IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

PRZYGODA NA PRZEKLĘTEJ WYSPIE

EDYCJA GRA ROKU

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Robinson Crusoe to gra planszowa dla jednego do czterech graczy, w której gracze wcielają się w role rozbitków, egzorcystów albo poszukiwaczy przygód. Podczas każdej rozgrywki gracze będą eksplorować wyspę, budować obóz, walczyć z bestiami, stawiać czoła różnym przygodom, starając się jednocześnie przetrwać i osiągnąć swój cel (który różni się w zależności od rozgrywanego Scenariusza).

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie 2
2. Lista komponentów 2
3. Przygotowanie gry 4
4. Cel gry 7
5. Przebieg Rundy 7
   - Faza Wydarzeń 7
   - Faza Morale 8
   - Faza Produkcji 8
   - Faza Akcji 9
     - Planowanie Akcji 9
     - Rozpatrywanie Akcji 15
   - Faza Pogody 19
   - Faza Nocy 20
6. Zakończenie gry 21
7. Dodatkowe zasady 21
8. Dostosowanie gry do swoich potrzeb 22
9. Wariant solo 22
10. Specjalne zdolności Postaci 23
11. Karty i ich efekty 24
12. Karty Pomysłów/Przedmiotów 26
13. Karty Przedmiotów Startowych 27
14. Żetony odkryć 28
15. Scenariusze 28
16. Przykład rozgrywki 30
17. Index 34
18. Ikony 40

LISTA KOMPONENTÓW

Plansza

11 Kafelków Wyspy

Awers

Rewers

Kafelek Wyspy nr 8 posiada na rewersie wizerunek Wulkanu - ta strona wykorzystywana jest tylko w jednym ze Scenariuszy, w pozostałych nie ma żadnego efektu.

Znacznik Pierwszego Gracza

30 Kart Pomysłów

strona Pomysłu

strona Przedmiotu

Specjalna karta Porządkowania Obozu

Wykorzystywana w grze dla 4 graczy.

30 naklejek na piony

Kości Akcji

3 x
3 x
3 x

Kości Pogody

1 x
1 x
1 x

73 Karty Wydarzeń

3 Karty Wraku

Karty Przygód

30 kart zbierania surowców

30 kart budowy

30 kart eksploracji

52 x Karty Tajemnic

13 pułapek **13 potworów** **26 skarbów**

rewers

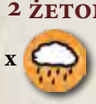
8 Kart Przedmiotów Startowych

16 Kart Bestii

znacznik Rundy

5 znaczników Ran

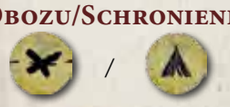
2 żetony Chmur

1 x  1 x

3 żetony Przygody

22 żetony Odkryć

Żeton Obozu/Schronienia

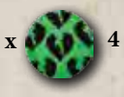
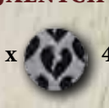


22 żetony dodatkowych efektów

5 x 4 x 5 x

4 x 4 x

12 żetonów Specjalnych Ran

4 x  4 x  4 x

Drewniane kostki

Drewno (min. 18)

Skóra (min. 7)

Pożywienie (min. 12)

Niepsujące się pożywienie (min. 5)

4 dwustronne Karty Scenariuszy

4 dwustronne Karty Postaci

Karta i pionek Piętaszka

Karta i pionek Psa

8 Pionków graczy

2x 2x

2x 2x

Żeton Kosza

Żeton Wora

6 żetonów Kolejności

10 dodatkowych Pionków

3x 4x

1x 2x

5 niebieskich znaczników

Do oznaczania efektów specyficznych dla Scenariuszy

min. 14 czarnych znaczników

Służą do zaznaczania różnych efektów.

min. 14 białych znaczników

Stanowią głównie zastępstwo dla czarnych znaczników.

20 żetonów Determinacji

Żeton Skrótu

Żeton Sztormu

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed każdą grą, gracze wybierają jeden z dostępnych Scenariuszy, według którego będą chcieli grać. Zaleca się zacząć od Scenariusza nr 1, który jest najłatwiejszy.

Każdy Scenariusz posiada swoją kartę Scenariusza (dokładniejszy ich opis na str. 28), która zawiera:

- liczbę rozgrywanych rund
- warunki pogodowe
- cel Scenariusza
- 4 specjalne Odkrycia
- 2 Pomysły na Przedmioty
- znaczenie Księgi (ikona, która znajduje się na kartach Wydarzeń)
- znaczenie Totemów (znajdujących się na niektórych kafelkach Wyspy)

Obok przedstawiamy standardowe przygotowanie gry dla podstawowego scenariusza „Rozbitkowie". Jeśli wybierzecie inny Scenariusz, należy sprawdzić na karcie Scenariusza ewentualne zmiany w konfiguracji przedstawionej poniżej.

1. Połóż planszę na środku stołu.
2. Każdy gracz wybiera, jaką Postacią chce grać (w grze 2-osobowej wybiera się tylko spośród: Kucharza, Odkrywcy, Cieśli) i kładzie jej kartę przed sobą. Jeśli gracze nie potrafią się zdecydować, mogą losować Postacie. Niewykorzystane karty Postaci należy odłożyć z powrotem do pudełka.

   Z prawej strony każdej karty Postaci znajduje się informacja o przypisanej do niej karcie Pomysłu. Wskazaną kartę gracz kładzie awersem do góry (stroną Pomysłu do góry) obok swojej karty Postaci.

   Pomysły przypisane do Postaci nie biorących udziału w rozgrywce pozostają w talii i mogą zostać wylosowane w punkcie 5 (patrz poniżej).

   Każdy gracz bierze 2 pionki w wybranym przez siebie kolorze (niebieskim, żółtym, czarnym lub pomarańczowym) i 1 znacznik Rany, który umieszcza na pierwszym polu poziomu życia Postaci (opis kart Postaci znajduje się na str. 6).
3. Umieść biały znacznik na poziomie 0 toru Morale.
4. Umieść czarny znacznik na najwyższym polu wskaźnika poziomu Broni (obok ikony Broni, którą można traktować jako poziom 0).
5. Weź 9 kart Pomysłu, oznaczonych symbolem [redacted] obok ich nazw i kolejne 5 losowych kart Pomysłu i umieść każdą z nich awersem do góry (stroną Pomysłu do góry) w odpowiednich miejscach na planszy. Potasuj pozostałe karty Pomysłu i umieść je awersem do góry w pobliżu planszy, tworząc talię Pomysłów.
6. Oddzielnie potasuj 3 zestawy kart Przygód (można je rozróżnić na podstawie rewersów) i umieść je zakryte na planszy obok odpowiednich pól Akcji.
7. Potasuj karty Bestii i umieść je zakryte obok planszy, tworząc talię Bestii. W trakcie gry karty te będą wykorzystywane do utworzenia talii Polowania.
8. Potasuj karty Tajemnic i umieść je zakryte obok planszy, tworząc talię Tajemnic.

9. Weź kafelek Wyspy oznaczony numerem 8 i połóż go awersem do góry we wskazanym miejscu Wyspy na planszy. Na nim umieść żeton Obozu (stroną Obozu do góry).
10. Kafelek Wyspy nr 8 automatycznie daje graczom dostęp do plaży (rodzaj terenu występującego na kafelkach). Należy zatem umieścić czarny znacznik na karcie „Łopaty", która do przekształcenia w Przedmiot wymaga dostępu do plaży (więcej o tworzeniu Przedmiotów na str. 11).
11. Potasuj pozostałe kafelki Wyspy i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu planszy.
12. Potasuj 8 kart Przedmiotów Startowych, następnie wylosuj 2 z nich i umieść odkryte obok planszy. Pozostałe karty Przedmiotów Startowych nie będą używane, dlatego należy odłożyć je z powrotem do pudełka, bez oglądania ich treści. Więcej o Przedmiotach Startowych na str. 6.
13. Potasuj żetony Odkryć i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu planszy.
14. Umieść wszystkie zasoby, znaczniki, pozostałe żetony, dodatkowe pionki i wszystkie kości (kości Akcji i kości Pogody) obok planszy
15. Umieść wybraną kartę Scenariusza w pobliżu planszy i połóż znacznik rundy na polu „Runda I" na karcie Scenariusza.
16. Rozdziel karty Wydarzeń na dwa zakryte stosy – jeden z kartami, na których znajduje się ikona Księgi ( ) i drugi z kartami z ikoną Przygody (/ /), a potem potasuj każdy ze stosów. Następnie podziel liczbę rund przedstawionych na wybranej karcie Scenariusza przez 2 (zaokrąglając w górę) i dobierz taką właśnie liczbę kart z każdego stosu, przetasuj je razem i umieść zakryte w polu Wydarzeń na planszy, tworząc talię Wydarzeń. Wszystkie pozostałe karty Wydarzeń należy odłożyć z powrotem do pudełka.

***Przykład**: podstawowy scenariusz „Rozbitkowie" liczy 12 rund, więc należy wziąć 6 kart zdarzeń z ikonami Księgi oraz 6 z ikoną Przygody i potasować razem w zakryty stos Wydarzeń.*

17. Najmłodszy gracz zostaje pierwszym graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza. Pierwszy Gracz spełnia dwie funkcje w trakcie gry:
    - jest graczem, który otrzymuje / odrzuca żetony Determinacji w fazie Morale;
    - rozstrzyga wszelkie spory pomiędzy graczami.

Podczas rozgrywki 4-osobowej, na odpowiednim miejscu na planszy należy umieścić specjalną kartę Porządkowania Obozu (więcej na temat tej Akcji na str. 13).

W rozgrywce 2-osobowej występuje dodatkowa Postać - Piętaszek. Należy wziąć kartę Piętaszka i biały pionek i umieścić je w zasięgu graczy, obok planszy. Należy również wziąć znacznik Rany i umieścić go na skrajnym lewym polu poziomu życia Piętaszka (więcej na temat Piętaszka na str. 22).

Jeśli chcecie ułatwić sobie grę, weźcie do gry również Psa. Jego zasady opisane są na str. 22

Dodatkowe zasady do wariantu solo znajdziesz na stronie 22.

NAKLEJKI

Przed pierwszą grą należy zgodnie z kolorem, umieścić naklejki na pionkach – tj. naklejkę z zielonym tłem należy umieścić na zielonym pionku, itd.

W przypadku naklejek Postaci, należy umieścić je pionkach w kolorach: niebieskim, żółtym, pomarańczowym i czarnym. Ważne, aby po jednej stronie umieścić naklejkę przedstawiającą żeńską wersję danej Postaci, a po drugiej stronie męską.

PRZEDMIOTY STARTOWE

Karty Przedmiotów Startowych są **wspólne** dla wszystkich graczy. Każdy Przedmiot może być użyty **tylko dwa razy** podczas gry. Aby o tym pamiętać, należy umieścić białe znaczniki w dolnej części karty (zakrywając ikony skrzynek). Za każdym razem, kiedy gracz użyje Przedmiotu Startowego, odrzuca biały znacznik z jego karty, a po drugim użyciu odrzuca również samą kartę Przedmiotu Startowego.

Przedmioty Startowe mogą być wykorzystywane **w dowolnym momencie,** nawet na początku gry (chyba że na karcie napisano inaczej), na przykład: gracze dysponują „Pustą butelką" – każde jej użycie zwiększa poziom Broni o 1. Gracze mogą zdecydować, że używają jej dwukrotnie już na samym początku gry, aby rozpocząć z Bronią na poziomie 2, a następnie odrzucają tę kartę.

Nazwa

Efekt pojedynczego użycia (poszczególne efekty opisano na str. 27).

Miejsce na znaczniki, które odmierzają, ile razy użyto Przedmiotu (po każdym użyciu należy odrzucić jeden znacznik).

POSTACI

Profesja

Głowa, ramię, brzuch, noga
Te części ciała są narażone na specjalne Rany, które Postać może otrzymać w wyniku efektów różnych Przygód.

Poziom życia
Na początku gry, umieść znacznik Ran na pierwszym polu poziomu życia Postaci ( ). Poziom życia pokazuje, jak wiele Ran Postać może otrzymać zanim zginie.

Do każdej postaci przypisana jest karta Pomysłu, który może zostać przez tę Postać (i tylko przez nią) przekształcony w Przedmiot. Jeśli tak się stanie, postać natychmiast otrzymuje 2 żetony Determinacji ( ), które dołącza do swoich zapasów.

Otrzymywanie Ran ( )
Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje Ranę, przesuwa znacznik Ran o jedno pole ( ) w prawo na Poziomie życia. **Za każdym razem**, kiedy znacznik Ran minie symbol obniżenia Morale ( ), należy **obniżyć poziom Morale** o 1, o ile jest to możliwe (oznacza to, że Postać zaczyna narzekać i obniża przez to morale całej grupy). Gdy znacznik Ran zostanie przesunięty na ostatnie pole poziomu życia Postaci ( ), postać umiera i wszyscy gracze natychmiast przegrywają.

Leczenie (+)
Kiedy leczysz Ranę, przesuń znacznik Rany o jedno miejsce ( ) w lewo na poziomie życia Postaci. Jeśli znacznik w ten sposób minie symbol , **nie powoduje** to zmiany poziomu Morale. Z wyjątkiem Akcji Odpoczynku oraz specjalnej zdolności Kucharza, gracze mogą się leczyć tylko w fazie Nocy.

Specjalne zdolności Postaci
Każda Postać posiada unikatowe zdolności. Aby użyć konkretnej zdolności, gracz musi odrzucić odpowiednią liczbę **żetonów Determinacji**. Każda zdolność może być użyta **w dowolnym momencie** gry, ale tylko **raz na rundę**. Za każdym razem, kiedy używasz konkretnej zdolności, umieść czarny znacznik na karcie Postaci, aby zaznaczyć zdolność, której już użyłeś w danej rundzie. Usuń wszystkie znaczniki na koniec fazy Nocy. Zdolności Postaci zostały opisane na str. 23.

Płeć
Każda karta Postaci jest dwustronna, więc gracze mogą zdecydować czy ich Postać jest mężczyzną, czy kobietą (jedyną różnicą jest ilustracja Postaci).

CEL GRY

Robinson Crusoe to gra kooperacyjna. Gracze albo razem odniosą zwycięstwo (jeśli uda im się przetrwać i zrealizować cel określony przez Scenariusz), albo razem poniosą porażkę (jeśli przynajmniej jedna z Postaci gracza zginie lub jeśli nie spełnią celu Scenariusza w określonej liczbie rund).

PRZEBIEG RUNDY

Gra trwa kilka rund, których liczba określona jest na karcie każdego Scenariusza. Każda runda jest podzielona na fazy, które są rozpatrywane w następujący sposób:

1. **Faza Wydarzenia** – podczas niej należy dociągnąć i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii Wydarzenia.

2. **Faza Morale** – rozpatruje ją tylko Pierwszy Gracz, który odrzuca lub otrzymuje żetony Determinacji zgodnie ze wskazaniem na torze Morale.

3. **Faza Produkcji** – gracze otrzymują surowce, których źródła znajdują się na kafelku Wyspy, na którym mieści się Obóz graczy.

4. **Faza Akcji** – jest to najważniejsza faza w rundzie, podczas której gracze najpierw wspólnie planują swoje działania, a następnie je realizują.

5. **Faza Pogody** – gracze muszą zmierzyć się z pogodą określoną przez rzut kośćmi i/lub żetony Pogody.

6. **Faza Nocy** - w której gracze będą m.in. musieli się wyżywić, a także będą cierpieć, jeśli nie będą posiadać Schronienia

Na końcu instrukcji, na str. 31, prezentujemy przykładowy przebieg rundy. Zachęcamy do zapoznania się z nim, aby ułatwić sobie rozpoczęcie gry i przyswojenie jej zasad. Z przykładem rozgrywki w postaci filmu video można też zapoznać się na na naszej stronie internetowej *www.portalgames.pl.*

1. FAZA WYDARZENIA

W pierwszej rundzie połóż kartę Wraku „Skrzynie z jedzeniem" na prawym polu Akcji Zagrożenia. Więcej informacji o kartach Wraku znajduje się na str.10.

Począwszy od rundy drugiej, na początku każdej rundy dobierz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i natychmiast ją rozpatrz w następujący sposób:

1. Sprawdź czy karta jest oznaczona ikoną Przygody (?/?/?), czy ikoną Księgi ().

   Jeśli jest to ikona Przygody, weź odpowiedni żeton Przygody i połóż na właściwym polu Akcji na planszy, zgodnie z jego kolorem, np. jeśli na karcie jest ? , to odnosi się on do Akcji Eksploracji . Znaczenie tych żetonów opisano na str. 14.

   Jeśli jest to ikona Księgi, sprawdź jej znaczenie na karcie Scenariusza (w każdym Scenariuszu efekt jest inny).

2. Rozpatrz **efekt Wydarzenia**, a następnie umieść kartę **na prawym polu Akcji Zagrożenia** na planszy.

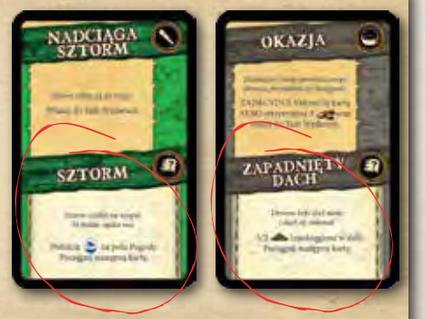
   Jeśli na polu Akcji Zagrożenia znajduje się już karta (karty) Wydarzenia, należy ją (je) przesunąć o jedno miejsce w lewo, tak aby nowa karta mogła być umieszczona na prawym polu. Kiedy, w wyniku przesuwania kart Wydarzeń, skrajna zostaje zsunięta z planszy, należy rozpatrzeć **efekt Zagrożenia** tej karty, a następnie ją odrzucić. Aby zapobiegać takim sytuacjom gracze powinni wykonywać **Akcje Zagrożenia dostępne na kartach Wydarzeń**, dzięki czemu mogą sie tych kart pozbyć (więcej na ten temat na str. 9)

***Przykład**: Gracze dociągnęli kartę „Nadchodzi ulewa”, oznaczoną ?, więc kładą znacznik ? na polu Zbierania Surowców, rozpatrują efekt karty (kładą na polu Pogody), a następnie powinni położyć tę kartę na prawym polu Zagrożenia. Miejsca na polu Zagrożenia są zajęte kartami (od lewej): „Okropna pogoda”, „Przepaść”. Należy przesunąć obie o jedno pole w lewo, przez co „Okropna pogoda” zostaje zdjęta z planszy i należy rozpatrzeć jej efekt Zagrożenia (żeton położyć w polu Pogody). Gdyby gracze we wcześniejszych rundach podjęli np. Akcję „Budowa mostu” na karcie „Przepaść”, to prawe pole Zagrożenia byłoby wolne i karta „Nadchodzi ulewa” mogłaby być bez przesuwania innych kart położona na prawym polu Zagrożenia.*

Uwaga!

Na początku gry w talii Wydarzeń znajdują się tylko karty Wydarzeń. Jednak w trakcie gry, w talii tej znajdą się także karty Przygód i/lub Tajemnic. Zatem **jeśli dobierzesz kartę Przygody lub Tajemnicy z talii Wydarzeń**, rozpatrz jej efekt Wydarzenia (dolna część karty oznaczona ikoną , a następnie odrzuć ją i dobierz kolejną kartę z talii Wydarzeń (zgodnie z opisem na karcie Przygody czy Tajemnicy). W rezultacie może się zdarzyć, iż gracze rozpatrzą efekty Wydarzeń kilku kart (Przygód i/lub Tajemnic) z rzędu zanim odkryją kartę Wydarzenia.

***Przykład**: gracz dobrał z talii Wydarzeń kartę Przygody, której efektem jest Wydarzenie „Sztorm”. Nakazuje ono graczom umieścić żeton Sztormu w polu Pogody i pociągnąć kolejną kartę. Następną kartą jest ponownie karta Przygody. Ze względu na występujący na niej efekt Wydarzenia „Zapadnięty dach” gracze muszą zmniejszyć poziom Dachu o połowę (zaokrąglając w dół) i dobrać kolejną kartę. Następną kartą jest już karta Wydarzenia.*



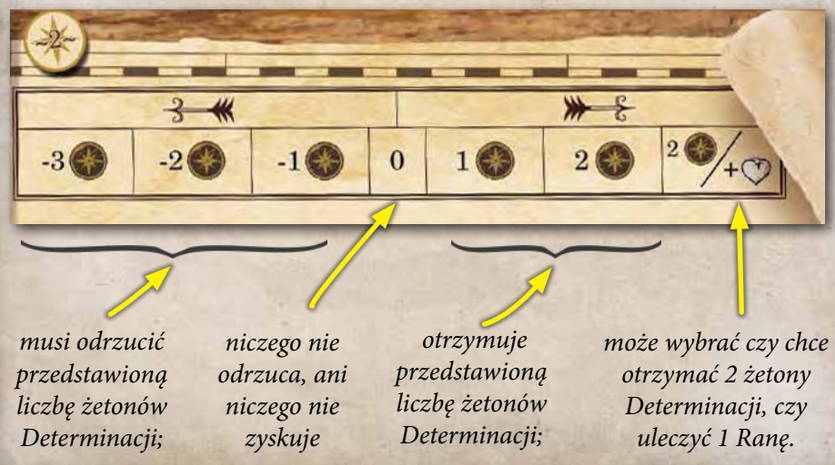
Uwaga!

W rzadkim przypadku - **jeśli gracze otrzymają** w tej fazie jakiekolwiek **zasoby** (surowce, karty, żetony), powinny być one umieszczone w obszarze Dostępnych Surowców.

2. FAZA MORALE

Sprawdź poziom Morale (położenie białego znacznika na torze Morale).

W zależności od poziomu Morale, **Pierwszy Gracz:**



Jeśli Pierwszy Gracz ma odrzucić więcej żetonów Determinacji niż posiada, to musi odrzucić wszystkie, które ma i dodatkowo otrzymuje 1 Ranę za każdy brakujący żeton, którego nie mógł odrzucić (zgodnie z ogólną zasadą Niespełnionych Wymagań; więcej na str. 21).

***Przykład:** Morale jest na najniższym poziomie. Pierwszy Gracz musi zatem odrzucić 3 żetony Determinacji, ale posiada tylko 1. Odrzuca więc żeton i otrzymuje 2 Rany.*

3. FAZA PRODUKCJI

W fazie Produkcji **gracze otrzymują zasoby**, których Źródła znajdują się na kafelku Wyspy, na których gracze posiadają swój Obóz. Każde Źródło na tym Kafelku dostarcza jeden zasób.

Istnieją 2 rodzaje źródeł:

- Źródło pożywienia / , które dostarcza ;
- Źródło drewna , które dostarcza .

Wszystkie zasoby, które gracze otrzymują w fazie Produkcji powinny być umieszczone w obszarze Dostępnych Surowców. Są one od razu dostępne dla graczy.

***Przykład**: Obóz graczy znajduje się na kafelku Wyspy, na którym znajduje się Źródło pożywienia i Źródło drewna, więc gracze otrzymują 1 pożywienie i 1 drewno.*

Ilość zasobów, jakie gracze otrzymują, może być modyfikowana efektami działania niektórych Przedmiotów, Przygód czy Wydarzeń itp.

Uwaga!

W rzadkim przypadku - jeśli gracze mają Obóz na kafelku z żetonem , to dodatkowo (oprócz pobierania surowców) każdy gracz otrzymuje 1 Ranę.

4. FAZA AKCJI

Jest to najważniejsza faza gry i składa się z dwóch etapów: Planowania i Rozpatrywania Akcji.

4.1. PLANOWANIE AKCJI

Podczas planowania Akcji **gracze nie rozgrywają indywidualnych tur**, ale wspólnie decydują, które Akcje chcą wykonać w danej rundzie. Następnie zaznaczają swój wybór, przypisując swoje pionki do określonych Akcji.

Pionki reprezentują aktywność Postaci na wyspie, więc dysponując dwoma pionkami, każdy gracz może podjąć do dwóch akcji. Jednakże, niejedna Akcja wymaga przypisania więcej niż jednego pionka, aby ją wykonać.

Każdy rodzaj Akcji (z wyjątkiem Akcji Zagrożenia) może być podejmowany wielokrotnie w tej samej rundzie i przez różnych graczy.

Dostępne są następujące Akcje:

1. **Akcja Zagrożenia** - akcja ta jest podejmowana, aby zapobiec wprowadzeniu w życie efektu Zagrożenia przedstawionego na konkretnej karcie Wydarzenia znajdującej się na planszy w polu Akcji Zagrożenia. Za wykonanie tej Akcji gracz otrzymuje korzyści przedstawione na karcie (np. żetony Determinacji lub inne zasoby).

2. **Polowanie** - pozwala graczowi uzyskać większą ilość pożywienia i skór, ale zwykle wiąże się z otrzymaniem Ran.

3. **Budowa** – pozwala graczom budować Schronienie, Dach, Palisadę lub Broń oraz przekształcać Pomysły w Przedmioty.

4. **Zbieranie Surowców** - pozwala graczom zdobywać zasoby dostępne na odkrytych kafelkach Wyspy.

5. **Eksploracja** - pozwala graczom odkrywać wyspę (umieszczać kolejne kafelki Wyspy na planszy).

6. **Porządkowanie Obozu** – pozwala graczowi otrzymać 2 żetony Determinacji i zwiększyć o 1 poziom Morale (w grze 4-osobowej, gracz wybiera czy otrzymuje żetony Determinacji, czy zwiększa Morale).

7. **Odpoczynek** – pozwala uleczyć 1 Ranę.

Poniżej przedstawiono dodatkowe informacje na temat poszczególnych Akcji wraz ze sposobem, w jaki gracze powinni wskazywać, które Akcje chcą wykonać w danej fazie.

4.1.1. AKCJA ZAGROŻENIA

- Na początku każdej rundy dobierana jest nowa karta Wydarzenia, która zawiera określoną Akcję Zagrożenia. Gracze mogą ją wykonać, aby zapobiec późniejszemu wprowadzeniu efektu Zagrożenia danej karty (jest on rozpatrywany, kiedy w fazie Wydarzenia - w wyniku położenia nowej karty na polu Akcji Zagrożenia - karta zostanie zsunięta z planszy, co było opisywane na str. 7). Aby zapobiec takim sytuacjom, gracze mogą w fazie Planowania zdecydować się wykonać **Akcje Zagrożenia, dostępne na kartach Wydarzeń**.
- Każda Akcja Zagrożenia jest **jednorazową Akcją** dostępną na określonej karcie i po jej rozpatrzeniu karta zostaje odrzucona.
- W jednej rundzie gracze mogą wykonać **maksymalnie 2 Akcje** Zagrożenia, jako że na planszy są 2 miejsca na ułożenie kart Wydarzeń.
- Do wykonania Akcji Zagrożenia trzeba przypisać przedstawioną na karcie liczbę pionków (1 lub 2) i spełnić pewne dodatkowe wymagania (na przykład: posiadać pożywienie lub drewno potrzebne do odrzucenia, posiadać minimalny poziom broni, itp.). Jeśli gracze spełnią te wymagania, to w momencie rozpatrywania Akcji będą mogli uzyskać przedstawione na karcie korzyści (zazwyczaj żetony Determinacji) i odrzucić tę kartę, tym samym zapobiegając późniejszemu rozpatrzeniu efektu Zagrożenia.

Możliwe wymagania do podjęcia Akcji Zagrożenia:

- akcja wymaga przypisania 1 pionka;
- wykonanie Akcji wymaga posiadania Broni na poziomie 1 (lub wyższym). W momencie rozpatrywania Akcji nie obniża się poziomu Broni o wskazaną wartość. Jeśli gracze nie dysponują określonym poziomem Broni, nie mogą podjąć takiej Akcji;
- wykonanie Akcji wymaga posiadania (i odrzucenia w momencie rozpatrywania) 1 przedstawionego surowca;
- wykonanie Akcji wymaga posiadania przedstawionego wytworzonego Przedmiotu. Przedmiot ten nie jest tracony.

- Aby wykonać Akcję Zagrożenia, połóż pionek (pionki) na odpowiedniej karcie Wydarzenia.

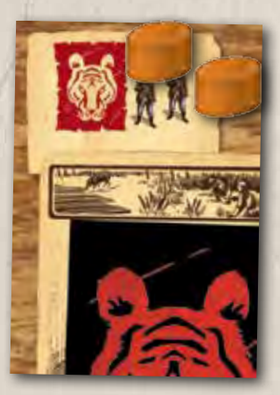
- Sposób rozpatrywania Akcji Zagrożenia jest opisany na str. 15.

KARTY WRAKU

Pojawiają się w grze tylko na początku gry, pozwalają graczom wykonać Akcję używając 1 pionka i otrzymać mniejszą ilość zasobów pokazanych na karcie albo przypisać do Akcji 2 pionki i uzyskać większą ilość zasobów przedstawionych na karcie. Gracze mogą zawsze **wybrać tylko jedną z możliwych opcji**, np. akcja „Wyprawa po jedzenie" pozwala graczom uzyskać 1 pożywienie (wykorzystując do tego 1 pionka) albo 2 pożywienia (w tym jedno niepsujące), do czego potrzeba już dwóch pionków.

4.1.2. POLOWANIE

- Polowanie zawsze wymaga użycia **2 pionków.**
- Polowanie jest możliwe tylko, jeśli na planszy znajduje się **talia Polowania** składająca się z przynajmniej jednej karty Bestii. Jedna karta Bestii umożliwia jedno polowanie.
- Można polować nawet, jeśli poziom Broni wynosi 0.
- Aby wykonać Polowanie, połóż 2 pionki na polu Akcji Polowania.



- Sposób rozpatrywania Polowania jest opisany na str. 16.

4.1.3. BUDOWA

- Budowa wymaga użycia 1 lub 2 pionków.
- Używając tylko **1 pionka**, podczas rozpatrywania Akcji, gracz będzie musiał **rzucić kośćmi Budowy** ( ), aby sprawdzić czy będzie ona udana, czy otrzyma Rany lub czy spotka go Przygoda.
- Przypisując do Akcji **2 pionki,** będzie ona **na pewno udana** i gracz nie będzie musiał wykonywać rzutu żadnymi kośćmi.
- Akcja pozwala zbudować Schronienie, Dach, Palisadę czy Broń lub przekształcać Pomysły w Przedmioty.
- Aby wykonać Akcję Budowania, w zależności od tego, co chcesz zbudować, połóż pionek (pionki) na polu Schronienia, Dachu, Palisady lub Broni, albo na wybranej karcie Pomysłu, itp.

- Sposób rozpatrywania Budowy jest opisany na str. 16.

Schronienie
W fazie Nocy chroni przed otrzymywaniem Ran za spanie pod gołym niebem. Schronienie umożliwia budowę Dachu i Palisady.

Raz zbudowane Schronienie nie może zostać utracone (chyba że zasady Scenariusza mówią inaczej).

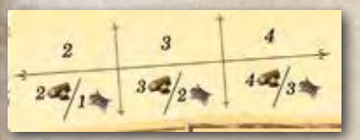
Należy zwrócić uwagę na to, że niektóre kafelki Wyspy mogą posiadać naturalne Schronienie. Więcej na temat różnicy między wybudowanym a naturalnym Schronieniem na str. 17.

Dach
Chroni przed warunkami atmosferycznymi podczas fazy Pogody.

Aby budować Dach, **trzeba najpierw posiadać Schronienie** – musi być ono albo wybudowane, albo Obóz graczy musi znajdować się na kafelku Wyspy z naturalnym Schronieniem.

Palisada
Chroni przed skutkami Sztormu i innymi efektami w trakcie gry (np. atakami dzikich zwierząt).

Aby budować Palisadę, **trzeba najpierw posiadać Schronienie** – musi być ono albo wybudowane, albo Obóz graczy musi znajdować się na kafelku Wyspy z naturalnym Schronieniem.



Budowa Schronienia, pojedynczego poziomu Dachu lub Palisady ma ten sam **koszt, zależny od liczby graczy**, jak zostało to przedstawione w odpowiedniej tabeli na planszy. Koszt budowy może być opłacony **drewnem lub skórami**, ale zasoby te nie mogą być ze sobą mieszane.

***Przykład**: w grze dla 3 osób, gracze muszą odrzucić albo 3 drewna, albo 2 skóry, żeby zbudować Schronienie. Nie mogą natomiast odrzucić 2 drewna i 1 skórę.*

Poziomy: Dachu, Palisady i Broni **nie są limitowane**.

Broń

Potrzebna głównie podczas Polowania. Im wyższy poziom Broni, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że gracz otrzyma Rany podczas Walki z Bestią.

Aby zbudować pojedynczy poziom Broni, trzeba odrzucić **1 drewno.**

Przedmioty

Wytworzenie niektórych Przedmiotów zazwyczaj przynosi **dodatkowy efekt**, który może okazać się dla graczy bardzo przydatny (np. „Mapa" zapewnia dodatkowy pionek do wykorzystania podczas Akcji Eksploracji).

Wymagania dotyczące wytworzenia konkretnego Przedmiotu są przedstawione w górnej części karty Pomysłu. Mogą to być:

- odkrycie odpowiedniego typu terenu, np. wytworzenie „Ognia" wymaga odkrytych Gór,
- posiadanie jakiegoś Przedmiotu wytworzonego wcześniej, np. wytworzenie „Paleniska" wymaga posiadania „Ognia",
- odrzucenie określonego surowca, np. wytworzenie „Dziennika" wymaga odrzucenia 1 skóry.

Niektóre Przedmioty mogą wymagać spełnienia kilku wymagań jednocześnie, jak np. „Łuk", który wymaga posiadania „Liny", „Noża" oraz odrzucenia 1 drewna.

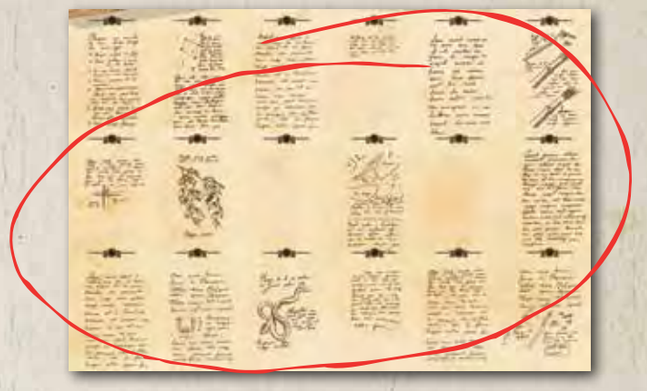
Kiedy Przedmiot zostanie wytworzony, zazwyczaj zapewnia graczom dodatkowe możliwości. Szczegółowy opis Przedmiotów znajduje się na str. 26.

Przykład:

- *„Ogień" zwiększa poziom Palisady o 1 i pozwala stworzyć „Palenisko",*
- *„Nóż" zwiększa poziom Broni o 1 i pozwala stworzyć „Łuk",*
- *„Mapa" pozwala graczom stworzyć „Skrót" i zapewnia dodatkowy pionek, którego można używać do Eksploracji.*

Pomysły, które można przekształcić w Przedmioty można znaleźć **w kilku miejscach:**

- na planszy (gdzie może je wytworzyć każdy z graczy);



- na karcie Postaci (mogą je wytworzyć tylko dane Postacie, ale efekt ich działania jest dostępny dla wszystkich);

- na wybranej karcie Scenariusza (może je wytworzyć każdy z graczy).

4.1.4. ZBIERANIE SUROWCÓW

- Zbieranie Surowców wymaga użycia 1 lub 2 pionków.
- Używając tylko **1 pionka**, podczas rozpatrywania Akcji, gracz będzie musiał **rzucić kośćmi Zbierania Surowców** ( ), aby sprawdzić czy będzie ona udana, czy otrzyma Rany lub czy spotka go Przygoda.
- Przypisując do Akcji **2 pionki**, będzie ona **na pewno udana** i gracz nie będzie musiał wykonywać rzutu żadnymi kośćmi.
- Zbieranie Surowców jest zwykle wykonywane **na kafelkach sąsiadujących** z kafelkiem, na którym gracze mają Obóz. Jeśli gracze będą chcieli zbierać surowce z dalszych kafelków, to należy wziąć pod uwagę zasady odległości na wyspie opisane obok.
- Akcja **nie może** być wykonywana bezpośrednio na kafelku z Obozem - gracze otrzymują surowce z tego kafelka w fazie Produkcji. Podobnie, jeśli gracze wybudują Skrót, to nie mogą zbierać surowca, który otrzymali za pomocą Skrótu w fazie Produkcji.
- W ramach jednej Akcji gracz zbiera surowiec tylko z **jednego, wybranego Źródła**. Każde Źródło dostarcza **jedną sztukę surowca** (ilość ta może być modyfikowana przez efekty działania niektórych Przedmiotów, Przygód lub Wydarzeń itp.).
- Z jednego Źródła można zebrać surowce tylko **raz na rundę**, więc jeśli jeden gracz przydzieli pionek (pionki) do zebrania surowca z danego Źródła, żaden inny gracz nie może zbierać surowca z tego samego źródła.
- Jeśli na kafelku są **2 Źródła**, to dla każdego z nich może być podjęta osobna Akcja.
- Aby wykonać Akcję Zbierania Surowców, połóż pionek (pionki) na kafelku Wyspy, obok wybranego Źródła, z którego chcesz zebrać surowiec. W ramach jednej akcji możesz zebrać surowiec tylko z jednego Źródła.

- Sposób rozpatrywania Zbierania Surowców jest opisany na str. 17.

4.1.5. EKSPLORACJA

- Eksploracja wymaga użycia 1 lub 2 pionków.
- Używając tylko **1 pionka**, podczas rozpatrywania Akcji, gracz będzie musiał **rzucić kośćmi Eksploracji** ( ), aby sprawdzić czy będzie ona udana, czy otrzyma Rany lub czy spotka go Przygoda.
- Przypisując do Akcji **2 pionki**, będzie ona **na pewno udana** i gracz nie będzie musiał wykonywać rzutu żadnymi kośćmi.
- Eksploracja jest zwykle wykonywana **na obszarach sąsiadujących** z kafelkiem, na którym gracze mają Obóz. Jeśli gracze będą chcieli eksplorować dalsze obszary, to należy wziąć pod uwagę zasady odległości na wyspie opisane poniżej.
- W niektórych Scenariuszach gracze będą musieli wykonywać Eksplorację Totemów na odkrytych już kafelkach. Akcje te wykonuje się, zachowując te same zasady odległości opisane poniżej.
- Aby wykonać Eksplorację, połóż pionek (pionki) na nieodkrytym obszarze Wyspy, który chcesz eksplorować.
- Sposób rozpatrywania Eksploracji jest opisany na str. 17.

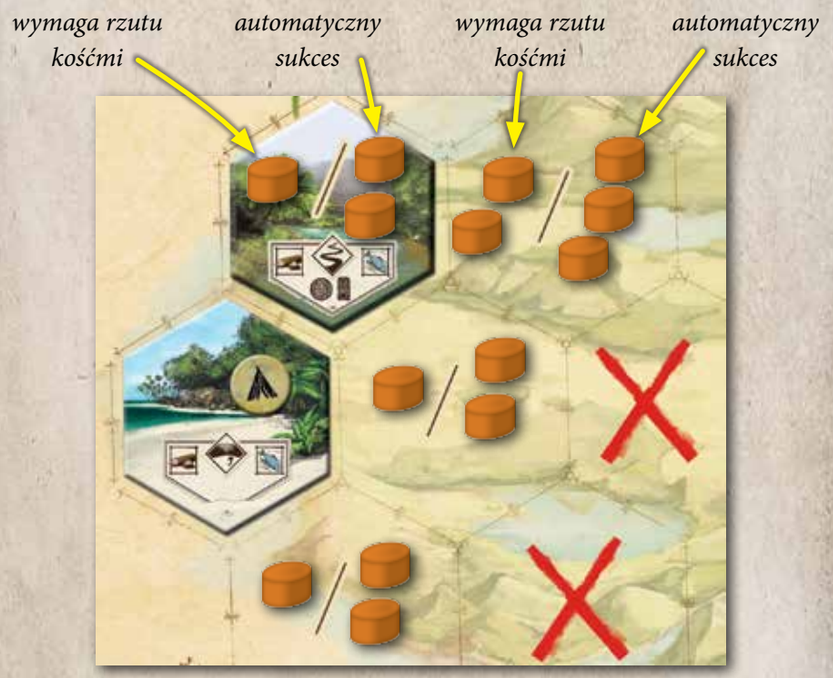
ODLEGŁOŚCI NA WYSPIE

Używając 1 lub 2 pionków gracze mogą podejmować Akcję Budowy, Zbierania Surowców i Eksploracji najdalej na kafelku/obszarze sąsiadującym z Obozem, tzn.:

- mogą Budować (np. Schronienie czy Krzyże w Scenariuszu 2) na kafelku z Obozem lub sąsiadującym,
- mogą Zbierać Surowce na kafelku sąsiadującym z Obozem,
- mogą Eksplorować obszar sąsiadujący z kafelkiem, na którym znajduje się Obóz (czy też w niektórych Scenariuszach eksplorować Totemy na kafelkach z Obozem lub na sąsiednich).

Możliwe jest również wykonanie Akcji na dalszych kafelkach/obszarach, ale wymaga ono użycia 1 pionka więcej za każdy kolejny kafelek/obszar.

Należy zwrócić uwagę, że od kafelka z Obozem do kafelka/obszaru, gdzie wykonywana jest Akcja musi prowadzić nieprzerwana seria odkrytych kafelków.



Legenda:

- X - gracze nie mogą wykonać Akcji na zaznaczonym obszarze, bo między Obozem a wskazanym obszarem nie ma odkrytych kafelków Wyspy.
- - gracze mogą wykonać Akcję na danym kafelku używając 1 lub 2 pionków
- - aby wykonać Akcję na danym kafelku trzeba użyć 2 lub 3 pionków

4.1.6. PORZĄDKOWANIE OBOZU

- Porządkowanie Obozu wymaga użycia **1 pionka**.
- Porządkowanie Obozu pozwala graczowi uzyskać **2 żetony Determinacji** oraz **zwiększyć Morale o 1 poziom** (w przypadku rozgrywki 4-osobowej gracz musi zdecydować czy wybiera jedno, czy drugie).
- **Każdego pionka** gracza, który jest przypisany do Porządkowania Obozu rozpatruje się **oddzielnie**, co oznacza, że jeśli jeden gracz przypisze oba swoje pionki do Porządkowania Obozu, to będzie rozpatrywał tę Akcję dwukrotnie i w rezultacie otrzyma 4 żetony Determinacji oraz zwiększy Morale o 2 poziomy.
- Aby wykonać Porządkowanie Obozu, połóż pionek na polu Akcji Porządkowania Obozu.

- Sposób rozpatrywania Porządkowania Obozu jest opisany na str. 18.

4.1.7. ODPOCZYNEK

- Odpoczynek wymaga użycia **1 pionka.**
- Odpoczynek pozwala graczowi **uleczyć 1 Ranę**.
- **Każdego pionka** gracza, który jest przypisany do Odpoczynku rozpatruje się **oddzielnie**, co oznacza, że jeśli jeden gracz przypisze oba swoje pionki do Odpoczynku, to będzie rozpatrywał go dwukrotnie i w rezultacie otrzyma uleczy 2 Rany.

- Aby wykonać Odpoczynek, połóż pionek na polu Akcji Odpoczynku.
- Sposób rozpatrywania Leczenia jest opisany na str. 19.

Uwaga!

Kiedy do wykonania Akcji używany jest **więcej niż 1 pionek**, pionki te nie muszą pochodzić od jednego gracza. Jeśli pochodzą **od różnych graczy**, powinni oni zdecydować, który z graczy wykonuję Akcję, a który tylko go wspiera (jego pionek jest traktowany jak dodatkowy pionek – szczegóły poniżej). Jest to istotne, gdyż efekty Akcji (i kart Przygód rozpatrywanych podczas wykonywania Akcji) zawsze wpływają tylko na gracza wykonującego Akcję.

***Przykład**: gracze chcą wykonać Akcję Zagrożenia „Szanty". Wykonanie tej Akcji pozwoli im odrzucić tę kartę, otrzymać 2 żetony Determinacji i zwiększyć poziom Morale o 1. Żetony Determinacji otrzyma jednak tylko gracz podejmujący Akcję. Tak więc, jeśli dwaj różni gracze zdecydują się wysłać pionki do tej Akcji, muszą podjąć decyzję, który z nich jest graczem wykonującym Akcję.*

DODATKOWE PIONKI

W trakcie gry, gracze mogą uzyskać dodatkowe pionki do wykorzystania podczas planowania Akcji, na przykład, dzięki stworzeniu Przedmiotu („Mapa" lub „Latarnia"), z karty Tajemnic („Świece") lub żetonu Odkrycia, itp. Dodatkowe pionki są wykorzystywane w podobny sposób jak pionki graczy, z tą różnicą, iż: (a) zawsze mają określony kolorem rodzaj Akcji, do której mogą być przypisane oraz (b) nie mogą być użyte do samodzielnego wykonania żadnej Akcji.

Mogą być używane tylko do wspierania gracza wykonującego Akcję i mogą być przypisane do Akcji tylko wtedy, gdy jest już przypisany do niej pionek gracza.

***Przykład**: do podjęcia Akcji Eksploracji, nie można przypisać wyłącznie dodatkowych pionków uzyskanych z karty „Kompas" i Przedmiotu „Mapa". Aby wykonać Akcję, musi być do niej przypisany przynajmniej jeden pionek gracza.*

Dodatkowy pionek może być wykorzystany **do wykonania Akcji tylko w połączeniu z pionkiem gracza.**

W trakcie gry gracze mogą uzyskać dodatkowe pionki, których będą mogli użyć wielokrotnie albo takie, które będą tylko do jednokrotnego wykorzystania.

Dodatkowe pionki **wielokrotnego użytku** to:

- Pies (więcej na str. 22),
- Kompas (Skarb z talii Tajemnic),
- wszystkie pionki, które gracze uzyskują w efekcie wytworzenia Przedmiotów (np. Mapa, Tarcza).

Pozostałe dodatkowe pionki, jakie mogą pojawić się w grze, **są jednorazowe**.

DOSTĘPNE I PRZYSZŁE SUROWCE

W momencie rozpatrywania Akcji gracze mogą korzystać tylko z tego, co posiadają podczas ich planowania. Oznacza to, że jeśli jakaś Akcja wymaga od graczy np. odrzucenia zasobu, posiadania określonego Przedmiotu albo minimalnego poziomu Broni, itp., to **gracze powinni być w stanie spełnić ten warunek już w momencie planowania Akcji**. W przeciwnym razie, nie będą mogli oni podjąć wybranej Akcji, ponieważ podczas rozpatrywania Akcji można korzystać tylko z tego, czym gracze dysponowali w momencie ich planowania.

Możliwe wymagania potrzebne do przeprowadzenia poszczególnych Akcji:

- poziom Broni - Akcje Zagrożenia mogą wymagać posiadania minimalnego poziomu Broni, bez którego nie można podjąć danej Akcji;

- Schronienie - aby planować budowę Dachu albo Palisady, trzeba posiadać wybudowane Schronienie albo Obóz graczy powinien znajdować się na kafelku Wyspy z naturalnym Schronieniem;

- wytworzone Przedmioty - Akcje Zagrożenia czy Przedmioty do stworzenia mogą wymagać posiadania określonych Przedmiotów, bez których wykonanie danej Akcji jest niemożliwe;

***Przykład**: aby wytworzyć „Łuk" wymagany jest „Nóż", a więc nie można wytworzyć „Noża" i „Łuku" w tej samej rundzie. Jeśli gracz chce wytworzyć „Łuk" w danej rundzie, to w jednej z wcześniejszych rund musiał stworzyć „Nóż".*

- zasoby do odrzucenia - Akcje Zagrożenia czy Budowy mogą wymagać od graczy odrzucenia określonych zasobów. Można użyć wtedy tylko tych zasobów, które znajdują się w obszarze Dostępnych Surowców; zaleca się zatem podczas planowania działań, **przypisywać** nie tylko pionki do określonych Akcji, ale **również wymagane surowce;**

***Przykład**: w grze trzyosobowej należy zużyć 3 drewna (lub 2 skóry) do budowy Schronienia, więc już podczas planowania Akcji, gracze powinni dysponować odpowiednimi zasobami i przypisać 3 drewna (lub 2 skóry) wraz z pionkiem (pionkami) do budowy Schronienia.*

- odkryte typy terenu - wytworzenie niektórych Przedmiotów (np. „Leku") wymaga dostępu do określonych typów terenu, do których gracze powinni mieć dostęp w momencie, kiedy planują Akcje;

- żetony Determinacji - jeżeli możliwość wykonania jakieś Akcji uzależniona jest od użycia żetonów Determinacji, to gracz powinien je posiadać już w momencie planowania.

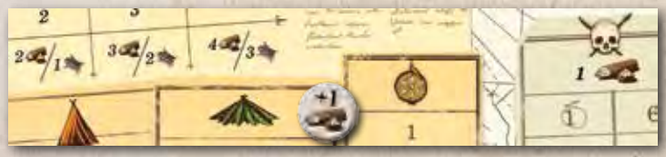
***Przykład:** jeśli gracze nie mają żadnego drewna, a Cieśla chciałby - używając zdolności Oszczędna konstrukcja - wykonać Akcję, do której potrzeba 1 drewna, to może się jej podjąć tylko, jeśli już w momencie planowania Akcji będzie posiadał wystarczającą liczbę żetonów Determinacji do skorzystania ze swojej zdolności.*

Natomiast wszystko, **co gracze zdobywają w trakcie swoich akcji** (np. wytworzone Przedmioty, zdobyte surowce, żetony Odkryć czy karty Tajemnic itp.) trafia po rozpatrzeniu akcji **do obszaru Przyszłych Surowców** i będzie dostępne dopiero po zakończeniu fazy Akcji.

ŻETONY WPŁYWAJĄCE NA ROZPATRYWANIE AKCJI

Kiedy ten żeton znajduje się na polu Akcji Budowy, oznacza to, że **podczas najbliższej Budowy**, która będzie wymagać zużycia drewna (bez względu na to czy będzie ona rozpatrywana w bieżącej rundzie, czy dopiero w jednej z kolejnych), trzeba odrzucić jedno drewno więcej niż wynika to z zasad standardowych. Po rozpatrzeniu efektu należy **odrzucić ten żeton.**

***Przykład**: w grze 3-osobowej gracze będą chcieli zbudować Schronienie i użyć do tego drewna - muszą zatem wykorzystać 4 drewna, a nie 3 . Po wykonaniu Akcji, żeton jest odrzucany.*



Kiedy ten żeton znajduje na polu kosztu Schronienia, Dachu, Palisady czy kosztu Broni, to **za każdym razem**, gdy gracze chcą budować poszczególne elementy, muszą odrzucić jedno drewno więcej niż standardowo (ale tylko w przypadku korzystania z drewna do budowy).

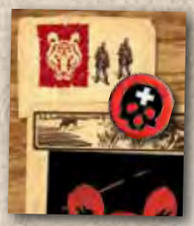
Kiedy żeton ten znajduje się na kafelku Wyspy, to Źródło dostarcza 1 drewno więcej niż standardowo (podczas Akcji Zbierania Surowców czy w fazie Produkcji).

Podczas najbliższej Akcji wskazanego typu (bez względu na to czy będzie ona rozpatrywana w bieżącej rundzie, czy dopiero w jednej z kolejnych), należy dobrać i rozpatrzeć kartę Przygody, niezależnie od tego, ile pionków zostało przypisanych do takiej Akcji ani czy została wyrzucona Przygoda na kości Przygody. Po rozpatrzeniu efektu należy **odrzucić ten żeton.**

Uwaga!

Jeśli wyrzucisz Przygodę na kości, a oprócz tego musisz rozpatrzeć działanie żetonu Przygody, to nadal rozpatrujesz **tylko jedną kartę Przygody**, a żeton jest odrzucany.

Trudniejsze efekty wprowadzane przez Przygody zostały opisane na str. 24.



Kiedy żeton ten znajduje się obok talii Polowania, oznacza to, że **podczas najbliższej Akcji Polowania** (bez względu na to czy będzie ona rozpatrywana w bieżącej rundzie, czy dopiero w jednej z kolejnych) należy dodać 1 do siły Bestii. Po rozpatrzeniu efektu należy **odrzucić ten żeton.**

Kiedy żeton ten znajduje się na kafelku/obszarze Wyspy, na którym gracz planuje wykonać Akcję, oznacza to, że gracze powinni dysponować poziomem Broni wynoszącym co najmniej 1 **podczas wszystkich Akcji** na tym kafelku/obszarze. W przeciwnym razie gracz wykonujący Akcję otrzymuje 1 Ranę.

Kiedy żeton ten znajduje na polach poszczególnych Akcji, oznacza to, że **do wykonania najbliższej Akcji** danego typu (bez względu na to czy będzie ona rozpatrywana w bieżącej rundzie, czy dopiero w jednej z kolejnych), trzeba przypisać jeden pionek więcej niż wynika to z zasad standardowych (tj. 2 pionki zamiast 1, 3 pionki zamiast 2, itd.). Po rozpatrzeniu efektu należy **odrzucić ten żeton.**

Kiedy żeton ten znajduje się na kafelku/obszarze Wyspy, na którym planuje się wykonać Akcję, oznacza to, że **do podjęcia każdej Akcji** na takim kafelku/obszarze Wyspy trzeba przypisać jeden pionek więcej niż standardowo (tj. 2 pionki zamiast 1 , 3 pionki zamiast 2, itd.).

***Przykład**: jeśli gracz będzie chciał Zebrać Surowiec z takiego kafelka , to nie będzie mógł użyć 1 pionka, ale minimum 2 - będzie musiał rzucać wtedy kośćmi. Jeżeli użyje 3 pionków, Akcja będzie na pewno udana.*

Po wykonaniu Akcji żeton ten pozostaje na kafelku i jego efekt dalej obowiązuje.

Podczas najbliższej Akcji wskazanego typu (bez względu na to czy będzie ona rozpatrywana w bieżącej rundzie, czy dopiero w jednej z kolejnych), która będzie wymagać rzutu kośćmi Akcji, gracz musi jednokrotnie przerzucić Sukces, jeśli wypadnie w pierwszym rzucie. Po rozpatrzeniu efektu **należy odrzucić ten żeton.**

4.2. ROZPATRYWANIE AKCJI

Po tym jak gracze przypiszą wszystkie swoje pionki do konkretnych Akcji, należy rozpatrzeć Akcje **w sposób i według kolejności** przedstawionej poniżej. Rozpatruje się tylko te Akcje, do których zostały przypisane pionki:

4.2.1 AKCJA ZAGROŻENIA

- Odrzuć wymagane surowce przedstawione na karcie (o ile takie są) i postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie. Następnie odrzuć kartę i weź uzyskane surowce czy żetony Determinacji.

- Jeśli gracz otrzymuje surowce z Akcji Zagrożenia, powinien umieścić je w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne dla graczy do momentu, aż wszystkie Akcje zostaną rozpatrzone).

- Jeśli gracz otrzymuje żetony Determinacji, umieszcza je we własnych zapasach i może z nich natychmiast korzystać

4.2.2 POLOWANIE

- Dobierz wierzchnią kartę z talii Polowania i **Walcz z Bestią.**

WALKA Z BESTIĄ:

1. Porównaj siłę Bestii z aktualnym poziomem Broni. Jeżeli poziom Broni jest **niższy niż siła Bestii**, gracz, który walczy, otrzymuje 1 Ranę za każdy brakujący poziom Broni. Jeśli poziom Broni jest **równy lub wyższy** od siły Bestii, gracz nie otrzymuje żadnych Ran.
2. Zmniejsz poziom Broni o wskazaną wartość. Jeśli nie jest to możliwe, to zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań (patrz: str. 21) tylko gracz walczący z Bestią otrzymuje ewentualne Rany.
3. Weź Pożywienie w ilości wskazanej na karcie i umieść je w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne do momentu, aż wszystkie Akcje zostaną rozpatrzone).
4. Weź liczbę Skór przedstawioną na karcie i umieść je w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne do momentu, aż wszystkie Akcje zostałą rozpatrzone).
5. Zmniejsz poziom Palisady o wskazaną wartość (efekt ten pojawia się tylko na kilku kartach Przygody).
6. Rozpatrz wszelkie inne dodatkowe efekty i odrzuć kartę.

Niektóre karty (Przygody, Wydarzenia, Tajemnicy) nakazują Walczyć z Bestią, ale na karcie widnieje **tylko siła Bestii**. W takim przypadku należy jedynie porównać siłę Bestii z aktualnym poziomem Broni i jeśli poziom ten jest niższy niż siła Bestii, walczący gracz otrzymuje 1 Ranę za każdy brakujący poziom Broni. Jeśli poziom jest równy lub wyższy, to gracz nie otrzymuje żadnych Ran.

4.2.3. BUDOWA

W zależności od tego ilu pionków gracz użył do Budowy, musi **albo rzucić kośćmi** Akcji (1 pionek) i zastosować się do wyniku rzutu (więcej na ten temat na sąsiedniej stronie), **albo Akcja jest automatycznie udana** (2 pionki).

Jeśli gracz wykonał rzut kośćmi akcji i **nie uzyskał Sukcesu,** to nie rozpatruje zaplanowanej Akcji, a ewentualne wymagane do jej rozpatrzenia **zasoby nie są tracone.**

Jeśli podjęta przez gracza Akcja jest udana, należy postępować zgodnie z poniższym opisem.

Schronienie

- Podczas budowy Schronienia odrzuć wymagane surowce, obróć żeton Obozu na drugą stronę (na stronę Schronienia) i wybierz, gdzie chcesz go umieścić - podstawowo można zbudować Schronienie na kafelku Wyspy, na którym gracze **aktualnie mają swój Obóz lub na kafelku sąsiadującym**.
- Budowa może odbyć się również na dalszych kafelkach, co jednakże wymaga uwzględnienia - podczas etapu planowania - zasad odległości - więcej informacji na str. 12.
- Wybór miejsca do budowy Schronienia jest bardzo ważny, ponieważ w fazie Produkcji kolejnych rund gracze będą otrzymywać surowce, których Źródła znajdują się na kafelku Wyspy, na którym znajduje się Obóz, a także, w większości przypadków, będą eksplorować sąsiednie obszary lub zbierać surowce z sąsiednich kafelków Wyspy.
- Wybudowanego Schronienia nie można stracić, więc gracze raczej nie napotkają konieczności jego odbudowy (chyba że specjalne zasady Scenariusza mówią inaczej).
- Raz wybudowane **Schronienie może być przenoszone** - reguły przenoszenia Obozu znajdują się na str. 20.
- Aby zaznaczyć, że Schronienie zostało zbudowane, należy położyć czarny znacznik na polu Schronienia i dodatkowe czarne znaczniki na najwyższych polach wskaźników poziomu Dachu oraz Palisady (obok ikon Dachu oraz Palisady, które należy traktować jako poziom 0).

Dach , Palisada , Broń

- Aby budować Dach czy Palisadę, gracze muszą mieć już wcześniej zbudowane Schronienie lub Obóz musi znajdować się na kafelku Wyspy, na którym jest naturalne Schronienie (więcej na temat różnicy między wybudowanym a naturalnym Schronieniem na str. 17).
- **Za każdym razem**, gdy gracz buduje Dach, Palisadę albo Broń, odrzuca wymagane surowce i **zwiększa poziom o 1**, przesuwając właściwy znacznik na torze Dachu, Palisady czy Broni.

Przedmioty

- Aby wytworzyć Przedmiot przedstawiony na karcie Pomysłu, odrzuć odpowiednie surowce (jeśli były wymagane) i umieść kartę Pomysłu **w obszarze Przyszłych Surowców**. Przedmiot ten stanie się dostępny dla graczy dopiero po zakończeniu fazy Akcji.
- Jeśli gracz wytworzy Przedmiot **przypisany do jego karty Postaci**, dodatkowo otrzymuje **2 żetony Determinacji,** które umieszcza w swoich zapasach, a kartę Pomysłu - po rozpatrzeniu Akcji do końca - kładzie w obszarze Przyszłych Surowców (wszystkie wytworzone Przedmioty są niedostępne do momentu, aż wszystkie Akcje zostaną rozpatrzone).
- Na koniec fazy Akcji weź wszystkie Przedmioty z obszaru Przyszłych Surowców, wprowadź w życie ich efekty dodatkowe, a następnie umieść karty w odpowiednich miejscach na planszy, stroną Przedmiotu do góry.
- Ilość Przedmiotów, jakie gracze mogą wytworzyć nie jest limitowana, pomimo ograniczonego miejsca na planszy na ich ułożenie.

- Przedmioty wytwarza się **tylko raz** (chyba że na karcie Scenariusza zaznaczono inaczej albo Przedmiot zostanie utracony w wyniku Wydarzeń, Przygód itp.), po czym są one **dostępne dla wszystkich i bez ograniczeń** (chyba że napisano inaczej, np. „Kosz"). Szczegółowy opis wytworzonych Przedmiotów jest na str. 26.
- Jeśli gracz tworzy Przedmiot z karty Scenariusza, gracze powinni pamiętać, aby zastosować dodatkowy efekt tego Przedmiotu na koniec fazy Akcji, ponieważ Pomysł jest przedstawiony tylko na karcie Scenariusza i nie da się przenieść go do obszaru Przyszłych Surowców. Po wytworzeniu takiego Przedmiotu można położyć na nim na karcie Scenariusza czarny znacznik, zaznaczając w ten sposób, że jest już zbudowany..

4.2.4. ZBIERANIE SUROWCÓW

W zależności od tego ilu pionków gracz użył do Zbierania Surowców, musi **albo rzucić kośćmi Akcji** (1 pionek) i zastosować się do wyniku rzutu (więcej na ten temat obok), **albo Akcja jest automatycznie udana** (2 pionki).

Jeśli gracz wykonał rzut kośćmi Akcji i nie uzyskał sukcesu, to nie rozpatruje Akcji

Jeśli Akcja jest udana, należy postępować zgodnie z opisem poniżej.

Kiedy zbierasz surowce – weź odpowiedni surowiec i - po rozpatrzeniu Akcji do końca - umieść go **w obszarze Przyszłych Surowców** (są one niedostępne aż do zakończenia fazy Akcji).

Z każdego Źródła, które jest na kafelku Wyspy, można zebrać tylko 1 określony surowiec, chociaż liczba ta może być modyfikowana przez efekty niektórych żetonów, Przedmiotów, Przygód albo Wydarzeń, itp.

4.2.5. EKSPLORACJA

W zależności od tego ilu pionków gracz użył do Eksloracji, musi **albo rzucić kośćmi Akcji** (1 pionek) i zastosować się do wyniku rzutu (więcej na ten temat obok), **albo Akcja jest automatycznie udana** (2 pionki).

Jeśli gracz wykonał rzut kośćmi Akcji i nie uzyskał sukcesu, to nie rozpatruje Akcji.

Jeśli eksploracja jest udana, dobierz wierzchni **kafelek Wyspy z zakrytego stosu** i umieść go odkryty w obszarze Wyspy, który wybrałeś do eksploracji podczas planowania Akcji, a następnie:

- używając czarnych znaczników, oznacz wszystkie karty Przedmiotów, które w polu wymagań mają przedstawiony taki sam **typ terenu** jak nowo odkryty kafelek;
- jeśli widnieje na nim **ikona karty Bestii** – wtasuj jedną kartę Bestii (bez oglądania jej) do zakrytej talii Polowania;
- jeśli widnieje na nim **ikona Totemu** - sprawdź jej znaczenie na karcie Scenariusza;

RZUT KOŚĆMI AKCJI

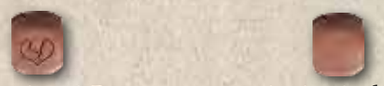
Dla następujących Akcji w grze występują 3 odpowiadające im kości Akcji:

Budowy | **Zbierania Surowców** | **Eksploracji**

Każdy zestaw składa się z kości Rany, kości Sukcesu i kości Przygody.

Możliwe rezultaty rzutu kośćmi:

na kości Rany:



otrzymujesz 1 Ranę | nic się nie dzieje

na kości Sukcesu:

Akcja jest udana, co oznacza, że należy ją przeprowadzić (wykonać budowę, zebrać surowce, eksplorować)

Akcja się nie powiodła, ale otrzymujesz 2 żetony Determinacji

na kości Przygody:

dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę Przygody z odpowiedniej talii (trudniejsze efekty wprowadzane przez Przygody zostały opisane na str. 24.)

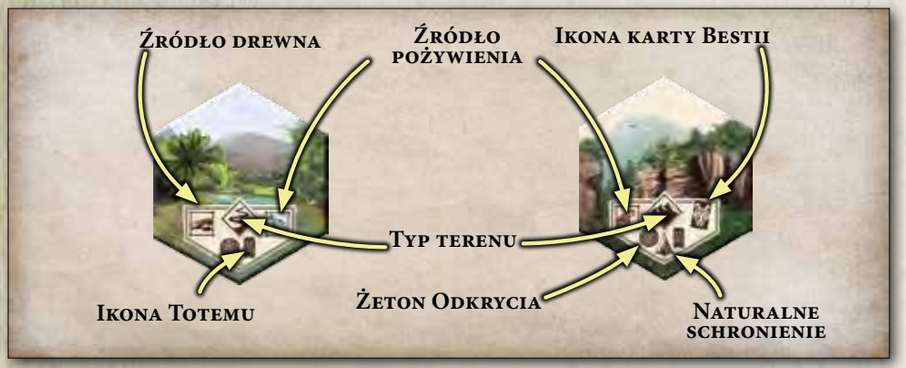
nic się nie dzieje

Wynik rzutu na każdej kości **jest niezależny** od pozostałych, co oznacza, że bez względu na to czy kość Sukcesu wskaże sukces, czy też nie, należy rozpatrzeć wyniki na wszystkich kościach. Nadal więc można otrzymać Ranę i dobrać kartę Przygody, jeśli takie będą wskazania kości.

***Przykład**: podczas Zbierania Surowców, gracz wyrzucił* *, więc jego Postać nie otrzymuje surowca, który chciał zebrać, ale w zamian otrzymuje 2 żetony Determinacji. Postać otrzymuje także Ranę i rozpatruje kartę Przygody. Jeśli karta Przygody mówi, że gracz otrzymuje 1 kostkę surowca więcej, to otrzymuje tę jedną kostkę, mimo iż Akcja zebrania tego surowca była nieudana (kość nie wskazała sukcesu).*

Zaleca się, aby rozpatrywać wyniki rzutów kośćmi w następującej kolejności: kość Rany, kość Sukcesu, kość Przygody

- dobierz tyle **żetonów Odkryć**, ile pokazano na kafelku. Po rozpatrzeniu Akcji do końca, umieść je w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne aż do zakończenia fazy Akcji).



***Przykład**: Gracz dobiera kafelek i umieszcza go na wybranym obszarze Wyspy. Odkrytym typem terenu jest łąka, więc jeśli jest to pierwszy kafelek z łąką, gracz oznacza karty Pomysłu „Koszyk", „Lek" i „Lina" (od kolejnej rundy będzie można podejmować Akcje Budowy by przekształcać takie Pomysły w Przedmioty). Na kafelku jest też ikona karty Bestii, więc gracz wtasowuje jedną kartę Bestii do talii Polowania i dobiera 2 żetony Odkryć (zgodnie z tym, ile jest pokazanych na kafelku) i umieszcza je odkryte w obszarze Przyszłych Surowców.*

Na niektórych kafelkach Wyspy znajduje się wizerunek **naturalnego Schronienia**. Nie znaczy to jednak, że gracze zbudowali Schronienie - nie zaznacza się na planszy posiadania Schronienia (nie należy też obracać żetonu Obozu na stronę Schronienia), dopóki nie stworzy się Schronienia przy pomocy Akcji Budowy. Posiadanie Schronienia jest istotne w fazie Nocy. Różnica między Schronieniem zbudowanym a naturalnym opisana jest poniżej.

RÓŻNICA MIĘDZY SCHRONIENIEM ZBUDOWANYM A NATURALNYM

Zarówno jeśli gracze zbudowali Schronienie, jak i kiedy Obóz znajduje się na kafelku z naturalnym Schronieniem, gracze **mogą budować Dach i Palisadę**, a w fazie Nocy nie będą otrzymywać ran za spanie pod gołym niebem.

Różnica jednak ujawnia się w momencie, **kiedy gracze chcą przenieść Obóz** - jeśli nie wybudowali Schronienia, ale mając naturalne Schronienie zbudowali Dach lub Palisadę, to przenosząc Obóz, tracą Dach i Palisadę - wracają do poziomu 0 (a nie zmniejszają się o połowę, jak w przypadku wybudowanego Schronienia). Więcej na temat przenoszenia Obozu w fazie Nocy na str. 20.

Uwaga!

W szczególnym przypadku, kiedy gracze korzystają z naturalnego Schronienia, stworzyli Dach i/lub Palisadę, a następnie postanowili zbudować regularne Schronienie, to poziom Dachu i Palisady wraca do zera, a nie przenosi się z naturalnego Schronienia.

ŻETONY ODKRYĆ

Z żetonów Odkryć znajdujących się w Dostępnych Surowcach można korzystać **w dowolnym momencie** (chyba że zaznaczono inaczej, opis żetonów znajduje się na str. 28). Żetony te nie przepadają aż do momentu ich użycia (z wyjątkiem żetonów „Pożywnych Larw" - przedstawiających pożywienie, które należy odrzucić w fazie Nocy). Żetony Odkryć są **jednorazowego użytku** (chyba że na karcie Scenariusza zaznaczono inaczej), po czym są odrzucane z gry i nie wracają do puli, z której się je dobiera. W rzadkich przypadkach, jeśli pula dostępnych żetonów Odkryć się wyczerpie, nie można już ich dociągać.

Uwaga!

Wszystko co gracz zdobywa w trakcie swojej Akcji (np. wytworzone Przedmioty, zdobyte surowce, żetony Odkryć czy karty Tajemnic itp.) jest dla niego dostepne do końca rozpatrzenia tej Akcji. Dopiero potem trafia to do obszaru Przyszłych Surowców (chyba że gracz musi spędzić Noc poza obozem, więcej na ten temat na str. 24),

***Przykład**:*

- *podczas Eksploracji gracz znalazł żeton z pożywieniem („Pożywne Larwy") i dociągnął kartę Przygody „Grypa". Może zatem użyć tego żetonu podczas rozpatrywania tej karty;*
- *jeśli gracz dociągał karty Tajemnic i znalazł „Starą strzelbę", a następnie trafił na „Rozszalałego tygrysa", to może użyć tej Starej strzelby w walce z Tygrysem.*

4.2.6. PORZĄDKOWANIE OBOZU

- Gracz wykonujący tę akcję otrzymuje **2 żetony Determinacji** i umieszcza je w swoich zapasach oraz **zwiększa poziom Morale o 1.**
- **W grze 4-osobowej** gracz albo otrzymuje 2 żetony Determinacji albo podnosi poziom Morale o 1.

- Jeśli poziom Morale jest już **na najwyższym poziomie**, gracz otrzymuje żetony Determinacji, bez zmiany poziomu Morale.

4.2.7. ODPOCZYNEK

Odpoczywający gracz **leczy 1 Ranę** swojej Postaci, przesuwając znacznik Ran o jedno pole w lewo na torze życia swojej Postaci (więcej szczegółów na temat leczenia na str. 6).

PO ZAKOŃCZENIU WSZYSTKICH AKCJI

- pionki graczy przydzielone do poszczególnych Akcji wracają do właścicieli;
- dodatkowe pionki są odrzucane albo z powrotem umieszczane na kartach, z których pochodzą (w zależności od tego, w wyniku jakiego efektu gracze je otrzymali);
- należy przesunąć wszystkie surowce i żetony z obszaru Przyszłych Surowców do obszaru Dostępnych Surowców (od tego momentu wszystkie są dostępne dla graczy);
- należy wziąć wszystkie karty Pomysłów leżące w obszarze Przyszłych Surowców, zastosować ich efekty dodatkowe (jeśli takie występują) i umieścić je na odpowiednich polach na planszy, stroną Przedmiotu do góry;
- jeśli gracze zdobyli jakieś Skarby (rodzaj karty Tajemnic), to teraz stają się one dostępne dla wszystkich graczy lub należy zastosować ich efekty - w zależności od działania karty.

5. FAZA POGODY

W tej fazie gracze muszą zmierzyć się z warunkami atmosferycznymi panującymi na wyspie. Aby określić, jaka jest pogoda, **gracze rzucają kośćmi Pogody.**

- Na karcie Scenariusza, obok numeru rozgrywanej rundy, wskazano, którymi kośćmi Pogody gracze powinni rzucić w bieżącej rundzie.
- **Jeśli gracze nie wykonują rzutu kośćmi** Pogody, należy rozpatrzeć tylko pogodę przedstawioną na żetonach.
- Liczba i rodzaj kości, którymi należy rzucić zmieniają się w trakcie gry i zależą od Scenariuszy i rozgrywanej rundy.

***Przykład**: Scenariusz 1:*

- *w rundach 1-3: nie rzuca się żadnymi kośćmi Pogody*
- *w rundach 4-6: rzuca się kością Deszczową*
- *w rundach 7-12: rzuca się wszystkimi 3 kośćmi Pogody*

KOŚCI POGODY

Na kościach Deszczowej i Zimowej występują 2 rodzaje chmur:

Kość Deszczowa

Kość Zimowa

Kość Wygłodniałych zwierząt

ŻETONY POGODY

Żeton Chmury Deszczowej

Żeton Chmury Zimowej

Żeton Sztormu

CHMURY

Na kościach Deszczowej i Zimowej występują 2 rodzaje chmur:

Chmura Deszczowa

Chmura Zimowa

Dodatkowo, zawsze należy **sprawdzić czy w polu Pogody na planszy znajdują się jakieś żetony Chmur** (mogą się one tam znaleźć w wyniku działania kart Wydarzeń albo Przygód) – ich liczbę i rodzaj należy dodać do wyniku rzutu kośćmi Pogody (lub rozpatrzeć samodzielnie, jeśli nie rzucało się kośćmi).

ROZPATRYWANIE CHMUR

- Po pierwsze, należy **zsumować liczbę Zimowych chmur** (na kościach i/lub żetonach), z którymi gracze muszą się zmierzyć i odrzucić po jednym drewnie za każdą Zimową chmurę, niezależnie od aktualnego poziomu Dachu (oznacza to, że w nocy było zimno i trzeba było zużyć więcej drewna do ogrzania obozu).
- Następnie, należy **porównać łączną liczbę wszystkich chmur** (zarówno Deszczowych, jak i Zimowych na kościach i/lub żetonach) z obecnym poziomem Dachu. Poziom Dachu wskazuje liczbę chmur, przed którymi gracze są chronieni.
- Jeśli chmur jest więcej niż wynosi aktualny poziomu Dachu, to za każdą chmurę, przed którą gracze nie są chronieni, należy **odrzucić 1 pożywienie i 1 drewno** (trzeba było je zużyć, aby nie zmarznąć i nie zachorować w czasie złej pogody).
- Jeśli gracze nie mają wymaganej liczby surowców, to odrzucają tyle, ile posiadają, a **za każdy brakujący surowiec każdy z graczy otrzymuje 1 Ranę** (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań, patrz na str. 21). Jeśli gracze posiadają wymagane surowce, to **muszą je odrzucić** - nie mogą wybrać otrzymania Rany zamiast zużywać surowce.
- Po rozpatrzeniu chmur należy **odrzucić ich żetony.**

***Przykład**: gracze rzucili kością Deszczową, która wskazała 2 Deszczowe chmury. Oprócz tego, w polu Pogody znajduje się żeton chmury Zimowej. Poziom Dachu wynosi 1, a gracze posiadają następujące zasoby: 3 drewna i 1 pożywienie.*

Najpierw, gracze odrzucają 1 drewno ze względu na 1 chmurę Zimową (gdyby gracze nie posiadali żadnego drewna, każdy z nich otrzymałby 1 Ranę). Ogólna liczba chmur to 3, a poziom Dachu wynosi 1, więc graczom brakuje 2 poziomów, aby uchronić się przed skutkami pogody. Muszą więc odrzucić 1 drewno i 1 pożywienie za pierwszy brakujący poziom Dachu i 1 drewno za drugi brakujący poziom. Niestety, brakuje im jeszcze 1 pożywienia, więc każdy z graczy otrzymuje 1 Ranę.

WYGŁODNIAŁE ZWIERZĘTA

Na kości Wygłodniałych zwierząt widnieją następujące efekty wpływające na graczy:

gracze muszą odrzucić 1 pożywienie

gracze muszą zmniejszyć poziom Palisady o 1

należy rozpatrzeć Walkę z Bestią o sile 3.

Jeśli nie można wprowadzić w życie efektu rzutu, **każdy gracz otrzymuje 1 Ranę** (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań, patrz na str. 21).

***Przykład**:*

- *Jeśli gracze nie mają pożywienia do odrzucenia, każdy z nich otrzymuje 1 Ranę.*
- *Jeśli gracze muszą obniżyć poziom Palisady, a wynosi on 0, to każdy z graczy otrzymuje 1 Ranę.*
- *Jeśli gracze muszą Walczyć z Bestią, a poziom ich Broni jest niższy od 3, każdy z graczy otrzymuje 1 Ranę za każdy brakujący poziom, itd.*

W przypadku Walki z Bestią nie obniża się poziomu Broni.

Jeśli gracze muszą wykonać rzut kością Wygłodniałych zwierząt w wyniku efektu karty Wydarzenia lub Przygody, a karta Scenariusza również nakazuje rzut tą kością, **należy rzucić nią tylko raz.**

SZTORM

- Jeśli w polu pogody znajduje się żeton Sztormu, najlepiej rozpatrzeć go po wszystkich innych efektach.
- Sztorm **zmniejsza poziom Palisady o 1**. Jeśli to niemożliwe – każdy gracz otrzymuje 1 Ranę.
- Po rozpatrzeniu Sztormu należy **odrzucić jego żeton.**

6. FAZA NOCY

1. W fazie Nocy **każdy gracz musi zjeść** posiłek. W tym celu należy **odrzucić po 1 pożywieniu** za każdego gracza. Jeśli gracze nie dysponują wystarczającą ilością pożywienia, to wspólnie decydują, kto nie będzie jadł. Każdy gracz, za którego nie zostanie odrzucone pożywienie, **otrzymuje 2 Rany.**

2. W fazie Nocy gracze mogą **zdecydować o przeniesieniu Obozu** na sąsiedni kafelek. Od tego wyboru zależy, jakie surowce gracze otrzymają w następnej rundzie w fazie Produkcji i które kafelki /obszary będą sąsiadujące dla celów Zbierania Surowców oraz Eksploracji, itp.

PRZENOSZENIE OBOZU

- Jeśli gracze mają **zbudowane Schronienie** i chcą przenieść Obóz na sąsiedni kafelek Wyspy, powinni zmniejszyć poziom Dachu i Palisady o połowę (wynik dzielenia zaokrąglając w górę). Na przykład: poziom Dachu wynosi 2, a Palisady 1. Po podzieleniu poziom Dachu wyniesie 1, ale poziom Palisady pozostanie bez zmian (1 podzielone na pół i zaokrąglone w górę to wciąż 1).
- Jeśli gracze **nie zbudowali Schronienia**, mogą przenieść Obóz bez konsekwencji. Jeśli przeniosą go na kafelek Wyspy z naturalnym Schronieniem, nie oznacza to, że wybudowali Schronienie, więc nie należy przewracać żetonu Obozu na stronę Schronienia.
- Jeśli gracze **nie wybudowali Schronienia**, ale **pozostają na kafelku z naturalnym Schronieniem** i zbudowali Dach lub Palisadę, to po przeniesieniu Obozu (nawet na inny kafelek z naturalnym Schronieniem) tracą Dach i Palisadę – należy zmniejszyć ich poziom do 0.

Dodatkowo:

- Jeśli gracze mieli stworzony **„Skrót”,** to podczas przenoszenia Obozu należy odrzucić żeton Skrótu z kafelka Wyspy, na którym się znajdował i odwrócić kartę Przedmiotu „Skrót” z powrotem na stronę Pomysłu. Jeśli gracze nadal chcą go używać, muszą stworzyć go ponownie.
- Jeśli na kafelku, gdzie znajdował się Obóz znajdowały się **żetony +1 surowiec** (/), to można przenieść je razem z Obozem, ale należy pamiętać o zasadzie Tylko jednego żetonu (więcej szczegółów na następnej stronie).

3. Jeśli gracze **nie mają wybudowanego Schronienia** (i ich Obóz nie znajduje się na kafelku Wyspy z naturalnym Schronieniem), to każdy gracz otrzymuje **1 Ranę za spanie pod gołym niebem.**

4. Jeśli gracze nie posiadają niepsującego się pożywienia albo Przedmiotu („Piwnica”) czy Skarbu („Skrzynie” lub „Beczka”), który pozwala na przechowywanie pożywienia, to całe **pożywienie**, pozostałe po fazie Nocy, psuje się i gracze **muszą je odrzucić.** Inne zasoby pozostają w obszarze Dostępnych Surowców na kolejną rundę

5. Należy usunąć czarne znaczniki z kart Postaci, którymi zaznaczono wykorzystane zdolności Postaci, **przesunąć znacznik rundy** na karcie Scenariusza na kolejną rundę oraz **przekazać znacznik Pierwszego Gracza** następnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Można zacząć kolejną rundę.

Leczenie

Jeśli gracze mają możliwość leczenia (wynikającą z efektów żetonów albo kart), mogą z niej skorzystać **tylko w fazie Nocy, w dowolnym jej momencie**. Jeśli wymagane jest do tego użycie pożywienia, należy z niego skorzystać, oczywiście, zanim się je odrzuci pod koniec fazy Nocy.

***Przykład**: jeżeli gracze posiadają kartę Skarbu „Butelka wina" lub żeton „Jadalne kłącza", mogą ich użyć w dowolnym momencie fazy Nocy.*

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może zakończyć się na 3 sposoby:

- gracze **wygrywają** natychmiast po spełnieniu celu Scenariusza (chyba że zaznaczono inaczej w regułach Scenariusza);
- gracze **przegrywają** natychmiast, gdy jedna z Postaci graczy zginie;
- gracze **przegrywają**, jeśli ostatnia runda dobiegnie końca i nie uda im się spełnić celu Scenariusza.

DODATKOWE ZASADY

Priorytet

W przypadku konfliktu, zasady Scenariusza mają pierwszeństwo lub modyfikują ogólne zasady gry.

Osobista determinacja

Gracze nie mogą przekazywać sobie nawzajem żetonów Determinacji.

Niespełnione Wymagania

W każdym momencie gry, kiedy gracze nie są w stanie spełnić jakiegoś wymogu (np. będącego wynikiem rzutu kośćmi, karty Wydarzenia, Przygody czy Tajemnicy, itp.), **otrzymują Ranę za każde niespełnione wymaganie.**

Jeśli spełnienie wymogu **dotyczy tylko konkretnego gracza**, np. wykonującego akcję, to tylko on otrzymuje Rany.

Przykład:

- *Jeżeli gracz musi odrzucić coś, czego nie posiada (drewno, pożywienie, żeton Determinacji itp.), otrzymuje 1 Ranę za każdy surowiec/żeton, którego nie mógł odrzucić.*
- *Jeśli gracz Walczy z Bestią i poziom Broni jest niższy od siły Bestii, gracz otrzymuje Ranę za każdy brakujący poziom Broni. Podobnie, jeśli w trakcie Walki z Bestią musi obniżyć poziom Broni, to tylko on otrzymuje ewentualne wynikające z tego Rany.*

Jeśli wymóg **jest ogólny** (np. efekty Wydarzeń) lub dotyczy wszystkich graczy- (np. pogoda), to wszyscy gracze otrzymują Rany.

***Przykład**:*

- *Jeśli w fazie Wydarzeń czy w fazie Pogody, gracze muszą zmniejszyć poziom Dachu, Palisady albo Broni o 2, a poziom ten wynosi 0, to każdy gracz otrzymuje 2 Rany.*
- *Jeśli Wydarzenie nakazuje graczom zakryć określony rodzaj Źródła, np. Źródło drewna, a nie ma takowego, każdy gracz otrzymuje 1 Ranę.*
- *Jeśli gracze muszą utracić jakiś Przedmiot (zamienić go na powrót w Pomysł) albo odrzucić kartę Pomysłu, a nie są w stanie tego zrobić, to każdy otrzymuje Ranę.*

Od zasady tej obowiązują następujące wyjątki:

- Część kart posiada informację, że należy je rozpatrzeć tylko, jeśli jest to możliwe. Jeśli działanie karty jest niemożliwe do zrealizowania, nic się nie dzieje i gracze nie są w żaden sposób karani.

***Przykład**: karta Wydarzenia „Insekty" wymaga od graczy, aby odrzucili 1 drewno, ale tylko jeśli jest to możliwe. Jeśli gracze nie posiadają drewna, Wydarzenie jest niemożliwe do rozpatrzenia, a zatem nic się nie dzieje i gracze nie otrzymują żadnych Ran.*

- Jeśli gracz ma zwiększyć / obniżyć poziom Morale, a jest ono już na najwyższym / najniższym poziomie, to nic się nie dzieje.
- Brak pożywienia w fazie Nocy oznacza 2 Rany dla gracza, a nie 1.

Tylko jeden żeton

Na żadnym kafelku/obszarze Wyspy, polu Akcji, Pogody czy Nocy, itp. nie mogą znajdować się dwa identyczne żetony.

***Przykład**:*

- *jeśli w polu Akcji Budowy leży żeton Przerzutu Sukcesu, a efekt kolejnej karty nakazuje położyć kolejny taki żeton w polu Akcji Budowy, należy go zignorować, ponieważ na jednym obszarze znalazłyby się dwa identyczne żetony;*
- *jeśli na kafelku Wyspy znajduje się żeton +1 pożywienie, to nie można na nim umieścić drugiego identycznego żetonu, itp.*

Uwaga!

Jeśli - ze względu na powyższą zasadę - gracze nie będą mogli dołożyć żetonu we wskazanym miejscu (wynikającym np. z działania karty czy zasad Scenariusza), nie należy traktować takiej sytuacji jako niespełnienia wymogu stawianego graczom przez grę – wymóg jest już spełniony, więc gracze nie otrzymują żadnych Ran.

DOSTOSOWANIE GRY DO SWOICH POTRZEB

Łatwiejsza gra

Jeśli uważasz, że Scenariusz jest zbyt trudny, możesz dostosować grę do swoich potrzeb na jeden z podanych sposobów:

- gra z Psem (reguły dotyczące Psa zostały opisane obok). Gra z Psem zalecana jest w wariancie 3-osobowym;
- gra z Piętaszkiem (reguły dotyczące Piętaszka zostały opisane obok);
- gra z większą liczbą Przedmiotów Startowych na początku gry (np. 3 lub 4, a nie tylko 2).
- podczas przygotowywania talii Wydarzeń (krok 16 Przygotowania do gry) gracze mogą przygotować mniej kart Wydarzeń z ikoną Księgi i więcej kart z ikonami Przygody. Na przykład: zamiast 6 kart z ikoną Księgi i 6 z ikoną Przygody talia może się składać z 4 kart z ikoną Księgi i 8 z ikoną Przygody. **Uwaga!** W przypadku pierwszego Scenariusza spowoduje to utrudnienie gry.

Trudniejsza gra

Jeśli jesteście doświadczonymi graczami i uważacie, że jakiś Scenariusz jest dla was zbyt łatwy, to stosując jeden z poniższych sposobów, gra stanie się większym wyzwaniem:

- gra tylko z 1 Przedmiotem Startowym lub bez żadnych Przedmiotów Startowych;
- podczas przygotowywania talii Wydarzeń (krok 16 Przygotowania do gry) gracze mogą przygotować więcej kart Wydarzeń z ikoną Księgi i mniej kart z ikonami Przygody. Na przykład: zamiast 6 kart z ikoną Księgi i 6 z ikoną Przygody talia może się składać z 8 kart z ikoną Księgi i 4 z ikoną Przygody. Uwaga! W przypadku pierwszego Scenariusza spowoduje to ułatwienie gry;
- gra bez Piętaszka (w wariancie dwuosobowym).

Losowe karty Wraku

Podczas Przygotowania do gry (etap 17.) gracze mogą dobrać losową kartę Wraku, niekoniecznie „Skrzynie z jedzeniem".

WARIANT SOLO

Zastosuj wszystkie standardowe zasady, z następującymi zmianami:

- dobierz wybraną kartę Postaci spośród trzech kart: Cieśla, Kucharz i Odkrywca.
- weź Piętaszka i Psa (ich działanie opisano poniżej);
- aby budować Schronienie, Dach albo Palisadę należy zapłacić taki sam koszt jak w przypadku dwóch graczy;
- jesteś zawsze Pierwszy Graczem;
- na początku fazy Morale – zwiększ poziom Morale o 1 (cieszysz się, że wciąż żyjesz) i dopiero wtedy go rozpatrz.

PIES

Pies jest **dodatkowym pionkiem**, którego używa się w wariancie solo albo w celu ułatwienia sobie gry (jak wspomniano w zasadach łatwiejszej gry w poprzednim rozdziale).

Należy umieścić kartę Psa oraz fioletowy pionek obok planszy. Pies może być jedynie używany jako pionek dodatkowy do Akcji Polowania lub Eksploracji (więcej o dodatkowych pionkach na str. 13). Pionek Psa zaleca się przechowywać na jego karcie, kiedy nie jest używany

PIĘTASZEK

Piętaszek jest specjalną Postacią reprezentowaną przez biały pionek i **gracze wspólnie decydują**, w jaki sposób go użyją.

Piętaszek a Akcje

Piętaszek może być – tak samo jak gracz - **przypisany do podjęcia każdego rodzaju Akcji.** Może wykonywać Akcje:

- samodzielnie;
- wraz z dodatkowym pionkiem (np. może być wysłany na Eksplorację z „Mapą" czy na Polowanie z Psem albo „Tarczą");
- jako dodatkowy pionek wraz z pionkiem gracza.

Uwaga!

Jeśli do jednej Akcji przypisany będzie pionek gracza i Piętaszka, to w takim przypadku zawsze gracz wykonuje Akcję (i ponosi ewentualne konsekwencje czy zdobywa profity), a Piętaszek jest traktowany tylko jako pionek dodatkowy.

Kiedy Piętaszek wykonuje Akcję – należy **rozpatrzeć ją w taki sam sposób, jakby Akcję wykonywał gracz.** Należy jednak pamiętać, że w przypadku Akcji Budowy, Zbierania Surowców czy Eksploracji, jeden z graczy musi rzucić kośćmi Akcji za Piętaszka. Jeśli Piętaszek zginie podczas wykonywania Akcji, ale Akcja zakończyła się sukcesem, to wciąż należy ją rozpatrzeć do końca.

Wyjątkiem od tej zasady jest Polowanie, które Piętaszek musi przeżyć. Jeśli podczas niego zginie, to należy uznać je za nieudane.

Piętaszek a Przygody

Jeśli podczas jakiejkolwiek Akcji Piętaszek miałby rozpatrzeć Przygodę, nie należy dobierać karty Przygody. Piętaszek **nigdy nie rozpatruje Przygód** - zamiast tego **otrzymuje 1 Ranę**.

Piętaszek a Przedmioty i Karty Tajemnic
Piętaszek może normalnie **korzystać z Przedmiotów** czy Przedmiotów Startowych.

Należy zwrócić uwagę, że Piętaszek jest Postacią, więc może **rozpatrywać karty Tajemnic**, w których mowa o Postaciach - dotyczy to zarówno kart pozytywnych (np. Hełm), jak i negatywnych (np. Pająk). Chyba że na karcie wyraźnie napisano, że dotyczy ona graczy lub nie ma wpływu na Piętaszka.

Piętaszek a Determinacja
Jeśli Piętaszek otrzyma żetony Determinacji (np. w wyniku rzutu kością Sukcesu czy wykonania Akcji Zagrożenia), może ich użyć, aby jednorazowo przerzucić dowolny wynik na kości podczas rozpatrywania swojej Akcji.

Uwaga!

Piętaszek nie może użyć żetonów Determinacji uzyskanych z rzutu kością, aby przerzucić wynik, dzięki któremu uzyskał te żetony.

Piętaszek a Leczenie
Piętaszek może normalnie być leczony.

Pozostałe zasady Piętaszka
Piętaszek nie jest graczem, zatem:

- nie może być Pierwszym Graczem,
- jego śmierć nie oznacza przegranej graczy,
- nie wpływa na niego pogoda,
- nie musi jeść w fazie Nocy,
- nie potrzebuje Schronienia w fazie Nocy (więc nie otrzymuje Rany za spanie pod gołym niebiem),
- nie ma wpływu na koszt budowy Schronienia, Dachu czy Palisady,
- jeżeli efekt Wydarzenia, Przygody, Zagrożenia itp. dotyczy graczy (np. nakazuje graczom spełnić jakiś wymóg, a oni nie są w stanie tego zrobić i otrzymują zamiast tego Ranę), nie dotyczy to Piętaszka.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

PAMIĘTAJ!

Każda zdolność może być użyta **w dowolnym momencie gry**, ale tylko **raz na rundę.**

Aby pamiętać, że dana zdolność została użyta w bieżącej rundzie, zaleca się zaznaczyć to na karcie Postaci przy użyciu czarnego znacznika, a następnie odrzucić go na koniec rundy.

CIEŚLA

Oszczędna konstrukcja
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby zużyć 1 drewno mniej podczas jednej swojej Akcji dowolnego typu.

***Przykład**: jeśli budowa Schronienia wymaga 3 drewna, Cieśla może je zbudować, używając tylko 2 drewna. Jeśli Akcja Zagrożenia wymaga odrzucenia 1 drewna, może ją wykonać bez drewna.*

Rzemiosło
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby podczas swojej Akcji Budowy przerzucić dowolną brązową kość Akcji.

Uwaga!

Cieśla nie może użyć żetonów Determinacji uzyskanych z rzutu kością, aby przerzucić wynik, dzięki któremu uzyskał te żetony.

Nowy pomysł
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby dobrać 5 kart z talii Pomysłów i wybrać 1 z nich (umieść ją na odpowiednim miejscu na planszy). Odłóż pozostałe 4 karty na bok, tworząc stos odrzuconych Pomysłów. Jeśli talia Pomysłów się wyczerpie, wtedy należy przetasować karty odrzuconych Pomysłów, aby utworzyć nową talię.

Złota rączka
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby uzyskać dodatkowy (brązowy) pionek podczas wykonywania swojej Akcji Budowy. Pionek ten jest jednorazowego użytku i musi być odrzucony po zakończeniu Akcji.

KUCHARZ

Babcina receptura
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby odrzucając 1 pożywienie uleczyć 2 Rany (dowolnej Postaci, w tym samego siebie; można uleczyć po 1 Ranie dwóch różnych Postaci).

Bystre oko
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby podczas swojej Akcji Zbierania Surowców przerzucić dowolną szarą kość Akcji.

Uwaga!

Kucharz nie może użyć żetonów Determinacji uzyskanych z rzutu kością, aby przerzucić wynik, dzięki któremu uzyskał te żetony.

Zupa z gwoździa
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby otrzymać 1 pożywienie (i umieścić je w obszarze Dostępnych Surowców).

Samogon
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby w fazie Pogody zignorować 1 Deszczową chmurę lub zamienić 1 Zimową chmurę w 1 Deszczową chmurę.

ODKRYWCA

Dziecko szczęścia
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby podczas swojej Akcji Eksploracji przerzucić dowolną zieloną kość Akcji.

Uwaga!

Odkrywca nie może użyć żetonów Determinacji uzyskanych z rzutu kością, aby przerzucić wynik, dzięki któremu uzyskał te żetony.

Rekonesans
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby dobrać 3 kafelki Wyspy ze stosu. Możesz pokazać je innym graczom. Wybierz jeden z nich i umieść na wierzchu stosu, po uprzednim wtasowaniu pozostałych dwóch z powrotem do stosu.

Mowa ku pokrzepieniu serc
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby zwiększyć poziom Morale o 1.

Zwiad
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby dobrać 2 żetony Odkryć. Możesz pokazać je innym graczom. Jeden z nich umieść w obszarze Dostępnych Surowców, a drugi odrzuć z gry (nie wraca on z powrotem do stosu).

ŻOŁNIERZ

Tropienie
Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby obejrzeć kartę z wierzchu talii Polowania. Możesz pokazać ją innym graczom. Następnie umieść ją z powrotem zakrytą na wierzchu talii lub na jej spodzie.

Polowanie
Odrzuć 4 żetony Determinacji, aby wziąć wierzchnią kartę z talii Bestii (leżacej obok planszy) i położyć na wierzchu talii Polowania, bez oglądania jej treści.

Furia
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby tymczasowo otrzymać +3 do poziomu Broni podczas dowolnej swojej Akcji.

Plan zapasowy
Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby zwiększyć poziom Palisady lub Broni o 1.

KARTY I ICH EFEKTY

SYMBOLE

Jeśli przed ikoną Surowca, żetonu, Rany, czy Broni, itp. przedstawionej na karcie nie widnieje żadna cyfra, to zwykle oznacza to ilość równą 1.

***Przykład**: Gracze powinni przypisać 1 pionka i (odrzucić) 1 pożywienie, aby odrzucić tę kartę, a gracz wykonujący Akcję otrzymuje 1 żeton Determinacji.*

Gracz decyduje, czy otrzyma 2 Rany, 2 pożywienia, 1 skórę i odrzuci tę kartę Przygody, czy też odrzuci 1 pożywienie, obniży poziom Palisady o 1 i wtasuje tę kartę do talii Wydarzeń.

SŁOWA KLUCZOWE

W opisach niektórych efektów na kartach pojawiają się pewne słowa kluczowe.

Zadecyduj (występuje głównie na kartach Przygód) - gracze stoją przed wyborem opisanym na karcie. Zazwyczaj jest to wybór pomiędzy odrzuceniem karty Przygody bez wprowadzania jej efektu lub uzyskaniem pewnych korzyści, ale również poniesieniem później pewnych konsekwencji (tj. wtasowaniem karty Przygody do talii Wydarzeń i rozpatrzeniem jej negatywnego efektu, jeżeli zostanie ona dobrana w jednej z przyszłych rund).

Jeżeli to możliwe – rozpatrz opisany efekt tylko, jeśli jest to możliwe. Jeśli nie jesteś w stanie zrealizować efektu (na przykład: musisz odrzucić określony zasób, którego nie posiadasz), nic się nie dzieje. W tym przypadku Reguła Niespełnionego Wymagania nie ma zastosowania (więcej o tej zasadzie na str. 21).

EFEKTY WPROWADZANE PRZEZ KARTY

Noc poza obozem - gdy gracz spędza Noc poza obozem, to zatrzymuje przy sobie wszystko (surowce, żetony, karty itp.), co zdobył w trakcie tej Akcji, w wyniku której musi spędzić Noc poza obozem. Inni gracze nie będą mogli z tego skorzystać podczas fazy Pogody i fazy Nocy. Dopiero na początku następnej rundy rzeczy te trafią od razu do Dostępnych Surowców. Gracz spędzający Noc poza obozem nie rozpatruje fazy Pogody, zaś w fazie Nocy: otrzymuje 1 Ranę za spanie pod gołym niebem (chyba że podczas swojej Akcji odkrył kafelek Wyspy, na którym znajdowało się Schronienie) oraz musi spożyć posiłek, czyli odrzucić pożywienie - jeżeli jakieś uzyskał podczas swojej Akcji albo gra Kucharzem i może je sobie stworzyć. W przeciwnym razie, za niewyżywienie otrzymuje standardowo 2 Rany.

Rozpatrywanie kart Tajemnic – talia Tajemnic składa się z trzech rodzajów kart: Skarbów (), Pułapek () i Potworów (). Kiedy masz do rozpatrzenia ich pewną liczbę (i wskazane rodzaje), oznacza to, że musisz rozpatrzeć przynajmniej jedną kartę ze wskazanych typów Tajemnic. Powinieneś dociągać karty tak długo, aż natrafisz na którąkolwiek ze wskazanych rodzajów kart, a po jej rozpatrzeniu możesz zdecydować nie dobierać ich więcej. Jeśli zdecydujesz się rozpatrywać kolejne karty, to ponownie dociągasz je tak długo, aż natrafisz na wskazany rodzaj i po jej rozpatrzeniu możesz zdecydować czy dociągać je dalej, czy nie.

Jeśli - w rzadkiej sytuacji - talia Tajemnic by się wyczerpała, to należy przetasować odrzucone karty Tajemnic i utworzyć nową talię.

***Przykład**: gracz musi rozpatrzeć 3 karty Tajemnic: 1 Potwora oraz 2 Skarby. Gracz dobiera pierwszą kartę – jest to Pułapka, więc ją ignoruje. Druga karta to Skarb – gracz rozpatruje kartę (i może podjąć decyzję o przerwaniu dociągu). Trzecia karta – ponownie Pułapka, którą gracz ignoruje. Czwarta karta to Potwór, więc skoro gracz zdecydował się ciągnąć kolejne karty, to musi go rozpatrzeć. Ponownie może podjąć decyzję o przerwaniu dociągu, ale jedyną kartą, która została do rozpatrzenia jest Skarb, więc dobiera kolejne karty Tajemnic, aż znajdzie Skarb, ignorując karty innych rodzajów. Na koniec wtasowuje wszystkie zignorowane karty Tajemnic z powrotem do talii i odrzuca te, które zostały rozpatrzone (o ile na karcie nie zaznaczono inaczej).*

Wyczerpane źródło - dopóki jest zakryte, wyczerpane źródło nie dostarcza żadnych surowców w fazie Produkcji, ani podczas Akcji Zbierania Surowców. Jednak, jeśli na kafelku Wyspy z wyczerpanym Źródłem leży żeton +1 surowiec (/), to mimo wszystko gracz uzyskuje 1 surowiec.

***Przykład**: Źródło pożywienia jest wyczerpane, ale leży przy nim żeton , więc źródło to dostarcza 1 pożywienie.*

Niedostępne kafelki Wyspy - kiedy kafelek Wyspy staje się niedostępny (ze względu na efekt Wydarzenia, Przygody, czy z jakiegokolwiek inne powodu), należy odwrócić go rewersem do góry oraz odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony i znaczniki (również jeśli stanowią one elementy charaktertystyczne dla scenariusza, np. Krzyże w Scenariuszu 2). Na taki kafelek nie można przenieść Obozu, ani nic na nim wybudować (gdyby zdarzyło się tak, że należy odwrócić kafelek, na którym znajduje się Obóz, to gracze giną i tym samym przegrywają grę). Nie można w ogóle podejmować żadnych Akcji na takim kafelku, w tym również nie można go ponownie Eksplorować. Typ terenu, jaki się na nim znajdował należy traktować jako nieodkryty (patrz poniżej). Na niedostępnych kafelkach można kłaść znaczniki symbolizujące specjalne efekty Scenariuszy (Mgła, Pył).

Nieodkryty typ terenu - jeśli kafelek Wyspy zawiera typ terenu, który do tej pory występuje tylko na tym jednym kafelku na planszy i teren ten staje się nieodkryty, to gracze nie mogą tworzyć Przedmiotów, które wymagały odkrycia takiego terenu (należy usunąć odpowiednie znaczniki z kart Pomysłów), aż do momentu, gdy ten typ terenu pojawi się na kolejnym kafelku Wyspy (lub gracze przeprowadzą odpowiednią Akcję Zagrożenia, która pozwoli odzyskać do niego dostęp). Gracze nie tracą żadnych wytworzonych wcześniej Przedmiotów, które wymagały tego typu terenu.

***Przykład**: jeśli góry zostały odkryte tylko na jednym kafelku Wyspy i teren ten staje się nieodkryty, to nie można wytworzyć „Noża" ani „Ognia" (oczywiście w sytuacji, gdy gracze jeszcze ich nie posiadają), aż do ponownego odkrycia gór.*

Odwracanie karty Przedmiotu awersem do góry - (na stronę Pomysłu) – sytuacja odwrócenia karty Przedmiotu z powrotem na stronę Pomysłu oznacza, że gracze tracą ten Przedmiot. Jeśli gracze uważają go za niezbędny, muszą wytworzyć go ponownie. Jeżeli Przedmiot ten jest wymagany do innego Przedmiotu lub wykonania Akcji Zagrożenia, to dopóki nie zostanie on ponownie wytworzony, Akcje te nie są dostępne.

Przykład:

- *jeśli gracze stracą „Mapę", nie mogą stworzyć „Skrótu" (gdyż wymagana jest do tego „Mapa"),*
- *jeśli utracą „Łopatę", a jest ona wymagana do wykonania Akcji Zagrożenia, to nie mogą podjąć tej Akcji.*

Jeśli do Przedmiotu przypisany był dodatkowy efekt, należy go anulować, jeśli jest to możliwe.

***Przykład**: jeśli gracze utracą „"Cegły", powinni zmniejszyć poziom Palisady o 1, chyba że poziom ten wynosi 0 – wtedy nic się nie dzieje.*

Sposób postępowania przy utracie poszczególnych Przedmiotów został uwzględniony przy opisie poszczególnych Przedmiotów.

Odrzucanie Pomysłów- jeśli gracze mają odrzucić jakiś Pomysł, to należy pamiętać, że chodzi o Pomysł, który jeszcze nie został zamieniony w Przedmiot. Może to być Pomysł leżący na planszy albo charakterystyczny dla Postaci. Odrzucany Pomysł należy odłożyć na wierzch talii Pomysłów, leżącej obok planszy (patrz: punkt 5. na str. 4).

Walka z Bestią (jako efekt Wydarzenia) - kiedy gracze dobiorą kartę z talii Wydarzeń nakazującą Walkę z Bestią, to walkę rozpatruje Pierwszy Gracz i tylko on otrzymuje ewentualne Rany wynikające z tej walki.

Ponowne rozpatrywanie efektu Wydarzenia - niektóre efekty Wydarzeń posiadają długi opis, który nie zmieścił się w polu efektu Zagrożenia. Na takich kartach widnieje adnotacja nakazująca „ponownie rozpatrzeć efekt Wydarzenia". Należy pamiętać, aby tylko wprowadzić w życie efekt karty, a następnie ją odrzucić - nie należy umieszczać karty z powrotem na polu Akcji Zagrożenia.

Tymczasowo zwiększony poziom Broni – jeżeli efekt karty lub żetonu itp. tymczasowo zwiększa poziom Broni, to nie należy zaznaczać tego efektu na wskaźniku poziomu Broni. Poziom ten jest zwiększany tylko na czas działania, które gracz podejmuje. Jeśli podczas tego samego działania, gracz musi zmniejszyć poziom Broni, to standardowo zmniejsza go na torze poziomu Broni i może otrzymać Rany, jeśli poziom Broni jest mniejszy niż liczba, o którą trzeba go obniżyć.

Źródła najbliżej Obozu - kiedy mowa o Źródle najbliżej Obozu graczy, to należy tego źródła w pierwszej kolejności szukać na kafelku z Obozem, dopiero potem na kafelkach sąsiadujących, a jeśli tam się ono nie znajdzie, to na kolejnych itd.

Specjalne Rany - niektóre Przygody sprawiają, że Postać gracza otrzymuje żeton specjalnej Rany ( ) - gracz wtedy nie zmniejsza poziomu życia swojej Postaci, a jedynie kładzie odpowiedni żeton we wskazanym miejscu na karcie swojej Postaci. Gracz nie może się pozbyć takiego żetonu. W dolnej części karty Przygody znajduje się informacja, co spotka gracza, kiedy karta zostanie pociągnięta z talii Wydarzeń. Dopiero wtedy, po rozpatrzeniu tej karty Przygody dociągniętej z talii Wydarzeń, gracz będzie mógł zdjąć żeton z karty swojej Postaci.

Wtasowanie do talii Wydarzeń - odnosi się zawsze do karty, na której widnieje ta adnotacja.

KARTY POMYSŁÓW/PRZEDMIOTÓW

Bębny – w Fazie Morale Pierwszy Gracz otrzymuje 2 żetony Determinacji więcej (lub traci 2 mniej).

Cegły – gracze otrzymują Cegły (wymagane do tworzenia innych Przedmiotów) i jednorazowo zwiększają poziom Palisady o 1 (jeśli mają Schronienie).

Jeśli gracze utracą Cegły, powinni zmniejszyć poziom Palisady o 1, jeśli to możliwe.

Dziennik – w Fazie Morale Pierwszy Gracz otrzymuje 1 żeton Determinacji więcej (lub traci 1 mniej).

Kosz – jeśli gracz wykona udaną akcję Zbierania Surowców, to otrzymuje 1 sztukę więcej surowca, który zbierał. Kosz może być użyty tylko do jednej Akcji na rundę. W momencie planowania Akcji gracze powinni uzgodnić, kto korzysta z Kosza i podczas zbierania którego surowca. Aby to zaznaczyć należy posłużyć się żetonem Kosza.

Kosz może być używany razem z Worem.

Latarnia – gracze otrzymują dodatkowy brązowy pionek, który może być wielokrotnie wykorzystywany tylko do Akcji Budowy. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Jeśli gracze utracą Latarnię, to nie mogą już z tego pionka korzystać. Jeśli jest on aktualnie w użyciu, to gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy.

Lek – gracze otrzymują Lek. Chroni przed negatywnymi skutkami niektórych Przygód.

Lina – gracze otrzymują Linę (wymaganą do tworzenia innych Przedmiotów).

Łopata – gracze otrzymują Łopatę (wymaganą np. do tworzenia innych Przedmiotów).

Łóżko – każdy gracz wykonujący Akcję Odpoczynku otrzymuje 1 żeton Determinacji i leczy 2 Rany (zamiast standardowo uleczyć 1 Ranę).

Łuk – jednorazowo zwiększa poziom Broni o 3.

Jeśli gracze utracą Łuk, to powinni obniżyć poziom Broni o tyle, ile się da, ale nie więcej niż 3 poziomy.

Mapa – gracze otrzymują Mapę (wymaganą do tworzenia innych Przedmiotów) i dodatkowy (zielony) pionek, który może być wielokrotnie wykorzystywany tylko do Akcji Eksploracji. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Jeśli gracze utracą Mapę, to nie mogą już z tego pionka korzystać. Jeśli jest on aktualnie w użyciu, to gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy.

Mur – jednorazowo zwiększa poziom Palisady o 2 (jeśli gracze mają Schronienie).

Jeśli gracze utracą Mur, to powinni obniżyć poziom Palisady o tyle, ile się da, ale nie więcej niż 2 poziomy..

Naczynia – gracze otrzymują Naczynia (wymagane do użycia niektórych żetonów Odkryć) i umożliwiające leczenie: w fazie Nocy gracze mogą odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 1 Ranę dowolnej Postaci. Można korzystać z tego co rundę, ale tylko raz na fazę Nocy.

Nóż – gracze otrzymują Nóż (wymagany do tworzenia innych Przedmiotów) i jednorazowo zwiększają poziom broni o 1.

Jeśli gracze go utracą, powinni zmniejszyć poziom Broni o 1, jeśli to możliwe.

Ogień – gracze otrzymują Ogień (wymagany do tworzenia innych Przedmiotów) i jednorazowo zwiększają poziom Palisady o 1 (jeśli mają Schronienie).

Jeśli gracze utracą Ogień, powinni zmniejszyć poziom Palisady o 1, jeśli to możliwe.

Ogrodzenie – jednorazowo zwiększa poziom Palisady o 2 (jeśli gracze mają Schronienie).

Jeśli gracze utracą Ogrodzenie, to powinni obniżyć poziom Palisady o tyle, ile się da, ale nie więcej niż 2 poziomy.

Palenisko – pozwala graczom się leczyć: w fazie Nocy mogą oni odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 2 Rany (można uleczyć 2 Rany jednej Postaci lub po 1 Ranie dwóch różnych Postaci). Można korzystać z tego co rundę, ale tylko raz na fazę Nocy.

Pasy – gracze otrzymują dodatkowy szary pionek, który może być wielokrotnie wykorzystywany tylko do Akcji Zbierania Surowców. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Jeśli gracze utracą Pasy, to nie mogą już z tego pionka korzystać. Jeśli jest on aktualnie w użyciu, to gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy.

Piec – pozwala ignorować 1 Zimową chmurę podczas fazy Pogody.

Piwnica – pozwala przechowywać całe posiadane przez graczy pożywienie, które tym samym nie psuje się w fazie Nocy.

Po utracie Piwnicy, znajdujące się w niej pożywienie zgnije na koniec najbliższej fazy Nocy.

Proca – jednorazowo zwiększa poziom Broni o 2.

Jeśli gracze utracą Procę, to powinni obniżyć poziom Broni o tyle, ile się da, ale nie więcej niż 2 poziomy.

Skrót – gracze otrzymują żeton Skrótu, który umieszczają na kafelku Wyspy sąsiadującym z kafelkiem, na którym znajduje się Obóz graczy. W kolejnych rundach, w fazie Produkcji, gracze otrzymują 1 wybrany surowiec z dostępnych na kafelku z żetonem Skrótu. Gracze nie mogą pozyskać już tego surowca z tego kafelka Akcją Zbierania.

Jeśli gracze utracą Skrót, to zdejmują żeton Skrótu z planszy.

Tama – jednorazowo gracze otrzymują 2 niepsujące się pożywienia.

Tracąc Tamę, gracze powinni odrzucić z Dostępnych Surowców 2 niepsujące się pożywienia, jeśli takie posiadają.

Tarcza – gracze otrzymują dodatkowy czerwony pionek, który może być wielokrotnie wykorzystywany do Akcji Polowania. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Jeśli gracze utracą Tarczę, to nie mogą już z tego pionka korzystać. Jeśli jest on aktualnie w użyciu, to gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy.

Tratwa – gracze otrzymują dodatkowy pionek (szary lub zielony), który może być wielokrotnie wykorzystywany odpowiednio do Akcji Zbierania Surowców lub Eksploracji. Decyzję, który pionek wybrać gracze podejmują w Fazie Akcji podczas planowania. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Jeśli gracze utracą Tratwę, to nie mogą już z tego pionka korzystać. Jeśli jest on aktualnie w użyciu, to gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy.

Wilczy dół – w fazie Produkcji należy wykonać jednokrotny rzut brązową kością Rany: jeśli kość wskaże Ranę, gracze otrzymują 2 pożywienia.

Włócznia – jednorazowo zwiększa poziom Broni o 3.

Jeśli gracze utracą Włócznię, to powinni obniżyć poziom Broni o tyle, ile się da, ale nie więcej niż 3 poziomy.

Wnyki – po wytworzeniu Wnyków, gracze mogą umieścić żeton +1 pożywienia ( ) na kafelku Wyspy na którym znajduje się Obóz graczy.

Przy utracie Wnyków, należy odrzucić ten żeton.

Wór – jeśli gracz wykona udaną akcję Zbierania Surowców, otrzymuje 1 sztukę więcej surowca, który zbierał. Wór może być użyty tylko do jednej Akcji na rundę. W momencie planowania Akcji gracze powinni uzgodnić, kto korzysta z Wora i podczas zbierania którego surowca. Aby to zaznaczyć należy posłużyć się żetonem Wora.

Może być używany razem z Koszem.

Zagroda – po wybudowaniu Zagrody gracze mogą zakryć 1 Źródło pożywienia na kafelku Wyspy sąsiadującym z kafelkiem, na którym znajduje się Obóz i umieścić żeton +1 pożywienia ( ) na kafelku z Obozem. Dzięki temu w fazie Produckji będą otrzymywać 1 pożywienie więcej (nawet jeśli na kafelku nie ma Źródła Pożywienia.

Tracąc Zagrodę, należy odwrócić opisany efekt.

PRZEDMIOTY STARTOWE

Przedmioty Startowe są wspólne dla graczy i każdy może z nich korzystać w dowolnym momencie, chyba że napisano inaczej.

Każdy Przedmiot Startowy może być użyty 2 razy, poniżej zostały opisane efekty pojedynczego użycia.

Biblia – podczas akcji Porządkowania Obozu, gracz może zdecydować, że używa Biblii, aby zamiast 2 żetonów Determinacji otrzymać 3 i dodatkowo uleczyć 1 Ranę swojej Postaci. Gracz podnosi również w standardowy sposób Morale.

W grze dla 4 osób, gracz zdobywa ten bonus, jeśli zdecydował się na otrzymanie żetonów Determinacji, a nie podnoszenie Morale.

Barometr – użycie Barometru pozwala graczom rzucić Kośćmi Pogody (odpowiadającymi danej rundzie i wskazanymi przez Scenariusz) jeszcze przed fazą Akcji, aby gracze wiedzieli, czego mają się spodziewać w fazie Pogody. Wynik rzutu rozpatrywany jest standardowo w fazie Pogody.

Fajka i tytoń – użycie Fajki i tytoniu daje graczowi 2 żetony Determinacji, z których może od razu skorzystać.

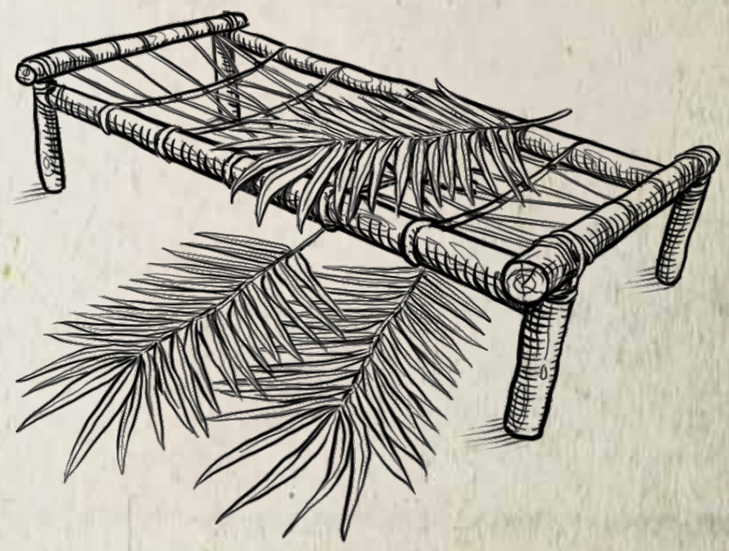
Flaszka rumu – Flaszki rumu gracz może użyć tylko w fazie Nocy, aby uleczyć 1 ranę swojej Postaci. Flaszką rumu można leczyć też Piętaszka.

Młotek – użycie Młotka pozwala graczowi otrzymać dodatkowy (brązowy) pionek do jednorazowego wykorzystania podczas Akcji Budowy (więcej o dodatkowych pionkach na str. 13).

Pistolet – podczas dowolnej Walki gracz może zdecydować, że używa Pistoletu, aby tymczasowo zwiększyć sobie poziom Broni o 3 (więcej o tymczasowym poziomie Broni na str. 25).

Pusta butelka – użycie Pustej butelki zwiększa poziom Broni o 1.

Suchary – użycie Sucharów daje graczom 1 pożywienie, które należy umieścić w obszarze Dostępnych Surowców.



ŻETONY ODKRYĆ

Cierniste Krzewy - zwiększ poziom Palisady o 1 (jeśli macie Schronienie).

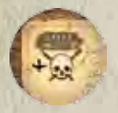
Jadalne kłącza - jeśli gracze posiadają Naczynia, mogą odrzucić ten żeton, żeby uleczyć 2 Rany (można uleczyć 2 Rany jednej Postaci lub po 1 Ranie dwóch różnych Postaci).

Koza - jeśli poziom Broni wynosi co najmniej 1, możesz wymienić ten żeton na 1 skórę i 1 pożywienie (umieść je w obszarze Dostępnych Surowców). Mimo że żeton przedstawia pożywienie, to nie jest odrzucany w fazie Nocy, dopóki nie zostanie na nie wymieniony.

Powalone drzewo - otrzymujesz 1 drewno.

Pożywne Larwy - otrzymujesz 2 pożywienia (nawet jeśli gracze nie wymienią tego żetonu, to należy go odrzucić na koniec fazy Nocy, chyba że gracze posiadają Przedmiot albo Skarb pozwalający na przechowywanie żywności).

Przyprawy - jeśli gracze posiadają Naczynia, mogą odrzucić ten żeton, aby zwiększyć poziom Morale o 1.



Stara Maczeta - zwiększ poziom Broni o 1.

Świece - 1 brązowy pionek dodatkowy do Akcji Budowy. Można go użyć tylko podczas jednej Akcji, a następnie należy go odrzucić.

Trujące Pędy - jeśli gracze posiadają Naczynia, mogą odrzucić ten żeton, aby zwiększyć poziom Broni o 2.

Tytoń - zwiększ poziom Morale o 1.

Wielkie Liście - zignoruj 1 Deszczową chmurę.

Zioła - jeśli gracze posiadają Naczynia, mogą odrzucić ten żeton, aby stworzyć Lek, za darmo i bez poświęcania Akcji.

Znalezisko - pociągnij 1 Skarb z talii Tajemnic.

Specjalne Odkrycia - sprawdź ich działanie na karcie Scenariusza.

SCENARIUSZE

Każdy kolejny Scenariusz jest trudniejszy i ma bardziej złożone zasady niż poprzedni, zatem zaleca się rozpocząć przygodę z grą od pierwszego i grać zgodnie z kolejnością Scenariuszy.

PRZYKŁAD KARTY SCENARIUSZA

1. Tytuł Scenariusza
2. Fabuła
3. Liczba rund
4. Warunki atmosferyczne (kości Pogody, jakimi gracze rzucają) w kolejnych rundach.
5. Cel Scenariusza, który gracze mają osiągnąć, aby wygrać.
6. Opis specjalnych Odkryć. Tak jak inne żetony Odkryć, są one odrzucane po użyciu, chyba że na karcie Scenariusza napisano inaczej.
7. Znaczenie ikony Księgi.

   Za każdym razem, kiedy gracze pociągną kartę Wydarzenia z taką ikoną, należy zastosować efekt opisany w Scenariuszu.
8. Ikona Totemu.

   Za każdym razem, kiedy odkrywany jest kafelek Wyspy z taką ikoną, należy sprawdzić jej znaczenie tutaj. Czasem jest to efekt natychmiastowy, innym razem pozwala on na wykonanie określonej Akcji na kafelku, na którym dany Totem się znajduje. Aby zaznaczyć kolejność odkrywanych Totemów, należy użyć żetonów kolejności.

9. Zmiany w ustawieniu początkowym.
10. Wszystkie dodatkowe specjalne zasady, które należy wziąć pod uwagę, grając w dany Scenariusz.
11. 2 Pomysły (wszystkie specjalne Pomysły występujące w Scenariuszach opisane są poniżej).
12. Niektóre karty Scenariuszy mogą mieć pewne wyjątkowe elementy, jak np. przedstawiony tutaj tor życia Jenny albo specjalną Akcję do wykonania.

SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE DOTYCZĄCE POSZCZEGÓLNYCH SCENARIUSZY

Scenariusz 1

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Siekiera – po jej wytworzeniu można umieścić żeton na kafelku Wyspy, na którym znajduje się Obóz graczy. Dzięki temu w fazie Produkcji gracze będą otrzymywać o 1 drewno więcej (nawet jeśli na tym kafelku nie ma Źródła drewna).

Maszt – gracze otrzymują 3 drewna, ale mogą go użyć tylko do odłożenia na stos pod koniec fazy Akcji. Należy jednak pamiętać o tym, że w jednej rundzie można zapełnić nie więcej niż 1 kolumnę stosu i gdyby drewna z Masztu okazało się za dużo, to nadmiar przepada.

Jeśli gracze stworzą Maszt (opisany powyżej) albo użyją Oliwy (żeton Odkrycia), to należy pamiętać o tym, że w jednej rundzie można zapełnić nie więcej niż 1 kolumnę stosu.

Scenariusz 2

Żetony Odkryć

Jeden z żetonów Odkryć („Sztylet obrzędowy") został opisany jako wielokrotnego użytku, co oznacza, że nie jest on nigdy odrzucany z obszaru Dostępnych Surowców i może być wykorzystywany w dowolnym momencie, ale nie więcej niż jeden raz w każdej fazie.

Tajemnicza mgła

Kiedy gracze dociągną Wydarzenie z ikoną Księgi, muszą położyć 2 znaczniki Mgły na 2 różnych kafelkach/obszarach Wyspy.

Na żadnym kafelku/obszarze nie może znajdować się więcej niż 1 znacznik Mgły.

Od graczy zależy, gdzie położą znacznik Mgły - mogą go dać nawet na drugim końcu wyspy albo odwróconym wcześniej kafelku.

Jeżeli nie można już położyć więcej znaczników, wtedy każdy gracz otrzymuje jedną Ranę.

Znacznik Mgły oznacza to samo, co , tzn. każda Akcja podejmowana na takim kafelku/obszarze wymaga użycia 1 pionka więcej.

Efekt Mgły i żetonu kumulują się, tzn, jeśli na jednym kafelku zachodzą oba efekty, to do wykonania Akcji na tym kafelku potrzeba 2 pionków więcej.

Dodatkowo, typ terenu na kafelku z Mgłą należy traktować jako nieodkryty (patrz str. 25).

Jeśli Obóz albo Skrót znajduje się na kafelku z Mgłą, w fazie Produkcji gracze nie otrzymują żadnych surowców z tego kafelka.

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Krzyż – aby gracze odnieśli zwycięstwo, musi zostać zbudowany 5 razy, za każdym razem na innym kafelku Wyspy.

Jeśli kafelek, na którym jest Krzyż staje się niedostępny, to Krzyż również jest tracony i przestaje się liczyć do tych, które należy wybudować.

Święty dzwon - może być tworzony wielokrotnie. Za każdym razem pozwala usunąć 3 znaczniki Mgły z dowolnych, wybranych przez graczy kafelków/obszarów Wyspy

Scenariusz 3

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Tratwa - po tym jak zostanie zbudowana, w jednej z kolejnych rund, gracze muszą wykonać na niej Akcję Eksploracji, aby uratować Jenny. Podczas rozpatrywania tej Akcji, zamiast dobierać kartę Przygody, należy traktować ? (żeton lub wynik na kości Akcji) jako dla gracza, który wykonuje Akcję.

Łódka - po tym jak gracze uratują Jenny, muszą jeszcze zbudować Łódkę - w momencie, kiedy to zrobią, natychmiast wygrywają.

Scenariusz 4

Erupcja pyłu

Efekty Pyłu i żetonu kumulują się, tzn. jeśli na jednym kafelku zachodzą oba efekty, to do wykonania Akcji na tym kafelku potrzeba 2 pionków więcej.

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Drabinka sznurowa - stworzenie jej zapewnia graczom dodatkowego (zielonego)pionka, który może być wykorzystywany tylko do Eksploracji Totemów. Można go używać wielokrotnie, ale tylko raz na rundę. Zaleca się przechowywać go na karcie Scenariusza, kiedy nie jest używany.

Szalupa - kiedy gracze spełnią pozostałe cele Scenariusza (odkryją określoną liczbę kafelków oraz wyeksplorują odpowiednią liczbę Totemów), to dopiero potem mogą zbudować Szalupę. Kiedy to zrobią, natychmiast wygrywają.

Scenariusz 5

Walka z Kanibalami

Jeśli gracze chcą wysłać Piętaszka z Psem lub Tarczą do ataku na wioskę lub Miasto Kanibali, to musi on przeżyć atak. Jeśli w jego wyniku zginie, należy uznać Akcję za nieudaną.

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Balista - po jej zbudowaniu należy zwiększyć poziom Palisady o 2 (jeśli gracze mają Schronienie) i poziom Broni o 1.

Piroga - po jej zbudowaniu, przy każdej udanej Eksploracji gracz wykonujący Akcję może dobrać ze stosu 2 kafelki Wyspy i wybrać z nich 1, który umieści na planszy, a drugi wtasowuje z powrotem do stosu.

Scenariusz 6

Rekultywacja

Jest to specjalna Akcja, którą może wykonać tylko gracz, nie można do niej użyć żadnego pionka dodatkowego.

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Fosa - po zbudowaniu, należy zwiększyć poziom Palisady o 1 (jeśli gracze mają Schronienie).

Ogród - stworzenie go dostarcza jednorazowo 4 pożywienia.

Scenariusz 7

Faza Pogody

W fazie Pogody należy rzucić kością Wygłodniałych Zwierząt tyle razy, ile jest odkrytych kafelków z ikoną Totemu, np. jeśli gracze odkryli dwa kafelki z Totemem, to rzucają kością 2 razy. Rozpatruje się wynik każdego rzutu.

Pomysły/Przedmioty charakterystyczne dla Scenariusza:

Pułapka - aby gracze odnieśli zwycięstwo, musi zostać zbudowana 3 razy, za każdym razem na innym kafelku z Totemem. Jeśli kafelek, na którym jest Pułapka staje się niedostępny, to Pułapka również jest tracona i przestaje się liczyć do tych, które należy wybudować.

Usypiacz - działa tylko podczas specjalnej Akcji Polowania, mającej na celu schwytanie King Konga. Jeśli gracze mają Usypiacz, to ich poziom Broni zostaje w wyniku walki obniżony tylko o 1, a nie o 5. Dzięki temu, w przypadku niskiego poziomu Broni, gracz wykonujący akcję nie otrzyma tylu ran za ewentualne brakujące poziomy Broni.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Grając w pierwszych 6 scenariuszy, po skończeniu gry, nawet jeśli nie został zrealizowany cel Scenariusza, możecie policzyć Punkty za swoje osiągnięcia i zapisać w Tabeli wyników. Punkty Zwycięstwa za poszczególne osiągnięcia przedstawione są w tabelach poniżej. Tabelę wyników można pobrać z naszej strony www.portalgames.pl.

1. Rozbitkowie
1 PZ za każde
2 PZ za każdy
2 PZ za każdy
3 PZ za każdy
4 PZ za każdą kolumnę stosu

2. Przeklęta Wyspa
1 PZ za każde
2 PZ za każdy
2 PZ za każdy
3 PZ za każdy
3 PZ za każdy
-1 PZ za każdy

3. Jenny w potrzebie
1 PZ za każde
2 PZ za każdy
3 PZ za każdy
4 PZ za każdy
5 PZ za uratowanie Jenny
5 PZ za zbudowanie Łódki

4. Wyspa Ognia
1 PZ za każde
1 PZ za każdy odkryty
2 PZ za każdy
3 PZ za każdy zbadany
5 PZ za Szalupę

5. Wyspa Kanibali
1 PZ za każde
3 PZ za każdy
3 PZ za każdy
3 PZ za każdą spaloną wioskę
5 PZ za spalone Miasto Kanibali

6. Rodzina Robinsonów
1 PZ za każde
2 PZ za każdy
3 PZ za każdy
3 PZ za każdy
2 PZ za każdy wytworzony Przedmiot

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Poniżej przedstawiamy przykładowy przebieg dwóch pierwszych rund gry.

Rozgrywany jest Scenariusz **Rozbitkowie**, w grze biorą udział: *Kucharz*, *Cieśla* i *Odkrywca*.

Pierwszym Graczem jest *Kucharz*.

Gracze rozpoczynają z Przedmiotami Startowymi: „Sucharry" i „Flaszka rumu".

Pomysły, jakie gracze wylosowali podczas przygotowania gry (oprócz tych, które zawsze biorą udział) to: „Kosz", „Dzida", „Pasy", „Zagroda", „Palenisko".

RUNDA I

Faza I - Wydarzenie

W pierwszej rundzie nie rozpatruje się karty Wydarzenia. Zamiast tego podczas należy umieścić kartę Wraku „Skrzynie z jedzeniem" na prawym polu Akcji Zagrożenia.

Faza II - Morale

Poziom Morale na początku gry wynosi 0, więc nic się nie dzieje, Kucharz nie otrzymuje ani nie traci Determinacji.

Faza III - Produkcja

Na kafelku, na którym gracze mają Obóz są 2 Źródła: pożywienia i drewna, zatem gracze otrzymują 1 drewno i 1 pożywienie. Trafiają one na planszę do obszaru Dostępnych Surowców.

Faza IV - Akcje

Planowanie

Gracze mają następujące Akcje do wyboru:

- Na karcie Wraku „Skrzynie z jedzeniem" jest dostępna Akcja „Wyprawa po jedzenie". Gracze mogą użyć 1 pionka, aby zdobyć 1 pożywienie albo 2 pionków, aby zdobyć 1 normalne i 1 niepsujące się pożywienie.
- Akcją Budowy mogą stworzyć Łopatę. Wymagany jest do tego tylko dostęp do plaży, który gracze mają od samego początku gry.
- Akcją Budowy mogą tworzyć jeden poziom Broni. Potrzebne do tego jest 1 drewno, które akurat gracze posiadają.
- Wokół kafelka z Obozem gracze mają aż 3 obszary, które mogą eksplorować.
- Mogą podjąć się Porządkowania Obozu, aby zdobyć 2 żetony Determinacji i zwiększyć Morale o 1 poziom.

Gracze nie mogą:

- Polować, ponieważ na planszy nie ma jeszcze żadnych kart Bestii, które tworzyłyby talię Polowania.
- Budować Schronienia (nie posiadają wystarczającej ilości surowców: w grze 3-osobowej potrzeba do tego 3 drewna lub 2 skór) ani Dachu czy Palisady (potrzebne jest do tego najpierw Schronienie).
- Zbierać Surowców - akcja ta nie jest dopuszczalna kafelku z Obozem graczy, a kolejne nie zostały jeszcze odkryte.
- Odpoczywać - gracze startują z pełnym poziomem życia.

Po wspólnej dyskusji gracze decydują, że:

- *Kucharz* użyje obu swoich pionków do Eksploracji jednego z możliwych obszarów;
- *Cieśla* użyje obu Pionków do Eksploracji dwóch obszarów, używając po jednym pionku na obszar;
- *Odkrywca* użyje jednego pionka do „Wyprawy po jedzenie", a drugiego do Porządkowania Obozu.

Rozpatrywanie

Akcje rozpatruje się w określonej kolejności - od lewej do prawej, patrząc na kolejność ich ułożenia na planszy.

Akcja Zagrożenia

„Wyprawa po jedzenie" daje graczom 1 pożywienie (umieszcza się je w obszarze Przyszłych Surowców) i jej karta zostaje odrzucona.

Eksploracja

- *Kucharz* użył 2 pionków do odkrycia sąsiadującego z Obozem obszaru, zatem akcja jest udana - bierze wierzchni kafelek ze stosu i układa go w eksplorowanym obszarze.

  Na kafelku znajdują się: Źródła pożywienia i drewna, Totem (znaczenie opisane na karcie Scenariusza - w tym przypadku nie ma żadnego efektu), jedno Odkrycie - gracz dociąga 1 żeton Odkryć i okazują się to być „Zioła" (jeśli gracze będą mieli Przedmiot „Naczynia", to będą mogli stworzyć bez akcji Przedmiot „Lek"). Żeton ten trafia do obszaru Przyszłych Surowców.

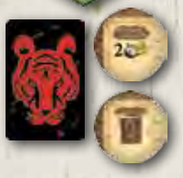
  Typ terenu na odkrytym kafelku to Łąka, gracze zatem oznaczają czarnymi znacznikami Pomysły: „Lek", „Lina", „Kosz". Dostęp do określonego terenu jest jedynym wymaganiem do ich stworzenia, zatem w następnej rundzie będzie już można podjąć akcję ich Budowy.

- *Cieśla* probuje odkryć pierwszy z eksplorowanych obszarów. Jako że użył tylko 1 pionka, musi rzucić zielonymi kośćmi Akcji, aby sprawdzić czy Akcja będzie udana. Rzut wskazał Ranę i Sukces,

brak Przygody. Cieśla zaznacza zatem otrzymanie jednej Rany, a następnie bierze wierzchni kafelek ze stosu i układa go w eksplorowanym obszarze.

Na kafelku znajdują się: Źródło drewna, ikona Bestii (gracz bierze jedną kartę z talii Bestii i, bez oglądania jej, kładzie ją na polu Akcji Polowania, zapoczątkowując w ten sposób talię Polowania), dwa Odkrycia - gracz dociąga 2 żetony Odkryć i okazują się to być „Pożywne larwy" (2 sztuki pożywienia) oraz „Świece" (dodatkowy pionek do jednorazowego użycia podczas Akcji Budowy). Żetony te trafiają do obszaru Przyszłych Surowców. Typ terenu na odkrytym kafelku to ponownie Łąka.

- Podczas drugiej swojej Eksploracji Cieśla ponownie rzuca kośćmi, ale tym razem wypada brak Rany, Przygoda i 2 żetony Determinacji (innymi słowy, brak Sukcesu, więc nie jest odkrywany kolejny kafelek Wyspy). Cieśla otrzymuje zatem 2 żetony Determinacji i dociąga zieloną kartę Przygody (odpowiadającą Eksploracji). Jest to karta „Dzikie jagody" - Cieśla musi położyć znacznik specjalnej rany na brzuchu swojej Postaci, a następnie wtasować tę kartę do talii Wydarzeń. Kiedy karta ta zostanie dociągnięta z talii Wydarzeń, to w danej rundzie Cieśla będzie mógł użyć tylko 1 pionka.



Porządkowanie Obozu

Odkrywca otrzymuje 2 żetony Determinacji oraz podnosi Morale o 1 poziom.

Na koniec fazy wszystko, co znalazło się w obszarze Przyszłych Surowców (w tej rundzie były to 1 pożywienia i żetony Odkryć) zostaje przesunięte do obszaru Dostępnych Surowców i gracze mogą z tego korzystać.

Faza V - Pogoda

W tej rundzie nie rzuca się jeszcze kośćmi Pogody, w polu Pogody nie leży też żaden żeton określający pogodę, więc nic się nie dzieje.

Faza VI - Noc

Każdy z graczy musi odrzucić 1 pożywienie, aby się wyżywić. Gracze mają 4 pożywienia (jedno z fazy Produkcji, jedno z Akcji Zagrożenia oraz 2 z żetonu „Pożywne larwy"), więc odrzucają 3, a pozostałe jedno zgnije na koniec fazy Nocy (gracze nie mają możliwości leczenia się, które zużywałoby pożywienie, ani nie mają możliwości przechowania go).

Gracze decydują się przenieść Obóz na sąsiedni kafelek, na którym jest tylko Źródło drewna. Co prawda nie otrzymają pożywienia w fazie Produkcji kolejnej rundy, ale będą mieli większą możliwość Eksploracji i odkrywania kolejnych typów terenu potrzebnych do Budowy różnych Przedmiotów.

Gracze nie mają Schronienia, więc każdy z nich otrzymuje 1 Ranę za spanie pod gołym niebem.

Runda dobiega końca - gracze przesuwają znacznik rundy na kolejne pole, Pierwszym Graczem zostaje *Cieśla*.

RUNDA II

Faza I - Wydarzenie

Gracze ciągną wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Jest to wydarzenie „Okropna pogoda". Karta ta jest ozaczona ikoną Przygody (?), więc gracze umieszczają żeton Przygody na polu Akcji Zbierania Surowców. Efekt wydarzenia nakazuje jeszcze położyć żeton Chmury Deszczowej w polu Pogody.

Faza II - Morale

Poziom Morale wskazuje +1 żeton Determinacji, więc *Cieśla*, który jest Pierwszym Graczem, otrzymuje 1 żeton Determinacji. Ma ich zatem już trzy.

Faza III - Produkcja

Obecnie Obóz graczy jest na kafelku, na którym jest tylko Źródło drewna, zatem gracze otrzymują 1 drewno. Trafia ono do obszaru Dostępnych Surowców. Gracze posiadają zatem 2 drewna.

Faza IV - Akcje

Gracze mają następujące Akcje do wyboru:

- Na karcie Wydarzenia „Okropna pogoda" jest dostępna Akcja „Wiatrochron". Gracze mogą użyć 1 pionka i 1 drewna, aby otrzymać 1 żeton Determinacji, a przede wszystkim pozbyć się tej karty i zapobiec efektowi Zagrożenia.
- Mogą Polować, ponieważ na planszy jest już dostępna talia Polowania (składająca się na razie z jednej karty).
- Akcją Budowy mogą stworzyć „Łopatę", „Lek", „Linę", „Kosz". Wymagany jest do tego tylko dostęp do odpowiednich typów terenu, który gracze już mają.
- Korzystając ze swojej zdolności „Oszczędna konstrukcja", Cieśla mógłby wybudować Schronienie. Gracze, co prawda, mają tylko 2 drewna, ale zużywając 2 żetony Determinacji, Cieśla może wykonać tę budowę bez wymaganego 3 drewna.
- Akcją Budowy mogą tworzyć poziom Broni. Potrzebne do tego jest 1 drewno, które gracze posiadają.
- Sąsiadująco do kafelka z Obozem gracze mają 2 kafelki, na których mogą zbierać surowce.
- Wokół kafelka z Obozem gracze mają aż 4 obszary, które mogą eksplorować.
- Mogą podjąć się Porządkowania Obozu.
- Mogą Odpoczywać, aby się leczyć.

Po wspólnej dyskusji gracze decydują, że:

- na razie nie podejmą się Akcji Zagrożenia „Wiatrochron". W kolejnej rundzie karta z tą Akcją przesunie się na lewe pole Zagrożeń, więc jeszcze będą mieli czas na jej realizację.
- nie będą polować, bo mając zerowy poziom Broni, gracz wykonujący tę akcję mógłby otrzymać dużo Ran;
- *Cieśla* użyje 1 pionka, aby stworzyć „Kosz", dzięki któremu podczas Zbierania Surowców w kolejnych rundach gracze będą mogli otrzymać 1 sztukę surowca więcej. Dodatkowo, korzysta ze swojej zdolności „Złota rączka" i odrzuca 3 żetony Determinacji, aby mieć dodatkowego pionka podczas tej Akcji. Przez to nie będzie musiał rzucać kośćmi i „Kosz" na pewno zostanie stworzony;
- Drugiego pionka *Cieśla* używa, aby Porządkować Obóz i zapewnić sobie znowu żetony Determinacji oraz podnieść Morale grupy (w następnej turze Pierwszym Graczem będzie *Odkrywca*, więc gracze liczą na to, że otrzyma dzięki temu 2 żetony Determinacji w fazie Morale, aby mógł skorzystać ze swoich zdolności);
- *Kucharz* użyje obu swoich pionków do zbierania pożywienia z sąsiednich kafelków, po jednym pionku na kafelek;
- *Odkrywca* odrzuca 2 żetony Determinacji i używa swojej zdolności „Rekonesans", aby dobrać 3 kafelki Wyspy i wybrać z nich, który znajdzie się na wierzchu stosu. Po dyskusji z innymi graczami, decyduje, że na górę odłoży kafelek, na którym widoczne są góry oraz naturalne Schronienie. Odkrycie dostępu do gór jest kluczowe w tym Scenariuszu, ponieważ umożliwi to graczom wytworzenie „Ognia", co jest jednym z celi Scenariusza, a także pozwoli np. budować „Siekierę" (Pomysł charakterystyczny dla Scenariusza), dzięki czemu gracze będą otrzymywać w fazie Produkcji jedno drewno więcej - duża ilość drewna również jest graczom potrzebna, aby ukończyć drugi cel Scenariusza - stos. Schronienie zaś przyda się graczom w fazie Nocy.
- *Odkrywca* użyje obu pionków do Eksploracji, aby mieć pewność, że odkryje kafelek, który wybrał.

Rozpatrywanie

Budowa

Do stworzenia „Kosza" Cieśla użył dwóch pionków (1 swojego i 1 dodatkowego), więc akcja jest udana. Gracz odkłada kartę Pomysłu do obszaru Dostępnych Surowców.

Zbieranie Surowców

- Aby zebrać pożywienie, *Kucharz* musi rzucić kośćmi Akcji (użył tylko 1 pionka do każdej z Akcji). Podczas pierwszej akcji otrzymuje wyniki: Sukces, Przygoda, brak Rany. Otrzymuje zatem 1 sztukę pożywienia, które umieści w obszarze Przyszłych Surowców. Następnie rozpatruje kartę Przygody. Nawet gdyby kość nie wskazała Przygody, to gracz i tak musiałby ją dociągnąć, bo w polu Akcji Zbierania Surowców znajduje się żeton Przygody. Należy odrzucić żeton, bo jego efekt został spełniony - karta Przygody została dociągnięta. Przygodą okazuje się „Znalezisko w Krzakach" - gracz musi zdecydować czy odrzuci tę kartę bez żadnego efektu, czy pociągnie kartę Przedmiotu Startowego, ale też wtasuje kartę Przygody do talii Wydarzeń i później spowoduje ona spadek Morale. Po konsultacji z pozostałymi, gracz decyduje się skorzystać i ciągnie kartę Przedmiotu Startowego, którym okazuje się być „Pistolet". Kładzie tę kartę w obszarze Przyszłych Surowców, a kartę „Znalezisko w Krzakach" wtasowuje do talii Wydarzeń.

- Podczas drugiej Akcji gracz znowu rzuca kośćmi i wypada Sukces, Rana oraz brak Przygody. Postać otrzymuje zatem Ranę i 1 sztukę pożywienia, które trafia do obszaru Przyszłych Surowców.

Eksploracja

- *Odkrywca* użył 2 pionków do Eksploracji, więc nie musi rzucać kośćmi - Akcja jest udana. Bierze zatem kafelek, który uprzednio wybrał. Na kafelku tym znajdują się: Źródło drewna, ikona Bestii (gracz bierze wierzchnią kartę z talii Bestii i, bez oglądania jej, wtasowuje do talii Polowania), jedno Odkrycie - gracz dociąga żeton Odkryć i okazują się to być „Przyprawy" (jeśli gracze będą mieć naczynia, to będą mogli podnieść Morale). Żeton ten trafia do obszaru Przyszłych Surowców. Odkrytym typem terenu są Góry. Gracze zatem mogą oznaczyć czarnymi znacznikami Pomysły, które będą mogli dzięki temu budować: „Ogień", „Nóż", „Siekiera" (przedmiot charakterystyczny dla Scenariusza).

Porządkowanie Obozu

- *Odkrywca* otrzymuje 2 żetony Determinacji oraz podnosi Morale o 1 poziom.

Na koniec fazy wszystko, co znalazło się w obszarze Przyszłych Surowców zostaje przesunięte do obszaru Dostępnych Surowców i gracze mogą z tego korzystać. Oprócz pożywienia i żetonów Odkryć, znalazł się tam również Przedmiot „Kosz" i Przedmiot Startowy „Pistolet". „Kosz" należy położyć na planszy rewersem (stroną Przedmiotu) do góry - od następnej rundy, podczas jednej udanej Akcji Zbierania Surowców gracz otrzyma 2 kostki surowca, który zbierał. „Pistolet" (wraz z dwoma białymi znacznikami, które pozwolą

odmierzać, ile razy go użyto) gracze kładą w swoim zasięgu - jest on od teraz dostępny dla każdego z nich.

Faza V - Pogoda

W tej rundzie nie rzuca się jeszcze kośćmi Pogody, ale w polu Pogody leży żeton Chmury Deszczowej. Liczbę chmur należy porównać z poziomem Dachu. Ten wynosi 0 (gracze nie mają jeszcze Schronienia, więc nawet nie mogą budować Dachu). Gracze tracą zatem 1 pożywienie i 1 drewno. Po rozpatrzeniu należy odrzucić żeton chmury.

Faza VI - Noc

Każdy z graczy musi odrzucić 1 pożywienie, aby się wyżywić. Gracze mają 1 pożywienie (zdobyte w fazie Akcji, drugie, jakie wtedy uzyskali, stracili w fazie Pogody), więc odrzucają to pożywienie. Aby nikt nie głodował, decydują się użyć dwukrotnie „Sucharów", które wylosowali na początku gry, tym samym odrzucają również ich kartę.

Gracze decydują się przenieść obóz na sąsiedni kafelek, na którym jest naturalne Schronienie. Gracze ponownie nie otrzymają pożywienia w fazie Produkcji kolejnej rundy, ale wolą ochronić sie przed spaniem pod gołym niebem.

Runda dobiega końca, w kolejnej Pierwszym Graczem zostaje *Odkrywca*.

Po więcej materiałów związanych z Robinsonem Crusoe (filmy, dodatkowe scenariusze) odwiedź profil gry na

www.BoardGameGeek.com

oraz

www.portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:

wsparcie@portalgames.pl

Śledź nas na Twitterze

www.twitter.com/Portal_pl

Śledź nas na Facebooku

www.facebook.com/wydawnictwoportal

Odwiedź naszą stronę

www.portalgames.pl

INDEX

Akcja Zagrożenia 7, 8, 9, 10, 15

Broń (poziom Broni) 9, 11, 14, 15, 16, 20, 24, 25, 26, 27, 28

Budowa 9, 10, 11, 14, 16, 17, 23, 26, 27

Chmura Deszczowa 19, 20, 24, 28

Chmura Zimowa 19, 20, 24, 26

Cieśla 14, 22, 23

Dach 10, 16, 18, 19, 20, 23

dodatkowy pionek 13, 22, 23, 26, 27, 28

Eksploracja 9, 12, 17, 24, 25, 26

faza Akcji 7, 9, 14

faza Morale 7, 8, 22, 26

faza Nocy 7, 18, 20, 24, 28

faza Pogody 7, 19, 24

faza Produkcji 7, 8, 14, 27

faza Wydarzenia 7

Kucharz 22, 23, 24

Leczenie 6, 8, 13, 19, 21, 23, 26, 27, 28

Morale 4, 6, 8, 13, 18, 21, 22, 24, 28

naturalne Schronienie 10, 14, 16, 18, 20

Niedostępny kafelek 25

Niespełnione Wymagania 8, 16, 19, 20, 21, 24

Noc poza Obozem 18, 24,

Obóz 8, 9, 12, 13, 18, 20, 24, 25

obszar Dostępnych Surowców 5, 8, 14, 18

obszar Przyszłych Surowców 5, 14, 15, 16, 17, 18, 19

Odkrywca 22, 24

Odpoczynek 9, 13, 19

Odrzucanie Pomysłów 25

Otrzymywanie Ran 6, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25

Palisada 10, 16, 18, 20, 23, 24, 28

Pies 5, 13, 22, 23

Piętaszek 5, 22, 23

Polowanie 9, 10, 16, 22

Porządkowanie Obozu 5, 9, 13, 18

Postaci 6, 11, 22, 23, 24

rzut kośćmi 10, 12, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24

Scenariusz 4, 7, 11, 17, 19, 21,

Schronienie 10, 11, 14, 16, 18, 20, 23

Skrót 12, 20, 27

Specjalne Rany 6, 25

Sztorm 20

typ terenu 11, 14, 17, 25

Walka z Bestią 16, 20, 25

Wyczerpane Źródło 25

Wygłodniałe Zwierzęta 19, 20

zasady odległości 12

Zbieranie Surowców 9, 12, 14, 17, 23, 25, 26, 27

Źródło 8, 12, 14, 17, 18, 25,

żetony Determinacji 6, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 23, 24, 26, 27

żetony Odkryć 5, 18, 24, 28

żetony Przygody 7, 14

Żołnierz 24

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek
ILUSTRACJA NA PUDEŁKU: Mateusz Lenart
PROJEKT PUDEŁKA: Maciej Mutwil na bazie projektu Michała Oracza
PROJEKT PLANSZY: Piotr Słaby
ILUSTRACJE I IKONY: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn
PROJEKT KART, SCENARIUSZY i KART POSTACI: Maciej Mutwil
PROJEKT I SKŁAD INSTRUKCJI: Maciej Mutwil
WYDAWCA: Portal Games
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (32) 334 85 38
www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA:
Za ich ogromną pomoc, zaangażowanie i wsparcie niniejszym dziękuję niżej wymienionym przyjaciołom i testerom: 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, Veridiana, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst... wszyscy testerzy na różnych konwentach... oraz ostatni, lecz wcale nie mniej ważni... Merry i wszystkie moje dzieci!

IKONY

SUROWCE

	Źródło drewna, dostarcza
	Źródło pożywienia, dostarcza
	Drewno
	Pożywienie
	Niepsujące się pożywienie
	Skóra
	Znaczniki pomocnicze

AKCJE

	Pion Akcji.
	Dodatkowy pionek do *Budowy*, *Polowania*, *Eksploracji* i *Zbierania Surowców,*
	Polowanie
	Budowa
	Zbieranie Surowców
	Eksploracja
	Porządkowanie Obozu
	Odpoczynek

TYP TERENU

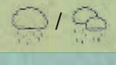
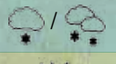
	Plaża
	Wzgórza
	Góry
	Rzeka
	Łąka

IKONY

OBOZOWISKO, MORALE i RANY

	Schronienie
	Dach (poziom Dachu). +/- **1** - zwiększenie / obniżenie poziomu Dachu o 1
	Palisada (poziom Palisady). +/- **1** - zwiększenie / obniżenie poziomu Palisady o 1
	Broń (poziom Broni). +/- **1** - zwiększenie / obniżenie poziomu Broni o 1.
	Obniżenie poziomu Morale o 1
	Zwiększenie poziomu Morale o 1
	1 Rana
+	Uleczenie 1 Rany

KOŚCI

	Kość Akcji Budowy
	Kość Akcji Zbierania Surowców
	Kość Akcji Eksploracji
	Przygoda
	Rana
	Sukces
	2 żetony Determinacji (porażka)
	Kość Deszczowa
	Kość Zimowa
	Kość Wygłodniałych zwierząt
	1/2 Deszczowe chmury
	1/2 Zimowe chmury
	Obniżenie poziomu Palisady o 1
	Odrzucenie 1 pożywienia
	Walka z Bestią (o sile: 3)

KARTY TAJEMNIC

	Karta Skarbu
	Karta Potwora
	Karta Pułapki

POZOSTAŁE SYMBOLE

	Żetony Specjalnych Ran
	Żetony Determinacji
	Plus jedno pożywienie
	Plus jedno drewno
	Minus jeden Pion Akcji
	Żeton siły Bestii
	Żeton przerzutu Sukcesu
	Żeton Skrótu
	Żeton Sztormu
	Żetony Kolejności
	Żeton Chmury Zimowej
	Żeton Chmury Deszczowej
	Żeton Schronienia/Obozu
	Totem
	Karta Bestii
	Żetony Przygody
	Żeton Odkrycia
	Zignorowanie 1 Deszczowej / Zimowej chmury
	Liczba takich ikon pokazuje, ile razy można użyć Przedmiotu

PRZEDMIOTY

	Mapa		Łopata
	Nóż		Lek
	Lina		Ogień
	Cegły		Naczynia