 nuvole di pioggia, e il livello del Tetto è 0. Dovete quindi scartare 3 legno e 3 cibo. Se avete solo 2 cibo e 0 legno, ciascun personaggio subisce 4 ferite.
- Un Evento (durante la Fase Evento) riduce il livello della Palizzata di 1. Se la Palizzata non è stata eretta, ciascun personaggio subisce 1 ferita.

Se qualcosa può essere scartato, deve essere scartato. Non potete decidere di subire ferite per evitare di scartare qualcosa. Tuttavia, non siete costretti a convertire un segnalino Scoperta o a utilizzare un Equipaggiamento di Partenza per soddisfare le perdite.

Alcune carte hanno effetti applicabili solamente quando è possibile applicarli (parola chiave: "se possibile"). Se quell'effetto non può essere applicato, non ci sarà alcuna conseguenza.

Esempio:

Se l'effetto delle *Termiti* è applicato, dovete scartare 1 legno, se ne avete. Se non ne avete, non succede nulla.



UNICITÀ DI SEGNALINI E INDICATORI

Segnalini e indicatori non sono la stessa cosa. I segnalini sono di cartone, gli indicatori di legno.

Ogni area del tabellone (gli spazi Isola, le tessere Isola, gli spazi Azione, i mazzi Avventura, lo spazio Meteo e lo spazio Notte) può ospitare solo 1 segnalino o indicatore per ciascun tipo. Se altri segnalini o indicatori con la stessa funzione devono essere posizionati, non verranno posizionati (si veda anche "Spostare l'accampamento" a pagina 23).

I segnalini Ferita Speciale sono un'eccezione (si veda a pagina 7).

I segnalini che non vengono collocati in questo modo non causano ferite ai personaggi; tuttavia, non poter posizionare un indicatore a causa di questa regola provoca ferite ai personaggi, in maniera simile a quanto accade con la regola per la Richiesta Non Soddisfatta.

Esempio:

Non è possibile avere 2 segnalini nello stesso spazio Azione. Allo stesso modo, un secondo segnalino non può essere collocato in uno spazio che ne contiene già uno.

Se, per un effetto, un indicatore deve essere posizionato su una fonte già esaurita, l'indicatore aggiuntivo non può essere collocato, e ciò provoca 1 ferita a ciascun personaggio.

RISORSE DISPONIBILI E FUTURE

In generale: se un giocatore ottiene risorse, segnalini Scoperta, ecc. al di fuori della Fase Azione (per esempio grazie a un combattimento durante la Fase Evento, un Oggetto nella Fase Produzione, un'abilità speciale, ecc.), questi vengono messi nello spazio Risorse Disponibili e sono quindi immediatamente disponibili. Tutto ciò che è ottenuto durante la Fase Azione, invece, viene messo nello spazio Risorse Future ed è disponibile solo dopo che la Fase Azione si conclude. Nessuna risorsa nello spazio Risorse Future può essere scartata.

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA, OGGETTI E TESORI

Molti Oggetti costruiti lungo la partita hanno un effetto permanente e non devono essere usati esplicitamente (ad esempio l'oggetto *Medicina* o la *Scorciatoia*). L'effetto di questi Oggetti è indicato su entrambi i lati della carta.

Altri Oggetti hanno effetti che valgono una sola volta (ad esempio *Coltello* e *Arco*): tale effetto si applica appena l'Oggetto è disponibile. Queste carte presentano un'immagine solo sul lato Oggetto.

L'Equipaggiamento di Partenza, i Tesori e alcuni Oggetti costruiti hanno spesso un effetto che deve essere usato volontariamente. A meno che non ci sia scritto altrimenti, possono essere utilizzati da qualsiasi personaggio in qualsiasi momento, incluso durante la Fase Evento, mentre si risolve un'Azione, o (per l'Equipaggiamento di Partenza) all'inizio della partita. Fanno eccezione solamente *Cesta* e *Sacco*: questi Oggetti devono essere assegnati durante la pianificazione (si veda l'appendice, pagine 34 e 36).

Alcuni Oggetti e Tesori possono essere utilizzati solamente da 1 personaggio per round. Bisogna dichiarare l'uso di una carta solamente quando è necessario durante un'Azione; fino a quel momento, la carta rimane disponibile per qualsiasi personaggio. Quando utilizzate un Oggetto o un Tesoro di questo tipo, mettetelo vicino alla vostra scheda Personaggio: solo voi potete utilizzarlo

REGOLE AGGIUNTIVE

durante quel round (un qualsiasi numero di volte). Rimettetelo sulla plancia di gioco alla fine del round.

Esempi:

- Una carta Avventura vi obbliga a perdere 2 segnalini Determinazione. Ne avete soltanto 1 e decidete di usare *Pipa & Tabacco* (Equipaggiamento di Partenza). Ricevete immediatamente 2 segnalini Determinazione e potete quindi soddisfare la richiesta.
- Pescate delle carte Mistero mentre esplorate un tempio e dovete risolvere carte . Pescate la trappola Veleno. In questo round, nessun altro personaggio ha utilizzato la *Frusta* (un Tesoro trovato in un round precedente), quindi decidete che il vostro personaggio ha la *Frusta* con sé, e la collocate di fianco alla vostra scheda Personaggio.



La stessa regola si applica ai segnalini Scoperta: possono essere utilizzati praticamente sempre. Ci sono alcune eccezioni (*Verdure, Grandi Foglie, Candele e Capra*), spiegate nell'appendice. Anche i segnalini Scoperta Speciale possono avere alcune eccezioni (si veda la scheda Scenario e l'appendice a pag. 28-32).

Se un segnalino Scoperta viene utilizzato, va scartato. Se un Equipaggiamento di Partenza viene utilizzato, scartate 1 degli indicatori dalla carta (e la carta stessa quando viene scartato il secondo indicatore). È lecito utilizzare l'Equipaggiamento di Partenza per due volte contemporaneamente.

Le abilità speciali di un personaggio possono essere utilizzate in qualsiasi momento, finché i personaggi possono scartare la quantità richiesta di segnalini Determinazione. Eccezioni e ulteriori spiegazioni si trovano a pag. 33-34.

Esempio:

State giocando nel ruolo di Cuoco e dovete scartare 1 cibo per effetto di una carta Avventura. Non c'è cibo disponibile, ma avete 3 segnalini Determinazione, che potete scartare per usare la vostra abilità speciale "Zuppa di Sassi" in modo da ottenere 1 cibo.

SCARTARE CARTE, SEGNALINI SCOPERTA, ECC.

Tutte le carte o i segnalini Scoperta scartati durante il gioco sono rimossi dal gioco in maniera permanente.

Fanno eccezione le carte Mistero e Invenzione. Le carte Mistero risolte sono collocate in una pila degli scarti, mentre le carte Mistero che sono state messe da parte quando si pescano carte dal mazzo Mistero vanno rimescolate nel mazzo. Se il mazzo Mistero si esaurisce, la pila degli scarti viene rimescolata e utilizzata come nuovo mazzo.

Se le carte Invenzione sono scartate (vale a dire, rimosse dalla plancia), vengono rimescolate nel mazzo Invenzione. **Eccezione:** l'abilità speciale del Carpentiere "Una Nuova Idea" (si veda l'appendice a pagina 33).

Le risorse, i segnalini e gli indicatori scartati tornano nella riserva generale.

INFORMAZIONI DURANTE LA PARTITA

Nessuna informazione durante la partita è segreta. Ogni carta, segnalino o tessera Isola deve essere rivelata quando pescata, in modo che gli altri giocatori possano vedere i rischi e le ricompense che offre. Quando pescate una carta Avventura, potete guardare la metà inferiore della carta per sapere che cosa vi aspetta.

REGOLA D'ORO

Se una scheda Scenario o il testo di una carta contraddicono le regole, hanno la precedenza la scheda o la carta; se una scheda Scenario e una carta si contraddicono tra loro, il testo della carta ha la precedenza (maggiori informazioni sono disponibili nell'appendice). Se un qualunque effetto di gioco vi indica di fare qualcosa ed è disponibile più di un'opzione quando risolvete quell'effetto, è il gruppo a decidere l'esito. Per esempio: se un effetto vi dice di posizionare un indicatore su una tessera adiacente, e ci sono due possibili tessere, decidete insieme su quale tessera collocare l'indicatore.

TERMINI IMPORTANTI

Molte carte utilizzano espressioni e termini specifici che sono descritti qui sotto. Controllate questa sezione quando pescate questo tipo di carte durante la partita.

RISOLVERE LE AZIONI

Un'Azione è sempre risolta dal personaggio la cui pedina Azione è in cima a una pila di pedine Azione. Quel giocatore ottiene tutte le ricompense e subisce tutte le conseguenze negative. Tutte le altre pedine Azione sono considerate come supporto.

GIRARE SUL LATO INVENZIONE

Un Oggetto deve essere girato sul lato Invenzione e a partire dal round successivo non è più disponibile. Deve essere costruito nuovamente prima di poter essere riutilizzato (si veda a pagina 18).

CONSERVATE QUESTA CARTA

Queste carte hanno effetti che sono attivi fino alla fine della partita o fino a che una certa condizione non viene soddisfatta. Quando vengono ottenute, devono essere collocate accanto alla plancia, ma non sono disponibili per essere utilizzate fino alla fine della Fase Azione. I Tesori sono disponibili per tutti i giocatori. Tutte le altre condizioni sono stampate sulle carte.

FONTI PIÙ VICINA

La fonte più vicina all'accampamento è sulla tessera Isola che contiene l'accampamento. Se su quest'ultima non ci sono fonti, la fonte più vicina è su tessere adiacenti. Se non ci sono fonti nemmeno su tessere adiacenti, si considerano tessere "a distanza 2", e così via.

Le fonti esaurite (con un indicatore sopra di esse) non vengono considerate.

UTILIZZO SINGOLO

Questo effetto può essere utilizzato una volta sola durante la partita; normalmente, la carta viene poi scartata.

DECIDETE

I giocatori possono scegliere tra 2 o più alternative elencate sulla carta. Le alternative con richieste che non possono essere soddisfatte non possono essere scelte.

FONTI ESAURITE

Se una fonte è esaurita, non produce 1 risorsa nella Fase Produzione e non può essere usata per la Raccolta durante la Fase Azione. Se una fonte è esaurita, i segnalini  del tipo corrispondente non permettono in ogni caso di raccogliere quella risorsa.

REGOLE AGGIUNTIVE

RISOLVERE NUOVAMENTE UN EFFETTO

Il testo relativo all'effetto di un evento immediato viene risolto nuovamente. Questa frase viene usata per risparmiare spazio sulle carte.

SPAZIO/TESSERA ISOLA

Uno spazio Isola si riferisce sempre ad un'area vuota esagonale sulla plancia. Gli esagoni incompleti collocati sui bordi in alto e a destra non vanno considerati e non possono contenere tessere Isola. Le tessere Isola sono le tessere esagonali che vengono posizionate sulla plancia (sugli spazi Isola) durante l'Azione Esplorazione.

TESSERA ISOLA GIRATA/INACCESSIBILE

Se una tessera Isola viene girata a faccia in giù, tutti gli indicatori e segnalini su di essa vengono scartati. Se l'accampamento si trova sulla tessera quando questa viene girata, i giocatori perdono automaticamente la partita!
Le tessere Isola inaccessibili non possono contenere indicatori o segnalini e i personaggi non vi possono accedere: sono considerate come spazi Isola inesplorati. Ciò può portare a un aumento delle distanze quando si effettuano le Azioni Esplorazione e Raccolta o, nel caso dell'isola vulcanica, addirittura a un'isola separata in due parti. Nessuna Azione può essere risolta in una tessera Isola inaccessibile e la tessera stessa non può essere ri-esplorata. L'accampamento non può essere spostato su una tessera Isola inaccessibile. Se questa opzione diventasse necessaria, tutti i personaggi subirebbero 1 ferita (e l'accampamento resterebbe dov'è).

TIPO DI TERRENO INESPLORATO

Un tipo di terreno è considerato inesplorato quando il simbolo sulla tessera Isola è coperto da un indicatore. Questo indica che il tipo di terreno corrispondente non è più disponibile per completare le richieste di costruzione per gli Oggetti. Se nessun'altra tessera Isola mostra lo stesso tipo di terreno (non coperto da un indicatore), le Invenzioni che richiedono tale tipo di terreno non possono essere costruite. Gli indicatori su questo tipo di Invenzioni andrebbero rimossi per evidenziare questo fatto.

Un tipo di terreno inesplorato rimane non disponibile fino a che un'altra tessera Isola con lo stesso tipo di terreno non viene collocata o esplorata o finché l'effetto che porta all'indisponibilità non viene annullato.

Esempio:

- Se i giocatori hanno scoperto 1 sola tessera Isola con la tipologia di terreno Montagna, e tale tipologia è indicata come inesplorata, *Coltello* e *Fuoco* non possono più essere costruiti finché un'altra tessera Isola con lo stesso tipo di terreno non viene esplorata.

INDICATORE

Gli indicatori sono i dischi neri, bianchi e blu: tutti gli altri sono segnalini. Questa distinzione è importante perché molti effetti coinvolgono solo uno di questi due gruppi. Se, per qualche motivo, tutti gli indicatori neri vengono utilizzati, usate gli indicatori bianchi al loro posto.

TRASCORRERE LA NOTTE FUORI DALL'ACCAMPAMENTO

Questo effetto è spiegato a pagina 20.

LIVELLO TEMPORANEO DELLE ARMI +X

Quando un personaggio sta combattendo una Belva, il livello delle Armi attuale viene paragonato alla forza della Belva. Se il livello delle Armi in quel momento non è abbastanza alto, il personaggio subisce ferite pari alla differenza tra i due livelli.

Alcuni Oggetti o Tesori garantiscono un bonus +X temporaneo al livello delle Armi: un personaggio può utilizzarli per aumentare temporaneamente il livello delle Armi dell'ammontare indicato. Il tracciato del livello delle Armi non viene modificato.

Il livello temporaneo delle Armi può essere utilizzato per soddisfare una richiesta, come, ad esempio, il livello delle Armi 1, necessario per utilizzare il segnalino Scoperta *Capra*.

Il livello temporaneo delle Armi può essere utilizzato anche per risolvere qualunque situazione temporanea (Evento/Avventura/Segnalino, ecc.)

Esempio:

Un personaggio sta combattendo un orso (forza 6). Il livello delle Armi attuale è 4. Potete togliere un indicatore dalla *Pistola* (Equipaggiamento di Partenza) per aumentare temporaneamente il livello delle Armi a 7, ma l'indicatore sul tracciato non viene spostato perché l'incremento di +3 è solo temporaneo.

SE POSSIBILE

L'effetto viene risolto solo se è possibile farlo (i requisiti sono soddisfatti). Se non è possibile, non si applica alcuna ulteriore penalità (i personaggi non subiscono ferite). La regola che riguarda la Richiesta Non Soddisfatta non si applica agli effetti che riportano la dicitura "se possibile".

Esempio:

Un effetto dice "Perdete 3 segnalini Determinazione, se possibile". Se il personaggio ha solo 1 segnalino Determinazione, lo perde, ma senza ulteriori conseguenze.

VARIANTI A DUE GIOCATORI E IN SOLITARIA

2 GIOCATORI

Se i giocatori pescano casualmente i personaggi, si raccomanda che vengano selezionati tra il Carpentiere, il Cuoco e l'Esploratore. Le abilità speciali del Soldato sono meno utili, in 2 giocatori, nella maggior parte degli scenari.

La partita a 2 giocatori introduce altresì un personaggio aggiuntivo: Venerdi. Mentre preparate il gioco, mettete Venerdi di fianco alla plancia in modo che possa essere raggiunto da entrambi i giocatori e collocate al di sopra la pedina Azione bianca che rappresenta Venerdi. Venerdi è spiegato in maggior dettaglio a pagina 27.

GIOCO IN SOLITARIA

La variante in solitaria utilizza le stesse regole della partita a 2 giocatori. In più, oltre a Venerdi, il giocatore ha a disposizione anche il Cane. La carta del Cane va collocata di fianco al tabellone, con sopra la pedina Azione viola.

I costi per costruire il Riparo, il Tetto e la Palizzata nel gioco in solitaria sono gli stessi della partita a 2 giocatori.

Il personaggio è sempre il Primo Giocatore (né Venerdi né il Cane possono essere il Primo Giocatore).

Inoltre, il Morale aumenta di 1 all'inizio di ogni Fase Morale, prima che venga risolto l'effetto. Il personaggio è semplicemente felice di essere vivo.

REGOLE AGGIUNTIVE

PERSONAGGI AGGIUNTIVI

VENERDÌ



Venerdì è rappresentato dalla sua carta e da 1 pedina Azione bianca. Nella partita in solitaria e a 2 giocatori, mettete la sua carta (con, al di sopra, la pedina Azione bianca) accanto alla plancia di gioco. Collocate un indicatore Ferita sullo spazio quadrato alla sinistra del suo tracciato Ferita. Venerdì è considerato come un personaggio in più, ma con le seguenti regole:

- Venerdì non può mai essere il Primo Giocatore.
- Venerdì non subisce gli effetti delle carte Evento: né quelle immediate, né gli Eventi Minaccia. **Eccezione:** la carta *Discussione*, si veda l'appendice.
- Venerdì può essere assegnato a ogni Azione. Se l'Azione ha successo, viene risolta come le Azioni di un qualunque altro personaggio.
- Venerdì può essere assegnato a un'Azione come unica pedina Azione o insieme a pedine Azione neutrale (incluso il Cane).
- Se Venerdì è assegnato a un'Azione insieme alla pedina Azione di un altro giocatore, può solamente fare da supporto. In questo caso, il personaggio risolve sempre l'Azione.
- Se Venerdì deve lanciare i dadi Azione, i giocatori li lanciano per lui. Se il dado Avventura mostra un "?", Venerdì non pesca una carta Avventura, ma subisce 1 ferita. La stessa regola si applica se è presente un segnalino Avventura sul mazzo Avventura; il segnalino viene rimosso dopo che Venerdì subisce la ferita.
- Se Venerdì ottiene segnalini Determinazione, può usarne 2 per ritirare uno qualunque dei dadi Azione tirati per lui.
- Se Venerdì muore, i giocatori non perdono immediatamente la partita, ma non possono più utilizzare la sua pedina Azione.
- Se Venerdì muore durante un'Azione che ha avuto successo (inclusa la Caccia), i giocatori guadagnano comunque tutte le risorse, carte, ecc.
- Come gli altri personaggi, Venerdì può essere curato utilizzando effetti di carte, segnalini, o abilità speciali.
- Il meteo non ha effetti su Venerdì e non gli provoca ferite.
- Venerdì non ha bisogno di cibo o riparo durante la notte (non subisce ferite).
- Venerdì può usare l'Equipaggiamento di Partenza, così come gli Oggetti costruiti e i tesori, fatta eccezione per il *Letto*.
- Venerdì deve pescare le carte Mistero se un'Azione lo richiede; hanno conseguenza su di lui come su un qualsiasi altro personaggio. Può anche esplorare luoghi speciali. La carta *Cerbottana* non ha effetto su di lui.
- Se i giocatori lo desiderano, la pedina Azione di Venerdì può non essere assegnata ad alcuna Azione.
- Venerdì non è considerato come un altro giocatore nei costi di costruzione per Riparo, Palizzata e Tetto.

CANE



Il Cane è rappresentato dalla sua carta e da 1 pedina Azione viola. In una partita in solitaria, mettete la sua carta (con sopra la pedina Azione) accanto alla plancia di gioco. Il Cane viene utilizzato come una pedina Azione neutrale a tutti gli effetti. Può essere utilizzato a ogni round, ma solamente per le Azioni Caccia o Esplorazione. La pedina Azione del Cane non deve essere necessariamente assegnata ad alcuna Azione, se il giocatore non lo desidera. Il Cane non può morire.

VARIANTI

PARTITA PIÙ FACILE

Se i giocatori pensano che uno scenario sia troppo difficile per loro, possono renderlo più facile con i seguenti accorgimenti:

- Aggiungere il Cane (raccomandato, in particolare, per partite a 3 giocatori).
- Aggiungere Venerdì.
- Pescare più Equipaggiamento di Partenza.
- Usare meno carte Evento con il simbolo libro e più carte Evento con il simbolo avventura quando componete il mazzo (passo 15 della preparazione). Ad esempio, usando 4 carte e 8 carte / / invece di 6 e 6. **Nota:** questa configurazione rende il primo scenario più difficile, invece che più facile!

PARTITA PIÙ DIFFICILE

I giocatori più esperti possono aumentare la difficoltà di uno scenario, se pensano che sia troppo facile per loro, con i seguenti accorgimenti:

- Pescare meno Equipaggiamento di Partenza (1 o nessuno).
- Giocare senza Venerdì nella partita a 2 giocatori.
- Giocare senza il Cane nella partita in solitaria.
- Usare più carte Evento con il simbolo del libro e meno carte Evento con il simbolo avventura quando componete il mazzo (passo 15 della preparazione). Ad esempio, usando 8 carte e 4 carte / / invece di 6 e 6. **Nota:** questa configurazione rende il primo scenario più facile, invece che più difficile!

CARTE RELITTO CASUALI

Invece di mettere le *Casse di Cibo* sulla plancia (passo 14 della preparazione), pescate casualmente 1 delle 3 carte Relitto e mettetela sullo spazio Minaccia di destra sulla plancia.

Le prossime regole descrivono ogni singolo scenario nel dettaglio.

APPENDICE

SCENARI

1. NAUFRAGHI

Per raggiungere l'obiettivo di questo scenario, bisogna erigere completamente la catasta di legno (ogni livello deve contenere il numero di indicatori legno raffigurati). Con l'eccezione dell'*Albero* e dell'*Olio* (si veda qui sotto), il legno può essere collocato nella catasta solo prima della Fase Azione.

Il legno può essere collocato solo su 1 livello per round, e solo sul livello incompleto più a sinistra. Se un livello viene riempito durante un round, il legno può essere collocato sul livello successivo solo a partire dal round seguente; servono, quindi, almeno 5 round per completare la catasta. Una volta messo nella catasta, il legno non può essere rimosso.

La vittoria è immediata se la catasta è completa, l'oggetto *Fuoco* viene costruito e la nave si trova nelle vicinanze (round 10, 11 o 12). In questo scenario i simboli ☉ e ☿ non hanno alcun significato.



Segnalino Scoperta Speciale: Olio

Quando questo segnalino viene utilizzato, il legno ottenuto deve essere usato immediatamente per la catasta; ciò può essere fatto al di fuori della normale possibilità di collocare il legno nella catasta (descritta nel paragrafo precedente). Se gli spazi liberi nella colonna che si sta utilizzando attualmente sono in numero inferiore rispetto al legno ottenuto, il resto del legno viene scartato (non può essere collocato negli spazi risorsa o nella colonna successiva).

Segnalino Scoperta Speciale: Medaglione della Signora

I 3 segnalini Determinazione possono essere distribuiti liberamente tra tutti i personaggi.

Invenzione Speciale: Accetta

La tessera Isola su cui è situato l'accampamento ottiene un segnalino ☿, a meno che non ne contenga già uno. Il segnalino si sposta seguendo l'accampamento, secondo le regole usuali.

Invenzione Speciale: Albero

Il legno che ricevete tramite la costruzione dell'*Albero* deve essere utilizzato immediatamente per la catasta; come nel caso dell'*Olio*, ciò può essere fatto al di fuori della normale possibilità di collocare il legno nella catasta. Se gli spazi liberi nella colonna che si sta utilizzando attualmente sono in numero inferiore rispetto al legno ottenuto, il resto del legno viene scartato (non può essere collocato negli spazi risorsa o nella colonna successiva).

2. L'ISOLA MALEDETTA

Per vincere la partita, i giocatori devono costruire 1 Croce su ciascuna delle 5 diverse tessere Isola. Una Croce può essere costruita su qualsiasi tessera Isola (non solo quella che contiene l'accampamento).

A seconda della distanza dall'accampamento, ciò potrebbe richiedere più di 1 (o 2) pedine Azione. Si vedano le regole per la Raccolta di Risorse e per l'Esplorazione a pagina 19.

Dato che le caselle Isola non sono più accessibili una volta girate, le Croci non possono esservi costruite sopra. Non appena la quinta Croce viene costruita, i personaggi devono sopravvivere fino alla fine del round (e la Croce deve rimanere eretta). A quel punto, i giocatori vincono.



Tutte le volte che ☉ è presente su una carta, i giocatori devono collocare un indicatore bianco (che rappresenta la nebbia) su 2 diversi spazi o tessere Isola (la scelta è affidata ai giocatori). Ciascuno spazio/tessera può contenere solamente 1 indicatore di questo tipo.

Se una tessera Isola è girata, tutti i segnalini e le pedine sono rimosse dalla stessa come da regolamento. Gli indicatori nebbia non possono essere posizionati su una tessera girata. Se nessun indicatore può essere collocato, non ci sono conseguenze (nessuno subisce ferite).

Ciascuna Azione compiuta su di uno spazio/tessera Isola con un indicatore nebbia (inclusa la costruzione di una Croce) richiede 1 pedina Azione in più del normale. Inoltre, il tipo di terreno di quella parte di Isola è considerato inesplorato. Un indicatore nebbia sulla tessera Isola con l'accampamento implica che i giocatori non possano ottenere dalla tessera alcuna risorsa (né dalle fonti, né dai segnalini). *Scorciatoia* e *Pozzo* forniscono le loro normali risorse. Se la tessera Isola con la *Scorciatoia* contiene anche un indicatore nebbia, la *Scorciatoia* perde il suo effetto, ma le risorse corrispondenti alle sue fonti possono essere raccolte secondo le normali regole.

Se la prima tessera Isola con ☿ viene posizionata, collocatevi ☿ al di sopra; qui i giocatori possono risolvere un'Azione Esplorazione nel modo usuale per pescare carte Mistero. Vengono risolti un massimo di 3 ☿ e 1 ☿. Se i giocatori si interrompono prima di aver risolto tutte e 4 le carte, l'Azione è considerata comunque come risolta con successo. La seconda tessera Isola con ☿ ottiene il ☿, e i suoi effetti si attivano immediatamente (e una volta sola). Lo stesso discorso si applica dalla terza alla sesta tessera Isola con ☿.

Segnalino Scoperta Speciale: Candela del Cultista

Quando usate questo segnalino, i giocatori guadagnano una pedina Azione marrone che può essere utilizzata una volta sola per un'Azione Costruzione, seguendo le normali regole.

Segnalino Scoperta Speciale: Fiala Misteriosa

La *Medicina* viene costruita senza che ci sia bisogno di un'Azione o altri requisiti.

APPENDICE

Se il segnalino Scoperta viene utilizzato mentre si stanno risolvendo Azioni durante la Fase Azione, la carta Invenzione viene posizionata nello spazio Risorse Future; altrimenti, è disponibile immediatamente.

Segnalino Scoperta Speciale: Pugnale Sacrificale

Conservate il segnalino. Può essere utilizzato da 1 solo personaggio per round, per un qualunque numero di combattimenti, fornendo il proprio bonus al livello delle Armi ma causando al personaggio 1 ferita. Il personaggio che prende il segnalino per primo in un round lo tiene fino alla fine del round.

Segnalino Scoperta Speciale: Campana Sacra

Questo Oggetto può essere costruito più volte, anche più di una volta durante lo stesso round. Ogni volta che viene costruito, i giocatori possono rimuovere fino a 3 indicatori nebbia dalla plancia.

Invenzione Speciale: Croce

Questo Oggetto può essere costruito più volte, anche più di una volta durante lo stesso round. Le Croci possono essere costruite su qualsiasi tessera Isola, incluse le tessere contenenti indicatori nebbia.

3. JENNY HA BISOGNO DI AIUTO

In questo scenario i giocatori devono sia costruire Oggetti specifici, sia salvare - e tenere in vita - una loro compagna, fino a che non saranno in grado di scappare tutti quanti. Per prima cosa, devono costruire la *Zattera*, poi Jenny deve essere portata all'accampamento il più velocemente possibile, mentre diventa sempre più debole col passare dei round. Una volta che la *Scialuppa di Salvataggio* viene costruita, i giocatori vincono la partita.

La *Scialuppa di salvataggio* può essere costruita solamente dopo che Jenny è stata salvata, ma a quel punto i giocatori conseguono immediatamente la vittoria.

Preparazione Aggiuntiva

Il *Barometro di Fitzroy* non è disponibile per questo scenario e non può essere pescato tramite alcun effetto.

Regole Speciali

Jenny subisce 2 ferite durante ogni Fase Notte fintanto che non arriva all'accampamento. Fino a quel momento, non può essere curata tramite effetti di un Oggetto, abilità speciali, segnalini Scoperta, o tesori.

Nell'accampamento Jenny viene trattata come un personaggio "non produttivo": non può risolvere alcuna Azione a eccezione del Riposo (una volta per round). È necessario nutrirla come qualsiasi altro personaggio, e subisce ferite quando dorme all'aperto. Tutti gli eventi, gli effetti del dado Animali Affamati e le regole relative alla Richiesta Non Soddisfatta si applicano anche a Jenny (si veda a pagina 24).

Come Venerdì, Jenny non fa aumentare il costo di costruzione del Riparo, della

Palizzata o del Tetto, e non può diventare il Primo Giocatore. Jenny non può inoltre utilizzare il *Letto* o l'*Amaca*.



Ogni volta che ci si imbatte in , il livello della Palizzata deve essere ridotto di 1. Se questo non è possibile (livello = 0), tutti i personaggi, fatta eccezione per Venerdì, subiscono 1 ferita.



Tutte le volte che una tessera Isola con  viene posizionata, posizionate anche il segnalino Numero corrispondente -  sulla prima,  sulla seconda, e così via. Gli effetti si applicano immediatamente (e solamente una volta).

Quando collocate il segnalino , mettete l'*Invenzione Corda* nello spazio Risorse Future. Alla fine della Fase Azione, verrà girata sul lato Oggetto e costruita.

Un quinto e sesto  non hanno effetto.

Invenzione Speciale: Zattera

Jenny può essere salvata solo con questo Oggetto. Una volta costruita, un'Azione Esplorazione deve essere risolta in un qualunque round successivo (sulla *Zattera*, usando 1 o 2 pedine Azione) per salvare Jenny e trasportarla all'accampamento. Questa Azione deve essere risolta prima di costruire la *Scialuppa di Salvataggio*. Quando dovete risolvere un "?" durante l'Azione Esplorazione, non pescate una carta Avventura. Invece, il leader subisce 1 ferita.

Invenzione Speciale: Scialuppa Di Salvataggio

Quando Jenny è all'accampamento e la *Scialuppa di Salvataggio* è stata costruita, i giocatori vincono immediatamente. La *Scialuppa di Salvataggio* può essere costruita solamente dopo che Jenny è arrivata all'accampamento.

4. ISOLA VULCANICA

I giocatori devono esplorare un specifico numero di spazi di luoghi speciali sulle tessere Isola con . Questo numero dipende dal numero di giocatori (escluso Venerdì). Si veda la tabella sulla scheda Scenario.

Quando tutte le Azioni Esplorazione necessarie sono state risolte, i giocatori possono costruire una *Scialuppa* per fuggire dall'Isola, vincendo immediatamente.

Preparazione Aggiuntiva

La partita inizia sulla tessera Isola 10. La tessera 8 viene girata sul lato "vulcano": le due tessere vengono collocate sulla plancia come indicato sulla scheda Scenario.

Il segnalino Accampamento va posizionato sulla tessera 10 (lato Accampamento verso l'alto). Il  e  su questa tessera vengono ignorati in questo scenario.

Iniziate il gioco con gli Oggetti *Pala* e *Coltello* già costruiti.

In più, un segnalino  va collocato sullo spazio Azione Esplorazione: rimane lì fino alla fine della partita, e ciò comporta che ciascuna Azione Esplorazione durante la partita richieda 1 pedina Azione aggiuntiva.



APPENDICE

Regole Speciali

Quando costruite un Riparo o incrementate il livello del Tetto o della Palizzata, potete usare la pelliccia come se fosse legno. Se usate solamente la pelliccia, si applica il costo di costruzione inferiore.

Esempio:

In una partita a 4 giocatori, il Riparo può essere costruito con 4 , 3  e 1 , 2  e 2 , oppure 3 .

Durante la partita, non si può entrare nella tessera vulcano, attraversarla, ottenere indicatori o segnalini su di essa, e nessuna Azione può esservi risolta.

A partire dal round 4, le tessere Isola (o spazi, se inesplorati), possono essere rese inaccessibili a causa della lava. All'inizio del round (prima della Fase Evento), le tessere Isola il cui numero corrisponde a quello indicato sulla scheda Scenario per il round in corso vengono girate, e tutti i segnalini e indicatori su di esse vengono scartati.

Esempio:

All'inizio del round 4, la tessera Isola su cui avete iniziato viene girata. Nel round successivo, le due tessere Isola elencate per il round 5 vengono girate, e così via.

Se l'accampamento è su una tessera che viene girata, perdetevi automaticamente la partita. L'accampamento non può essere spostato in una tessera di questo tipo. Se l'effetto di una carta vi obbliga a farlo, tutti i giocatori subiscono invece 1 ferita.



Ogni volta che una carta mostra il simbolo , dovete collocare indicatori bianchi (che rappresentano la Cenere Vulcanica) su 2 tessere o spazi Isola. Ciascuna tessera/spazio può contenere solamente 1 di tali indicatori. Gli indicatori possono essere messi su qualunque tessera non-vulcano, che sia girata oppure no.

Se non tutti gli indicatori possono essere collocati, non ci sono conseguenze (nessuna ferita inflitta).

Ogni Azione intrapresa su una tessera/spazio Isola con Cenere Vulcanica richiede 1 pedina Azione in più del normale. Tale penalità è cumulativa con il segnalino  nello spazio Azione Esplorazione e con tutti gli altri effetti che richiedono pedine Azione in più.



I segnalini Numero non sono automaticamente posizionati sulle tessere Isola con  in questo scenario. Al contrario, il simbolo offre ai giocatori l'opportunità di esplorare, in tali tessere, un luogo speciale. Per il primo di questi luoghi, i giocatori posizionano il segnalino  sul  esplorato,  sul secondo luogo di questo tipo, ecc. Ciascun luogo speciale può essere esplorato una sola volta.

Il numero di pedine Azione richieste per questa Esplorazione dipende dalla distanza dall'accampamento (si veda a pagina 19). Non dimenticatevi del segnalino nello spazio Azione Esplorazione.

Quando esplorate un luogo speciale, pescate e risolvete carte Mistero (o mettetele nello spazio Risorse Future) in un numero uguale al numero massimo di carte mostrato sulla scheda Scenario. Non potete decidere di fermarvi dopo ciascuna carta, ma dovete pescare e risolvere carte finché non viene raggiunto il numero massimo. Se una carta vi impone di smettere di pescare, l'Azione è considerata come risolta con

successo. Per gli ultimi 2 luoghi speciali c'è bisogno di 1 pedina Azione in più.

Il  sulla tessera iniziale (10) va ignorato.

Segnalino Scoperta Speciale: Vecchia Mappa

Quando scartate questo segnalino, pescate e risolvete 1 carta Mistero in meno mentre svolgete un'Azione Esplorazione speciale (esplorazione presso uno dei .

Il segnalino deve essere scartato prima di iniziare a pescare le carte.

Segnalino Scoperta Speciale: Diario Di Indy

Se questo segnalino viene utilizzato, ignorate l'effetto di una trappola pescata. La carta è considerata come risolta con successo.

Segnalino Scoperta Speciale: Torcia

Se questo segnalino viene utilizzato, ignorate l'effetto di una creatura pescata. La carta è considerata come risolta con successo.

Segnalino Scoperta Speciale: Vecchia Tela

Quando questo segnalino viene usato durante una Fase Meteo, ignorate 1 .

Segnalino Scoperta Speciale: Scala Di Corda

Il segnalino Azione neutrale utilizzato per l'Azione Esplorazione può essere usato solamente per esplorare i luoghi speciali (sulle tessere Isola con .

Invenzione Speciale: Scialuppa

La Scialuppa può essere costruita solamente dopo che l'ultima Azione Esplorazione richiesta per vincere la partita è stata risolta.

5. ISOLA DEI CANNIBALI

In questo scenario dovete distruggere la Città dei Cannibali sulla tessera Isola #4 (inizialmente nascosta). Ciò richiede un'Azione Caccia contro la forza della città.

La forza della città inizia a 21, ma viene ridotta tutte le volte che un giocatore brucia un villaggio dei Cannibali. Se sopravvivete fino alla fine del round dopo aver distrutto la città, vincete.

Preparazione Aggiuntiva

Invece di scegliere casualmente l'Equipaggiamento di Partenza, iniziate questo scenario con il *Rum* e con *Pipa & Tabacco*. Inoltre, la tessera Isola #4 è posizionata a faccia in giù come indicato nella scheda Scenario. Tale tessera contiene la Città dei Cannibali che dovrete attaccare più avanti durante la partita.

Regole Speciali

La tessera Isola #4 viene automaticamente esplorata all'inizio del 4° round. Per segnalarlo, collocate il segnalino Numero  su di essa. La tessera può essere attaccata da quel momento in poi.

Il vostro accampamento non può mai essere posizionato su una tessera Isola contenente un villaggio dei Cannibali, a meno che il villaggio non sia stato distrutto in precedenza. Se siete costretti



APPENDICE

a spostare lì l'accampamento, invece tutti i giocatori subiscono 1 ferita. Inoltre, ciascuna Azione Raccolta su una tessera che contiene un villaggio dei Cannibali richiede una pedina Azione aggiuntiva, a meno che il villaggio non sia stato distrutto.

Per attaccare un villaggio o la città, risolvete 1 Azione Caccia: non importa dove sia situato il villaggio sulla plancia. Il combattimento che ne risulta tiene conto solamente della forza del villaggio o della città: non viene pescata alcuna carta Belva.

La forza di un villaggio dei Cannibali è pari a 4 + il numero di  visibili (non il numero di villaggi, si veda qui sotto) sulle tessere Isola. Se la città dei Cannibali è girata verso l'alto, conta anche il suo simbolo. Confrontate le forze come di norma; il personaggio che sta risolvendo l'Azione subisce un numero di ferite pari alla differenza tra i due valori.

Se un villaggio viene raso al suolo con successo senza che gli attaccanti muoiano (il che comporterebbe perdere la partita), coprite il corrispondente  con un indicatore nero; il simbolo non va più contato per stabilire la forza di un villaggio.

Esempio:

Il soldato attacca un villaggio dei Cannibali. La plancia mostra 3 tessere Isola aggiuntive con , 1 dei quali è stato coperto in precedenza. La forza del villaggio è quindi di $4+2=6$. Il soldato ha un livello delle Armi pari a 5 e subisce quindi 1 .

La forza della città è 21, e ogni villaggio dei Cannibali distrutto la diminuisce di 3.

Esempio:

2 villaggi dei Cannibali sono stati distrutti, quindi la forza della Città è pari a $21-(2 \times 3)=15$.

Per vincere la partita, la Città deve essere attaccata esattamente come un villaggio (risolvendo un'Azione Caccia). Deve esserci un percorso completamente esplorato che porta alla Città per poterla attaccare. Se il giocatore che risolve l'Azione non muore, tutti quanti devono sopravvivere fino alla fine del round affinché i giocatori vincano la partita.

Venerdì non può attaccare da solo né i villaggi, né la città; può supportare altri personaggi durante il combattimento.



Tutte le volte che  compare, tutti i personaggi subiscono un numero di ferite che dipende dal numero di villaggi dei Cannibali distrutti. I personaggi subiscono 3 ferite, meno 1 per ogni villaggio distrutto. Se la differenza risulta sotto lo 0, i personaggi non subiscono alcuna ferita.

Esempio:

Se i cannibali attaccano quando 2 villaggi sono stati rasi al suolo, ciascun personaggio subisce 1 ferita.

Dopo un attacco dei cannibali, dovete immediatamente spostare l'accampamento (con tutte le conseguenze che ciò normalmente comporta). Se non lo potete fare, dovete perdere il vostro Riparo, il Tetto e la Palizzata (un Riparo naturale non conta). Se non avete costruito un Riparo, ciascun personaggio subisce 2 ferite.



I primi 4  sulle tessere Isola rappresentano i vari villaggi dei Cannibali, che sono

contrassegnati con i segnalini Numero in ordine di Esplorazione ( sul primo scoperto, ecc.). Ci sono soltanto 4 villaggi nella partita, ma 5 tessere Isola con  possono potenzialmente essere posizionate sulla plancia.

In questo caso, la quinta tessera viene contata per stabilire la forza dei villaggi dei Cannibali, ma non può essere distrutta (perché non è un villaggio).

Nello scenario sono richiesti solamente 5 segnalini Numero (1-4 per i villaggi, e 6 per la Città dei Cannibali).

Ciascun  scoperto provoca al giocatore che esplora 1 ; il 4° simbolo fa subire al giocatore 3 , a meno che l'Oggetto *Medicina* non sia stato costruito (in questo caso, subisce 1 ). Successivamente, se possibile, scartate  o 1 . Non potete scegliere una risorsa non disponibile. Per esempio, se avete 2  e 0 , non potete scegliere , dovete scegliere  e perdere 1 .

Invenzione Speciale: Canoa

Se questo Oggetto è stato costruito, un giocatore che esplora prende le 2 tessere in cima alla pila delle tessere Isola e ne sceglie 1. L'altra viene rimescolata nella pila.

Invenzione Speciale: Ballista

Se questo Oggetto è stato costruito, un giocatore che esplora prende le 2 tessere in cima alla pila delle tessere Isola e ne sceglie 1. L'altra viene rimescolata nella pila.

6. LA FAMIGLIA ROBINSON

In questo scenario, dovete costruire tutte le 9 Invenzioni pescate casualmente (senza contare le 9 Invenzioni predefinite). Devono essere esattamente queste 9 carte; se siete costretti a scartare 1 o più di queste carte e non potete riottenerle entro il round finale, perdete la partita.

Inoltre, dovete avere abbastanza cibo per i bambini appena nati, che compaiono nella partita da un certo punto in poi.

Nel momento in cui tutti i personaggi e i bambini sopravvivono in un qualunque round nel quale tutti i 9 Oggetti e il Riparo sono stati costruiti, e i livelli del Tetto, della Palizzata e delle Armi sono almeno pari a 1, vincete la partita.



Preparazione Aggiuntiva

Durante la preparazione, pescate 9 invece delle solite 5 Invenzioni. Tutte queste 9 Invenzioni devono essere costruite per vincere la partita (come descritto qui sopra).

Regole Speciali

Durante la partita, nei round 7, 9, e 11 nascono dei bambini. Essi devono essere nutriti con 1 cibo aggiuntivo per ciascuno. Ciò viene segnalato come -1/-2/-3 cibo sugli spazi round 7-12 della scheda Scenario. Se non c'è abbastanza cibo per i bambini, la partita è immediatamente persa (i bambini non possono soffrire la fame come gli adulti). L'unicità per i segnalini  non viene applicata per la tessera Isola che contiene l'accampamento, permettendo la raccolta di più di 1 o 2 risorse da tale tessera durante la Fase Produzione. Questa eccezione si applica solo nel caso di questo particolare segnalino, e solo per questa particolare tessera.

Infine, lo spazio speciale Azione Bonifica sulla scheda Scenario permette di

APPENDICE

utilizzare esattamente 2 pedine Azione per rimuovere un indicatore nero da qualsiasi altra tessera o spazio Isola, indipendentemente dal significato dell'indicatore.



Durante la Fase produzione, producezete solo la metà (arrotondando per difetto) del numero totale di risorse.

Esempio:

Normalmente produrreste 2 e 3 nella Fase Produzione. La metà del totale, arrotondando per difetto, è 2: potete quindi scegliere tra 2 , 1 e 1 , o 2 .



Quando posizionate una tessera Isola con confrontate la sua tipologia di terreno con tutte le altre tessere. Se è la prima tessera con questa tipologia di terreno, copritela con un indicatore nero: la tessera è considerata inesplorata.

Segnalino Scoperta Speciale: Vecchi Attrezzi

Questo Oggetto può essere costruito senza spendere un'Azione o altri requisiti. Se il segnalino Scoperta viene utilizzato mentre si risolvono Azioni durante la Fase Azione, la carta Invenzione viene posizionata nello spazio Risorse Future; altrimenti, è immediatamente disponibile.

Segnalino Scoperta Speciale: Aratro

L'Aratro ha lo stesso effetto dell'Azione Bonifica.

Segnalino Scoperta Speciale: Polvere da Sparo

Quando tirate il dado Animali Affamati durante la Fase Meteo, i giocatori possono rilanciarlo se non sono contenti del risultato. Il nuovo esito sostituisce quello vecchio (i giocatori non possono scegliere tra i 2 risultati).

7. LA SPAVENTOSA AVVENTURA SULL'ISOLA DI KING KONG

In questo scenario avete viaggiato fino ad un'isola inesplorata con un gruppo di altri *filmmaker* per girare un film che riguarda un grosso scimmione. Tuttavia, le cose non sono andate secondo i piani, perché lo "scimmione" è diventato ostile e ha iniziato a uccidere i membri della troupe. Dovete costruire 3 Trappole sull'Isola e poi catturare King Kong risolvendo un'Azione Caccia speciale, assicurandovi allo stesso tempo che l'attrice e il regista rimangano vivi.

Preparazione Aggiuntiva

Iniziate il gioco con un Riparo; girate il segnalino Accampamento sul lato Riparo e mettete un indicatore sullo spazio Azione Riparo. Non iniziate con alcun Tetto o Palizzata.



Regole Speciali



Un membro della troupe (indicato nella parte bassa della scheda Scenario) viene ucciso da King Kong. Mettete un indicatore nero sul personaggio. L'attrice fa eccezione; invece di essere uccisa da King Kong, viene presa come ostaggio (si veda la prossima colonna). Se il regista viene ucciso, perdete la partita.



Tutte le volte che una tessera Isola con viene esplorata, collocate sopra di essa un segnalino Numero. Durante la Fase Meteo, tirate il dado Animali Affamati una volta per ciascun segnalino Numero presente sulla plancia di gioco, applicando tutti i risultati. Ad esempio, durante la Fase Meteo, se i segnalini Numero , , e sono sulla plancia di gioco, tirate il dado Animali Affamati tre volte.

Tutte le volte che il risultato del dado Animali Affamati farebbe ridurre il livello della Palizzata al di sotto di 0, riducete il Morale di 1, ciascun giocatore subisce 1 ferita, e il *filmmaker* in vita con il numero più basso viene ucciso (o l'attrice viene catturata).

Durante la Fase Produzione, se il vostro Accampamento è posizionato su di una tessera con un totem, ciascun giocatore subisce 1 ferita.

Salvare l'Attrice

Se l'attrice viene rapita da King Kong, deve prima essere salvata affinché lo scenario possa essere vinto. È tenuta prigioniera sulla 4ª tessera Isola esplorata con un .

Se non avete ancora esplorato e trovato tutti e quattro i , dovete continuare a esplorare fino a che non la trovate. Per salvarla, dovete eseguire un'Azione Esplorazione speciale su questa tessera, risolvendo un dal mazzo Mistero.

Segnalino Scoperta Speciale: l'Oggetto Perduto del Filmmaker

Ottenete un bonus in base al numero più basso corrispondente a un membro della troupe ancora in vita (come indicato sulla scheda Scenario).

Segnalino Scoperta Speciale: Petardo

Potete scartare questo segnalino per ignorare uno qualsiasi dei risultati prodotti dal dado Animali Affamati.

Segnalino Scoperta Speciale: Impronta Gigante

Potete scartare questo segnalino per ottenere una pedina Azione verde da usare solamente durante quel turno.

Invenzione Speciale: Trappola

Questo Oggetto può essere costruito tre volte, ma solo sulle tessere Isola con . Le trappole possono essere costruite sulla tessera Isola con l'accampamento o sulle tessere Isola che distano da esso fino a 2 spazi (è necessaria 1 pedina in più, se la trappola non viene costruita sopra la tessera con l'accampamento o su una tessera adiacente all'accampamento). Una volta che tutte e 3 le trappole sono state costruite, potete (in un round successivo) catturare King Kong con un'Azione Caccia Speciale.

Invenzione Speciale: Tranquillante

Quando combattete King Kong, questo Oggetto diminuisce la perdita di livello delle Armi da 5 a 1, rendendolo molto più facile da sconfiggere.

APPENDICE

ABILITÀ SPECIALI DEI PERSONAGGI

Questa sezione riassume le abilità speciali dei personaggi e, dove necessario, le spiega in maggior dettaglio. Ogni personaggio può usare ciascuna delle proprie abilità in qualsiasi momento, una volta per round. In alcuni casi, un'abilità può essere utilizzata solo dallo specifico personaggio; l'abilità di rilanciare, ad esempio, può essere applicata solo a un dado lanciato da quel personaggio. Quando un'abilità speciale viene utilizzata, per aiutarvi a ricordarlo copritela con un indicatore nero, che rimuoverete alla fine del round.

CARPENTIERE



Costruzione Economica

Scartate 2 segnalini Determinazione per usare 1  in meno durante 1 Azione. I segnalini Determinazione che il Carpentiere possiede all'inizio della Fase Azione possono essere assegnati all'Azione durante la pianificazione, il che implica che 1  in meno debba essere assegnato. In alternativa, i segnalini Determinazione possono essere utilizzati durante la risoluzione dell'Azione per scartare 1  in meno (il  viene ricollocato nello spazio Risorse Disponibili). Tuttavia, il giocatore non può assegnare meno  durante la pianificazione, sapendo che otterrà i segnalini Determinazione di cui ha bisogno durante la Fase Azione; tutte le risorse (e, in questo caso, anche i segnalini Determinazione), devono essere assegnate durante la pianificazione. Il costo per la costruzione di qualcosa può essere ridotto a 0 .

Esempio:

I giocatori hanno 3  ma vogliono costruire un Riparo che richiede 4 . Il carpentiere può assegnare 2 segnalini Determinazione insieme a 3  all'Azione costruire. Se i giocatori hanno solo 3  e il carpentiere non ha abbastanza segnalini Determinazione durante la pianificazione, il Riparo non può essere costruito in questo round.

Maestria

Scartate 2 segnalini Determinazione per rilanciare un qualunque dado marrone lanciato durante un'Azione Costruzione. Eventuali segnalini ottenuti tramite il risultato del dado Successo non possono essere utilizzati per rilanciare alcun dado per l'Azione attuale.

Una Nuova Idea

Scartate 3 segnalini Determinazione per pescare 5 Invenzioni dal mazzo. Sceglierne 1 e collocatela sulla plancia, con il lato Invenzione verso l'alto, insieme alle altre Invenzioni/Oggetti. Le altre carte vanno scartate in una pila degli scarti per le Invenzioni. Se i giocatori finiscono le carte Invenzione, rimescolate la pila delle carte scartate e usatela come nuovo mazzo Invenzione.

Tuttofare

Scartate 3 segnalini Determinazione per ricevere 1 pedina Azione neutrale marrone in più. Tale pedina è disponibile solamente per l'Azione Costruzione durante l'attuale round e può essere utilizzata solamente dal Carpentiere. Scartatela alla fine

della Fase Azione.



CUOCO

Ricetta della nonna

Scartate 2 segnalini Determinazione e 1  per guarire 2 ferite di 1 personaggio qualsiasi o 1 ferita a testa per 2 personaggi qualsiasi. Questa abilità può essere usata in qualsiasi momento, non soltanto durante la Fase Notte.

Scroccone

Scartate 2 segnalini Determinazione per rilanciare un qualunque dado grigio tirato durante l'Azione Raccolta. Eventuali segnalini Determinazione ottenuti tramite il risultato del dado Successo non possono essere utilizzati per rilanciare alcun dado per l'Azione attuale (si veda il riquadro a pagina 16).

Zuppa di sassi

Scartate 3 segnalini Determinazione per guadagnare 1 . È immediatamente disponibile (al di fuori della Fase Azione) o va collocato nello spazio Risorse Future (durante la Fase Azione).

Sciacquabudella

Scartate 3 segnalini Determinazione per ignorare 1  nella Fase Meteo, o per considerare 1  come se fosse . Questa abilità può essere usata dopo che i dadi Meteo sono stati tirati.

ESPLORATORE



Fortunato

Scartate 2 segnalini Determinazione per rilanciare un qualunque dado verde tirato durante l'Azione Esplorazione. Eventuali segnalini Determinazione ottenuti tramite il risultato del dado Successo non possono essere utilizzati per rilanciare alcun dado per l'Azione attuale (si veda il riquadro a pagina 16).

Ricognizione

Scartate 2 segnalini Determinazione per pescare 3 tessere Isola dalla pila e guardarle. Rimescolate 2 di queste nella pila e mettete la terza in cima. Questa abilità non può essere utilizzata per pescare 2 tessere in più dopo averne già rivelata una durante l'Azione Esplorazione: deve essere utilizzata prima di risolvere l'Azione Esplorazione.

APPENDICE

Discorso Motivazionale

Scartate 3 segnalini Determinazione per aumentare subito il morale di 1.

Ricerca

Scartate 3 segnalini Determinazione per pescare immediatamente 2 segnalini Scoperta e sceglierne 1. Tale segnalino è immediatamente disponibile (al di fuori della Fase Azione) o va collocato nello spazio Risorse Future (durante la Fase Azione). L'altro segnalino viene rimosso dal gioco.

SOLDATO



Pattuglia

Scartate 2 segnalini Determinazione per guardare la carta in cima al mazzo di Caccia e collocarla in cima o in fondo al mazzo. La posizione della carta potrebbe cambiare in seguito, qualora il mazzo venisse rimescolato.

La Caccia

Scartate 4 segnalini Determinazione per pescare la prima carta del mazzo Belva e collocarla in cima al mazzo di Caccia senza guardarla. Se è la prima carta, dà origine al mazzo di Caccia.

Frenesia

Scartate 3 segnalini Determinazione per dare al Soldato un +3 temporaneo al livello delle Armi durante la sua Azione. Per esempio, questa abilità può essere usata dopo aver svelato la carta Belva durante la Caccia. Questa abilità non può essere utilizzata in nessun altro momento (ad esempio durante la Fase Meteo).

Piano di difesa

Scartate 3 segnalini Determinazione per aumentare il livello della Palizzata o delle Armi di 1. Il livello della Palizzata può essere aumentato solo se il Riparo è stato costruito. Questa abilità non può essere utilizzata in risposta a una carta che viene rivelata e prima che l'effetto di tale carta venga risolto.



EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE

A causa dello spazio limitato sulle carte, non tutti gli effetti possono essere descritti per intero sulle carte stesse. La sezione seguente spiega alcune carte e i loro effetti in maggiore dettaglio.

Acquazzone / (Trasloco) (Evento)

Se avete dovuto diminuire il livello del Tetto e/o della Palizzata a causa dello spostamento forzato dell'accampamento (tramite l'effetto immediato), l'Azione Minaccia vi permette di ottenere 1 livello di ciò che avete perso. Per esempio, se avete perso soltanto il livello del Tetto, potete riottenere solo il livello del Tetto. Se non avete un Riparo, non ricevete nessuno dei due.

Amaca (Carta Mistero - Tesoro)

Tutte le volte che un personaggio (non Venerdi) riposa, riceve 1 segnalino Determinazione in aggiunta ai normali effetti del riposo. L'Amaca non può essere combinata con il Letto; se li avete entrambi, dovete decidere quale dei due desiderate usare. Questo effetto può essere utilizzato da un qualsiasi numero di giocatori nello stesso round.

(Attacco notturno) / Alla ricerca di una Belva (Evento)

La forza di una Belva è irrilevante se non avviene un combattimento, ma il livello delle Armi (ed eventualmente il livello della Palizzata) deve essere abbassato se la carta Belva lo specifica. Ricevete cibo e pelliccia e dovete applicare tutti gli altri effetti della carta.

Bella sorpresa / (Cedimento) (Avventura - Raccolta)

L'Equipaggiamento di Partenza viene pescato a caso dall'Equipaggiamento di Partenza non utilizzato. La carta viene posizionata nello spazio Risorse Future ed è disponibile solamente alla fine della Fase Azione.

Bibbia (Equipaggiamento di Partenza)

Potete usare la Bibbia due volte nello stesso round. Quando effettuate l'Azione Organizzazione dell'Accampamento, potete usare la Bibbia per guadagnare 1 segnalino Determinazione e guarire 1 ferita, in aggiunta a qualunque altro effetto otteniate. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, se migliorate il morale, ricevete comunque 1 segnalino Determinazione e guarite 1 ferita.

Bottiglia di vino (Carta Mistero - Tesoro)

L'effetto di questa carta può essere usato anche se il personaggio che la scopre passa la notte fuori dall'accampamento.

Caminetto (Invenzione)

Una volta per ciascuna Fase Notte potete scartare 1 cibo per guarire 2 ferite di un singolo personaggio o 1 ferita per ciascuno di 2 personaggi qualsiasi.

Cantina (Invenzione)

La Cantina evita che il cibo normale vada a male. Tale cibo non diventa cibo non deperibile (non scambiate gli indicatori). Se la Cantina viene rigirata sul lato Invenzione, il cibo andrà a male durante la Fase Notte, come al solito.

Catastrofe / (Riparare gli Attrezzi) (Evento)

Tutte le carte Invenzione già girate sul lato Oggetto vengono collocate nello spazio delle Risorse Future. Il loro effetto non può essere utilizzato fino alla fine della Fase Azione. Esse non sono disponibili e non possono essere considerate come requisiti soddisfatti durante la costruzione di altri Oggetti. L'effetto di segnalini (come il Recinto o la Scorciatoia) rimane attivo. Alla fine della Fase Azione, le carte ritornano sulla plancia. L'Evento Minaccia richiede ai giocatori di scartare 1 Oggetto e di cancellarne gli effetti, se possibile.

L'Oggetto viene girato sul lato Invenzione e poi rimescolato nel mazzo Invenzione.

APPENDICE

Cerbottana (Carta Mistero - Trappola)

Venerdì non subisce gli effetti di questa trappola.

Cesta (Invenzione)

Per poter essere utilizzata, la *Cesta* deve essere assegnata a un personaggio durante la pianificazione dell'Azione (indicatele con il segnalino *Cesta*). Se l'Azione Raccolta non viene conclusa con successo, nessuna risorsa viene ottenuta. Il *Sacco* e la *Cesta* possono essere combinati insieme per un'Azione Raccolta.

Chiodi & Martello (Equipaggiamento di Partenza)

Per ogni indicatore usato, ricevete 1 pedina Azione neutrale marrone aggiuntiva che può essere utilizzata solamente per supportare l'Azione Costruzione. Questo Equipaggiamento di Partenza può essere utilizzato due volte nello stesso round.

Ciotola Cerimoniale (Carta Mistero - Tesoro)

L'effetto di questa carta dura fino a che non viene pescata nella Fase Evento, quando si applica la parte inferiore della carta.

Colpo del destino / (Riposo Rassicurante) (Evento)

Tutte le carte Evento negli spazi Minaccia sono risolte da sinistra a destra, applicandone gli Effetti Minaccia. Esse vengono quindi scartate e poi la carta Colpo del Destino è collocata nello spazio Minaccia di destra.

(Concilio) / Raccogliere le Idee (Evento)

La carta Invenzione che ottenete viene presa dal mazzo e va collocata immediatamente a faccia in su sulla plancia (non nello spazio Risorse Future).

Confuso (Carta Mistero - Trappola)

Durante il round successivo, dovete ritirare ogni dado Successo che mostra un successo durante tutte le vostre Azioni. Se 2 pedine Azione sono state assegnate e non doveste, normalmente, tirare dadi, siete comunque obbligati a tirare il dado Successo e ad applicare il suo effetto – e a ritirare qualora otteniate un Successo, anche avendo assegnato 2 pedine Azione.

Coperte (Carta Mistero - Tesoro)

Per ciascun indicatore usato, ignorate 1 ☁ (sui dadi, o sui segnalini) e, inoltre, non aggiungetelo al numero di ☁.

Danni della Tempesta / (Riparazioni) (Evento)

È possibile scegliere un Tetto o una Palizzata di livello 1. Per effetto dell'arrotondando per difetto, nessun livello viene perso, e nessun'altra conseguenza viene applicata. Tuttavia, se sia il Tetto sia la Palizzata sono a livello 0, si applica la regola della Richiesta Non Soddisfatta.

(Disastro) / Ricostruire (Evento)

È possibile scegliere un Tetto o una Palizzata di livello 1. Poiché si arrotonda per difetto, nessun livello viene perso e nessuna altra conseguenza viene applicata. Tuttavia, se sia il Tetto sia la Palizzata sono a livello 0, si applica la regola della Richiesta Non Soddisfatta.

Elmo (Carta Mistero - Tesoro)

Quando viene utilizzato da un giocatore, fornisce il suo effetto per ciascuna Azione Caccia risolta da quel giocatore durante questa Fase Azione. Può essere utilizzato solamente da 1 personaggio per round. Potete utilizzare l'Elmo anche per il "Combattere la Belva" del dado Animali Affamati, ma dovete scegliere su quale giocatore verrà applicato il suo effetto.

Fiume in piena / (Costruire un fossato) (Evento)

"Metà delle risorse" si riferisce al numero totale delle risorse. Per esempio, se ottenete 4 legno e 2 cibo (6 risorse in totale), potete prendere 3 legno oppure 2 cibo e 1 legno, ecc.

Fornace (Invenzione)

Ignorate 1 nuvola di neve (su dadi o segnalini) e non aggiungetela al numero di nuvole di pioggia.

(Forziere del Capitano) / Spedizione per il Tesoro (Relitto)

L'Equipaggiamento di Partenza è pescato casualmente dall'Equipaggiamento di Partenza inutilizzato. La carta viene collocata nello spazio Risorse Future ed è disponibile solo alla fine della Fase Azione.

Frusta (Carta Mistero - Tesoro)

Ottenete 1 livello delle Armi alla fine della Fase Azione in cui trovate questa carta. Inoltre, una volta per round, la *Frusta* vi permette di ignorare l'effetto di 1 carta Trappola mentre risolvete le carte ☁. La carta ignorata è considerata comunque come risolta con successo. Può essere utilizzata solamente da 1 personaggio per round.

Funghi / (Malattia) (Avventura - Raccolta)

Venerdì non viene considerato come giocatore quando si calcola la quantità di cibo ottenuto.

Ispezione degli Attrezzi / (Attrezzi Rotti) (Avventura - Costruzione)

Posizionate un indicatore su 2 oggetti già costruiti (o su 1, se solo 1 oggetto è stato costruito). Gli indicatori non hanno conseguenze finché questa carta non viene di nuovo pescata durante la Fase Evento.

Laccio (Carta Mistero - Trappola)

Se il vostro livello delle Armi è minore o uguale a 2, viene ridotto a 0. Se è più grande di due, è ridotto di 2.

(La Scimmia Vede) / La Scimmia Fa (Avventura - Costruzione)

È possibile scegliere una Palizzata o un Tetto di livello 1. Per effetto di un arrotondamento per difetto, nessun livello viene perso e nessuna ulteriore conseguenza viene applicata. Tuttavia, se i livelli di Palizzata e Tetto sono entrambi 0, si applica la regola della Richiesta Non Soddisfatta.

Lavoro veloce / (La fretta è cattiva consigliera) (Avventura - Costruzione)

L'Azione Costruzione aggiuntiva non richiede pedine Azione ed è eseguita come se fosse stata usata 1 pedina Azione per compierla ed è risolta dal personaggio che ha pescato la carta. Ogni possibile Azione Costruzione può essere risolta (Oggetto, Riparo, Palizzata, Tetto, livello delle Armi), se i requisiti necessari sono soddisfatti. Se il Riparo è stato costruito durante il medesimo round, e l'accampamento non si trova in un Riparo naturale, il Tetto e la Palizzata non possono essere costruiti con quest'Azione. Anche gli Oggetti nello spazio Risorse Future non possono essere utilizzati.

Letto (Invenzione)

Ogni volta che un personaggio (che non sia Venerdì) riposa, ottiene 1 segnalino Determinazione e guarisce 2 ferite (invece dei normali effetti del riposo). Il *Letto* non può essere combinato con l'*Amaca*; se avete entrambi, dovete decidere quale dei due volete utilizzare. Questo effetto può essere utilizzato da qualsiasi numero di giocatori nello stesso round.

L'Isola Contrattacca / (Salvataggio) (Evento)

L'effetto dello scenario corrispondente al simbolo libro viene eseguito due volte durante la risoluzione dell'Evento, e una terza se si innesca l'Evento Minaccia.

Litigio / (Accordo) (Evento)

Nessuna Azione può essere compiuta durante questo round con delle pedine Azione di giocatori diversi (compreso Venerdì, che non può supportare alcun giocatore durante questo round). L'unica eccezione è l'Azione Minaccia su questa carta, per la quale devono essere assegnate le pedine Azione di due diversi giocatori (o di un giocatore e di Venerdì).

APPENDICE

Mappa del Tesoro (Carta Mistero - Tesoro)

L'Azione Esplorazione effettuata sulla carta richiede 2 pedine Azione, ed è quindi automaticamente un successo senza che ci sia bisogno di tirare i dadi Azione.

Medicina (Invenzione)

Alcuni effetti delle carte si riferiscono a questo Oggetto: è spesso necessario per prevenire delle conseguenze negative. Non si consuma.

Mistura di Erbe (Carta Mistero - Tesoro)

Questa carta vi permette di guardare la carta in cima al mazzo Evento, indipendentemente dal tipo di carta. Se c'è una carta Belva accanto al mazzo evento, potete invece guardare quella.

Notte Pericolosa / (Costruire delle Difese) (Evento)

La carta Belva posizionata vicino al mazzo Eventi rimane lì fino all'inizio del round seguente. Se l'Azione Minaccia è risolta nello stesso round, la carta Belva è rimescolata nel mazzo Caccia. Se l'Azione Minaccia non è risolta nello stesso round, il Primo Giocatore deve combattere la Belva all'inizio della Fase Evento del round successivo, prima di pescare una carta. A questo punto, l'Azione Minaccia su questa carta non ha effetto perché la carta Belva non è più vicina al mazzo Evento.

Poi, pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Eventi come di norma.

(Nuovo Stormo) / È tutto svanito (Avventura - Raccolta)

Tutte le fonti sulla tessera Isola con il segnalino sono coperte con indicatori. Se il segnalino stesso era utilizzato come una fonte (cioè, non c'era una fonte originaria di cibo sulla tessera), viene coperto a sua volta. Se il segnalino, invece, non stava giocando il ruolo di una fonte, non va coperto, ma non ha effetto fino a che non viene rimosso l'indicatore dalla fonte originaria di cibo.

Pentola (Invenzione)

Una volta per Fase Notte potete spendere 1 cibo per guarire 1 ferita di 1 personaggio.

Pozzo (Invenzione)

Durante la Fase produzione, tirate il dado Ferita marrone. Se mostra , ottenete immediatamente 2 cibo. Se non potete ottenere cibo a causa di qualche effetto, non ottenete nemmeno cibo tramite il Pozzo. Se le risorse devono essere dimezzate, l'effetto del Pozzo si applica prima che vengano dimezzate.

Recinto (Invenzione)

L'indicatore può essere posizionato solo su un  su una tessera Isola adiacente, non su quella che contiene l'accampamento. Il segnalino  è collocato sulla tessera Isola che contiene l'accampamento. Una volta che questo Oggetto è stato costruito, il suo segnalino si muove di pari passo con l'accampamento, a meno che tale segnalino non sia sullo spazio di destinazione.

Sacco (Invenzione)

Per poter essere utilizzato, il Sacco deve essere assegnato a un personaggio durante la pianificazione delle Azioni (indicatelo con il segnalino Sacco). Se l'Azione Raccolta non ha successo, nessuna risorsa viene ottenuta. Il Sacco e la Cesta possono essere combinati insieme per un'Azione Raccolta.

(Scheletro) / Diario dell'Esploratore Morto (Avventura - Raccolta)

La carta Invenzione viene pescata dalla cima del mazzo Invenzione.

Sciabola (Carta Mistero - Tesoro)

La Sciabola può essere utilizzata solamente da 1 personaggio per round. Se state utilizzando la Sciabola, potete decidere se attivare oppure no il suo effetto (una volta per ogni combattimento), e subite 1 ferita tutte le volte che usate il suo bonus. La Sciabola può anche essere utilizzata per combattere la Belva che proviene dall'esito del dado Animali Affamati.

Sconforto / (Mobilitazione) (Evento)

Il giocatore che riceve il segnalino Primo Giocatore diventa subito Primo Giocatore.

Scorciatoia (Invenzione)

Questa Invenzione permette ai giocatori di ottenere una risorsa dalla tessera Isola che contiene il segnalino Scorciatoia durante la Fase Produzione. Se più di una risorsa è disponibile, i giocatori possono scegliere quale ottenere durante la Fase Produzione, e possono sceglierne una differente in ciascun round. Se quella tessera contiene anche  o , i giocatori ottengono la risorsa aggiuntiva se scelgono la risorsa corrispondente al segnalino.

Esempio:

Una tessera Isola contiene una fonte di legno, una fonte di cibo, un segnalino  e il segnalino Scorciatoia. Durante la Fase Produzione, i giocatori possono scegliere di ottenere o 1 legno o 2 cibo.

Durante la Fase Azione non si può effettuare una raccolta da una fonte che produce risorse nella Fase Produzione (mettete il segnalino Scorciatoia sulla fonte per indicarlo, e rimuovetelo dalla fonte alla fine del round).

Se la tessera che contiene il segnalino Scorciatoia contiene anche un indicatore nebbia (nello Scenario 2), la Scorciatoia non ha effetto (i giocatori non ottengono alcuna risorsa aggiuntiva). Tuttavia, dalle fonti si può effettuare normalmente una Raccolta durante la Fase Azione.

Ciò vale anche se la Fase produzione è stata saltata. Quando l'accampamento viene spostato, la Scorciatoia diventa non più disponibile. L'Oggetto viene girato sul suo lato Invenzione e il segnalino viene scartato.

Sfortunato Incidente (Carta Mistero - Trappola)

L'effetto  della Scheda scenario viene risolto una volta.

Spore Velenose (Carta Mistero - Trappola)

Anche Venerdì subisce gli effetti di questa carta. Se passate la notte fuori dall'accampamento dopo aver trovato questa carta, subite solamente 1 ferita (incluso Venerdì).

Stanco / (Lite) (Avventura - Costruzione)

Vengono guarite solo le ferite del personaggio che sta risolvendo l'avventura; ciò accade immediatamente.

Strana malattia (Carta Mistero - Trappola)

Venerdì non è considerato come giocatore nel determinare il numero di indicatori, ma a Venerdì possono essere assegnati degli indicatori. Inoltre, indipendentemente dal numero di giocatori (e da Venerdì) se un personaggio ottiene la carta quando deve anche trascorrere la Notte fuori dall'Accampamento, riceverà solo 2 indicatori e dovrà assegnarli a sé stesso, subendo quindi 2 ferite durante la Notte.

Ululati nei Boschi / (Spedizione) (Evento)

Se non è ancora presente il mazzo Caccia, quest'ultimo viene creato con la carta Belva scelta. Le altre due carte vengono rimescolate dentro al mazzo Belva. Se il mazzo Caccia è rimescolato successivamente durante la partita, la carta che era in cima potrebbe, a seguito del rimescolamento, non trovarsi più in cima.

Un Gioiello Luccicante (Carta Mistero - Creatura)

Se il personaggio (o Venerdì) che fa scattare questa trappola trascorre la notte fuori dall'accampamento, la carta non viene risolta durante la Fase Notte ma viene invece piazzata nello spazio Risorse Future, ritardando il suo effetto per 1 round.

Vecchia Mappa (Carta Mistero - Tesoro)

Una volta che la carta è nello spazio Risorse Disponibili, ciascun giocatore ottiene immediatamente 1 segnalino Determinazione. Se è in gioco, anche Venerdì riceve 1 segnalino Determinazione.

Vecchi vestiti (Carta Mistero - Tesoro)

1 nuvola di neve per round viene considerata come una nuvola di pioggia; non deve essere scartato alcun legno aggiuntivo.

APPENDICE

Zaino (Carta Mistero - Tesoro)

Quando è utilizzato da un giocatore, fornisce il suo effetto per ciascuna Azione Esplorazione risolta da quel personaggio (con successo o con insuccesso) durante l'attuale Fase Azione. Può essere utilizzata solamente da 1 personaggio per round.

ALTRE INVENZIONI

Molte Invenzioni non menzionate nella sezione precedente sono richieste per costruire oggetti aggiuntivi o conferiscono un *bonus una tantum* (Livello delle Armi/Palizzata in più, cibo aggiuntivo non deperibile, o segnalini 🍷 da collocare sulla tessera Isola che contiene l'accampamento).

Le *Cinture*, la *Mappa*, la *Lanterna* e lo *Scudo* forniscono 1 Azione in più ciascuna, che può essere usata solamente per l'Azione corrispondente. La *Zattera* fornisce 1 pedina Azione che può essere usata per le azioni Raccolta o Esplorazione. Queste pedine Azione sono disponibili in ciascun round.

Il *Diario* e i *Tamburi* conferiscono il loro bonus una volta per round (durante la Fase Morale) e possono essere combinati.

SEGNALINI SCOPERTA

I nuovi segnalini Scoperta vengono collocati nello spazio delle Risorse Future durante l'Esplorazione (si veda a pagina 19). Alla fine della Fase Azione vengono spostati nello spazio Risorse Disponibili, dove sono ora disponibili per tutti i giocatori. A questo punto, un segnalino *Albero Caduto* o *Larve Nutrienti* deve essere immediatamente restituito e scambiato per 2 🍌 o 1 🍷. Ogni altro segnalino Scoperta può essere tenuto per quanto tempo si desidera ed essere restituito e scambiato in qualsiasi momento del round (con le eccezioni indicate).

I segnalini Scoperta utilizzati o scartati vengono rimossi dal gioco. Ci sono in totale 18 segnalini, i cui effetti sono sempre gli stessi (si veda qui sotto). Ci sono inoltre 4 segnalini Scoperta speciali, i cui effetti variano a seconda dello scenario (si vedano le rispettive schede Scenario o le pagine 28-32).

Se dovete scartare qualcosa, e avete un segnalino Scoperta che ve lo fornisce, non siete costretti a scambiare il segnalino (ma, tipicamente, vorrete farlo).

Esempio:

Durante la Fase Notte dovete scartare 1 cibo per mangiare. Se non avete cibo ma avete il segnalino scoperta Capra (che fornisce 1 pelliccia e 1 cibo), non siete obbligati a usare il segnalino.



Albero caduto

Questo segnalino può essere scartato immediatamente alla fine della Fase Azione per collocare 1 legno nello spazio Risorse Disponibili.



Candele

Questo segnalino vi fornisce 1 pedina Azione neutrale marrone che può essere usata per 1 Azione Costruzione e viene scartata dopo che l'Azione è stata risolta. Come al solito, questa pedina Azione può essere assegnata solamente durante la pianificazione.



Capra

Se il livello Armi è almeno 1, questo segnalino può essere scartato per guadagnare 1 pelliccia e 1 cibo (collocateli nello spazio Risorse Disponibili). Questo segnalino non può essere utilizzato mentre si risolvono Azioni nella Fase Azione; può essere utilizzato solamente mentre si pianificano Azioni nella Fase Azione, o alla fine della Fase Azione, o durante qualsiasi altra Fase senza restrizioni. Se questo segnalino è nello spazio Risorse Disponibili

(non è stato scambiato), il cibo raffigurato al di sopra non va a male durante la Fase Notte, perché non è ancora cibo.



Cespugli spinosi

Se il Riparo è stato costruito, aumentate il livello della Palizzata di 1.



Erbe

Se la *Pentola* è disponibile, questo segnalino può essere scartato per aumentare il morale di 1.



Erbe Curative

Se la *Pentola* è disponibile, questo segnalino può essere scartato per costruire immediatamente l'Oggetto *Medicina*. La carta è immediatamente disponibile (al di fuori dalla Fase Azione) o va collocata nello spazio Risorse Future (durante la Fase Azione).



Foglie larghe

Ignorate 1 nuvola di pioggia durante la Fase Meteo.



Larve Nutrienti

Questo segnalino deve essere scartato alla fine della Fase Azione per collocare 2 cibo nello spazio Risorse Disponibili.



Tabacco

Aumenta il morale di 1.



Tesoro

Il Primo Giocatore pesca una carta tesoro dal mazzo Mistero. Se questo segnalino è scambiato durante la Fase Azione, il Tesoro va piazzato nello spazio Risorse Future. Al di fuori dalla Fase Azione, è immediatamente disponibile.



Vecchio Machete

Aumenta il livello delle Armi di 1.



Veleno

Se la *Pentola* è disponibile, questo segnalino può essere scartato per aumentare il livello delle Armi di 2.



Verdure

Se la *Pentola* è disponibile, questo segnalino può essere scartato soltanto durante la Fase Notte per guarire 2 ferite di un personaggio, o 1 ferita su ciascuno di 2 personaggi.

Designer: Ignacy Trzewiczek

Manuale del Gioco: Simon Reitenbach

Editor: Paul Grogan

Illustrazione in copertina: Vincent Dutrait

Design della scatola: Aga Jakimiec

Design del tabellone: Piotr Słaby

Grafica e icone: Piotr Słaby, Mateusz Bielski,

Michał Zieliński, Maciej Mutwil,

Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz

Kopacz, Jerzy Ferdyn

Design componenti: Maciej Mutwil

Impaginatore: Maciej Mutwil

Revisori: Paul Grogan, Piotr Wiśniewski, Joffrey

Niemiec, Rafał Szyma, CBJ Matt, Chevee Dodd,

Gunter Schmidl, Marek Spychalski, Hui Sian,

Tony, Victoria, Jason, Ori, Ben, Justin, Patrick

Publisher: Portal Games

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland

tel./fax. (32) 334 85 38

www.portalgames.pl

e-mail: portal@portalgames.pl

Edizione italiana a cura di

Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

pendragongamestudio@gmail.com

info@pendragongamestudio.com

Traduzione: Paolo Mastrolia

Revisione: Alex Grisafi

Impaginazione: Davide Corsi

RINGRAZIAMENTI: Grande aiuto e supporto mi sono stati forniti dai miei amici e fedeli tester: Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widlak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst... Molti tester durante le convention... E ultimi, ma non meno importanti... Merry e tutti i miei bimbi! Grazie a Erica Rossi, che ha dato una mano preziosa con la rilettura della versione italiana.

APPENDICE

PANORAMICA DEL GIOCO

FASE	DESCRIZIONE
<p>1. FASE EVENTO Non risolvete la nel primo round!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendete la carta in cima al mazzo Evento e risolvete “” • Se non era una carta Evento, pescate un'altra carta • Se la carta mostra: <ul style="list-style-type: none"> •  - risolvete l'effetto sulla scheda Scenario •  - collocate il rispettivo segnalino sul mazzo Avventura corrispondente • Risolvete il testo dell'evento • Collocate la carta nello spazio Minaccia di destra e spostate le carte a sinistra • Se una carta viene spostata fuori dalla plancia, risolvete l'Effetto Minaccia
<p>2. FASE MORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controllate il morale (sulla plancia) • Il Primo Giocatore ottiene o scarta un certo numero di segnalini Determinazione (o guarisce 1 ferita) • Se non possono essere scartati segnalini a sufficienza, il Primo Giocatore subisce 1 ferita per ogni segnalino mancante
<p>3. FASE PRODUZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 risorsa per ogni fonte sulla tessera Isola contenente l'accampamento: <ul style="list-style-type: none"> •  produce 1  •  produce 1  • Diversi segnalini (, , ecc.) possono modificare il numero di risorse • Collocate tutto nello spazio delle Risorse Disponibili
<p>4. FASE AZIONE</p>	<p>a) Pianificate le Azioni e assegnate le pedine Azione: <i>Tutti i requisiti devono essere soddisfatti per poter collocare la/e pedina/e Azione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Azione Minaccia: 1 o 2 pedine Azione + risorse (una per carta) • Caccia: 2 pedine Azione (una volta per ogni carta nel mazzo di Caccia) • Costruzione: 1 o 2 pedine Azione + risorse. Oggetti/Riparo una volta sola; Armi/Tetto/Palizzata un qualunque numero di volte • Raccolta: 1 o 2 pedine Azione; il numero aumenta se ci si allontana dall'accampamento; una volta per fonte; non sulla tessera Isola contenente l'accampamento • Esplorazione: 1 o 2 pedine Azione; il numero aumenta se ci si allontana dall'accampamento; una volta per tessera Isola • Organizzazione dell'Accampamento/Riposo: 1 pedina Azione; un qualunque numero di volte <p>b) Eseguite le Azioni una volta che tutte le pedine Azione sono state assegnate (rimuovetele quando l'Azione è risolta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Azione Minaccia: applicate l'effetto della carta, scartate le risorse se necessario, scartate la carta • Caccia: pescate una carta Belva dal mazzo Caccia, confrontate la forza; subite ferite; abbassate il livello delle Armi, collocate risorse nello spazio Risorse Future • Costruzione: scartate risorse, incrementate il livello o collocate la carta nello spazio delle Risorse Future • Raccolta: collocate 1 risorsa per fonte nello spazio delle Risorse Future • Esplorazione: collocate la nuova tessera Isola; mettete un indicatore per la nuova tipologia di terreno sulle Invenzioni; collocate una nuova carta Belva nel mazzo di Caccia; pescate segnalini Scoperta; risolvete effetti totem • Organizzazione dell'Accampamento: +1 morale e/o 2 segnalini Determinazione per ciascuna pedina Azione • Riposo: guarite 1 ferita per ciascuna pedina Azione <p>c) Risolvete i tesori; risolvete gli Oggetti e collocateli sulla plancia; spostate risorse e segnalini nello spazio delle Risorse Disponibili; rimuovete le pedine Azione</p>
<p>5. FASE METEO Può essere saltata se non ci sono né dadi da tirare né segnalini nello spazio Meteo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tirate i dadi indicati sullo spazio round attuale della scheda Scenario • Aggiungete i simboli sui segnalini nello spazio Meteo: <ul style="list-style-type: none"> • Scartate 1 legno per ogni nuvola di neve • Sottraete il livello del Tetto dalla somma delle nuvole di pioggia e di neve; scartate 1 cibo e 1 legno per ogni punto di differenza • Risolvete l'effetto del dado Animali Affamati • Riducete il livello della Palizzata di 1 se il segnalino Tempesta si trova nello spazio Meteo • Per ogni risorsa o livello della Palizzata mancanti, ciascun giocatore subisce 1 ferita • Scartate i segnalini Meteo
<p>6. FASE NOTTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scartate 1 cibo per giocatore o subite 2 ferite • L'accampamento può essere spostato su una tessera Isola adiacente: <ul style="list-style-type: none"> • Dimezzate il livello del Tetto e della Palizzata se il Riparo è stato costruito • Azzerate il livello del Tetto e della Palizzata se il Riparo non è stato costruito • Segnalini “positivi” si spostano con l'accampamento, la Scorcioia viene scartata • Se non è presente un Riparo, i personaggi subiscono 1 ferita • Scartate il cibo rimanente, a meno che non sia non deperibile • Rimuovete gli indicatori da tutti gli spazi delle abilità speciali dei personaggi • Spostate l'indicatore di Round e passate il segnalino Primo Giocatore

APPENDICE



MINIATURE

COMPONENTI

- 16 miniature Personaggio (2 per ciascuna rappresentazione del Personaggio)
- 1 miniatura Personaggio Aggiuntivo Venerdì
- 1 miniatura Compagno Animale Cane
- 8 basi dei Leader

Robinson Crusoe Collector Edition aggiunge le miniature Personaggio al gioco. Possono essere utilizzate al posto delle pedine Azione.

Ricordate, tutte le componenti di gioco e le regole continuano a fare riferimento alle miniature come se fossero pedine.

Durante la Preparazione, quando scegliete la vostra Scheda Personaggio e la rappresentazione del personaggio che preferite, prendete le miniature corrispondenti anziché le pedine Azione dei Giocatori.



Esempio:

Durante la preparazione, avete scelto la Carpentiera, per cui prendete le 2 miniature corrispondenti.

Durante la partita, quando assegnate miniature dei vari Personaggi a una singola azione, utilizzate la base del Leader per indicare qual è il Personaggio che sta risolvendo l'azione.



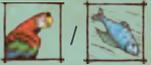
Esempio:

Durante la Fase Azione, la Carpentiera e il Cuoco sono assegnati all'azione Raccolta. La Carpentiera utilizza la base del Leader, il che significa che è il Personaggio che sta risolvendo l'azione ed è su di lei che ricadranno i risultati dell'azione.

Se giocate con Venerdì o il Cane, utilizzate anche le loro miniature corrispondenti anziché le pedine.

Collocate le basi dei Leader vicino al tabellone.

RISORSE

	Fonte di legno, produce 
	Fonte di cibo, produce 
	Legno 
	Cibo 
	Cibo non deperibile 
	Pelliccia 
	Indicatori aggiuntivi

AZIONI

	Pedina Azione
	Pedine aggiuntive per le Azioni <i>Caccia, Costruzione, Raccolta ed Esplorazione</i>
	Caccia
	Costruzione
	Raccolta
	Esplorazione
	Organizzazione dell'Accampamento
	Riposo

TIPI DI TERRENO

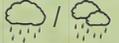
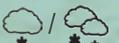
	Spiaggia
	Colline
	Montagne
	Fiume
	Pianura

ICONE E SIMBOLI

ACCAMPAMENTO, MORALE E FERITE

	Riparo
	Tetto (Livello del Tetto) +/- 1  - Aumentare/ Diminuire il livello del Tetto di 1
	Palizzata (Livello della Palizzata) +/- 1  - Aumentare/Diminuire il livello della Palizzata di 1
	Armi (Livello delle Armi) +/- 1  - Aumentare/Diminuire il livello delle Armi di 1
	Diminuire il livello del Morale di 1
	Aumentare il livello del Morale di 1
	Subire 1 ferita
	Curare 1 ferita

DADI

	Dadi Azione Costruzione
	Dadi Azione Raccolta
	Dadi Azione Esplorazione
	Avventura
	Ferita
	Successo
	2 segnalini Determinazione (fallimento)
	Dado Pioggia
	Dado Inverno
	Dado Animali Affamati
	1 o 2 Nuvole di pioggia
	1 o 2 Nuvole di neve
	Diminuire di 1 il livello della Palizzata
	Scartare 1 cibo
	Combattere contro una Belva di forza 3

CARTE MISTERO

	Carta Tesoro
	Carta Creatura
	Carta Trappola

ALTRE ICONE

	Segnalini Ferita Speciale
	Segnalino Determinazione
	Segnalino cibo aggiuntivo
	Segnalino legno aggiuntivo
	Segnalino Azione consuma- tempo
	Segnalino pericolo maggiore
	Segnalino rilanciare dado
	Segnalino Scorciatoia
	Segnalino Tempesta
	Segnalini Numero
	Segnalino nuvola di neve
	Segnalino nuvola di pioggia
	Segnalino Accampamento/Riparo
	Totem
	Carta Belva
	Segnalini Avventura
	Segnalini Scoperta
	Ignorare 1 nuvola di pioggia/neve
	Indica il numero di volte che potete utilizzare questo oggetto

OGGETTI

	Mappa		Pala
	Coltello		Medicina
	Corda		Fuoco
	Mattoni		Pentola