

# Robinson Crusoe

PRZYGODA NA PRZEKŁĘTEJ WYSPIE

Au! Do kroćset!

William trzeci raz z rzędu uderzył się młotkiem w palec. Czyj to był w ogóle pomysł, żeby zlecić mu naprawianie uszkodzonej palisady? Ssąc palec, wybiegł z obozowiska w kierunku strumienia. Jak zwykle, zostawiając najcięższą robotę kucharzowi, podczas gdy Jane i cieśla Mark bawią się w „eksplorację wyspy”... Może przynajmniej pójdzie im to lepiej niż poranne łowienie ryb... Miał tylko nadzieję, że Rose uda się coś upolować, bo inaczej pójdą spać z pustymi brzuchami. Znowu.

Humor Williama pogarszał się z każdą chwilą. Stos przygotowanego drewna był zbyt mały, by jego podpalenie przyciągnęło uwagę przepływających statków, a każdego poranka budził ich coraz dotkliwszy chłód. Gdyby nie koce, które znaleźli, już dawno zamarzliby na śmierć. Ostatnia iskierka nadziei na wyrwanie się z tej przeklętej wyspy powoli gasła w sercu Williama.

KOMPONENTY.....	2	Odpoczynek.....	21
PRZYGOTOWANIE DO GRY.....	4	Zakończenie fazy Akcji.....	21
KARTY SCENARIUSZA.....	6	<b>Faza Pogody</b> .....	22
KARTY POSTACI.....	7	<b>Faza Nocy</b> .....	23
WPROWADZENIE.....	8	Przenoszenie Obozu.....	23
PRZEBIEG GRY.....	8	<b>Zakończenie gry</b> .....	23
<b>Faza Wydarzenia</b> .....	8	<b>DODATKOWE ZASADY</b> .....	24
<b>Faza Morale</b> .....	9	Niespełnione Wymagania.....	24
<b>Faza Produkcji</b> .....	10	Zasada tylko jednego żetonu i znacznika.....	24
Jak przypisywać pionów.....	11	Przyszłe i dostępne Surowce.....	24
Wymagania przypisywania pionów.....	11	Przedmioty Startowe, Pomysły i Skarby.....	24
Specjalne wymagania wynikające z żetonów.....	12	Odrzucanie kart, żetonów Odkryć itd.....	25
Przypisywanie pionów Akcji.....	14	Dzielenie się wiedzą.....	25
Dodatkowe pionów Akcji.....	14	Złota zasada.....	25
Rozpatrywanie Akcji.....	14	Ważne pojęcia.....	25
<b>Faza Akcji</b> .....	15	Gra dwuosobowa i wariant solo.....	26
Akcje Zagrożenia.....	15	Piony Specjalne (Piętaszek i Pies).....	27
Polowanie.....	15	Warianty rozgrywki.....	27
Walka.....	16	<b>ANEKS</b> .....	28
Budowa.....	16	<b>Scenariusze</b> .....	28
Zbieranie Surowców.....	18	<b>Specjalne zdolności Postaci</b> .....	33
Eksploracja.....	19	<b>Specjalne efekty kart</b> .....	34
Karty Tajemnic.....	20	Efekty pozostałych kart.....	37
Żetony Odkryć.....	21	<b>Żetony Odkryć</b> .....	37
Noc poza Obozem.....	21	<b>Skrót Zasad</b> .....	38
Porządkowanie Obozu.....	21	<b>Figurki</b> .....	39
		<b>Ikony i symbole</b> .....	40

# KOMPONENTY

**9 kości Akcji**

3 x 3 x 3 x

**3 kości Pogody**

1 x 1 x 1 x

**30 naklejek na piony**

**3 żetony Przygody**

**3 żetony Pogody**

**20 żetonów Determinacji**

**22 żetony Odkryć**

**12 żetonów Specjalnych Ran**

**6 żetonów Kolejności** (używanych w niektórych scenariuszach)

**22 dodatkowe żetony**

5 x żeton czasochłonnej Akcji

5 x żeton dodatkowego drewna

4 x żeton dodatkowego pożywienia

4 x żeton Zwiększonego Zagrożenia

**1 znacznik Pierwszego Gracza**

**1 żeton Obozu/Schronienia**

Obóz Schronienie

**1 żeton Kosza**

**1 żeton Wora**

**1 żeton Skrót**

**Drewniane znaczniki Surowców**

min. 18 x drewno

min. 7 x skóra

min. 12 x pożywienie

min. 5 x niepsujące się pożywienie

**5 znaczników Ran**

**15 czarnych znaczników**

**15 białych znaczników**

**5 niebieskich znaczników**

**1 znacznik Rundy**

**8 pionów Akcji graczy** (mogą być zastąpione figurkami – patrz str. 39)

2 x 2 x

2 x 2 x

**10 dodatkowych pionów Akcji**

3 x 4 x

1 x 2 x

**11 kafelków Wyspy**

awers rewers

### 73 karty Wydarzeń



awers

rewers

### 52 karty Tajemnic



13 x  
Pułapka  
awers

26 x  
Skarb  
awers

13 x  
Potwór  
awers



rewers

### 3 karty Wraku



awers

rewers

### 90 kart Przygód

30 x Budowy

30 x Zbierania Surowców

30 x Eksploracji



awers/rewers



awers/rewers



awers/rewers

### Piętaszek

karta i pion Akcji  
(biały)



### Pies

karta i pion Akcji  
(fioletowy)



### 30 kart Pomysłów



strona Pomysłu

strona Przedmiotu

### 1 specjalna karta Porządkowania Obozu



do rozgrywek dla 4 graczy

### 8 kart Przedmiotów Startowych



awers

rewers

### 16 kart Bestii



awers

rewers



1 plansza

### 4 karty Scenariuszy (dwustronne)



### 4 karty Postaci (z damską i męską ilustracją)



### 1 karta Skrótu reguł



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Połóżcie planszę na środku obszaru gry.

2 Wybierzcie Scenariusz, który chcecie rozegrać. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, proponujemy rozpocząć od Scenariusza wprowadzającego – *Rozbitkowie*. Połóżcie kartę wybranego Scenariusza obok planszy i umieśćcie na niej znacznik Rundy na pierwszym polu Rund. Karty Scenariusza zostały dokładnie opisane na stronie 6.

Poniższe zasady dotyczą Przygotowania do gry dla 3 lub 4 graczy. Zmiany w rozgrywkach dla 1 lub 2 graczy zostały opisane na stronie 26. Niektóre Scenariusze wprowadzają zmiany w Przygotowaniu do gry, co zostało opisane na kartach Scenariusza oraz w Aneksie na stronach 28-32.

3 Każdy gracz dobiera losową kartę Postaci i umieszcza ją przed sobą wybraną stroną do góry. Zamiast losowania Postaci możecie wspólnie zdecydować, kto będzie grał którą Postacią. Pozostałe karty Postaci odłóżcie z powrotem do pudełka. Karty Postaci zostały dokładnie opisane na stronie 7.

Dodatkowo każdy gracz otrzymuje:

- 2 piony Akcji w tym samym kolorze (niebieskie, żółte, czarne lub pomarańczowe),
- 1 znacznik Ran, który umieszcza na [ ] na torze Ran swojej Postaci,
- kartę Pomysłu powiązaną z jego Postacią, wskazaną w prawej części karty Postaci. Umieszcza ją stroną Pomysłu do góry, po prawej stronie karty Postaci.

4 Weźcie wszystkie pozostałe karty Pomysłów (w tym karty Pomysłów powiązanych z Postaciami niebiorącymi udziału w rozgrywce):

- Oddzielcie 9 kart Pomysłów (oznaczonych dwoma strzałkami oraz jaśniejszym tłem nazwy ( [ ] )) i połóżcie je stroną Pomysłu do góry w obszarze dostępnych Pomysłów na planszy.
- Potasujcie wszystkie pozostałe karty Pomysłów i połóżcie je obok planszy, tworząc talię Pomysłów.
- Dobierzcie 5 wierzchnich kart z talii Pomysłów i umieśćcie je na planszy w obszarze dostępnych Pomysłów, stroną Pomysłu do góry.
- Na koniec połóżcie czarny znacznik ( [ ] ) na *Łopacie* (podstawowym Pomysłu), zakrywając wymagany typ terenu (plaża). **Uwaga:** Pomińcie ten krok, jeśli rozgrywacie Scenariusz, którego nie rozpoczynacie na plaży (kafelku nr 8).

5 Połóżcie biały znacznik na polu 0 toru Morale na planszy.

6 Połóżcie czarny znacznik na najwyższym polu toru poziomu Broni (obok symbolu Broni, który można traktować jako poziom 0).

Na polu Schronienia oraz torach poziomu Dachy i Palisady będziecie umieszczać czarne znaczniki dopiero w trakcie rozgrywki.

7 Podzielcie karty Przygód na trzy talie zgodnie z kolorem ich rewersów. Potasujcie oddzielnie każdą z nich i połóżcie je zakryte na odpowiadających im polach na planszy, wraz z 3 odpowiadającymi kośćmi Akcji (tak, jak pokazano na ilustracji obok).

8 Potasujcie karty Bestii i połóżcie je zakryte w stosie obok planszy, tworząc talię Bestii.

**Uwaga:** Pole na planszy jest przeznaczone na talię Polowania, którą będziecie tworzyć w trakcie rozgrywki.




# PRZYGOTOWANIE DO GRY




9 Potasujcie karty Tajemnic i połóżcie je zakryte obok Planszy, tworząc talię Tajemnic.

10 Weźcie 11 kafelków Wyspy:

- Znajdźcie wśród nich kafelek nr 8 i połóżcie go na planszy tak, jak pokazano na ilustracji.
- Położcie żeton Obozu na tym kafelku stroną Obozu do góry .
- Potasujcie pozostałe kafelki Wyspy i połóżcie je w zakrytym stosie obok planszy.

**Uwaga:** Pomińcie powyższy krok (10), jeśli rozgrywacie Scenariusz, którego nie rozpoczynacie na plaży (kafelku nr 8).





11 Weźcie karty Przedmiotów Startowych, dobierzcie z nich 2 losowe karty i połóżcie je obok planszy. Wszyscy gracze mogą z nich korzystać, ale każdy Przedmiot Startowy może być użyty tylko 2 razy. Połóżcie po 2 białe znaczniki (  ) na każdej z wylosowanych kart, na odpowiednich polach (aby oznaczyć, ile razy można ich jeszcze użyć). Odłóżcie na bok pozostałe karty Przedmiotów Startowych.

12 Potasujcie żetony Odkryć i połóżcie je w zakrytym stosie obok planszy.

13 Stwórzcie obok planszy pulę główną, złożoną ze wszystkich Surowców, kości Pogody, dodatkowych pionów, żetonów i znaczników.

14 Połóżcie kartę Wraku *Skrzynie z jędrzem* na prawym polu Akcji Zagrożenia. W waszych kolejnych rozgrywkach możecie użyć losowej karty Wraku.

15 Weźcie wszystkie karty Wydarzeń:

a) Podzielcie je na dwa oddzielne stosy: jeden złożony z kart z symbolem Księgi (  ) i drugi złożony z kart z symbolami Przygody (  /  /  ) niezależnie od koloru.

b) Potasujcie oddzielnie oba stosy i dobierzcie z każdego tyle kart, ile wynosi połowa liczby rund wybranego przez was Scenariusza (zaokrąglając w górę).

**Na przykład:** Scenariusz 1 składa się z 12 rund, więc musicie dobrać po 6 kart z każdej talii.

c) Potasujcie razem dobrane karty (bez oglądania ich awersów), tworząc talię Wydarzeń. Połóżcie ją zakrytą na polu Wydarzeń na planszy. Wszystkie pozostałe karty Wydarzeń odłóżcie z powrotem do pudełka.

16 W rozgrywkach 4-osobowych zakryjcie pole Akcji Porządkowania Obozu za pomocą specjalnej karty Porządkowania Obozu.

17 Najmłodszy gracz zostaje Pierwszym graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.

# KARTY SCENARIUSZA

Wszystkie karty Scenariusza mają podobną strukturę, ale każdy Scenariusz ma swoje specjalne zasady. Polecamy rozpoczęcie waszej przygody od pierwszego Scenariusza i kontynuowanie zgodnie z rosnącymi numerami Scenariuszy (wraz z ich wzrastającym poziomem trudności).

- A** Nazwa Scenariusza.
- B** Opis Scenariusza.
- C** Cel Scenariusza.
- D** Tor Rund.
- E** Warunki Pogodowe (wskazują kości Pogody używane w każdej rundzie).
- F** Dodatkowe zasady Przygotowania do gry.
- G** Specjalne zasady tego Scenariusza.
- H** Specjalne zasady symboli totemów. Jeżeli odkryjecie kafelek Wyspy z tym symbolem (☪), rozpatrzyć opisany tutaj efekt. Czasem jest to efekt natychmiastowy, a czasem musicie umieścić żeton Kolejności (L-L), który będzie wpływał na dalsze akcje wykonywane na tym kafelku (np. umożliwi wykonanie na nim specjalnej akcji Eksploracji).
- I** Specjalne żetony Odkryć, których efekty zależą od rozgrywanego scenariusza.
- J** Znaczenie symbolu Księgi. Za każdym razem, gdy gracze dobiorą kartę Wydarzenia z tym symbolem, rozpatrzyć opisany tutaj efekt.
- K** 2 specjalne Pomysły dostępne tylko w rozgrywanym Scenariuszu (nadrukowane na karcie Scenariusza, niedostępne w formie kart).
- L** Na niektórych kartach Scenariusza znajdują się dodatkowe elementy (np. w tym Scenariuszu tor Ran Jenny).



# KARTY POSTACI



## 1 POSTAĆ

Każda z Postaci posiada kartę Postaci i dwa piony Akcji.

Każda karta Postaci ma stronę żeńską i męską, którą gracze wybierają na początku rozgrywki. Pleć Postaci nie ma wpływu na rozgrywkę.

## 2 SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każda Postać ma 4 specjalne zdolności, których może użyć w dowolnym momencie. Aby użyć swojej zdolności, gracz musi odrzucić wskazaną liczbę żetonów Determinacji. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę. Po użyciu zdolności gracz oznacza ją za pomocą czarnego znacznika. Czarne znaczniki są usuwane z kart Postaci na koniec fazy Nocy. Wszystkie specjalne zdolności zostały dokładnie opisane w Aneksie (na stronach 33–34).

## RANY

3 Każda Postać ma swój własny tor Ran. Gdy Postać otrzymuje , przesun znacznik Ran o 1 w prawo (pomijając ). Za każdym razem, gdy znacznik Ran minie , obniżcie Morale drużyny:

Postać zaczyna narzekać, co psuje humory całej drużyny. Aby to oznaczyć, przesuniecie znacznik Morale o 1 pole w lewo (jeśli to możliwe).

Jeżeli znacznik Ran dotrze do ostatniego pola , Postać ginie, a cała drużyna natychmiast przegrywa grę.

Postacie mogą leczyć swoje rany: za każde przesun znacznik Ran o 1 pole w lewo. Jeżeli w ten sposób znacznik Ran minie , Morale drużyny nie wzrasta.

Postacie mogą leczyć się tylko w fazie Nocy, używając Przedmiotów, Skarbów, żetonów Odkryć i specjalnych zdolności. **Wyjątki:** Akcja Odpoczynku i niektóre karty/efekty zawierające słowo „natychmiast” umożliwiają leczenie w innych momentach gry. Specjalne Rany (opisane w punkcie 4) nie mogą być uleczone za pomocą zwykłego leczenia.

## 4 PORTRET POSTACI I SPECJALNE RANY

Każda karta Postaci przedstawia portret z 4 zaznaczonymi polami: Głową, Ręką, Żołądkiem/Torsem i Nogą. Na tych polach są kładzione żetony Specjalnych Ran, oznaczające zranienia odpowiednich części ciała. Na każdym polu może leżeć wiele żetonów Specjalnych Ran.

Gdy Postać otrzymuje Specjalną Ranę, umieście żeton na odpowiednim polu, ale nie przesuwajcie jej znacznika Ran. Specjalne Rany pozostają na portrecie Postaci, dopóki efekt odpowiedniej karty nie pozwoli na ich odrzucenie.

## 5 POMYSŁY PRZYPISANE DO POSTACI

Do każdej Postaci jest przypisana jedna karta Pomysłu. Ten Pomysł może zostać wybudowany tylko przez tę Postać (zgodnie z normalnymi zasadami opisanymi na str. 18), ale inne Postacie mogą wspierać tę akcję Budowy. Jeżeli ta akcja Budowy zakończy się sukcesem, ta Postać otrzymuje 2 żetony Determinacji i umieszcza je w swojej puli. Odwróćcie kartę na stronę Przedmiotu i umieście ją w obszarze Przyszłych Surowców – od teraz traktujcie ją jak wszystkie pozostałe karty Przedmiotów. Jeśli jakiś efekt odwróci ją na stronę Pomysłu, połóżcie ją znów obok karty odpowiedniej Postaci. Jej ponowne wybudowanie przyniesie tej Postaci kolejne 2 żetony Determinacji.



# WPROWADZENIE

W trakcie określonej liczby rund musicie ściśle współpracować, aby osiągnąć Cel Scenariusza. Zazwyczaj wymaga to wybudowania specjalnych Przedmiotów lub odkrycia konkretnych kafelków Wyspy (jest to dokładnie opisane na kartach Scenariuszy i w Aneksie na stronach 28–32). Musicie wspólnie pokonywać wszelkie przeciwności, wygracie tylko działając jak drużyna. Jeżeli nie uda wam się wypełnić Celu Scenariusza przed upływem czasu lub gdy jedna z Postaci zginie, wszyscy przegrywacie.

Runda składa się z 6 faz:



## 1. FAZA WYDARZENIA

Odkryjcie wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i rozpatrzenie jej efekt Wydarzenia. Następnie umieśćcie tę kartę na prawym polu Akcji Zagrożenia, przesuując inne karty, co może wywołać efekt Zagrożenia. Czasem będziecie musieli dobrać i rozpatrzyć więcej niż 1 kartę.



## 2. FAZA MORALE

W zależności od pozycji znacznika na torze Morale, Pierwszy Gracz otrzymuje 1-2 żetony Determinacji (jeżeli Morale drużyny jest wysokie) lub musi odrzucić 1-3 żetony (jeżeli Morale drużyny jest niskie).



## 3. FAZA PRODUKCJI

Otrzymajcie Surowce ze Źródeł na kafelku Wyspy z Obozem. Umieśćcie je od razu w obszarze Dostępnych Surowców.



## 4. FAZA AKCJI

Ta faza dzieli się na dwa kroki i jest sercem gry. Najpierw gracze wspólnie dyskutują nad akcjami, które chcą wykonać w danej rundzie i przypisują do nich swoje pionki. Po umieszczeniu wszystkich pionków na planszy, gracze rozpatrują akcje w odpowiedniej kolejności.



## 5. FAZA POGODY

W zależności od wyników na kościach Pogody i/lub żetonach Pogody, drużyna będzie musiała zmierzyć się z warunkami pogodowymi na wyspie i wygłodniałymi zwierzętami.



## 6. FAZA NOCY

Drużyna może zdecydować o przeniesieniu Obozu, a następnie każda Postać musi zjeść 1 pożywienie. Na koniec Postacie mogą wreszcie odpocząć (jeżeli drużyna znalazła lub wybudowała Schronienie).

Powyższe symbole faz odpowiadają symbolom na planszy. Na przykład, talia Wydarzeń znajduje się pod symbolem fazy Wydarzeń w lewej górnej części planszy. Wszystkie fazy zostały dokładnie opisane na kolejnych stronach.

# PRZEBIEG GRY

## I. FAZA WYDARZENIA



Ta faza jest pomijana w pierwszej rundzie.

Rozpoczynając od drugiej rundy, Pierwszy Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Na początku gry w talii Wydarzeń znajdują się tylko karty Wydarzeń. W trakcie gry różne efekty mogą kazać wam wstawić do niej karty Przygód i/lub Tajemnic.

Jeżeli dobierzecie kartę Przygody lub Tajemnic z talii Wydarzeń, rozpatrzenie jej dolną część (nazwę, opis fabularny i efekt Wydarzenia). Następnie odrzućcie tę kartę i dobierzcie kolejną kartę z talii Wydarzeń (tak, jak opisano na karcie Przygody lub Tajemnic). Czasem będziecie musieli dobrać i rozpatrzyć kilka kart Przygód lub Tajemnic, zanim w końcu rozpatrzenie kartę Wydarzenia.

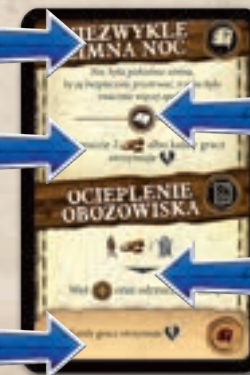
Gdy dobierzecie kartę Wydarzenia, rozpatrzenie kolejno następujące kroki:

1. Przeczytajcie nazwę i opis fabularny karty.
2. Jeżeli znajduje się na niej symbol Przygody (🔴🟡🟢), połóżcie żeton Przygody w tym kolorze na wierzchu odpowiadającej talii (brązowy – Budowa, szary – Zbieranie Surowców, zielony – Eksploracja), chyba że już znajduje się on na talii. Jeśli natomiast na karcie znajduje się symbol 🟡, rozpatrzenie odpowiadający mu efekt opisany na karcie Scenariusza (także opisany w Aneksie na stronach 28-32).
3. Rozpatrzenie efekt Wydarzenia tej karty.
4. Połóżcie tę kartę na prawym polu Akcji Zagrożenia na planszy. Jeżeli wcześniej znajdowała się tam jakaś karta, przesuńcie ją na lewe pole. Jeżeli na lewym polu również znajdowała się jakaś karta, zepchnijcie ją z planszy. Nie przemieszczajcie kart, jeśli nie ma takiej konieczności.
5. Po wypchnięciu karty Wydarzenia z planszy, natychmiast rozpatrzenie jej efekt Zagrożenia (przedstawiony u dołu karty Wydarzenia) i odrzućcie ją z gry.

Nazwa karty

Efekt Wydarzenia

Efekt Zagrożenia



Symbol Księgi (lub symbol Przygody)

Akcja Zagrożenia



# PRZEBIEG GRY

## Przykład:

Gracze dobierają z talii Wydarzeń kartę Przygody (można ją rozpoznać po rewersie) i rozpatrują efekt Wydarzenia „Sztorm”. Następnie odrzucają tę kartę i dobierają kolejną z talii Wydarzeń, która również jest kartą Przygody. Rozpatrują więc jej efekt Wydarzenia „Trach” i odrzucają tę kartę. Kolejną kartą, którą gracze dobierają jest już karta Wydarzenia „Niezwyczajnie zimna noc”.

Gracze rozpatrują efekt Księgi (opisany na karcie Scenariusza), a następnie efekt Wydarzenia. Na koniec gracze kładą tę kartę na prawym polu Akcji Zagrożenia, przesuwając znajdującą się tam kartę na lewe pole. Przesunięta karta wypycha kartę z lewego pola z planszy, zatem gracze rozpatrują efekt Zagrożenia wypchniętej karty: kładą żeton na polu Pogody.



Większość efektów Wydarzenia stawia przed graczami dodatkowe problemy i wyzwania (umieszczając dodatkowe znaczniki na planszy). Czasem efekty obniżają poziom Morale, Dachy, Palisady lub Broni.

Rozpatrzenie te zmiany natychmiast. **Jeżeli nie możecie wprowadzić tych zmian** (np. mając Dach na poziomie 0 nie możecie dalej obniżyć jego poziomu), **każda Postać otrzymuje po 1 Ranie** (dokładnie opisano to w sekcji Niespełnione Wymagania na stronie 24). Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest utrata Morale. Jeżeli znacznik Morale znajduje się na skrajnym lewym polu, Postacie nie otrzymują Ran, mimo że Morale nie może zostać już obniżone.

W wyniku niektórych kart Wydarzeń będziecie musieli rozpatrzyć Walkę. Rozpatruje się ją tak samo jak Walkę w trakcie akcji Polowania (opisaną na stronie 15), **jednakże Pierwszy Gracz musi sam rozpatrzyć tę Walkę i ponieść wszystkie konsekwencje**.

Wszystkie Surowce otrzymane w tej Fazie (np. w wyniku rozpatrywania Walki lub Skarbów) są umieszczane w obszarze Dostępnych Surowców i mogą być używane od razu. Wszystkie pozostałe pozytywne efekty również są rozpatrywane natychmiast.



## II. FAZA MORALE



Pierwszy Gracz sprawdza poziom Morale drużyny:

- 1 Jeżeli znacznik znajduje się w lewej części toru – Morale jest niskie i Pierwszy gracz musi odrzucić 1-3 żetony Determinacji (zgodnie z pozycją znacznika).
- 2 Jeżeli znacznik znajduje się w prawej części toru – Morale jest wysokie i Pierwszy Gracz otrzymuje 1-2 żetony Determinacji (zgodnie z pozycją znacznika).
- 3 Jeżeli znacznik znajduje się na skrajnym prawym polu, Pierwszy Gracz może otrzymać 2 żetony Determinacji albo uleczyć 1 Ranę.
- 4 Jeżeli znacznik znajduje się na środkowym polu, Pierwszy Gracz nie otrzymuje ani nie odrzuca żetonów.

W trakcie gry Morale nie może wzrosnąć powyżej ani spaść poniżej skrajnych wartości toru Morale. Jeżeli musielibyście przesunąć znacznik Morale poza wartości na torze, pozostawcie go na skrajnym polu.

**Jeśli Pierwszy Gracz musi odrzucić więcej żetonów Determinacji niż posiada, odrzuca wszystkie, które ma oraz otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący żeton.** Nie może zdecydować się na otrzymanie Ran zamiast odrzucenia żetonów.

### Przykład:

Morale jest na najniższym poziomie. Pierwszy Gracz musi odrzucić 3 żetony Determinacji, ale ma tylko 1. Odrzuca go, a następnie otrzymuje 2 Rany.

**Żetony Determinacji mogą być wydawane tylko przez gracza, który je otrzymał,** Gracze w żaden sposób nie mogą ich sobie nawzajem przekazywać. Można je wydawać od razu po ich otrzymaniu.

# PRZEBIEG GRY

## III. FAZA PRODUKCJI



W tej fazie otrzymujecie po 1 Surowcu z każdego Źródła na kafelku Wyspy z Obozem. Każde Źródło pożywienia produkuje 1 pożywienie a każde Źródło drewna produkuje 1 drewno . Karty Wydarzeń oraz leżące na kafelku znaczniki i żetony mogą modyfikować liczbę produkowanych Surowców. Otrzymane w tej fazie Surowce są natychmiast umieszczane w obszarze Dostępnych Surowców i mogą być wydawane w tej rundzie.



### Przykład:

Wasz Obóz znajduje się na kafelku Wyspy z i . Otrzymujecie 1 drewno () i 1 pożywienie (). Umieśćcie je w obszarze Dostępnych Surowców.

Wszystkie dostępne Surowce, Przedmioty, Przedmioty Startowe, żetony Odkryć i specjalne efekty kart mogą być używane przez dowolną Postać (o ile nie leżą w obszarze Przyszłych Surowców).



## IV. FAZA AKCJI



Faza Akcji jest najważniejszą fazą całej rundy i składa się z dwóch etapów: Planowania i Rozpatrywania Akcji. W trakcie etapu Planowania, musicie wspólnie zdecydować, jak chcecie użyć waszych pionów Akcji. Każdy gracz dysponuje dwoma pionami Akcji, może zatem wykonać do 2 akcji. Niektóre efekty mogą zmniejszyć liczbę waszych dostępnych pionów Akcji, ale każdy gracz musi mieć zawsze co najmniej 1 dostępny pion Akcji. Musicie wykorzystać wszystkie pionów Akcji należące do waszych Postaci, ale nie musicie wykorzystywać wszystkich dodatkowych pionów (np. pionów Psa czy Piętaszka – opisanych na stronie 27).

**Uwaga:** Do wykonania niektórych akcji wymagane jest przypisanie do nich więcej niż 1 pion. Piony przypisane do jednej akcji nie muszą pochodzić od jednej Postaci.

Akcje są rozpatrywane dopiero po tym, jak wszystkie pionów Akcji zostaną przypisane. W każdej rundzie są rozpatrywane jedynie te akcje, do których jest przypisany co najmniej 1 pion. Nie można zrezygnować z wykonywania zaplanowanych akcji.

### KRÓTKIE OBJAŚNIENIE DOSTĘPNYCH AKCJI



**1. Akcja Zagrożenia:** Wymagania i korzyści wynikające z wykonania tej akcji, są przedstawione w dolnej części kart Wydarzenia (zwykle przynoszą one żetony Determinacji lub Surowce). Rozpatrywanie kart leżących na jej polach zapobiega skutkom efektu Zagrożenia (przedstawionego na samym dole kart Wydarzenia).



**2. Polowanie:** Ta akcja umożliwia drużynie Walkę z Bestią, aby zdobyć pożywienie i/lub skóry. Jeżeli wasz poziom Broni jest niski, Postać wykonująca tę akcję może otrzymać Rany.



**3. Budowa:** W trakcie rozgrywki możecie budować wiele wartościowych rzeczy: Schronienie, Dach, Palisadę i Broń. Ta akcja pozwala również zamieniać Pomysły na przydatne Przedmioty.



**4. Zbieranie:** Ta akcja umożliwia zbieranie Surowców ze Źródeł pożywienia i drewna z kafelków Wyspy (z wyjątkiem kafelka Wyspy z Obozem).



**5. Eksploracja:** Ta akcja umożliwia umieszczanie nowych kafelków Wyspy na nieodkrytych polach obszarów Wyspy na planszy.



**6. Porządkowanie Obozu:** Ta akcja pozwala graczom podnieść poziom Morale drużyny oraz zdobyć 2 żetony Determinacji. W rozgrywkach 4-osobowych gracz musi wybrać między podniesieniem poziomu Morale lub zdobyciem żetonów Determinacji.



**7. Odpoczynek:** Ta akcja pozwala uleczyć Ranę wykonującej ją Postaci.

# PRZEBIEG GRY

O ile nie wskazano inaczej, każda akcja może być w jednej rundzie wykonywana wielokrotnie przez tę samą lub różne Postacie.

**Akcja Zagrożenia** wymaga 1 lub 2 pionów Akcji (zgodnie ze wskazaniem na karcie).

**Polowanie** wymaga 2 pionów Akcji i może być wykonane tylko jeżeli w talii Polowania jest co najmniej 1 karta Bestii.

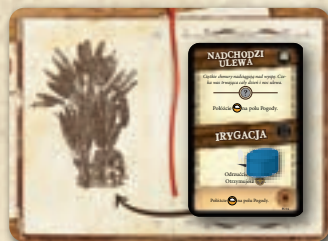
**Akcje Budowy, Zbierania i Eksploracji** kończą się automatycznym sukcesem, jeśli zostaną do nich przypisane 2 pionów. Jeżeli zostanie przypisany tylko 1 pion, rzućcie kośćmi Akcji w odpowiednim kolorze (opisano to dokładnie na stronie 16). Reguły wykonywania akcji na kafelkach niesąsiadujących z Obozem opisano na stronie 19.

**Porządkowanie Obozu i Odpoczynek** wymagają przypisania tylko 1 pionu, ale mogą być wykonywane wielokrotnie przez tę samą lub różne Postacie.

## JAK PRZYPISYWAĆ PIONY

Umieszczajcie pionów Akcji na odpowiednich miejscach na planszy, aby oznaczyć, które akcje planujecie wykonać w tej fazie:

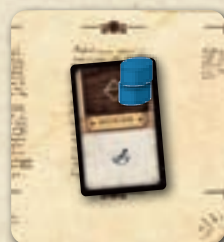
- na odpowiednich kartach Wydarzenia, aby zaplanować akcję Zagrożenia;



- na polu Akcji Polowania, aby zaplanować akcję Polowania;



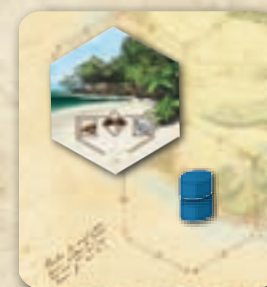
- na Schronieniu, Dachy, Palisadzie, torze Broni lub karcie Pomysłu (w zależności od tego, co planujecie wybudować), aby zaplanować akcję Budowy;



- na kafelku Wyspy, nad Źródłem, z którego planujecie zbierać, aby zaplanować akcję Zbierania.



- na nieodkrytym polu obszaru Wyspy, które planujecie odkryć, aby zaplanować akcję Eksploracji.



- na polu Akcji Porządkowania Obozu, aby zaplanować akcję Porządkowania Obozu;



- na polu Akcji Odpoczynku, aby zaplanować akcję Odpoczynku.



## WYMAGANIA PRZYPISYWANIA PIONÓW

Przypisanie pionów do niektórych akcji jest możliwe dopiero po spełnieniu dodatkowych wymagań. Dla akcji Zagrożenia są one przedstawione na karcie Wydarzenia, a dla akcji Budowy w górnej części karty Pomysłu lub w górnej części planszy, nad torami Broni, Dachy i Palisady.

Na przykład wymagania mogą wskazywać Surowce, które musicie odrzucić lub minimalny poziom Broni, który musicie posiadać.

Wiele akcji Zagrożenia i Budowy Przedmiotów wymaga posiadania odkrytego konkretnego typu terenu lub posiadania określonego Przedmiotu. Wymagania muszą być spełnione już w trakcie etapu Planowania – w momencie przypisywania pionów do akcji. Jeśli akcja wymaga zużycia Surowców, muszą się one znajdować w obszarze Dostępnych Surowców. Jeśli akcja wymaga posiadania określonego poziomu Broni lub wybudowanego Przedmiotu, musicie je mieć wybudowane przed przypisaniem pionów do akcji. Nie możecie używać niczego z obszaru Przyszłych Surowców do planowania (ani rozpatrywania) żadnych akcji.

# PRZEBIEG GRY

Jeżeli wymagania nie mogą zostać spełnione w trakcie etapu Planowania, w tej rundzie nie będziecie mogli wykonać tej akcji (nie możecie do niej przypisać żadnych pionów).

## Przykład:

W rozgrywce 3-osobowej, musicie wydać 3 drewna lub 2 skóry, aby wybudować Schronienie. Żeby zaplanować tę akcję Budowy, musicie przypisać do niej pion (lub piony) Akcji i posiadać 3 sztuki drewna (lub 2 skóry).



Jeśli chcecie uniknąć ewentualnych błędów, możecie przypisywać pionki do akcji wraz z niezbędnymi Surowcami. W ten sposób będziecie mogli w łatwy sposób ocenić, ile Surowców przypisałeś już do akcji, a ile jeszcze macie dostępnych.

Przypisane do akcji Surowce nie mogą być zużywane ani odrzucane do innych celów.

## Przykład:

W grze 3-osobowej planujecie wybudować Dach do waszego Schronienia za 3 sztuki drewna (lub 2 skóry). Posiadacie 4 drewna, więc 3 z nich przypisujecie do pola Dachy wraz z pionami Akcji. Zostało wam już tylko 1 drewno, nie możecie zatem w tej rundzie wybudować także Palisady. Możecie jednak to drewno zużyć do podwyższenia poziomu Broni.

Ta sama zasada dotyczy Przedmiotów – możecie używać tylko Przedmiotów, które wybudowaliście we wcześniejszych rundach.

## Przykład:

Aby wybudować Łuk, musicie posiadać Nóż. Oznacza to, że nie możecie wybudować Noża i Łuku w tej samej rundzie. Nie możecie zaplanować akcji Budowy Łuku, jeżeli nie posiadacie Noża w trakcie etapu Planowania.

Jeżeli akcja wymaga posiadania konkretnego Przedmiotu (np. akcja Zagrożenia lub Budowy), niezbędne Przedmioty są przedstawione na jej karcie. Kart Przedmiotów **nie przypisuje się do akcji**, są one dostępne dla wszystkich graczy i **mogą być wykorzystywane w wielu różnych akcjach** w tej samej rundzie.

## Przykłady:

- Jeżeli posiadacie wybudowany *Ogień*, możecie w jednej rundzie wybudować zarówno *Latarnię*, jak i *Palenisko*.
- Jedna Postać może wybudować za pomocą *Noża Włóczni*, podczas gdy inna Postać w tym samym czasie wybuduje *Pasy*.

Wybudowane Przedmioty zwykle przynoszą różne korzyści użyteczne w trakcie rozgrywki.

## Przykłady:

- *Ogień* podwyższa poziom Palisady o 1. Pozwala również na wybudowanie *Paleniska* i *Latarni*.
- *Mapa* daje graczom dodatkowy pion Akcji (do wykonywania akcji Eksploracji) i pozwala na wybudowanie *Skrótu*.

Jeżeli do wykonania akcji niezbędne jest posiadanie określonego poziomu Broni (np. do akcji Zagrożenia lub Polowania), w żaden sposób nie przypisuje się go do wykonywanej akcji. Ten sam poziom Broni może być używany w wielu akcjach rozpatrywanych w tej samej rundzie (z wyjątkiem opisanym na stronach 14 i 15).

**Uwaga:** Możecie wykonywać akcję Polowania, posiadając nawet poziom Broni równy 0.

## Przykład:

Drużyna posiada Broń na poziomie 2. Jedna z Postaci rozpatruje akcję Zagrożenia z karty *Walka o Pożywienie*, a inna Postać rozpatruje akcję Zagrożenia z karty *Przepędzenie Drapieżnika*. Trzecia Postać może w tej samej rundzie rozpatrzeć akcję Polowania.


Większość akcji ma również swoje specjalne wymagania (na przykład, aby wykonać akcję Polowania musicie posiadać co najmniej 1 kartę w talii Polowania). Są one dokładnie wyjaśnione w opisie każdej z akcji.

## SPECJALNE WYMAGANIA WYNIKAJĄCE Z ŻETONÓW

Czasem, aby przypisać pionki do akcji musicie spełnić dodatkowe specjalne wymagania. Wynikają one z różnych żetonów i znaczników, których działanie zależy od rozgrywanego scenariusza i miejsca, w jakim się znajdują. Żetony Przygody mają wpływ na graczy w trakcie wykonywania akcji, ale nie w trakcie przypisywania do nich pionów.

**Żetony na polach Akcji mają wpływ tylko na najbliższą akcję danego rodzaju** (opisano to dokładnie poniżej). Jeżeli w jednej rundzie będziecie wykonywać wiele akcji tego rodzaju, żeton wpływa tylko na pierwszą z nich. Zignorujcie go, przypisując kolejne pionki do tej akcji.

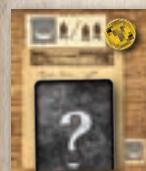
## Przykład:

Na polu Akcji Budowy znajduje się żeton . Pierwsza zaplanowana akcja Budowy (niezależnie od tego, czy zostanie zaplanowana w tej, czy jednej z przyszłych rund) wymaga przypisania do niej 1 dodatkowego pionka. Wszystkie kolejne akcje Budowy wykonywane w tej rundzie rozpatrujcie według zwykłych zasad, nie przypisując do nich dodatkowych pionów.

**Jeżeli jakiś żeton lub znacznik jest umieszczany na planszy w trakcie fazy Akcji** (np. w wyniku karty Przygody), jego efekt zaczyna oddziaływać na rozgrywkę dopiero po zakończeniu aktualnej fazy Akcji. Te żetony i znaczniki nie mają wpływu na kolejne akcje wykonywane w tej samej rundzie.



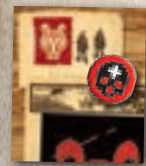
Przerzut



Jeżeli ten żeton **leży na polu Akcji**, jego efekt wpływa na kolejne rzuty kośćmi tego typu (opisano to na stronie 16). Jeżeli gracz wyrzuci sukces na kości Sukcesu, musi go przerzucić i odrzucić ten żeton. Gracz rozpatruje następnie nowy wynik otrzymany na kości. **Jeżeli wynikiem pierwszego rzutu nie będzie sukces, żeton pozostaje na polu Akcji i będzie oddziaływał na kolejną Akcję tego typu** (rozpatrywaną w tej lub jednej z kolejnych rund).



Zwiększone Zagrożenie



Jeżeli ten żeton **leży na polu Akcji Polowania**, siła Bestii w następnej wykonywanej akcji Polowania jest o 1 wyższa (Walkę z Bestią opisano na stronie 15). Po rozpatrzeniu akcji Polowania należy odrzucić ten żeton.

Jeżeli ten żeton **znajduje się na kafelku/obszarze Wyspy (innym niż kafelek z Obozem)**, musicie posiadać Broń na poziomie co najmniej 1, aby zaplanować na nim jakąkolwiek akcję. W przeciwnym razie Postać wykonująca tę akcję otrzymuje 1 Ranę, gdy przypisuje do niej pionki (w przypadku akcji wykonywanej wspólnie przez kilku graczy, Ranę otrzymuje Lider – Postać, której pion znajduje się na szczycie stosu pionów). **W tym przypadku ten żeton nie jest odrzucany z planszy.**

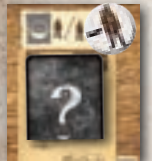
# PRZEBIEG GRY



Jeżeli ten żeton leży na kafelku Wyspy z Obozem, każda Postać wykonująca akcję w Obozie (Budowa, Porządkowanie Obozu i Odpoczynek) otrzymuje 1 Ranę, jeżeli poziom Broni nie wynosi co najmniej 1.



## Czasochłonna akcja



Jeżeli ten żeton znajduje się na polu Akcji, aby wykonać następną akcję tego rodzaju, musicie przypisać do niej o 1 pion Akcji więcej (2 zamiast 1, 3 zamiast 2 itd.). Planując akcję połóżcie ten żeton obok przypisanych pionów Akcji, by zaznaczyć, że wymaga ona dodatkowego pionu. Po rozpatrzeniu tej akcji, odrzućcie ten żeton.

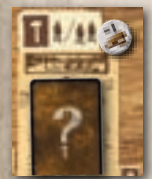
Jeżeli ten żeton znajduje się na kafelku/obszarze Wyspy (innym niż kafelek z Obozem), wszystkie akcje na nim wykonywane wymagają przypisywania dodatkowego pionu. W tym wypadku ten żeton nie jest odrzucany z planszy.



Jeżeli ten żeton leży na kafelku z Obozem, wpływa na wszystkie akcje Budowy, Porządkowania Obozu i Odpoczynku.



## Dodatkowe pożywienie/Dodatkowe drewno



Jeżeli żeton znajduje się na polu Akcji Budowy, do najbliższej zaplanowanej akcji Budowy wymagającej zużycia drewna musicie przypisać 1 dodatkowe drewno. Połóżcie ten żeton obok przypisanych pionów wraz z dodatkowym drewnem jako przypomnienie. Jeżeli akcja zakończy się sukcesem, odrzućcie ten żeton. Jeżeli akcja zakończy się porażką, połóżcie ten żeton z powrotem na polu Akcji Budowy. Jego efekt będzie znów aktywny podczas kolejnej rundy

**Wyjątek:** Jeżeli w tej rundzie wykonacie inną akcję Budowy wymagającą drewna, która zakończy się sukcesem, rozpatrzenie efektu tego żetonu. Zużyjcie 1 dodatkowe drewno i odrzućcie ten żeton.

**Wszystkie żetony leżące na polach Akcji i taliach kart są natychmiast odrzucane po rozpatrzeniu ich efektu. Żetony leżące w innych miejscach na planszy pozostają tam do końca gry lub do momentu, gdy efekt gry pozwoli je usunąć.**

## Przykład:

Żeton leży na polu Akcji Budowy. W tej rundzie chcecie zbudować Wilczy Dół (który wymaga zużycia 1 drewna) i podwyższyć poziom Broni o 1 (co również kosztuje 1 drewno). Pierwszą zaplanowaną akcją jest Budowa Wilczego Dołu, więc przypisujecie do niej 2 drewna wraz z pionem Akcji i kładziecie żeton obok nich. Następnie przypisujecie pion Akcji i 1 drewno do pola Broni. W trakcie etapu Rozpatrywania, zdecydowaliście się najpierw rozpatrzyć Budowę Wilczego Dołu, ale akcja zakończyła się porażką. Zwróćcie przypisane 2 drewna do obszaru Dostępnych Surowców. Następnie rozpatrujecie Budowę Broni. Jeśli ta akcja zakończy się sukcesem, musicie wydać 1 dodatkowe drewno, aby odrzucić ten żeton. Jeżeli ta akcja też zakończy się porażką, a nie zaplanowaliście żadnej kolejnej akcji Budowy wymagającej zużycia drewna, ten żeton wraca na pole Akcji Budowy na kolejną rundę.



Jeżeli żeton leży na polu Akcji Budowy Schronienia, Dachy, Palisady lub Broni, musicie zużyć 1 dodatkowe drewno, za każdym razem, gdy będziecie wykonywać tę akcję (tylko w przypadku, gdy będziecie wydawać samo drewno, a nie np. skóry). W tym przypadku ten żeton nie jest odrzucany z planszy.

Jeżeli żeton leży na polu Nocy, w trakcie fazy Nocy każda Postać musi zjeść 1 dodatkowe pożywienie lub otrzymać 1 Ranę. Następnie ten żeton jest odrzucany.

Jeżeli żeton lub znajduje się na kafelku Wyspy (innym niż kafelek z Obozem), Źródło tego Surowca dostarcza 1 dodatkowy Surowiec (o ile nie jest wyczerpane – zakryte).

**Uwaga:** Aby otrzymać dodatkowy Surowiec, musicie wykonać akcję Zbierania z zapewniającego go Źródła.

Jeżeli ten żeton leży na kafelku z Obozem, otrzymujecie ten dodatkowy Surowiec w fazie Produkcji.

**W obu powyższych przypadkach ten żeton nie jest odrzucany z planszy.**



## Przykład:

Na kafelku Wyspy znajduje się Źródło pożywienia, Źródło drewna i żeton. Jeżeli będziecie zbierać drewno na tym kafelku, otrzymacie tylko 1 drewno (nie otrzymacie dodatkowego Pożywienia wynikającego z żetonu). Jeżeli będziecie zbierać pożywienie na tym kafelku, otrzymacie 2 pożywienia.



## Żetony Przygody



Jeżeli na wierzchu dowolnej talii kart Przygody znajduje się jeden z tych żetonów, w trakcie najbliższej akcji tego typu (Budowy, Zbierania lub Eksploracji), wykonująca ją Postać dobiera i rozpatruje wierzchnią kartę z odpowiedniej talii (niezależnie, czy rzuca kośćmi Przygody, czy nie). **Przykład:** Jeżeli Postać wykonuje Ryzykowną Akcję Eksploracji i rzuca kośćmi Przygody, w sytuacji jak na ilustracji po lewej, dobiera tylko 1 kartę Przygody, nawet jeśli wyrzuci „?”. Po rozpatrzeniu karty Przygody odrzućcie ten żeton.

Specjalne efekty znaczników, obowiązujące w poszczególnych scenariuszach, zostały opisane na kartach Scenariuszy i w Aneksie.

# PRZEBIEG GRY

## PRZYPISYWANIE PIONÓW AKCJI

Jeśli spełniacie wszystkie niezbędne wymagania (np. posiadacie wymagane Surowce i Przedmioty), możecie przypisać pionów do akcji. Liczba pionów i miejsce, do którego należy je przypisać zależy od typu akcji.

**Jeżeli akcja wymaga przypisania więcej niż 1 pionu Akcji, nie muszą one pochodzić od 1 Postaci.** W takim przypadku musicie określić, kto będzie Liderem, a kto będzie wspierał tę akcję. Piony Akcji połóżcie w stosie, tak aby pionek Lidera znalazł się na jego szczycie. Tylko Postać Lidera rozpatruje konsekwencje tej akcji (zarówno pozytywne, jak i negatywne). Na przykład Postać posiadająca wiele Ran może wciąż wspierać inne Postaci bez ryzyka odniesienia kolejnych Ran.

### Przykłady:

- Rozpatrujecie akcję Zagrożenia „Pogodzenie się” z karty Wydarzenia „Kłótnia”. Odrzucacie więc tę kartę Zagrożenia, podnosicie Morale, a jedna z Postaci wykonujących tę akcję otrzymuje 1 żeton Determinacji. W trakcie etapu Planowania musicie zdecydować, która Postać będzie Liderem tej akcji i otrzyma żeton Determinacji. Połóżcie jej pion na wierzchu stosu pionów Akcji.



- Rozpatrujecie akcję Polowania, która wymaga przypisania do niej 2 pionów Akcji (opisano ją dokładnie na stronie 15). Ponieważ Cieśla otrzymał w poprzedniej rundzie wiele Ran, decydujecie, że Liderem tej akcji będzie inna Postać. Cieśla może bezpiecznie wspierać tę akcję, bez ryzyka, że otrzyma kolejne Rany.

Do niektórych akcji (Polowania, Budowy Dachy/Palisady/Broni, Porządkowania Obozu czy Odpoczynku) możecie przypisać wiele pionów Akcji, aby wykonać je wielokrotnie w tej samej rundzie. W takim wypadku nie kładźcie pionów w stosie, ale jeden obok drugiego.

Możecie zbierać z różnych Źródeł na tym samym kafelku, ale w jednej rundzie z każdego Źródła można zbierać tylko raz. Podobnie, w każdej rundzie możecie wykonać tylko jedną próbę Budowy każdego z Pomysłów.

### Przykład:

Chciecie w tej rundzie dwukrotnie podwyższyć poziom Broni. Macie do dyspozycji łącznie 3 pionów Akcji. Decydujecie się ułożyć 2 z nich w stosie, dla Pewnej akcji bez rzutu kośćmi i 1 obok nich dla Ryzykownej próby podwyższenia poziomu.

## DODATKOWE PIONY AKCJI

Możecie otrzymać dodatkowe pionów Akcji, dzięki budowanym Przedmiotom (np. *Mapie* lub *Latarni*), kartom Tajemnic (np. *Kompasowi*) albo żetonom Odkrycia (np. *Świecom*).

Te pionów Akcji są używane dokładnie tak samo, jak pionów Akcji Postaci, ale mogą być używane tylko do konkretnych akcji. Czerwony pion może być używany tylko do akcji Polowania, brązowy do akcji Budowy, szary do akcji Zbierania, a zielony do akcji Eksploracji.

Dodatkowe pionów Akcji mogą być używane tylko do wspierania akcji z co najmniej 1 przypisanym pionem Akcji Postaci, która zostaje jej Liderem. Nie możecie wykonać żadnej akcji, używając jedynie dodatkowych pionów Akcji.

### Przykład:

Akcja Eksploracji nie może być rozpatrzona, jeśli przypisano do niej tylko dodatkowy pion (otrzymany dzięki *Kompasowi*) i drugi dodatkowy pion (otrzymany dzięki *Mapie*).

To, ile razy możecie użyć dodatkowego pionu Akcji, zależy od tego jak go zdobyliście. Piony Akcji zdobyte dzięki wybudowanym Przedmiotom mogą być używane w każdej rundzie. Piony Akcji zdobyte dzięki żetonom Odkryć mogą być użyte tylko raz. Wszystkie pozostałe karty zawsze jasno określają to, ile razy można użyć zapewnianych przez nie pionów Akcji (np. *Młotek* zapewnia dwa brązowe pionów jednokrotnego użytku).

## ROZPATRYWANIE AKCJI

Po przypisaniu wszystkich pionów Akcji, rozpatrzenie kolejno wszystkie akcje. Kolejność rozpatrywania akcji jest zawsze taka sama od lewej do prawej tak, jak pokazano w dolnej części planszy (najpierw akcje Zagrożenia, a na sam koniec akcja Odpoczynku). Jeżeli do jakiejś akcji nie przypisano żadnych pionów Akcji, pomińcie ją.

Po rozpatrzeniu każdej z akcji, odłóżcie przypisane do niej pionów Akcji obok kart ich Postaci. W ten sposób łatwo rozróżnicie wykonane akcje od tych, które musicie jeszcze rozpatrzyć. Dodatkowe pionów zwracajcie do puli (jeśli są jednokrotnego użytku) albo na karty lub kartę Scenariusza, dzięki którym je otrzymaliście.

**Jeżeli wykonujecie kilka akcji tego samego typu, możecie dowolnie zdecydować o kolejności ich rozpatrywania.** Na przykład, jeśli w jednej rundzie rozpatrujecie akcje Zagrożenia obu kart leżących na polach Akcji Zagrożenia, możecie rozpatrzyć je w dowolnej kolejności. Tak samo, rozpatrując akcje Budowy, możecie je rozpatrywać w dowolnej kolejności.

W trakcie fazy Akcji efekty niektórych kart mogą zmieniać sytuację na planszy, ale rozpatrujecie akcje, tak jak je zaplanowaliście i **wprowadźcie zmiany dopiero po zakończeniu aktualnej fazy Akcji.**

### Przykłady:

- Karta Przygody *Pęknięte Narzędzie* nakazuje odwrócenie karty Przedmiotu *Mapa* na stronę Pomysłu. Dodatkowy pion Akcji zapewniany przez *Mapę* został przypisany do akcji Eksploracji, która w tej rundzie nie została jeszcze rozpatrzona. Rozpatrzenie tej akcji normalnie – na zakończenie fazy Akcji zwróćcie ten pion do puli zamiast na kartę *Mapy*.
- Karta Przygody *Zimowy Chłód* nakazuje zakrycie Źródła pożywienia za pomocą [pion]. Jednak w tej rundzie został do tego Źródła przypisany inny pion, którego akcja nie została jeszcze rozpatrzona. Rozpatrzenie tej akcji normalnie – dopiero po zakończeniu fazy Akcji Źródło zostanie wyczerpane.

### Od powyższej zasady obowiązują następujące wyjątki:

- Żeton Obozu jest natychmiast odwracany na stronę Schronienia po jego wybudowaniu.
- Natychmiast rozpatrujecie otrzymywanie i odrzucanie żetonów Determinacji.
- Tracone Surowce natychmiast odrzucacie do puli. Pamiętajcie, że Surowce przypisane do akcji nie mogą być odrzucone w wyniku innego efektu (np. działania karty Przygody).
- Rany i wynikające z nich zmiany poziomu Morale rozpatrujecie natychmiast.
- Zmiany poziomu Dachy/Palisady/poziomu Broni wprowadzajcie natychmiast. Kolejne akcje rozpatrywane w tej samej fazie Akcji zawsze są rozpatrywane zgodnie z aktualnymi wartościami tych torów.

# PRZEBIEG GRY

## Przykłady:

- Akcja Polowania spowodowała obniżenie poziomu Broni do 0. Kolejna akcja Polowania w tej samej rundzie jest rozpatrywana zgodnie z nowym poziomem Broni, więc jej Lider poniesie poważniejsze konsekwencje.
- Karta Przygody obniżyła poziom Palisady do 0. Kolejna akcja rozpatrywana w tej rundzie, również nakazuje obniżenie poziomu Palisady, ale ponieważ wynosi on już 0, Postać wykonująca tę akcję otrzymuje 1 Ranę.

**Zdobywane Surowce, Skarby, żetony Odkryć i wybudowane Przedmioty zawsze są umieszczane w obszarze Przyszłych Surowców** (dotyczy to także kart). Otrzymacie je dopiero po zakończeniu fazy Akcji. **Jeśli Postać musi cokolwiek odrzucić, musi to zrobić natychmiast.** Żetony Odkryć i Surowce mogą być odrzucane tylko z obszaru Dostępnych Surowców. Surowce przypisane do akcji nie są dostępne aż do jej rozpatrzenia (kiedy to są odrzucane, jeśli akcja się powiedzie lub wracają na pole Dostępnych Surowców, jeśli zakończy się porażką). Jeżeli Postać nie może odrzucić wszystkich wskazanych żetonów i Surowców, zamiast tego otrzymuje 1 lub więcej Ran (jest to dokładnie opisane w sekcji Niespełnione Wymagania na str. 24).



## IV. FAZA AKCJI

### 1. AKCJA ZAGROŻENIA



Przypisanie pionów Akcji do akcji Zagrożenia przynosi zysk przedstawiony na karcie Wydarzenia (zwykle są to żetony Determinacji). Odrzućcie kartę Wydarzenia po rozpatrzeniu jej akcji Zagrożenia, dzięki czemu zapobiegacie jej efektowi Zagrożenia. Aby zaplanować akcję Zagrożenia, musicie przypisać do niej wskazaną liczbę pionów Akcji i Surowców. Często niezbędne będzie też posiadanie konkretnego Przedmiotu lub poziomu Broni.

Akcja Zagrożenia zawsze kończy się sukcesem, nie rzuca się w niej żadnymi kośćmi.

Rozpatrując akcję Zagrożenia, rozpatrzenie efekty przedstawione na karcie (zwykle wpływają one tylko na Postać wykonującą tę akcję). Następnie odrzućcie tę kartę i wszystkie przypisane do niej Surowce. **Każda akcja Zagrożenia może być rozpatrzona tylko raz.**

**Karty Wraku** są specjalnymi kartami Wydarzeń. Na początku gry jedna z nich leży na prawym polu Akcji Zagrożenia. Dzięki nim już na początku rozgrywki możecie zdobyć nieco Surowców, które pomogą wam w trakcie gry. Możecie przypisać do nich 1 lub 2 pionów, aby otrzymać mniejszą lub większą liczbę Surowców. W trakcie etapu Planowania musicie zdecydować, którą z dwóch opcji wybieracie, nie możecie jednak skorzystać z obu. Karty Wraku są przesuwane tak, jak pozostałe karty Wydarzeń, ale ich wypchnięcie poza planszę nie wywołuje żadnych negatywnych efektów – po prostu nie będziecie już mieć okazji zdobyć korzyści, jakie oferują.

### 2. POLOWANIE



Wykonywanie akcji Polowania przynosi wam pożywienie, a często również skóry. Wykonująca ją Postać jest narażona na ryzyko otrzymania Ran, jeśli wasz poziom Broni nie jest wystarczająco wysoki. Możecie tę akcję wykonać tyle razy, ile kart znajduje się w waszej talii Polowania, ponieważ na każdą Bestię można polować tylko raz. Jeśli w talii Polowania nie ma żadnej karty, nie możecie przypisać pionów do tej akcji, ale dopóki są w niej karty możecie ją wykonywać wielokrotnie w jednej rundzie.

**Każda akcja Polowania wymaga przypisania dokładnie 2 pionów Akcji.**

Dla każdej akcji Polowania umieśćcie je w stosie tak, aby pion Lidera (Postaci wykonującej tę akcję) znajdował się na szczycie stosu.

Rozpatrywanie akcji rozpoczniście od odkrycia wierzchniej karty Bestii z talii Polowania. Rozpatrzenie Walkę tak, jak opisano na następnej stronie. Walka rozpatrywana w trakcie akcji Polowania jest identyczna jak Walka w innych sytuacjach. Po zakończeniu Walki, rozpatrywanie akcji Polowania zostaje zakończone. **Odrzućcie kartę Bestii i otrzymajcie wskazane na niej pożywienie, skóry i/lub żetony Odkryć, a następnie umieśćcie je w obszarze Przyszłych Surowców.**

**Polowanie zawsze kończy się sukcesem**, nawet jeżeli rozpatrujecie je z niskim (lub zerowym) poziomem Broni lub otrzymujecie wiele Ran.

# PRZEBIEG GRY

## WALKA

Po rozpoczęciu Walki (w trakcie akcji Polowania, rozpatrywania karty z talii Wydarzeń, Przygód, Tajemnic czy wyniku na kości Wyglodniałych Zwierząt) rozpatrzenie kolejno poniższe kroki (na kartach przedstawione od lewej do prawej):

1. Siła Bestii (lub innego przeciwnika) jest porównywana z waszym poziomem Broni. Jeżeli poziom Broni jest niższy, Postać rozpatrująca Walkę (zwykle Lider akcji Polowania lub Pierwszy Gracz) otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący poziom. Przed porównaniem Siły i poziomu Broni możecie użyć Skarbów, Przedmiotów Startowych lub Specjalnych Zdolności, aby tymczasowo podwyższyć poziom Broni (ten efekt odnosi się tylko do tej Walki, zatem nie należy zmieniać wartości na torze). W jednej Walce możecie użyć wielu efektów tymczasowo podwyższających poziom Broni.
2. Obniżcie aktualny poziom Broni (na torze Broni, nie biorąc pod uwagę tymczasowej zmiany poziomu Broni) o wskazaną wartość. Jeśli nie jest to możliwe, Postać rozpatrująca tę akcję otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący poziom Broni (tak jak opisano w sekcji Niespełnione Wymagania na stronie 24).
3. Umieście wskazaną liczbę pożywienia w obszarze Przyszłych Surowców.
4. Umieście wskazaną liczbę skór w obszarze Przyszłych Surowców.
5. Rozpatrzenie wszystkie dodatkowe efekty przedstawione na karcie.

Na sam koniec odrzućcie kartę (o ile nie wskazano na niej inaczej).



Siła Bestii

Obniżenie poziomu Broni

Zdobyte pożywienie

Zdobyte skóry

Dodatkowy efekt rozpatrywany po Walce

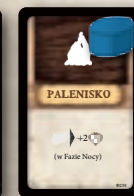
W niektórych przypadkach (np. na kartach Przygód i Tajemnic lub rozpatrując wynik - Walczcie z Bestią o sile 3) jedyną podaną wartością jest siła waszego przeciwnika. W takim wypadku musicie rozpatrzyć tylko pierwszy i ostatni punkt powyższej procedury.

## 3. BUDOWA

Każda akcja Budowy to próba wybudowania Schronienia, Dachy, Palisady, Broni, czy odwrócenia karty Pomysłu na stronę Przedmiotu. Schronienie ochroni drużynę przed chłodem nocy, a Palisada i Dach przed wyglodniałymi zwierzętami i kapryśną pogodą. Broni jest niezbędna do polowania i samoobrony, a Przedmioty mają wszelakie zastosowania.

Aby przypisać pionów do akcji Budowy, na początku fazy Akcji musicie posiadać wymagane Przedmioty i Surowce (drewno lub skórę). W etapie Planowania fazy Akcji przypiszcie wymagane Surowce i pionów do odpowiednich pól Akcji.

**Przykład** w grze 3-osobowej:



Akcja Budowy zazwyczaj jest rozpatrywana „w Obozie” i wymaga przypisania 1 lub 2 pionów Akcji. Przypisanie 2 pionów Akcji kończy się **automatycznym sukcesem**, ponieważ Postacie pracują powoli i ostrożnie. Przypisanie tylko 1 piona oznacza wykonanie Ryzykownej akcji i **wymaga rzucenia 3 brązowymi kośćmi Akcji** (opisano to dokładnie poniżej). W wyniku tego rzutu Postać może zranic się w trakcie pracy, przeżyć przygodę lub jej działania mogą zakończyć się porażką.

Jeśli akcja zakończy się sukcesem, odrzućcie przypisane Surowce. Jeśli akcja zakończy się porażką, Surowce nie przepadają. Odlóżcie je z powrotem do obszaru Dostępnych Surowców. Wszystkie żetony Determinacji przypisane do akcji wracają do puli odpowiednich Postaci.

### RZUT KOŚCI AKCJI

Jeśli do akcji Budowy, Zbierania lub Eksploracji przypisano tylko 1 pion Akcji, w trakcie etapu Rozpatrywania, należy rzucić 3 kośćmi Akcji. W grze znajdują się 3 zestawy kości Akcji:

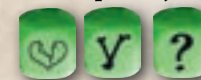
**Budowa**



**Zbieranie Surowców**



**Eksploracja**



Każdy zestaw składa się z kości Rany, kości Sukcesu i kości Przygody. Jeżeli musicie rzucić kośćmi, rzucicie 3 kośćmi w kolorze odpowiadającym rozpatrywanej akcji (o ile nie wskazano inaczej).

Niektóre specjalne zdolności umożliwiają Postaciom wydawanie żetonów Determinacji, aby przerzucić kości. Postaci mogą używać tych zdolności natychmiast po uzyskaniu rezultatu na kościach i przed jego rozpatrzeniem. Oznacza to, że żetony Determinacji uzyskane w wyniku rzutu kośćmi, nie mogą zostać użyte do przerzutu kości w trakcie rozpatrywania tej samej akcji.



# PRZEBIEG GRY

Na każdej kości znajdują się 2 możliwe do uzyskania rezultaty:

## Kość Rany



Postać otrzymuje 1 Ranę.



Nic się nie dzieje.

## Kość Sukcesu



Akcja kończy się sukcesem, należy ją rozpatrzyć (budować, zbierać lub eksplorować).



Akcja kończy się porażką i nie należy jej rozpatrywać. Gracz, który wykonuje tę akcję, otrzymuje 2 żetony Determinacji.

## Kość Przygody



Gracz, który wykonuje tę akcję dobiera wierzchnią kartę Przygody w odpowiednim kolorze i rozpatruje ją.



Nic się nie dzieje.

Każdy rezultat otrzymany na kości jest rozpatrywany niezależnie od wszystkich pozostałych. Nawet jeżeli akcja zakończy się porażką, Postać wciąż może otrzymać Ranę (lub ich uniknąć) i przeżyć Przygodę (lub jej uniknąć).

### Przykład:

Cieśla próbował wykonać akcję Zbierania, i wyrzucił na kościach . Cieśla otrzymuje 1 Ranę, a akcja Zbierania kończy się porażką (Postać otrzymuje zamiast tego 2 żetony Determinacji). Na koniec Cieśla dobiera i rozpatruje szarą kartę Przygody.

Jeśli na wierzchu odpowiedniej talii znajduje się żeton Przygody, nie trzeba rzucać kością Przygody, ponieważ Postać wykonująca tę akcję i tak musi dobrać kartę Przygody. Po rozpatrzeniu karty Przygody, odłóżcie żeton Przygody do puli.

Niektóre scenariusze nakazują budowanie Przedmiotów (np. Krzyży w scenariuszu nr 2) na konkretnych kafelkach Wyspy. Dokładne zasady tych Przedmiotów zostały opisane na kartach Scenariuszy i w Aneksie (na stronach 28-32).

Zazwyczaj akcję Budowy można wykonywać dowolną liczbę razy w trakcie każdej rundy, o ile spełnicie jej wymagania i posiadacie odpowiednią liczbę dostępnych Surowców. Pamiętajcie jednak, że Schronienie i każdy z Przedmiotów możecie próbować wybudować tylko raz w każdej rundzie. Jeśli próba zakończy się porażką, będziecie mogli ponownie spróbować w kolejnej rundzie.



## Schronienie

Schronienie zapewnia Postaciom ochronę przed chłodem nocy i zapobiega Ranom, które Postaci otrzymują za spanie pod gołym niebem, gdy go nie posiadają. Po wybudowaniu Schronienia (i tylko wtedy), odwróćcie żeton Obozu na stronę Schronienia.

Aby wybudować Schronienie musicie odrzucić wymaganą liczbę drewna albo skór (nie możecie korzystać z kombinacji tych Surowców). Koszty akcji Budowy są przedstawione na planszy i zależą od liczby graczy. Na przykład: w rozgrywkach 3-osobowych koszt Budowy Schronienia to 3 drewna albo 2 skóry.

**W żaden sposób nie możecie stracić wybudowanego Schronienia**, nawet jeżeli przeniesiecie Obóz na inny kafelek Wyspy. Połóżcie czarny znacznik na polu Schronienia, aby oznaczyć, że zostało ono już wybudowane. Ta zasada nie dotyczy Naturalnego Schronienia, znajdującego się na niektórych kafelkach Wyspy (opisano je dokładnie na str. 20).

Jeśli posiadacie już Schronienie (wybudowane lub Naturalne), możecie od kolejnej rundy budować w nim Dach i Palisadę (opisane poniżej).



## Dach i Palisada

Dach chroni drużynę przed kapryсами tropikalnej pogody, a Palisada przed groźnymi sztormami i niektórymi innymi efektami (np. przed atakami zwierząt). Możecie je budować tylko jeżeli posiadacie Schronienie (wybudowane lub Naturalne). Jeżeli efekt gry nakazuje wam podwyższyć poziom Dachy lub Palisady, gdy nie macie Schronienia, zignorujcie go.

Budowa kolejnego poziomu Dachy lub Palisady może być wykonywana dowolną liczbę razy w każdej rundzie, ale każda akcja Budowy wymaga przypisania do niej oddzielnego pionu (pionów) Akcji oraz Surowców. Koszty ich budowy są identyczne jak koszty budowy Schronienia i zależą od liczby graczy (przedstawiono je w tabeli w górnej części planszy). Za każdym razem, gdy wykonacie akcję Budowy Dachy lub Palisady zakończoną sukcesem, przesuńcie czarny znacznik na odpowiednim torze o 1 poziom. Poziom Dachy i Palisady może być wyższy niż najwyższa wartość torów nadrukowanych na planszy. W takim wypadku, użyjcie dodatkowych znaczników.

### Przykład:

W tej rundzie planujecie dwukrotnie podwyższyć poziom Dachy. Aby to zrobić musicie zaplanować 2 oddzielne akcje Budowy (nie możecie podwyższyć dwukrotnie poziomu Dachy w 1 akcji, nawet jeżeli przypiszecie do niej 2 pionów). Do każdej z tych akcji musicie przypisać 1 lub 2 pionów, należące do tej samej lub różnych Postaci.



## Broń

Potrzebujecie Broni, by polować i walczyć z różnymi zagrożeniami. Możecie wykonywać akcję Budowy Broni wielokrotnie w każdej rundzie (tak samo jak akcję Budowy Dachy i Palisady). Każda akcja wymaga zużycia 1 drewna i przypisania 1 lub 2 pionów. Aktualny poziom Broni wskazuje znacznik na torze Broni w prawym górnym rogu planszy. Jeśli osiągnięcie wyższy poziom niż maksymalna nadrukowana wartość, użyjcie dodatkowych znaczników.

### Przykład:

W tej rundzie planujecie dwukrotnie podwyższyć poziom Broni, Musicie zatem umieścić na polu Akcji dwa oddzielne stosy pionów (składające się z 1 lub 2 pionów).

# PRZEBIEG GRY

## BUDOWA PRZEDMIOTÓW

Pomysły znajdują się w kilku różnych miejscach:

- Na planszy (mogą zostać wybudowane przez dowolną Postać),
- Obok każdej karty Postaci (mogą zostać wybudowane tylko przez tę Postać),
- Na karcie Scenariusza (mogą zostać wybudowane przez dowolną Postać).

W trakcie gry różne efekty mogą dodawać lub usuwać karty Pomysłów z planszy.

Możecie wykonać akcję Budowy Przedmiotu dopiero po spełnieniu wszystkich wymagań przedstawionych w górnej części karty Pomysłu.

Do wymagań należą:

- Odkryty konkretny typ terenu,
- Inny Przedmiot,
- Surowce do odrzucenia.

Gdy odkryjecie kafelki Wyspy z nowym typem terenu, zakryjcie za pomocą czarnych znaczników wszystkie jego symbole, znajdujące się w górnych częściach kart Pomysłów. Jeśli jakiś symbol nie jest zakryty, oznacza to, że nie odkryliście wymaganego typu terenu, więc nie możecie wybudować tego Przedmiotu.



Plaża



Wzgórze



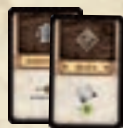
Góry



Rzeka



Równiny



Przedmioty

Przedmioty mają różnorodne, użyteczne zdolności (jednorazowe bądź stałe). Wiele podstawowych Pomysłów jest niezbędnych do wybudowania innych Przedmiotów.

Większość Przedmiotów może być wybudowana przez dowolną Postać, z wyjątkiem kart przypisanych do kart Postaci, które mogą zostać wybudowane tylko przez te Postacie. Inne Postacie mogą normalnie wspierać akcje Budowy przypisanych Pomysłów.

**Po wybudowaniu Pomysłu, jego karta jest umieszczana w obszarze Przyszłych Surowców, stroną Pomysłu do góry.** Dotyczy to także przypisanej karty Pomysłu, ale jej właściciel otrzymuje natychmiast dodatkowo 2 żetony Determinacji.

Na koniec fazy Akcji odwróćcie wszystkie Pomysły znajdujące się w obszarze Przyszłych Surowców na stronę Przedmiotu i rozpatrzenie ich efekty natychmiastowe. Na koniec umieście je na polach kart Pomysłów na planszy (dotyczy to także Przedmiotów, które były przypisane do Postaci).

Specjalne Przedmioty przedstawione na karcie Scenariusza nie mogą być oczywiście umieszczone w obszarze Przyszłych Surowców. Zamiast tego połóżcie na nich czarne znaczniki, aby oznaczyć te, które zostały już wybudowane. Tak jak w przypadku pozostałych kart z obszaru Przyszłych Surowców, stają się one aktywne dopiero na koniec fazy Akcji.

Każdy z Przedmiotów może być wybudowany tylko raz (o ile na karcie Scenariusza nie wskazano inaczej).

W trakcie gry niektóre efekty mogą odwrócić karty Przedmiotów z powrotem na stronę Pomysłu. Od początku kolejnej fazy taki Przedmiot nie będzie już dostępny (wciąż możecie z niego korzystać w tej fazie). Zanim znów będziecie mogli go używać, będziecie musieli go wybudować na nowo. Jeśli na stronę Pomysłu zostanie odwrócona karta Pomysłu przypisana do Postaci, połóżcie ją ponownie koło karty tej Postaci. Ta Postać może ją wybudować po raz kolejny i znów otrzymać za tę Budowę 2 żetony Determinacji. Powyższy efekt nie dotyczy Przedmiotów przedstawionych na karcie Scenariusza.

Jeżeli utracony Przedmiot jest wymagany do wykonywania zaplanowanych akcji w tej fazie, wciąż możecie je rozpatrzyć. Jeżeli Przedmiot był dostępny w trakcie etapu Planowania (w momencie przypisywania pionów), akcja wciąż może zostać rozpatrzona, tak jakby Przedmiot wciąż był dostępny. Utracenie Przedmiotu, będącego wymaganiem Budowy innych Przedmiotów, nie powoduje utraty tych drugich. Dodatkowe efekty Przedmiotów mające wpływ na fazę Akcji (np. dodatkowe pionki Akcji lub efekty *Kosza*, *Wora* czy *Lóżka*), również pozostają dostępne aż do końca tej fazy. Możecie normalnie rozpatrzyć wszystkie akcje, w których korzystacie z ich zdolności i efektów.

### Przykład:

Jeżeli utracicie *Mapę*, nie możecie już wybudować *Skrótu*. Jeżeli posiadacie już wybudowany *Skrót*, zachowujecie go.

Jeżeli odwracany Przedmiot posiada dodatkowy pozytywny efekt, musicie go cofnąć, jeżeli to możliwe (więcej na str. 24). Jeżeli możecie cofnąć efekt Przedmiotu tylko częściowo (np. nie posiadacie wystarczająco wiele pożywienia do odrzucenia), cofnijcie go tak bardzo, jak to możliwe. Jeśli nie możecie w pełni cofnąć pozytywnych efektów utraconego Przedmiotu, nie otrzymujecie dodatkowych Ran (jest to wyjątek od zasady Niespełnionych Wymagań!).

### Przykłady:

- *Cegły* podnoszą o 1 poziom Palisady. Jeżeli w ciągu gry będziecie musieli odwrócić je na stronę Przedmiotu, obniżcie poziom Palisady o 1. Jeżeli nie możecie tego zrobić, nic się nie dzieje.
- Jeżeli utracicie *Tamę*, musicie odrzucić 2 nieposujące się pożywienia. Jeżeli nie posiadacie żadnego, nic się nie dzieje.
- Jeżeli utracicie *Mapę*, ale przypisaliście dodatkowy pion (który otrzymaliście dzięki *Mapie*), możecie w tej rundzie normalnie rozpatrzyć akcję, do której został przypisany.
- Jeżeli utracicie *Procę* (która po wybudowaniu podwyższa poziom Broni o 2), ale wasz poziom Broni wynosi 1, obniżcie poziom Broni do 0 (nie otrzymujecie żadnej dodatkowej kary).



## 4. ZBIERANIE SUROWCÓW

Aby wykonać akcję Zbierania, przypiszcie 1 lub 2 pionki Akcji do dowolnego kafelka Wyspy sąsiadującego z Obozem. Przypisanie 2 pionków Akcji gwarantuje automatyczny sukces. Po przypisaniu 1 pionka musicie rzucić szarymi kośćmi Akcji (tak jak opisano na stronie 16). Piony (lub stopy pionów) umieszczajcie nad Źródłem, z którego będziecie zbierać.

Surowce możecie też zbierać z kafelków Wyspy, które nie sąsiadują z Obozem – w takim wypadku musicie przypisać po 1 dodatkowym pionie Akcji za każdy kafelek Wyspy pomiędzy waszym Obozem, a kafelkiem ze Źródłem, z którego będziecie zbierać. Opisano to dokładnie na kolejnej stronie. Możecie zbierać Surowce tylko ze Źródeł, znajdujących się na odkrytych kafelkach Wyspy.


Każde ze Źródeł może dostarczyć Surowce tylko raz w każdej rundzie. Oznacza to, że nie możecie zbierać ze Źródeł na kafelku z Obozem (nawet jeżeli w tej rundzie ominęliście fazę Produkcji), ani ze Źródeł, z których otrzymaliście Surowce w inny sposób (na przykład korzystając z Przedmiotu *Skrót*).

Wyczerpane Źródła (przykryte czarnymi znacznikami) nie produkują Surowców i nie można z nich zbierać.

Jeżeli kafelek Wyspy zawiera żeton  , zbierając na tym kafelku ze Źródła przynoszącego ten Surowiec, otrzymujecie 1 dodatkowy Surowiec tego rodzaju. Jeżeli na tym kafelku Wyspy nie ma odpowiedniego Źródła (lub jest ono wyczerpane), nie możecie zbierać tego Surowca, mimo obecności tego żetonu.

# PRZEBIEG GRY

## Przykład:

Wykonując akcję Zbierania na kafelku ze Źródłem pożywienia i żetonem , możecie w każdej rundzie otrzymać 2 pożywienia, wykonując pojedynczą akcję. Jeżeli Źródło zostanie wyczerpane, nie możecie zbierać Pożywienia na tym kafelku.

Jeżeli akcja Zbierania zakończy się sukcesem, umieśćcie 1 Surowiec (drewno lub pożywienie w zależności od Źródła, z którego Postać zbierała) w obszarze Przyszłych Surowców. Jak wyjaśniono wcześniej, liczne efekty mogą wpływać na ilość zbieranych Surowców.

## ZASADA ODLEGŁOŚCI PRZY WYKONYWANIU AKCJI POZA KAFELKIEM Z OBOZEM

Zwykle gracze będą wykonywać akcje Zbierania i Eksploracji na jednym z kafelków lub nieodkrytych obszarach Wyspy sąsiadujących z Obozem. Wymaga to przypisania 1 pionu (akcja Ryzykowna, wymagająca rzutu kośćmi Akcji) lub 2 pionów (Pewna Akcja, gwarantująca automatyczny sukces). Ta reguła dotyczy także kafelka Wyspy z Obozem (na przykład przy rozpatrywaniu specjalnych akcji Eksploracji).

Jeżeli kafelek na którym wykonujecie akcję nie sąsiaduje z Obozem, musicie do niej przypisać dodatkowe pionów. Każdy kafelek Wyspy oddzielający docelowy kafelek od waszego Obozu, zwiększa o 1 liczbę pionów, które należy przypisać do wykonywanej akcji. Dodatkowo, nie możecie wykonywać akcji na kafelkach/obszarach Wyspy, jeżeli nie prowadzi do nich bezpośrednia droga poprzez odkryte kafelki Wyspy. Na przykład Eksploracja obszaru Wyspy, który jest oddalony o 1 kafelek od waszego Obozu, wymaga przypisania do niego 2 lub 3 pionów Akcji (tak jak pokazano na ilustracji). Przypisując 2 pionów Akcji, będziecie musieli rozpatrzyć Ryzykowną Akcję, a przypisanie 3 pionów oznacza automatyczny sukces.



## 5. EKSPLOKACJA

Eksplorując Wyspę odnajdziecie nowe Źródła pożywienia i drewna, niezwykle Odkrycia i nowe typy terenu (pozwalające wybudować więcej Przedmiotów). Na niektórych kafelkach Wyspy znajdziecie też niebezpieczne Bestie, Naturalne Schronienia, czy tajemnicze lokacje.

**Możecie eksplorować tylko obszary Wyspy, które sąsiadują z co najmniej 1 odkrytym kafelkiem Wyspy.** W niektórych scenariuszach będziecie musieli rozpatrywać specjalne akcje Eksploracji na odkrytych kafelkach. Takie akcje rozpatruje się jak zwykłe akcje Eksploracji. Specjalne lokacje (świątynie, jaskinie, totemy...) są opisane na kartach Scenariuszy (i w Aneksie na str. 28-32).

- 1 Źródło drewna
- 2 Źródło pożywienia
- 3 Karta Bestii
- 4 Typ terenu
- 5 Symbol totemu
- 6 Żeton Odkryć
- 7 Naturalne Schronienie



Na każdym kafelku lub obszarze Wyspy możecie wykonać tylko 1 akcję Eksploracji w każdej rundzie. Nie możecie do nich przypisać 2 oddzielnych stosów pionów Akcji. Dotyczy to także specjalnych lokacji i odkrytych wcześniej kafelków. Częściowe obszary Wyspy, znajdujące się u góry w prawej części mapy, nie mogą być eksplorowane.

Jeśli eksplorujecie obszar Wyspy sąsiadujący z Obozem, przypisanie do niego 2 pionów oznacza automatyczny sukces, a przypisanie tylko 1 pionu (Ryzykowna akcja) wymaga rzutu zielonymi kośćmi Akcji (jak opisano na stronie 16).

Możecie eksplorować obszary Wyspy i specjalne lokacje znajdujące się dalej od Obozu. Wymaga to jednak przypisywania dodatkowych pionów (jak wyjaśniono po lewej).

Jeśli akcja Eksploracji obszaru zakończy się sukcesem, jej Lider (Postać z pionem na wierzchu stosu pionów Akcji) dobiera i kładzie odkryty kafelek Wyspy na eksplorowanym obszarze Wyspy. Rozpatrzenie następnie kolejne kroki:

1. Sprawdźcie typ terenu na nowym kafelku Wyspy. Zakryjcie za pomocą czarnych znaczników wszystkie symbole tego terenu na kartach Pomysłów na Planszy i karcie Scenariusza. Możecie od teraz budować te Pomysły (o ile spełniacie pozostałe wymagania).
2. Jeżeli na kafelku Wyspy znajduje się symbol Bestii, weźcie wierzchnią kartę z talii Bestii i wtasujcie ją, bez podglądania, do talii Polowania. Na początku gry talia Polowania jest pusta i powstaje dopiero po odkryciu pierwszego kafelka z tym symbolem. Pamiętajcie o przetasowaniu talii Polowania po dodaniu do niej karty.
3. Jeżeli na kafelku Wyspy znajduje się symbol totemu, rozpatrzenie odpowiedni efekt opisany na karcie Scenariusza. Zwykle pierwszy odkryty symbol odpowiada pierwszemu efektowi opisanemu na karcie Scenariusza, drugi kolejnemu itd.
4. Dobierzcie wskazaną liczbę żetonów Odkryć i umieśćcie je w obszarze Przyszłych Surowców. Nie są one dla was dostępne aż do końca fazy Akcji.

# PRZEBIEG GRY

## Przykład:

Cieśla dobiera wierzchni kafelek Wyspy i umieszcza go na obszarze Wyspy, który eksplorował. Przedstawiony na nim typ terenu to *Równiny*. Zakrywa czarnymi znacznikami wszystkie symbole tego typu terenu na kartach Pomysłów (np. na *Koszu*, *Leku*, *Łóżku* czy *Linie*). Na kafełku znajduje się również symbol Bestii, więc Cieśla dobiera wierzchnią kartę z talii Bestii i wtasowuje ją do talii Polowania. Na koniec dobiera 2 żetony Odkryć i umieszcza je odkryte w obszarze Przyszłych Surowców.



Na niektórych kafełkach Wyspy znajdują się Naturalne Schronienia. Jeżeli przeniesiecie na nie Obóz, możecie korzystać z wszelkich korzyści zapewnianych przez Schronienie, ale nie odwracacie żetonu Obozu na stronę Schronienia. Możecie rozbudowywać je o Dach i Palisadę (tak jak zwykle Schronienie), ale przenosząc Obóz z tego kafełka tracicie całą Palisadę i Dach, a nie tylko połowę (o ile nie wybudowaliście wcześniej zwykłego Schronienia). Jest to dokładnie opisane na stronie 23.



## KARTY TAJEMNIC

Talia kart Tajemnic składa się z kilku typów Tajemnic i jest używana w grze tylko w wyniku różnych efektów. Niektóre efekty kart, żetonów lub specjalnych lokacji (w niektórych scenariuszach) wymagają dobrania i rozpatrzenia kart Tajemnic.

Typy kart Tajemnic, które należy dobrać, jak i maksymalna liczba kart każdego typu, są zawsze wskazane przez rozpatrywany efekt – Skarby, Potwory lub Pułapki.

Wszystkie Skarby (z kilkoma wyjątkami) mają tylko pozytywne efekty, natomiast Potwory i Pułapki są zawsze negatywne.



Pułapka



Skarb



Potwór

Gdy dobieracie karty Tajemnic, odkrywajcie kolejne karty jedna za drugą, aż odkryjecie kartę wskazanego typu. Rozpatrzyć ją, a pozostałe odkryte karty odłożyć na bok. Skarby są umieszczane w obszarze Przyszłych Surowców (o ile nie wskazano inaczej), a ich efekty należy wprowadzić na koniec fazy Akcji. Efekty kart Potworów i Pułapek rozpatrzyć natychmiast po dobraniu (możecie przed rozpatrzeniem użyć specjalnych zdolności, Przedmiotów itp.).

Po rozpatrzeniu pierwszej karty możecie zdecydować, czy chcecie dalej dobierać karty, czy przerywacie dociąg. Jeśli zdecydujecie się przerwać dociąg, nie dobierajcie kolejnych kart Tajemnic. Jeśli kontynuujecie dobieranie kart, odkrywajcie kolejne karty zgodnie z powyższą zasadą, dopóki nie odkryjecie kolejnej karty jednego ze wskazanych typów. Maksymalna liczba kart każdego z typów nie może zostać przekroczona. Jeśli odkryjecie kartę, którego typu dobraliście już maksymalną liczbę, odłóżcie ją na bok (tak jak karty typów niewskazanych w rozpatrywanym efekcie).

Po zakończeniu dociągania kart (po zrezygnowaniu w trakcie efektu lub po rozpatrzeniu maksymalnej liczby kart wszystkich wymienionych typów), odłóżcie do pudełka wszystkie rozpatrzone Pułapki i Potwory. Następnie wtasujcie wszystkie karty odłożone w trakcie rozpatrywania tego efektu z powrotem do talii Tajemnic.

Odkryte i następnie odłożone na bok karty nie wliczają się do liczby kart, które nakazuje dobrać i rozpatrzyć efekt. Na przykład jeśli efekt mówi „Rozpatrz 1 kartę Tajemnic (pociągnij tylko )”, oznacza to, że musicie dobierać karty, dopóki nie odkryjecie karty .

## Przykład:

Cieśla rozpatruje efekt karty Przygody *Pozostałości Osady*, która nakazuje dobieranie kart Tajemnic i rozpatrzenie maksymalnie 2 Skarbów i 1 Pułapki. Pierwsza odkryta karta to Potwór, więc Cieśla odkłada ją na bok (ponieważ nie należy do żadnego z rozpatrywanych typów). Drugą kartą jest Skarb, hurra! Umieszcza go w obszarze Przyszłych Surowców i może teraz przestać dociągać karty, ale decyduje się kontynuować dociąg. Trzecią kartą jest Pułapka, ale dzięki temu, że drużyna posiada *Bicz*, Cieśla może zignorować jej efekt. Jediną kartą, jaka pozostała do dobrania jest drugi Skarb, więc Cieśla odkrywa kolejne karty, dopóki go nie znajdzie, następnie umieszcza go w obszarze Przyszłych Surowców, a dobraną Pułapkę odkłada na stos odrzuconych kart Tajemnic. Wszystkie pozostałe karty, które zostały odłożone na bok, wtasowuje z powrotem do talii Tajemnic.



# PRZEBIEG GRY

## ŻETONY ODKRYĆ

Zdobyte żetony Odkryć są umieszczane w obszarze Przyszłych Surowców. Na koniec fazy Akcji przesuńcie wszystkie żetony do obszaru Dostępnych Surowców. Od tego momentu są one dostępne dla wszystkich graczy i **można je odrzucić** w zamian za przedstawione na nich korzyści. Żetony Odkryć są dokładnie opisane na stronie 37.

## NOC POZA OBOZEM

Niektóre zielone karty Przygód i kilka kart Tajemnic zmusza Postacie do spędzenia Nocy poza Obozem. W takim wypadku Postać ta nie odkłada kart Tajemnic, żetonów Odkryć, ani Surowców (zdobytch w trakcie akcji, która zakończyła się Nocą poza Obozem) do obszaru Przyszłych Surowców, ale kładzie je obok swojej karty Postaci. Do końca rundy są one dostępne tylko dla niej.

Pozostałe Surowce, karty i żetony zdobyte przez nią w tej rundzie pozostają w obszarze Przyszłych Surowców.

Jeżeli w tej rundzie ta Postać zdobędzie kolejne Skarby, żetony Odkrycia czy Surowce, normalnie umieszcza je w obszarze Przyszłych Surowców (o ile nie będzie musiała rozpatrzyć kolejnego efektu Nocy poza Obozem), w takim wypadku Postać decyduje, na którym z tych 2 kafli spędza Noc poza Obozem.

Postać poza Obozem nie rozpatruje żadnych efektów w trakcie fazy Pogody.

W trakcie fazy Nocy Postać otrzymuje 1 Ranę za spanie pod gołym niebem (o ile na kafelku, na którym rozpatrywała akcję skutkującą spędzeniem Nocy poza Obozem, nie ma Naturalnego Schronienia). Tak jak w każdej fazie Nocy, musi zjeść 1 pożywienie. Jeżeli nie posiada pożywienia obok swojej karty Postaci (ani nie zdobędzie go w inny sposób), otrzymuje 2 Rany (opisano to dokładnie w sekcji faza Nocy na stronie 23).

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy Postać wraca do Obozu. Wszystkie posiadane przez nią Surowce połóżcie w obszarze Dostępnych Surowców.

## 6. PORZĄDKOWANIE OBOZU

Porządkowanie Obozu podnosi poziom Morale drużyny. Każdy przypisany do tej akcji pion zapewnia jego Postaci 2 żetony Determinacji i podnosi Morale (przesuńcie znacznik na torze Morale o 1 pole w prawo, o ile to możliwe). Ta akcja może być rozpatrywana dowolną liczbą razy w każdej rundzie (maksymalnie dwukrotnie przez każdą Postać).

W rozgrywkach 4-osobowych połóżcie specjalną kartę Porządkowania Obozu na polu Akcji Porządkowania Obozu. Efekt akcji na karcie zastępuje ten z planszy. Oznacza to, że każda akcja Porządkowania Obozu podnosi Morale albo zapewnia 2 żetony Determinacji.

## 7. ODPOCZYNEK

Każdy pion przypisany do tej akcji leczy 1 Ranę swojej Postaci. Przesuńcie znacznik Ran Postaci o jedno pole w lewo na jej torze Ran. Jeżeli wybudujecie *Łóżko* lub znajdziecie *Hamak*, ta akcja staje się bardziej efektywna (oczywiście nie możecie korzystać równocześnie z obu). Ta akcja może być rozpatrywana dowolną liczbą razy w każdej rundzie (maksymalnie dwukrotnie przez każdą Postać). Odpoczynek nie może uleczyć Specjalnej Rany Postaci.

## ZAKOŃCZENIE FAZY AKCJI

Po rozpatrzeniu wszystkich akcji, rozpatrzenie kolejno następujące kroki:

1. Przesuńcie wszystkie Surowce z obszaru Przyszłych Surowców do obszaru Dostępnych Surowców.
2. Przesuńcie wszystkie żetony Odkryć z obszaru Przyszłych Surowców do obszaru Dostępnych Surowców. Pozostają tam, dopóki ich nie użyjecie (z wyjątkiem Pożywnych Larw i Powalonego Drzewa, które musicie natychmiast wymienić na pożywienie lub drewno).
3. Rozpatrzenie wszystkie efekty kart Pomysłów znajdujących się w obszarze Przyszłych Surowców. Odwróćcie je na stronę Przedmiotu i połóżcie na planszy razem z pozostałymi kartami Przedmiotów i Pomysłów.
4. Rozpatrzenie efekty wszystkich Skarbów znajdujących się w obszarze Przyszłych Surowców. Jeśli mają efekty stałe lub rozpatrywane w przyszłości, połóżcie je obok planszy, aby były dostępne dla wszystkich graczy.



# PRZEBIEG GRY

## V. FAZA POGODY



W trakcie tej fazy gracze muszą zmagać się z warunkami atmosferycznymi na wyspie, które określone są przez żetony Pogody i wyniki na kościach Pogody. Liczba wykorzystywanych kości Pogody zmienia się w trakcie gry, i zależy od rundy oraz rozgrywanego Scenariusza.

### Przykład:

W Scenariuszu 1:

- W rundach 1-3 nie rzucacie żadnymi kośćmi Pogody.
- W rundach 4-6 rzucacie tylko kością Deszczową.
- W rundach 7-12 rzucacie wszystkimi 3 kośćmi Pogody.

### W grze znajdują się 3 kości Pogody:



Kość Deszczowa



Kość Zimowa



Kość Wygłodniałych Zwierząt

Dodatkowo musicie rozpatrzyć efekty wszystkich żetonów Pogody, znajdujących się na polu Pogody (nawet jeżeli nie rzucacie kośćmi).

Najpierw musicie zmierzyć się z Pogodą, później z Wygłodniałymi Zwierzętami, a czasem na koniec także ze Sztormem.

## 1. POGODA

Aby rozpatrzyć zmagania drużyny z Pogodą, rozpatrzenie kolejno następujące kroki:

1. Zsumujcie liczbę ☁ (na kościach i żetonach). Odrzućcie po 1 drewno za każdą zimową chmurę. Jeżeli nie macie wystarczająco wiele drewna, wszystkie Postacie otrzymują po 1 Ranie za każde brakujące drewno (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań, opisaną na stronie 24). Poziom Dachy nie ma znaczenia (w Obozie jest zimno i trzeba go ogrzać).
2. Następnie zsumujcie liczbę ☁ i ☁ na kościach i żetonach) i porównajcie ją z aktualnym poziomem Dachy. Poziom Dachy określa przed iloma chmurami chroni drużynę. Jeżeli liczba chmur przekracza poziom Dachy, odrzućcie po 1 pożywienie i 1 drewno za każdą nadmiarową chmurę. Wszystkie Postacie otrzymują po 1 Ranie za każdy brakujący Surowiec.

### Przykład:

Na kości Deszczowej wyrzucono 2 deszczowe chmury. Na polu Pogody leży także żeton chmury zimowej. Poziom Dachy wynosi 1, a drużyna posiada 3 sztuki drewna i 1 pożywienie. Najpierw musicie odrzucić 1 drewno za żeton chmury zimowej. Następnie, skoro liczba chmur wynosi 3, a poziom Dachy 1, musicie odrzucić Surowce za 2 brakujące poziomy. Drużyna musi w sumie odrzucić 2 sztuki drewna i 2 pożywienia. Posiadacie tylko 2 sztuki drewna i 1 pożywienie. Musicie je odrzucić, a każda z Postaci otrzymuje po 1 Ranie za brakujące Pożywienie (Niespełnione Wymagania).

## 2. WYGŁODNIAŁE ZWIERZĘTA

Grupa musi zmierzyć się z zagrożeniem wynikającym z rezultatu otrzymanego na kości Wygłodniałych Zwierząt (poza pustym rezultatem, niemającym żadnego efektu).



Odrzućcie  
1 Pożywienie



Obniżcie poziom  
Palisady o 1



Walczcie z  
Bestią o sile 3

Jeżeli nie możecie odrzucić pożywienia lub obniżyć poziomu Palisady, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie (Niespełnione Wymagania).

Jeśli rozpatrujecie Walkę z Bestią, a wasz poziom Broni jest niższy niż 3, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący poziom.

### Przykład:

- Jeżeli poziom Palisady ma być obniżony o 1, ale wynosi 0, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.
- Jeżeli poziom Broni wynosi 1, a drużyna musi rozpatrzyć walkę z Bestią o sile 3, wszystkie Postacie otrzymują po 2 Rany.

Dowolny efekt tymczasowo podnoszący poziom Broni może zostać użyty, aby uchronić drużynę przed otrzymaniem Ran.

### Przykład:

Rozpatrujecie Walkę z Bestią o sile 3, ale wasz poziom Broni wynosi tylko 1. Możecie użyć *Pistoletu* (Przedmiotu Startowego), aby tymczasowo podwyższyć poziom Broni o 3 poziomy i zapobiec otrzymaniu Ran przez wszystkie Postacie.

Jeśli co najmniej dwa różne efekty gry nakazują rzut kością Wygłodniałych Zwierząt (np. karta Scenariusza i karta Wydarzenia), tylko raz rzucicie i rozpatrzenie wynik na kości.

## 3. SZTORM

Jeżeli na polu Pogody leży żeton Sztormu, rozpatrzenie jego efektu na sam koniec fazy Pogody. Obniżcie poziom Palisady o 1. Jeżeli nie jest to możliwe, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

**Wszystkie żetony Pogody zostają odrzucone z planszy na koniec fazy Pogody.**



# PRZEBIEG GRY

## VI. FAZA NOCY



W trakcie fazy Nocy Postacie mogą zostać uleczone za pomocą specjalnych zdolności, Przedmiotów, Skarbów i żetonów Odkryć. Poza rozpatrywaniem akcji Odpoczynku i niektórymi kartami/efektami zawierającymi słowo „natychmiast”, leczenie jest możliwe tylko w trakcie fazy Nocy (w dowolnym jej momencie).

### Przykład:

Jeżeli posiadacie *Butelkę Wina* (karta Skarbu) i *Jadalne Kłacza* (żeton Odkryć), możecie użyć ich, aby w dowolnym momencie fazy Nocy uleczyć 4 Rany dowolnie wybranych Postaci.



Zasady spędzania Nocy poza Obozem zostały wyjaśnione na stronie 21.

Rozpatrzenie fazę Nocy, wykonując kolejno następujące kroki:

1. Postaci muszą zjeść pożywienie. Odrzućcie po 1 pożywieniu/niepsującym się pożywieniu za każdą Postać w grze. Jeżeli nie posiadacie wystarczająco dużo pożywienia, musicie zdecydować, kto zje, a kto pójdzie spać głodny. Każda Postać, dla której zabrakło pożywienia, otrzymuje 2 Rany. Nie możecie zrezygnować z jedzenia pożywienia, jeśli jest ono dostępne (Postaci muszą zjeść, jeśli jest to możliwe). **WYJĄTEK:** Nie musicie korzystać z karty *Suchary* (Przedmiot Startowy), nawet jeżeli jakaś Postać będzie głodowała.
2. Zdecydujcie, czy chcecie przenieść Obóz na sąsiadujący odkryty kafelek Wyspy. Od położenia Obozu zależy, jakie Surowce otrzymacie w fazie Produkcji oraz do jakich kafelków będziecie mieli dostęp w akcjach Eksploracji i Zbierania. Przenoszenie Obozu opisano w ramce po prawej stronie.
3. Jeżeli nie wybudowaliście Schronienia, a Obóz nie znajduje się na kafelku Wyspy z Naturalnym Schronieniem, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie za spanie pod gołym niebem.
4. Odrzućcie całe psujące się pożywienie, którego nie możecie przechowywać (w *Beczce*, *Skrzyniach* itp.). Wszystkie pozostałe Surowce i żetony Odkryć pozostawcie w obszarze Dostępnych Surowców.
5. Odrzućcie wszystkie czarne znaczniki (wskazujące, które specjalne zdolności zostały już użyte w tej rundzie) z kart Postaci.
6. Przesuńcie znacznik Rundy na karcie Scenariusza na pole kolejnej rundy i przekażcie znacznik Pierwszego Gracza kolejnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Rozpocznijcie kolejną rundę.



## PRZENOSZENIE OBOZU

W trakcie fazy Nocy możecie przenieść Obóz na sąsiadujący kafelek Wyspy (nawet gdy wszystkie Postaci spędzają Noc poza Obozem). Jeżeli się na to zdecydujecie, zachowujecie wybudowane Schronienie, ale musicie obniżyć poziom Dachy i Palisady o połowę (zaokrąglając w dół).

Jeżeli nie wybudowaliście dotychczas Schronienia i opuszczacie Naturalne Schronienie, obniżcie poziomy Dachy i Palisady do 0 (jeśli nie pamiętacie czy wybudowaliście Schronienie, czy nie, spójrzcie na żeton Obozu). Jeżeli znajduje się stroną Schronienia do góry (▲), oznacza to, że wybudowaliście Schronienie). Musicie to zrobić także, jeśli przenosicie Obóz z jednego Naturalnego Schronienia do drugiego.

### Przykład:

Zdecydowaliście się przenieść Obóz, nie mając wybudowanego Schronienia, z kafelka z Górami na Kafelkę z Równinami. Opuszczacie Naturalne Schronienie, posiadając 3 poziomy Dachy. Obniżcie poziom Dachy do 0.

Kilka rund później (po wybudowaniu Schronienia) znów przenosicie Obóz. Poziom Dachy wynosi 3, a Palisady 1. Zachowujecie Schronienie, ale obniżacie o 1 poziom Dachy (połowę z 3, zaokrąglając w dół), a Palisada pozostaje na poziomie 1 (obniżenie o połowę, zaokrąglając w dół nie zmienia jej wartości).

Jeżeli wybudowaliście *Skrót*, odrzućcie jego żeton z planszy i odwróćcie kartę *Skrótu* na stronę Pomysłu. Zanim znów będziecie mogli go używać, będziecie musieli go wybudować na nowo.

Jeżeli przenosicie Obóz z kafelka zawierającego lub , które zostały tam umieszczone dzięki Przedmiotowi lub karcie Tajemnic *Siekiera*, przenieście je wraz z Obozem na nowy kafelek Wyspy. Pamiętajcie, że każdy kafelek Wyspy może zawierać tylko 1 żeton każdego rodzaju (zgodnie z zasadą jednego żetonu, opisaną na stronie 24). Żetony leżące już wcześniej na kafelku Wyspy mają pierwszeństwo nad nowymi żetonami, które w razie potrzeby należy odrzucić, gdy nie można ich przenieść na nowy kafelek. Zapewniające je Przedmioty odwróćcie na stronę Pomysłu, a karty Skarbów odrzućcie.

### Przykład:

Korzystając z *Siekiera*, umieściliście żeton na kafelku z Obozem. Zdecydowaliście się przenieść Obóz na kafelek, na którym już znajduje się żeton , musicie więc odrzucić *Siekierę* i żeton , który zapewniała.

Niektóre efekty gry zmuszają was do przeniesienia Obozu. Rozpatrzenie taki efekt zgodnie ze zwykłymi zasadami przenoszenia Obozu.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Zwyciężacie, jeśli wypełnicie cel Scenariusza (o ile na karcie Scenariusza nie napisano inaczej).
- Przegrywacie, jeśli którakolwiek z Postaci zginie.
- Przegrywacie, jeśli zakończyła się ostatnia runda rozgrywki, a drużynie nie udało się wypełnić celu Scenariusza.
- Przegrywacie, jeśli kafelek z Obozem/Schronieniem staje się niedostępny.

# DODATKOWE ZASADY

## NIESPEŁNIONE WYMAGANIA

W trakcie gry wielokrotnie będziecie rozpatrywać negatywne efekty (np. kart). Będziecie zmuszeni do odrzucania rzeczy (np. Surowców, kart, żetonów Determinacji), do posiadania określonego poziomu Broni, do obniżania poziomu Broni, Palisady, czy Dachy itp. Jeśli nie będziecie mogli całkowicie spełnić takiego wymagania, otrzymujecie po 1 Ranie za każdą rzecz (lub poziom), której nie możecie odrzucić (lub obniżyć). Przykładowo, jeżeli drużyna będzie musiała odrzucić 2 pożywienia, nie posiadając żadnego, każda Postać otrzymuje po 2 Rany.

W trakcie fazy Akcji tylko Lider rozpatrujący akcję otrzymuje Rany – negatywny efekt nie dotyczy pozostałych Postaci. W trakcie fazy Wydarzenia niektóre efekty dotyczą tylko Pierwszego Gracza (np. Walka czy dobieranie kart z talii Tajemnic).

Pozostałe efekty w fazie Wydarzenia i w pozostałych fazach rozpatrują wszyscy gracze (1 Rana za każde Niespełnione Wymaganie). **Wyjątek:** Jeżeli w fazie Nocy Postać nie je, otrzymuje 2 Rany (nie rozpatrujcie tego jak Niespełnionych Wymagań).

Jeżeli Morale ma zostać obniżone, a już jest na najniższym poziomie, nic się nie dzieje (nikt nie otrzymuje Ran).

### Przykłady:

- Jeżeli podczas fazy Morale Pierwszy Gracz musi odrzucić 3 żetony Determinacji, ale posiada tylko 1 – otrzymuje 2 Rany.
- Cieśla w trakcie akcji Polowania Walczy z Bestią o sile 3, ale poziom Broni wynosi tylko 2, więc Cieśla otrzymuje 1 Ranę. Jeżeli efekt karty Bestii obniża poziom Palisady o 1, a wynosi on 0, **wówczas tylko** Cieśla otrzyma kolejną Ranę.
- W trakcie fazy Pogody, na polu Pogody zgromadziły się 3 deszczowe chmury, gdy poziom Dachy wynosi 0. Musicie zatem odrzucić 3 sztuki drewna i 3 pożywienia. Jeżeli posiadacie tylko 2 pożywienia i żadnego drewna, każda Postać otrzymuje po 4 Rany.
- Wydarzenie (w trakcie fazy Wydarzenia) obniża poziom Palisady o 1. Jeżeli wasz poziom Palisady wynosi 0, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

Jeżeli efekt nakazuje odrzucenie rzeczy (lub obniżenie poziomu), musicie go rozpatrzyć. Nie możecie otrzymać Ran, aby zapobiec temu efektowi. Nie musicie jednak używać żetonów Odkryć, ani korzystać z Przedmiotów Startowych, by spełnić wymagania efektu.

Niektóre efekty rozpatrujcie tylko wtedy, gdy jest to możliwe (słowa kluczowe: „**JEŚLI TO MOŻLIWE**”). Jeżeli nie możecie spełnić wymagań takiego efektu – **nic się nie dzieje**.

### Przykład:

Efekt karty *Insekty* nakazuje odrzucenie 1 drewna, jeśli to możliwe. Jeżeli nie posiadacie drewna, nic się nie dzieje.





## ZASADA TYLKO JEDNEGO ŻETONU

W grze ważne jest rozróżnienie żetonów i znaczników. Żetony są kartonowe, a znaczniki drewniane.

Każde miejsce na planszy (obszar Wyspy, kafelek Wyspy, pole Akcji, talia Przygody, pole Pogody, pole Nocy...) może zawierać tylko 1 żeton lub znacznik każdego rodzaju. Jeżeli dodatkowe żetony lub znaczniki o tym samym działaniu miałyby zostać na nim umieszczone, nic się nie dzieje (te same zasady opisano w sekcji „Przenoszenie Obozu” na str. 23). Wyjątkiem od tej zasady są żetony Specjalnej Rany (opisane na str. 7).

Postaci nie otrzymują żadnych Ran za **żetony**, których nie mogą umieścić na planszy w związku z powyższą zasadą. Nie dotyczy to umieszczania **znaczników**, za których nieumieszczenie Postaci otrzymują Rany, zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań.

### Przykład:

Nie możecie posiadać 2 żetonów  na tym samym polu Akcji. Tak samo żeton  nie może zostać położony na polu, na którym już znajduje się taki żeton.

Jeżeli efekt nakazuje zakrycie za pomocą znacznika wyczerpanego Źródła, dodatkowy znacznik nie może zostać na nim umieszczony, więc każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

## PRZYSZŁE I DOSTĘPNE SUROWCE

Podstawowa zasada: gdy Postaci zdobywają Surowce, żetony Odkryć itp. poza fazą Akcji (np. w trakcie Walki w fazie Wydarzenia, z Przedmiotu w fazie Produkcji, dzięki specjalnej zdolności itp.), są one umieszczane w obszarze Dostępnych Surowców i gracze mogą z nich od razu korzystać. Z kolei wszystko, co gracze zdobędą w fazie Akcji, jest umieszczane w obszarze Przyszłych Surowców i staje się dostępne dopiero po zakończeniu fazy Akcji. Gracze nie mogą odrzucać niczego z obszaru Przyszłych Surowców.

## PRZEDMIOTY STARTOWE, POMYSŁY I SKARBY

Wiele Przedmiotów wybudowanych w trakcie gry ma stały efekt (np. *Lek* czy *Skrót*). Na obu stronach kart tych Przedmiotów przedstawiono ich efekty.

Inne Przedmioty (np. *Nóż* czy *Łuk*) mają tylko efekty jednorazowe, rozpatrywane po wybudowaniu Przedmiotu. Na stronie Przedmiotu takich kart przedstawiono tylko ilustrację.


Skarby, Przedmioty Startowe i niektóre Przedmioty posiadają specjalne efekty, które możecie rozpatrzyć w wybranym momencie. Jeśli nie opisano inaczej, dowolna Postać może ich użyć w dowolnym momencie, także podczas fazy Wydarzenia, rozpatrując akcję lub (tylko Przedmioty Startowe) na samym początku gry. Wyjątkami od tych zasad są *Kosz* i *Wór*, które przypisuje się do akcji wraz z pionami Postaci (opisano je w Aneksie na str. 35 i 36).

Niektóre Przedmioty i Skarby mogą być użyte tylko przez 1 Postać w każdej rundzie. Dopóki nikt nikt ich nie użyje, są one dostępne dla wszystkich graczy. Jeśli gracz chce użyć takiego Przedmiotu lub Skarbu, ogłasza to głośno pozostałym graczom, a następnie umieszcza jego kartę obok swojej karty Postaci – tylko ta Postać będzie mogła go użyć w tej rundzie (dowolną liczbę razy, o ile nie wskazano inaczej). Na koniec rundy należy zwrócić wszystkie takie Przedmioty i Skarby na planszę.



# DODATKOWE ZASADY

## Przykłady:

- Efekt kart Przygody nakazuje Cieśli odrzucenie 2 żetonów Determinacji. Cieśla posiada tylko 1, więc decyduje się użyć *Fajki i tytoniu* (Przedmiot Startowy). Natychmiast otrzymuje 2 żetony Determinacji i może teraz spełnić wymagania Przygody.
- Cieśla rozpatruje karty Tajemnic, eksplorując świątynię i musi pociągnąć karty . Dobrał kartę *Trucizna*. Drużyna posiada kartę *Bicz* (znaleziony wcześniej Skarb), której w tej rundzie jeszcze nikt nie użył. Cieśla bierze więc tę kartę, umieszcza obok swojej karty Postaci, i korzysta z jej zdolności, aby zignorować efekt dobranej Pułapki.



Ta sama zasada odnosi się do żetonów Odkryć – można ich używać niemal w każdym momencie. Istnieje kilka wyjątków (między innymi *Jadalne Kłęczca*, *Pożywne Larwy*, *Świece* i *Koza*) opisanych w Aneksie. Specjalne żetony Odkryć również mogą być wyjątkami od powyższej zasady (opisano to dokładnie na kartach Scenariuszy i w Aneksie na stronach 28-32).

Po użyciu żetonu Odkryć, należy go odrzucić. Gdy używacie Przedmiotu Startowego, odrzucicie z niego 1 z leżących na nim znaczników (kartę odrzucicie dopiero po usunięciu z niej ostatniego znacznika). Po użyciu Przedmiotu Startowego, możecie od razu użyć go ponownie.

Możecie używać specjalnych zdolności Postaci w dowolnym momencie, odrzucając wskazaną liczbę żetonów Determinacji. Wyjątki i wyjaśnienia tych zdolności znajdują się w Aneksie na str. 33-34.

## Przykład:

Kucharz rozpatruje kartę Przygody i musi odrzucić 1 pożywienie. W obszarze Dostępnych Surowców nie ma żadnego pożywienia, ale może odrzucić 3 żetony Determinacji, by użyć swojej specjalnej zdolności – *Zupa z gwoździa* – i otrzymać 1 pożywienie (użyta zdolność oznacza czarnym znacznikiem).

## ODRZUCANIE KART, ŻETONÓW ODKRYĆ ITD.

Odrzucone karty i żetony Odkryć są całkowicie usuwane z gry. Wyjątkami od tej zasady są karty Tajemnic i Pomysłów. Rozpatrzone karty Tajemnic są umieszczane na stosie kart odrzuconych, podczas gdy odłożone na bok (nierozpatrzone) są wtasowywane do talii. Jeżeli talia kart Tajemnic zostanie wyczerpana, przetasujecie stos kart odrzuconych i stworzycie nową talię.

Odrzucone karty Pomysłu są wtasowywane z powrotem do talii Pomysłów.

**Wyjątek:** Specjalna zdolność Cieśli *Nowy pomysł* (opisana w Aneksie na stronie 33).

Odrzucone Surowce i żetony są zwracane do puli.

## DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ

W grze nie ma żadnych sekretnych informacji. Wszystkie wylosowane karty, żetony i kafelki Wyspy powinny być jawne dla wszystkich graczy, aby mogli łatwo ocenić ryzyko i możliwości, jakie oferują. Dobierając kartę Przygody możecie patrzeć na jej dolną część, żeby wiedzieć czego spodziewać się w przyszłości.

## ZŁOTA ZASADA

Reguły opisane na kartach (Tajemnic, Przygód...) i kartach Scenariuszy mają pierwszeństwo nad ogólnymi zasadami opisanymi w instrukcji. Reguły z kart mają pierwszeństwo nad regułami z kart Scenariuszy. Dodatkowe informacje dotyczące konfliktu zasad znajdują się w Aneksie. Jeżeli efekt gry nakazuje wam coś zrobić i macie do wyboru kilka możliwych

rezultatów tego efektu, gracze wspólnie decydują, który rezultat wybierają. Na przykład, jeżeli efekt nakazuje położenie znacznika na sąsiednim kafelku i możecie wybrać spośród dwóch różnych kafelków, drużyna wspólnie decyduje, który kafelek wybiera.

## WAŻNE POJĘCIA

Wiele kart używa specyficznych pojęć, które wyjaśniono poniżej. W razie wszelkich wątpliwości warto odnieść się do tej sekcji, by uniknąć mylnego zrozumienia zasad.

### JEDNOKROTNEGO UŻYTKU / JEDNORAZOWE

Takiego efektu można użyć tylko raz na grę (zazwyczaj po wykorzystaniu odrzucamy kartę).

### JEŚLI TO MOŻLIWE

Ten efekt jest rozpatrywany tylko, jeżeli jest to możliwe (spełnione są jego wymagania). Jeżeli nie może zostać w pełni rozpatrzony, gracze nie otrzymują żadnych Ran ani innej kary. Zasada Niespełnionych Wymagań nie odnosi się do efektów zawierających zwrot „JEŚLI TO MOŻLIWE”.

## Przykład:

Treść efektu to „Odrzuć 3 żetony Determinacji, jeśli to możliwe”. Jeżeli Postać rozpatrująca ten efekt ma tylko 1 żeton Determinacji, odrzuca go, ale nie otrzymuje żadnych Ran.

### NAJBLIŻSZE ŹRÓDŁO

Źródło znajdujące się najbliżej Obozu jest na kafelku Wyspy z Obozem. Jeżeli nie ma tam żadnego Źródła, kolejne najbliższe Źródło jest na kafelku sąsiadującym z kafelkiem z Obozem itd. Wyczerpane Źródła (zakryte za pomocą znaczników) nie są brane pod uwagę.

### NIEDOSTĘPNY/ODWRÓCONY KAFELEK WYSPY

Jeżeli efekt nakazuje wam odwrócenie kafelka Wyspy, odrzucicie z niego wszystkie żetony i znaczniki. Jeżeli odrzucicie w ten sposób żeton Obozu/Schronienia, natychmiast przegrywacie grę!

Na niedostępnych kafelkach Wyspy nie można kłaść znaczników, żetonów ani przypisywać do nich pionów Akcji. Traktujcie je jak nieodkryte obszary Wyspy. Odwrócenie kafelka Wyspy może zwiększyć odległości na wyspie (ważne szczególnie w akcjach Eksploracji i Zbierania), a nawet doprowadzić do podziału Wyspy jak w scenariuszu Wyspa Ognia. Taki kafelek nie może zostać ponownie eksplorowany i nie można na nim podejmować żadnych akcji. Obóz nie może zostać przeniesiony na niedostępny kafelek. Jeśli jakiś efekt nakazuje przeniesienie na niego Obozu, zamiast tego każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

### NIEODKRYTY TYP TERENU

Typ terenu uważa się za nieodkryty, jeżeli jego symbol na kafelku Wyspy jest zakryty znacznikiem. Oznacza to, że ten symbol typu terenu nie jest dostępny przy spełnianiu wymagań Budowy Przedmiotu. Jeżeli na żadnym innym odkrytym kafelku nie znajduje się ten typ terenu, wymagające go karty Pomysłów nie mogą zostać wybudowane. Usuniecie znaczniki zakrywające ten typ terenu z kart Pomysłów.

Ten typ terenu pozostaje niedostępny, dopóki nie odkryjecie kolejnego kafelka Wyspy z jego symbolem lub jakiś efekt gry nie pozwoli wam odrzucić znacznika zakrywającego jego symbol.

## Przykład:

- Gracze odkryli tylko 1 kafelek Wyspy z Górami i musieli zakryć symbol Gór czarnym znacznikiem. Gracze nie mogą wybudować *Noża* ani *Ognia*, dopóki nie odkryją innego kafelka Wyspy z tym typem terenu.

# DODATKOWE ZASADY

## NOC POZA OBOZEM

Ten efekt wyjaśniono szczegółowo na stronie 21.

## ODWRÓC NA STRONĘ POMYSŁU

Odwróćcie kartę Przedmiotu na stronę Pomysłu. Od kolejnej fazy ten Przedmiot nie jest już dostępny. Jeśli chcecie znów go używać, musicie go wybudować ponownie (tak jak opisano na str. 18).

## OBSZAR/KAFELEK WYSPY

Obszar Wyspy to pusty sześciokąt (heks) na planszy. Niepełne heksy u góry i w prawej części planszy nie są obszarami Wyspy biorącymi udział w grze, nie można ich eksplorować. Kafelki Wyspy to sześciokątne kafelki, które umieszcza się na planszy (na obszarach Wyspy) w trakcie akcji Eksploracji.

## ROZPATRYWANIE AKCJI

Akcję zawsze rozpatruje Lider (Postać, której pion znajduje się na szczycie stosu pionów). Ta Postać otrzymuje korzyści i ponosi konsekwencje tej akcji. Wszystkie pozostałe pionki Akcji wspierają akcję.

## ROZPATRZ EFEKT PONOWNIE

Ten zwrot używany jest, by zmniejszyć ilość tekstu na kartach. Po rozpatrzeniu opisanego efektu, należy go rozpatrzyć w identyczny sposób jeszcze raz.

## TYMCZASOWO OTRZYMUJESZ +X

Walcząc z Bestią porównujecie aktualny poziom Broni z siłą Bestii. Jeśli poziom Broni nie jest wystarczająco wysoki (co najmniej równy sile Bestii), Postać rozpatrująca Walkę otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący poziom. Niektóre Przedmioty lub Skarby tymczasowo podnoszą poziom Broni. Postać może ich użyć, by podnieść go o wskazaną wartość na potrzeby rozpatrywanego efektu. Nie przesuwajcie znacznika na torze Broni.

Tymczasowe podniesienie poziomu Broni pozwala również spełniać wymagania innych efektów (np. żetonu Odkryć Koza, kart Wydarzeń, Przygód itp.).



### Przykład:

Cieśla rozpatruje Walkę z Niedźwiedziem (o sile 6). Poziom Broni wynosi 4.

Może usunąć znacznik z *Pistoletu* (Przedmiotu Startowego), aby tymczasowo podnieść poziom Broni do 7, ale nie przesuwa znacznika na torze, ponieważ ta zmiana poziomu Broni jest tylko tymczasowa.



## WYCZERPANE ŹRÓDŁO

Jeżeli Źródło zostało wyczerpane, nie produkuje 1 Surowca w trakcie fazy Produkcji, i nie można z niego zbierać w fazie Akcji. Jeżeli Źródło jest wyczerpane, nie można z niego zbierać, nawet jeżeli na jego kafelku znajduje się odpowiedni żeton  .

## ZACHOWAJ TĘ KARTĘ

Karty z tym efektem są aktywne do końca gry lub do momentu spełnienia określonych wymagań. Po ich otrzymaniu połóżcie je obok planszy. Nie możecie ich używać, aż do końca bieżącej fazy Akcji. Skarby są dostępne dla wszystkich graczy. Wszystkie pozostałe warunki używania takich kart są na nich dokładnie opisane.

## ZADECYDUJ

Gracze muszą wybrać 1 z 2 lub więcej opcji przedstawionych na karcie. Gracze nie mogą wybrać opcji, której wymagań nie spełniają.

## ZNACZNIK

Znaczniki to czarne, białe lub niebieskie drewniane dyski. Niektóre efekty odnoszą się tylko do znaczników, a inne do żetonów. Jeżeli w dowolnym momencie zabraknie czarnych znaczników, użyjcie zamiast nich białych znaczników.

## GRA DWUOSOBOWA I WARIANT SOLO

### GRA DWUOSOBOWA

Jeżeli gracze zdecydowali się losowo wybrać Postaci, proponujemy, aby losowali spośród Cieśli, Kucharza i Odkrywcy. Specjalne zdolności Żołnierza są w większości Scenariuszu mniej przydatne w rozgrywkach dwuosobowych.

W dwuosobowych rozgrywkach korzystajcie z dodatkowej Postaci – Piętaszka. Przygotowując grę połóżcie kartę Piętaszka obok planszy w zasięgu obu graczy i umieśćcie na nim biały pion Akcji Piętaszka. Zasady Piętaszka opisano dokładnie na stronie 27.

### WARIANT SOLO

W wariantcie solo zastosuj wszystkie zasady gry dwuosobowej. Dodatkowo pojedynczą Postać będą wspierali Piętaszek i Pies. Przygotowując grę połóż kartę Psa obok planszy i umieść na nim fioletowy pion Akcji Psa.

Koszt Budowy Schronienia, Dachy i Palisady w wariantcie solo są takie same jak w grze dwuosobowej.

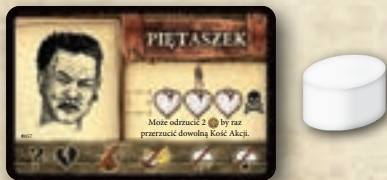
Pojedyncza Postać zawsze jest Pierwszym Graczem (nie może nim zostać Piętaszek ani Pies).


Dodatkowo, na samym początku fazy Morale, podnieś Morale o 1 poziom, zanim rozpatrzysz pozostałe efekty. Postać Gracza cieszy się z samego faktu bycia żywym.


# DODATKOWE ZASADY

## DODATKOWI BOHATEROWIE

### PIĘTASZEK



Piętaszek jest specjalną Postacią reprezentowaną przez 1 biały pion Akcji. W rozgrywkach dwuosobowych i wariantcie Solo umieśćcie jego kartę i pion Akcji obok planszy. Połóżcie znacznik Ran na polu  na jego torze Ran. Piętaszek jest dodatkową Postacią używającą następujących zasad:

- Piętaszek nigdy nie może być Pierwszym Graczem.
- Efekty kart Wydarzeń nie wpływają na Piętaszka – dotyczy to także efektów Zagrożenia (**wyjątkiem** jest karta „Kłótnia” opisana w Aneksie).
- Piętaszek może być przypisany do dowolnej akcji. Jeżeli akcja zakończy się sukcesem, rozpatrzcie ją jak zwykłą akcję wykonywaną przez Postać gracza.
- Piętaszek może być przypisany do akcji jako Lider (wspierany przez dodatkowego piona lub pion Psa) lub samodzielnie (rozpatrując Ryzykowna Akcję).
- Piętaszek może wspierać Postać gracza, ale nie może być Liderem akcji, w której bierze udział Postać gracza.
- Gracze rzucają kośćmi Akcji za Piętaszka. Jeżeli kość Przygody wskaże „?”, nie dobierają wierzchniej karty Przygody. Zamiast tego Piętaszek otrzymuje 1 Ranę. Gdy Piętaszek rozpatruje akcję, na której talii Przygód leży żeton Przygody, również otrzymuje 1 Ranę i odrzuca ten żeton do puli.
- Piętaszek może odrzucić 2 posiadane żetony Determinacji, aby przerzucić swoją dowolną kość Akcji.
- Jeśli Piętaszek umrze, gracze kontynuują grę, ale nie mogą już korzystać z jego piona Akcji.
- Jeśli Piętaszek umrze w trakcie akcji zakończonej sukcesem (np. Polowania), gracze normalnie otrzymują Surowce, karty itp.
- Tak jak pozostałe Postaci, Piętaszek może zostać uleczony dzięki efektom kart, żetonów czy specjalnych zdolności Postaci.
- Na Piętaszka nie wpływa Pogoda i nie otrzymuje żadnych Ran z jej efektów.
- Nie potrzebuje Schronienia ani pożywienia w fazie Nocy i nie otrzymuje żadnych Ran z jej efektów.
- Piętaszek może normalnie używać Przedmiotów Startowych, zbudowanych Przedmiotów i Skarbów (z wyjątkiem Łóżka).
- Piętaszek normalnie dobiera karty Tajemnic, ich efekty wpływają na niego, tak jak na każdą inną Postać. Piętaszek może wykonywać Specjalne akcje (np. eksplorować specjalne lokacje). Karta  Dmuchawka nie wpływa na Piętaszka.
- Jeśli gracze chcą, mogą nie przypisywać piona Piętaszka do żadnej z akcji.
- Piętaszek nie jest liczony jako Postać przy sprawdzaniu kosztu Budowy Schronienia, Palisady ani Dachy.

### PIES





Pies jest Zwierzęcym Towarzyszem reprezentowanym przez 1 fioletowy pion Akcji. W rozgrywkach w wariantcie Solo, połóż jego kartę i pion Akcji obok planszy. Używaj go jak dodatkowego piona Akcji. W każdej rundzie możesz go przypisać jedynie do akcji Polowania lub Eksploracji. Jeśli gracze nie chcą, mogą nie przypisywać piona Psa do żadnej z akcji. Pies nie może zginąć.

## WARIANTY



### ŁATWIEJSZA GRA

Jeżeli uważacie, że scenariusz jest dla was zbyt trudny, możecie wprowadzić następujące ułatwienia:

- Użyjcie Psa. Może być on pomocny zwłaszcza w rozgrywkach trzyosobowych.
- Użyjcie Piętaszka.
- Rozpocznijcie grę z większą liczbą Przedmiotów Startowych.
- Tworząc talię Wydarzeń użyjcie mniej kart z symbolem Księgi i więcej kart z symbolem Przygody (krok 15 Przygotowania do gry). Na przykład użyjcie 4 kart  i 8 kart  zamiast po 6 obu rodzajów. **Uwaga:** W przypadku Scenariusza „Rozbitkowie” spowoduje to utrudnienie gry.

### TRUDNIEJSZA GRA

Jeśli chcecie podnieść poziom trudności, możecie wprowadzić następujące utrudnienia:

- Rozpocznijcie grę z mniejszą liczbą Przedmiotów Startowych (lub w ogóle bez nich).
- Nie używajcie Piętaszka w rozgrywkach dwuosobowych.
- Nie używajcie Psa w rozgrywkach w wariantcie Solo.
- Tworząc talię Wydarzeń użyjcie więcej kart z symbolem Księgi i mniej kart z symbolem Przygody (krok 15 Przygotowania do gry). Na przykład użyjcie 8 kart  i 4 kart  zamiast po 6 obu rodzajów. **Uwaga:** W przypadku Scenariusza „Rozbitkowie” spowoduje to ułatwienie gry.

### LOSOWE KARTY WRAKU

W kroku 14 Przygotowania do gry, zamiast dodawać kartę Skrzynie z żywnością, wylusujcie 1 z 3 kart Wraku i umieśćcie ją na prawym polu akcji Zagrożenia na planszy.

Na kolejnych stronach znajdują się szczegółowe opisy poszczególnych Scenariuszy.



# ANEKS

## SCENARIUSZE

### 1. ROZBITKOWIE

Aby wypełnić cel Scenariusza, musicie zbudować cały stos drewna (każdy etap budowy stosu musi składać się ze wskazanej liczby znaczników drewna). Drewno musi być umieszczane na stosie przed fazą Akcji (z wyjątkiem drewna zdobytego dzięki *Masztowi* i *Oliwie*).

W każdej rundzie możecie odkładać na stos dowolną liczbę drewna, ale tylko na pierwszy od lewej nieukończony etap budowy stosu. Jeśli położycie na stosie wystarczająco wiele drewna, by ukończyć etap budowy stosu, możecie rozpocząć budowę kolejnego etapu stosu dopiero w kolejnej rundzie (budowa całego stosu zajmuje zatem minimum 5 rund). Drewna położonego na stosie nie można z niego w żaden sposób zabrać ani odrzucić.

Wygrywacie natychmiast po wybudowaniu 5. etapu budowy stosu, jeżeli posiadacie wybudowany *Ogień*, a obok Wyspy przepływa statek (rundy X, XI, XII). W tym scenariuszu zignorujcie ikony  i .


#### Specjalny żeton Odkryć: *Oliwa*

Odrzućcie ten żeton, aby natychmiast dołożyć 2 sztuki drewna na aktualnie budowany etap stosu. Możecie to zrobić w dowolnym momencie, a nie tylko przed fazą Akcji. Jeżeli w aktualnie budowanym etapie stosu brakuje tylko 1 drewna, odrzućcie nadmiarowe drewno (nie umieszczajcie go na kolejnym etapie budowy stosu).

#### Specjalny żeton Odkryć: *Medalik z portretem kobiety*

Odrzućcie ten żeton, aby otrzymać 3 żetony Determinacji. Połóżcie je w obszarze Przyszłych Surowców. Te żetony mogą zostać użyte przez dowolną Postać.

#### Specjalny Pomysł: *Siekiera*

Położcie żeton  na kafelku Wyspy z Obozem (jeżeli nie ma na nim już takiego żetonu). Możecie go przenosić wraz z Obozem zgodnie ze zwykłymi zasadami.

#### Specjalny Pomysł: *Maszt*

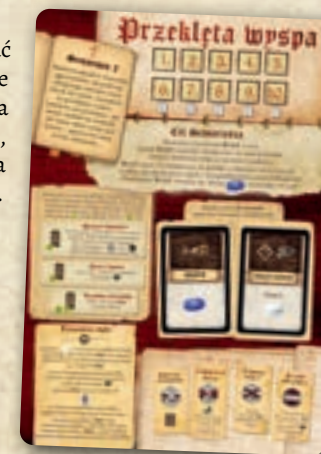
Natychmiast dołóżcie 3 sztuki drewna na aktualnie budowany etap stosu. Jeżeli w aktualnie budowanym etapie stosu brakuje tylko 1 lub 2 sztuk drewna, odrzućcie nadmiarowe drewno (nie umieszczajcie go na kolejnym etapie budowy stosu).




### 2. PRZEKLĘTA WYSPA

Aby wypełnić cel Scenariusza, gracze muszą wybudować po 1 Krzyżu na 5 różnych kafelkach Wyspy. Krzyż może być budowany na dowolnym kafelku Wyspy (nie tylko na kafelku z Obozem). W zależności od odległości od Obozu, może to wymagać przypisania więcej niż 1 (lub 2) pionu Akcji, zgodnie z zasadami Odległości (opisanymi na str. 19).



Krzyże nie mogą być budowane na pustych obszarach Wyspy, ani na niedostępnych (odwróconych) kafelkach Wyspy. Po wybudowaniu piątego Krzyża, jeżeli drużyna przetrwa do końca fazy Nocy (Krzyże również muszą przetrwać), gracze zwyciężają.






Gdy na karcie znajduje się symbol , gracze muszą położyć białe znaczniki (symbolizujące Mgłę) na 2 różnych obszarach Wyspy lub kafelkach Wyspy (gracze sami decydują, gdzie położą znaczniki). Na każdym obszarze/kafelku może znajdować się tylko 1 taki znacznik.

Jeżeli kafelek Wyspy stanie się niedostępny (zostanie odwrócony), odrzućcie z niego wszystkie żetony i znaczniki, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Znaczniki Mgły nie mogą być umieszczane na niedostępnych kafelkach Wyspy. Jeśli nie możecie umieścić znacznika na planszy, nic się nie dzieje (nie otrzymujecie ran).

Każda akcja podejmowana na kafelku/obszarze Wyspy ze znacznikiem Mgły (włącznie z budowaniem Krzyża) wymaga przypisania 1 pionu więcej niż zazwyczaj. Dodatkowo typ terenu na tym kafelku jest uznawany za nieodkryty. Jeśli znacznik Mgły znajduje się na kafelku z Obozem, w fazie Produkcji drużyna nie otrzymuje z niego żadnych Surowców (ani ze *Źródeł*, ani z żetonów). Drużyna normalnie otrzymuje Surowce dzięki *Wilczemu Dołowi* i *Skrótowi*. Jeżeli na kafelku z żetonem *Skrótu* również znajdzie się znacznik Mgły, nie dostarcza on drużynie Surowców w fazie Produkcji, ale drużyna może na tym kafelku wykonywać akcję Zbierania.

Położcie  na pierwszym odkrytym kafelku Wyspy z . Gracze mogą na nim wykonać specjalną akcję Eksploracji, aby dobrać karty Tajemnic.

Rozpatrzenie do 3  i 1 . Gracze mogą przerwać dobieranie kart, nim dociągną 4 karty. Akcja jest uważana za zakończoną sukcesem, jeśli gracze dobiorą minimum 1 kartę.

Na drugim odkrytym kafelku Wyspy z , położcie  i natychmiast rozpatrzenie jego jednorazowy efekt. W ten sam sposób rozpatrzenie kolejne odkrywane  na kafelkach Wyspy.

#### Specjalny żeton Odkryć: *Świeczka Kultystów*

Odrzućcie ten żeton, aby otrzymać 1 brązowy pion Akcji jednokrotnego użytku, którego możecie użyć do akcji Budowy zgodnie ze zwykłymi zasadami.

#### Specjalny żeton Odkryć: *Tajemnicza fiołka*

Wybudujcie *Lek* nie korzystając z akcji Budowy i ignorując jego wymagania. Jeżeli użyliście tego żetonu w fazie Akcji, umieśćcie kartę Pomysłu w obszarze Przyszłych Surowców. Jeżeli użyliście go w innym momencie, natychmiast odwróćcie kartę Przedmiotu. Możecie z niego od razu korzystać.

# ANEKS

## Specjalny żeton Odkryć: Sztylet obrzędowy

Zachowajcie ten żeton. W każdej rundzie może być używany wielokrotnie, ale tylko przez 1 Postać, która otrzymuje 1 Ranę oraz tymczasowo podnosi swój poziom Broni. Postać, która użyje tego żetonu, zachowuje go do końca rundy, a pod koniec fazy Nocy odkłada go do obszaru Dostępnych Surowców.

## Specjalny Pomysł: Święty Dzwon

Ten Przedmiot może być budowany wielokrotnie w ciągu każdej rundy. Po jego wybudowaniu gracze wspólnie odrzucają z planszy do 3 znaczników Mgły.

## Specjalny Pomysł: Krzyż

Ten Przedmiot może być budowany wielokrotnie w ciągu każdej rundy. Krzyże mogą być budowane na dowolnych dostępnych kafelkach Wyspy, włączając kafelki ze znacznikami Mgły.

## 3. JENNY W POTRZEBIE

W tym scenariuszu gracze muszą wybudować 2 specjalne Pomysły, uratować (i utrzymać przy życiu!) swoją towarzyszkę i wspólnie uciec z Przeklętej Wyspy. Najpierw gracze muszą wybudować *Tratwę*, następnie sprowadzić Jenny do Obozu, ponieważ z każdą rundą jej siły słabną. Gdy gracze wybudują *Łódkę*, natychmiast zwyciężają.

*Łódka* może być wybudowana dopiero po uratowaniu Jenny.

### Zmiany w Przygotowaniu do gry

*Barometr* (Przedmiot Startowy) jest niedostępny w tym scenariuszu i nie możecie go zdobyć w żaden sposób.


### Zasady Specjalne

Dopóki Jenny znajduje się poza Obozem, otrzymuje po 2 Rany w trakcie każdej fazy Nocy. W tym czasie Jenny nie może być leczona za pomocą Przedmiotów, żetonów Odkryć, Skarbów ani specjalnych zdolności.

Przebywając w Obozie, Jenny jest traktowana jak nieproduktywna Postać. Jediną akcją, którą może wykonywać jest Odpoczynek (maksymalnie raz na rundę). Jenny w każdej fazie Nocy musi zjeść 1 pożywienie i otrzymuje Rany za spanie pod gołym niebem. Mają na nią wpływ wszystkie Wydarzenia, efekty rzutów kością Wygłodniałych Zwierząt i zasada Niespełnionych Wymagań (opisana na stronie 24).




Tak jak Piętaszek, Jenny nie podnosi kosztów Budowy Schronienia, Palisady ani Dachy i nie może zostać Pierwszym Graczem. Jenny nie może także korzystać z *Łódka* ani *Hamaka*.




Gdy rozpatrujecie , obniżcie poziom Palisady o 1.

Jeżeli to niemożliwe (poziom Palisady = 0), wszystkie Postaci (włączenie z Jenny, ale bez Piętaszka) otrzymują po 1 Ranę.



Gdy umieszczacie na planszy kafelek Wyspy z , połóżcie na nim odpowiadający żeton Kolejności –  na pierwszym,  na drugim itd.

Po umieszczeniu natychmiast jednokrotnie rozpatrzcie ich efekty.

Umieszczając żeton , połóżcie kartę Pomysłu *Lina* w obszarze Przyszłych Surowców. Na koniec fazy Akcji odwróćcie ją na stronę Przedmiotu i połóżcie w odpowiednim miejscu na planszy.

Gdy położycie na planszy  lub , nic się nie dzieje.

## Specjalny Pomysł: *Tratwa*


Możecie uratować Jenny tylko korzystając z tego Przedmiotu. W dowolnej późniejszej rundzie po wybudowaniu *Tratwy*, możecie wykonać specjalną akcję Eksploracji (przypiszcie do *Tratwy* 1 lub 2 pionu Akcji). Jeśli zakończy się ona sukcesem, uratowaliście Jenny i doprowadziliście ją do Obozu. Musicie pozytywnie rozpatrzeć tę akcję, zanim wybudujecie *Łódkę*.

Jeżeli w trakcie rozpatrywania tej akcji musicie rozpatrzeć „?”, nie dociągajcie karty Przygody. Zamiast tego Lider tej akcji otrzymuje 1 Ranę.

## Specjalny Pomysł: *Łódka*

Jeżeli Jenny znajduje się w Obozie i udało wam się wybudować *Łódkę*, natychmiast zwyciężacie. *Łódka* może zostać wybudowana, tylko jeżeli Jenny jest już w Obozie.



## 4. WYSPA OGNI

Gracze muszą odkryć określoną liczbę kafelków Wyspy i specjalnych lokacji na kafelkach z . Liczby te zależą od liczby Postaci biorących udział w rozgrywce (pomijając Piętaszka). Zebrano je w tabeli na karcie Scenariusza.


Gdy gracze rozpatrzą wszystkie niezbędne akcje Eksploracji, mogą wybudować *Szalupę*. Po wybudowaniu *Szalupy*, gracze natychmiast zwyciężają.

### Zmiany w Przygotowaniu do gry

Rozpocznijcie grę na kafelku Wyspy nr 10. Odwróćcie kafelek nr 8 na stronę z Wulkanem i umieśćcie oba kafelki na planszy, tak jak pokazano na karcie Scenariusza.

Połóżcie żeton Obozu na kafelku nr 10 (stroną Obozu ku górze). Zignorujcie symbole  i  przedstawione na tym kafelku.







Rozpoczynacie grę z kartami *Łopaty* i *Noża* na stronie Przedmiotu.

Dodatkowo, połóżcie żeton  na polu akcji Eksploracji. Pozostaje tam, aż do zakończenia gry, co oznacza, że każda akcja Eksploracji wykonywana w trakcie tego scenariusza, wymaga przypisania o 1 pion więcej.

### Zasady Specjalne

Budując Schronienie lub podwyższając poziom Dachy i Palisady, traktujcie skóry jak drewno. Jeżeli zużywacie tylko skóry, możecie zapłacić niższą wartość.

#### Przykład:

W rozgrywce 4-osobowej, Schronienie może zostać wybudowane za 4 , 3  i 1 , 2  i 2 , lub 3 .

W trakcie gry nie możecie wejść, przejść przez, ani wykonać żadnych akcji na kafelku Wulkanu.

Od 4. rundy kafelki Wyspy (lub obszary Wyspy) mogą stać się niedostępne z powodu lawy. Na samym początku rundy (przed fazą Wydarzenia), kafelki Wyspy na obszarach oznaczonych na karcie Scenariusza numerem odpowiadającym aktualnej rundzie zostają odwrócone (stają się niedostępne). Odrzućcie do puli wszystkie leżące na nich żetony i znaczniki.



# ANEKS


## Przykład:


Na początku 4. rundy, kafelek na którym rozpoczynaliście swoją przygodę, zostaje odwrócony. W kolejnej rundzie, dwa kafelki wyspy oznaczone cyfrą 5 zostają odwrócone itd.

Jeżeli wasz Obóz znajduje się na kafelku, który zostaje odwrócony – natychmiast przegrywacie.




Nie możecie przenieść Obozu na taki kafelek. Jeżeli jakiś efekt nakazuje wam przeniesienie tam Obozu, zamiast tego wszystkie Postacie otrzymują po 1 Ranie.



Gdy na rozpatrywanej karcie znajduje się symbol , gracze muszą położyć 2 białe znaczniki na 2 różnych obszarach/kafelkach Wyspy (symbolizują one Pył Wulkaniczny). Na każdym obszarze/kafelku Wyspy może się znajdować tylko 1 taki znacznik. Znaczniki mogą być umieszczane tylko na kafelkach niebędących Wulkanem (odkrytych i odwróconych). Jeśli nie możecie umieścić znacznika na planszy, nic się nie dzieje (nie otrzymujecie ran).


Każda akcja wykonywana na obszarze/kafelku Wyspy z Pyłem Wulkanicznym, wymaga przypisania do niej o 1 pion więcej niż normalnie. Efekt ten sumuje się z efektem żetonu  leżącego na polu Akcji Eksploracji i innymi efektami, wymagającymi przypisywania dodatkowych pionów Akcji.




W tym scenariuszu żetony Kolejności nie są od razu umieszczane na kafelkach Wyspy. Zamiast tego, symbol  umożliwia wam wykonanie akcji Eksploracji specjalnej lokacji. Jeżeli jest to pierwsza taka akcja, umieście na eksplorowanym  żeton  na drugiej takiej lokacji itd. Każda specjalna lokacja może być eksplorowana tylko raz.

Liczba pionów Akcji, które musicie przypisać do tych eksploracji zależy od odległości od Obozu (jest to opisane na stronie 19). Nie zapomnijcie o żetonie leżącym na polu Akcji Eksploracji.

Rozpatrując eksplorację specjalnej lokacji, pociągnijcie i rozpatrzenie karty Tajemnic (Skarby odlóście do obszaru Przyszłych Surowców), zgodnie z maksymalną liczbą kart opisaną na karcie Scenariusza. Nie możecie przerwać dociągu w trakcie dobierania kart, ale musicie dociągnąć i rozpatrzyć wszystkie karty. Jeżeli efekt karty nakazuje wam przerwanie dociągu, na potrzeby spełniania celu Scenariusza, ta akcja traktowana jest jako zakończona sukcesem. Akcje Eksploracji dwóch ostatnich specjalnych lokacji wymagają przypisania do nich dodatkowych pionów Akcji.

Zignorujcie  na początkowym kafelku (nr 10).

## Specjalny żeton Odkryć: Stara Mapa

Możecie odrzucić ten żeton w trakcie rozpatrywania specjalnej akcji Eksploracji (na kafelku z ) , aby wykonująca ją Postać dobrała o 1 kartę Tajemnic mniej.

Decyzję o odrzuceniu tego żetonu musicie podjąć przed dobraniem jakichkolwiek kart Tajemnic.


## Specjalny żeton Odkryć: Dziennik Indy'ego

Odrzućcie ten żeton, aby zignorować efekt dobranej karty Pułapki. Ta karta wlicza się do liczby dociągniętych kart.


## Specjalny żeton Odkryć: Pochodnia

Odrzućcie ten żeton, aby zignorować efekt dobranej karty Potwora. Ta karta wlicza się do liczby dociągniętych kart.

## Specjalny żeton Odkryć: Stara płachta

Odrzućcie ten żeton, aby w fazie Pogody zignorować .

## Specjalny Pomysł: Drabinka Sznuruwa

Otrzymany dodatkowy pion Akcji może być użyty tylko do wspierania akcji Eksploracji specjalnych lokacji (na kafelkach Wyspy z ).

## Specjalny Pomysł: Szalupa

Szalupa może być wybudowana dopiero po pomyślnym rozpatrzeniu wymaganej liczby akcji Eksploracji.

## 5. WYSPA KANIBALI


W tym scenariuszu gracze muszą zniszczyć Miasto Kanibali znajdujące się na kafelku Wyspy nr 4 (i początkowo ukryte). Wymaga to rozpatrzenia specjalnej akcji Polowania przeciwko sile miasta.

Początkowa siła Miasta Kanibali wynosi 21, ale jest obniżana za każdą wioskę Kanibali, którą gracze spalą. Jeśli gracze przetrwają do końca rundy, w której zniszczyli Miasto Kanibali, zwyciężają.

## Zmiany w Przygotowaniu do gry




Rozpocznijcie rozgrywkę posiadając *Butelkę Rumu* oraz *Fajkę i tytoń* (zamiast losować karty Przedmiotów Startowych). Dodatkowo, połóżcie na planszy odwrócony kafelek Wyspy nr 4, tak jak pokazano na karcie Scenariusza. Znajduje się na nim Miasto Kanibali, które w trakcie gry będziecie atakować.


## Zasady Specjalne

Kafelek Wyspy nr 4 jest automatycznie odkrywany na początku czwartej rundy. Dla przypomnienia połóżcie na nim żeton Kolejności . Od tego momentu możecie je atakować.

Wasz Obóz nigdy nie może znajdować się na kafelku Wyspy z wioską Kanibali (o ile nie została spalona). Jeżeli dowolny efekt zmusza was do przeniesienia Obozu na taki kafelek, każda Postać otrzymuje zamiast tego 1 Ranę. Dodatkowo każda akcja Zbierania na kafelku Wyspy z niespaloną wioską Kanibali wymaga przypisania dodatkowego pionu Akcji.



Aby zaatakować Miasto lub wioskę Kanibali, rozpatrzenie 1 akcję Polowania (niezależnie od tego, gdzie znajduje się wasz Obóz). Rozpatrując Walkę z Miastem lub wioską Kanibali, porównajcie wasz poziom Broni z ich siłą. Nie dobierajcie żadnej karty Bestii.

Siła wioski Kanibali wynosi 4 + 1 za każdy kafelek Wyspy z  (ważna jest liczba , a nie liczba wiosek). Jeśli kafelek Miasta Kanibali jest odkryty, pamiętajcie o jego symbolu . Porównujcie siłę z poziomem Broni w standardowy sposób. Postać rozpatrująca Walkę otrzymuje po 1 Ranie za każdy brakujący poziom.

Jeżeli wioska została spalona (a atakująca Postać przeżyła), zakryjcie odpowiedni  za pomocą czarnego znacznika.

Pomińcie go, obliczając siłę pozostałych wiosek.

## Przykład:

Żołnierz atakuje wioskę Kanibali. Na planszy znajdują 3 kafelki Wyspy z , ale jeden z nich jest już zakryty. Siła wioski wynosi zatem 4+2=6. Żołnierz posiada Broń na poziomie 5, więc otrzymuje 1 .



# ANEKS

Siła Miasta Kanibali to 21 minus 3 za każdą spaloną wioskę Kanibali.


### Przykład:

Drużyna spaliła 2 wioski Kanibali, więc aktualna siła Miasta Kanibali wynosi  $21 - (2 \times 3) = 15$ .

Aby zwyciężyć, drużyna musi spalić Miasto Kanibali, w ten sam sposób jak wioski (rozpatrując akcję Polowania). Możecie zaatakować Miasto Kanibali, tylko jeżeli wasz Obóz łączy z nim nieprzerwane połączenie odkrytych kafelków Wyspy. Jeżeli Postać rozpatrująca Walkę z Miastem Kanibali przeżyje, a cała drużyna przeżyje do końca bieżącej rundy – zwyciężacie.

Piętaszek nie może atakować wiosek ani Miasta Kanibali, ale może wspierać ataki innych Postaci.








Gdy na rozpatrywanej karcie znajduje się symbol , wszystkie Postacie otrzymują Rany w zależności od liczby spalonych wiosek Kanibali. Każda Postać otrzymuje po 3 Rany pomniejszone o liczbę spalonych wiosek Kanibali. Jeżeli liczba spadnie do 0 (lub poniżej), żadna Postać nie otrzymuje Ran.












### Przykład:

Jeżeli Kanibale atakują, a drużyna spaliła do tej pory 2 wioski, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

Po ataku Kanibali drużyna musi natychmiast przenieść Obóz (i ponieść tego wszystkie konsekwencje). Jeżeli drużyna nie może tego zrobić, traci swoje Schronienie, cały Dach i Palisadę (Naturalne Schronienie nie jest brane pod uwagę). Jeżeli nie zbudowaliście jeszcze Schronienia, każda Postać otrzymuje po 2 Rany.



Pierwsze 4  na kafelkach Wyspy symbolizują różne wioski Kanibali. Oznaczajcie je żetonami Kolejności zgodnie z kolejnością ich odkrywania ( na pierwszym odkrytym  itd.). Na wyspie możecie znaleźć maksymalnie 4 wioski Kanibali, ale możecie odkryć 5 kafelków Wyspy z . Piąty kafelek z  podwyższa siłę wiosek Kanibali, ale nie możecie spalić na nim wioski (ponieważ nie ma jej tam). W trakcie rozgrywki będzie używać tylko pięciu żetonów Kolejności (1-4 do oznaczania Wiosek i 6 do oznaczenia Miasta Kanibali).

Postać odkrywająca kafelek z  otrzymuje 1 , a czwarty odkryty symbol to 3 , o ile drużyna nie posiada *Leku* (w takim wypadku ta Postać otrzymuje tylko 1 ). Następnie, **jeśli to możliwe**, musicie odrzucić 1  lub 1 . Nie możecie wybrać Surowca, którego nie posiadacie. Na przykład, jeżeli posiadacie 2  i 0 , nie możecie wybrać utraty . Musicie wybrać  i stracić 1 .


### Specjalny Pomysł: Piroga

Jeżeli wybudowaliście ten Przedmiot, w trakcie akcji Eksploracji gracz, który ją wykonuje dobiera 2 kafelki Wyspy i wybiera 1 z nich, a drugi wtasowuje do stosu.

### Specjalny Pomysł: Balista

Po wybudowaniu tego Przedmiotu, podwyższcie poziom Palisady o 2 (jeżeli posiadacie Schronienie). Następnie podwyższcie poziom Broni o 1.

## 6. RODZINA ROBINSONÓW

W tym scenariuszu gracze muszą wybudować wszystkie 9 losowych kart Pomysłów (nie licząc Pomysłów oznaczonych ). Musi to być dokładnie 9 kart Pomysłów. Jeżeli w trakcie gry gracze utracą 1 lub więcej kart i nie odzyskają ich do ostatniej rundy, przegrywają.

Dodatkowo w późniejszych rundach gracze muszą posiadać więcej pożywienia, aby nakarmić dzieci.


Jeżeli drużyna wybudowała wszystkie 9 Przedmiotów i posiada Schronienie oraz Dach, Palisadę i Broń na co najmniej 1 poziomie, gracze zwyciężają po przetrwaniu aktualnej rundy.



### Zmiany w Przygotowaniu do gry

W trakcie Przygotowania do gry dobierzcie 9 losowych kart Pomysłu zamiast 5. Musicie wybudować je wszystkie, aby wygrać grę (tak jak opisano powyżej).

### Zasady Specjalne







W trakcie rozgrywki, w rundach 7, 9 i 11 rodzą się kolejne dzieci. W fazie Nocy każde z nich musi zjeść 1 pożywienie. Jest to oznaczone na karcie Scenariusza za pomocą symboli -1/-2/-3 pożywienie na polach rund 7-12. Jeżeli nie macie wystarczająco wiele pożywienia dla dzieci, natychmiast przegrywacie (dzieci nie mogą głodować jak dorośli). W tym scenariuszu na kafełku z Obozem może znajdować się wiele żetonów , umożliwiając otrzymywanie z niego więcej niż 1 czy 2 Surowców w fazie Produkcji. Ten wyjątek od zasady „Tylko jednego żetonu” dotyczy tylko tego typu żetonów i tylko tego kafełka Wyspy.

Specjalna akcja Rekultywacji na karcie Scenariusza wymaga przypisania dokładnie 2 pionów Akcji, aby usunąć czarny znacznik z dowolnego kafełka Wyspy, niezależnie od tego co on oznacza.




W trakcie fazy Produkcji otrzymujecie tylko połowę otrzymywanych Surowców (zaokrąglając w dół).

### Przykład:

W fazie Produkcji produkujecie normalnie 2  i 3 , czyli w sumie 5 Surowców. Połowa (zaokrąglona w dół) to 2, możecie więc zdecydować czy chcecie otrzymać 2 , 1  i 1 , lub 2 . Jeżeli zdecydujecie się nie otrzymywać żadnych Surowców z jednego ze Źródeł, w fazie Akcji nie możecie z niego Zbierać (zgodnie ze zwykłymi zasadami).



Umieszczając kafelek Wyspy z , sprawdźcie, czy jego typ terenu występuje już na innych kafełkach. Jeśli to pierwszy kafelek z tym typem terenu, zakryjcie jego symbol za pomocą czarnego znacznika – jest on niedostępny.

# ANEKS

## Specjalny żeton Odkryć: *Stare narzędzia*

Możecie odwrócić wybraną kartę Pomysłu bez spełniania jej wymagań i wykonywania akcji Budowy. Jeżeli użyliście tego żetonu w fazie Akcji, umieśćcie kartę Pomysłu w obszarze Przyszłych Surowców. Jeżeli użyliście go w innym momencie, natychmiast odwróćcie kartę na stronę Przedmiotu. Możecie z niego od razu korzystać.

## Specjalny żeton Odkryć: *Pług*

Jego efekt jest identyczny, jak efekt Specjalnej akcji Rekultywacji.

## Specjalny żeton Odkryć: *Proch*

Możecie odrzucić ten żeton, aby przerzucić wynik otrzymany na kości Wygłodniałych Zwierząt. Nowy wynik zastępuje stary (nie możecie wybierać spośród 2 rezultatów).

## 7. PRZERAŻAJĄCA PRZYGODA NA WYSPIE KING KONGA

W tym scenariuszu gracze dotarli na odległą wyspę z grupą filmowców, aby nakręcić film o olbrzymiej małpie. Niestety nic nie idzie zgodnie z planem, Małpa okazuje się śmiertelnie niebezpieczna i zaczyna atakować członków ekipy filmowej. Gracze muszą wybudować na Wyspie 3 Pułapki i wykonać specjalną akcję Schwytania King Konga, zapewniając bezpieczeństwo aktorce i reżyserowi.

### Zmiany w Przygotowaniu do gry





Rozpoczynacie rozgrywkę posiadając Schronienie. Odwróćcie żeton Obozu na stronę Schronienia i połóżcie znacznik na polu Schronienia. Nie posiadacie Dachy ani Palisady.

### Zasady Specjalne




Członek ekipy filmowej (pokazanej u dołu karty Scenariusza) zostaje zabity przez King Konga. Połóżcie na nim czarny znacznik. Aktorka nie zostaje zabita, zamiast tego porwana ją King Kong (jest to dokładnie opisane w kolejnej kolumnie). Jeżeli zginie reżyser, natychmiast przegrywacie.






Za każdym razem gdy odkryjecie kafelek Wyspy z , połóżcie na nim żeton Kolejności. W trakcie fazy Pogody rzućcie kością Wygłodniałych Zwierząt po 1 razie za każdy żeton Kolejności na planszy i rozpatrzenie wszystkie otrzymane wyniki. Na przykład, jeżeli w fazie Pogody na planszy znajdują się żetony , , i , rzućcie kością Wygłodniałych Zwierząt trzykrotnie.

Za każdym razem, gdy wynik na kości Wygłodniałych Zwierząt miałby obniżyć poziom Palisady poniżej 0: obniżcie morale o 1 poziom, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie, a żyjący członek ekipy filmowej o najniższym numerze ginie (lub aktorka zostaje porwana).

W fazie Produkcji, jeżeli wasz Obóz znajduje się na kafelku z , każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.

## Ratowanie Aktorki

Jeżeli Aktorka została porwana przez King Konga, musicie ją uratować, aby zwyciężyć. King Kong więzi porwaną na czwartym kafelku Wyspy z . Jeżeli nie odkryliście jeszcze czterech , musicie kontynuować eksplorowanie Wyspy. Aby uratować Aktorkę, musicie rozpatrzyć na tym kafelku Specjalną akcję Eksploracji, dociągnąć i rozpatrzyć 1  z talii Tajemnic.

## Specjalny żeton Odkryć: *Przedmiot zgubiony przez filmowców*

Odrzućcie ten żeton, aby otrzymać premię przedstawioną przy żyjącym członku ekipy filmowej o najniższym numerze.


## Specjalny żeton Odkryć: *Petarda*

Odrzućcie ten żeton, aby zignorować 1 wynik otrzymany na kości Wygłodniałych Zwierząt.

## Specjalny żeton Odkryć: *Ślady King Konga*

Odrzućcie ten żeton, aby otrzymać 1 zielony pion Akcji do użycia wyłącznie w tej rundzie.

## Specjalny Pomysł: *Pułapka*

Ten Przedmiot może być budowany trzykrotnie, ale tylko na kafelkach Wyspy z . Po wybudowaniu 3 Pułapek, możecie od kolejnej rundy wykonać Specjalną akcję Polowania, aby schwycić King Konga.

## Specjalny Pomysł: *Usypiacz*

Gdy rozpatrujecie Specjalną akcję Polowania, *Usypiacz* obniża waszą utratę poziomu Broni z 5 do 1, przez co łatwiej pokonać King Konga.





# ANEKS

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

W poniższej sekcji zebrano i opisano dokładnie wszystkie specjalne zdolności Postaci. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę, w jej dowolnym momencie. W niektórych przypadkach celem efektu zdolności Postaci może być tylko ona sama. Na przykład zdolności umożliwiających przerzuty można używać tylko w trakcie własnych rzutów kośćmi. Po użyciu specjalnej zdolności, połóżcie na niej czarny znacznik dla przypomnienia. Usuńcie wszystkie czarne znaczniki z kart Postaci na koniec rundy.

### CIEŚLA



#### Oszczędna Konstrukcja

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby użyć o 1 mniej w trakcie wybranej akcji. Możesz odrzucić żetony Determinacji na etapie Planowania fazy Akcji, aby przypisać do tej akcji o 1 mniej. Możesz także odrzucić żetony Determinacji w trakcie etapu Rozpatrywania, aby zużyć w akcji o 1 mniej (nadmiarowe jest zwracane do obszaru Dostępnych Surowców). Nie możesz jednak przypisać mniej w trakcie etapu Planowania, wiedząc, że przed tą akcją otrzymasz żetony Determinacji, które pozwolą ci obniżyć koszt. Wszystkie Surowce (w tym wypadku także żetony Determinacji) muszą być dostępne już na etapie Planowania. Koszt akcji (np. Budowy) może zostać obniżony do 0 .

#### Przykład:

Drużyna posiada 3 , ale gracze chcą wybudować Schronienie za 4 . Cieśla może przypisać do tej akcji Budowy 2 żetony Determinacji i 3 . Gdyby gracze posiadali tylko 3 , a Cieśla nie posiadał wystarczająco wiele żetonów Determinacji, drużyna nie będzie mogła wybudować Schronienia w tej rundzie.

#### Rzemiosło

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby przerzucić dowolną brązową kość Akcji w trakcie akcji Budowy. Żetony, otrzymane dzięki wynikowi na kości Sukcesu, nie mogą zostać wykorzystane do przerzutów kości w tej samej akcji, w której je zdobyto.

#### Nowy Pomysł

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby dobrać 5 kart z talii Pomysłów. Wybierz 1 z nich i umieść na planszy razem z innymi kartami Pomysłów/Przedmiotów stroną Pomysłu do góry. Pozostałe karty odrzuć na stos odrzuconych kart Pomysłów. Jeżeli talia Pomysłów zostanie wyczerpana, przetasuj stos odrzuconych kart Pomysłów i stwórz z nich nową talię Pomysłów.

#### Złota rączka

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby otrzymać 1 dodatkowy brązowy pion Akcji. Możesz go w tej rundzie przypisać, jako wsparcie do dowolnej akcji Budowy, w której jesteś Liderem. Odrzuć ten pion na zakończenie fazy Akcji.

### KUCHARZ



#### Babcina receptura

Odrzuć 2 żetony Determinacji i 1 , aby uleczyć 2 Rany wybranej Postaci lub po 1 Ranie dwóch różnych Postaci. Możesz użyć tej zdolności w dowolnym momencie, nie tylko w fazie Nocy.

#### Bystre oko

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby przerzucić dowolną szarą kość Akcji w trakcie akcji Zbierania Surowców. Żetony, otrzymane dzięki wynikowi na kości Sukcesu, nie mogą zostać wykorzystane do przerzutów kości w tej samej akcji, w której je zdobyto.

#### Zupa z gwoźdźcia

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby otrzymać 1 . Natychmiast umieść je w obszarze Dostępnych Surowców (jeśli korzystasz ze zdolności poza fazą Akcji) lub Przyszłych Surowców (jeśli korzystasz z niej w fazie Akcji).

#### Samogon

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby zignorować 1 w fazie Pogody lub zamienić 1 w 1 . Możesz użyć tej zdolności pomiędzy rzutem kośćmi Pogody, a ich rozpatrzeniem.

### ODKRYWCA



#### Dziecko szczęścia

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby przerzucić dowolną zieloną kość Akcji w trakcie akcji Eksploracji. Żetony, otrzymane dzięki wynikowi na kości Sukcesu, nie mogą zostać wykorzystane do przerzutów kości w tej samej akcji, w której je zdobyto.

#### Rekonesans

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby dobrać i obejrzeć 3 kafelki Wyspy. Wtasuj 2 z nich do stosu, a następnie połóż trzeci na wierzchu stosu. Ta zdolność nie może być użyta w trakcie rozpatrywania akcji Eksploracji, co oznacza, że nie możesz z niej skorzystać po dobraniu kafelka Wyspy, aby dociągnąć kolejne 2.

#### Mowa ku pokrzepieniu serc

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby natychmiast podwyższyć poziom Morale o 1.

# ANEKS

## Zwiad

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby natychmiast dobrać 2 żetony Odkryć. Wybierz spośród nich 1. Natychmiast umieść go w obszarze Dostępnych Surowców (jeśli korzystasz ze zdolności poza fazą Akcji) lub Przyszłych Surowców (jeśli korzystasz z niej w fazie Akcji). Drugi żeton odrzuć z gry (nie zwracaj go do puli).

## ŻOŁNIERZ



## Tropienie

Odrzuć 2 żetony Determinacji, aby podejrzeć wierzchnią kartę z talii Polowania. Możesz zwrócić ją na wierzch talii lub umieścić na jej spodzie. Pamiętaj, że kolejność kart w talii Polowania zmienia się, gdy jest do niej dodawana nowa karta, gdyż talia Polowania jest wtedy przetasowywana.

## Polowanie

Odrzuć 4 żetony Determinacji, aby dobrać wierzchnią kartę z talii Bestii i położyć ją na wierzchu talii Polowania (bez jej oglądania) lub polu Akcji Polowania, jeśli talia Polowania jest pusta.

## Furia

Odrzuć 3 żetony Determinacji, gdy wykonujesz dowolną akcję, aby tymczasowo podnieść poziom Broni. Możesz użyć tej zdolności np. po odkryciu karty Bestii w trakcie rozpatrywania akcji Polowania. Nie możesz użyć tej zdolności w trakcie innych faz (np. w trakcie fazy Pogody).

## Plan zapasowy

Odrzuć 3 żetony Determinacji, aby podnieść o 1 poziom Palisady lub Broni. Musicie posiadać Schronienie, żeby móc podnieść poziom Palisady za pomocą tej zdolności. Nie możesz użyć tej zdolności pomiędzy odkryciem karty (np. Wydarzenia), a jej rozpatrzeniem.



## SPECJALNE EFEKTY KART

W poniższej sekcji znajdują się dokładne opisy niektórych kart i ich efektów.

### Biblia (Przedmiot Startowy)

Możecie użyć Biblii dwukrotnie w tej samej rundzie. Podczas wykonywania akcji Porządkowania Obozu, wybrana Postać może użyć Biblii, aby otrzymać 1 dodatkowy żeton Determinacji i uleczyć 1 Ranę, oprócz zwykłego efektu akcji Porządkowania Obozu. Na przykład w rozgrywce czteroosobowej, Postać wykonująca tę akcję, może podnieść poziom Morale, otrzymać 1 żeton Determinacji i uleczyć 1 Ranę.

### Bicz (Skarb)

Na koniec fazy Akcji, w której zdobyliście tę kartę, podnieście poziom Broni o 1.

Dodatkowo Bicz pozwala wam w każdej rundzie zignorować efekt 1 karty Pułapki. Ta karta wciąż wlicza się do maksymalnej liczby kart Tajemnic, które Postać musi dobrać w rozpatrywanej akcji. W każdej rundzie z efektów tej karty może korzystać tylko 1 Postać.

### Brak Wiary / Mobilizacja (Wydarzenie)

Gracz otrzymujący znacznik Pierwszego Gracza natychmiast zostaje Pierwszym Graczem (może to być istotne w trakcie rozpatrywania efektu Zagrożenia).

### Butelka wina (Skarb)

Efekt tej karty może być użyty przez Postać, która ją zdobyła, nawet jeśli w tej samej rundzie musi rozpatrzyć Noc poza Obozem.

### Ceremonialna czara (Skarb)

Efekt tej karty pozostaje aktywny, dopóki nie dobierzecie jej w fazie Wydarzenia i jej dolna część pozwoli na jego zakończenie.

### Oberwanie chmury / Przeprowadzka (Wydarzenie)

Jeżeli w wyniku efektu Wydarzenia przenieśliście Obóz i utraciliście Dach/Palisadę, akcja Zagrożenia umożliwia wam odzyskanie 1 utraconego poziomu. Na przykład jeśli obniżyliście tylko poziom Dachy, możecie podwyższyć tylko poziom Dachy. Jeżeli nie posiadacie Schronienia, nic nie zyskujecie.

### Dmuchałka (Pułapka)

Piętaszek ignoruje efekt tej karty.

### Dziwne schorzenie (Pułapka)

Piętaszek nie jest graczem, więc pomija się go obliczając liczbę czarnych znaczników, ale można je do niego przypisać. Jeżeli Postać (w tym Piętaszek) spędza w tej rundzie Noc poza Obozem, przypiszcie tylko do niej 2 znaczniki, za które otrzyma 2 Rany.

### Grzyby / Rozwolnienie (Przygoda, akcja Zbierania)

Piętaszek nie jest graczem, więc nie otrzymujecie za niego pożywienia.

### Hamak (Skarb)

Gdy dowolna Postać (poza Piętaszkim) wykonuje akcję Odpoczynku, otrzymuje dodatkowo 1 żeton Determinacji. Żadna Postać nie może korzystać równocześnie z Łóżka i Hamaka.

Jeśli posiadacie obie karty, musicie zdecydować, której z nich chcecie użyć. Z efektu tego Skarbu może korzystać wiele Postaci w każdej rundzie.

### Hełm (Skarb)

Jeżeli jedna z Postaci użyje Hełmu, jego efekt jest rozpatrywany w każdej akcji Polowania wykonywanej przez tę Postać w tej fazie Akcji. W każdej rundzie z efektów tej karty może korzystać tylko 1 Postać. Hełm może być użyty także w trakcie rozpatrywania Walki z Bestią, wynikającej z rezultatu na kości Wygłodniałych Zwierząt. Po rzucie, ale przed rozpatrzeniem rezultatu zdecydujecie, która z Postaci skorzysta z Hełmu.

### Katakлизм / Naprawa narzędzi (Wydarzenie)

Położcie wszystkie karty Pomysłów (leżące stroną Przedmiotu do góry) w obszarze Przyszłych Surowców. Nie możecie korzystać z ich efektów, aż do końca fazy Akcji. Są niedostępne, więc nie możecie budować Przedmiotów, które wymagają ich posiadania. Efekty żetonów leżących na planszy (np. Skrótu czy Zagrody) pozostają aktywne. Na koniec fazy Akcji, położcie te Przedmioty z powrotem na planszy. Efekt Zagrożenia zmusza drużynę

# ANEKS

do odrzucenia 1 Przedmiotu i anulowania jego efektów (o ile to możliwe). Odwróćcie kartę tego Przedmiotu i wtasujcie go do talii kart Pomysłów.

## Katastrofa / Łata (Wydarzenie)

Możecie wybrać Palisadę lub Dach o poziomie 1. Jeżeli w wyniku zaokrąglenia w dół, nie obniżycie żadnego poziomu, nie ponosicie dodatkowych konsekwencji. Jednakże, jeżeli poziom Dachy i Palisady od początku wynosi 0, rozpatrzenie regułę Niespełnionych Wymagań.

## Kłótnia / Pogodzenie się (Wydarzenie)

W tej rundzie żadna akcja nie może być wykonana przez pionki różnych Postaci (włączając Piętaszka, który w tej rundzie nie może nikogo wspierać). Jedynym wyjątkiem jest akcja Zagrożenia na tej karcie, do której musicie przypisać pionki należące do 2 różnych Postaci graczy (lub Postaci gracza i Piętaszka).

## Koce (Skarb)

Za każdy znacznik odrzucony z tej karty, możecie zignorować 1 ☁️ (z kości lub żetonu). Nie wlicza się jej także do sumy ☁️.

## Komplet starych ubrań (Skarb)

W każdej rundzie 1 Zimowa chmura jest traktowana jak Deszczowa chmura, więc nie musicie odrzucać 1 dodatkowego drewna.

## Kontrola narzędzi / Zepsute narzędzia (Przygoda, akcja Budowy)

Położ czarne znaczniki na 2 (lub mniejszej liczbie, jeśli nie wybudowaliście 2 Przedmiotów) kartach Przedmiotów. Te znaczniki nie mają żadnych konsekwencji, dopóki ta karta nie zostanie dobrana z talii Wydarzeń.

## Kosz (Pomysł)

Aby użyć Kosza, musicie go przypisać do jednej z Postaci w trakcie etapu Planowania (położcie żeton Kosza na jej karcie Postaci). Jeżeli akcja Zbierania Surowców zakończy się porażką, ta Postać nie zdobywa żadnych Surowców. Możecie korzystać równocześnie z Wora i Kosza w ramach jednej akcji Zbierania Surowców.

## Kufel Kapitana / Wyprawa po Skarby (karta Wraku)

Karta Przedmiotu Startowego jest dobierana losowo spośród nieużywanych kart Przedmiotów Startowych. Karta jest umieszczana w obszarze Przyszłych Surowców i możecie z niej korzystać po zakończeniu aktualnej fazy Akcji.

## Lek (Pomysł)

Lek nie ma żadnego natychmiastowego efektu, ale efekty wielu kart Wydarzeń oraz Przygód zależą od tego, czy go posiadacie, i zwykle pozwala on uniknąć negatywnych konsekwencji. Lek nie zużywa się.

## Lóżko (Pomysł)

Gdy dowolna Postać (oprócz Piętaszka) wykonuje akcję Odpoczynku, otrzymuje 1 żeton Determinacji i uleczka 2 Rany (zamiast zwykłego efektu akcji Odpoczynku). Żadna Postać nie może korzystać równocześnie z Łóżka i Hamaka. Jeśli posiadacie obie karty, musicie zdecydować, której z nich chcecie użyć. Z efektu tego Skarbu może korzystać wiele Postaci w każdej rundzie.

## Małpy cię obserwują / Małpy w obozie! (Przygoda, akcja Budowy)

Możecie wybrać Palisadę lub Dach o poziomie 1. Jeżeli w wyniku zaokrąglenia w dół, nie obniżycie żadnego poziomu, nie ponosicie dodatkowych konsekwencji. Jednakże, jeżeli poziom Dachy i Palisady od początku wynosi 0, rozpatrzenie regułę Niespełnionych Wymagań.

## Mapa skarbów (Skarb)

Specjalna akcja Eksploracji przedstawiona na tej karcie, wymaga przypisania do niej 2 pionów, więc kończy się automatycznym sukcesem (bez konieczności wykonywania rzutów kośćmi).

## Młotek (Przedmiot Startowy)

Odrzućcie znacznik z tej karty, aby otrzymać 1 dodatkowy brązowy pion Akcji, który może zostać użyty do wsparcia dowolnej akcji Budowy. Jeżeli zechcecie, możecie użyć Młotka dwukrotnie w tej samej rundzie.

## Naczynia (Pomysł)

Raz na każdą fazę Nocy, drużyna może odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 1 Ranę wybranej Postaci.

## Narada / Burza mózgów (Wydarzenie)

Weźcie wybraną kartę Pomysłu z talii kart Pomysłów i natychmiast umieśćcie ją (stroną Pomysłu do góry) na planszy (zamiast w obszarze Przyszłych Surowców).

## Niebezpieczna noc / Budowa zabezpieczeń (Wydarzenie)

Położcie kartę Bestii obok talii Wydarzeń i przelóżcie ją na wierzch talii dopiero na koniec fazy Akcji bieżącej rundy. Jeżeli w tej rundzie rozpatrzenie akcji Zagrożenia, weźcie tę kartę i wtasujcie ją do talii Polowania. Jeżeli w tej rundzie nie rozpatrzenie akcji Zagrożenia, na początku fazy Wydarzenia kolejnej rundy, Pierwszy Gracz będzie musiał odkryć tę kartę Bestii i rozpatrzyć Walkę z Bestią, zanim dobierzecie kartę Wydarzenia. Od tego momentu akcja Zagrożenia tej karty nie będzie miała żadnego efektu, ponieważ nie będzie żadnej karty Bestii leżącej na lub obok talii Wydarzeń. Następnie należy dobrać i rozpatrzyć w normalny sposób kolejną kartę z talii Wydarzeń.

## Nieszczęśliwa przygoda (Pułapka)

Rozpatrzenie efektu ☹️ opisany na karcie Scenariusza.

## Niszczycielski huragan / Reperacja obozowiska (Wydarzenie)

Możecie wybrać Palisadę lub Dach o poziomie 1. Jeżeli w wyniku zaokrąglenia w dół, nie obniżycie żadnego poziomu, nie ponosicie dodatkowych konsekwencji. Jednakże, jeżeli poziom Dachy i Palisady od początku wynosi 0, rozpatrzenie regułę Niespełnionych Wymagań.

## Nocny atak / W poszukiwaniu Bestii (Wydarzenie)

Siła Bestii nie jest istotna podczas rozpatrywania akcji Zagrożenia, ale musicie rozpatrzyć wszystkie dodatkowe efekty karty Bestii – obniżenie poziomu Broni, Palisady i inne efekty opisane na karcie. Otrzymujecie także wskazane pożywienie i skóry.

## Nowe stado / Wszystko przepadło (Przygoda, akcja Zbierania)

Zakryjcie wszystkie Źródła na kafelku Wyspy z tym żetonem za pomocą czarnych znaczników.

Jeżeli znajdował się na nim jakiś żeton/znacznik, oznaczający dodatkowe Źródło (dłożony przez efekt karty, scenariusza itp.), również należy go zakryć. Pozostałych żetonów, które nie oznaczają dodatkowych Źródeł, nie zakrywajcie, ale nie mają efektu, aż do usunięcia znacznika z oryginalnego Źródła.

## Otumaniony (Pułapka)

Od kolejnej rundy musisz przerzucić każdy sukces, otrzymany na kości Sukcesu w trakcie rozpatrywania dowolnej akcji. Będąc Liderem Pewnych Akcji (bez konieczności rzucania kośćmi Akcji), musisz rzucać kością Sukcesu i rozpatrywać otrzymany wynik.

## Palenisko (Pomysł)

Raz na każdą fazę Nocy drużyna może odrzucić 1 pożywienie, aby uleczyć 2 Rany pojedynczej Postaci lub po 1 Ranie dwóch różnych Postaci.

## Piec (Pomysł)

W każdej fazie Pogody zignorujcie 1 Zimową chmurę. Nie wlicza się ona również do ogólnej liczby chmur.

## Piwnica (Pomysł)

Piwnica zapobiega psuciu się zwykłego pożywienia. Nie staje się ono niepsującym się pożywieniem (nie wymieniacie znaczników 🍷 na 🍷). Jeżeli utracicie Piwnicę, pożywienie normalnie zepsuje się w fazie Nocy.

## Plecak (Skarb)

Jeżeli jedna z Postaci użyje Plecaka, jego efekt jest rozpatrywany w każdej akcji Eksploracji (zakończonej sukcesem lub porażką) wykonywanej przez tę Postać w tej fazie Akcji. W każdej rundzie z efektów tej karty może korzystać tylko 1 Postać.

## Pośpiech / Co nagle to po diable (Przygoda, akcja Budowy)

Dodatkowa akcja Budowy nie wymaga przypisywania żadnych pionów i jest rozpatrywana, tak jakby wykonywał ją pojedynczy pion Postaci, która rozpatruje tę Przygodę. Może



# ANEKS

zostać w ten sposób rozpatrzona dowolna akcja Budowy (Przedmiotu, Schronienia, Palisady, Dachy, Broni), o ile spełniacie wszystkie wymagania. Jeżeli wcześniej w tej samej rundzie zostało wybudowane Schronienie (i nie posiadacie Naturalnego Schronienia), nie może zostać wybudowany Dach ani Palisada. Przedmioty i Surowce zgromadzone w obszarze Przyszłych Surowców również nie mogą zostać użyte.


## Rozszalała rzeka / Budowa fosi (Wydarzenie)

„Połowa sumy produkowanych Surowców” to połowa sumy produkowanego pożywienia i drewna. Na przykład, jeśli normalnie otrzymujecie 4 sztuki drewna i 2 pożywienia (w sumie 6 Surowców), możecie otrzymać 3 drewna albo 2 pożywienia i 1 drewno albo 1 pożywienie i 2 drewna.

## Skrót (Pomysł)

Ten Pomysł umożliwia graczom otrzymywanie w fazie Produkcji Surowca z kafelka Wyspy z żetonem Skrót. Jeśli dostępnych jest kilka Surowców do wyboru, w każdej fazie Produkcji drużyna wspólnie decyduje, który z nich otrzyma w tej rundzie. Jeżeli kafelek zawiera także  lub , gracze otrzymują dodatkowy Surowiec, jeżeli zbierają z odpowiadającego Źródła.

### Przykład:

Na kafelku Wyspy znajdują się Źródło drewna, Źródło pożywienia, żeton  i żeton Skrót. W fazie Produkcji gracze mogą wybrać czy chcą otrzymać 1 drewno, czy 2 pożywienia.

Ze Źródła, z którego gracze otrzymują Surowce w fazie Produkcji, nie można zbierać w fazie Akcji (by o tym pamiętać, możecie zakrywać to Źródło żetonem Skrót i odkrywać Źródło na koniec każdej rundy).

Jeżeli na kafelku z żetonem Skrót znajduje się także znacznik Mgły (w scenariuszu 2), Skrót nie przynosi graczom dodatkowych korzyści (drużyna nie otrzymuje dodatkowych Surowców). W fazie Akcji gracze będą mogli normalnie zbierać Surowce na tym kafelku. W podobny sposób postępujcie, jeżeli z jakiegokolwiek powodu w danej rundzie została pominięta faza Produkcji.

Gdy przenosicie Obóz, Skrót staje się niedostępny. Odrzućcie z planszy jego żeton i odwróćcie kartę Przedmiotu na stronę Pomysłu.

## Stara mapa (Skarb)

Kiedy ta karta znajdzie się w obszarze Dostępnych Surowców, każda Postać natychmiast otrzymuje 1 żeton Determinacji. Dotyczy to także Piętaszka.

## Szabla (Skarb)

W każdej rundzie Szabla może być używana wielokrotnie, ale tylko przez 1 Postać. Jeżeli używasz Szabli, w każdej Walce możesz otrzymać 1 Ranę, aby skorzystać z jej efektu. Dotyczy to także Walki z Bestią, wynikającej z rezultatu na kości Wyglodniałych Zwierząt.

## Szkielet / Wspomnienia martwego odkrywcy (Przygoda, akcja Zbierania)

Dobierzcie wierzchnią kartę Pomysłu z talii kart Pomysłu.

## Trucizna (Pułapka)

Piętaszek również rozpatruje efekt tej karty. Jeśli Postać (gracz lub Piętaszek), która dobrała tę kartę, rozpatruje Noc poza Obozem, tylko ona otrzymuje 1 Ranę.


## Ukryta lina (Pułapka)

Jeżeli wasz poziom Broni wynosi 2 lub mniej, obniżcie go do 0. Jeżeli jest wyższy niż 2, obniżcie go o 2 poziomy.

## Wielki klejnot (Potwór)

Jeżeli Postać (lub Piętaszek), która dociągnęła tę kartę spędza Noc poza Obozem, efekt tej karty nie jest rozpatrywany w tej fazie Nocy. Połóżcie ją w obszarze Przyszłych Surowców i rozpatrzcie dopiero w kolejnej fazie Nocy.

## Wilczy dół (Pomysł)

W fazie Produkcji rzućcie brązową kością Rany. Jeżeli wyrzucicie , natychmiast otrzymujecie 2 pożywienia. Jeżeli w wyniku efektu gry mielibyście nie otrzymać w fazie Produkcji pożywienia, nie rzucajcie kością. Jeżeli w wyniku efektu gry mielibyście w fazie Produkcji otrzymać tylko połowę produkowanego pożywienia, rozpatrzcie ten rzut kością przed obliczeniem, ile wynosi połowa otrzymywanego pożywienia.

## Wór (Pomysł)

Aby użyć Wora, musicie go przypisać do jednej z Postaci w trakcie etapu Planowania (połóżcie żeton Wora na jej karcie Postaci). Jeżeli akcja Zbierania Surowców zakończy się porażką, ta Postać nie zdobywa żadnych Surowców. Możecie korzystać równocześnie z Wora i Kosza w ramach jednej akcji Zbierania Surowców.

## Wycie od strony lasu / Wyprawa (Wydarzenie)

Jeżeli talia Polowania jest pusta, wybrana przez was karta Bestii będzie pierwszą (i póki co jedyną) kartą w talii Polowania. Wtasujcie z powrotem pozostałe dwie karty do talii Bestii. Pamiętajcie, że talia Polowania jest często tasowana w trakcie gry, więc wybrana przez was karta może wkrótce nie leżeć już na jej wierzchu.



## Wyczerpany / Spór (Przygoda, akcja Budowy)

Tylko Postać, która dobrała tę kartę, może zostać natychmiast uleczona.

## Wyspa się buntuje / Ratunek (Wydarzenie)

W trakcie rozpatrywania efektu tej karty Wydarzenia, rozpatrzcie dwukrotnie efekt Księgi (opisany na karcie Scenariusza) i jeszcze raz, jeżeli rozpatrujecie efekt Zagrożenia tej karty.

## Zagroda (Pomysł)

Znacznik może być umieszczony tylko na  na kafelku sąsiadującym z Obozem, a nie na kafelku z samym Obozem. Żeton  musicie umieścić na kafelku Wyspy z Obozem. Po wybudowaniu tego Przedmiotu, jego żeton jest przemieszczany razem z Obozem, zgodnie z normalnymi zasadami.

## Zły los / Pokrzepiający odpoczynek (Wydarzenie)

Rozpatrzcie efekty Zagrożenia wszystkich kart (od lewej do prawej) znajdujących się na polach Akcji Zagrożenia. Następnie odrzućcie je i połóżcie „Zły los” na prawym polu Akcji Zagrożenia.


## Znalezisko w krzakach / Wspomnienia (Przygoda, akcja Zbierania)

Karta Przedmiotu Startowego jest dobierana losowo spośród nieużywanych kart Przedmiotów Startowych. Karta jest umieszczana w obszarze Przyszłych Surowców i możecie z niej korzystać po zakończeniu aktualnej fazy Akcji.

## Ziołowa mikstura (Skarb)

Możecie podejrzeć wierzchnią kartę talii Wydarzeń, niezależnie od typu karty. Jeżeli obok talii Wydarzeń leży karta Bestii, możecie podejrzeć ją zamiast wierzchniej karty z talii.

## EFEKTY POZOSTAŁYCH KART

Wiele Przedmiotów, które nie zostały opisane powyżej, jest wymaganych do budowania innych Przedmiotów lub przynosi różne jednorazowe premie (dodatkowe poziomy Broni/Palisady, niepsujące się pożywienie lub żetony  umieszczane na kafelku Wyspy z Obozem).

Pasy, Mapa, Latarnia i Tarcza dają graczom dodatkowe pionki Akcji, które mogą być przypisane do akcji w odpowiadających kolorach. Tratwa daje graczom 1 pionek Akcji, który może być przypisany do akcji Zbierania lub Eksploracji. Możecie używać tych pionków Akcji wielokrotnie (ale tylko raz w każdej rundzie).

Dziennik i Bębny przynoszą premie raz na rundę (w każdej fazie Morale) i można łączyć ich działanie.

# ANEKS

## ŻETONY ODKRYĆ

Żetony Odkryć (zwykle zdobywane w akcji Eksploracji) są umieszczane w obszarze Przyszłych Surowców (opisano to dokładnie na stronie 19). Na koniec fazy Akcji przesuńcie je do obszaru Dostępnych Surowców. Od tego momentu są dostępne dla wszystkich graczy. W tym momencie musicie wymienić niektóre żetony na Surowce (nie możecie ich zachować na kolejne rundy) – *Pożywne Larwy* na 2 🍌, a *Powalone Drzewo* na 1 🌲. Wszystkie pozostałe żetony Odkryć możecie przechowywać dowolnie długo i możecie ich użyć w dowolnym momencie rundy (o ile nie wskazano inaczej).

Zużyte i odrzucone żetony Odkryć są trwale usuwane z gry. W grze znajduje się 18 żetonów o stałych efektach, identycznych we wszystkich scenariuszach oraz 4 żetony Specjalnych Odkryć, których efekty różnią się w zależności od scenariusza (są one opisane na kartach Scenariuszy i na stronach 28-32).

Jeśli musicie coś odrzucić i posiadacie żeton Odkryć, który to zapewnia, możecie (ale nie musicie) zdecydować się otrzymać Rany, zgodnie z regułą Niespełnionych Wymagań, i zachować żeton Odkryć.

### Przykład:

W fazie Nocy musicie odrzucić 1 pożywienie. Nie posiadacie żadnego pożywienia, ale macie żeton Odkryć *Koza* (który zapewnia 1 skórę i 1 pożywienie), który możecie (ale nie musicie) odrzucić, aby zyskać te Surowce i nie otrzymać Ran w tej fazie Nocy.



### Cierniste krzewy

Jeżeli posiadacie *Schronienie*, odrzućcie ten żeton, aby podnieść poziom *Palisady* o 1.



### Jadalne kłacza

Jeżeli posiadacie *Naczynia*, w fazie Nocy możecie odrzucić ten żeton, aby uleczyć 2 Rany 1 Postaci lub po 1 Ranie dwóch różnych Postaci.



### Koza

Jeżeli poziom *Broni* wynosi co najmniej 1, możecie odrzucić ten żeton, aby otrzymać 1 skórę i 1 pożywienie (umieśćcie je w obszarze Dostępnych Surowców). Nie możecie użyć tego żetonu podczas etapu Rozpatrywania Akcji w fazie Akcji. Możecie go użyć tylko podczas etapu Planowania Akcji lub pod koniec fazy Akcji albo w dowolnym momencie każdej innej fazy. Jeżeli ten żeton znajduje się w obszarze Dostępnych Surowców (*Koza* wciąż żyje), przedstawione na nim pożywienie nie psuje się podczas fazy Nocy.



### Powalone drzewo

Na koniec fazy Akcji musicie odrzucić ten żeton, aby umieścić 1 drewno w obszarze Dostępnych Surowców.



### Pożywne Larwy

Na koniec fazy Akcji musicie odrzucić ten żeton, aby umieścić 2 pożywienia w obszarze Dostępnych Surowców.



### Przyprawy

Jeżeli posiadacie *Naczynia*, możecie odrzucić ten żeton, aby podnieść poziom *Morale* o 1.



### Skarb

Odrzućcie ten żeton, aby Pierwszy Gracz dobrał 1 kartę Skarbu z talii Tajemnic. Jeżeli odrzuciliście ten żeton w trakcie fazy Akcji, umieśćcie otrzymany Skarb w obszarze Przyszłych Surowców. Jeżeli odrzuciliście go poza fazą Akcji, Skarb jest natychmiast dostępny.



### Stara maczeta

Odrzućcie ten żeton, aby podnieść poziom *Broni* o 1.



### Świece

Odrzućcie ten żeton, aby otrzymać 1 brązowy pion Akcji, którego możecie użyć do wsparcia dowolnej akcji Budowy, a następnie odrzucić. Piony Akcji mogą być przypisywane do akcji tylko w trakcie etapu Planowania fazy Akcji.



### Trujące pędy

Jeżeli posiadacie *Naczynia*, możecie odrzucić ten żeton, aby podnieść poziom *Broni* o 2.



### Tyton

Odrzućcie ten żeton, aby podnieść poziom *Morale* o 1.



### Wielkie liście

W fazie Pogody możecie odrzucić ten żeton, aby zignorować 1 *Deszczową* chmurę.



### Zioła

Jeżeli posiadacie *Naczynia*, możecie odrzucić ten żeton, aby natychmiast wybudować *Lek*. Natychmiast odwróćcie kartę *Leku* na stronę Przedmiotu (jeśli używacie tego żetonu poza fazą Akcji) lub umieśćcie w obszarze Przyszłych Surowców (jeśli używacie go w fazie Akcji).

**Autor gry:** Ignacy Trzewiczek

**Instrukcja:** Simon Reitenbach

**Współpraca przy wersji angielskiej:** Paul Grogan

**Wersja polska:** Jan Maurycy, Joanna Kijanka

**Ilustracja na okładce:** Dominik Mayer

**Projekt pudełka:** Aga Jakimiec

**Projekt planszy:** Piotr Słaby

**Ilustracje i ikony:** Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil,

Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn

**Projekt Komponentów:** Maciej Mutwil

**DTP:** Maciej Mutwil, Aga Jakimiec, Rafał Szyma, Michał Kulasek, Gaba Palicka

**Korekta:** Marcin Zalewski, Krystyna Lukoszek, Ignacy Trzewiczek, Grzegorz Polewka,

Weronika Spyra

**Wydawca:**

Portal Games sp. z o.o.

ul. Henryka Sienkiewicza 13,









44-190 Knurów, Polska

www.portalgames.pl e-mail: portal@portalgames.pl

**PODZIĘKOWANIA:** Za ich ogromną pomoc, zaangażowanie i wsparcie niniejszym dziękuję niżej wymienionym przyjaciółom 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, Adrian Ciszewski, Karol Gumowski, Elżbieta Wiśniewska, Marek Wajda, Wojciech Skolik, Jarosław Czaja, Marek Rollo, Michał Piotrowicz, Henio Mariola, Karol Wróblewski, Krystyna Lukoszek, Hrosskar...Wszystcy testerzy na różnych konwentach... Oraz ostatni, lecz wcale nie mniej ważni... Merry i wszystkie moje dzieci!

# ANEKS

## SKRÓT ZASAD

FAZA	OPIS
<b>1. FAZA WYDARZENIA</b> Nie rozpatrujcie jej w pierwszej rundzie!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobierzcie wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i rozpatrzcie jej część oznaczoną .</li> <li>• Jeżeli nie była to karta Wydarzenia, dobierzcie i rozpatrzcie kolejną kartę.</li> <li>• Jeżeli na karcie znajduje się:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>•  – rozpatrzcie efekt opisany na karcie Scenariusza.</li> <li>• ? – połóżcie odpowiedni żeton na talii kart Przygody w odpowiadającym kolorze.</li> </ul> </li> <li>• Rozpatrzcie efekt Wydarzenia.</li> <li>• Połóżcie kartę na polu Akcji Zagrożenia i przesun leżące na nim karty o 1 pole w lewo.</li> <li>• Jeżeli jakaś karta zostanie wypchnięta z planszy, rozpatrzcie jej efekt Zagrożenia.</li> </ul>
<b>2. FAZA MORALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawdźcie poziom Morale (na torze Morale u góry planszy).</li> <li>• Pierwszy Gracz otrzymuje lub odrzuca wskazaną liczbę żetonów Determinacji (lub ulecz 1 Ranę).</li> <li>• Jeżeli nie może odrzucić wystarczająco wielu żetonów, otrzymuje 1 Ranę, za każdy brakujący żeton.</li> </ul>
<b>3. FAZA PRODUKCJI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otrzymujecie po 1 Surowcu z każdego Źródła na kafelku z Obozem.</li> <li>•  zapewnia 1 </li> <li>•  zapewnia 1 </li> <li>• Różne żetony (, ) itp.) mogą wpływać na liczbę otrzymywanych Surowców.</li> <li>• Połóżcie wszystkie otrzymane Surowce w obszarze Dostępnych Surowców.</li> </ul>
<b>4. FAZA AKCJI</b>	<p>a. W trakcie Etapu Planowania, zaplanujcie akcje i przypiszcie do nich pionki Akcji:  <i>Wszystkie wymagania akcji muszą być spełnione, aby móc przypisać do niej pionki Akcji.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Akcja Zagrożenia:</b> 1 lub 2 pionki Akcji + Surowce (maks. 1 akcja na każdą kartę).</li> <li>• <b>Akcja Polowania:</b> 2 pionki Akcji (maks. 1 akcja na każdą kartę w talii Polowania).</li> <li>• <b>Akcja Budowy:</b> 1 lub 2 pionki Akcji + Surowce. Przedmioty i Schronienie – maks. 1 raz w każdej rundzie, Broń/Dach/Palisada – wielokrotnie w każdej rundzie.</li> <li>• <b>Akcja Zbierania Surowców:</b> 1 lub 2 pionki Akcji na kafelku Wyspy sąsiadującym z Obozem (więcej na bardziej odległych kafelkach).</li> <li>• <b>Akcja Eksploracji:</b> 1 lub 2 pionki Akcji na obszarze wyspy sąsiadującym z Obozem (więcej na bardziej odległych polach).</li> <li>• <b>Akcja Porządkowa Obozu/Akcja Odpoczynku:</b> po 1 pionie Akcji – wielokrotnie w każdej rundzie.</li> </ul> <p>b. W Etapie Rozpatrywania Akcji, rozpatrzcie kolejno wszystkie akcje (zwróćcie pionki na karty Postaci po rozpatrzeniu każdej akcji):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Akcja Zagrożenia:</b> Rozpatrzcie efekt karty, odrzućcie wskazane Surowce. Na koniec odrzućcie kartę Wydarzenia.</li> <li>• <b>Akcja Polowania:</b> Odkryjcie wierzchnią kartę z talii Polowania. Porównajcie siłę Bestii z waszym poziomem Broni, otrzymajcie Rany, obniżcie poziom Broni, połóżcie otrzymane Surowce w obszarze Przyszłych Surowców.</li> <li>• <b>Akcja Budowy:</b> Odrzućcie wskazane Surowce, podnieście odpowiedni poziom lub umieśćcie kartę w obszarze Przyszłych Surowców.</li> <li>• <b>Akcja Zbierania Surowców:</b> Otrzymujecie po 1 znaczniku Surowca z każdego Źródła. Połóżcie je w obszarze Przyszłych Surowców.</li> <li>• <b>Akcja Eksploracji:</b> Połóżcie nowy kafelek Wyspy, oznaczcie odkryty typ terenu na kartach Pomysłów, dodajcie kartę Bestii do talii Polowania, dobierzcie żetony Odkryć, rozpatrzcie efekty totemu.</li> <li>• <b>Porządkowanie Obozu:</b> +1 poziom Morale i/lub 2 żeton Determinacji za każdy przypisany pion Akcji.</li> <li>• <b>Odpoczynek:</b> Uleczcie 1 Ranę za każdy przypisany pion Akcji.</li> </ul> <p>c. Rozpatrzcie efekty Skarbów, efekty kart Przedmiotów i umieśćcie je na planszy, przesuniecie Surowce i żetony do obszaru Dostępnych Surowców, odrzućcie wykorzystane dodatkowe pionki jednokrotnego użytku.</p>
<b>5. FAZA POGODY</b> Jeżeli na polu Pogody nie ma żadnych żetonów, a w aktualnej rundzie nie rzucacie kośćmi Pogody, możecie ją pominąć.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rzućcie kośćmi wskazanymi na polu aktualnej rundy na karcie Scenariusza.</li> <li>• Dodajcie symbole z żetonów Pogody:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Odrzućcie po 1 sztuce drewna za każdą Zimową chmurę.</li> <li>• Porównajcie poziom Dachy z łączną liczbą chmur Zimowych i Deszczowych. Odrzućcie po 1 pożywienie i drewno za każdy brakujący poziom.</li> <li>• Rozpatrzcie wynik kości Wyglodniałych Zwierząt.</li> <li>• Obniżcie poziom Palisady o 1, jeżeli na polu Pogody znajduje się żeton Sztormu.</li> </ul> </li> <li>• Za każdy brakujący Surowiec lub poziom Dachy/Palisady, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.</li> <li>• Odrzućcie żetony z pola Pogody.</li> </ul>
<b>6. FAZA NOCY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Każda Postać musi zjeść 1 pożywienie. Jeśli tego nie zrobi, otrzymuje 2 Rany.</li> <li>• Możecie przenieść Obóz na sąsiedni kafelek Wyspy:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obniżcie o połowę poziom Dachy i Palisady (zaokrąglając w dół), jeżeli posiadacie Schronienie.</li> <li>• Obniżcie poziom Dachy i Palisady do 0, jeżeli nie posiadacie Schronienia.</li> <li>• Przenieście korzystne żetony wraz z Obozem, odrzućcie żeton Skrótu.</li> </ul> </li> <li>• Jeżeli nie posiadacie Schronienia, każda Postać otrzymuje po 1 Ranie.</li> <li>• Odrzućcie pozostałe pożywienie (poza niepsującym się pożywieniem).</li> <li>• Zdejmijcie z kart Postaci wszystkie znaczniki zakrywające użyte specjalne zdolności.</li> <li>• Przesuniecie znacznik Rundy na kolejne pole i przekażcie znacznik Pierwszego Gracza.</li> </ul>

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie  
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

# ANEKS



## FIGURKI

### KOMPONENTY

- 16 figurek Postaci (po 2 dla każdej reprezentacji Postaci)
- 1 figurka dodatkowej Postaci Piętaszka
- 1 figurka Zwierzęcego Towarzysza Psa
- 8 podstawek Lidera

**Edycja Kolekcyjerska Robinsona Crusoe** dodaje do gry figurki Postaci. Mogą być one używane zamiast pionów Akcji gracza.

Pamiętaj, że wszystkie komponenty gry i zasady nadal odnoszą się do figurek, jak do pionów.

Podczas Przygotowania Gry, kiedy wybierasz swoją kartę Postaci i decydujesz, którą reprezentację postaci wolisz, weź odpowiadające jej figurki, zamiast pionów Akcji gracza.



### Przykład:

Podczas Przygotowania Gry wybierasz żeńską Cieślę, więc 2 odpowiadające jej figurki.

W trakcie gry, przypisując figurki różnych Postaci do jednej akcji, użyj podstawki Lidera, aby wskazać Postać, która rozpatruje akcję.



### Przykład:

Podczas fazy Akcji Cieśla i Kucharz są przypisani do akcji Zbierania Surowców, Cieśla korzysta z podstawki Lidera, co oznacza, że jest Postacią rozpatrującą i wpływają na niego efekty tej akcji.

Jeśli grasz z Piętaszkiem lub Psem, użyj również pasującej figurki zamiast pionu. Umieść podstawki Lidera w pobliżu planszy.

## SUROWCE

	Źródło drewna, zapewniające 
	Źródło pożywienia, zapewniające 
	Drewno 
	Pożywienie 
	Niepsujące się pożywienie 
	Skóra 
	Dodatkowe znaczniki

## AKCJE

	Pion Akcji
	Dodatkowe pionki do akcji <i>Polowania, Budowy, Zbierania i Eksploracji</i>
	Polowanie
	Budowa
	Zbieranie surowców
	Eksploracja
	Porządkowanie Obozu
	Odpoczynek

## TYP TERENU

	Plaża
	Wzgórza
	Góry
	Rzeka
	Równiny

## IKONY I SYMBOLE

### OBÓZ, MORALE I RANY

	Schronienie
	Dach (poziom Dach) +/- 1  - podnieście/obniżcie poziom Dach o 1
	Palisada (poziom Palisady) +/- 1  - podnieście/obniżcie poziom Palisady o 1
	Broń (poziom Broni) +/- 1  - podnieście/obniżcie poziom Broni o 1
	Obniżcie poziom Morale o 1
	Podnieście poziom Morale o 1 poziom
	Otrzymaj 1 Ranę
	Ulecz 1 Ranę

### KOŚCI

	Kości Akcji Budowy
	Kości Akcji Zbierania Surowców
	Kość Akcji Eksploracji
	Przygoda
	Rana
	Sukces
	Porażka (2 żetony Determinacji)
	Kość Deszczowa
	Kość Zimowa
	Kość Wygłodniałych Zwierząt
	1 lub 2 chmury Deszczowe
	1 lub 2 chmury Zimowe
	Obniżcie poziom Palisady o 1
	Odrzućcie 1 Pożywienie
	Walczyć z Bestią o sile 3

## KARTY TAJEMNIC

	Karta Skarbu
	Karta Potwora
	Karta Pułapki

### INNE IKONY

	Żetony Specjalnej Rany
	Żeton Determinacji
	Żeton dodatkowego pożywienia
	Żeton dodatkowego drewna
	Czasochłonna akcja
	Żeton Zwiększonego Zagrożenia
	Żeton Przerzutu
	Żeton Skrót
	Żeton Sztormu
	Żetony Kolejności
	Żeton Chmury Zimowej
	Żeton Chmury Deszczowej
	Żeton Obozu/Schronienia
	Totem
	Karta Bestii
	Żetony Przygody
	Żetony Odkryć
	Zignorujcie chmurę Deszczową/Zimową
	Wskazuje, jak wiele razy można użyć tego Przedmiotu

### PRZEDMIOTY

	Mapa		Łopata
	Nóż		Lek
	Lina		Ogień
	Cegły		Naczynia