

ROBINSON CRUSOE

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Robinson Crusoe to gra planszowa dla jednego do czterech graczy, w której gracie wcielają się w role rozbitków, egzorcystów i 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).

KOMPONENTY

- 1 plansza
- 11 kafelków Wyspy



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



Karty Wydarzeń



Karty Wraku



Karty Przygód:

Zbierania Surowców



Budowy



Eksploracji



Karty Tajemnic:

Skarb



Pułapka



Potwór



Karty Przedmiotów Startowych



Karty Bestii



Karty Pomysłów

strona Pomysłu



strona Przedmiotu



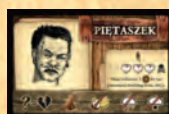
Specjalna karta Porządkowania Obozu (wykorzystywana w grze dla 4 graczy)



Karty Scenariuszy



Karta i pionek Piętaszka



Karta i pionek Psa



4 karty Postaci



Pionki graczy:



Dodatkowe pionki:

Zasoby:

drewno skóra pożywienie niepsujące się pożywienie



Czane znaczniki



Kości Akcji



Kości Pogody



Białe znaczniki (są zastępstwem dla czarnych znaczników, mogą być wykorzystywane do oznaczania efektów wynikających ze Scenariuszy)

Niebieskie znaczniki (do oznaczania osiągnięć lub efektów wynikających ze Scenariusza)

Znaczniki Ran



Znacznik rundy



Żetony Przygody



Żetony Odkryć



Żetony Pogody



Żeton Obozu/Schronienia



Żeton Skrótów



Żetony Determinacji



Żeton Przerzutu Sukcesu



Żetony Specjalnych Ran



Żetony dodatkowych efektów



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed każdą grą, gracze wybierają jeden z dostępnych Scenariuszy według którego gracze będą chcieli grać (zaleca się zacząć od Scenariusza nr 1).

Każdy Scenariusz charakteryzuje karta Scenariusza, która opisuje:

Liczbę rozgrywanych rund

Warunki pogodowe

Cel Scenariusza

4 specjalne Odkrycia

2 Pomysły

1 efekt Scenariusza (ikona Księgi)

3 lub 4 efekty Kafelków (ikona Totemu)


Poniżej znajduje się standardowe przygotowanie gry dla podstawowego scenariusza „Rozbitkowie”. Jeśli wybierzesz inny Scenariusz, należy sprawdzić na karcie Scenariusza ewentualne zmiany w konfiguracji przedstawionej poniżej.

1. Połóż planszę na środku stołu.

2. Każdy gracz losuje kartę Postaci i umieszcza ją przed sobą (w grze dwuosobowej, gracze losują Postać spośród tylko trzech: Kucharza, Odkrywca oraz Cieśli). Niewykorzystane karty Postaci należy odłożyć z powrotem do pudełka. Na każdej karcie 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. 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.

3. Umieść czarny znacznik na poziomie 0 wskaźnika 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  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 wynalazku.

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 (zwróć uwagę, że to nie to samo, co talia Polowania, która będzie tworzona z kart Bestii w trakcie gry).

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 Obo-

zu (stroną Obozu do góry).

10. Umieść czarny znacznik na karcie Łopaty, zakrywając ikonę wymaganego typu terenu: plaża. Ten typ terenu jest odkryty już na początku gry poprzez umieszczenie na planszy kafełka Wyspy numer 8.

11. Potasuj pozostałe kafełki Wyspy i umieść je w zakrytych stosie w pobliżu planszy.

12. Potasuj 8 kart Przedmiotów Startowych, następnie wylosuj 2 z nich i umieść w zasięgu graczy, obok planszy. Przedmioty te są wspólne dla wszystkich graczy. Każdy Przedmiot może być użyty w dowolnym momencie, ale tylko dwa razy podczas gry (chyba że na karcie napisano inaczej). Pozostałe karty Przedmiotów Startowych nie będą używane, dlatego należy odłożyć je z powrotem do pudełka, bez oglądania ich treści.

13. Potasuj żetony Odkryć i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu planszy.

14. Umieść wszystkie zasoby, znaczki, pozostałe żetony, dodatkowe pionki i wszystkie kości (kości Akcji i kości Pogody) w zasięgu graczy, 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 (we wszystkich kolorach), a potem potasuj każdy ze stosów. Następnie podziel liczbę rund przedstawionych na wybranej karcie Scenariusza przez 2 (zaokrąglając w górę) i dobrać 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.

Na 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. Połóż kartę Wraku „Skrzynie z jedzeniem” na prawym polu Akcji Zagrożenia.

18. 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.

19. Podczas rozgrywki 4-osobowej, na odpowiednim miejscu na planszy należy umieścić specjalną kartę Porządkowania Obozu.

20. 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.

1.

9.

POLA
ZAGRO

11.



15.



2.



12.



16.

TOR MORALE

OBSZAR PRZYSZŁYCH SUROWCÓW

OBSZAR DOSTĘPNYCH SUROWCÓW

4.

3.

OBSZAR WYSPIY BIORĄCY UDZIAŁ W GRZE.

SCHRONIENIE POZIOM DACHU POZIOM PALISADY POZIOM BRONI

10.

5.

MIEJSCA NA UMIESZCZENIE KART POMYSŁÓW

AKCJI

POLA AKCJI

POLE POGODY

POLE NOCY

17.



7.



8.

6.



14.

13.



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 2. Faza Morale 3. Faza Produkcji



4. Faza Akcji 5. Faza Pogody 6. Faza Nocy



Nazwa

Efekt pojedynczego użycia

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

Karty Przedmiotów Startowych

Karty Przedmiotów Startowych są wspólne dla wszystkich graczy. Każdy Przedmiot może być użyty tylko dwa razy podczas gry. Aby o tym pamiętać, należy umieścić czarne znaczniki w dolnej części karty (zakrywając ikony skrzynek). Za każdym razem, kiedy gracz użyje Przedmiotu Startowego, odrzuca czarny 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.

Profesja

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.

Otrzymywanie Ran – za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje Ranę, przesuwaj 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, przesunij znacznik Rany o jedno miejsce w lewo na poziomie życia Postaci. Jeśli znacznik w ten sposób minie symbol obniżenia Morale, nie powoduje to zmiany poziomu Morale. Z wyjątkiem Akcji Odpoczynku oraz specjalnej zdolności Kucharza, gracze mogą się leczyć tylko w fazie Nocy.

Ilustracja przedstawiająca Postać gracza z zaznaczonymi: głową, ramieniem, brzuchem i nogą. Te części ciała są narażone na specjalne Rany, które Postać może otrzymać w wyniku efektów różnych Przygód.

Podgląd karty Pomysłu - 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 znaczniki determinacji, które dołącza do swoich zapasów.

Specjalne zdolności Postaci

Każda Postać posiada unikalne 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 w rozdziale Symbole i ich efekty.

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

1. Faza Wydarzenia



Pomiń tę fazę w pierwszej rundzie.

Począwszy od rundy drugiej, na początku każdej rundy dobierz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i natychmiast ją rozpatrz.

Na początku gry, w talii Wydarzeń znajdują się tylko karty Wydarzeń. Jednak w trakcie gry, gracze będą wtasowywać w nią także karty Przygód i/lub Tajemnic.

Jeśli dobierzesz kartę Przygody / Tajemnicy z talii Wydarzeń, rozpatrz jej efekt Wydarzenia, odrzuć i dobierz kolejną kartę z talii Wydarzeń (jak jest to napisane na karcie Przygody / Tajemnicy). W rezultacie, może się zdarzyć, iż gracze rozpatrzą efekty Wydarzeń kilku kart Przygód / Tajemnic z rzędu, zanim odkryją kartę Wydarzenia.

Na 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 Dachy o połowę (zaokrąglając w dół) i dobrać kolejną kartę. Następną kartą jest już karta Wydarzenia.



Efekt wydarzenia

Kiedy dobierzesz kartę Wydarzenia:

1. Sprawdź czy karta jest oznaczona ikoną Przygody (znak zapytania), czy ikoną Księgi.

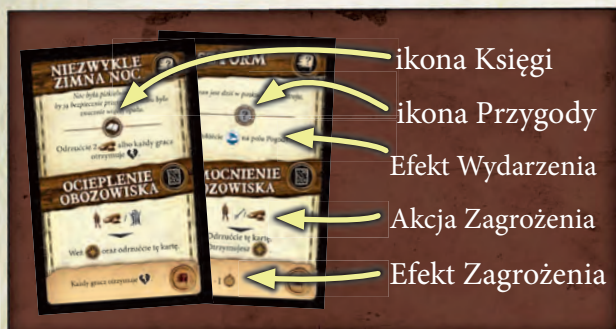
Jeśli jest to ikona Przygody, weź odpowiedni żeton Przygody i połóż na właściwym polu Akcji na planszy.

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.

Jeśli, w wyniku przesuwania kart Wydarzeń, skrajna zostaje zsunięta z planszy, należy rozpatrzyć efekt Zagrożenia tej karty, a następnie ją odrzucić.



2. Faza Morale



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

W zależności od poziomu Morale, Pierwszy Gracz:

- musi odrzucić przedstawioną liczbę żetonów Determinacji;
- ani niczego nie odrzuca, ani niczego nie zyskuje (poziom 0);
- otrzymuje przedstawioną liczbę żetonów Determinacji (na najwyższym poziomie, Pierwszy Gracz może wybrać czy chce otrzymać 2 żetony Determinacji, czy uleczyć 1 Ranę);

Jeśli Pierwszy Gracz ma odrzucić więcej żetonów Determinacji niż posiada, to musi odrzucić wszystkie, które posiada oraz otrzymuje 1 Ranę za każdy brakujący żeton (zgodnie z ogólną zasadą Niespełnionych Wymagań; więcej w rozdziale: Dodatkowe Reguły).

Na 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 (a także, w rzadkich przypadkach, w fazie Wydarzeń) powinny być umieszczone w obszarze Dostępnych Surowców. Są one od razu dostępne dla graczy.



Na 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.

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 wspólnie decydują, które działania zamierzają podjąć. Tym samym, gracze nie rozgrywają indywidualnych tur. W zamian 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.


Gracze wspólnie decydują, które działania podejmą w bieżącej rundzie. Dostępne są następujące Akcje:

1. Akcja Zagrożenia (co najmniej jedna dostępna w każdej rundzie) - liczba pionków wymaganych do jej wykonania przedstawiona jest na karcie Wydarzenia.


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

 **2. Polowanie** (możliwe tylko, jeśli na planszy znajduje się talia Polowania składająca się z przynajmniej jednej karty Bestii) – wykonanie tej Akcji zawsze wymaga 2 pionków.


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

 **3. Budowa** – wykonanie tej Akcji wymaga użycia 1 lub 2 pionków (więcej szczegółów poniżej).


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

 **4. Zbieranie surowców** - wykonanie tej Akcji wymaga użycia 1 lub 2 pionków (więcej szczegółów poniżej).


Zbieranie surowców pozwala graczom zdobywać zasoby dostępne na niektórych odkrytych kafelkach Wyspy.

 **5. Eksploracja** - wykonanie tej Akcji wymaga użycia 1 lub 2 pionków (więcej szczegółów poniżej).

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

 **6. Porządkowanie Obozu** - wykonanie tej Akcji wymaga użycia 1 pionka.

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje tę Akcję, otrzymuje 2 żetony Determinacji i zwiększa o 1 poziom Morale (w grze 4-osobowej, gracz wykonujący tę Akcję wybiera czy otrzymuje 2 żetony Determinacji, czy zwiększa o 1 poziom Morale).

 **7. Odpoczynek** - wykonanie tej Akcji wymaga użycia 1 pionka.

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje tę Akcję, leczy 1 Ranę.




Uwaga!

Każda Akcja może być podjęta kilka razy w tej samej rundzie, z wyjątkiem Akcji Zagrożenia, która jest jednorazową Akcją wykonywaną na określonej karcie, po czym karta ta zostaje odrzucona;

W jednej rundzie mogą być dostępne maksymalnie 2 Akcje Zagrożenia, jako że na planszy są 2 miejsca na Akcje Zagrożenia.

Ważne!

Akcje takie jak Budowa, Zbieranie Surowców i Eksploracja mogą być podejmowane przy użyciu 1 lub 2 pionków.

Jeśli do wykonania Akcji przypisany jest tylko 1 pionek, to podczas jej rozpatrywania, gracz rzuca kośćmi Akcji w odpowiednim kolorze (  ), aby sprawdzić czy Akcja będzie udana, czy otrzyma Ranę lub czy spotka go Przygoda.

Jeśli do Akcji przypisane są 2 pionki, to Akcja jest na pewno udana i gracz nie musi wykonywać rzutu żadnymi kośćmi.

Zwróć uwagę, że drugi pionek może być pionkiem gracza lub dodatkowym pionkiem.

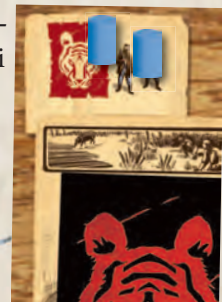
Jak przypisywać pionki do konkretnych Akcji?

Aby wskazać, które Akcje gracze chcą wykonać w tej fazie, każdy gracz powinien umieścić swoje pionki (i ewentualnie dodatkowe pionki) na odpowiednich polach na planszy:

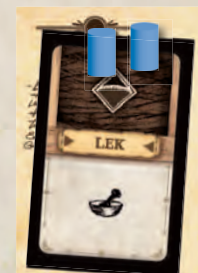
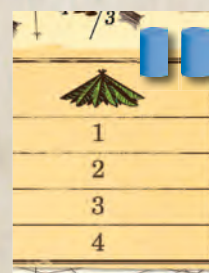
- aby wykonać **Akcję Zagrożenia**, połóż pionek (pionki) na odpowiedniej karcie Wydarzenia.



- aby wykonać **Akcję Polowania**, połóż pionki na polu Akcji Polowania.



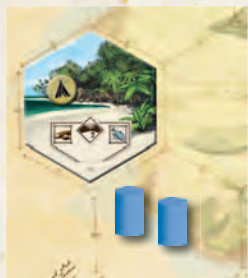
- aby wykonać **Akcję Budowania**, w zależności od tego, co chcesz zbudować, połóż pionek (pionki) na polu Schronienia, wskaźnika poziomu Dachy, Palisady lub Broni, albo na wybranej karcie Pomysłu, itp



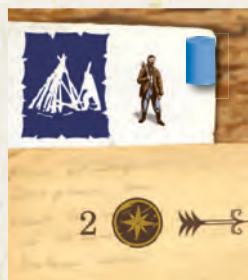
- aby wykonać **Akcję Zbierania** surowców, połóż pionek (pionki) na kafelku Wyspy, z którego chcesz zbierać surowce, obok Źródła konkretnego surowca, który chcesz zebrać



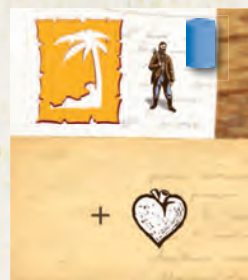
- aby wykonać **Akcję Eksploracji**, połóż pionek (pionki) na nieodkrytym obszarze Wyspy, który chcesz eksplorować



- aby wykonać **Akcję Porządkowania Obozu**, połóż pionek na polu Akcji Porządkowania Obozu



- aby wykonać **Akcję Odpoczynku**, połóż pionek na polu Akcji Odpoczynku



Ważne!

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 wykonuje 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 kartę tego Wydarzenia, 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 rodzaj Akcji, do której mogą być przypisane (określony na karcie czy żetonie) 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. Na 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.

Więcej szczegółów na temat poszczególnych Akcji.

Akcja Zagrożenia

W każdej rundzie w fazie Wydarzenia, dobierana będzie nowa karta Wydarzenia, która – po rozpatrzeniu – umieszczana będzie na polu Akcji Zagrożenia. Każda taka karta (z wyjątkiem Karty Wraku – więcej szczegółów poniżej) będzie miała określony efekt Zagrożenia i Akcję Zagrożenia do podjęcia. Jeżeli, w wyniku położenia nowej karty na polu Akcji Zagrożenia, jedna z wcześniejszych kart zostanie zsunięta z planszy, należy rozpatrzyć efekt Zagrożenia tej karty. Aby zapobiec takim sytuacjom, gracze mogą w fazie Planowania zdecydować się wykonać Akcję Zagrożenia, przypisując określoną do jej wykonania liczbę pionków przedstawioną na karcie (1 lub 2) i spełnić pewne dodatkowe wymagania (na przykład: odrzucenie pożywienia lub drewna, posiadanie minimalnego poziomu Broni, itp.). Jeśli gracze spełnią te wymagania, będą mogli uzyskać przedstawione na karcie korzyści (zazwyczaj żetony Determinacji) i odrzucić tę kartę, tym samym zapobiegając późniejszemu rozpatrzeniu efektu Zagrożenia.

Chociaż każda Akcja Zagrożenia może być podjęta tylko raz na rundę (ponieważ jej karta jest odrzucana po rozpatrzeniu), to dostępne mogą być maksymalnie 2 Akcje Zagrożenia, jako że na planszy są 2 miejsca na Akcje Zagrożenia.

Na przykład:

„Warta” – gracze muszą przypisać do akcji 1 pionek i posiadać Broń co najmniej na poziomie 2.

„Wzmocnienie Obozu” – gracze powinni przypisać 1 pionka i, albo odrzucić 1 drewno, albo posiadać Przedmiot „Łopata”

Karty Wraku, które pojawiają się w grze tylko na początku gry, dają graczom do wyboru możliwość przypisania 1 pionka połączonego z otrzymaniem mniejszej ilości zasobów pokazanych na karcie lub przypisania 2 pionków i uzyskania większej ilości zasobów



przedstawionych na karcie. Gracze mogą zawsze wybrać tylko jedną z możliwych opcji.

Budowa

Pozwala zbudować Schronienie, Dach, Palisadę i Broń lub przekształcać Pomysły w Przedmioty.

Schronienie – w fazie Nocy chroni przed otrzymaniem Ran za spanie pod gołym niebem. Raz zbudowane Schronienie nie może zostać utracone (chyba że zasady Scenariusza mówią inaczej). Wybudowanie Schronienia należy zaznaczyć kładąc czarny znacznika na polu Schronienia na planszy. Należy zwrócić uwagę na to, że niektóre kafelki Wyspy mogą posiadać Schronienie, co jednak nie oznacza zbudowania przez graczy Schronienia.

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 ze Schronieniem.

Palisada – zazwyczaj chroni przed skutkami Sztormu i innymi efektami (np. atakami dzikich zwierząt) w czasie gry. Aby budować Palisadę, trzeba najpierw posiadać Schronienie – musi być ono albo wybudowane, albo Obóz graczy musi znajdować się na kafelku Wyspy ze Schronieniem.

Broń – używana podczas Polowania. Im wyższy poziom Broni, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że gracz otrzyma Rany podczas Walki z Bestią.

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).

Budowa Schronienia, Dachy i 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 skórą, ale zasoby te nie mogą być ze sobą mieszane. Na 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.



Za każdym razem kiedy buduje się Broń, trzeba odrzucić 1 drewno.

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

- odkrycie odpowiedniego typu terenu,
- posiadanie jakiegoś Przedmiotu wytworzonego wcześniej,
- odrzucenie określonego surowca.



Kiedy Przedmiot zostanie wytworzony, zazwyczaj zapewnia graczom dodatkowe możliwości.

Na 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).

BARDZO WAŻNE!

Wszystko to, czego gracze potrzebują, aby podjąć konkretną Akcję (zasoby, wytworzone Przedmioty, minimalny poziom Broni, itp.), gracze powinni mieć zapewnione już w momencie planowania Akcji. W przeciwnym razie, nie będą mogli oni podjąć wybranej Akcji.

Liczne Akcje (głównie Akcje Zagrożenia i Budowy) charakteryzują dodatkowe wymagania, które należy spełnić, aby wykonać daną Akcję (tj. odrzucenie zasobu, posiadanie określonego Przedmiotu, albo minimalnego poziomu Broni, itp.).

Podczas rozpatrywania Akcji, gracze mogą korzystać tylko z tych zasobów, którymi dysponowali w momencie planowania Akcji (tzn. z tych zasobów, które znajdują się w obszarze Dostępnych Surowców). Nie mogą wykorzystywać żadnych zasobów uzyskanych w tej samej fazie Akcji (choć Akcje rozpatrywane są w określonym porządku, zawsze należy sobie wyobrazić, że odbywają się jednocześnie), więc podczas planowania działań, powinno się przypisywać nie tylko pionki do określonych Akcji, ale również wymagane surowce z tych znajdujących się w obszarze Dostępnych Surowców.

Na 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.

Ta sama zasada odnosi się do Przedmiotów - można używać tylko tych Przedmiotów, które już się posiada.

Na 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 wytworzyć „Nóż”.

Ta sama zasada dotyczy poziomu Broni. Niektóre Akcje Zagrożenia wymagają do ich przeprowadzenia minimalnego poziomu Broni. Nie można wykonać Akcji, jeżeli nie ma się wymaganego minimalnego poziomu Broni w momencie planowania tej Akcji.



Zbieranie Surowców może być wykonywane tylko na kafelkach, które są albo (a) sąsiadujące z kafelkiem Wyspy, na którym gracze mają swój Obóz, albo (b) na kafelkach oddalonych o jeden odkryty kafelek od kafelka Wyspy, na którym znajduje się Obóz. Akcja nie może być wykonana bezpośrednio na kafelku Wyspy, na którym znajduje się Obóz graczy - gracze otrzymują surowce z tego kafelka w fazie Produkcji.

Z każdego Źródła, które znajduje się na kafelku Wyspy, można podstawowo zebrać tylko 1 surowiec (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 z graczy przydzieli pionek (pionki) do akcji zebrania surowca z danego Źródła, żaden inny gracz nie może zbierać surowca z tego samego Źródła.



Eksploracja może być wykonana tylko na niezbadanych obszarach, które są albo (a) sąsiadujące z kafelkiem, na którym gracze mają swój Obóz albo (b) oddalone o jeden odkryty kafelek od kafelka Wyspy, na którym znajduje się Obóz.

Jeśli Zbieranie Surowców lub Eksploracja odbywa się na kafelkach albo obszarach oddalonych o jeden odkryty kafelek od kafelka Wyspy, na którym gracze mają swój Obóz, to wykonanie Akcji wymaga jednego pionka więcej. Oznacza to, że nie można przypisać tylko 1 pionka; przypisując 2 pionki, gracz wykonujący Akcję będzie musiał rzucić kośćmi, aby sprawdzić czy Akcja będzie udana, czy otrzyma Rany lub czy spotka go Przygoda; jeśli przypisane zostaną 3 pionki, to Akcja będzie definitywnie udana i gracz nie będzie musiał wykonywać rzutu kośćmi.



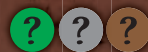
Każdego pionka gracza, który jest przypisany do Akcji Porządkowania Obozu albo Odpoczynku rozpatruje się oddzielnie. Na przykład, jeśli jeden gracz przypisze oba swoje pionki do Porządkowania Obozu, to będzie rozpatrywał tę Akcję dwukrotnie i w rezultacie otrzyma 4 żetony Determinacji i zwiększy Morale o 2 poziomy.



Zanim gracze złączą w fazie Planowania przypisywać swoje pionki do wybranych Akcji, powinni zawsze sprawdzić czy na planszy (szczególnie na polach poszczególnych Akcji oraz na kafelkach i obszarach Wyspy) nie leżą żetony wpływające na rozpatrywanie Akcji. Ich opis znajduje się poniżej.



Podczas najbliższej Akcji wskazanego typu, która będzie wymagać rzutu kośćmi Akcji, gracz musi jednokrotnie przerzucić Sukces, jeśli wypadnie w pierwszym rzucie. Po rozpatrzeniu efektu należy odrzucić ten żeton.



Podczas najbliższej Akcji wskazanego typu, należy dobrać i rozpatrzyć 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.

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



Kiedy żeton ten znajduje się obok talii Polowania, oznacza to, że podczas najbliższej Akcji Polowania 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 gracz powinien 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, 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.

Podobnie, 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.).



Kiedy żeton ten znajduje na polu Akcji Budowy, oznacza to, że podczas najbliższej Budowy, która będzie wymagać zużycia drewna, trzeba odrzucić jedno drewno więcej niż wynika to z zasad standardowych. Po rozpatrzeniu efektu należy odrzucić ten żeton.

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

Każdy z wymienionych żetonów, który znajduje się na polach poszczególnych Akcji, jest odrzucany po rozpatrzeniu jego efektu. Podczas rozgrywki żetony znajdujące się w innych częściach planszy zazwyczaj pozostają tam do końca gry.

4.2 Rozpatrywanie Akcji

Po tym jak gracze przypiszą wszystkie swoje pionki do konkretnych Akcji, należy rozpatrzyć Akcje w sposób przedstawiony poniżej. Rozpatruje się tylko te Akcje, do których rozstały przypisane pionki:

1. **Akcja Zagrożenia** – odrzucić wymagane surowce przedstawione na karcie (o ile takie są) i postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie. Następnie odrzucić 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.



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.
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 zostały 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.

Siła Bestii Spadek poziomu Broni Zdobyte Pożywienie Zdobyte Skóry

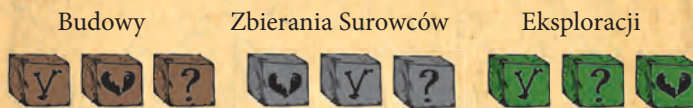


Dodatkowy efekt rozpatrywany po walce.



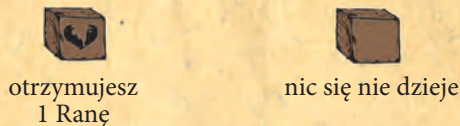
Rzut kośćmi Akcji

Dla każdej z wymienionych Akcji w grze występują 3 odpowiadające jej kości Akcji:

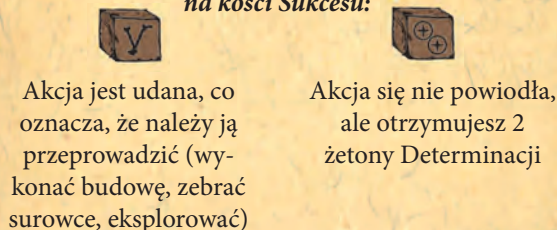


Każdy zestaw składa się z kości Rany, kości Sukcesu i kości Przygody. Możliwe rezultaty rzutu kośćmi:

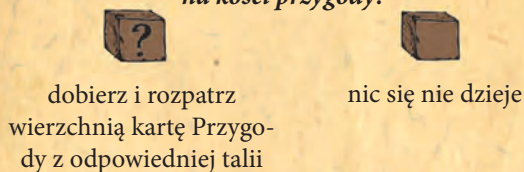
na kości Rany:



na kości Sukcesu:



na kości przygody:



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 rozpatrzyć wyniki na wszystkich kościach. Nadal więc można otrzymać Ranę i dobrać kartę Przygody, jeśli takie będą wskazania kości.

Na przykład, podczas Zbierania Surowców, gracz wyrzucił . więc jego Postać nie otrzymuje surowca, który chciał zebrać, ale w zamian otrzymuje 2 żetony Determinacji. Postać otrzymuje jednak 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.

3. Budowa

Podczas budowy Schronienia odrzuć wymagane surowce, obróć żeton Obozu na drugą stronę (na stronę Schronienia) i wybierz, gdzie chcesz go umieścić - można zbudować Schronienie na kafelku Wyspy, na którym gracze aktualnie mają swój Obóz lub na kafelku sąsiadującym z kafelkiem Wyspy, na którym gracze właśnie mieli Obóz.

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).

Aby zaznaczyć, że Schronienie zostało zbudowane, należy położyć czarny znacznik na polu Schronienia i dodatkowe czarne znaczniki na najwyższych polach wskaźników

poziomu Dachy oraz Palisady (obok ikon Dachy oraz Palisady, które należy traktować jako poziom 0).

Aby budować Dach czy Palisadę, gracze muszą mieć już wcześniej zbudowane Schronienie lub Obóz musi znajdować się na kafelku Wyspy, na którym jest Schronienie (patrz niżej: Eksploracja).

Za każdym razem, gdy gracz buduje Dach, Palisadę albo Broń, odrzuca wymagane surowce i zwiększa poziom rozbudowy, przesuwając właściwy znacznik na torze Dachy, Palisady czy Broni.

Aby wytworzyć Przedmiot przedstawiony na karcie Pomysłu, odrzuć wymagane surowce i umieść kartę Pomysłu w obszarze Przyszłych Surowców.

Jeśli gracz wytworzy Przedmiot przedstawiony na karcie Pomysłu znajdującej się na jego karcie Postaci, dodatkowo otrzymuje 2 żetony Determinacji, które umieszcza w swoich zapasach, a kartę Pomysłu 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.

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 karty do obszaru Przyszłych Surowców.



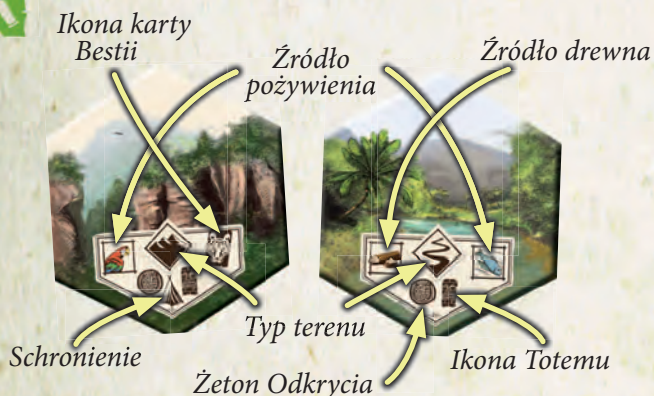
4. Zbieranie Surowców

Kiedy zbierasz surowce – weź odpowiednie surowce i umieść je w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne do momentu, aż wszystkie Akcje zostaną rozpatrzone).

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



5. Exploration



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:

Jeśli widnieje na nim ikona karty Bestii – wtasuj jedną kartę Bestii do talii Polowania.

Jeśli widnieje na nim ikona Totemu – sprawdź jej znaczenie na karcie Scenariusza.

Dobierz tyle żetonów Odkryć, ile pokazano na kafelku. Umieść je odkryte w obszarze Przyszłych Surowców (są one niedostępne, do momentu, aż wszystkie Akcje zostaną rozpatrzone).

Na niektórych kafelkach Wyspy znajduje się wizerunek Schronienia. Nie znaczy to jednak, że gracze zbudowali Schronienie – nie oznacza się posiadania Schronienia na planszy (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.

Na przykład: Gracz dobiera kafelek Wyspy 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” (te Pomysły są już gotowe, aby zamienić je 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.



Po tym jak wszystkie Akcje zostały rozpatrzone, można albo od razu z nich skorzystać (o ile jest to możliwe), albo zachować żetony Odkryć do późniejszego użycia, ale należy pamiętać, że pożywienie psuje się w fazie Nocy (więcej szczegółów: 6. Faza Nocy), więc wszelkie żetony przedstawiające Pożywienie zostaną utracone. Żetony Odkryć są odrzucane po użyciu (chyba że na karcie Scenariusza napisano inaczej).



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 żetony Determinacji, albo zwiększa poziom Morale).

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



7. Odpoczynek

Odpoczywający gracz leczy 1 Ranę swojej Postaci, przesuwając znacznik Ran o jedno pole w lewo poziomu życia swojej Postaci.

8. 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.

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.

Spójrz na kartę Scenariusza, aby sprawdzić, którymi kośćmi Pogody należy rzucić w bieżącej rundzie.

Liczba i rodzaj kości, którymi należy rzucić zmienia się w trakcie gry i zależy od Scenariuszy i rozgrywanej rundy.

Na przykład, w Scenariuszu 1:

w rundach 1-3: nie rzuca się żadnymi kośćmi Pogody

w rundach 4-6: rzuca się kością Deszczowa

w rundach 7-12: rzuca się wszystkimi 3 kośćmi Pogody

Istnieją 3 różne kości pogody:

kość Deszczowa kość Zimowa kość Wygłodniałych zwierząt



Dodatkowo, zawsze należy sprawdzić czy w polu Pogody na planszy znajdują się jakieś żetony (mogą się one tam znaleźć w wyniku działania kart Wydarzeń albo Przygód), które modyfikują warunki pogodowe – żetony te należy dodać do wyniku rzutu kośćmi Pogody.

Jeśli gracze nie wykonują rzutu kośćmi Pogody, należy rozpatrzyć tylko pogodę przedstawioną na żetonach.

żeton Chmury
Deszczowej



żeton Chmury
Zimowej



żeton Sztormu



Na kościach Deszczowej i Zimowej występują 2 rodzaje chmur (takie same pojawiają się na żetonach):



chmura Deszczowa



chmura Zimowa

Przeciwstawianie się pogodzie

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 Dachy (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 Dachy. Poziom Dachy wskazuje liczbę chmur, przed którymi gracze są chronieni.

Jeśli chmur jest więcej niż wynosi aktualny poziom Dachy, 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).

Za każdy surowiec, którego gracze nie są w stanie odrzucić, każdy gracz otrzymuje 1 Ranę (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań, patrz w rozdziale: Dodatkowe Reguły). Jeśli gracze posiadają wymagane surowce, to muszą je odrzucić - nie mogą wybrać otrzymania Rany zamiast zużyć surowce.

Na przykład: gracze rzucili kością Deszczową, która wskazała 2 Deszczowe chmury. Oprócz tego, w polu Pogody znajduje się żeton chmury Zimowej. Poziom Dachy 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 Dachy 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. Niestety, brakuje im jeszcze 1 pożywienia, więc każdy z graczy otrzymuje 1 Ranę.

Na kości Wygłodniałych zwierząt widnieją dodatkowe efekty wpływające na graczy:



gracze muszą
odrzucić
1 pożywienie



gracze muszą
zmniejszyć po-
ziom Palisady o 1



należy rozpatrzyć
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 w rozdziale: Dodatkowe reguły).

Na przykład:

- Jeśli gracze muszą obniżyć poziom Palisady, a wynosi on 0, to każdy z graczy otrzymuje 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.

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.

Żeton Sztormu

Sztorm należy rozpatrzyć po wszystkich innych efektach. Sztorm zmniejsza poziom Palisady o 1.

Na koniec fazy Pogody należy odrzucić wszystkie żetony znajdujące się w polu Pogody.



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, który (lub którzy) z nich nie zje posiłku i otrzymuje on 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 płytki/obszary będą sąsiadujące dla celów Zbierania Surowców oraz Eksploracji, itp.



Przenoszenie Obozu

Jeśli gracze posiadają wybudowane Schronienie i chcą przenieść swój Obóz na sąsiedni kafelek Wyspy, powinni zmniejszyć zarówno poziom Dachy, jak i Palisady o połowę (zaokrąglając w dół). Na przykład: poziom Dachy wynosi 2, a Palisady 1. Przenosząc Obóz na sąsiedni kafelek Wyspy, gracze muszą zmniejszyć poziom Dachy o 1, ale poziom Palisady pozostaje bez zmian (połowa z 1 zaokrąglona w dół wynosi 0).

Jeśli gracze jeszcze nie wybudowali Schronienia, mogą przenieść swój Obóz bez żadnych konsekwencji. Jeśli przeniosą go na kafelek Wyspy, na którym znajduje się Schronienie, nie oznacza to, że wybudowali Schronienie, więc nie należy przewracać żetonu Obozu na stronę Schronienia.

Jeśli gracze nie posiadają wybudowanego Schronienia, ale pozostają na kafelku Wyspy ze Schronieniem i zbudowali Dach albo Palisadę, to po przeniesieniu Obozu tracą Dach i Palisadę – należy zmniejszyć ich poziom do 0.

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 ( ) będące efektem wytworzenia Przedmiotów, to można przenieść je razem z Obozem, ale należy pamiętać o zasadzie Tylko jednego żetonu (więcej szczegółów w rozdziale Dodatkowe Reguły).


3. Jeśli gracze nie mają wybudowanego Schronienia (i ich Obóz nie znajduje się na kafelku Wyspy ze 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, który pozwala na przechowywanie pożywienia („Skrzynie” lub „Beczka”), to całe pozostałe pożywienie 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, 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.

Jeśli gracze mają możliwości leczenia (wynikające z efek-

tów żetonów albo karty), mogą z niej skorzystać tylko w fazie Nocy (oczywiście oprócz Akcji Odpoczynku i zdolności specjalnej Kucharza). Na przykład, jeżeli gracze posiadają kartę Skarbu „Butelka wina” lub żeton  , 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 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.

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 jednego gracza, to tylko on otrzymuje Rany

Na 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.

Natomiast, jeśli spełnienie jakiegoś wymogu dotyczy wszystkich graczy, to wszyscy oni otrzymują Rany.

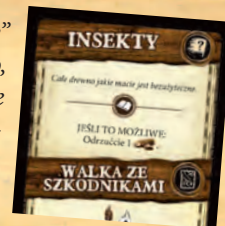
Na przykład:

- Jeśli gracze muszą zmniejszyć poziom Dachy, Palisady albo Broni o 2, a poziom ten wynosi 0, to każdy gracz otrzymuje 2 Rany.
- Jeśli gracze mają zakryć określony rodzaj Źródła, np. Źródło drewna, a nie ma takowego, każdy gracz otrzymuje 1 ranę.

Wyjątki:

- Niektóre efekty kart należy rozpatrzyć tylko, jeśli jest to możliwe. Jeśli działanie karty jest niemożliwe do zrealizowania, nic się nie dzieje i gracze nie są w żaden sposób karani.

Na 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.

Tylko jeden żeton

Na każdym kafelku/obszarze Wyspy, polu Akcji, Pogody,

czy Nocy, itp. może znajdować się tylko jeden żeton danego typu.

Na przykład:

- jeśli w polu Akcji Budowy leży żeton przerzutu, a efekt kolejnej karty nakazuje położyć kolejny żeton przerzutu 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: nie należy traktować takiej sytuacji jako niespełnienia wymogu stawianego graczom przez grę – wymóg jest już spełniony, więc gracze nie otrzymują żadnych Ran.

Osobista determinacja

Gracze nie mogą przekazywać sobie nawzajem żetonów Determinacji.

DOSTOSOWANIE GRY DO SWOICH POTRZEB

Gra dla 4 graczy

Podczas rozgrywki 4-osobowej, na odpowiednim miejscu na planszy należy umieścić specjalną kartę Porządkowania Obozu.



Za każdym razem, gdy gracz wykonuje Akcję Porządkowania Obozu, otrzymuje 2 żetony Determinacji lub podnosi o 1 poziom Morale.

Gra dla 2 graczy

Gracze losują kartę Postaci spośród trzech kart: Cieśla, Kucharz i Odkrywca.

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 poziomemu życia Piętaszka.

Piętaszek



Piętaszek jest reprezentowany przez specjalny biały pionek i gracze wspólnie decydują, w jaki sposób go użyją. Może on być przypisany do podjęcia każdego rodzaju Akcji:

- samodzielnie,
- jako pionek podejmujący Akcję wraz z innym dodatko-

wym pionkiem (pochodzącym na przykład z „Mapy”) - jako dodatkowy pionek wraz z pionkiem gracza.

Pamiętaj!

Jeśli przypiszesz do jednej Akcji pionek gracza i pionek Piętaszka, to w takim przypadku zawsze gracz wykonuje Akcję, a Piętaszek jest traktowany jako pionek dodatkowy.

Specjalne zasady dotyczące Piętaszka:

Jeśli Piętaszek wykonuje Akcję – należy rozpatrzyć ją w taki sam sposób, jak Akcję wykonywaną przez gracza, jednakże z następującym wyjątkiem: jeśli pionek Piętaszka jest jedynym przypisanym do Akcji Budowy, Zbierania Surowców czy Eksploracji, jeden z graczy musi rzucić kośćmi Akcją za Piętaszka. Jeśli na kości Przygody wypadnie oznaczenie Przygody, nie należy dobierać karty Przygody. Piętaszek nie rozpatruje Przygód - zamiast tego otrzymuje 1 Ranę.

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 niebem),
- nie ma wpływu na koszt budowy Schronienia, Dachy czy Palisady,
- jeżeli efekt Wydarzenia, Przygody, Akcji Zagrożenia itp. sprawia, że gracze muszą odrzucić określone zasoby albo otrzymują Ranę, itp., nie dotyczy to Piętaszka.

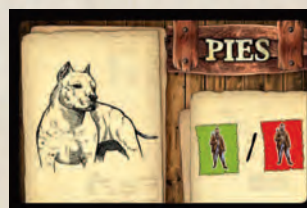
Jeśli Piętaszek otrzyma żetony Determinacji, może ich użyć, aby jednorazowo przerzucić dowolny wynik na kości podczas rozpatrywania Akcji.

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

Łatwiejsza gra

Jeśli uważasz, że Scenariusz jest zbyt trudny, możesz dostosować grę do swoich potrzeb na jeden z podanych sposobów:
A) Gra z Psem – umieść kartę Psa oraz fioletowy pionek w zasięgu wszystkich graczy, obok planszy. Pies może być jedynie używany jako pionek dodatkowy do Akcji Polowania lub Eksploracji. Gra z Psem zalecana jest w wariantcie 3-osobowym.

Pies



B) Gra z Piętaszkiem (reguły dotyczące Piętaszka opisane są powyżej).

C) Gra z większą liczbą Przedmiotów Startowych na początku gry (np. 3 lub 4, a nie tylko 2).

D) 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:

- A) Gra tylko z 1 Przedmiotem Startowym lub bez żadnych Przedmiotów Startowych;
- B) 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.
- C) Gra bez Psa (w wariantcie 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:

- Losowo dobrać kartę Postaci spośród trzech kart: Cieśla, Kucharz i Odkrywca.
- Weź Piętaszka i Psa (ich działanie opisano powyżej).
- 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), a następnie go rozpatrz.

SYMBOLE i ich skutki

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

Na przykład:

Gracze powinni przypisać 1 pionka (odrzuć) 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 wstawi tę kartę do talii Wydarzeń.



Specjalne zdolności Postaci:

Pamiętaj!

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

Cieśla

Oszczędna konstrukcja

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby zużyć 1 drewno mniej podczas jednej Akcji dowolnego typu. Na 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 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). Odlóż 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 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 graczy).

Bystre oko

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby 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 gwoźdźcia

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

Samogon

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

Odkrywca

Dziecko szczęścia

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby 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. 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. 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. Następnie umieść ją z powrotem na wierzchu talii lub na jej spodzie.

Polowanie

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

Furia

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

Plan zapasowy

Odrzuć 4 żetony Determinacji, aby wziąć wierzchnią kartę z talii Bestii i położyć na wierzchu talii Polowania, bez oglądania jej treści.

KARTY I ICH EFEKTY

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 rozpatrzenie 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, któ-

rego nie posiadasz), nic się nie dzieje. W tym przypadku Reguła Niespełnionego Wymagania nie ma zastosowania.

Efekty wprowadzone przez karty:

Noc poza obozem - gdy gracz spędza noc poza obozem, to wszystkie dobra, jakie zdobył w trakcie swojej Akcji (surowce, żetony, karty itp.) zatrzymuje przy sobie (w swoim własnym zapasie) i umieszcza je w obszarze Dostępnych Surowców dopiero na początku następnej rundy (zatem inni gracze nie mogą z nich skorzystać podczas fazy Pogody i fazy Nocy). Gracz spędzający Noc poza obozem nie rozpatruje efektów Pogody, ale nadal 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 w fazie Nocy - jeżeli jakieś uzyskał podczas swojej Akcji. W przeciwnym razie, za niewyżywienie otrzymuje standardowo 2 Rany.

Rozpatrywanie kart Tajemnic - talia Tajemnic składa się z kilku rodzajów Tajemnic. Kiedy masz do rozpatrzenia ich konkretne rodzaje, dobieraj karty tak długo, aż rozpatrzysz wszystkie wskazane typy Tajemnic, przy czym po rozpatrzeniu każdej karty, możesz zdecydować się nie dobierać ich więcej.

Na przykład: gracz musi dobrać i rozpatrzyć 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, którego musi rozpatrzyć. 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 - 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.

Niedostępne kafelki Wyspy - kiedy kafelek Wyspy staje się niedostępny (ze względu na efekt Wydarzenia, Przygody, czy z jakiegokolwiek innego powodu), należy odwrócić go rewersem do góry oraz odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony i znaczniki. Na taki kafelek nie można przenieść Obozu, ani go 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 także 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).

Nieodkryty typ terenu - jeśli kafelek Wyspy zawiera typu terenu, który do tej pory występuje tylko na tym jednym kafelku na planszy i kafelek ten staje się nieodkryty, to gracze tracą dostęp do tego rodzaju terenu, a tym samym 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, który pozwoli odzyskać do niego dostęp). Gracze nie tracą żadnych wytworzonych wcześniej Przedmiotów, które wymagały tego typu terenu. Na 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 awerssem 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 wytworzenia innego Przedmiotu lub wykonania Akcji Zagrożenia, to dopóki Przedmiot nie zostanie ponownie wytworzony, Akcje te nie są dostępne. Na przykład: jeśli gracze tracą „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.

Na przykład: - wytworzenie „Cegiel” zwiększa poziom Palisady o 1, więc jeśli gracze je utracą, powinni zmniejszyć poziom Palisady o 1, chyba że poziom ten wynosi 0 – wtedy nic się nie dzieje, - jeśli gracze utracą „Skrót”, należy zdjąć z kafelka Wyspy żeton Skrótu, - jeśli gracze utracili „Mapę”, nie mogą korzystać z zapewnianego przez nią pionka dodatkowego (za wyjątkiem sytuacji, gdy jest on w użyciu; w takim przypadku gracze nie mogą go używać począwszy od kolejnej rundy).

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 niestety nie zmieścił się w polu efektu Zagrożenia. Na takich kartach widnieje adnotacja nakazująca „ponownie rozpatrzyć 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 tej samej Akcji, 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.

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

Karty Pomysłów/Przedmiotów:

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 surowiec dostępny na kafelku z żetonem Skrótu.

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. Może być używany razem z Workiem.



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

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

Łuk - jednorazowo zwiększa poziom Broni o 3.

Cegły - gracze otrzymują Cegły (wymagane do tworzenia innych Przedmiotów) i jednorazowo zwiększają poziom Palisady o 1.

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

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, na którym znajduje się Obóz.

Lek - gracze otrzymują Lek.

Tama - jednorazowo gracze otrzymują 2 niepsujące się pożywienia.

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

Ogień - gracze otrzymują Ogień (wymagany do tworzenia innych Przedmiotów) i jednorazowo zwiększa poziom Palisady o 1

Palenisko - pozwala graczom się leczyć: w fazie Nocy mogą oni odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 2 Rany (można uleczyć 2 Rany jednego gracza lub po 1 Ranie dwóch różnych graczy).

Piec - pozwala ignorować 1 Zimową chmurę podczas fazy Pogody.

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

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

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

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

Ogrodzenie - jednorazowo zwiększa poziom Palisady o 2.

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

Naczynia - gracze otrzymują Naczynia (wymagane do użycia niektórych żetonów Odkryć) i umożliwiają leczenie: w fazie Nocy gracze mogą odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 1 Ranę dowolnej Postaci.

Tratwa - gracze otrzymują dodatkowy pionek, który może być wykorzystywany do Akcji Zbierania Surowców lub Eksploracji. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.


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

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. Może być używany razem z Koszem.

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

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

Proca - jednorazowo zwiększa poziom broni o 2.

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

Włócznia - jednorazowo zwiększa poziom Broni o 3.

Mur - jednorazowo zwiększa poziom Palisady o 2.

PRZYKŁAD KARTY SCENARIUSZA

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.

1. Tytuł Scenariusza

2. Fabuła

3. Liczba rund

4. Warunkami 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 Wydarczenia 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 kafełku, 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.

13. Tabela Punktów Zwycięstwa.

14. Tabela wyników.

Pomysły/Przedmioty występujące w poszczególnych Scenariuszach


Siekiera – po jej wytworzeniu można umieścić żeton +1 drewno na kafełku Wyspy, na którym znajduje się Obóz graczy.

Maszty – otrzymujecie 3 drewna, ale tylko do położenia na stos.

Krzyż – może być budowany wielokrotnie. Za każdym razem, należy położyć niebieski znacznik na innym kafełku Wyspy. Jeśli chcecie położyć taki znacznik na kafełku, na którym znajduje się znacznik Mgły, to do wykonania Akcji Budowy „Krzyża” musicie użyć jednego pionka więcej niż standardowo.

Święty dzwon - może być wytwarzany wielokrotnie. Za każdym razem, kiedy jest wytwarzany, należy usunąć 3 znaczniki Mgły z kafełków/obszarów Wyspy.

Tratwa – po tym jak zostanie zbudowana, w jednej z ko-

lejnych rund, można wykonać na niej Akcję Eksploracji, aby uratować Jenny. Podczas rozpatrywania tej Akcji, zamiast dobierać kartę Przygody, należy traktować ? jako  dla gracza, który wykonuje Akcję.

Łódka – jeśli wszystkie inne warunki zwycięstwa są spełnione i gracze zbudują „Łódkę”, to natychmiast wygrywają.

Drabinka sznurowa – jej wytworzenie zapewnia graczom dodatkowego (zielonego) pionka, który może być wykorzystywany tylko do Akcji Eksploracji Totemów. Zaleca się przechowywać go na tej karcie, kiedy nie jest używany.

Szalupa – jeśli wszystkie inne warunki zwycięstwa są spełnione i gracze zbudują „Szalupę”, to natychmiast wygrywają.

Balista – po jej wytworzeniu należy zwiększyć poziom poziom Palisady o 2 i poziom Broni o 1.

Piroga – kiedy zostanie wybudowana, gracz wykonujący udaną Eksplorację może dobrać ze stosu 2 kafelki Wyspy i wybrać z nich 1, który umieści na planszy, a drugi wtaślowuje z powrotem do stosu.

Ogródek – wytworzenie go dostarcza graczom 4 pożywienia.

Fosa – po jej zbudowaniu należy zwiększyć poziom Palisady o 1.



Punkty Zwycięstwa

Za każdym razem 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 tabeli na karcie Scenariusza.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek
ILUSTRACJA NA PUDEŁKU: Mateusz Lenart
PROJEKT PUDEŁKA: Michał Oracz
PROJEKT PLANSZY: Piotr Słaby
ILUSTRACJE I IKONY: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz
PROJEKT KART: Maciej Mutwil
PROJEKT I SKŁAD INSTRUKCJI: Maciej Mutwil
WYDAWCA: Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl, e-mail: portal@wydawnictwoportal.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!

Po więcej materiałów związanych z
Robinsonem Crusoe (filmiki,
dodatkowe Scenariusze) odwiedź
profil gry na
BoardGameGeek.com
oraz na stronie
www.wydawnictwoportal.pl

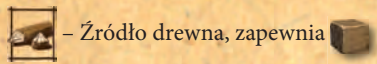
Śledź nas na Facebooku
www.facebook.com/wydawnictwoportal

Śledź nas na Twitterze
www.twitter.com/trzewik
Odwiedź naszą stronę
www.wydawnictwoportal.pl

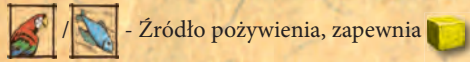
Sprawdź inne nowe gry
i dodatki z Portalu



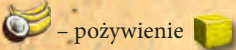
IKONY



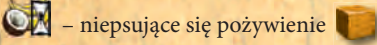
- Źródło drewna, zapewnia



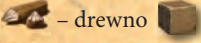
- Źródło pożywienia, zapewnia



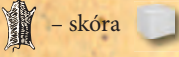
- pożywienie



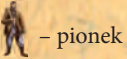
- niepsujące się pożywienie



- drewno



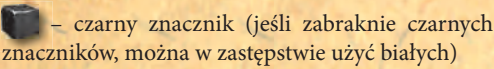
- skóra



- pionek



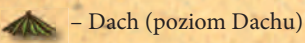
- dodatkowy pionek do Budowy, Polowania, Eksploracji, Zbierania Surowców



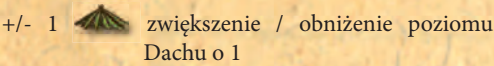
- czarny znacznik (jeśli zabraknie czarnych znaczników, można w zastępstwie użyć białych)



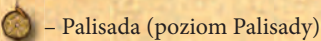
- Schronienie



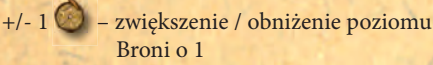
- Dach (poziom Dach)



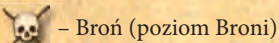
+/- 1 zwiększenie / obniżenie poziomu Dach



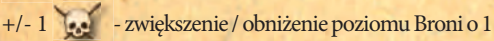
- Palisada (poziom Palisady)



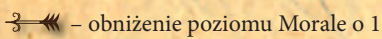
+/- 1 zwiększenie / obniżenie poziomu Broni o 1



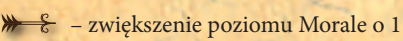
- Broń (poziom Broni)



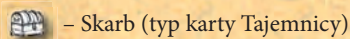
+/- 1 zwiększenie / obniżenie poziomu Broni o 1



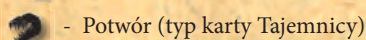
- obniżenie poziomu Morale o 1



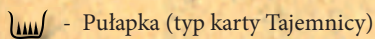
+ zwiększenie poziomu Morale o 1



- Skarb (typ karty Tajemnicy)



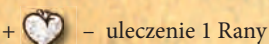
- Potwór (typ karty Tajemnicy)



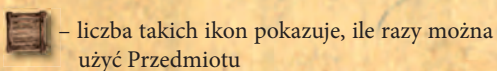
- Pułapka (typ karty Tajemnicy)



- Rana



+ uleczenie 1 Rany



- liczba takich ikon pokazuje, ile razy można użyć Przedmiotu



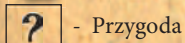
- Kość Akcji Budowy



- Kość Akcji Zbierania Surowców



- Kość Akcji Eksploracji



- Przygoda



- Rana



- Sukces



- 2 żetony Determinacji

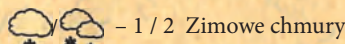
Kości Pogody

Kość Deszczowa



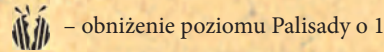
- 1 / 2 Deszczowe chmury

Kość Zimowa

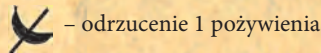


- 1 / 2 Zimowe chmury

Kość Wygłodniałych zwierząt



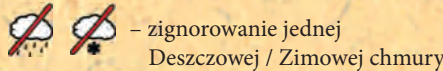
- obniżenie poziomu Palisady o 1



- odrzucenie 1 pożywienia



- Walka z Bestią (o sile: 3)



- zignorowanie jednej Deszczowej / Zimowej chmury

Polowanie



Budowa



Zbieranie Surowców



Eksploracja



Porządkowanie Obozu



Odpoczynek



Typy terenu:

Plaża Wzgórza Góry Rzeka Łąka



Mapa Nóż Lina Cegły



Łopata

Lek

Ogień

Naczynia



Żetony

żetony Przygody



żeton

Chmury Deszczowej



żeton

Chmury Zimowej



żeton Sztormu



żeton przerezu Suksesu



żeton siły Bestii



Żetony efektów dodatkowych



minus jeden pionek



plus jedno drewno



plus jedno pożywienie



żeton Skrót



żeton Szałas/Obozu



żetony Specjalnych Ran

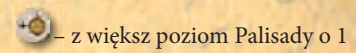


żetony Determinacji

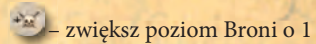


żetony kolejności

żetony Odkryć



- z większ poziom Palisady o 1



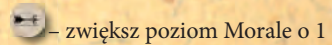
- zwiększ poziom Broni o 1



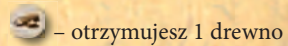
- zignoruj 1 Deszczową chmurę



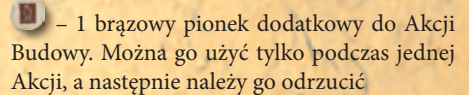
- pociągnij 1 Skarb z talii Tajemnic



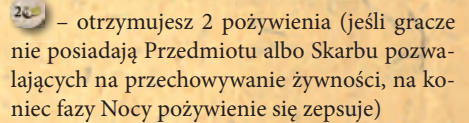
- zwiększ poziom Morale o 1



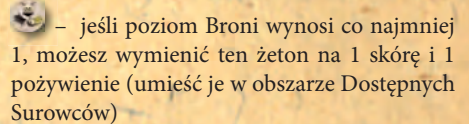
- otrzymujesz 1 drewno



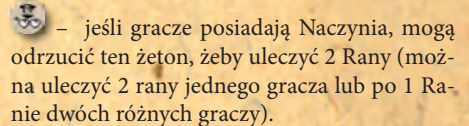
- 1 brązowy pionek dodatkowy do Akcji Budowy. Można go użyć tylko podczas jednej Akcji, a następnie należy go odrzucić



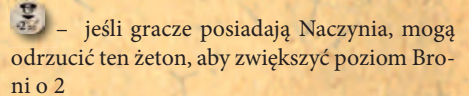
- otrzymujesz 2 pożywienia (jeśli gracze nie posiadają Przedmiotu albo Skarbu pozwalających na przechowywanie żywności, na koniec fazy Nocy pożywienie się zepsuje)



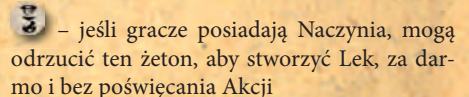
- jeśli poziom Broni wynosi co najmniej 1, możesz wymienić ten żeton na 1 skórę i 1 pożywienie (umieść je w obszarze Dostępnych Surowców)



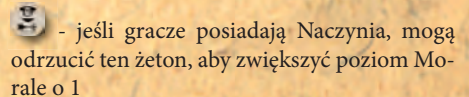
- jeśli gracze posiadają Naczynia, mogą odrzucić ten żeton, żeby uleczyć 2 Rany (można uleczyć 2 rany jednego gracza lub po 1 Ranie dwóch różnych graczy).



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



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



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