

Robinson Crusoe

AVENTURAS NA ILHA AMALDIÇOADA

Ai! Maldição!

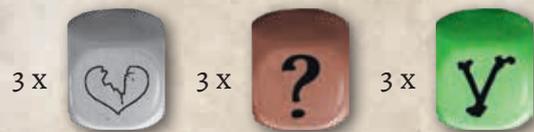
Esta foi a terceira vez que William acertou o polegar com o martelo. De quem foi a ideia de consertar a paliçada castigada pela tempestade? Dedo na boca, ele olhou para a floresta. É típico, deixar o trabalho duro para o cozinheiro enquanto Jane está em algum lugar “explorando”, acompanhada, é claro, pelo carpinteiro Mark. Para piorar as coisas, ele não teve sucesso pescando pela manhã. A única esperança é que Rose retorne da caçada com alguma coisa - ou eles terão que ir para a cama com a barriga vazia. Mais uma vez.

William estava com o humor cada vez mais sombrio. A pilha de madeira para a fogueira não era grande o suficiente para um navio avistar o sinal à distância, e estava ficando cada dia mais frio. Sem os cobertores que encontraram, eles já teriam congelado até a morte. Como não abandonar a esperança de ser resgatado dessa ilha amaldiçoada?

COMPONENTES.....	2	Descansar.....	21
PREPARAÇÃO.....	4	Fim da Fase de Ação.....	21
FICHAS DE CENÁRIO.....	6	Fase de Clima.....	22
FICHAS DE PERSONAGEM.....	7	Fase da Noite.....	23
VISÃO GERAL.....	8	Movendo o acampamento.....	23
A PARTIDA.....	8	Fim da partida.....	23
Fase de Evento.....	8	REGRAS ADICIONAIS.....	24
Fase de Moral.....	9	Requisitos não-cumpridos.....	24
Fase de Produção.....	10	Exclusividade de fichas e marcadores.....	24
Como alocar peões.....	11	Recursos disponíveis e futuros.....	24
Requisitos para alocar peões de Ação.....	11	Itens, itens iniciais e Tesouros.....	24
Requisitos especiais através de fichas de efeito.....	12	Descartando cartas, fichas de Descobrimto etc.....	25
Alocando Peões de Ação.....	14	Informação durante a partida.....	25
Peões de Ação neutros adicionais.....	14	Regra de Ouro.....	25
Resolvendo Ações.....	14	Termos importantes.....	25
Fase de Ação.....	15	Variantes de 2 jogadores e solo.....	26
Ações de Ameaça.....	15	Figuras adicionais (Sexta-Feira e Cão).....	27
Caçar.....	15	Variantes.....	27
Combater.....	16	APÊNDICE.....	28
Construir.....	16	Cenários.....	28
Coletar Recursos.....	18	Habilidades especiais dos personagens.....	33
Explorar.....	19	Efeitos especiais de cartas.....	34
Cartas de Mistério.....	20	Outras invenções.....	37
Fichas de Descobrimto.....	21	Fichas de Descobrimto.....	37
Passando a Fase da Noite fora do Acampamento.....	21	Visão Geral do Jogo.....	38
Organizar Acampamento.....	21	Ícones e símbolos.....	40

COMPONENTES

9 Dados de Ação



3 Dados de Clima



30 Adesivos

3 Fichas de Aventura



3 Fichas de Clima



20 Fichas de Determinação



22 Fichas de Descobrimto



12 Fichas Especiais de Ferimento

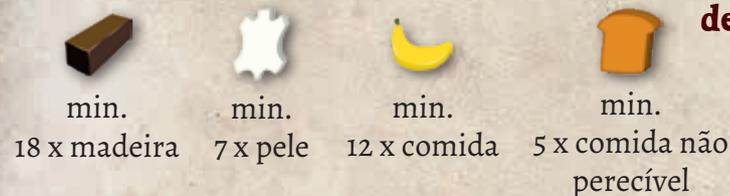


6 Contadores

(para efeitos de cenários)



Marcadores de Recursos



5 Marcadores de Ferimentos



15 Marcadores Pretos 15 marcadores Brancos 5 Marcadores Azuis 1 Marcador de Turno

Pretos



Brancos



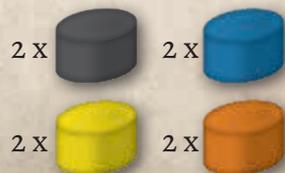
Azuis



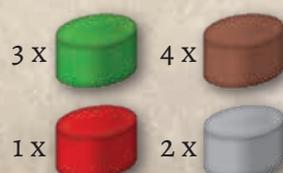
de Turno



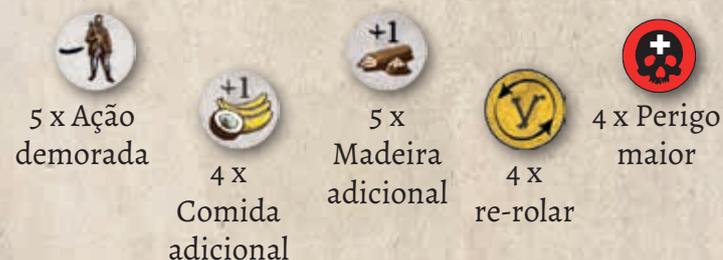
8 Peões dos Jogadores



10 Peões neutros



22 Fichas adicionais



1 Ficha de Jogador Inicial



1 Ficha de Acampamento / Abrigo



acampamento abrigo

1 Ficha de Cesto



1 Ficha de Saco



1 Ficha de Atalho



11 Peças de Ilha



73 Cartas de Evento



frente

verso

52 Cartas de Mistério



13 x Armadilhas
frente

26 x Tesouros
frente

13 x criaturas
frente

verso

3 Cartas de Destroços



frente

verso

90 Cartas de Aventura

30 x Construir

30 x Coletar Recursos

30 x Explorar



frente/verso



frente/verso



frente/verso

Sexta-feira

Carta e peão de ação (branco)



Cão

Carta e peão de Ação (Roxo)



30 Cartas de Invenções



Lado de Invenção

Lado de Item

1 Carta

“Organizar Acampamento”



Para partidas com 4 jogadores

8 Cartas de Item inicial



frente

verso

16 Cartas de Animais



frente

verso



1 Tabuleiro

4 Fichas de Cenários (frente e verso)



4 Fichas de Personagens (frente e verso)



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Escolha qual cenário jogar. Recomendamos o Cenário introdutório “Náufragos” para sua primeira partida. Coloque a ficha do Cenário escolhido próxima ao tabuleiro e coloque o marcador de turnos no primeiro espaço da trilha de contagem de turnos. Mais informações sobre fichas de cenário podem ser encontradas na página 6.

A seguir apresentamos a preparação padrão para 3 e 4 jogadores. Adaptações para 1 ou 2 jogadores podem ser encontradas na página 26. Regras mais específicas para o cenário estarão indicadas nas fichas de cenário e no apêndice (páginas 28-32).

- 3 Cada jogador pega aleatoriamente uma ficha de personagem e a coloca na sua frente. Alternativamente, jogadores podem escolher quais personagens querem usar. As fichas de personagens que não forem usadas devem ser colocadas de volta na caixa. Mais informações sobre as fichas de Personagens podem ser encontradas na página 7. Além disso, cada jogador recebe:

- a) 2 peões de Ação da cor de sua escolha (azul, amarelo, preto ou laranja).
- b) 1 marcador de ferimento que deve ser colocado na primeira casa, mais à esquerda, do medidor de Vida de seu personagem.
- c) a carta de invenção indicada no lado direito da sua ficha de personagem, que deve ser colocada com a face para cima (lado de invenção) ao lado da sua ficha de personagem.

- 4 Pegue todas as cartas de invenção remanescentes (incluindo as cartas dos personagens não utilizados).

- a) Pegue as 9 cartas iniciais de Invenção indicadas com o símbolo  junto ao seu nome, e as coloque com a face para cima (mostrando o lado de invenção) sem uma ordem específica nos espaços apropriados do tabuleiro.
- b) Embaralhe o restante das cartas de Invenção e as coloque com a face para cima (mostrando o lado de invenção) junto ao tabuleiro, criando um deck de Invenções.
- c) Saque 5 cartas do topo do deck de invenções e as coloque com a face para cima (mostrando o lado de invenção) próximas às cartas iniciais de invenção no tabuleiro.
- d) Finalmente, coloque 1 marcador preto na carta Pá (uma invenção inicial), cobrindo seu tipo de terreno (praia). **Nota:** Não faça isso se estiver jogando um Cenário que não comece em uma praia (Cenário 4).

- 5 Coloque um marcador branco no nível “0” do medidor de Moral no tabuleiro.

- 6 Coloque um marcador preto na casa superior do medidor de Armas (nível 0). O espaço para o Abrigo e a trilha para os níveis de Telhado e Paliçada irão receber marcadores pretos durante a partida.

- 7 Embaralhe cada um dos 3 decks de Aventura (separados pelos seus versos) e os coloque com a face para baixo em seus respectivos lugares no tabuleiro, juntamente com os 3 Dados referentes a cada deck, conforme a imagem oposta.



PREPARAÇÃO



- 8 Embaralhe as cartas de Animais e as coloque com a face para baixo junto ao tabuleiro, criando um deck de Animais. Note que o espaço no tabuleiro é para o deck de Caça, que será criado durante a partida.
- 9 Embaralhe as cartas de Mistério e as coloque com a face para baixo junto ao tabuleiro, criando um deck de Mistérios.
- 10 Pegue as 11 peças de Ilha.
 - a) Pegue a peça de Ilha que tem o número 8 e a coloque no espaço da Ilha indicado no tabuleiro.
 - b) Coloque a peça de acampamento (com o lado de acampamento para cima) sobre esta peça de ilha.
 - c) Embaralhe o restante das peças de ilha e as coloque próximas ao tabuleiro com a face para baixo, formando uma pilha.
- 11 Embaralhe as 8 Cartas de Itens Iniciais, pegue 2 e as coloque com a face para cima juntas ao tabuleiro. Os jogadores compartilham estes Itens. Cada item só pode ser usado duas vezes durante a partida. Coloque dois marcadores brancos na parte inferior de cada carta de Item (1 para cada uso). Coloque os Itens Iniciais restantes ao lado.
- 12 Embaralhe as fichas de Descobrimento e as coloque com a face para baixo, formando uma pilha próxima ao tabuleiro.
- 13 Coloque todos os marcadores de recursos, os peões de ação adicionais, os dados de ação e de clima e demais marcadores juntos ao tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
- 14 Coloque a carta de Destroços **“Engradados de Comida”** à direita do espaço de Ação de Ameaça no tabuleiro.
- 15 Pegue as cartas de Evento.
 - a) Separe as cartas de evento em duas pilhas: uma com todas as cartas com ícone de livro (📖), e outra com todas as cartas com os ícones de aventuras (🔍/🗺️/🏹).
 - b) Embaralhe as pilhas separadamente e saque uma quantidade de cartas de cada pilha igual a metade da quantidade de turnos do Cenário escolhido (arredondando para cima). por exemplo, Cenário 1 tem 12 turnos, então você saca 6 cartas de cada pilha.
 - c) Junte e embaralhe as cartas que sacou das duas pilhas sem revelar a frente das cartas. Coloque-as com a face para baixo no espaço correspondente no tabuleiro para formar o deck de Eventos. Todas as cartas restantes de evento retornam para a caixa.
- 16 Quando estiver jogando com 4 jogadores, cubra o espaço Organizar Acampamento no tabuleiro com a carta Organizar Acampamento.
- 17 O jogador mais jovem recebe a peça de jogador inicial.



FICHAS DE CENÁRIOS

Todas as fichas de Cenário são similares em sua estrutura, mas cada Cenário tem seu próprio design e algumas regras especiais. Recomendamos que iniciem com o Cenário 1 e que continuem em ordem crescente, já que cada Cenário é mais difícil do que o anterior.

- A** Nome do Cenário.
- B** Descrição do Cenário.
- C** Objetivo do cenário.
- D** Trilha de Turnos.
- E** Condições de clima (dados de clima que são rolados a cada turno).
- F** Regras adicionais de preparação do Cenário.
- G** Regras especiais para este Cenário.
- H** Significado do ícone de totem. A cada vez que explorar uma peça de ilha que tenha este ícone, este efeito será aplicado. Algumas vezes é um efeito instantâneo, outras vezes, uma ficha numérica é colocada, a qual mais tarde permitirá ao jogador executar uma Ação Especial nesta Ilha. (ex.: explorar locais especiais).
- I** Fichas de Descobrimientos Especiais, que têm uso diferente a cada Cenário.
- J** Significado dos Ícones de Livro para este Cenário. Se uma carta de Evento com este ícone é sacada, o efeito deve ser aplicado
- K** 2 Invenções Especiais disponíveis apenas neste Cenário (apenas impressas nesta ficha e não em cartas).
- L** Alguns cenários têm elementos adicionais (como o Medidor de Vida de Jenny neste exemplo).

CENÁRIO 3
 Vocês são naufragos em uma ilha deserta. A situação de vocês é muito difícil, mas olhe ali! Uma de suas companheiras de embarcação, a encantadora Jenny está presa e sozinha em uma rocha no meio do oceano. Vocês precisam construir uma jangada para resgatá-la! E depois, construir um barco para escapar da ilha. Um furacão se aproxima rapidamente.

Jenny precisa de ajuda!

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO
 Se você sacar o item inicial "Barômetro de Vidro", descarte-o e saque outra carta.

OBJETIVO DO CENÁRIO
 Existem dois objetivos neste cenário. O primeiro é resgatar Jenny. Para isso vocês devem construir o item "Jangada" e realizar uma ação de Exploração com ela para trazer Jenny a seu acampamento. Se Jenny morrer, a partida termina e os jogadores perdem. O segundo objetivo é construir um "Barco" para poderem escapar da Ilha. Se vocês implementarem essas duas condições, vocês imediatamente vencem a partida.

OUTRAS REGRAS ESPECIAIS
 Até o momento do resgate, Jenny recebe 2 ferimentos a cada fase de Noite. Assim que for resgatada, pegue um peão adicional para representá-la. Agora ela é considerada como se fosse um dos jogadores.

- Ela é afetada por todos os eventos que afetem os jogadores e pela regra dos requisitos não cumpridos.
- Ela é afetada pelo Clima.
- Na fase de Noite, deve comer e receber ferimentos se dormir ao ar livre.

Jenny não muda o custo de se construir abrigo, telhado e paliçada. Ela não pode virar a jogadora inicial e durante a fase de Ação apenas poderá realizar a ação de descansar para curar 1 ferimento. Ela não pode se beneficiar dos itens Cama ou Maca.

Quando explorar uma peça de ilha com Totem, marque-a com a ficha de Número apropriada. As fichas são colocadas em ordem crescente, de forma que a primeira peça de ilha explorada com Totem seja marcada com a ficha 1, a seguinte com a ficha 2, etc.

ROCHEDO ESCORREGADIO
 O jogador que explorar a peça com este ícone recebe 2 ferimentos.

ANTIGO CEMITERIO
 Coloque o item Corda no espaço de Recursos Futuros.

RESTOS DE MASTROSE VARAS
 Coloque o item Corda no espaço de Recursos Futuros.

BALÇO DESTRUÍDO
 Coloque o item Corda no espaço de Recursos Futuros.

ERVAS
 +1 coração

CABANA ARRUINADA
 2 cartas

PISTOLA
 Ganhe temporariamente +3

VIDEIRA
 +1 coração

TEMPESTADE
 Um furacão se aproxima. Uma tempestade atinge o acampamento. -1 coração

JANGADA
 Resgate Jenny

BARCO
 Vocês venceram!

L Medidor de Vida de Jenny

FICHAS DE PERSONAGENS



1 O PERSONAGEM

Um personagem é uma pessoa representada por uma Ficha de Personagem e dois peões de Ação. Quando o jogo menciona um personagem, está sempre se referindo a uma dessas pessoas.

Cada Personagem tem sua versão masculina e feminina, assim cada jogador poderá escolher seu gênero para iniciar a partida. Gênero não tem efeitos em jogo.

2 HABILIDADES ESPECIAIS

Cada personagem tem 4 habilidades especiais que podem ser usadas a qualquer momento. Para usar uma habilidade, o jogador deve descartar a quantidade indicada de Fichas de Determinação. Cada habilidade pode ser usada apenas uma vez por turno; coloque 1 marcador preto sobre uma habilidade para indicar que já foi utilizada. O marcador é removido ao final da Fase da Noite. Todas as habilidades especiais estão descritas no apêndice (páginas 33-34).

3 FERIMENTOS

Cada personagem tem seu próprio medidor de vida. Toda cada vez que um personagem sofrer , seu marcador de ferimentos é movido 1 espaço para a direita (pule as setas de moral). Toda vez que uma seta de moral é pulada, a moral do grupo é reduzida. O personagem está em agonia, afetando o humor de todos no grupo. Para indicar isso, mova o marcador de Moral 1 espaço para a esquerda, se possível.

Se o marcador de Ferimentos alcançar o último espaço no medidor de vida , o personagem morre imediatamente e todos perdem a partida.

Os personagens podem curar seus ferimentos: para cada , o marcador de ferimentos se move 1 espaço para a esquerda. Se uma seta de moral é pulada desta forma, a moral do grupo não aumenta.

Os personagens só podem ser curados durante a noite, utilizando itens e tesouros ou através de fichas de Descobrimiento. Exceções: 1) Ação de Descansar do Tabuleiro. 2) No uso de cartas ou efeitos com a palavra “imediatamente”. Ferimentos Especiais (veja item 4) não podem ser curados por métodos normais.

4 IMAGEM DO PERSONAGEM E FERIMENTOS ESPECIAIS

Cada ficha mostra a imagem do Personagem com espaços indicando a cabeça, um braço, barriga e uma perna. Estas partes do corpo podem sofrer ferimentos especiais durante a partida, e serão marcados com suas respectivas fichas de Ferimento Especial. Cada espaço pode conter diversas fichas.

O único efeito de Ferimentos Especiais é alocar essas fichas; os personagens não recebem um Ferimento normal quando isso ocorre. Ferimentos Especiais permanecem na imagem do Personagem até que um efeito de carta os remova.

5 INVENÇÃO PESSOAL

Cada personagem em jogo tem 1 Invenção Pessoal atribuída a ele. Esta invenção pode ser construída apenas por ele (segundo as regras normais de construção, veja a página 18), mas é permitido que outros personagens ajudem. Se a Invenção for construída com sucesso, o personagem imediatamente recebe 2 fichas de Determinação e as coloca em sua reserva. A carta é virada para seu lado de Item, movida para o tabuleiro e, daqui pra frente, considerada como um item normal. Caso ela seja virada novamente através de algum efeito, ela será colocada próxima à ficha do Personagem novamente; se for reconstruída, o personagem novamente receberá 2 fichas de determinação.



VISÃO GERAL

Vocês devem trabalhar em equipe para vencer os objetivos de cada Cenário em uma limitada quantidade de Turnos. Frequentemente, isto representa construir Itens especiais ou explorar locais específicos (veja a Ficha de Cenário e o Apêndice nas páginas 28-32). Vocês devem cooperar para superar os obstáculos; apenas vencerão como uma equipe. Caso não consigam alcançar o objetivo do Cenário no tempo limite, ou caso um dos personagens morra, todos os jogadores perderão a partida.

Cada Turno se divide em 6 Fases:



1. FASE DE EVENTO

Uma carta de Evento é revelada e seu efeito aplicado. A carta é colocada à direita no espaço de Ameaça, movendo as outras cartas, o que pode acionar Efeitos de Ameaça. Às vezes múltiplas cartas deverão ser reveladas e resolvidas.



2. FASE DE MORAL

Dependendo da posição no marcador de Moral, o jogador inicial recebe 1-2 fichas de Determinação (se a moral do grupo estiver alta) ou perde 1-3 fichas (se a moral do grupo estiver baixa).



3. FASE DE PRODUÇÃO

Recursos são ganhos dependendo de em qual peça de Ilha encontra-se seu acampamento. Esses recursos estarão disponíveis imediatamente.



4. FASE DE AÇÃO

Esta fase é dividida em duas etapas, sendo a essência do jogo. Primeiro, os jogadores discutem quais Ações seus personagens irão fazer, e peões de Ação são alocados nos respectivos espaços no tabuleiro. Assim que todos tenham alocado seus peões, as Ações serão resolvidas na ordem definida na Fase de Ação.



5. FASE DE CLIMA

Dependendo do resultado dos dados de Clima e/ou fichas de Clima, o grupo poderá enfrentar as severas condições climáticas da Ilha e possivelmente animais famintos.



6. FASE DA NOITE

O grupo pode optar por mover o acampamento e todos os personagens devem comer. Os personagens finalmente podem descansar (preferencialmente, após acharem ou construírem um Abrigo).

Os ícones das Fases acima correspondem aos impressos no tabuleiro. O deck de Eventos, por exemplo, está sob o ícone correspondente no topo do tabuleiro. As páginas seguintes irão explicar as fases em detalhes.

A PARTIDA

I. FASE DE EVENTO



Esta fase é ignorada no primeiro turno.

A partir do segundo turno, o Jogador Inicial revela a carta do topo do deck de Eventos.

No início da partida existem apenas cartas de Evento no deck de Eventos. No entanto, no decorrer da partida, algumas cartas de Aventura e/ou de Mistério podem ser embaralhadas neste deck.

Se você revelar uma carta de Aventura ou de Mistério vindas do Deck de Eventos, olhe para a parte de baixo da carta, leia o nome da carta em voz alta e o texto de história escrito em itálico, e aplique o efeito da carta. Então, descarte esta carta e revele mais uma carta do deck de Eventos (como indicado na carta de Aventura e/ou de Mistério). É possível que você tenha que revelar múltiplas cartas de Aventura e/ou de Mistério do deck de Eventos até que finalmente revele uma carta de Evento.

Quando revelar uma carta de Evento, siga essas etapas em ordem:

1. Leia o nome da carta e seu texto de história em itálico.
2. Se houver um ícone de Aventura (📖📖📖) na parte superior da carta, coloque a ficha de Aventura da cor correspondente no topo do deck da mesma cor (marrom - Construir, cinza - Coletar, verde - Explorar), a menos que já haja uma ali. Se a carta, ao invés disso, mostrar um 📖, aplique o efeito do Cenário (veja a ficha de Cenário ou o Apêndice nas páginas 28-32).
3. Aplique o efeito da carta de Evento.
4. Coloque a carta no lado direito do espaço de Ameaça no tabuleiro. Qualquer carta que já estava lá é movida para o espaço à esquerda. Se o espaço à esquerda já estiver ocupado, esta carta será empurrada para fora do tabuleiro de forma a dar lugar àquela. Qualquer carta que não tenha sido movida permanece onde estava.
5. Se uma carta é empurrada para fora do tabuleiro, seu efeito de Ameaça (no rodapé da carta) é imediatamente aplicado e então a carta é descartada.



A PARTIDA

Exemplo:

Você saca uma carta de Aventura (óbvia pelo seu verso) e aplica o efeito do evento **Tempestade** da carta de Evento. Então, você descarta esta carta e saca outra, que também é uma carta de Aventura, desta vez com o Efeito do evento **Crack!**. Esta carta também é resolvida e descartada. A próxima carta de Aventura é o evento: **Noite Fria Incomum**.

Você aplica o efeito acionado pelo ícone de livro (descrito na ficha do Cenário), então o Efeito do Evento é aplicado. Finalmente você coloca a carta no espaço à direita do espaço de Ameaça, movendo a carta que já estava lá para a esquerda, que acaba empurrando a carta da esquerda para fora do tabuleiro, acionando seu efeito de Ameaça.



A maioria dos Efeitos dos Eventos sobrecarregam os jogadores com problemas e desafios adicionais (ex.: através da alocação de diversos marcadores). Algumas vezes, eles reduzem moral, ou os níveis de Telhado, Paliçada, ou Armas.

Essas reduções são aplicadas imediatamente. **Se vocês não conseguirem cumprir com os requisitos destas reduções** (ou reduzir ainda mais os níveis de Telhado/Paliçada/Armas), **cada personagem recebe um ferimento** (veja também Requisitos não Cumpridos na página 24). A única exceção é na Trilha de Moral; se a moral já estiver em seu nível mais baixo, ela não baixa ainda mais, e os personagens não sofrem ferimentos por conta disso.

Uma carta de Evento também pode exigir um combate. Ele é resolvido da mesma forma que uma Caçada (veja página 15). No entanto, o Jogador Inicial deve realizar o combate e sofrer todas as consequências sozinho.

Qualquer recurso ganho durante esta fase (ex.: através de combate ou tesouros) são colocados no espaço de Recursos Disponíveis, eles podem ser usados



II. FASE DE MORAL



O Jogador Inicial verifica a moral do grupo:



- 1 Se o marcador estiver à esquerda do centro, a moral está baixa e o Jogador Inicial deve descartar 1-3 fichas de Determinação (dependendo do nível atual de moral).
- 2 Se o marcador estiver à direita do centro, a moral está alta e o Jogador Inicial recebe 1-2 fichas de Determinação (dependendo do nível atual de moral).
- 3 Se o marcador estiver no espaço à extrema direita, o Jogador Inicial pode escolher entre receber 2 fichas de Determinação, ou curar um ferimento.
- 4 Se o marcador estiver no centro, o Jogador Inicial não recebe nem descarta fichas de Determinação.

Durante a partida, o marcador de Moral não poderá ser movido para além do espaço à extrema esquerda, ou extrema direita. Se algum efeito de jogo causar isso, não mova o marcador.

Se você tiver que descartar mais fichas de Determinação do que tem, você deve descartar todas as fichas e então sofrer 1 ferimento para cada ficha que não conseguir descartar. Você não pode escolher sofrer os ferimentos em vez de descartar as fichas de Determinação.

Exemplo:

A Moral está no nível mais baixo. Você deve descartar 3 fichas de Determinação, mas só tem 1. Você deve descartar esta ficha e sofrer dois ferimentos.

Fichas de Determinação podem apenas ser usadas pelos jogadores que as ganharam; elas não podem ser passadas entre os jogadores. Assim que recebidas, elas podem ser usadas imediatamente.

A PARTIDA

III. FASE DE PRODUÇÃO



Durante esta fase, você coleta 1 recurso para cada fonte na peça de ilha onde está o Acampamento. Cada recurso de comida produz 1 comida e cada recurso de madeira produz 1 madeira . A quantidade de recursos produzidos pode ser modificada pela presença de vários marcadores e/ou fichas (veja a página 13) ou cartas de Evento. Recursos coletados são colocados no espaço de Recursos Disponíveis e podem ser usados neste turno.



Exemplo:

Seu acampamento está em uma peça de Ilha com e . Você ganha 1 madeira e 1 comida, que são colocados no espaço de Recursos Disponíveis.

Todos os recursos disponíveis, Itens Iniciais, Itens e efeitos em cartas especiais (que não estiverem no espaço de Recursos Futuros) podem ser usados por qualquer personagem.



IV. FASE DE AÇÃO



A fase de ação é a fase principal do jogo e é composta por duas etapas: Planejamento e Resolução.

Na etapa de planejamento, vocês devem decidir em grupo como usarão seus peões de Ação. Cada personagem tem dois peões de Ação, ou seja, cada jogador pode executar até 2 Ações. Alguns efeitos podem afetar a quantidade de peões de Ação disponíveis, mas cada jogador sempre terá, no mínimo, 1 peão de Ação disponível. Vocês devem alocar todos os Peões de Ação de seus personagens mas peões neutros (incluindo Sexta-Feira e o Cão - veja página 27) não precisam ser alocados.

Nota: Algumas Ações necessitam mais do que 1 peão para serem resolvidas. Os peões não precisam ser do mesmo jogador.

As Ações são resolvidas após todos os peões de Ação disponíveis terem sido alocados e se 1 ou mais peões foram colocados para resolvê-las. Uma vez planejada, a Ação deve ser resolvida.

UMA BREVE APRESENTAÇÃO SOBRE AS AÇÕES



1. **Ação de Ameaça:** Esta ação é realizada para conquistar os benefícios descritos na parte inferior de uma carta de Evento (normalmente fichas de Determinação ou recursos). Resolver a carta também previne que o efeito de Ameaça seja acionado (o efeito da parte inferior da carta).



2. **Caçar:** Esta Ação permite que o grupo enfrente animais para coletar comida e/ou peles. Se o nível de Armas não for alto o suficiente, o personagem envolvido será ferido.



3. **Construir:** Uma variedade de coisas podem ser construídas durante a partida, incluindo um Abrigo com Telhado e Paliçada, e Armas. Esta Ação também permite que você converta Invenções em itens utilizáveis.



4. **Coletar Recursos:** Esta Ação é resolvida para coletar recursos de fontes de comida e madeira nas peças de Ilha que estão distantes do Acampamento.



5. **Explorar:** Esta Ação permite que você coloque novas peças de Ilha em espaços inexplorados do tabuleiro.



6. **Organizar o Acampamento:** Cada vez que um personagem resolve esta Ação, ele recebe 2 fichas de Determinação e a Moral do grupo aumenta em 1. Em uma partida com 4 jogadores, escolha entre 2 fichas de Determinação ou 1 de Moral.



7. **Descansar:** Cada vez que um jogador resolve esta Ação, ele cura 1 de seus ferimentos.

A PARTIDA

A menos que especificado o contrário, cada Ação pode ser resolvida múltiplas vezes durante um turno, por um ou mais personagens.

A Ação de Ameaça requer 1 ou 2 peões de Ação, como indicado na carta.

Caçar requer 2 peões de Ação e só pode ser executada se houver pelo menos 1 carta de Animal no deck de Caça.

Quando resolver as Ações de Construir, Coletar ou Explorar, a Ação será automaticamente bem-sucedida se 2 peões de Ação foram alocados. Se apenas 1 peão de Ação foi alocado, os dados de Ação da respectiva cor deverão ser rolados para determinar o que acontecerá (veja página 16). Veja também a página 19 para Ações que ocorrem a mais de 1 espaço de distância do Acampamento.

Organizar o Acampamento e Descansar requerem 1 peão de Ação, mas podem ser resolvidas múltiplas vezes pelo mesmo personagem ou por outros diferentes.

COMO ALOCAR OS PEÕES

Para indicar qual Ação foi selecionada durante esta Fase, os peões de Ação devem ser colocados nos espaços apropriados no tabuleiro:

- Para Ação de Ameaça, coloque o peão, ou peões, sobre a respectiva carta(s) de Evento(s).



- Para a Ação Caçar, coloque os peões no espaço de Ação Caçar.



- Para a Ação de Construir, dependendo do que pretende construir, coloque o peão, ou peões, na trilha de Abrigo, Telhado, Paliçada, ou Armas, ou sobre uma carta de Invenção.



- Para a Ação de Coletar, coloque o peão, ou peões, sobre os recursos na peça de Ilha onde pretende coletar recursos.

- Para a Ação de Explorar, coloque o peão, ou peões, no espaço inexplorado da Ilha que pretende explorar.



- Para a Ação de organizar o Acampamento, coloque o peão, ou peões, no espaço de Organizar Acampamento.



- Para a Ação de Descansar, coloque o peão, ou peões, no espaço de Descansar.



REQUISITOS PARA ALOCAÇÃO DOS PEÕES DE AÇÃO

Diversas Ações possuem requisitos adicionais que devem ser preenchidos para que se possa alocar um peão de Ação. Eles são descritos na Ação propriamente dita. Para a Ação de Ameaça, está na carta de Evento, e para a Ação de Construir está na parte superior da carta de Invenção ou na tabela de custos para o Abrigo, Telhado, Paliçada ou Armas.

Por exemplo, os requisitos podem incluir recursos que devem ser descartados, ou ter um nível mínimo de Armas.

Frequentemente, são necessários itens construídos anteriormente ou terrenos específicos devem ter sido explorados para se resolver uma Ação de Ameaça ou de Construir. Estes requisitos devem estar preenchidos durante a etapa de Planejamento, ou seja, durante a alocação dos peões de Ação. Quaisquer recursos necessários devem estar disponíveis no espaço de Recursos Disponíveis e devem ser atribuídos à ação. Invenções requeridas já

A PARTIDA

devem ter sido construídas previamente (com o lado de item virado para cima) e qualquer nível de Armas necessário já deve ter sido alcançado. Você não pode usar nada do espaço de Recursos Futuros para planejar (ou resolver) suas Ações. Se os requisitos não puderem ser preenchidos durante a etapa de Planejamento, a Ação não poderá ser planejada (nenhum peão de Ação deverá ser alocado lá neste turno).

Exemplo:

Em uma partida com 3 jogadores, você precisa gastar 3 madeiras ou 2 peles para construir um Abrigo. Então, quando planejar esta Ação, você já deverá ter as 3 madeiras (ou 2 peles) para poder alocar 1 peão de Ação no espaço de construção do Abrigo.



Para evitar erros de planejamento, todos os recursos necessários devem ser colocados junto dos peões de Ação quando estes forem alocados nas respectivas Ações. Assim, será mais fácil para visualizar quais recursos são necessários para a Ação e quais ainda estarão disponíveis para outras Ações.

Recursos alocados para uma determinada Ação não estarão mais disponíveis para outros requisitos de descarte.

Exemplo:

Você quer construir um Telhado para o Abrigo neste turno, o qual (em uma partida cara 3 jogadores) requer 3 madeiras (ou 2 peles). 4 madeiras estão disponíveis, então você coloca 3 madeiras no espaço de Ação para o Telhado, juntamente com seu peão de Ação. Uma vez que apenas 1 madeira continua disponível, a Paliçada não poderá ser construída neste mesmo turno. No entanto, você poderia usar esta madeira para aumentar seu nível de Armas.

Uma regra similar se aplica aos itens; você só pode usar itens que você já tinha construído em turnos anteriores.

Exemplo:

Para construir o Arco, você precisa da Faca. Isto significa que você não poderá construir a Faca e o Arco no mesmo turno. O Arco não poderá ser construído se a Faca já não estiver disponível quando você alocar o peão de Ação, mesmo que um jogador tenha construído a Faca neste mesmo turno.

Se uma Ação requer Itens específicos (ex.: uma Ação de Ameaça ou para construir uma Invenção), eles vêm descritos na carta. Estes Itens precisam apenas estar disponíveis, eles **não** precisam ser alocados. **Isto quer dizer que múltiplos personagens podem usar o mesmo Item para Ações diferentes no mesmo turno.**

Exemplos:

- Se o Fogo já foi construído em algum turno anterior, então tanto o Lampião quanto a Fogueira podem ser construídos no mesmo turno.
- Um personagem pode esculpir uma Lança com uma Faca enquanto, ao mesmo tempo, outro personagem constrói Correas.

Quando construídos, Itens fornecem benefícios adicionais que podem lhe ajudar durante a partida.

Exemplos:

- O Fogo aumenta o nível de Paliçada em 1. Ele também permite que a Fogueira seja construída.
- O Mapa permite que os jogadores recebam um peão de Ação neutro para a Ação de Explorar, e ainda permite que o Atalho seja construído.

Se um nível específico de Armas é necessário, (ex.: para resolver uma Ação de Ameaça ou Caçar), este nível só precisa estar disponível, ele não precisa ser gasto. O mesmo nível de Armas pode ser usado em múltiplas Ações no mesmo turno (porém, veja a parte superior esquerda da página 15 para uma exceção).

Nota: É possível Caçar com um nível 0 de Armas.

Exemplo:

Com um nível 2 de Armas, um personagem pode resolver a Ação de Ameaça num Evento de Lute pela Comida enquanto um segundo personagem pode resolver a carta Em busca de um Animal. Um terceiro personagem ainda, simultaneamente, pode resolver a Ação Caçar.

A maioria das Ações precisam de requisitos adicionais específicos (a Ação Caçar, por exemplo, requer um deck de Caça). Isto é explicado junto com a respectiva Ação.

REQUISITOS ESPECIAIS ATRAVÉS DE FICHAS DE EFEITO

Às vezes, requisitos especiais precisam ser preenchidos para que se possa alocar um peão de Ação. Isto pode ser exigido por um efeito de uma ficha ou de um marcador específico de um Cenário durante o decorrer da partida. Fichas de Aventura são apenas relevantes ao se resolver uma Ação e não têm nenhuma influência na alocação do peão de Ação.

Fichas em espaços de Ação somente afetam a próxima Ação daquele tipo (veja abaixo). Se múltiplas Ações do mesmo tipo são resolvidas em um turno, as fichas somente precisam ser consideradas para a primeira dessas Ações. Para todas as Ações seguintes, elas podem ser ignoradas quando os peões de Ação são alocados.

Exemplo:

Uma ficha de  está no espaço de Ação de Construir. A primeira Ação de Construir que é planejada, seja neste ou em turnos futuros, requer um peão adicional de Ação o qual deve ser alocado durante o planejamento. Todas as outras Ações de Construir neste mesmo turno seguem a regra normal e não precisam de peões adicionais.

Se uma ficha de efeito ou de Aventura for colocada durante uma Fase de Ação (ex.: através de um efeito de carta), seu efeito apenas é ativado depois da Fase de Ação atual. Estas fichas são irrelevantes para Ações adicionais neste mesmo turno.



Re-role



Se esta ficha está num espaço de Ação, seu efeito é ativado durante a próxima rolagem de dados na próxima Ação deste tipo (veja página 16). Se um sucesso for rolado num Dado de Êxito, ele deve ser re-rolado, então a ficha é descartada. O novo resultado no dado será aplicado. **Se o dado inicialmente não mostrou um sucesso, a ficha permanece no lugar e será aplicada à próxima Ação deste tipo** (inclusive durante este mesmo turno).

A PARTIDA



Grande Perigo



Se esta ficha estiver no espaço de Ação Caçar, a força do Animal será aumentada em 1 durante a próxima Ação Caçar (página 15). A ficha será descartada após a Ação ser resolvida.

Se esta ficha estiver numa peça/espaço de Ilha (sem o acampamento), o nível de Armas deverá ser no mínimo 1 para todas as Ações planejadas lá, ou o personagem resolvendo a Ação sofrerá 1 ferimento assim que alocar seus peões de Ação (se vários peões forem alocados, apenas o personagem de cima da pilha sofrerá o ferimento). **A ficha não será descartada neste caso.**



Se esta ficha estiver na peça de ilha com o acampamento, todos os personagens que executarem qualquer Ação no acampamento (Construir, Organizar o Acampamento, ou Descansar) sofrerão 1 ferimento, a menos que o nível de Armas esteja, pelo menos, no nível 1.



Ação Demorada



Se esta ficha estiver em um espaço de Ação, a próxima Ação deste tipo que for planejada, precisará ser feita com um peão de Ação adicional (2 ao invés de 1, 3 ao invés de 2, etc.). Esta ficha deverá ser alocada juntamente com os peões de Ação, indicando este requisito extra. Após a Ação ser resolvida, a ficha é descartada.

Se a ficha estiver em uma peça/espaço de Ilha (sem o acampamento), **todas** as Ações resolvidas lá deverão ter um peão de Ação adicional. **A ficha não será descartada neste caso.**



Se esta ficha estiver em uma peça de Ilha com o acampamento, afetará as Ações de Construir, Organizar o Acampamento e de Descansar.



Comida Adicional/Madeira Adicional



Se a ficha estiver no espaço da Ação de Construir, na próxima vez em que uma Ação de Construir que requer madeira for planejada, você deverá gastar 1 madeira adicional. Coloque a ficha com os peões de Ação e a madeira extra para não esquecer. Se a Ação for bem-sucedida, descarte a ficha. Se a Ação for malsucedida, retorne a ficha para o espaço de Ação de Construir, a ficha estará ativa para o próximo turno.

Exceção: Se outra Ação de Construir com madeira for bem-sucedida durante o mesmo turno, o efeito da ficha será aplicado para aquela Ação e então é descartada.

Todas as fichas em espaços de Ação ou em decks de cartas são descartadas após aplicar seus efeitos. Fichas em outros espaços no tabuleiro permanecem ativas até o final da partida, a menos que sejam removidas através de um efeito de alguma carta.

Exemplo:

A ficha está no espaço de Construção. Neste turno, você quer construir o Fosso de Estacas (que custa 1 madeira) e aumentar o nível de Armas em 1 (também ao custo de 1 madeira). A primeira Ação que você planeja é construir o Fosso de Estacas, então você aloca 2 madeiras, seu peão de Ação e a ficha. Você também aloca um peão de Ação e 1 madeira no espaço de Armas. Durante a resolução, você decide resolver a Ação de Construir do Fosso de Estacas primeiro, e falha. As 2 madeiras retornam para o espaço de recursos disponíveis. Então você resolve a Ação no espaço de Armas, e é bem-sucedido, então gasta 1 madeira adicional e descarta a ficha. Se não houvesse nenhuma outra Ação de Construir planejada que precisasse de madeira, ou se a Ação no espaço de Armas tivesse sido malsucedida, a ficha teria retornado para o espaço de Ação de Construir.



Se a ficha estiver no espaço de Ação do Abrigo, Telhado, Paliçada ou Armas, 1 madeira adicional deverá ser atribuída a cada vez que um desses for construído, mas somente se madeira for requerida (ex.: não se aplica se pele for requerida).

A ficha não é descartada quando estes espaços são utilizados.

Se a ficha estiver no espaço da Fase da Noite, cada personagem deverá consumir 1 comida adicional durante a Fase da Noite ou sofrerá 1 ferimento. Então a ficha será descartada.

Se a ficha ou a ficha estiverem em uma peça de Ilha, ela produzirá 1 comida ou 1 madeira adicionais, mas somente se houver uma fonte correspondente que não tenha sido esgotada (coberta com um marcador).

O recurso extra é recebido na Fase de Produção (se a ficha estiver no mesmo espaço do acampamento) ou durante a Fase de Ação (quando for coletado).

Nota: para coletar comida/madeira extra, você deve estar coletando este recurso.

A ficha não é descartada da ilha em nenhum dos dois casos.



Exemplo:

Uma peça de Ilha tem uma fonte de comida, uma fonte de madeira e uma ficha . Se você coletar a madeira deste espaço, receberá apenas 1 madeira; você não recebe 1 comida extra da ficha . No entanto, se você coletar comida, receberá 2 comidas.



Fichas de Aventura



Se qualquer dessas fichas estiver sobre o deck de Aventuras, uma carta de Aventura deverá ser revelada (e o texto superior resolvido) na próxima vez em que uma Ação deste tipo for resolvida (Construir, Coletar, Explorar), independentemente se o dado de Aventura for rolado ou não. Se o dado de Aventura for rolado, e seu resultado for "?", somente 1 carta de Aventura será revelada. **Após resolver a carta de Aventura, a ficha é descartada.**

Os efeitos de marcadores específicos dos Cenários são explicados na ficha de Cenário e no apêndice.

A PARTIDA

ALOCANDO PEÕES DE AÇÃO

Se todos os requisitos para uma Ação forem preenchidos (recursos e Itens disponíveis, etc.), os peões de Ação poderão ser alocados nessas Ações. A quantidade de peões e onde eles deverão ser alocados depende da Ação.

Se uma Ação requer mais do que 1 peão de Ação, mais de um personagem poderá prover este peão. Neste caso, vocês devem decidir qual personagem está resolvendo a Ação e qual está dando suporte. Os peões de Ação são colocados empilhados com o peão do personagem que estiver resolvendo a Ação no topo. Apenas o jogador que estiver resolvendo a Ação sofrerá as consequências da Ação (positivas ou negativas). Por exemplo, um personagem severamente ferido pode dar suporte a outro personagem sem risco de sofrer mais algum ferimento.

Exemplos:

- Vocês querem resolver a Ação de Ameaça na carta de Evento *Acordo*. Isto resulta em descartar a carta de Evento, aumentar a moral e receber 1 ficha de Determinação. Se dois jogadores decidirem fornecer 1 peão de Ação cada, eles deverão decidir qual deles irá resolver a Ação e ganhar a ficha de Determinação.



- Vocês querem resolver uma Ação Caçar, que requer 2 peões de Ação (veja página 15). Já que a Carpinteira está severamente ferida, vocês decidem usar um outro personagem para resolver a Ação. A Carpinteira poderá dar suporte ao outro personagem sem o risco de sofrer mais algum ferimento.

Para algumas Ações (Caçar, Construir Telhado/Paliçada/Armas, Organizar o Acampamento ou Descansar), você pode alocar múltiplos peões de Ação para resolver esta Ação múltiplas vezes. Neste caso, aloque os peões de Ação próximos e não sobre os outros.

Diferentes fontes de Comida e Madeira podem ser coletadas durante o mesmo turno, mas a mesma fonte não pode ser coletada duas vezes. Da mesma forma, apenas uma tentativa pode ser feita para se construir cada Invenção durante o mesmo turno.

Exemplo:

Vocês querem aumentar o nível de Armas duas vezes neste turno. Dois jogadores (ou o mesmo jogador duas vezes) podem alocar um peão de Ação cada (lado a lado) para resolver esta Ação duas vezes.

PEÕES DE AÇÃO NEUTROS ADICIONAIS

Peões de Ação neutros poderão ser adquiridos durante a partida, ex.: como efeitos de um Item (como o *Mapa* ou o *Lampeão*), de uma carta de Mistério (*Velas* ou *Bússola*), ou através de fichas de Descobrimento.

Estes peões de Ação são usados exatamente como os peões de um personagem, mas só poderão ser usados para certas Ações. O peão Vermelho só poderá ser usado para a Ação Caçar, o Marrom para a Construção, o Cinza para Coletar Recursos e o Verde para Explorar.

Além disso, os peões de Ação neutros só poderão ser usados como suporte, ou seja, após pelo menos 1 peão de Ação ter sido alocado pelo personagem que irá resolver aquela Ação. Nenhuma Ação poderá ser resolvida apenas com peões de Ação neutros.

Exemplo:

A Ação de Explorar não poderá ser resolvida apenas com os peões de Ação neutros da *Bússola* e do *Mapa*.

A frequência com que um peão de Ação neutro poderá ser usado dependerá de como ele foi adquirido. Peões neutros adquiridos por Itens poderão ser utilizados em todos os turnos. Peões neutros adquiridos por fichas de Descobrimento só poderão ser utilizados uma única vez. Todas as demais cartas indicam se eles são para uso único (ou para dois usos, como o proveniente de *Martelo* e *Pregos*) ou se eles poderão ser reutilizados a cada turno.

RESOLVENDO AÇÕES

Após todos os peões de Ação terem sido alocados, as Ações selecionadas são resolvidas em ordem. A ordem de execução é sempre a mesma, da esquerda para a direita como ilustrada na parte inferior do tabuleiro, começando com a Ação de Ameaça e terminando com a Ação de Descansar. Qualquer Ação onde nenhum peão tenha sido alocado será ignorada.

Após resolver cada Ação, retorne o peão de Ação para seu jogador. Isto permitirá que vocês vejam com mais facilidade quais ações ainda faltam ser resolvidas. Qualquer peão de Ação neutro retornará para sua carta ou ficha de Cenário, ou será descartado da partida.

Durante a resolução de cada Ação, não há uma ordem específica. Por exemplo, se há duas cartas no espaço de Ameaça, e peões são alocados em ambas, elas poderão ser resolvidas em qualquer ordem. Além disso, quando a Ação de Construir for resolvida, vocês poderão resolver em qual ordem as coisas serão construídas.

Durante a Fase de Ação, alguns efeitos de cartas poderão alterar o “status” da partida. **No entanto, as Ações serão resolvidas como previamente planejadas, e as mudanças só entrarão em vigor após o término da Fase de Ação atual.**

Exemplos:

- A carta de Aventura Ferramentas Quebradas força o Mapa a ser virado para seu lado de Invenção. O peão de Ação neutro do Mapa já está alocado para uma Ação de Explorar no tabuleiro. Esta Ação ainda poderá ser resolvida - o peão neutro só será descartado no final da Fase de Ação.
- A carta de Aventura *Inverno Congelante* faz com que a fonte de Comida seja coberta. No entanto, outro peão de Ação está alocado nesta fonte, e a Ação de Coletar Recursos ainda não foi resolvida. A Ação ainda poderá ser resolvida, uma vez que o marcador cobrindo a comida só causará efeito após o término desta Fase da Ação.

A PARTIDA

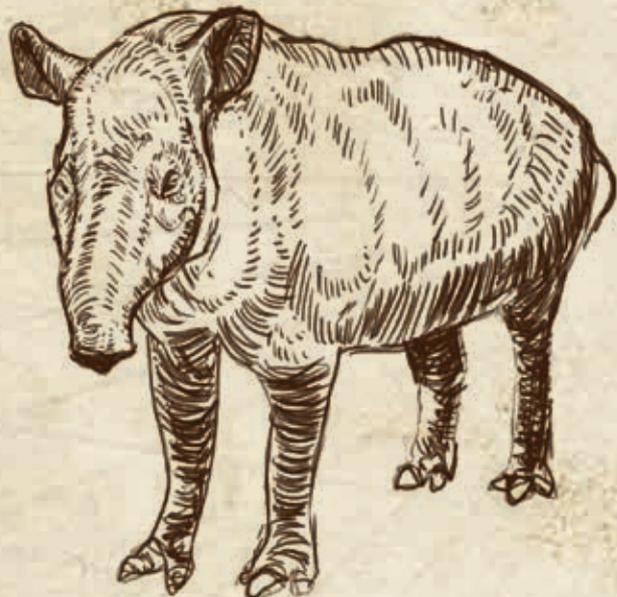
Exceções:

- A ficha de Acampamento é imediatamente virada para o lado de Abrigo quando construída.
- Qualquer perda ou ganho de fichas de Determinação é resolvido imediatamente.
- Qualquer recurso perdido é resolvido imediatamente e devolvido para o descarte.
- Ferimentos são aplicados imediatamente, e qualquer perda de Moral também será aplicada imediatamente.
- Mudanças nos níveis de Telhado/Paliçada/Armas se aplicam imediatamente. Ações subsequentes durante a mesma Fase de Ação devem sempre utilizar os valores atuais dos níveis.

Exemplos:

- Uma Ação Caçar reduziu o nível de Armas para 0. Uma segunda Ação Caçar neste mesmo turno deverá ser resolvida com o novo nível de Armas em 0, e o personagem resolvendo esta segunda Ação sofrerá as consequências.
- Uma carta de Aventura reduziu o nível de Paliçada para 0. Uma Ação futura requer que a Paliçada seja reduzida mais uma vez, mas como o nível já está em 0, o personagem que está resolvendo esta Ação sofre 1 ferimento.

Qualquer recurso, tesouro, ficha de Descobrimento e invenções construídas durante uma Ação são sempre colocados no espaço de Recursos Futuros (inclusive cartas). Eles não estarão disponíveis até o final da Fase de Ação. **Se um personagem precisar descartar algo, deverá descartar imediatamente.** Vocês só poderão descartar recursos e fichas de Descobrimento do espaço de Recursos Disponíveis. Recursos alocados à Ações não estão disponíveis (planejamentos não podem ser mudados). Se não for possível descartar tudo o que foi requerido, o personagem sofrerá 1 ou mais ferimentos (veja Requisitos não Cumpridos na página 24)



IV. FASE DE AÇÃO

1. AÇÃO DE AMEAÇA



Alocar peões de Ação para a Ação de Ameaça gera o benefício que está descrito na carta de Evento (normalmente fichas de Determinação). Além disso, resolver uma Ação de Ameaça descarta a carta, prevenindo que o efeito da Ameaça aconteça no decorrer da partida.

Para resolver uma Ação de Ameaça, a quantidade requerida de peões de Ação e de recursos deve ser alocada sobre a carta. Com frequência, um Item específico ou um nível mínimo de Armas também é exigido.

Nenhum dado é rolado para se resolver uma Ação de Ameaça, ela é automaticamente bem-sucedida.

Quando resolver a Ação, siga as instruções na carta (que só se aplicam ao jogador que está resolvendo a Ação). Então descarte a carta e todos os recursos usados. **Cada Ação de Ameaça só poderá ser resolvida uma vez.**

Cartas de Destroços são Eventos especiais, apenas uma delas é colocada em jogo durante a preparação da partida. Você pode receber uma vantagem inicial alocando 1 peão de Ação e recebendo uma pequena quantidade de recursos, ou alocar 2 peões de Ação e receber uma quantidade maior de recursos. Você deve decidir por apenas uma das opções quando alocar o peão, ou peões, sobre a carta; você não poderá fazer os dois. Cartas de Destroços são movidas como outras cartas de Evento quando novos eventos são revelados, mas não causam efeitos negativos quando empurradas para fora do tabuleiro; você simplesmente perde a chance de ganhar suas vantagens.

2. CAÇAR



A Ação Caçar fornece comida e possivelmente peles, mas o personagem que realiza a ação assume o risco de sofrer ferimentos se o nível de Armas não for o suficiente. Esta Ação pode ser resolvida uma vez por carta de Animal no deck de Caça, já que cada Animal só pode ser caçado uma vez. Assim que o deck de Caça estiver vazio, esta Ação não poderá ser mais escolhida, mas enquanto houverem cartas disponíveis, a Ação poderá ser resolvida múltiplas vezes por turno.

Cada Ação Caçar requer exatamente 2 peões de Ação.

Para cada Ação Caçar, os peões de Ação são alocados no espaço de Ação empilhados 1 sobre o outro, com o personagem do topo resolvendo a Ação.

Para resolver a Ação, a carta do topo do deck de Caça é revelada e o combate começa (veja abaixo). O procedimento do combate é idêntico ao combate causado por outras situações. Terminado o combate, a Ação estará completa.

A carta do Animal é descartada e qualquer comida, pele e/ou fichas de Descobrimento recebidos são colocados no espaço de Recursos Futuros

A Caçada sempre conta como sendo bem-sucedida, mesmo que o combate se inicie sem nenhuma arma, que você receba ferimentos, etc.

A PARTIDA

COMBATER

Quando o combate começa (durante a Ação Caçar, através de uma carta de Evento, Aventura ou Mistério, ou dado de Animais Famintos), os passos a seguir são resolvidos em ordem (impressos da esquerda para a direita nas cartas):

1. A força do Animal (ou de outros inimigos) é comparada com o nível atual de Armas. Se o nível atual de Armas for mais baixo, o personagem que está resolvendo a Ação sofrerá uma quantidade de ferimentos igual a diferença entre os valores. Antes do combate, você pode usar tesouros, Itens Iniciais e habilidades especiais para temporariamente aumentar o nível de Armas (isto se aplicará apenas para o combate atual, o marcador do nível de Armas não é ajustado). Se o fizer, compare o novo total do nível temporário (que pode incluir múltiplas fontes) com a força do inimigo.
2. O nível real de Armas (no tabuleiro, não levando em conta os ajustes temporários) é reduzido pelo valor indicado. Se isso não for possível, o personagem que está resolvendo a Ação sofrerá 1 ferimento para cada nível de Armas que faltar. (veja Requisitos não Cumpridos na página 24).
3. A quantidade de comida indicada é colocada no espaço de Recursos Futuros.
4. A quantidade de peles indicada é colocada no espaço de Recursos Futuros.
5. O nível da Paliçada é reduzido, se aplicável. Se isso não for possível, o personagem que está resolvendo a Ação sofrerá 1 ferimento para cada nível de Paliçada que estiver faltando (veja Requisitos não Cumpridos na página 24).
6. Qualquer efeito adicional na carta deverá ser aplicado.

Finalmente, a menos que algo especifique o contrário, a carta é descartada.



Em alguns casos (cartas de Aventura, Mistério, rolagens em “Combates contra Animais com força 3” no dado de Animais Famintos) apenas a força do inimigo é indicada e nenhum valor adicional é fornecido. Nestes casos apenas o primeiro e o último passo do combate são resolvidos.

3. CONSTRUIR

Em cada Ação de Construir, você pode tentar construir um Abrigo, um Telhado, uma Paliçada, Armas, ou transformar uma Invenção em um Item. Um Abrigo protege o grupo durante a noite, um Telhado e uma Paliçada protegem do clima e dos perigosos animais. Armas são necessárias para caça e defesa, e Invenções ajudam em diversas situações.

Para construir algo, os recursos e Itens necessários deverão estar disponíveis no início da Fase de Ação. Estes recursos e peões de Ação necessários são alocados no espaço de Ação apropriado durante a Fase de Planejamento.

Exemplo para uma partida com 3 jogadores:



Ações de Construir normalmente acontecem no acampamento e cada uma requer 1 ou 2 peões de Ação. Alocar 2 peões de Ação resulta em um **sucesso automático**, uma vez que os personagens trabalharam com mais cuidado e devagar. Alocar apenas 1 peão de Ação é mais arriscado e **requer a rolagem de 3 dados de Ação marrons** (veja abaixo). Isto pode resultar em um personagem se ferindo enquanto trabalhava, passava por uma aventura, ou até mesmo quando falhava completamente.

Se Ação for bem-sucedida, todos os recursos alocados serão descartados. Se a Ação falhar, nenhum recurso alocado será perdido, eles serão devolvidos para o espaço de Recursos Disponíveis. Qualquer ficha de Determinação que tenha sido alocada retornará para a ficha do seu personagem.

ROLANDO OS DADOS DE AÇÃO

Se apenas 1 peão de Ação for alocado para uma Ação de Construir, Coletar Recursos, ou Explorar, os 3 dados de Ação deverão ser rolados quando você for resolver a Ação. Existem 3 dados para cada tipo de Ação:



Cada conjunto de dados é composto por 1 dado de Ferimento, 1 dado de Êxito, e 1 dado de Aventura. Quando uma rolagem for necessária, todos os 3 dados de uma cor específica deverão ser rolados juntos (e nada mais é especificado).

Algumas habilidades especiais permitem que o personagem re-rolle 1 dado gastando fichas de Determinação. Estas habilidades podem apenas ser usadas imediatamente após os dados terem sido rolados e antes que qualquer um deles tenha sido resolvido. Portanto, nenhuma ficha de Determinação recebida como resultado de um dado de êxito poderá ser usada para re-rolar um dado rolado durante esta Ação.

A PARTIDA

Cada dado apresenta um de dois resultados possíveis:

Dado de Ferimento



O personagem sofre 1 ferimento



Nada acontece

Dado de Êxito



A Ação tem sucesso e é resolvida (coisas são construídas, recursos coletados ou lugares explorados).



A Ação não tem sucesso e não é resolvida. O personagem ganha 2 fichas de Determinação.

Dado de Aventura



Saque a carta de Aventura do topo do respectivo deck e resolva a parte de cima dela.



Nada acontece.

Cada resultado obtido em cada dado é independente dos demais. Mesmo se a Ação falhar, o personagem ainda poderá sofrer ferimentos (ou não) ou ter uma Aventura (ou não).

Exemplo:

Ao coletar recursos, você obtém os seguintes resultados . Assim, seu personagem sofre 1 ferimento, não consegue coletar os recursos que desejava, mas recebe 2 fichas de Determinação e revela 1 carta de Aventura cinza.

Se há uma ficha de Aventura sobre o respectivo deck, o dado de Aventura não precisa ser rolado, pois uma carta de Aventura já será revelada de qualquer maneira. A ficha de Aventura, então será removida do deck e colocada de lado, fora do tabuleiro.

Alguns cenários especificam itens (ex. as Cruzes no cenário 2) que precisam ser construídos em peças de Ilha específicas. As regras para esses casos especiais podem ser encontradas na ficha do Cenário e no apêndice (páginas 28-32). Geralmente, a Ação de Construir pode ser resolvida várias vezes no mesmo turno, enquanto os requisitos estiverem sendo preenchidos e os recursos necessários estiverem disponíveis. Porém, só pode ser realizada uma tentativa de construir cada Invenção por turno. O mesmo é válido para o Abrigo. Se uma Ação dessas falhar, ela só pode ser tentada novamente no turno seguinte.



Abrigo

O Abrigo oferece proteção durante a noite, previne que personagens sofram ferimentos que normalmente receberiam se dormissem sob o céu aberto. Assim que o Abrigo for construído, e apenas então, a ficha de Acampamento será virada para o lado do Abrigo.

Para construir o Abrigo, uma quantidade específica de madeira ou peles (não combinados) deverá ser utilizada. O custo está descrito no tabuleiro e é baseado na quantidade de jogadores. Em uma partida com 3 jogadores, por exemplo, o custo para se construir um Abrigo será de 3 madeiras ou 2 peles.

Uma vez construído, o Abrigo não poderá ser mais perdido, mesmo se o Acampamento for movido para uma peça diferente de Ilha. Para indicar isto, coloque um marcador preto sobre o espaço do Abrigo no tabuleiro. Isto não se aplica a Acampamentos temporários encontrados numa peça de Ilha (veja página 20).

Se o Acampamento possui um Abrigo (natural ou construído), o Telhado e/ou a Paliçada poderão ser construídos nos turnos seguintes (veja abaixo).



Telhado e Paliçada

Um Telhado ajuda a proteger os personagens de efeitos negativos das condições climáticas adversas, enquanto a Paliçada protege de tempestades severas e alguns outros efeitos (como ataque de animais). Ambos apenas podem ser construídos se um Abrigo (natural ou construído) estiver presente; se um efeito fizer com que o nível do Telhado ou da Paliçada aumente e o Abrigo não existir, ignore o efeito.

Os níveis do Telhado e da Paliçada podem aumentar diversas vezes durante um turno, mas cada tentativa requer sua própria alocação de peões de Ação. O custo é o mesmo para se construir um Abrigo e baseado na quantidade de jogadores (veja a tabela no tabuleiro). A cada vez que um Telhado ou uma Paliçada forem construídos ou melhorados, seus níveis são aumentados em 1; mova o marcador na respectiva trilha. Os níveis do Telhado e da Paliçada poderão exceder o valor mais alto impresso. Nestes casos, use marcadores adicionais para indicar isto.

Exemplo:

Vocês querem aumentar o nível do Telhado duas vezes neste turno. Para isso, a Ação precisa ser planejada duas vezes, o nível não poderá ser aumentado duas vezes apenas com uma Ação (mesmo com 2 peões de Ação). Uma segunda Ação (com 1 ou 2 peões de Ação) será necessária. Como de costume, peões de Ação podem ser de personagens diferentes.



Armas

Armas são necessárias para Caçar ou resistir a outros perigos da Ilha. Como o Telhado e a Paliçada, elas podem ser construídas várias vezes por turno, alocando-se 1 Madeira e 1 ou 2 peões de Ação para cada tentativa. O nível de Armas é indicado na trilha correspondente com o marcador. O nível máximo poderá exceder o valor mais alto impresso, use marcadores adicionais para indicar isto.

Exemplo:

Vocês querem construir 2 armas neste turno. Para isso, peões de Ação precisam ser alocados lado a lado (tentando a Ação duas vezes).

A PARTIDA

CONSTRUINDO ITENS

Invenções podem ser encontradas em diversos locais:

- No tabuleiro central (podem ser construídas por qualquer um)
- Ao lado de cada ficha de Personagem (podem ser construídas apenas por este personagem)
- Na ficha do Cenário (podem ser construídas por qualquer um)

Outras Invenções podem surgir durante a partida.

Invenções podem ser construídas e se tornarem Itens assim que seus requisitos (descritos na parte superior da carta de Invenção) forem alcançados. Requisitos incluem:

- Um tipo específico de terreno explorado
- Outro Item já construído
- Recursos para descartar

Uma vez que o tipo de terreno já tenha sido explorado (visível em uma peça de Ilha), todas as Invenções com o mesmo ícone terão este ícone coberto com um marcador preto. Se o ícone não estiver coberto, a Invenção não poderá ser construída até que o tipo específico de terreno seja explorado.



Praia



Colinas



Montanhas



Rio



Planície



Itens

Construir Itens traz efeitos muito úteis (de uso único ou permanentes). Muitas das Invenções Iniciais são necessárias para se construir outros Itens.

Geralmente, qualquer Item pode ser construído por qualquer personagem, com exceção das cartas ao lado de cada ficha de Personagem, as quais só podem ser construídas pelos respectivos personagens. Eles próprios devem resolver a Ação, mas podem receber suporte de outros personagens.

Se uma Invenção é construída, ela é colocada no espaço de Recursos Futuros, com o lado de Invenção virado para cima. Uma Invenção pessoal que estiver ao lado de uma ficha de Personagem também será colocada no espaço de Recursos Futuros e o personagem imediatamente receberá 2 fichas de Determinação.

Cada carta de Invenção no espaço de Recursos Futuros, ao final da Fase de Ação, terá seu efeito acionado, será virada para seu lado de Item e será colocada no espaço de Itens do tabuleiro (até mesmo as invenções pessoais).

Invenções Especiais impressas na ficha do Cenário não podem, obviamente, ser colocadas no espaço de Recursos Futuros. Ao invés disso, um marcador preto é colocado sobre elas, indicando que foram construídas. Assim como as outras cartas no espaço de Recursos Futuros, elas e seus efeitos somente estarão disponíveis após a conclusão da Fase de Ação.

Cada Invenção pode ser construída apenas uma vez, mas algumas Invenções especiais de Cenários podem ser exceção a esta regra.

Durante a partida, um efeito pode forçar os jogadores a virar Itens de volta para seus lados de Invenção. A partir do início do próximo turno, tais Itens deixarão de estar disponíveis (ainda estando disponíveis para o turno atual). Deverão ser construídos novamente para que possam

ser utilizados novamente. Se uma Invenção pessoal for virada para seu lado de Invenção, ela retorna para o lado da ficha de seu respectivo personagem. Este Item poderá ser construído novamente, mas somente por seu personagem, que receberá novamente 2 fichas de Determinação quando o fizer. Itens em fichas de Cenário nunca são afetados por tais efeitos.

Se um Item virado é necessário para qualquer Ação durante o mesmo turno, ele ainda poderá ser utilizado. Uma vez que o Item estava disponível durante a Fase de Planejamento (e tenham sido alocados peões de Ação), a Ação continua válida e será resolvida como se este Item ainda estivesse presente. Itens construídos que tenham outros Itens virados como requisito não são afetados. Efeitos de Itens que se aplicam à Fase de Ação atual (ex.: peões de Ação neutros ou os efeitos do *Cesto*, *Saco* ou *Cama*) também permanecerão ativos durante esta Fase, já que estavam disponíveis durante o planejamento. Ações usando estes efeitos continuarão válidas.

Exemplo:

Se você perder o *Mapa*, não poderá mais construir o *Atalho*. Se você já construiu o *Atalho*, ele permanecerá construído.

Se um Item virado para seu lado de Invenção tem um efeito positivo adicional, ele deve ser revertido se possível. Se o efeito é apenas parcialmente reversível (ex.: sem comida o suficiente ou nível de Armas para descartar), reverta o que for possível. Sendo impossível a reversão completa, reverter um efeito positivo parcialmente não tem impacto negativo sobre os jogadores.

Exemplos:

- O *Tijolo* aumenta o nível de Paliçada em 1. Se, mais tarde durante a partida, este Item é virado para seu lado de Invenção, o nível de Paliçada deverá ser reduzido em 1. Caso não seja possível, nada acontece.
- Se vocês perderem a *Barragem*, devem descartar 2 comidas não perecíveis. Caso não tenham nenhuma, nada acontece.
- Se vocês perderem o *Mapa*, mas o peão neutro do *Mapa* esteja alocado numa Ação, ele permanece ativo durante a Ação atual, mas não estará mais disponível nos turnos subsequentes.
- Se vocês perderem a *Funda* (que dá +2 no nível de Armas quando construído) e seu nível atual de Armas é apenas 1, o nível de Armas será reduzido para 0 e nenhuma penalidade a mais será aplicada.

4. COLETAR RECURSOS

A Ação de Coletar requer o uso de 1 ou 2 peões de Ação para qualquer peça de Ilha adjacente à peça com o Acampamento. 2 peões de Ação garantem o sucesso, enquanto 1 peão de Ação requer a rolagem dos dados de Ação cinzas (como descrito na página 16).

Aloque os peões de Ação exatamente sobre a fonte do recurso a ser coletado.

Recursos também podem ser coletados nas peças de Ilha que não estão adjacentes ao acampamento; a quantidade de peões de Ação aumenta em 1 para cada espaço de Ilha entre o acampamento e a peça onde os recursos estão sendo coletados. Veja a próxima página para uma explicação mais detalhada. Recursos só podem ser coletados de peças de Ilhas exploradas (os recursos estão impressos nas peças).

Cada fonte só pode ser coletada uma vez por turno. Além disso, a Ação de Coletar não pode ser resolvida na peça de Ilha com o Acampamento (mesmo que a Fase de Produção tenha sido pulada), e as fontes que já foram coletadas devido ao efeito do *Atalho* não podem mais fornecer recursos.

A PARTIDA

Fontes esgotadas (com seus ícones cobertos por um marcador preto) não podem ser coletadas.

Se uma peça de Ilha contém uma ficha de 🍌/🪵, e existe uma outra fonte do mesmo tipo nesta peça, os personagens podem coletar 2 destes recursos resolvendo apenas 1 Ação. Se não houver uma fonte do mesmo tipo (ou estiver exaurida), a presença da ficha, por si só, não permite que o recurso seja coletado.

Exemplo:

Uma peça de Ilha com uma fonte de comida e uma ficha de 🍌 permite a coleta de 2 comidas com 1 Ação por turno. Se a fonte estiver esgotada, comida não poderá ser coletada nesta peça.

Se você coletar com sucesso, coloque um recurso do tipo específico (comida ou madeira, dependendo da fonte onde o personagem está coletando) no espaço de Recursos Futuros. Como explicado anteriormente, vários efeitos podem modificar a quantidade de recursos coletados (ex.: fichas).

COLETANDO RECURSOS & EXPLORANDO PEÇAS DE ILHAS DISTANTES DO ACAMPAMENTO

Para resolver as Ações de Coletar ou de Explorar, os personagens começam na peça contendo o acampamento. Uma peça ou espaço adjacente ao acampamento sempre exige a alocação de 1 ou 2 peões de Ação, com 1 peão de Ação requerendo a rolagem dos dados de Ação, e 2 peões de Ação significando sucesso imediato. Esta regra também se aplica à peça contendo o acampamento (ex.: para explorar locais especiais).

Se o destino não está adjacente ao acampamento, peões adicionais de Ação deverão ser alocados. Cada peça de Ilha entre o destino e o acampamento adiciona 1 peão de Ação. Além disso, um caminho totalmente explorado até o destino é necessário. Uma peça de Ilha ou espaço que esteja um espaço adicional de distância do acampamento pode ser explorada com 2 ou 3 peões de Ação (veja a ilustração). Quando alocar 2 peões de Ação, os dados de Ação deverão ser rolados, quando 3 peões forem alocados, o sucesso será automático.



5. EXPLORAR

Ao explorar espaços da ilha, vocês encontrarão novas fontes de comida e madeira, realizarão descobertas interessantes, e alcançarão novos tipos de terrenos (permitindo a construção de mais Itens). Algumas peças de Ilha também contêm áreas de caça, abrigos naturais, ou até mesmo locais misteriosos.

Somente espaços da Ilha inexplorados, adjacentes a pelo menos 1 peça de Ilha já explorada, pode ser explorado. Alguns Cenários permitem explorar locais especiais em peças já exploradas. Isto acontece exatamente como se estivéssemos explorando espaços inexplorados da Ilha. Locais especiais (templos, cavernas, etc.) são descritos na ficha do Cenário (ou no apêndice nas páginas 28-32).

- 1 Fonte de Madeira
- 2 Fonte de Comida
- 3 Carta de Animal
- 4 Tipo de Terreno
- 5 Ícone de Totem
- 6 Ficha de Descobrimento
- 7 Abrigo Natural



A exploração de qualquer espaço só pode ser tentada uma vez por turno. Os jogadores não podem enviar dois times separados de exploradores para o mesmo espaço da Ilha. Isto também se aplica aos locais especiais e peças previamente exploradas. Além disso, hexágonos incompletos no topo e à direita do mapa não podem ser explorados.

Quando explorar um espaço da Ilha adjacente ao acampamento, você terá um sucesso automático caso aloque 2 peões de Ação. Se apenas 1 peão de Ação for alocado, os dados verdes de Ação deverão ser rolados (veja página 16).

É possível explorar espaços da Ilha ou locais especiais mais distantes, isto requer mais peões (veja a ilustração à esquerda).

Se a exploração for bem-sucedida, revele a peça de Ilha do topo da pilha e a coloque virada para cima no espaço da Ilha explorado. Então, siga estes passos em ordem:

1. Verifique o tipo de terreno. Todas as cartas de Invenções no tabuleiro e na ficha de Cenário exibindo o mesmo tipo de terreno recebem um marcador cobrindo este ícone. Estas Invenções podem ser construídas assim que outros requisitos sejam preenchidos.
2. Se a peça de Ilha exibe um ícone de Animal, a carta do topo do deck de Animais deve ser adicionada (não revelada) no deck de Caça. A primeira carta de Animal adicionada inicia o deck de Caça. O deck de Caça é então embaralhado.
3. Se a peça de Ilha exibe o ícone de totem, um efeito específico do Cenário é acionado, conforme explicado na ficha do respectivo Cenário. O primeiro ícone descoberto aciona o primeiro efeito, e assim por diante.
4. Compre a quantidade indicada de fichas de Descobrimento e coloque-as viradas para cima no espaço de Recursos Futuros. Elas ainda não estão disponíveis.

A PARTIDA

Exemplo:

Você revela uma peça de Ilha e a coloca no espaço explorado com sucesso. Esta peça exibe o terreno de “planície”. Todas as cartas de Invenções com requisito deste tipo de terreno (ex.: Cesto, Cura, Cama e Corda) recebem um marcador para indicar que este tipo de terreno já foi encontrado. A peça de Ilha também exibe o ícone de Animal, então a carta do topo do deck de Animais é embaralhada no deck de Caça. Finalmente, 2 fichas de Descobrimto são colocadas viradas para cima no espaço de Recursos Futuros.



Algumas peças de Ilha oferecem um abrigo natural, que funciona exatamente igual a um abrigo construído, mas a ficha de Acampamento não é virada para o lado de Abrigo. Um Telhado e uma Paliçada podem ser construídos em um abrigo natural, mas a menos que um abrigo normal seja construído lá, se o acampamento se mover, o Telhado e a Paliçada se perderão por completo, ao invés de apenas a metade (veja Movendo o Acampamento na página 23.)



CARTAS DE MISTÉRIO

O deck de Mistérios é formado de diversos tipos de mistérios e é usado apenas sob certas circunstâncias durante a partida. Uma carta ou ficha, ou um local especial (em alguns Cenários) podem requerer que um jogador compre uma carta de Mistério.

Os tipos de cartas de Mistério a sacar e a quantidade máxima de cada tipo são sempre indicados - tesouro , criatura , or armadilha .

Tesouros (com poucas exceções) sempre trazem efeitos positivos, enquanto criaturas e armadilhas são sempre perigosas.



Armadilha



Tesouro



Criatura

Se você tiver que sacar cartas de Mistério, revele uma carta de cada vez até que revele uma carta do tipo indicado, deixando de lado as cartas sacadas com os outros tipos, por enquanto. Então, a carta é resolvida; Tesouros são colocados no espaço de Recursos Futuros a menos que especifique o contrário (seu efeito só será aplicado ao final da Fase de Ação), e efeitos de Animais e de Armadilhas são aplicados imediatamente (mas você pode usar habilidades especiais, tesouros e etc., antes).

Após resolver a primeira carta, você pode decidir se continuará a sacar cartas ou irá parar. Se você parar, mais nenhuma carta de Mistério é sacada. Se você decidir continuar sacando, revele cartas como acima, até encontrar outra carta com o tipo indicado. Esta carta também é resolvida. A quantidade máxima de cartas de cada tipo não pode ser excedida; se você revelar um tipo de carta para qual atingiu o máximo, ela também será colocada de lado.

Assim que terminar de sacar cartas (ou por que sacou a última carta de um tipo indicado, ou por que você decidiu parar de sacar), todas as criaturas e armadilhas resolvidas são descartadas, enquanto todas as cartas previamente deixadas de lado são embaralhadas novamente no deck.

As cartas reveladas e colocadas de lado porque não correspondiam ao tipo indicado não contam como tendo sido sacadas, ou seja, se uma carta diz “Saque 1 carta de Mistério (apenas resolva o )” significa que você deverá continuar revelando cartas até que saque 1 carta de Mistério com  nela.

Exemplo:

Você está resolvendo o efeito na carta de Aventura *Restos de um Assentamento* que permite que você compre cartas até encontrar uma quantidade máxima de 2 tesouros e 1 armadilha. A primeira carta que você saca é uma criatura, que é colocada de lado, já que não é um dos tipos indicados. A segunda carta é um tesouro, uhuu! Você agora pode decidir parar, mas prefere continuar. A terceira carta é uma armadilha, o que normalmente significa que algo ruim irá acontecer, mas num turno anterior o grupo encontrou o Chicote, que lhe permite ignorar uma armadilha. Já que o único tipo de carta restante para ser sacada é um tesouro, você continua sacando cartas até encontrar um. Os dois tesouros são colocados no espaço de Recursos Futuros e a armadilha sacada é descartada. Todas as outras cartas que você colocou de lado são embaralhadas novamente no deck de Mistério.



A PARTIDA

FICHAS DE DESCOBRIMENTO

Quando encontradas, fichas de Descobrimto são colocadas no espaço de Recursos Futuros. No final da Fase de Ação, todas as fichas são movidas para o espaço de Recursos Disponíveis, e agora estão disponíveis para os jogadores e poderão ser trocadas pelos benefícios indicados nelas. Para mais informações sobre fichas de Descobrimto, veja a página 37.

PASSANDO A NOITE FORA DO ACAMPAMENTO

Algumas cartas verdes de Aventura e diversas cartas de Mistério forçam o personagem a passar a Fase da Noite fora do acampamento. Neste caso, você coloca todas as cartas de Mistério, fichas de Descobrimto e recursos ganhos durante a Ação que fez com que você tivesse que passar a noite fora do Acampamento sobre sua ficha de Personagem, ao invés de colocar no espaço de Recursos Futuros. Estes materiais e seus efeitos (se houver algum) estarão disponíveis até o final do turno apenas para você.

Recursos previamente coletados por você neste turno, se houver algum, permanecem no espaço de Recursos Futuros.

Se você resolver alguma outra Ação que lhe dê Tesouros, fichas de Descobrimto, ou recursos adicionais, coloque-os no espaço de Recursos Futuros como de costume, a menos que outro efeito faça com que precise passar a Fase da Noite fora do acampamento mais uma vez. Neste caso, você pode escolher em qual peça de Ilha irá passar a Fase da Noite.

Durante a Fase de Clima, um personagem fora do acampamento não é afetado pelos efeitos do clima. Dormir sob o céu aberto (caso não haja nenhum abrigo natural nesta peça de Ilha) faz com que você sofra 1 ferimento durante a Fase da Noite. E, naturalmente, você deve comer. Se você não tiver nenhuma comida em sua ficha de Personagem, sofrerá 2 ferimentos (veja também a Fase da Noite na página 23).

Você retorna para o acampamento no início do próximo turno. Todos os recursos que ainda possuir são então colocados no espaço de Recursos Disponíveis.

6. ORGANIZAR ACAMPAMENTO

Organizar o Acampamento aumenta a moral do grupo. Para cada peão de Ação alocado para esta Ação, o personagem recebe 2 fichas de Determinação e ajusta o nível de moral (na trilha de Moral) 1 espaço para a direita, se possível. Esta Ação pode ser resolvida múltiplas vezes durante um turno (até 2 vezes por personagem).

Em partidas com 4 jogadores, a carta de *Organizar Acampamento* é colocada neste espaço. Isto significa que para cada Ação resolvida neste espaço dará ou 2 fichas de Determinação ou 1 de Moral.

7. DESCANSAR

Cada peão de Ação alocado aqui cura 1 ferimento do personagem. Se a Cama foi construída ou a Rede de Dormir descoberta, a Ação será mais efetiva (os dois efeitos não podem ser combinados). Esta Ação pode ser resolvida múltiplas vezes durante um turno (até 2 vezes por personagem). Descansar não pode curar Ferimentos Especiais de um personagem.

FINAL DA FASE DE AÇÃO

Após resolverem todas as ações, os jogadores seguem estes passos em ordem:

1. Mova todos os recursos do espaço de Recursos Futuros para o espaço de Recursos Disponíveis.
2. Mova todas as fichas de Descobrimto do espaço de Recursos Futuros para o espaço de Recursos Disponíveis. Elas ficarão lá até serem usadas. No entanto, uma ficha de Descobrimto que forneça 2 comidas ou 1 madeira deve ser trocada imediatamente.
3. Aplique todos os efeitos nas cartas de Invenções no espaço de Recursos Futuros (se houver alguma). Então vire as cartas para seus lados de Itens e coloque-as no tabuleiro com os outros Itens/Invenções.
4. Aplique todos os efeitos dos tesouros no espaço de Recursos Futuros. Se tiverem algum efeito permanente ou futuro, coloque-os próximos ao tabuleiro, onde ficarão disponíveis para todos os jogadores.



A PARTIDA

V. FASE DE CLIMA



Durante esta Fase vocês devem lidar com o clima da Ilha, que é determinado pela combinação dos dados de Clima com qualquer ficha que esteja no espaço do Clima. A quantidade de dados de Clima a serem rolados varia durante a partida e depende do Cenário e do número do turno.

Exemplo:

No Cenário 1:

- Nos turnos 1-3, não role os dados de Clima.
- Nos turnos 4-6, role apenas o dado de Chuva.
- Nos turnos 7-12, role os 3 dados de Clima.

Existem 3 dados diferentes de Clima:



Chuva



Inverno



Animais Famintos

Além disso, os efeitos de qualquer ficha de Clima no espaço de Clima são aplicados (mesmo que nenhum dado de Clima seja rolado).

Primeiro, vocês devem enfrentar o clima, então qualquer animal faminto, seguido por uma possível tempestade.

1. O CLIMA

Para resolver o Clima, siga as seguintes etapas em ordem:

1. Conte a quantidade de ☁ (nos dados e nas fichas). Para cada nuvem de inverno, 1 madeira deve ser descartada. Se não for possível, cada personagem no acampamento sofre 1 ferimento (de acordo com as regras para Requisitos não Cumpridos, veja a página 24). O nível do Telhado é Irrelevante (o acampamento está gelado e precisa ser aquecido).
2. Então, conte todas as nuvens (☁ e ☁ nos dados e nas fichas) e compare o total com o nível atual do Telhado. O nível do Telhado indica de quantas nuvens os personagens estão protegidos. Se a quantidade de nuvens exceder o nível do Telhado, vocês devem descartar 1 comida e 1 madeira para cada nível de telhado que estiver faltando. Todos os personagens sofrem 1 ferimento para cada recurso que não puder ser descartado.

Exemplo:

O dado de Chuva foi rolado e exibe 2 nuvens de chuva. O espaço de Clima também contém a ficha de nuvem de inverno. O nível do Telhado é 1, e vocês têm 3 madeiras e 1 comida. Primeiro, vocês precisam descartar 1 madeira devido à ficha de nuvem de inverno. Então, um total de 3 nuvens é visível e o nível do Telhado de apenas de 1, dois níveis estão desprotegidos. Vocês devem descartar 2 madeiras e 2 comidas. Vocês só têm 2 madeiras e 1 comida, então eles são descartados, e cada personagem sofre 1 ferimento (Requisitos não Cumpridos).

2. ANIMAIS FAMINTOS

A menos que um lado em branco tenha sido rolado no dado de Animais Famintos, o grupo deverá enfrentar mais adversidades.



Descarte 1 comida



Reduza o nível atual da paliçada em 1



Combata um animal de força 3

Se comida não pode ser descartada ou o nível de Paliçada não pode ser reduzido, cada personagem sofre 1 ferimento (Requisitos não Cumpridos).

Em combate, se o nível de Armas for menor do que 3, cada personagem sofre 1 ferimento para cada nível de diferença.

Exemplo:

- Se o nível de Paliçada deve ser reduzido, mas já está em 0, cada personagem sofre 1 ferimento.
- Se o nível de Armas é 1 e os personagens devem combater um Animal de força 3, cada personagem sofre 2 ferimentos.

Qualquer efeito que temporariamente eleve o nível de Armas pode ser usado nesta etapa e ajuda a proteger o grupo.

Exemplo:

Vocês devem combater um Animal de força 3, mas o nível de Armas é apenas 1. Vocês podem usar a Pistola (Equipamento Inicial) para temporariamente elevar o nível de Armas para 4, protegendo todos os personagens e evitando que recebam ferimentos.

Se um efeito de uma carta indica que o dado de Animais Famintos deve ser rolado, e a ficha de Cenário também disser para rolá-lo, role o dado apenas uma vez.

3. TEMPESTADE

Se a ficha de Tempestade estiver no espaço de Clima, seu efeito se aplica depois de todas as outras etapas da Fase de Clima. O nível de Paliçada deve ser reduzido em 1. Se não for possível, cada personagem sofre 1 ferimento.

Todas as fichas de Clima são descartadas ao final da Fase de Clima.



A PARTIDA

VI. FASE DA NOITE



A Fase da noite dá aos jogadores a oportunidade de curar através de Itens, Tesouros ou fichas de Descobrimento. Com exceção da Ação de Descansar e de cartas/efeitos com a palavra “imediatamente”, curar só será possível durante a Fase da Noite (mas a qualquer momento durante esta Fase).

Exemplo:

Se você tem a *Garrafa de Vinho* (uma carta de Tesouro) e os *Brotos* (uma ficha de Descobrimento), você pode usá-los durante a Fase da Noite para curar 4 ferimentos, divididos da forma que preferir entre os personagens.



As regras para personagens que precisam passar a Fase da Noite fora do acampamento são explicadas na página 21.

A Fase da Noite é composta pelas seguintes etapas, a serem executadas em ordem:

1. Os personagens precisam comer. Descarte 1 comida / comida não perecível para cada personagem. Se não houver comida disponível suficiente, os jogadores decidem quem come e quem passa fome. Cada personagem que não comer sofre 2 ferimentos. Caso haja comida disponível, vocês são obrigados a consumi-las, porém comida disponibilizada pelos *Biscoitos* (Equipamento Inicial) não precisa ser consumida (no entanto, mais cedo ou mais tarde vocês irão querer usá-la).
2. Vocês então decidem se irão mover ou não o acampamento para uma peça de Ilha adjacente. A peça de Ilha do acampamento determina quais recursos são recebidos durante a Fase de Produção e a distância do acampamento é importante para as Ações de Explorar e de Coletar Recursos. Veja a barra lateral para saber como mover o acampamento.
3. Se vocês não construíram um Abrigo e o acampamento não está em uma peça de Ilha com um abrigo natural, cada personagem sofre 1 ferimento por dormir a céu aberto.
4. Toda comida perecível que não puder ser guardada (ex.: no *Silo*, *Caixas* ou *Barril*), estraga e deve ser descartada. Todos os demais recursos e fichas de Descobrimento permanecem no espaço de Recursos Disponíveis.
5. Todos os marcadores sobre as habilidades especiais dos personagens (indicando que estas habilidades foram usadas neste turno) são removidos.
6. Mova o marcador de turnos na ficha do Cenário para o próximo turno e passe a ficha de Jogador Inicial para o próximo jogador em sentido horário.

O próximo turno pode começar.



MOVENDO O ACAMPAMENTO

Durante a Fase da Noite, vocês podem mover o acampamento para uma peça de Ilha adjacente (mesmo que todos os personagens passem a noite fora do acampamento). Se decidirem mover o acampamento e se já tiverem construído o Abrigo, ele é mantido, mas vocês devem reduzir os níveis de Telhado e de Paliçada pela metade (arredondando o resultado para cima).

Se vocês ainda não construíram o Abrigo e estão deixando para trás um abrigo natural, os níveis de Telhado e de Paliçada serão reduzidos para zero. Isto também acontece quando vocês estiverem se movendo de um abrigo natural para outro.

Exemplo:

Vocês decidem mover o acampamento das montanhas para a planície. Estão deixando para trás um abrigo natural com o nível de Telhado de 3. O nível de Telhado é reduzido para zero.

Alguns turnos depois, vocês já construíram o Abrigo e decidem mover o acampamento novamente. Os níveis de Telhado e de Paliçada atuais são de 3 e 1 respectivamente. Vocês mantêm o Abrigo, mas o nível de Telhado é reduzido para 2 (metade, arredondado para cima), e o nível de Paliçada permanece 1 (metade, arredondado para cima).

Se vocês construíram previamente um *Atalho*, a ficha de *Atalho* deve ser removida do tabuleiro e o item de *Atalho* virado para seu lado de Invenção. Ele deve ser construído antes de poder ser usado novamente.

Se o acampamento é movido de uma peça de Ilha que contenha 🏠 ou 🏠 que foram colocados lá por um Item ou pela carta de Mistério “*Machadinha*”, as fichas serão movidas para a nova peça de Ilha. No entanto, cada peça de ilha só pode conter uma ficha de cada tipo sobre ele (veja página 24). Fichas semelhantes que já estão sobre a peça de Ilha têm prioridade sobre as fichas que forem movidas, então as fichas sobre a peça de Ilha antiga são descartadas. Itens anexados devem ser virados para seus lados de Invenção, e cartas de tesouros encontrados descartadas.

Exemplo:

A *Machadinha* colocou uma ficha 🏠 numa peça de Ilha com o acampamento. Se o acampamento for movido para um local onde já tenha uma ficha de 🏠, a *Machadinha* (juntamente com sua ficha) são descartados.

O Acampamento também pode ser forçado a ser movido através de outros efeitos. Prossiga exatamente da mesma maneira como faria ao mover o acampamento voluntariamente e com as mesmas consequências

FINAL DA PARTIDA

A partida termina imediatamente quando uma das seguintes situações ocorrerem:

- Vocês vencem imediatamente assim que alcançarem o objetivo do cenário (a menos que o cenário diga o contrário).
- Vocês perdem imediatamente assim que um personagem morrer.
- Vocês perdem imediatamente assim que o último turno do cenário chegar ao fim e vocês não tiverem alcançado o objetivo do cenário.
- Vocês perdem imediatamente se o Acampamento/Abrigo estiver localizado em uma peça de Ilha que se torne inacessível.

REGRAS ADICIONAIS

REQUISITOS NÃO CUMPRIDOS

Durante a partida, vocês são frequentemente afetados por efeitos negativos (ex.: por cartas). Podem ser forçados a descartar coisas (ex.: recursos, cartas, ou fichas de Determinação); requeridos a ter um nível específico de Armas; forçado a reduzir os níveis de Telhado, Paliçada ou Armas; etc. Se tal requisito não puder ser plenamente cumprido, vocês sofrem 1 ferimento para cada recurso/nível que não conseguirem cumprir (ex.: 2 ferimentos se 2 comidas devem ser descartadas, mas vocês não têm nenhuma disponível).

Durante a Fase de Ação, o personagem que está resolvendo a Ação sofre os ferimentos - outros personagens não são afetados. Combates durante a Fase de Eventos afetam apenas o Jogador Inicial.

Outras ocorrências durante a Fase de Eventos, ou durante outras Fases, causam 1 ferimento em cada um dos personagens. **Exceção:** Durante a Fase da Noite, se um personagem não puder comer, ele sofre 2 ferimentos; isto não conta como Requisitos não Cumpridos.

Se a moral precisar ser reduzida e já estiver no nível mais baixo, nada acontece (ninguém sofre ferimentos).

Exemplos:

- Se o Jogador Inicial precisar descartar 3 fichas de Determinação, mas tiver somente 1, ele sofrerá 2 ferimentos.
- Você está em combate com um Animal de força 3, mas seu nível de Armas é apenas 2. Consequentemente, você sofrerá 1 ferimento. Se o Animal danificar a Paliçada em (-1) e o nível de Paliçada for de 0, você sofrerá outro ferimento adicional.
- Durante a Fase de Clima, 3 nuvens de chuva são exibidas, e o nível de Telhado é 0. Vocês deverão descartar 3 madeiras e 3 comidas. Se tiverem apenas 2 comidas e nenhuma madeira, cada personagem sofrerá 4 ferimentos.
- Um evento (durante a Fase de Eventos) reduz o nível de Paliçada em 1. Se nenhuma Paliçada tiver sido construída, cada personagem sofrerá 1 ferimento.

Se algo puder ser descartado, deverá ser descartado. Vocês não podem decidir receber os ferimentos para evitar descartar algo. No entanto, vocês não são forçados a trocar uma ficha de Descobrimento ou a usar qualquer Equipamento Inicial para cumprir a falta.

Algumas cartas possuem efeitos que acontecem apenas se for possível (termos “se possível”). Se o efeito não puder ser aplicado, nenhuma consequência surgirá.

Exemplo:

Se o efeito dos *Cupins* for aplicado, vocês precisarão descartar apenas 1 madeira caso tenham alguma. Se não tiverem nenhuma, nada acontecerá.



FICHAS E MARCADORES EXCLUSIVOS

Fichas e marcadores não são as mesmas coisas. Fichas são de papelão e os marcadores de madeira.

Cada área do tabuleiro (espaços de Ilhas, peças de Ilhas, espaços de Ação, decks de Aventura, espaço de Clima, e espaço da Noite) pode conter apenas 1 ficha ou marcador de cada tipo. Se fichas ou marcadores adicionais com os mesmos efeitos precisarem ser colocados, não serão colocados (veja também “Movendo o Acampamento” na página 23). Fichas de Ferimentos Especiais são uma exceção (veja página 7).

Fichas que não são colocadas desta maneira não causam ferimentos nos personagens. No entanto, ser incapaz de colocar um marcador por causa desta regra, provoca ferimentos nos personagens, similar à regra para Requisitos não Cumpridos.

Exemplo:

Não é permitido ter 2 fichas de no mesmo espaço de Ação. Da mesma forma, uma segunda ficha de não poderá ser colocada em um espaço que já contenha uma. Se um efeito mandar que se coloque um marcador em um recurso já esgotado, este marcador adicional não poderá ser colocado e isto causará 1 ferimento em cada personagem.

RECURSOS DISPONÍVEIS E FUTUROS

Em geral, se os jogadores recebem recursos, fichas de Descobrimento, etc. fora da Fase de Ação (ex.: através de um combate durante a Fase de Eventos, um Item durante a Fase de Produção, uma habilidade especial, etc.), estes serão colocados no espaço para Recursos Disponíveis e estão disponíveis para uso imediato. Qualquer coisa recebida durante a Fase de Ação é colocada no espaço para Recursos Futuros e só estará disponível após o final da Fase de Ação. Nenhum recurso no espaço de Recursos Futuros pode ser descartado.

ITENS INICIAIS, ITENS E TESOUROS

Muitos Itens construídos durante a partida possuem efeitos permanentes e podem ser usados livremente (ex.: Cura e Atalho). Estes Itens mostram seu efeitos nos dois lados da carta.

Outros possuem efeitos de uso único (ex.: Faca ou Arco) que são aplicados assim que o Item fica disponível. Estas cartas mostram apenas uma imagem no seu lado de Item.

Itens Iniciais, Tesouros e alguns Itens construídos normalmente apresentam um efeito que precisa ser deliberadamente ativado. A menos que se diga o contrário, eles podem ser usados por qualquer personagem a qualquer momento, inclusive durante a Fase de Eventos, durante a resolução de uma Ação, ou (para Itens Iniciais) logo no início da partida. Apenas o Cesto e o Saco são exceções e devem ser atribuídos durante o planejamento (veja apêndice, páginas 34 e 36).

Alguns Itens e Tesouros podem apenas ser usados por um personagem por turno. O uso de uma carta só precisa ser anunciado quando necessária durante uma Ação; até então, a carta estará disponível para qualquer personagem. Quando você usar tal Item ou Tesouro, coloque a carta próxima à ficha do seu personagem - apenas você pode usar este Item neste turno (qualquer quantidade de vezes). Retorne este Item para o tabuleiro no final do turno.

REGRAS ADICIONAIS

Exemplos:

- Uma carta de Aventura força você a perder 2 fichas de Determinação. Você só tem uma e decide usar o *Cachimbo & Tabaco* (Item Inicial). Você imediatamente recebe 2 fichas de Determinação e consegue cumprir o requisito.
- Você saca cartas de Mistério enquanto explora um templo e deve resolver cartas de . Você saca a armadilha Veneno. Neste turno, nenhum outro jogador usou o *Chicote* ainda (um Tesouro encontrado num turno anterior), então você decide que seu personagem tem o *Chicote* com ele, e o coloca próximo à ficha do seu Personagem.



A mesma regra se aplica às fichas de Descobrimento - podem ser usadas praticamente a qualquer momento. Com poucas exceções (*Brotos, Folhas Grandes, Velas e Cabra*) explicadas no apêndice. Fichas de Descobrimento Especial também podem ter exceções (veja a ficha do Cenário e o apêndice nas páginas 28-32).

Se uma ficha de Descobrimento é usada, ela é descartada. Se Item Inicial for utilizado, descarte 1 dos marcadores em sua carta (e a carta após descartar o segundo marcador). É permitido usar um Item Inicial duas vezes ao mesmo tempo.

Uma habilidade especial de um personagem pode ser usada a qualquer momento, contanto que possa descartar a quantidade requerida de fichas de Determinação. Exceções e explicações adicionais podem ser encontradas nas páginas 33-34.

Exemplo:

Você está jogando como o cozinheiro e precisa descartar 1 comida por causa de um efeito em uma carta de Aventura. Não há nenhuma comida disponível, mas você tem 3 fichas de Determinação, que descarta para usar sua habilidade especial de “Sopa de Pedra” para ganhar 1 comida.

DESCARTANDO CARTAS, FICHAS DE DESCOBRIMENTO, ETC.

Qualquer carta ou ficha de Descobrimento descartada é retirada inteiramente da partida. Cartas de Mistério e de Invenções são exceções. Cartas de Mistério resolvidas são colocadas numa pilha de descarte, enquanto cartas de Mistério colocadas de lado são embaralhadas novamente no deck de Mistério. Caso o deck de Mistério estiver vazio, o descarte é embaralhado e usado como um novo deck.

Se as cartas de Invenção são descartadas (removidas do tabuleiro), são embaralhadas novamente no deck de Invenções. **Exceção:** a habilidade especial do Carpinteiro “Uma Nova Ideia” (veja o apêndice na página 33).

Recursos, fichas e marcadores descartados retornam para o estoque geral.

INFORMAÇÕES DURANTE A PARTIDA

Nenhuma informação é secreta durante a partida. Todas as cartas, marcadores e peças de Ilha são reveladas abertamente, para que os outros jogadores possam ver quais riscos e recompensas elas oferecem. Quando uma carta de Aventura é revelada, vocês podem olhar a parte de baixo da carta para saber o que esperar no futuro.

REGRA DE OURO

Fichas de Cenário e o texto das cartas têm prioridade mesmo ao contradizer as regras; se uma ficha de Cenário ou um texto em uma carta contradiz as regras, os primeiros têm prioridade; Se uma ficha de Cenário e uma carta estão em conflito entre elas, o texto da carta tem prioridade. Informações adicionais podem ser encontradas no apêndice. Se

algum efeito na partida lhe instruir a fazer algo e exista mais do que uma opção possível, o grupo decide o que acontece. Por exemplo: se um efeito instrui vocês a colocarem um marcador em uma peça de Ilha adjacente, e existem duas peças possíveis, vocês escolhem em qual colocar o marcador.

TERMOS IMPORTANTES

Muitas cartas usam termos específicos que são explicados abaixo. Use esta seção como referência quando sacar tais cartas durante a partida.

RESOLVENDO AÇÕES

Uma Ação é sempre resolvida pelo personagem que está com seu peão de Ação no topo da pilha. Este personagem recebe todas as recompensas e sofre todas as consequências. Todos os outros peões contam como suporte.

VIRE PARA O LADO DA INVENÇÃO

Um Item deve ser virado para seu lado de Invenção e a partir do próximo turno não estará mais disponível. Deve ser construído novamente antes de poder ser usado (veja página 18).

GUARDE ESTA CARTA

Estas cartas possuem efeitos que estão ativos até o final da partida ou até que uma certa condição seja cumprida. Quando recebidas, são colocadas ao lado do tabuleiro, mas não estão disponíveis para uso até o final daquela Fase de Ação. Tesouros estão disponíveis para todos os jogadores. Todas as outras condições estão impressas nas cartas.

FONTE MAIS PRÓXIMA

A fonte mais próxima do acampamento é na peça de ilha contendo o acampamento. Se não houver nenhuma lá, a fonte mais próxima será na peça de Ilha adjacente, e depois nas peças mais distantes. Fontes esgotadas (com um marcador sobre elas) não são contadas.

USO ÚNICO

Este efeito pode ser usado uma única vez durante a partida; normalmente, a carta é descartada depois.

ESCOLHA

Os jogadores têm 2 ou mais alternativas indicadas nas cartas. Alternativas que tenham requisitos que não possam ser cumpridos não podem ser escolhidas.

FONTES ESGOTADAS

Se uma fonte está esgotada, ela não produz 1 recurso durante a Fase de Produção e não pode ser coletada durante a Fase de Ação. Se uma fonte está esgotada, as fichas de dos respectivos tipos não permitem que tal recurso seja coletado.

RESOLVA O EFEITO NOVAMENTE

O texto do efeito de um evento instantâneo é resolvido novamente. Esta frase é usada para economizar espaço nas cartas.

PEÇAS/ESPAÇOS DE ILHA

Um espaço de Ilha sempre se refere à um hexágono vazio no tabuleiro. Hexágonos incompletos no topo e na borda direita não contam e não podem receber peças de Ilha. Peças de Ilha são peças hexagonais que são colocadas no tabuleiro (nos espaços de Ilhas) durante a Ação de Explorar.

REGRAS ADICIONAIS

VIRAR/PEÇA DE ILHA INACESSÍVEL

Se uma peça de Ilha é virada para baixo, todas as fichas e marcadores sobre ela são descartados. Se o acampamento estiver sobre uma peça quando esta for virada, os jogadores perdem a partida automaticamente!

Peças de Ilhas Inacessíveis não podem possuir marcadores ou fichas e não podem ser alcançadas pelos personagens. Elas contam como espaços inexplorados da Ilha. Isto pode resultar em distâncias maiores para Explorar e Coletar, ou no caso da Ilha vulcânica, até mesmo gerar uma ilha dividida. Nenhuma Ação pode ser resolvida em uma peça de Ilha inacessível e a peça em questão não pode ser explorada novamente. O acampamento não pode ser movido para uma peça inacessível. Se isso se tornar necessário, em vez de movê-lo todos os personagens sofrem 1 ferimento (e o acampamento permanece onde está).

TIPOS DE TERRENOS INEXPLORADOS

Um determinado tipo de terreno é considerado inexplorado quando o ícone na peça de Ilha está coberto por um marcador. Isto indica que este tipo de terreno não está mais disponível para cumprir requisitos de construção de Itens. Se nenhuma outra peça de Ilha possuir este mesmo tipo de terreno (sem estar coberto), Invenções com este requisito de terreno não podem mais ser construídas. Marcadores sobre estas Invenções deverão ser removidos para indicar isto.

Um tipo inexplorado de terreno permanece indisponível até que outra peça de Ilha com o mesmo tipo de terreno seja colocada ou explorada, ou até que o efeito que causou sua inviabilidade acabe.

Exemplo:

- Se os jogadores descobrirem apenas 1 peça de Ilha com o terreno de montanha e ele foi marcado como inexplorado, *Faca* e *Fogo* não poderão mais ser construídos até que outra peça de Ilha com este terreno seja explorada.

MARCADORES

Marcadores são os discos pretos, brancos e azuis. Todo o restante é ficha. Isto é importante porque diversos efeitos afetam apenas 1 desses grupos. Se por acaso todos os marcadores pretos se esgotarem, use os brancos no lugar.

PASSANDO A FASE DA NOITE FORA DO ACAMPAMENTO

Esse efeito é explicado na página 21.



NÍVEL DE ARMAS +X TEMPORÁRIO

Quando um personagem está combatendo um Animal, o nível atual de Armas é comparado à força do Animal. Se o nível atual de Armas não for alto o suficiente, o personagem sofrerá ferimentos iguais à diferença entre os dois. Alguns Itens ou Tesouros fornecem um nível de Armas +X temporário, e um personagem pode usá-lo para aumentar temporariamente o nível de Armas pelo valor indicado. O marcador de nível de Armas não é ajustado.

Um nível temporário de Armas pode ser utilizado para alcançar um devido requisito como um nível de Armas específico para usar a ficha de Descobrimento *Cabra*.

Níveis temporários de Armas também podem ser utilizados para resolver qualquer situação temporária (Eventos/Aventuras/Fichas, etc.)

Exemplo:

Um personagem está enfrentando um urso (força 6). O nível atual de Armas é 4. Você pode remover um marcador da Pistola (Item Inicial) para temporariamente elevar o nível de Armas para 7, mas o marcador não se moverá na trilha, já que o +3 é temporário apenas. .

SE POSSÍVEL

O efeito é apenas resolvido caso seja possível (se os requisitos forem cumpridos). Se não, nenhuma penalidade será aplicada (personagens não sofrem nenhum ferimento). A regra sobre Requisitos não Cumpridos não se aplica a efeitos que dizem “se possível”.

Exemplo:

Um efeito diz “Perca 3 fichas de Determinação, se possível”. Se o personagem tiver apenas 1 ficha de Determinação, ele perde esta ficha mas não sofre mais nenhuma penalidade.

VARIANTES PARA 2 JOGADORES E SOLO

2 JOGADORES

Se os jogadores sacam seus personagens aleatoriamente, é recomendado que eles devam escolher entre Carpinteiro, Cozinheiro e Explorador. As habilidades especiais do Soldado são menos úteis em uma partida com 2 jogadores na maioria dos cenários.

A partida para 2 jogadores acrescenta um personagem adicional (Sexta-Feira). Na preparação da partida, coloque a carta de Sexta-Feira próxima ao tabuleiro ao alcance dos jogadores e coloque o peão de Ação branco junto. Sexta-Feira é explicado em detalhes na página 27.

SOLO

A variante para se jogar sozinho utiliza as mesmas regras para partidas com 2 jogadores. Adicionalmente, o jogador solo disponível o personagem Cão além de Sexta-Feira. A carta do Cão é colocada próxima ao tabuleiro, juntamente com o peão de Ação roxo.

Os custos para se construir o Abrigo, Telhado e Paliçada na partida solo são os mesmo que na partida para 2 jogadores.

O personagem solo é sempre o Jogador Inicial (nem Sexta-Feira, nem o Cão podem ser Jogadores Iniciais).

Além disso, a moral aumenta em 1 no início de cada Fase de Moral, antes do efeito ser resolvido. O personagem está simplesmente feliz por estar vivo.

REGRAS ADICIONAIS

PERSONAGENS ADICIONAIS

SEXTA-FEIRA



Sexta-Feira é representado por sua carta e 1 peão de Ação branco. Nas variantes solo e para 2 jogadores, coloque sua carta próxima ao tabuleiro e o peão de Ação sobre ela. Coloque um marcador de ferimento no quadrado à esquerda de sua trilha de ferimentos. Sexta-Feira conta como sendo um Personagem adicional, mas segue as seguintes regras:

- Sexta-Feira nunca pode ser o Jogador Inicial.
- Sexta-Feira não é afetado por cartas de Eventos - nem imediatos ou Eventos de Ameaça. **Exceção:** a carta *Discussão*, veja o apêndice.
- Sexta-Feira pode ser alocado para qualquer Ação. Se for bem-sucedida, a Ação será resolvida igual a qualquer outro Personagem.
- Sexta-Feira pode ser alocado para uma Ação sozinho ou com um peão de Ação neutro (incluindo o Cão).
- Se Sexta-Feira for alocado a uma Ação junto com outro peão de Ação de um jogador, ele deverá apenas dar suporte. Desta forma, o personagem sempre resolve a Ação.
- Se Sexta-Feira precisar rolar os dados de Ação, os jogadores rolam por ele. Se o dado de Aventura exibe um "?", ele não saca uma carta de Aventura, mas sofre 1 ferimento. A mesma regra se aplica caso haja uma ficha de Aventura sobre o deck de Aventura; a ficha será removida após Sexta-Feira receber o ferimento.
- Se Sexta-Feira receber alguma ficha de Determinação, ele pode usar 2 delas para re-rolar qualquer dado de Ação rolando por ele.
- Se Sexta-Feira morrer, os jogadores não perdem imediatamente a partida, mas não podem mais usar o peão de Ação dele.
- Se Sexta-Feira morrer durante uma Ação bem-sucedida (incluindo a Caça), mesmo assim os jogadores recebem todos os recursos, cartas, etc.
- Assim como outros personagens, Sexta-Feira pode ser curado através do efeito de cartas, fichas, ou habilidades especiais.
- Sexta-Feira não é afetado pelo clima e não sofre ferimentos causados pelo clima.
- Sexta-Feira não precisa de abrigo ou comida durante a noite, ele não sofre nenhum dano.
- Sexta-Feira pode usar Itens Iniciais, assim como Itens construídos e Tesouros, com exceção da *Cama*.
- Sexta-Feira precisa sacar cartas de Mistério se uma Ação pedir por isso; elas o afetam da mesma forma que afetariam outro personagem. Ele também pode explorar locais especiais. A carta de *Zarabatana* não tem efeito sobre ele.
- O peão de Ação de Sexta-Feira não precisa ser alocado a nenhuma Ação caso os jogadores não queiram.
- Sexta-Feira não é considerado como mais um jogador para o custo de construção do Abrigo, Paliçada e Telhado.

O CÃO



O Cão é representado por sua carta e 1 peão de Ação roxo. Na variante solo, coloque sua carta próxima ao tabuleiro e o peão de Ação sobre ela. Ele é utilizado como um peão de ação neutro para todos os fins. Ele poderá ser usado em todos os turnos, mas apenas para as Ações Caçar ou Explorar. O peão de Ação do Cão não precisa ser alocado à nenhuma Ação, caso os jogadores não queiram. Ele nunca morre.

VARIANTES

JOGO MAIS FÁCIL:

Se os jogadores acharem um cenário muito difícil, eles podem ajustá-lo da seguinte forma:

- Adicione o Cão. Isto seria especialmente recomendado para uma partida com 3 jogadores.
- Adicione Sexta-Feira.
- Inicie a partida com mais Itens Iniciais
- Use menos cartas de Eventos com o ícone do livro e mais cartas de Evento com o ícone de Aventura quando criar o deck (passo 15 da preparação). Por exemplo, usar 4 cartas de e 8 de ao invés de 6 e 6. **Nota:** Isto deixa o primeiro cenário mais difícil ao invés de mais fácil!

JOGO MAIS DIFÍCIL:

Jogadores experientes podem aumentar a dificuldade de um cenário da seguinte forma:

- Inicie a partida com menos Itens Iniciais (1 ou nenhum).
- Jogue sem Sexta-Feira em uma partida para 2 jogadores.
- Jogue sem o Cão em uma partida solo.
- Use mais cartas de Eventos com o ícone de livro e menos cartas de Eventos com o ícone de Aventura quando criar o deck (passo 15 da preparação). Por exemplo, usar 8 cartas de e 4 de ao invés de 6 e 6. **Nota:** Isto deixa o primeiro cenário mais fácil ao invés de mais difícil!

CARTAS DE DESTROÇOS ALEATÓRIAS

Ao invés de colocar os Engradados de Comida no tabuleiro (passo 14 da preparação), compre 1 das 3 cartas de Destroços aleatoriamente e a coloque no espaço de Ameaça à direita do tabuleiro.

As próximas regras explicam os cenários em detalhe.

APÊNDICE

CENÁRIOS

1. NÁUFRAGOS

Para alcançar o objetivo do cenário, a pilha de madeira deve ser totalmente erguida (cada estágio deve conter a quantidade de madeira indicada). Com exceção do Mastro e do Óleo (veja abaixo), madeira só poderá ser colocada na pilha antes da Fase de Ação.

Madeira só pode ser colocada em 1 estágio por turno, e apenas no estágio incompleto mais à esquerda. Se um estágio for completado durante um turno, madeira só poderá ser colocada no próximo estágio no próximo turno. Demorará, pelo menos, 5 turnos para se completar a pilha. Uma vez na pilha, a madeira não poderá mais ser removida.

Vocês vencem imediatamente se a pilha de madeira estiver completa, o Item Fogo tiver sido construído, se o navio estiver próximo (turnos 10, 11, ou 12). Neste cenário  e  não têm nenhum significado.

Ficha de Descobrimto Especial : Óleo

Quando trocado, a madeira deve ser usada para a pilha imediatamente; isto pode ser feito como alternativa fora da oportunidade normal de se colocar madeira na pilha. Se houver menos espaços vazios na coluna atual do que madeira recebida, a madeira que sobrar será descartada (não deverá ser colocada no espaço de recursos ou na próxima coluna).

Ficha de Descobrimto Especial : Medalhão de uma Dama

As 3 fichas de Determinação poderão ser distribuídas livremente entre todos os personagens.

Invenção Especial: Machadinha

A peça de Ilha contendo o acampamento recebe uma ficha de , a menos que já contenha uma. Ela será movida com o acampamento normalmente.

Invenção Especial: Mastro

A madeira que receber por ter construído o *Mastro* deve ser usada para a pilha imediatamente; isto pode ser feito como alternativa fora da oportunidade normal de se colocar madeira na pilha. Se houver menos espaços vazios na coluna atual do que madeira recebida, a madeira que sobrar será descartada (não deverá ser colocada no espaço de recursos ou na próxima coluna).



2. ILHA MALDITA

Para vencer a partida, os jogadores devem construir 1 Cruz em 5 peças de Ilha diferentes. Uma Cruz pode ser construída em qualquer peça de Ilha (não apenas na que contém o acampamento). Dependendo da distância até o acampamento, será necessário mais do que 1 (ou 2) peões de Ação. Veja as regras para se Coletar Recursos e Explorando na página 19.

Uma vez que peças de ilhas viradas não podem ser alcançadas, Cruzes não poderão ser construídas nelas. Assim que a 5ª Cruz for construída, os personagens deverão sobreviver até o final do turno (e as Cruzes deverão permanecer intactas). Os jogadores então vencerão.



Sempre que o  aparecer em uma carta, os jogadores deverão colocar um marcador branco (representando o nevoeiro) em 2 espaços ou peças de Ilha diferentes (a escolha é dos jogadores). Cada espaço/peça de Ilha poderá conter apenas 1 destes marcadores.

Se uma peça de Ilha for virada, todas as fichas e marcadores serão removidos como de costume. Marcadores de nevoeiro não poderão ser colocados sobre elas. Se todos os marcadores não puderem ser colocados, não haverá nenhuma consequência (nenhum ferimento será sofrido).

Cada Ação feita em uma peça de Ilha/espaço com um marcador de nevoeiro (incluindo construir uma Cruz) precisará de 1 peão de Ação adicional. Além disso, o tipo de terreno daquela parte da Ilha conta como sendo inexplorado. Um marcador de nevoeiro na peça de Ilha contendo o Acampamento significa que os jogadores não receberão nenhum recurso dela (nem de fontes ou de fichas). *Atalho* e *Fosso de Estacas* fornecem seus recursos normalmente. Se a peça de Ilha com o Atalho também tiver um marcador de nevoeiro, o Atalho perde seu efeito, mas sua fonte de recursos poderá ser coletada normalmente.



Se a primeira peça de ilha com  for colocada, coloque o  sobre ela. Os jogadores podem resolver ali uma Ação de Explorar normal para sacar cartas de Mistério.

Uma quantidade máxima de 3  e 1  são resolvidas. Se os jogadores pararem antes de resolver as 4 cartas, a Ação ainda contará como resolvida com sucesso.

A segunda peça de Ilha com  recebe , e seu efeito é aplicado imediatamente (e apenas 1 vez). O mesmo se aplica para a terceira até a sexta peça de Ilha com .

Ficha de Descobrimto Especial: Velas dos Cultistas

Ao trocar essa ficha, os jogadores ganham um peão de Ação marrom, que pode ser usado uma vez para a Ação de Construir, seguindo as regras normais.

Ficha de Descobrimto Especial : Frascos Misteriosos

A Cura é construída sem necessidade de uma Ação. Se esta ficha de Descobrimto for usada enquanto estiver resolvendo uma Ação durante a Fase de Ação, a carta de Invenção é colocada no espaço de Recursos Futuros; caso contrário, estará disponível imediatamente.

APÊNDICE

Ficha de Descobrimento Especial: Adaga de Sacrifício

Guarde esta ficha. Ela pode ser usada por 1 personagem por turno, em qualquer quantidade o de combates, fornecendo seu bônus para o nível de Armas, mas causando 1 ferimento neste personagem. O personagem que primeiro usar esta ficha no turno fica com ela até o final do turno.

Invenção Especial: Sino Sagrado

Este item pode ser construído diversas vezes, inclusive mais de uma vez por turno. Sempre que for construído, os jogadores poderão remover até 3 marcadores de nevoeiro do tabuleiro.

Invenção Especial: Cruz

Este item pode ser construído diversas vezes, inclusive mais de uma vez por turno. Cruzes podem ser construídas em qualquer peça de Ilha, inclusive em Ilhas com marcadores de nevoeiro.

3. JENNY PRECISA DE AJUDA

Neste cenário, os jogadores devem construir 2 Itens especiais e resgatar uma companheira, a mantendo viva, até que possam escapar. Primeiro, precisarão construir a *Jangada*, então Jenny deve ser levada para o acampamento o mais rápido possível, uma vez que ela vai ficando mais fraca cada turno. Assim que o *Barco* for construído, os jogadores vencerão.

O *Barco* só poderá ser construído após Jenny ter sido resgatada, e os jogadores vencerão imediatamente.

Preparação Adicional

O Barômetro de Vidro não está disponível neste cenário e não poderá ser sacado de forma alguma.

Regras Especiais

Jenny sofre 2 ferimentos a cada Fase da Noite até que esteja segura no acampamento. Até que isso aconteça, ela não poderá ser curada através de efeitos em Itens, habilidades especiais, fichas de Descobrimento, ou Tesouros.

No acampamento, ela será tratada como um personagem improdutivo. Ela não poderá resolver nenhuma Ação a não ser Descansar (uma vez por turno). Ela deve ser alimentada assim como qualquer outro personagem, e sofrerá ferimentos quando dormir a céu aberto. Todos os eventos, efeitos no dado de Animais Famintos, e regras para Requisitos não Cumpridos se aplicam a ela (veja página 24).

Assim como Sexta-Feira, Jenny não eleva o custo para se construir o abrigo, a Paliçada ou o Telhado, e não pode ser a Jogadora Inicial. Jenny também não pode usar a *Cama* nem a *Rede de Dormir*.



Sempre que for encontrado, o nível da Paliçada deverá ser reduzido em 1. Se não for possível, (nível = 0), todos os personagens, menos Sexta-Feira, sofrerão um ferimento.



Sempre que uma peça de Ilha exibindo um for colocada, coloque também a ficha Numérica correspondente - na primeira, na segunda, etc.

Estes efeitos serão aplicados imediatamente (apenas uma vez).



Quando colocar a ficha 3, coloque a Invenção Corda no espaço de Recursos Futuros. No final da Fase de Ação, ela será virada para seu lado de Item e construída.

O 5o e 6o não têm efeito.

Invenção Especial: Jangada

Jenny só poderá ser resgatada com este Item. Uma vez construída, uma Ação de Explorar em qualquer turno seguinte (com a *Jangada*, usando 1 ou 2 peões de Ação) deverá ser resolvida para resgatar Jenny e transportá-la até o acampamento. Esta Ação deverá ser resolvida antes da construção do *Barco*.

Caso resolva esta Ação com apenas 1 peão de Ação e o dado de Ação exibir um “?”, não compre uma carta de Aventura, ao invés disso, o personagem sofre 1 ferimento.

Invenção Especial: Barco

Assim que Jenny estiver no acampamento e o Barco for construído, os jogadores vencerão a partida imediatamente. O Barco só poderá ser construído após Jenny ter chegado ao Acampamento.

4. ILHA DO VULCÃO

Os jogadores precisarão explorar uma quantidade específica de espaços de Ilha e locais especiais nas peças de Ilha com . Esta quantidade depende da quantidade de jogadores na partida (excluindo Sexta-Feira), Veja a tabela na ficha do Cenário.

Quando todas as Ações de Explorar necessárias tiverem sido resolvidas, os jogadores poderão construir o *Veleiro* para escapar da Ilha, vencendo a partida imediatamente.

Preparação Adicional

A partida se inicia na peça de Ilha 10. A peça 8 é virada para seu lado com o vulcão e ambas são colocadas no tabuleiro como mostrado na ficha do Cenário.

A ficha do Acampamento é colocada na peça de Ilha 10 (lado do acampamento para cima). O e o nesta peça são ignorados neste cenário.

Vocês começam a partida com a *Pá* e a *Faca* já construídas.

Além disso, uma ficha é colocada no espaço da Ação de Explorar. Ela permanecerá lá até o final da partida, significando que, durante a partida, cada Ação de Explorar irá requerer 1 peão de Ação adicional.

Regras Especiais

Quando estiver construindo o Abrigo ou melhorando o nível do Telhado ou da Paliçada, vocês podem usar peles como se fossem madeiras. Se usar apenas peles, o custo mais baixo é aplicado.

Exemplo:

Em uma partida com 4 jogadores, o Abrigo poderá ser construído com 4 , 3 e 1 , 2 e 2 , ou 3 .

Durante a partida, a peça de Ilha com o vulcão não poderá ser alcançada, cruzada, não poderá receber marcadores ou fichas, e nenhuma Ação poderá ser resolvida nela.



APÊNDICE

A partir do 4o turno, peças de Ilha (ou espaços, se ainda inexplorados) poderão ficar inacessíveis por causa da lava. No início de cada turno (antes da Fase de Eventos) peças de Ilha com o respectivo número assinalado na ficha do Cenário para este turno deverão ser viradas e todos os marcadores e fichas sobre ela descartados.

Exemplo:

No início do 4o turno, a peça de Ilha onde vocês começaram é virada. No turno seguinte, as duas peças de Ilha assinaladas para o 5o turno serão viradas, e assim por diante.

Se o acampamento estiver sobre uma peça de ilha que for virada, vocês perderão a partida imediatamente. O Acampamento não poderá ser movido para tais espaços. Se algum efeito nas cartas forçá-los a isso, ao invés de mover o acampamento, todos os personagens sofrerão 1 ferimento.



Sempre que um  for exibido em uma carta, vocês deverão colocar marcadores brancos (representando as Cinzas do Vulcão) em duas peças de Ilha ou espaços. Cada peça/espaço só poderá conter 1 destes marcadores. Marcadores poderão ser colocados sobre qualquer peça de Ilha não-vulcânica, virada ou não.

Se todas os marcadores não puderem ser colocados, não haverá consequências (nenhum ferimento será sofrido).

Cada Ação feita em uma peça/espaço de Ilha com Cinzas Vulcânicas requer 1 peão de Ação a mais do que o normal. Isto é cumulativo com a ficha no espaço de Ação de Explorar e qualquer outro efeito que exija mais um peão de Ação.



Fichas numéricas não são colocadas automaticamente sobre as peças de Ilha com  neste cenário. Ao invés disso, este ícone oferece aos jogadores a oportunidade de explorar locais especiais nelas. Se este for o primeiro local, os jogadores colocarão a ficha  sobre a peça,  no segundo local, etc. Cada local especial só pode ser explorado uma vez.

A quantidade de peões de Ação necessária para esta exploração vai depender da distância até o acampamento (veja página 19). Não esqueça da ficha no espaço de Ação de Explorar.

Quando estiver explorando um local especial, compre e resolva cartas de Mistério (ou coloque-as no espaço de Recursos Futuros) igual a quantidade máxima de cartas indicada na ficha do Cenário. Você não poderá decidir parar após cada carta, mas deverá sacar e resolver cartas até que o limite seja alcançado. Se instruído por uma carta a parar de sacar cartas, a Ação contará como resolvida com sucesso. Os dois últimos locais especiais necessitarão de 1 peão de Ação adicional.

O  na peça inicial (10) é ignorado

Ficha de Descobrimto Especial : Mapa Antigo

Quando descartarem esta ficha, vocês deverão sacar e resolver 1 carta de Mistério à menos quando estiverem executando a Ação de Explorar especial (explorando um dos ). A ficha deverá ser descartada antes de sacar qualquer carta.

Ficha de Descobrimto Especial : Diário de Indy

Se esta ficha for usada, ignorem o efeito de sacar uma armadilha. A carta conta como resolvida com sucesso.

Ficha de Descobrimto Especial : Tocha

Se esta ficha for usada, ignorem o efeito de uma criatura sacada. A carta conta como resolvida com sucesso.

Ficha de Descobrimto Especial : Lona Velha

Quando esta ficha for usada durante a Fase de Clima, ignorem 1 .

Invenção Especial: Escada de Corda

O peão de Ação neutro usado na Ação de Explorar só poderá ser usado para explorar locais especiais (em peças de Ilha com .

Invenção Especial: Veleiro

O Veleiro só poderá ser construído após a última Ação de Explorar necessária para vencerem a partida for resolvida.

5. ILHA DOS CANIBAIS

Neste cenário você deve destruir a Cidade dos Canibais na (inicialmente escondida) peça de Ilha #4. Isto requer uma Ação Caçar e envolve a força da cidade. A força da cidade começa com 21 mas é reduzida toda vez que os jogadores queimam as Vilas dos Canibais. Se vocês sobreviverem até o final do Turno depois de destruir a Cidade, vocês vencem.



Preparação Adicional

Em vez de escolherem os Itens Iniciais aleatoriamente, vocês começam este cenário com o Frasco de Rum e o Cachimbo & Tabaco. Adicionalmente, a Peça de Ilha #4 é colocada com a face virada para baixo como indicado na Ficha de Cenário. Ela contém a Cidade dos Canibais que vocês precisam atacar no final da partida.

Regras Especiais

A peça de Ilha #4 é automaticamente explorada no início do 4o turno. Para marcar isto, coloque a ficha numérica  sobre ela. Ela poderá ser atacada daqui por diante.

O acampamento nunca poderá estar sobre uma peça de Ilha com uma vila de canibais, a menos que a vila tenha sido queimada. Se forçados a moverem o acampamento para lá, ao invés disso, todos os personagens sofrem 1 ferimento. Além disso, cada Ação de Coletar em uma peça de Ilha contendo uma vila de canibais exigirá 1 peão de Ação adicional, a menos que a vila tenha sido queimada.

Para atacar uma vila ou a cidade dos canibais, resolva 1 Ação Caçar, não importa onde no tabuleiro a vila estiver. O combate resultante só levará em consideração a força da vila ou cidade - nenhuma carta de Animal é revelada.

A força de uma vila de canibais é de 4 + a quantidade de  visíveis em peças de Ilha (não a quantidade de vila, veja abaixo). Se a Cidade dos Canibais estiver virada para cima, seu ícone também será levado em conta. Compare as forças normalmente; o personagem que estiver resolvendo a Ação sofrerá ferimentos igual à diferença entre estes valores.

Se uma vila for queimada com sucesso, sem que o atacante morra (o que causaria a derrota dos jogadores), cubra o respectivo  com um marcador preto.

Ele não contará mais para o total de força das vilas.



APÊNDICE

Exemplo:

O soldado ataca a vila dos canibais. O tabuleiro indica 3 peças de Ilha com 1 das quais acabou de ser coberta. Desta forma, a força da vila é $4+2=6$. O soldado tem o nível 5 de Armas e sofre 1 .

A força da cidade é calculada subtraindo-se de 21 a quantidade de vilas queimadas multiplicada por 3.

Exemplo:

2 vilas canibais foram destruídas. Desta forma, a força da cidade é $21-(2 \times 3)=15$

Para vencer a partida, a cidade dos canibais deve ser atacada assim como as vilas (resolvendo uma Ação Caçar). Deve haver uma trilha totalmente explorada até a cidade para que ela possa ser atacada. Se o personagem que estiver resolvendo o ataque não morrer, todos têm que sobreviver até o final do turno - então os jogadores vencem a partida.

Sexta-Feira não pode atacar vilas nem a cidade sozinho; ele pode ajudar outros personagens em combate.



Sempre que aparecer, todos os personagens sofrem ferimentos dependendo da quantidade de vilas de canibais queimadas. Essa quantidade é subtraída de 3 e o resultado indica a quantidade de ferimentos que cada personagem irá sofrer. Se o resultado for 0 ou menos, os personagens não sofrem ferimentos.

Exemplo

Se os canibais atacam quando 2 vilas já tiverem sido queimadas, cada personagem sofre 1 ferimento.

Depois de um ataque de canibais, você deve imediatamente mover o Acampamento (com todas as consequências habituais). Se vocês não puderem fazer isso, vocês devem perder seu Abrigo, seu Telhado e sua Paliçada (Abrigo natural não conta). Se você não tiver construído o Abrigo, cada personagem sofre 2 ferimentos.



Os primeiros 4 nas peças de Ilha representam as várias vilas canibais, que são marcadas em ordem crescente de exploração com as fichas de números (1 sobre o primeiro descoberto, etc.). Existem apenas 4 vilas na partida, mas 5 peças de Ilha com podem potencialmente ser colocadas no tabuleiro. Neste caso, a 5ª peça conta para o cálculo da força das vilas canibais, mas não pode ser queimada (já que não é uma vila). Apenas 5 fichas de números são necessárias durante a partida (1-4 para vilas, e 6 para a Cidade dos Canibais).

O jogador que está explorando sofre 1 para cada descoberto. O 4º símbolo faz o jogador sofrer 3 , a menos que o Item Cura tenha sido construído (neste caso, ele sofre 1). Depois disso, vocês devem, **se possível**, descartar 1 ou 1 . Vocês não podem escolher um recurso indisponível. Por exemplo, se vocês possuem 2 e 0 , vocês não podem escolher , vocês devem escolher para perder 1 .

Invenção Especial: Canoa

Se este Item tiver sido construído, o jogador explorando pega as 2 peças do topo da pilha de peças de Ilha e escolhe 1. A outra é embaralhada de volta na pilha.

Invenção Especial: Balestra

Quando este Item é construído, o nível de Paliçada é aumentado em 2 se o Abrigo já tiver sido construído. Também, o nível de Armas é aumentado em 1.

6. FAMÍLIA ROBINSON

Neste Cenário, vocês devem construir 9 Invenções a serem sacadas aleatoriamente (sem contar as 9 Invenções padrão). Devem ser exatamente essas 9 cartas. Se vocês tiverem que descartar 1 ou mais dessas cartas e não puderem pegá-las de volta até o último turno, vocês perdem a partida.

Além disso, vocês devem possuir comida suficiente para as crianças que forem nascendo nos turnos por virem.

Quando todos os personagens e todas as crianças tiverem sobrevivido a qualquer turno onde todos os 9 itens estejam construídos, assim como o Abrigo, além de, no mínimo, nível 1 em Telhado, Armas e Paliçada, vocês vencem.



Preparação Adicional

Durante a preparação, saque 9 em vez das habituais 5 Invenções. Todas essas 9 Invenções devem ser construídas para vencer a partida (veja acima).

Regras Especiais

Durante a partida, crianças nascem nos turnos 7, 9 e 11. Elas devem ser alimentadas com uma comida adicional para cada uma. Isso é indicado com -1/-2/-3 comida nos espaços dos turnos 7-12 na ficha do Cenário. Se não houver comida suficiente para as crianças, a partida é imediatamente perdida (elas não podem passar fome como os mais velhos). A exclusividade da ficha não se aplica à peça de Ilha que contém o Acampamento, permitindo a coleta de mais de 1 ou 2 recursos daquela peça durante a Fase de Produção. Essa exceção somente se aplica àquela ficha e àquela peça em particular.

Finalmente, o espaço de Ação Especial Recuperação na ficha de Cenário permite que vocês possam remover qualquer marcador preto de qualquer espaço ou peça de Ilha usando exatamente 2 peões de Ação, independentemente do significado do marcador.



Durante a Fase de Produção, vocês produzem apenas metade (arredondado para baixo) do total da quantidade de recursos.

Exemplo:

Vocês normalmente produziram 2 e 3 na Fase de Produção. Metade disso arredondado para baixo é 2, então vocês devem escolher entre 2 , 1 e 1 , ou 2 .

APÊNDICE



Ao colocar uma peça de Ilha com , compare seu tipo terreno com os de todas as outras peças. Se for a primeira peça daquele tipo de terreno, cubra-o com um marcador preto - significa que este tipo de terreno conta como inexplorado.

Ficha de Descobrimto Especial : Ferramentas Antigas

Este Item pode ser construído sem gastar Ação. Se a ficha de Descobrimto for usada resolvendo Ações durante a Fase de Ação, a carta de Invenção é colocada no espaço de Recursos Futuros; do contrário, estará imediatamente disponível.

Ficha de Descobrimto Especial : Arado

Ele tem o mesmo efeito da Ação de Recuperação.

Ficha de Descobrimto Especial : Pólvora

Ao rolar o dado de Animal Faminto durante a Fase de Clima, os jogadores podem re-rolá-lo se não gostarem do resultado. O novo resultado substitui o anterior (os jogadores não podem escolher entre os 2 resultados).

7. UMA AVENTURA ESPANTOSA NA ILHA DO KING KONG

Neste Cenário vocês viajaram para uma Ilha inexplorada junto com uma equipe de filmagem para gravar um filme sobre um imenso macaco. No entanto, as coisas não saíram como planejado, já que o “macaco” se enraiveceu e começou a matar membros da equipe. Vocês têm que construir 3 Armadilhas ao redor da Ilha e então realizar uma Ação Caçar Especial para capturar King Kong, ao mesmo tempo que tentam garantir a sobrevivência da Atriz e do Diretor.

Preparação Adicional

Vocês iniciam a partida com um Abrigo; vire a ficha do Acampamento para o lado do Abrigo e coloque um marcador no espaço de Ação de construir Abrigo. Vocês não iniciam com Telhado ou Paliçada.

Regras Especiais



Um membro da equipe de filmagem (mostrado na parte de baixo da ficha do Cenário) foi morto pelo King Kong. Coloque um marcador preto sobre esse personagem. A Atriz é uma exceção; em vez de ser morta pelo King Kong, ela é capturada (veja a próxima coluna). Se o Diretor for morto, vocês perdem a partida.



Toda vez que uma peça de Ilha com  é explorada, coloque um marcador de número sobre ela. Durante a Fase de Clima, role uma vez o dado de Animais Famintos para cada ficha de número no tabuleiro, aplicando seus resultados. Por exemplo, durante a Fase de Clima, se as fichas com números , , e  estiverem no tabuleiro, role o dado de Animais Famintos três vezes.

Toda vez que o dado de Animal Faminto reduzir o nível de Paliçada abaixo de 0, reduza a moral em 1, cada jogador sofre 1 ferimento e o membro da equipe de filmagem de menor número que ainda estiver vivo é morto (ou a Atriz é capturada).

Durante a Fase de Produção, se o Acampamento estiver localizado em uma ficha com um Totem, cada jogador recebe 1 ferimento.

Resgatando a Atriz

Se a Atriz for capturada pelo King Kong, antes ela deve se resgatada para o Cenário poder ser vencido. Ela é mantida em cativeiro na 4ª peça de Ilha explorada com um . Se vocês ainda não tiverem explorado e achado quatro , vocês precisam continuar explorando para encontrá-la. Para resgatá-la, vocês devem realizar uma Ação de Explorar Especial naquela ficha, resolvendo um  da carta de Mistério.

Ficha de Descobrimto Especial : Objeto perdido de um membro da equipe de filmagem

Ganhe o bônus indicado no membro da equipe de filmagem de menor número que ainda esteja vivo (como pode ser observado na ficha do Cenário).

Ficha de Descobrimto Especial : Fogos de Artifício

Você pode descartar esta ficha para ignorar um resultado do dado de Animais Famintos.

Ficha de Descobrimto Especial : Pegada Gigante

Vocês podem descartar esta ficha para ganhar um peão de Ação verde extra para ser usado apenas neste turno.

Invenção Especial: Armadilha

Ela pode ser construída três vezes, mas apenas em peças de Ilha com . Armadilhas podem ser construídas na peça de Ilha com o acampamento ou em peças de Ilha de até 2 espaços de distância (requer 1 peão a mais se não for na peça do Acampamento ou na peça adjacente a ele). Depois que as 3 Armadilhas tiverem sido construídas, vocês podem (em um turno posterior) capturar King Kong com uma Ação Caçar Especial

Invenção Especial: Tranquilizante

Quanto estiver lutando contra King Kong, este Item diminui a perda da arma de 5 para 1 fazendo com que seja mais fácil derrotá-lo.



APÊNDICE

HABILIDADES ESPECIAIS DOS PERSONAGENS

Esta seção resume as habilidades especiais dos personagens e, se necessário, as explica mais detalhadamente. Todos os personagens podem usar suas habilidades em qualquer momento, uma vez por turno. Em alguns casos, a habilidade só pode ser usada pelo próprio personagem; as habilidades de re-rolagem, por exemplo, só podem ser aplicadas a um dado rolando pelo personagem. Quando uma habilidade especial é usada, cubra-a com o marcador preto para ajudar a lembrar que ela foi usada, removendo-o ao final do turno.

CARPINTEIRO



Construção Eficiente

Descarte 2 fichas de Determinação para usar 1 a menos durante 1 Ação. Fichas de Determinação que o Carpinteiro possua no início da Fase de Ação podem ser alocadas para a Ação durante o planejamento, o que significa que pode ser alocada 1 a menos. Alternativamente, fichas de Determinação podem ser usadas durante a resolução de uma Ação para descartar 1 a menos (a volta para o espaço de Recursos Disponíveis). No entanto, o jogador não pode alocar a menos durante o planejamento, levando em consideração que ele irá ganhar as fichas de Determinação necessárias durante a Fase de Ação; todos os recursos (neste caso também as fichas de Determinação) devem ser alocados durante o planejamento. O custo de se construir alguma coisa pode ser reduzido a 0 .

Exemplo:

Os jogadores possuem 3 mas querem construir um Abrigo que custa 4. O Carpinteiro pode alocar 2 fichas de determinação juntamente com 3 para a Ação de Construir. Se os jogadores possuírem apenas 3 e o Carpinteiro não tiver fichas de Determinação suficientes durante o planejamento, o Abrigo não pode ser construído neste turno.

Habilidade Artesanal

Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado marrom rolando durante uma Ação de Construir. Nenhuma ficha ganha em razão de um resultado de um dado de Êxito pode ser usada para re-rolar os dados da Ação atual.

Uma Nova Ideia

Descarte 3 fichas de Determinação para sacar 5 Invenções do deck. Escolha 1 delas e a coloque com a face da Invenção para cima sobre o tabuleiro, junto das outras Invenções/Itens. As restantes são descartadas na pilha de descarte de Invenções. Se as cartas do deck de Invenções acabarem, embaralhe a pilha de descarte e a use para formar um novo deck de Invenções.

Prestativo

Descarte 3 fichas de Determinação para receber um peão de Ação neutro marrom. Ele estará disponível durante aquele turno para Ações de Construir realizadas somente pelo Carpinteiro. Descarte ao final da Fase de Ação.

COZINHEIRO



Receita da Vovó

Descarte 2 fichas de Determinação e 1 para curar 2 ferimentos de 1 personagem ou 1 ferimento de 2 personagens quaisquer. Esta habilidade pode ser usada a qualquer momento, e não apenas durante a Fase da Noite.

Talento para Busca

Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado cinza rolando durante a Ação de Explorar. Nenhuma ficha ganha em razão de um resultado de um dado de Êxito pode ser usada para re-rolar os dados da Ação atual.

Sopa de Pedra

Descarte 3 fichas de Determinação para ganhar 1 . Ela estará imediatamente disponível (fora da Fase de Ação) ou será colocada no espaço de Recursos Futuros (durante a Fase de Ação).

Bebida Alcoólica

Descarte 3 fichas de Determinação para ignorar 1 na Fase de Clima, ou para tratar 1 como se fosse . Esta habilidade pode ser usada depois da rolagem dos dados de Clima.

EXPLORADOR



Moça Sortuda/Cara de Sorte

Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado verde rolando durante a Ação de Êxito. Nenhuma ficha ganha em razão de um resultado de um dado de Sucesso pode ser usada para re-rolar os dados da Ação atual.

Reconhecimento

Descarte 2 fichas de Determinação para sacar e olhar 3 peças de Ilha da pilha. Embaralhe 2 delas de volta na pilha e coloque a terceira em seu topo. Esta habilidade não pode ser usada para sacar 2 peças adicionais depois de ter revelado uma durante a Fase de Explorar; ela deve ser usada antes de resolver a Ação de Explorar.

Discurso Motivacional

Descarte 3 fichas de Determinação para aumentar imediatamente a moral em 1.

APÊNDICE

Patrulha

Descarte 3 fichas de determinação para sacar imediatamente 2 fichas de Descobrimento e escolher 1. Ela estará imediatamente disponível (fora da Fase de Ação) ou será colocada no espaço de Recursos Futuros (durante a Fase de Ação). A outra ficha é descartada.

SOLDADO



Rastrear

Descarte duas fichas de Determinação para olhar a carta do topo do deck de Caça e colocá-la de volta no topo ou na base do deck. A ordem das cartas pode ser alterada caso o deck seja re-embaralhado.

A Caçada

Descarte 4 fichas de Determinação para sacar a carta do topo do deck de Animais e colocar no topo do deck de Caça sem olhar seu conteúdo. Se ela for a primeira carta, ela inicia o deck de Caça.

Frenesi

Descarte 3 fichas de Determinação para aumentar temporariamente em +3 o nível de Armas do soldado(a) durante sua Ação. Por exemplo, isso pode ser usado depois de revelar uma carta de Animal ao Caçar. Esta habilidade não pode ser usada em outros momentos (ex. durante a Fase de Clima).

Plano de Defesa

Descarte 3 fichas de Determinação para aumentar o nível de Paliçada ou de Armas em 1. O nível da Paliçada só pode ser aumentado se o Abrigo já estiver construído. Esta habilidade não pode ser usada antes da resolução do efeito de uma carta que estiver sendo revelada.



EFEITOS ESPECIAIS DAS CARTAS

Em razão do pequeno espaço para texto nas cartas, alguns efeitos não puderam ser totalmente explicados. A seção a seguir explica algumas cartas e seus efeitos em mais detalhes.

Uma Joia Brillante (Mistério/Criatura)

Se o personagem (ou Sexta-Feira) que acionou esta armadilha passar a noite fora do Acampamento, a carta não é resolvida durante a Fase da Noite, mas em vez disso é colocada no espaço de recursos Futuros, adiando seus efeitos em um turno.

Discussão / (Acordo) (Evento)

Nenhuma Ação pode ser realizada neste turno com peões de Ação de diferentes jogadores (Incluindo Sexta-Feira, que não pode ajudar nenhum jogador neste turno). A única exceção é a ação de Ameaça desta carta, onde peões de Ação de dois jogadores diferentes (ou de um jogador e o Sexta-Feira) devem ser alocados.

Mochila (Mistério/Tesouro)

Quando é usada por um jogador, ela gera seus efeitos para cada Ação de Explorar resolvida por aquele jogador (bem ou malsucedida) durante esta Fase de Ação. Só pode ser usada por apenas um personagem por turno.

Cesto (Invenção)

Para usar o Cesto, ele deve ser atribuído a um personagem durante o planejamento das Ações (marque com a ficha de Cesto). Se a Ação de Coletar for malsucedida, não ganhe nenhum recurso. O Saco e o Cesto podem ser usados juntos em uma Ação de Coletar.

Cama (Invenção)

Sempre que um jogador descansar (Sexta-Feira não), ele ganha 1 ficha de Determinação e pode curar 2 ferimentos em vez do efeito normal da ação de Descansar. A Cama não pode ser combinada com a Rede de Dormir; se você possuir ambos, você tem que decidir qual dos dois usar. Este efeito é usado por qualquer quantidade de jogadores no mesmo turno.

Bíblia (Item Inicial)

Você pode usar a Bíblia duas vezes no mesmo turno. Ao realizar a Ação de Organizar o Acampamento, você pode usar a Bíblia para ganhar 1 ficha de Determinação e curar 1 ferimento além dos outros efeitos que estiver sujeito. Por exemplo, em uma partida com 4 jogadores, se você aumentar a moral, você continua ganhando 1 ficha de Determinação e curando 1 ferimento.

Zarabatana (Mistério/Armadilha)

Sexta-Feira não é afetado por essa armadilha

Cobertores (Mistério/Tesouro)

Para cada marcador usado, 1 (em dados ou fichas) é ignorado. Também não é somado à quantidade de .

Garrafa de Vinho (Mistério/Tesouro)

O efeito da carta também pode ser usado se o personagem passar a noite fora do Acampamento.

(Baú do Capitão) / Expedição por Tesouro (Destroços)

O Item Inicial é sacado aleatoriamente da pilha de Itens iniciais não usados. A carta é colocada no espaço de Recursos Futuros e estará disponível apenas ao final da fase de Ação.

APÊNDICE

Desastre / (Remendar) (Evento)

Todas as cartas de Invenção que já estão com a face da Invenção para cima são colocadas no espaço de Recursos Futuros. Seus efeitos não podem ser utilizados até o final da Fase de Ação. Elas estão indisponíveis e não podem ser consideradas no preenchimento de requisitos ao construir outros Itens. Os efeitos das fichas (como Curral ou Atalho) permanecem ativos. Ao final da Fase de Ação, elas são devolvidas ao tabuleiro. O Evento de Ameaça determina que os jogadores descartem 1 Item e cancele seus efeitos. O Item é virado para o lado da Invenção e embaralhado no deck de Invenções.

Silo (Invenção)

O Silo evita que a comida perecível estrague. Ela não se transforma em comida não perecível (não troque os marcadores). Se o Silo for virado para a face da Invenção, a comida perecível irá estragar normalmente durante a Fase da Noite.

Tigela Cerimonial (Mistério/Tesouro)

O efeito desta carta dura até que ela seja sacada na Fase de Evento, quando se aplica a parte de baixo da carta.

Tempestade Repentina / Mova-se (Evento)

Se o nível de Telhado e/ou Paliçada tiver que ser reduzido em razão do movimento do Acampamento (através de efeito imediato), a Ação de Ameaça permite que você ganhe 1 nível que você perdeu. Por exemplo, se o nível de Telhado for perdido, você só pode ganhar nível de Telhado. Se o Abrigo não tiver sido construído, você não recebe nenhum dos dois.

Confuso (Mistério/Armadilha)

Durante o próximo turno, você tem que re-rolar qualquer resultado de sucesso de um dado de Êxito rolando durante todas as suas Ações. Se 2 peões forem alocados, o que normalmente não exigiria a rolagem, de qualquer forma você terá que rolar o dado e aplicar os resultados.

Curral (Invenção)

O marcador somente pode ser colocado sobre um  em uma peça de Ilha adjacente, e não na qual o Acampamento se encontra. A ficha  é colocada na peça de Ilha onde se encontra o Acampamento. Uma vez construído este Item, sua ficha é movida juntamente com o Acampamento, a não ser que uma ficha dessas esteja sobre o espaço de destino.

(Conselho) / Brainstorm (Evento)

A carta de Invenção que você recebe é pega do deck e imediatamente colocada com a face da Invenção para cima sobre o tabuleiro (e não no espaço de Recursos Futuros).

Noite Perigosa / (Construindo Proteção) (Evento)

A carta de Animal colocada próxima ao deck de Eventos permanece ali até o início do próximo turno. Se a Ação de Ameaça for resolvida no mesmo turno, a carta de Animal é embaralhada no deck de Caça. Se a Ação de Ameaça não for resolvida no mesmo turno, o Jogador Inicial deve lutar contra o animal durante a Fase de Evento do próximo turno, antes de sacar a carta. Nesta altura, a Ação de Ameaça desta carta não tem efeito porque a carta do Animal não está mais próxima ao deck de Eventos.

Sem Esperança / (Mobilização) (Evento)

O jogador que receber a ficha de Jogador Inicial se torna o jogador inicial imediatamente.

(Desastre) / Remendar (Evento)

É possível escolher o Telhado ou Paliçada nível 1. Em razão de se arredondar para baixo, nenhum nível é perdido, e nenhuma outra consequência se aplica. No entanto, se ambos Telhado e Paliçada estiverem no nível 0, a regra de Requisito não Cumprido se aplica.

Trabalho Rápido / (A pressa é inimiga da perfeição) (Construção/Aventura)

A Ação de Construir adicional não requer a alocação de peão e é executada como se 1 peão de Ação tivesse sido usado. Ela é resolvida pelo personagem que sacou a carta. Qualquer Ação de Construir possível de ser realizada pode ser resolvida (Item, Abrigo, níveis de Paliçada, Telhado e Armas) se o requisito necessário tiver sido cumprido. Se o Abrigo tiver sido construído no mesmo turno, e o Acampamento não estiver com um Abrigo natural, o

Telhado e a Paliçada não podem ser construídos com essa Ação. Itens no espaço de Recursos Futuros também não podem ser usados.

Fogueira (Invenção)

Uma vez por Fase da Noite, você pode descartar 1 comida para curar 2 ferimentos de um personagem ou 1 ferimento de 2 personagens diferentes.

Fornalha (Invenção)

1 nuvem de neve (em dados ou fichas) é ignorada. Também não é adicionada à quantidade de nuvens de chuva.

Martelo & Pregos (Item Inicial)

Para cada marcador usado, você recebe 1 peão de Ação neutro marrom adicional o qual só pode ser usado para dar apoio à Ação de Construir. Este Item Inicial pode ser usado duas vezes no mesmo turno.

Rede de Dormir (Mistério/Tesouro)

Sempre que um jogador (exceto o Sexta-Feira) descansar, ele recebe 1 ficha de Determinação além dos efeitos normais do descanso. A Rede de Dormir não pode ser combinada com a Cama; se você possuir ambos, você tem que decidir qual dos dois usar. Este efeito é usado por qualquer quantidade de jogadores no mesmo turno.

Elmo (Mistério/Tesouro)

Quando ele é usado por um jogador, ele gera seus efeitos para cada Ação Caçar resolvida por aquele jogador durante a Fase de Ação. Ele pode ser usado por apenas um personagem por turno. O Elmo também pode ser usado em uma luta contra um Animal do dado de Animais Famintos, mas você deve escolher em qual jogador aplicar seus efeitos.

Mistura de Ervas (Mistério/Tesouro)

Esta carta te permite olhar a carta do topo de deck de Eventos, independentemente do tipo de carta que for. Se houver uma carta de Animal próxima ao deck de Evento, ela pode ser olhada.

Uivos na Floresta / (Expedição) (Evento)

Se ainda não houver deck de Caça, ele é criado com a carta de Animal escolhida. As outras duas cartas são embaralhadas de volta no deck de Animais. Se o deck de Caça for embaralhado mais tarde na partida, a carta colocada no topo pode deixar de ficar no topo do deck.

(Nova Revoada) / Acabou Tudo (Coleta/Aventura)

Todas as fontes da peça de Ilha que contém a ficha são cobertas por marcadores. Se a ficha estiver sendo usada como uma fonte (ou seja, se não tiver nenhuma fonte de comida originalmente na peça), então ela também é coberta. Se a ficha não estiver sendo usada como uma fonte, ela não é coberta, mas não tem efeito até que o marcador na fonte original de recursos tenha sido removido.

Cura (Invenção)

Alguns efeitos de cartas fazem referência a esse Item – ele costuma ser necessário para se evitar consequências negativas. Ele não se esgota.

(Macaco Vê) / Macaco Faz (Construção/Aventura)

É possível escolher o Telhado ou Paliçada nível 1. Em razão de se arredondar para baixo, nenhum nível é perdido, e nenhuma outra consequência se aplica. No entanto, se ambos Telhado e Paliçada estiverem no nível 0, a regra de Requisito não Cumprido se aplica.

Cogumelos / (Intoxicação) (Coleta/Aventura)

Sexta-Feira não entra na quantidade de jogadores para o cálculo da quantidade de comida a ser ganha.

APÊNDICE

(Luta no Escuro)/Rastreamento o Predador (Evento)

A força do animal é irrelevante já que não há combate, mas o nível de Armas (e possivelmente o nível de Paliçada) deve ser reduzido se a carta do Animal indicar. Vocês recebem pele e comida e devem aplicar todos os outros efeitos da carta.

Roupas Velhas (Mistério/Tesouro)

Por turno, 1 nuvem de neve é considerada uma nuvem de chuva; nenhuma madeira adicional deve ser descartada.

Mapa Antigo (Mistério/Tesouro)

Uma vez que a carta esteja no espaço de recursos disponíveis, cada jogador ganha imediatamente uma ficha de Determinação. Se Sexta-feira estiver em jogo, ele também recebe esta ficha.

Fosso de Estacas (Invenção)

Durante a Fase de Produção, role o dado de Ferimentos marrom. Se o resultado for , ganhe imediatamente 2 comidas. Se não puder ganhar comida em decorrência de algum efeito, você também não ganha a comida do Fosso de Estacas. Se for necessário dividir ao meio o recurso, o efeito do Fosso de Estacas se aplica antes de se dividir.

Esporos Envenenados (Mistério/Armadilha)

Esta carta também afeta o Sexta-Feira. Se você passar a noite fora do Acampamento depois de encontrar esta carta, apenas você sofre 1 ferimento (incluindo Sexta-Feira).

Panela (Invenção)

Uma vez por Fase da Noite, você pode descartar 1 comida para curar 1 ferimento em 1 personagem.

Rio Furioso / (Construindo um Fosso) (Evento)

“Metade dos recursos” se refere à quantidade total de recursos. Por exemplo, se vocês ganharem 4 madeiras e 2 comidas (6 recursos no total), vocês podem pegar 3 madeiras, ou 2 comidas e 1 madeira, etc.

Sabre (Mistério/Tesouro)

O Sabre só pode ser usado por 1 personagem por turno. Se você estiver usando o Sabre, você decide por ativar ou não seus efeitos (uma vez por combate), e você sofre 1 ferimento a cada vez que usar seu bônus. O Sabre também pode ser usado para combater uma criatura resultante da rolagem do dado de Animais Famintos.

Saco (Invenção)

Para usar o Saco, ele deve ser atribuído a um personagem durante o planejamento das Ações (marque com a ficha do Saco). Se a Ação de Coletar não for bem-sucedida, não ganhe nenhum recurso. O Saco e o Cesto podem ser combinados em uma Ação de Coletar.

Atalho (Invenção)

Esta Invenção permite que os jogadores ganhem recursos de uma peça de Ilha que contenha a ficha de Atalho durante a Fase de Produção. Se mais de um recurso estiver disponível, os jogadores podem escolher qual deles irão ganhar na Fase de Produção, e podem escolher recursos diferentes a cada turno. Se aquela peça também contém ou , os jogadores ganham o recurso adicional se este for o recurso escolhido.

Exemplo:

Uma peça de Ilha contém uma fonte de madeira, uma fonte de comida, uma ficha e a ficha de Atalho. Durante a Fase de Produção, os jogadores podem escolher ganhar 1 madeira ou 2 comidas.

Uma fonte que produza recursos na fase de Produção não pode ser coletada em uma fase de Ação (Coloque a ficha de Atalho sobre a fonte do recurso para indicar isso e a remova no final do Turno).

Se a peça que contém o marcador de Atalho também contiver um marcador de névoa (no cenário 2), o Atalho não terá efeito (os jogadores não ganharão recursos adicionais). No entanto, os recursos podem ser normalmente coletados durante a Fase de Ação. Isso também procede caso seja pulada a Fase de Produção. Quando o Acampamento é movido, o Atalho fica indisponível. O Item é virado para o lado da invenção e a ficha é descartada.

Surpresa nos Arbustos / (Reflexão) (Coleta/Aventura)

O Item Inicial é sacado aleatoriamente da pilha de Equipamentos iniciais que não foram usados. A carta é colocada no espaço de Recursos Futuros e estará disponível apenas ao final da Fase de Ação.

(Esqueleto) / Memória de um Explorador Morto (Coleta/Aventura)

A carta de Invenção é sacada do topo do deck de Invenções.

Corda Escondida (Mistério/Armadilha)

Se o nível de Armas for 2 ou menos, ele é reduzido a zero. Se for maior que 2, ele é reduzido em 2.

Estrago da Tempestade / (Reparos) (Evento)

É possível escolher o Telhado ou a Paliçada de nível 1. Em razão do arredondamento para baixo, nenhum nível é perdido, e nenhuma outra consequência se aplica. No entanto, se ambos o Telhado e a Paliçada estiverem no nível 0, se aplica a regra do Requisito não Cumprido.

Doença Estranha (Mistério/Armadilha)

Sexta-Feira não conta como jogador para o propósito de se determinar a quantidade de marcadores, mas os marcadores podem ser atribuídos ao Sexta-Feira. Se um personagem (incluindo Sexta-Feira) passar a noite fora do Acampamento, este personagem pega 2 marcadores e sofre 2 ferimentos.

Golpe do Destino / (Descanso Tranquilizador) (Evento)

Todas as cartas de Evento no espaço de Ameaça são resolvidas da esquerda para a direita, aplicando-se seus efeitos de Ameaça. Então elas são descartadas e a carta Destino Ruim é colocada à direita no espaço de Ameaça.

A Ilha se Revolta Contra Vocês / (Resgate) (Evento)

O efeito do símbolo do livro no Cenário é realizado duas vezes durante a resolução do Evento, e mais uma vez se o Evento de Ameaça o acionar.

Cansado / (Desavença) (Construção/Aventura)

Apenas os ferimentos do personagem que está executando a Ação são curados. Isso acontece imediatamente.

Inspecção das Ferramentas / (Ferramentas Quebradas) (Construção/Aventura)

Coloque um marcador em 2 Itens já construídos (ou 1, se houver apenas 1 Item construído). Os marcadores não geram consequência até que esta carta seja novamente sacada na Fase de Evento.

Mapa do Tesouro (Mistério/Tesouro)

A Ação de Explorar realizada na carta requer 2 peões de Ação e, por isso, é bem-sucedida sem que haja a necessidade da rolagem de dados.

Aventura Infeliz (Mistério/Armadilha)

O efeito do da ficha de Cenário é resolvido uma vez.

Chicote (Mistério/Tesouro)

Ao final da Fase de Ação vocês ganham um nível de Armas quando esta carta é encontrada. Também, uma vez por turno, o Chicote permite ignorar o efeito de 1 carta de Armadilha ao resolver cartas . A carta ignorada ainda conta como resolvida com sucesso. Ele só pode ser usado por 1 personagem a cada turno.

APÊNDICE

OUTRAS INVENÇÕES

Muitas Invenções que não foram mencionadas acima são necessárias tanto para construir outros Itens quanto para gerar bônus de uso único (nível adicional de Armas/Paliçada, comida não perecível adicional, ou fichas 🍌 a serem colocadas na peça de Ilha onde estiver o Acampamento).

Correias, o Mapa, o Lampião e o Escudo geram um peão de Ação adicional cada, que apenas pode ser usado para suas correspondentes Ações. A Jangada gera um peão de Ação adicional que tanto pode ser usado para a Ação de Coletar quanto para a Ação de Explorar. Estes peões estarão disponíveis a cada turno.

O Diário e os Tambores concedem seus bônus apenas uma vez por turno (na Fase de Moral) e podem ser combinados.

FICHAS DE DESCOBRIMENTO

Novas fichas de Descobrimento são colocadas no espaço de Recursos Futuros durante a Exploração (veja pag. 19. Ao final da Fase de Ação, elas são movidas para o espaço de Recursos Disponíveis, onde estarão disponíveis aos jogadores. Neste momento, as fichas de Tronco Partido ou Larvas Nutritivas devem ser imediatamente entregues e trocadas por 2 🍌 ou 1 🍌. Qualquer outra Ficha de Descobrimento pode ser mantida por qualquer quantidade de tempo e trocada a qualquer momento do turno (com algumas exceções).

As fichas de Descobrimento, quando entregues ou descartadas, são removidas da partida. Existe um total de 18 fichas cujos efeitos são sempre os mesmos (veja abaixo). Também existem 4 fichas especiais de Descobrimento cujos efeitos variam por Cenário (veja a respectiva ficha de Cenário ou as pags. 28-32).

Se você precisa descartar alguma coisa e você tem uma ficha de Descobrimento que fornece o que você precisa, você não tem que trocá-la (mas com frequência você vai optar por trocá-la).

Exemplo:

Durante a Fase da Noite, você precisa descartar 1 comida para comer. Se você não tiver comida, mas você possuir uma ficha de Descobrimento Cabra (a qual gera 1 pele e 1 comida), você não tem que trocar a ficha.



Velas

Esta ficha dá um peão de Ação marrom neutro o qual pode ser usado para 1 Ação de Construir. Descarte-a depois de resolver a Ação. Como de costume, este peão de Ação só pode ser alocado durante o planejamento.



Tronco Partido

Esta ficha deve ser descartada imediatamente ao final da Fase de Ação para colocar 1 madeira no espaço de Recursos Disponíveis.



Cabra

Se o nível de Armas for no mínimo 1, esta ficha pode ser descartada para receber 1 pele e 1 comida (coloque no espaço de Recursos Disponíveis). Esta ficha não pode ser usada durante a resolução de Ações na Fase de Ação. Só pode ser usada ao se planejar as ações durante a Fase de Ação, ou ao final da Fase de Ação, ou em qualquer outra Fase sem restrições. Se esta ficha estiver no espaço de Recursos Disponíveis (ainda não foi trocada), a comida indicada nela não perece durante a Fase da Noite já que ainda não é comida.



Ervas

Se a Panela estiver disponível, esta ficha pode ser descartada para se construir imediatamente o Item Cura. A carta é disponibilizada imediatamente (fora da Fase de Ação) ou colocada no espaço de Recursos Futuros (durante a Fase de Ação).



Especiarias

Se a Panela estiver disponível, esta ficha pode ser descartada para aumentar a moral em 1.



Folhas Grandes

Ignore 1 nuvem de chuva na Fase de Clima.



Larvas Nutritivas

Esta ficha deve ser imediatamente descartada ao final da Fase de Ação para se colocar 2 comidas no espaço de Recursos Disponíveis.



Faca Velha

Aumente o nível de Armas em 1.



Veneno

Se a Panela estiver disponível, esta ficha pode ser descartada para se aumentar o nível de Armas em 2.



Achado

O Jogador Inicial saca uma carta de tesouro do deck de Mistérios. Se esta ficha for trocada durante a Fase de Ação, o Tesouro é colocado no espaço de Recursos Futuros. Fora da Fase de Ação, a carta é disponibilizada imediatamente.



Arbusto Espinhoso

Se o Abrigo tiver sido construído, aumente o nível da Paliçada em 1.



Tabaco

Aumente a moral em 1.



Brotos

Se a Panela estiver disponível, esta ficha só pode ser descartada durante a Fase da Noite para curar 2 ferimentos em um personagem, ou 1 ferimento em 2 personagens.

Designer: Ignacy Trzewiczek

Livro de regras: Simon Reitenbach

Editor: Paul Grogan

Arte da capa: Vincent Dutrait

Design da caixa: Aga Jakimiec

Board Design: Piotr Slaby

Design Gráfico e dos ícones: Piotr Slaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn

Design dos componentes: Maciej Mutwil

DTP: Maciej Mutwil

Revisores: Paul Grogan, Piotr Wiśniewski, Joffrey Niemiec, Rafał Szyma, CBJ Matt, Chevee Dodd,

Gunter Schmidl, Marek Sychalski, Hui Sian, Tony, Victoria, Jason, Ori, Ben, Justin, Patrick

Editora: Portal Games

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

tel./fax. (32) 334 85 38

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

Tradução: Victor Scanapieco

Revisão: Kleber Bertazzo e Cristiano Cuty

Design edição brasileira: Paula Ambrosio

AGRADECIMENTOS: Grande ajuda e apoio foram dispensados por meus amigos e companheiros de testes: Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierny, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widlak, Zachy, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst.... Muitos testes durante as convenções... e por último, mas não menos importante... Merry e todos os meus filhos!

APÊNDICE

VISÃO GERAL DA PARTIDA

FASE	DESCRIÇÃO
<p>1. FASE DE EVENTO Não resolva no primeiro turno!</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saque a carta do topo do deck de Eventos e resolva a “?” Se não for uma carta de Evento, saque outra carta Se a carta exibir: <ul style="list-style-type: none"> - resolva o efeito na ficha do Cenário ? - coloque a respectiva ficha no no deck de Aventura apropriado. Resolva o texto do Evento Coloque a carta à direita no espaço de Ameaça e mova as cartas lá existentes para a esquerda. Se a carta for movida para fora do tabuleiro, resolva o efeito da Ameaça
<p>2. FASE DE MORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> Verifique a moral (no tabuleiro) O jogador inicial ganha ou descarta uma quantidade de fichas de Determinação (ou cura 1 ferimento) Se ele não tiver fichas suficientes para descartar, ele recebe um ferimento por ficha não descartada
<p>3. FASE DE PRODUÇÃO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 recurso por fonte da peça de Ilha em que estiver o Acampamento produz 1 produz 1 Fichas diferentes (, , etc.) podem mudar a quantidade de recursos. Coloque todos no espaço de Recursos Disponíveis
<p>4. FASE DE AÇÃO</p>	<p>a) Planeje as Ações e aloque os Peões de Ação:</p> <p><i>Todos os requisitos devem ser cumpridos para alocar o Peões de Ação.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ação de Ameaça: 1 ou 2 peões de Ação + recursos (uma vez por carta) Caçar: 2 peões de Ação (uma vez por carta do Deck de Caça) Construir: 1 ou 2 peões de Ação + recursos. Itens, apenas uma vez. Armas/Telhado/Paliçada qualquer quantidade de vezes. Coletar: 1 ou 2 peões de Ação; mais peões se distante do acampamento; uma vez por recurso; proibido na peça de Ilha contendo o acampamento Explorar: 1 ou 2 peões de Ação; mais peões se distante do acampamento; uma vez por peça de Ilha Organizar o Acampamento/Descansar: 1 peão de Ação para cada; qualquer quantidade de vezes <p>b) Realize as Ações depois que todos os peões de Ação tiverem sido alocados (remova os peões depois de resolver as ações)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ações de Ameaça: aplique os efeitos da carta, descarte recursos se houver, descarte a carta Caça: saque uma carta de Animal – compare as forças; sofra ferimentos, diminua o nível de armas, coloque recursos no espaço de Recursos Futuros Construção: descarte recursos, aumente o nível ou coloque cartas no espaço de Recursos Futuros Coleta: coloque um marcador por recurso no espaço de Recursos Futuros Exploração: coloque uma nova peça de Ilha, marque os novos tipos de terreno das Invenções; coloque uma nova carta de Animal no deck de Caça; saque fichas de Descobrimto; resolva os efeitos do Totem. Organizando o Acampamento: +1 de moral e/ou 2 fichas de Determinação Descansar: cure 1 ferimento por peão de Ação. <p>c) Resolva os tesouros; resolva os Itens e os coloque no tabuleiro; mova fichas e recursos para o espaço de Recursos Disponíveis; remova os peões de ação.</p>
<p>5. FASE DE CLIMA Pode ser pulada se não rolar os dados e não houver fichas no espaço de Clima</p>	<ul style="list-style-type: none"> Role dados como indicado na ficha do Cenário Adicione símbolos nas fichas no espaço de Clima: <ul style="list-style-type: none"> Descarte 1 madeira por nuvem de inverno Diminua o nível de telhado de acordo com a soma das nuvens de chuva e inverno; descarte 1 comida e 1 madeira por ponto de diferença Resolva os efeitos do dado de Animal Faminto <ul style="list-style-type: none"> Reduza o nível de paliçada em 1 se houver ficha de tempestade no espaço de Clima Cada jogador sofre um ferimento para cada recurso ou nível de paliçada que não puder ser cumprido Descarte as fichas de clima
<p>6. FASE DA NOITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Descarte 1 comida por jogador ou eles sofrem 2 ferimentos O acampamento pode ser movido para uma peça adjacente <ul style="list-style-type: none"> Reduza pela metade os níveis de Telhado e Paliçada se tiver construído um Abrigo Coloque o nível de Telhado e Paliçada no o se não tiver construído Abrigo Fichas que aumentam a quantidade de recurso que o acampamento produz são movidas com o Acampamento; descarte Atalhos Se não houver Abrigo, os personagens sofrem 1 ferimento Descarte a comida que sobrou, a menos que não seja precível Remova os marcadores de todos os espaços das habilidades especiais dos personagens Mova o marcador de turnos e passe a ficha de Jogador Inicial

Serviço de reposição: Se você comprou este produto. Se tiver faltando qualquer peça ou tiver qualquer motivo para reclamar, por favor, entre em contato com o nosso SAC através do e-mai sac@conclaveweb.com.br. Desejamos que você tenha muitas horas de diversão com este jogo. Sinceramente, Conclave Editora.

CONHEÇA TAMBÉM

DAN CASSAR

ARBORETUM



ÍCONES E SÍMBOLOS

RECURSOS

	Fonte de madeira, produz 
	Fonte de comida, produz 
	Madeira 
	Comida 
	Comida não-perecível 
	Peles 
	Marcadores adicionais

AÇÕES

	Peão de ação
	Peões adicionais para Ações de Caçar, Construir, Coletar e Explorar
	Caçar
	Construir
	Coletar
	Explorar
	Organizar o Acampamento
	Descansar

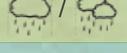
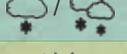
TIPO DE TERRENO

	Praia
	Colinas
	Montanhas
	Rio
	Planície

ACAMPAMENTO, MORAL E FERIMENTOS

	Abrigo
	Telhado (nível do Telhado) +/- 1  - aumento/diminua em 1 o nível do Telhado
	Paliçada (nível da Paliçada) +/- 1  - aumento/diminua em 1 o nível da Paliçada
	Armas (nível de Armas) +/- 1  - aumento/diminua em 1 o nível de Armas
	Diminua em 1 o nível de Moral
	Aumente em 1 o nível de Moral
	Receba 1 ferimento
	Cure 1 ferimento

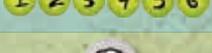
DADOS

	Dados de Ação de Construir
	Dados de Ação de Coletar
	Dados de Ação de Explorar
	Aventura
	Ferimento
	Sucesso
	2 fichas de Determinação (falha)
	Dado de Chuva
	Dado de Inverno
	Dado de Animais Famintos
	1 ou 2 Nuvens de Chuva
	1 ou 2 Nuvens de Inverno
	Diminua em 1 o nível da Paliçada
	Descarte 1 comida
	Combate contra Animal de força 3

CARTAS DE MISTÉRIO

	Carta de Tesouro
	Carta de Criatura
	Carta de Armadilha

OUTROS ÍCONES

	Fichas de Ferimento Especial
	Ficha de Determinação
	Ficha de Comida Adicional
	Ficha de Madeira Adicional
	Ficha de Ação Demorada
	Ficha de Grande Perigo
	Ficha de Re-rolagem
	Ficha de Atalho
	Ficha de Tempestade
	Fichas Numeradas
	Ficha de Nuvem de Inverno
	Ficha de Nuvem de Chuva
	Ficha de Acampamento/Abrigo
	Totem
	Carta de Animal
	Fichas de Aventura
	Fichas de Descobrimento
	Ignore 1 Nuvem de Chuva/Inverno
	Indica quantas vezes você pode usar esse Item

ITEMS

	Mapa		Pá
	Faca		Cura
	Corda		Fogo
	Tijolos		Panela