IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

AVENTURAS NA ILHA AMALDIÇOADA

Ed. JOGO DO ANO



LIVRO DE REGRAS

SOBRE O JOGO

Robinson Crusoé é um jogo de tabuleiro para 1-4 jogadores em que esses assumem os papéis de náufragos, exorcistas ou aventureiros. Durante cada partida, os jogadores exploram a ilha, levantam acampamento, enfrentam animais e encaram diversas aventuras, enquanto tentam sobreviver e conquistar seus objetivos, que mudam conforme o cenário escolhido.

SUMÁRIO

1. Descrição do Jogo 2
2. Conteúdo 2
3. Preparação 4
4. Objetivo do Jogo 7
5. Ordem dos Turnos 7
   - Fase de eventos 7
   - Fase de Moral 8
   - Fase de Produção 8
   - Fase de Ação 9
     - Planejamento das Ações 9
     - Resolução das Ações 15
   - Fase de Clima 19
   - Fase de Noite 20
6. Fim da Partida 21
7. Regras Adicionais 21
8. Como balancear a partida 22
9. Variante Solitária 22
10. Habilidades dos Personagens 23
11. Cartas e seus Efeitos 24
12. Cartas de Invenção / Item 26
13. Itens Iniciais 27
14. Fichas de Descobrimento 28
15. Cenários 28
16. Pontos de Vitória 30
17. Índice 34
18. Símbolos 40

CONTEÚDO

1 Tabuleiro



11 Peças de Ilha



Frente



Verso

A peça de Ilha número 8 tem um vulcão em seu verso. Este lado só é usado em um dos cenários. Em qualquer outro cenário, este lado não tem nenhum efeito.



Ficha de Jogador Inicial



30 Cartas de Invenções



Lado de Invenção



Lado de Item

Carta Especial de Organizar o Acampamento



(use somente em partidas de 4 jogadores).

30 Adesivos



Dados de Ação

3 x 
3 x 
3 x 

Dados de Clima

1 x 
1 x 
1 x 

73 Cartas de Evento



3 Cartas de Destroços



Cartas de Aventura

30 de Coletar Recursos



30 de Construção



30 de Exploração



52 Cartas de Mistério



13 Armadilhas 13 Criaturas 26 Tesouros Verso

8 Cartas de Item Inicial



16 Cartas de Animal



Marcador de Turno



5 Marcadores de Ferimentos



2 Fichas de Clima

1 x  1 x 

3 Fichas de Aventura



22 Fichas de Descobrimento



Ficha de Acampamento / Abrigo



22 Fichas de Efeito Adicional

5 x  4 x  5 x 

4 x  4 x 

12 Fichas de Ferimento Especial

4 x  4 x  4 x 

Marcadores de Recursos

Madeira (min. 18)



Pele (min. 7)



Comida (min. 12)



Comida não perecível (min. 5)



7 Fichas de Cenário



4 Fichas de Personagem



Carta e Peão do Sexta-Feira



Carta e Peão do Cão



8 Peões de Jogadores

2x  2x 

2x  2x 

Ficha de Cesto



Ficha de Saco



6 Contadores



10 Peões Adicionais

3x  4x 

1x 2x

5 Marcadores Azuis

Usados para marcar realizações ou efeitos de cenários.

Marcadores Pretos (min. 14)

Utilizados para marcar diversos efeitos.

Marcadores Brancos (min. 14)

Substituem os marcadores pretos e algumas vezes são usados para alguns efeitos de cenário.

20 Fichas de Determinação

Ficha de Atalho

Ficha de Tempestade

PREPARAÇÃO

Antes de cada partida, os jogadores escolhem qual cenário irão jogar, pegando a ficha de cenário correspondente, na qual está descrito o seguinte:

- A quantidade de turnos da partida
- As condições climáticas
- O objetivo do cenário
- 4 Descobrimentos
- 2 Invenções
- 1 Efeito de Cenário (ícone de livro)
- 3 ou 4 efeitos de fichas (ícone de totem)

A preparação e as regras a seguir são para uma partida com 3 jogadores. Todos os ajustes necessários para uma partida com 2 ou 4 jogadores, assim como uma variante solo (1 jogador), estão descritas no capítulo Como *Balancear a Partida*.

A seguir apresentamos a preparação padrão para 3 jogadores, com o cenário "Náufragos". Quando escolher um cenário diferente para jogar, consulte sua ficha para verificar se há alguma mudança na preparação aqui descrita.

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Cada jogador pega aleatoriamente uma ficha de personagem e a coloca à sua frente. As fichas de personagem que não forem usadas devem ser colocadas de volta na caixa. Em cada ficha de personagem há uma invenção. Cada jogador pega a carta correspondente à sua invenção do deck de invenções e a coloca com a face para cima (lado de invenção) sobre a ficha de personagem. Além disso, cada jogador pega os dois peões de jogador da cor de sua escolha (azul, amarelo, preto ou laranja) e coloca um marcador de ferimento na primeira casa, mais à esquerda, do medidor de Vida de seu personagem.
3. Coloque um marcador branco no nível 0 do medidor de Moral do tabuleiro.
4. Coloque um indicador preto na casa superior do medidor de Armas, junto ao ícone de Armas, considerado como nível 0.
5. Pegue as 9 cartas de Invenção indicadas com o símbolo ◂ ▸ junto ao seu nome e outras 5 cartas de invenções aleatórias e as coloque com a face para cima (mostrando o lado de invenção) nos espaços apropriados do tabuleiro. 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.
6. Embaralhe cada um dos decks de cartas de Aventuras (separados pelos seus versos) e os coloque com a face para baixo junto aos espaços de ação apropriados no tabuleiro.
7. Embaralhe as cartas de Animais e as coloque com a face para baixo junto ao tabuleiro, criando um deck de Animais. Note que este deck não é o mesmo que o deck de caça, que é criado com as cartas de animais durante a partida.
8. Embaralhe as cartas de Mistério e as coloque com a face para baixo junto ao tabuleiro, criando um deck de Mistérios.
9. Pegue a peça de ilha que tem o número 8 e a coloque no espaço da ilha indicado no tabuleiro. Coloque a peça de acampamento (com o lado de acampamento para cima) sobre esta peça de ilha.





10. Coloque um marcador preto sobre a carta Pá, tapando o ícone de tipo de terreno necessário: Praia. Este tipo de terreno é explorado logo no início da partida, ao se colocar a peça de ilha número 8.
11. Embaralhe o restante das peças de ilha e as coloque próximo ao tabuleiro com a face para baixo, formando uma pilha.
12. Embaralhe as 8 Cartas de Itens Iniciais, pegue 2 e as coloque com a face para cima junto ao tabuleiro. Os jogadores compartilham estes Itens. Cada item só pode ser usado duas vezes durante a partida e os jogadores podem usá-los a qualquer momento, a menos que a carta indique algo diferente. Coloque dois marcadores pretos na parte inferior de cada Carta de Item, tapando os ícones de caixa. Devolva as Cartas de Itens Iniciais restantes para a caixa do jogo.
13. Embaralhe as fichas de Descobrimentos e as coloque com a face para baixo, formando uma pilha junto ao tabuleiro.
14. Coloque todos os marcadores de recursos, as fichas e marcadores restantes, os peões adicionais e todos os dados (de ação e de clima) junto ao tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
15. Coloque a ficha de Cenário escolhida junto ao tabuleiro e coloque o marcador de turno no espaço "Turno 1" da ficha de Cenário.
16. Separe as cartas de evento em duas pilhas com a face para baixo: uma com todas as cartas com ícone de livro ( ) e outra com todas as cartas com os ícones de aventuras (/ /) e as embaralhe. Em seguida, divida por 2 a quantidade de turnos do Cenário de jogo escolhido (arredondando para cima) e pegue esta quantidade de cartas de cada uma das pilhas. Embaralhe estas cartas e as coloque com a face para baixo no espaço de eventos do tabuleiro, criando o deck de eventos. As cartas de Evento restantes devem ser colocadas na caixa de jogo.

***Por exemplo**: o cenário básico "Náufragos" tem 12 turnos. Então, deve-se pegar 6 cartas aleatórias com o ícone de livro e 6 cartas aleatórias com o ícone de aventura e embaralhá-las em uma mesma pilha.*

17. Coloque a carta de Destroços "Engradados de Comida" no espaço à direita do espaço de Ação de Ameaça.
18. O jogador mais jovem é o jogador inicial e pega a peça de jogador inicial. O jogador inicial tem algumas funções adicionais durante a partida:
    - É o jogador que pega e descarta fichas de Determinação na fase de Moral;
    - Resolve qualquer disputa entre jogadores.

A carta especial Organizar o Acampamento só é usada em partidas para 4 jogadores (consulte o capítulo Como Balancear a Partida, pag. 22).

As regras para se jogar uma partida mais fácil encontram-se em Como Balancear a Partida, na pag. 22.

As regras para jogar com a Variante Solitária (1 jogador) estão na pag. 22.

ADESIVOS

Antes de jogar a primeira partida cole os adesivos nos marcadores correspondentes, de acordo com suas cores. Por exemplo, os adesivos verdes devem ser colados nos marcadores verdes etc.

Os adesivos dos personagens devem ser colados nos marcadores das seguintes cores: azul, amarelo, laranja e preto.

Atenção: cole os adesivos dos personagens femininos em um lado do marcador e os masculinos do outro.



CARTAS DE ITEM INICIAL

Os jogadores compartilham as cartas de Item Inicial. Cada item só pode ser usado duas vezes durante a partida. Para recordar as vezes em que o item foi usado os jogadores devem colocar 2 marcadores pretos na parte inferior da carta, tapando os ícones de caixa. Durante a partida, a qualquer momento em que um jogador utilizar um Item Inicial, deve-se retirar um marcador preto da carta correspondente. Depois que se retirar o segundo marcador, deve-se descartar a carta de Item Inicial.

Os Itens Iniciais podem ser utilizados em qualquer momento da partida, mesmo no seu início, a menos que a carta indique algo diferente. Por exemplo, os jogadores têm uma Garrafa Vazia, que lhes permite aumentar o nível de armas em 1 a cada vez que a usa. Os jogadores podem decidir usá-la duas vezes no início da partida para começar com um nível de armas igual a 2 e logo descartar a carta.

Nome

Efeito de uso único. Os efeitos de todos os Itens Iniciais estão descritos na pag. 27.

Ícones de caixa para colocar os marcadores e recordar quantas vezes pode-se utilizar o item. Retire um marcador depois de cada uso.



FICHAS DE PERSONAGENS

Profissão

Imagem do Personagem
Indica: cabeça, braço, barriga e perna. Estas partes do corpo dos personagens podem receber Ferimentos Especiais como efeitos de diversas aventuras.

Medidor de Vida
No começo da partida, coloque um marcador de Ferimento na primeira casa, à esquerda do medidor de Vida. Representa a quantidade de ferimentos que seu personagem pode sofrer antes de morrer.





Os jogadores recebem um item específico de seu personagem e o colocam ao lado de suas fichas. Somente este personagem pode criar este item. Uma vez criado, o item estará disponível para todo o grupo e o jogador receberá imediatamente 2 fichas de Determinação (), que guardará em sua própria reserva.

Receber Ferimentos ( )
A cada vez que receber um ferimento, mova o seu marcador de ferimento uma casa para a direita () no medidor de Vida de seu personagem. **A cada vez** que passar por um símbolo de reduzir moral (), reduza o nível de moral do tabuleiro em 1, se for possível. O seu personagem está se queixando, reduzindo a moral de todo o grupo. Quando seu marcador de ferimento for movido para a última casa do medidor de Vida de seu personagem (), ele estará morto e todos os jogadores perdem a partida.

Curar (+)
Quando um personagem se curar de um ferimento, mova o marcador de ferimento uma casa () para a esquerda no medidor de Vida. Se passar por um símbolo de reduzir moral , ao mover-se nesta direção, **isso não muda nada** no marcador de Moral do tabuleiro. Exceto pela ação de descansar e pela habilidade especial do cozinheiro, os jogadores só podem se curar na fase de Noite.

Habilidades especiais do Personagem
Cada personagem tem suas próprias habilidades especiais. Para usar uma habilidade, o jogador deve gastar uma quantidade de fichas de Determinação igual a indicada em sua ficha. Cada habilidade pode ser usada a qualquer momento, porém somente uma vez por turno. Quando usar uma habilidade, coloque um marcador preto sobre a Ficha do Personagem para indicar que a habilidade foi usada durante este turno. Retire todos estes marcadores ao final da fase de Noite. As habilidades especiais dos personagens estão descritas a partir da pag. 23.

Gênero
Cada ficha de Personagem tem dois lados: masculino e feminino. A única diferença entre eles é a imagem. Os jogadores podem escolher o sexo de seus personagens.

OBJETIVO DO JOGO

Robinson Crusoé é um jogo cooperativo. Os jogadores compartilham a vitória se todos sobreviverem e completarem o objetivo do cenário escolhido; ou todos perdem se um dos personagens morrer ou se não completarem o objetivo do cenário na quantidade de turnos especificada.

ORDEM DOS TURNOS

O jogo se desenvolve ao longo do número de turnos apontado na ficha de Cenário escolhida. Cada turno se divide em fases, que são executadas na seguinte ordem:

1. **Fase de Evento** – Durante esta fase os jogadores devem sacar e resolver uma carta de Evento.

2. **Fase de Moral** – Durante esta fase o jogador inicial receberá ou entregará fichas de Determinação de acordo com o valor atual do medidor de Moral do tabuleiro.

3. **Fase de Produção** – Os jogadores recebem os recursos da peça de ilha em que se encontra o seu acampamento.

4. **Fase de Ação** – Esta é a fase mais importante do turno. Inicialmente os jogadores decidem quais ações irão realizar, para em seguida resolvê-las.

5. **Fase de Clima** – Os jogadores enfrentam o clima da ilha, determinado por uma rolagem de dados e/ou pelas fichas de Clima.

6. **Fase de Noite** - Nesta fase os personagens dos jogadores devem se alimentar e recebem ferimentos, caso não possuam abrigo.



1. FASE DE EVENTO

No primeiro turno da partida coloque a carta de Destroços "Engradados de Comida" no espaço à direita do espaço da ação de Ameaça ao invés de sacar uma carta de Evento. Para mais detalhes sobre as cartas de Destroços, consulte a pag. 10.



A partir do segundo turno, e em cada turno posterior, saque a primeira carta do deck de Eventos e resolva imediatamente seus efeitos, seguindo estes passos:

1. Verifique se a carta tem um ícone de aventura (/ /) ou um ícone de livro ( ).

   Se tiver um ícone de aventura, pegue a ficha de aventura apropriada e a coloque no espaço de ação correspondente do tabuleiro. Por exemplo, um corresponde a uma ação de exploração . As fichas estão descritas na pag. 14.

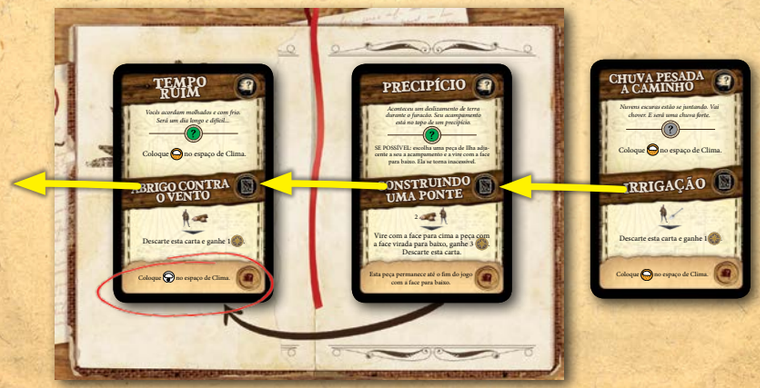
   Se tiver um ícone de livro, veja o seu significado na ficha do Cenário, já que os significados variam de cenário para cenário.



2. Resolva o efeito do evento e em seguida coloque a carta no espaço à direita do espaço de ação de Ameaça do tabuleiro.

   Se houver uma carta de Evento no espaço de ação de Ameaça, ela deve ser movida para o espaço da esquerda, para que a nova carta seja colocada à direita. Se, ao mover as cartas de Evento para a esquerda, uma delas sair do tabuleiro, o efeito de ameaça da carta deve ser resolvido e a carta descartada. Para evitar que a ameaça se resolva, os jogadores devem realizar Ações de Ameaça sobre as cartas de Evento. Só assim poderão se desfazer destas cartas (para mais informações, consulte a página 9).

***Por exemplo**: os jogadores sacam a carta de Evento "Chuva Pesada a Caminho", que tem um (?). Portanto, colocam uma ficha (?) na ação de Coletar Recursos, e resolvem o efeito da carta, colocando uma ficha (chuva) no espaço de Clima. Depois devem colocar a carta no espaço à direita do espaço de Ação de Ameaça. Os espaços de Ação de Ameaça estão ocupados pelas cartas 'Tempo Ruim", no espaço da esquerda e "Precipício" no espaço da direita. Ao mover as cartas um espaço para a esquerda, a carta 'Tempo Ruim' sai do tabuleiro e seu efeito de ameaça é imediatamente resolvido, colocando-se uma ficha (chuva) no espaço de Clima. Se os jogadores tivessem realizado a ação 'Construindo uma Ponte' da carta de 'Precipício', o espaço à direita do espaço da ação de ameaça do tabuleiro estaria vazio e a carta 'Chuva Pesada a Caminho' poderia ocupar aquele espaço, sem a necessidade de se deslocar as cartas.*



Atenção!

No começo da partida, no deck de Eventos há apenas cartas de eventos. No entanto, ao longo do jogo você irá adicionar cartas de Aventura ou de Mistério a este deck. Se sacar uma carta de Aventura ou Mistério do deck de Eventos, resolva seu efeito de evento (a parte inferior da carta, com o ícone de evento (?)), descarte a carta e saque uma outra carta do deck de Eventos, como indicado na própria carta de Aventura ou de Mistério. Como resultado, é possível sacar e resolver vários efeitos de eventos de cartas de Aventura ou de Mistério antes de sacar, por fim, uma carta de Evento.

***Por exemplo**: os jogadores sacam uma carta de Aventura do deck de Eventos e há o efeito de evento Tempestade, que os obriga a colocar uma ficha de Tempestade no espaço de Clima e sacar outra carta. A carta seguinte também é uma carta de Aventura, cujo efeito de evento, Colapso, obriga os jogadores a reduzir o nível de telhado pela metade, arredondando para baixo, e sacar outra carta. A carta seguinte é, por fim, uma carta de Evento.*



Atenção!

Nos raros casos em que os jogadores receberem recursos, cartas, fichas etc., devem colocá-los no espaço de recursos disponíveis.

2. FASE DE MORAL

Verifique o nível de moral indicado pelo marcador branco no medidor do tabuleiro.

Dependendo do nível de Moral, o **Jogador Inicial:**



Deve descartar a quantidade indicada de fichas de Determinação

Não deve descartar ou obter nada (nível 0)

Deve obter a quantidade indicada de fichas de Determinação

Deve escolher entre obter 2 fichas de Determinação ou curar 1 ferimento

Se o jogador inicial tiver que descartar mais fichas de Determinação do que possuir, deverá descartar todas as fichas que possua e receber um ferimento para cada ficha que não puder descartar, seguindo a regra geral de requisitos não cumpridos, detalhada na pag. 21.

***Por exemplo:** se a moral está no nível mais baixo. O jogador inicial deve descartar 3 fichas de Determinação, porém ele só tem 1 ficha, ele a descarta e recebe 2 ferimentos.*

3. FASE DE PRODUÇÃO

Durante a fase de produção os jogadores coletam recursos conforme indicado pelas fontes na peça de ilha em que está localizado o seu acampamento.

Cada fonte numa peça de ilha proporciona um recurso. Há 2 tipos de fontes:

- Fonte de comida / , que proporciona ;
- Fonte de madeira , que proporciona .

Todos os recursos recebidos pelos jogadores na fase de Produção devem ser colocados no espaço de recursos disponíveis. Estes recursos estão disponíveis para que os jogadores os usem imediatamente, se assim quiserem.



***Por exemplo**: se o acampamento dos jogadores está numa peça de ilha com uma fonte de comida e uma de madeira, recebem uma 1 comida e 1 madeira.*

A quantidade de recursos que os jogadores recebem pode ser modificada por efeitos de alguns itens, aventuras, eventos etc.

Atenção!

Nos casos raros em que o acampamento dos jogadores estiver numa peça de ilha com um , além de receber os recursos, todos os jogadores recebem 1 ferimento.

4. FASE DE AÇÃO

Esta é a fase mais importante do jogo e é composta por duas etapas: Planejamento e Resolução das ações.

4.1. PLANEJAMENTO DE AÇÕES

Não há turnos individuais dos jogadores, uma vez que todos decidem, como grupo, que ações querem realizar. Os jogadores indicam suas escolhas colocando seus peões em determinadas ações.

Os peões representam a atividade de um personagem na ilha. Assim, uma vez que possui dois peões, cada jogador pode realizar no máximo 2 ações. No entanto, muitas ações requerem mais de um peão para serem realizadas.

À exceção da Ação de Ameaça, cada ação pode ser realizada mais de uma vez por diferentes jogadores em um turno

1. **Ação de Ameaça** - Esta ação é realizada para evitar que se produza o efeito de ameaça de uma carta de Evento específica que está no espaço de Ação de Ameaça. Uma vez resolvida, esta ação proporciona um benefício aos jogadores, conforme descrito em cada carta, como fichas de Determinação ou recursos.

2. **Caça** - Caçar permite a um jogador obter comida e/ou pele, porém pode infligir ferimentos aos jogadores.

3. **Construção** – Permite aos jogadores construir um abrigo, telhado, paliçada ou armas, e converter invenções em itens.

4. **Coletar Recursos** - Permite aos jogadores coletar recursos disponíveis em algumas peças de ilha já exploradas (madeira ou comida).

5. **Exploração** - A exploração permite aos jogadores explorar a ilha, colocando mais peças de ilha no tabuleiro.

6. **Organizar o Acampamento** – A cada vez que um jogador realizar esta ação, ele obtém 2 fichas de Determinação e o nível de moral é aumentado em 1 no tabuleiro. Em uma partida de 4 jogadores, cada vez que o jogador realizar esta ação, ele obtém 2 fichas de Determinação ou o nível de moral é aumentado em 1 no tabuleiro.

7. **Descansar** – Descansar permite a um jogador curar-se de 1 um ferimento.

A seguir uma explicação detalhada das ações e suas regras.

4.1.1. AÇÃO DE AMEAÇA

- Em cada turno, durante a fase de eventos, será colocada uma nova carta de Evento no espaço de Ação de Ameaça. Os jogadores podem realizar a ação de ameaça para evitar que se resolva a ameaça quando a carta sair do tabuleiro.

  Para evitar que se resolvam as ameaças, durante a fase de Ação, os jogadores podem planejar resolver a Ação de Ameaça específica das cartas de evento.
- Cada Ação de Ameaça só pode ser realizada uma vez por carta, descartando esta carta se a ação for resolvida com êxito.
- Os jogadores podem realizar um máximo de duas Ações de Ameaça durante um turno, já que há no máximo duas cartas no espaço de Ação de Ameaça.
- Para completar a ação, os jogadores devem alocar um número específico de peões (1 ou 2) indicado na carta e cumprir qualquer requisito adicional, como por exemplo, descartar comida ou madeira, possuir um determinado nível de armas etc. Durante a resolução das ações, se os jogadores cumprirem todos os requisitos, recebem os benefícios descritos na carta (geralmente fichas de Determinação) e imediatamente descartam a carta, evitando assim o efeito de ameaça que poderia ocorrer num momento posterior da partida.

Os **requisitos possíveis** para se cumprir uma ação de ameaça são:

- Alocar 1 peão;
- Que os jogadores possuam nível de armas igual 1 ou mais. O nível de armas não será reduzido ao se resolver a ação. Se os jogadores não possuírem o nível de armas indicado, não poderão realizar a ação;
- Que os jogadores possuam, e descartem quando a ação for resolvida, os recursos indicados;
- Que os jogadores possuam um item determinado. O item não é descartado.

- Para a Ação de Ameaça, aloque o peão (ou peões) sobre a carta de Evento correspondente.



- Consulte a página 15 para ver como se resolve uma ação de ameaça.

CARTAS DE DESTROÇOS

As cartas de Destroços entram em jogo somente no primeiro turno da partida. Estas cartas proporcionam aos jogadores a possibilidade de alocar 1 peão e receber uma quantidade menor de recursos, tal como indicado na carta; ou alocar 2 peões e receber uma quantidade maior de recursos. Os jogadores só poderão escolher uma das possiblidades ao resolver a ação, uma vez que deverão descartar a carta. Por exemplo, a carta 'Expedição por Comida' permite aos jogadores receber 1 marcador de comida, se alocarem 1 peão, ou receber 2 marcadores de comida, incluindo uma não perecível, se alocarem 2 peões.



4.1.2. CAÇA

- **Sempre requer 2 peões** para ser realizada**.**
- A ação de caça estará disponível se houver um deck de caça no tabuleiro. O deck de caça deverá ser formado por pelo menos uma carta de Animal. Uma carta de Animal permite uma ação de caça.
- A ação pode ser realizada mesmo que seu nível de armas seja 0.
- Aloque 2 peões no espaço de ação de caça para realizar uma ação de caça.



- Consulte a página 16 para saber como resolver uma ação de caça.

4.1.3. CONSTRUÇÃO

- Pode ser realizada com **1 ou 2 peões**.
- Se for alocado somente **1 peão**, ao resolver a ação o jogador deverá rolar os dados de ação da cor correspondente ( ) para verificar se a ação foi ou não bem sucedida, se será ferido ou não e se será iniciada uma aventura ou não.
- Se forem alocados **2 peões**, a ação é sempre bem sucedida e não será necessário rolar os dados.
- A ação de Construção permite aos jogadores criar um abrigo, um telhado, uma paliçada, melhorar o nível de armas e converter invenções em itens.
- Para realizar a ação de Construção, dependendo do que quiser construir, deve-se alocar 1 ou 2 peões no medidor de abrigo, telhado, paliçada, armas ou na carta de Invenção escolhida.



- Consulte a página 16 para saber como resolver uma ação de Construção.



Abrigo

Protege os personagens de receberem ferimentos por dormir ao relento durante a fase de Noite. Ter um abrigo permite aos jogadores construir um telhado e uma paliçada.

Uma vez construído, o abrigo não pode ser destruído até o final da partida, a não ser que as regras do cenário indiquem o contrário.

Algumas peças de ilha possuem abrigos, que são diferentes de um abrigo construído pelos jogadores. Para mais informações sobre os tipos de abrigo, veja a página 18.



Telhado

Protege os personagens das condições climáticas durante a fase de Clima.

Para construir um telhado, a peça de ilha em que se encontra o seu acampamento deve ter um abrigo (construído ou descoberto).



Paliçada

Geralmente protege os personagens dos efeitos de Tempestade e de outros efeitos durante a partida, como por exemplo, ataque de animais.

Para construir uma paliçada, a peça de ilha em que se encontra o seu acampamento deve ter um abrigo (construído ou descoberto).



O abrigo, o telhado e a paliçada têm o mesmo custo, conforme o número de jogadores, como pode ser visto na tabela correspondente no tabuleiro. O custo de construção pode ser pago com madeira ou com peles. Não é possível mesclar madeira e pele para se pagar o custo de construção.

***Por exemplo**: em uma partida de 3 jogadores deve-se pagar 3 madeiras ou 2 peles para construir um abrigo, porém não se pode pagar 2 madeiras e 1 pele.*

O número de telhados, paliçadas e o nível de armas **não é limitado**.

Armas

As armas são necessárias para caçar. Quanto maior o seu nível de armas, menor a chance de que um jogador receba um ferimento ao lutar contra um animal.

A cada vez que construir armas, deve-se descartar 1 madeira.



Itens

Construir certos itens pode proporcionar benefícios adicionais que podem ser úteis aos jogadores, imediatamente ou durante a partida. Por exemplo, o item Mapa proporciona aos jogadores um peão adicional para Exploração.

Os requisitos para construir uma invenção e convertê-la em um item são mostrados na parte superior da carta de Invenção (o espaço de requisito). Podem ser:

- Um tipo de terreno explorado. Por exemplo, o Fogo requer Montanhas.
- Outro item já construído. Por exemplo, a Fogueira requer o Fogo.
- Recursos que devem ser descartados. Por exemplo, o Diário requer que os jogadores descartem 1 Pele.

Alguns itens podem necessitar de diferentes requisitos de uma só vez. Por exemplo, o Arco requer que os jogadores tenham a Corda, a Faca e, ainda, que descartem 1 madeira.



Uma vez construídos, os itens podem proporcionar benefícios adicionais que podem auxiliar durante a partida. Para mais informações consulte a página 26.

Por exemplo:

- *O Fogo aumenta o nível de paliçada em 1 e lhe permite construir a Fogueira.*
- *A Faca aumenta o nível de armas em 1 e lhe permite construir o Arco.*
- *O Mapa dá aos jogadores um peão adicional para a exploração e é necessário para construir o Atalho.*

As Invenções que podem ser convertidas em Itens encontram-se em vários lugares:

- No tabuleiro, disponíveis para todos:



- Em cada uma das fichas de Personagens, e só disponível a ser construída por este jogador, ainda que seus efeitos possam ser aproveitados por todos:



- Na Ficha de Cenário escolhida, disponíveis para todos:



4.1.4. COLETAR RECURSOS

- Pode ser realizada com **1 ou 2 peões**.
- Se for alocado somente **1 peão**, ao resolver a ação, o jogador deverá rolar os dados de ação da cor correspondente ( ) para verificar se a ação foi ou não bem sucedida, se será ferido ou não e se será iniciada uma aventura ou não.
- Se forem alocados **2 peões**, a ação é sempre bem sucedida e não será necessário rolar os dados.
- Coletar Recursos normalmente é realizada nas peças de ilha adjacentes à peça de ilha em que está localizado o acampamento dos jogadores. Se um jogador desejar Coletar Recursos de peças de ilha mais distantes deverá ter em mente as regras de *Distância na Ilha*, descritas no diagrama da próxima página.
- Esta ação não pode ser realizada diretamente na peça de ilha em que está o acampamento dos jogadores, pois os recursos desta peça são obti-

dos automaticamente durante a fase de produção. A mesma regra é aplicada com o Atalho. Se os jogadores tiverem construído o Atalho, não poderão Coletar Recursos adicionais do Atalho, uma vez que durante a fase de Produção já os coletaram.

- Uma única ação permite coletar recursos da fonte escolhida. Um jogador só pode coletar um recurso de cada fonte que exista na peça de ilha, ainda que esta possa ser modificada pelos efeitos de alguns itens, aventuras, eventos etc.
- Só se pode coletar recursos de uma determinada fonte uma vez por turno. Assim, se um jogador aloca um peão para coletar recursos de uma fonte, nenhum outro jogador poderá coletar recursos daquela mesma fonte.
- Se houver duas fontes de recursos na peça de ilha, os jogadores podem realizar uma ação para cada uma das fontes.
- Para indicar que deseja coletar recursos, aloque um peão ou peões sobre a fonte de recursos escolhida na peça de ilha em que deseja coletar os recursos.
- Consulte a página 17 para saber como resolver uma ação de Coletar Recursos.



4.1.5. EXPLORAÇÃO

- Pode ser realizada com **1 ou 2 peões**.
- Se for alocado somente **1 peão**, ao resolver a ação, o jogador deverá rolar os dados de ação da cor correspondente ( ) para verificar se a ação foi ou não bem sucedida, se será ferido ou não e se será iniciada uma aventura ou não.
- Se forem alocados **2 peões**, a ação é sempre bem sucedida e não será necessário rolar os dados.
- Exploração normalmente é realizada nas peças de ilha adjacentes à peça de ilha em que está localizado o acampamento dos jogadores. Se um jogador deseja Explorar peças de ilha mais distantes deverá ter em mente as regras de *Distância na Ilha*, descritas no quadro abaixo.
- Em alguns cenários, um jogador pode precisar explorar, por exemplo, os ícones de totens que estão em peças de ilha já exploradas. Este tipo de ação se realiza seguindo as mesmas regras de Exploração e, também, levando-se em conta as regras de *Distância na Ilha* descritas no quadro abaixo.
- Para indicar que deseja realizar uma Ação de Exploração, aloque um peão ou peões no espaço de ilha inexplorado.
- Consulte a página 17 para saber como resolver uma Ação de Exploração.

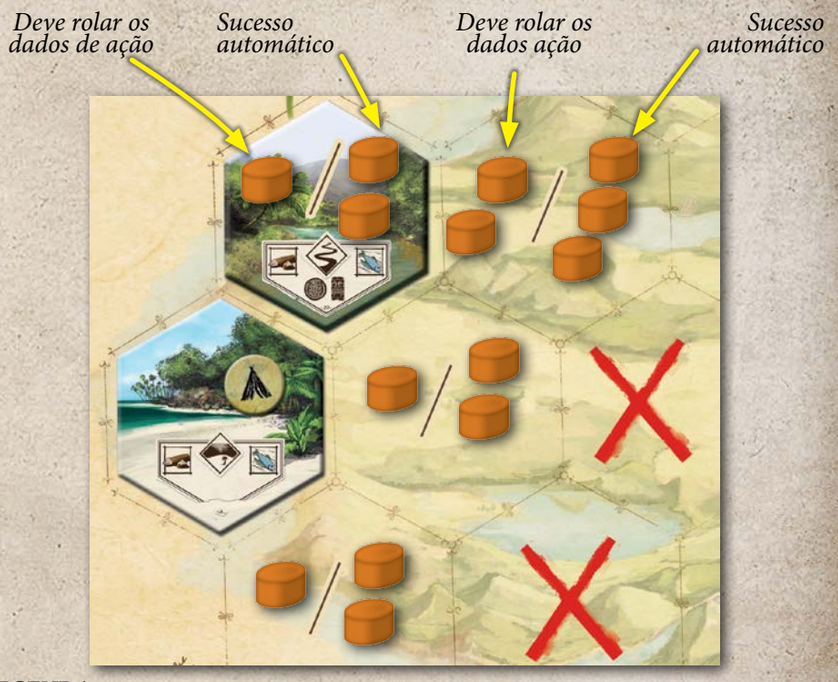
DISTÂNCIA NA ILHA

Sempre que um jogador realizar uma ação em uma peça de ilha, em um espaço de ação ou por um efeito de uma ação (como construir abrigo, por exemplo), ele poderá alocar o número mínimo de peões requeridos para aquela ação, como por exemplo, 1 ou 2 peões para a ação de construção, coletar recursos e exploração. Isto também se aplica às ações que se realizarem nas peças de ilha em que se encontra o acampamento, ou também nos espaços ou peças de ilha adjacentes. Por exemplo:

- Os jogadores podem realizar uma ação de construção (um abrigo ou uma Cruz no cenário 2) em uma peça de Ilha com o acampamento ou em uma peça de ilha adjacente;
- Os jogadores podem realizar uma ação de coletar recursos em uma peça de ilha adjacente a uma peça de ilha em que se encontra o acampamento;
- Os jogadores podem realizar uma ação de exploração nos espaços adjacentes à peça de ilha em que se encontra o acampamento. Porém, se os jogadores realizarem uma ação de exploração em peças de ilha de um tipo determinado, como, por exemplo, peças de ilha com o ícone de totem ou com um tipo determinado de marcador, então esta ação é realizada nesta peça de ilha, mesmo que o acampamento se encontre nela.

Quando os jogadores desejarem realizar uma ação em peças ou espaços de ilha mais distantes, devem alocar um peão adicional por cada peça de ilha explorada de distância da peça de ilha em que se encontra o acampamento.

Tenha em mente que sempre deve haver uma série contínua de peças de ilha exploradas da peça de ilha em que está o acampamento até a peça ou espaço de ilha em que deseja realizar a ação.



Legenda:

- X - Os jogadores não podem realizar a ação nos espaços marcados, já que não há peças de ilha exploradas conectadas com estes espaços.
- - Os jogadores podem realizar a ação com 1 ou 2 peões.
- - Os jogadores podem realizar a ação com 2 ou 3 peões.

4.1.6. ORGANIZAR O ACAMPAMENTO

- Pode ser realizada com **1 peão**.
- Esta ação faz com que um jogador obtenha 2 fichas de Determinação e aumenta o nível de Moral em 1 no tabuleiro. Em uma partida de 4 jogadores, a cada vez que um jogador realizar a ação de Organizar o Acampamento, ele obtém 2 fichas de Determinação ou aumenta em 1 o nível de moral no tabuleiro.
- A cada peão alocado para a ação de Organizar o Acampamento resolve-se a ação em separado, ou seja, se um jogador alocar 2 peões para realizar esta ação, resolverá a mesma duas vezes. Portanto, receberá 4 fichas de Determinação e aumentará em 2 o nível de Moral no tabuleiro.
- Para realizar esta ação, aloque o peão no espaço de ação de Organizar o Acampamento no tabuleiro.



- Consulte a página 18 para saber como resolver uma ação de Organizar o Acampamento.

4.1.7. DESCANSAR

- Pode ser realizada com **1 peão.**
- Esta ação permite ao jogador curar-se de 1 ferimento.
- Cada peão alocado para Descansar se resolve em separado, ou seja, se um jogador alocar 2 peões para realizar esta ação, ele resolverá a mesma duas vezes, curando 2 ferimentos.
- Para realizar esta ação, aloque o peão no espaço de ação Descansar no tabuleiro.



- Consulte a página 18 para saber como resolver uma ação de Descansar.

Importante!



Quando se realiza uma ação com mais de 1 peão, estes peões podem ser de jogadores diferentes ou serem peões adicionais, obtidos durante a partida. Se forem de jogadores distintos, deve-se decidir qual deles realiza a ação e quem está apenas auxiliando. O peão do jogador auxiliar será considerado como um peão adicional, conforme descrito abaixo. Isto é importante, uma vez que os efeitos de algumas ações e de cartas de Aventura ocorridos durante as ações afetam somente o jogador que realizou a ação.

***Por exemplo**: os jogadores desejam realizar a Ação de Ameaça Canção. Resolver esta ação permite aos jogadores descartar a carta de Evento, obter 2 fichas de Determinação e aumentar em 1 o nível de Moral, porém as fichas de Determinação são entregues somente ao jogador que realiza a ação. Portanto, se dois jogadores decidirem que cada um irá alocar 1 de seus peões para esta ação, também devem decidir qual deles realizará a ação e qual irá apenas auxiliar.*

PEÕES ADICIONAIS



Durante a partida os jogadores podem obter peões adicionais que podem ser usados durante o planejamento das ações.

***Por exemplo**: o efeito de criar alguns itens, como o "Mapa" ou a "Lanterna", o efeito de algumas cartas de Mistério, como "Velas", ou algumas fichas de Descobrimento, podem proporcionar peões adicionais aos jogadores.*

Estes peões adicionais são usados durante o planejamento de ações da mesma forma que os peões dos jogadores, com as seguintes exceções:

a. estes peões estão limitados a determinados tipos de ações, como descrito em sua carta ou ficha;

b. eles não podem ser usados para realizar ações sozinhos.

Sempre devem ser usados para auxiliar um jogador e só podem ser alocados em uma ação se já houver um peão de um jogador alocado naquela ação.

***Por exemplo:** ao realizar a ação de exploração, não se pode alocar somente um peão adicional da carta de "Bússola" com um peão adicional do item Mapa; deve-se alocar pelo menos um peão de um jogador.*

Um peão adicional só pode ser utilizado se estiver acompanhado de, pelo menos, 1 peão de jogador.

Durante a partida, os jogadores podem obter peões adicionais que podem ser utilizados várias vezes ou peões adicionais que podem ser utilizados uma única vez.

Peões que podem ser utilizados mais de uma vez:

- Cão (veja a página 22);
- Bússola (um tesouro do deck de Mistério);
- Os peões obtidos como efeito de se converter invenções em itens.

Qualquer outro peão adicional pode ser usado somente uma vez e em seguida deve ser descartado.

RECURSOS DISPONÍVEIS & RECURSOS FUTUROS

Ao resolver as ações, os jogadores podem utilizar apenas os recursos que já possuíam ao planejá-las, ou seja, aqueles que estão no espaço de recursos disponíveis. Isto significa que quando uma ação requerer, por exemplo, que os jogadores descartem um recurso, este deve estar disponível para os jogadores no momento do planejamento da ação. Do contrário, não poderão realizar a ação, já que, quando forem resolvê-la, deverão utilizar somente aquilo que possuíam no momento de seu planejamento.

Os recursos que podem ser requeridos para se realizar determinadas ações são:



- Nível de armas – As ações de ameaça podem requerer que os jogadores possuam um nível mínimo de armas para realizá-las;



- Abrigo – Para construir um telhado ou uma paliçada os jogadores devem possuir um abrigo;



- Construir itens – As ações de ameaça ou as invenções podem requerer que os jogadores já possuam determinados itens, sem estes itens a ação não pode ser concluída;

***Por exemplo**: para construir um Arco deve-se possuir uma Faca. Sendo assim, não é possível construir um Arco e uma Faca no mesmo turno. Para se construir um Arco num determinado turno, a Faca deverá ter sido construída no turno anterior.*



- Descartar recursos – As ações de ameaça ou a ação de construção podem requerer que os jogadores descartem determinados recursos. Somente os recursos que estiverem no espaço de recursos disponíveis podem ser utilizados. É recomendável que se aloquem os recursos necessários juntamente com os peões na ação que os jogadores desejam realizar**;**

***Por exemplo**: em uma partida de 3 jogadores será necessário descartar 3 marcadores de madeira ou 2 marcadores de pele para se construir um abrigo. Assim, no momento de planejar esta ação os jogadores já deverão possuir 3 marcadores de madeira ou 2 marcadores de pele e alocá-los junto com o peão, ou peões, no espaço de construção abrigo.*



- Tipos de terrenos já explorados - Algumas invenções, como por exemplo Cura, requerem que os jogadores tenham acesso a determinados tipos de terrenos já explorados quando estiverem planejando a ação;



- Fichas de Determinação – Ao resolver uma ação que necessite descartar fichas de Determinação, o jogador deve ter o número suficiente de fichas de Determinação no momento em que planejar a ação.

***Por exemplo:** se os jogadores não possuem madeira, e o Carpinteiro deseja utilizar sua habilidade de Construção Eficiente para realizar uma ação que requer um marcador de madeira, poderá utilizar a Construção Eficiente somente se possuir a quantidade necessária de fichas de Determinação no momento de seu planejamento.*

Por outro lado, tudo o que os jogadores conseguirem como resultado de suas ações, como por exemplo os itens, os recursos adquiridos, as fichas de Descobrimentos, as cartas de Mistério etc., será colocado no espaço de recursos futuros e estarão disponíveis para os jogadores depois que terminar a fase de Ação.

FICHAS QUE PODEM AFETAR A RESOLUÇÃO DA AÇÃO

Antes de alocar peões a uma ação escolhida durante o planejamento, os jogadores sempre devem verificar o tabuleiro (especialmente os espaços de ação e os espaços e peças de ilha) para ver se há alguma das fichas descritas à frente, que podem afetar a resolução da ação.





Quando esta ficha está no espaço de ação de Construção, quer dizer que durante a próxima ação de Construção que requeira madeira, independentemente de a ação ser realizada no turno atual ou em um turno futuro, deverá ser gasta uma ficha de madeira adicional além da que já for necessária. A ficha é descartada depois que seu efeito for aplicado.

***Exemplo**: em uma partida de 3 jogadores, estes querem construir o abrigo utilizando madeira. Deverão descartar 4 marcadores de madeira, ao invés dos 3 habituais. Terminada a ação, a ficha é descartada.*



Quando esta ficha está no medidor de nível de abrigo, telhado, paliçada ou armas, a cada vez que desejar construir o item correspondente, deverá gastar uma ficha de madeira a mais do que é normalmente necessário, porém, somente se usar madeira para como material para construir.



Quando esta ficha está em uma peça de ilha, a peça proporciona 1 marcador de madeira adicional, além da que normalmente proporcionaria, seja com uma ação de coletar recursos ou na fase de produção.



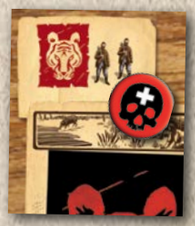


Durante a próxima ação do tipo indicado, independentemente da ação ser realizada no turno atual ou em um turno futuro, deve-se sacar uma carta de Aventura, não importando quantos peões foram alocados na ação ou se foi obtido um resultado de aventura nos dados. A ficha é descartada depois que seu efeito for aplicado.

Atenção!

Se obtiver um resultado de aventura nos dados e também houver uma ficha de aventura no mesmo espaço de ação, somente será resolvida a carta de Aventura e a ficha será descartada.

Os efeitos mais comuns e mais difíceis das cartas de Aventura estão descritos na página 24.



Quando esta ficha está junto ao deck de Caça, isto quer dizer que durante a próxima ação de caça, independentemente se a ação será realizada no turno atual ou num futuro, deve-se adicionar +1 à força do animal. Descarte a ficha depois de resolver a ação.

Quando esta ficha está no espaço ou peça de ilha no qual um jogador irá realizar uma ação, significa que o nível de armas deve ser pelo menos 1 durante todas as ações neste espaço ou peça, senão o jogador que realizar a ação receberá 1 ferimento.





Quando esta ficha está junto a um **espaço de ação**, isto quer dizer que durante a próxima ação deste tipo, independentemente se será realizada no turno atual ou nos turnos futuros, deve-se alocar um peão a mais do que é normalmente necessário; deste modo, 2 peões no lugar de 1, 3 peões no lugar de 2 etc. Descarte esta ficha depois de resolver a ação.

Quando esta ficha estiver em um espaço ou peça de ilha em que um jogador tiver planejado realizar uma ação, deverá alocar um peão a mais do que o normalmente necessário, desta forma, 2 peões no lugar de 1, 3 no lugar de 2 etc.



***Por exemplo**: se um jogador quiser coletar recursos de uma peça de ilha, não poderá utilizar 1 único peão, deverá utilizar no mínimo 2 peões e ainda assim precisará rolar os dados. Se utilizar 3 peões a ação terá êxito automaticamente*

Depois de resolver a ação, esta ficha permanecerá no **espaço ou peça de ilha** e afetará as ações futuras.



Durante a próxima ação do tipo indicado que requeira rolagem de dados de ação, independentemente se for realizada no turno atual ou em um turno futuro, deve-se re-rolar todos os dados em que se tiver obtido êxito na primeira rolagem. Descarte a ficha depois de resolver seu efeito.

4.2. RESOLUÇÃO DAS AÇÕES

Depois que todos os jogadores tiverem alocados todos os seus peões, começam a ser resolvidas as ações na ordem descrita abaixo. Resolvem-se apenas as ações em que os jogadores alocaram peões.

4.2.1 AÇÃO DE AMEAÇA

- Descarte os recursos necessários indicados na carta, se houver, e siga as instruções desta. Em seguida, descarte a carta e obtenha os recursos ou fichas de Determinação indicados.



- Se um jogador obtiver recursos de uma ação de ameaça, deve colocá-los no espaço de recursos futuros. Estes recursos não estarão disponíveis até que se resolvam todas as ações.



- Se um jogador obtiver fichas de Determinação, ele as coloca em sua própria reserva e pode usá-las imediatamente.



4.2.2 CAÇA

- Saque a primeira carta do deck de Caça e lute contra o animal indicado na carta.

LUTAR CONTRA ANIMAIS

1. Compare a força do animal com o nível de armas atual. Se o nível de armas for menor do que a força do animal, o jogador que está lutando recebe um ferimento para cada nível de armas de diferença da força do animal.
2. Reduza o nível de armas em tantos pontos quantos forem determinados na carta. Se não for possível reduzir o nível de armas, o jogador que realiza a ação receberá ferimentos, conforme indicado na regra de Requisitos não cumpridos, página 21.
3. Obtenha a quantidade de comida mostrada na carta e coloque no espaço de recursos futuros. Ela não estará disponível até que sejam resolvidas todas as ações.
4. Obtenha a quantidade de pele mostrada na carta e coloque no espaço de recursos futuros. Ela não estará disponível até que sejam resolvidas todas as ações.
5. Reduza o nível de paliçada em tantos pontos quantos forem determinados na carta. Este efeito aparece somente em algumas cartas.
6. Aplique qualquer outro efeito adicional descrito na carta.



Algumas cartas (de Aventura, de Evento ou de Mistério) requerem que se lute contra um animal, porém somente indicam a força deste. Neste caso, deve-se somente comparar a força do animal com o nível de armas atual. Se o nível de armas for menor do que a força do animal, o jogador que o combate recebe 1 ferimento por cada nível de armas de diferença.

4.2.3. CONSTRUÇÃO

Dependendo do número de peões alocados para construir, o jogador deverá rolar os dados de ação (quando utiliza somente 1 peão) e aplicar os efeitos da rolagem de dados (veja à frente para mais detalhes), ou então a ação será bem sucedida automaticamente (quando se utilizam 2 peões).

Se o jogador não for bem sucedido na rolagem de dados, a ação não poderá ser completada. Caso a ação requeira a utilização de algum recurso, o recurso usado para executar a ação será descartado.

Se a ação for completada com êxito, o jogador deverá seguir as regras descritas a seguir.

Abrigo

- Quando construir um abrigo, descarte os recursos necessários e vire a ficha de Acampamento para o lado oposto, mostrando o abrigo. Depois, escolha a peça de ilha em que deseja construir o abrigo. O abrigo pode ser construído na peça de ilha em que os jogadores possuem o seu acampamento ou em uma peça de ilha adjacente.
- Pode-se construir um abrigo em peças de ilha mais distantes, porém deverá alocar mais peões quando planejar a ação. Veja as regras de Distância na Ilha na página 12.
- A peça de ilha em que se deseja construir o abrigo é muito importante, uma vez que em turnos posteriores os jogadores receberão recursos das fontes que se encontram na peça de ilha do acampamento e, na maioria dos casos, poderão explorar e coletar recursos dos espaços adjacentes.
- Uma vez criado o abrigo, não é possível perdê-lo. Portanto, não será necessário construí-lo novamente, a não ser que as regras do cenário indiquem o contrário.
- Uma vez criado o abrigo, é possível transportá-lo. Consulte *Transferir o Acampamento* na página 20.
- Para indicar que o abrigo foi construído, coloque um marcador preto no espaço de abrigo que se encontra na parte superior do tabuleiro. Coloque também marcadores pretos na parte superior do medidor de telhado e do medidor de paliçada. Posicione os marcadores ao lado de seus ícones correspondentes, que podem ser considerados o nível 0 de cada medidor.

Telhado, Paliçada, Armas

- Para construir um telhado ou uma paliçada os jogadores já devem ter construído um abrigo ou o seu acampamento deve se encontrar em uma peça de ilha com um abrigo natural. Consulte as *Diferenças entre um abrigo construído e um abrigo natural* na página 18.
- A cada vez que construir um telhado, paliçada ou armas, descarte os recursos necessários e aumente o nível da construção correspondente, movendo o marcador apropriado no tabuleiro. Os níveis de telhado, paliçada e armas não estão limitados, apesar do limite no tabuleiro.

Itens

- Ao construir itens a partir de cartas de Invenção, descarte os recursos, se necessários, e coloque a carta de Invenção no espaço de recursos futuros, já que não estará disponível para os jogadores até que a fase de Ação chegue ao fim.
- Quando um jogador construir um item a partir de uma carta de Invenção de sua ficha de Personagem, ele obtém 2 fichas de Determinação e as coloca em sua própria reserva. Logo, coloca a carta de Invenção no espaço de recursos futuros, já que não estará disponível até o término da fase de Ação. Todos os itens construídos não estão disponíveis até que a fase de Ação chegue ao fim.
- Ao final da fase de Ação, retire as cartas de item do espaço de recursos futuros, aplique qualquer efeito adicional e as coloque nos espaços apropriados do tabuleiro, com o lado de item para cima.
- O número de itens que os jogadores podem criar é ilimitado, apesar do espaço limitado para tais cartas no tabuleiro.

- Os itens só podem ser construídos uma vez, a menos que as regras do cenário indiquem o contrário ou que o item se perca pelo efeito de um evento, uma aventura etc. Os itens estão disponíveis para todos os jogadores sem qualquer restrição, a não ser que se indique de outro modo, tal como acontece com a carta Cesta. Há uma descrição mais detalhada dos itens na página 26.
- Se um jogador construir um item de uma ficha de Cenário, os jogadores deverão se lembrar de aplicar qualquer efeito adicional a este item ao final da fase de ação, já que a Invenção aparece unicamente na ficha de cenário e não pode ser movida para o tabuleiro. Depois de construir um item, pode-se colocar um marcador preto neste para indicar que está construído.

4.2.4. COLETAR RECURSOS

Dependendo do número de peões alocados para coletar recursos, o jogador deverá rolar os dados da ação (quando se utiliza somente 1 peão) e aplicar os efeitos da rolagem, ou então a ação será automaticamente bem sucedida (quando se utilizam 2 peões).

Se o jogador não for bem sucedido na rolagem de dados, a ação não poderá ser completada.

Se a ação for completada com êxito, o jogador deverá seguir as regras descritas a seguir:

Ao coletar recursos, pegue os recursos necessários da reserva localizada junto ao tabuleiro e, depois de resolver a ação por completo, coloque-os no espaço de recursos futuros, já que não estarão disponíveis até o término da fase de Ação.

Só é possível coletar um recurso de cada fonte existente na peça de ilha, porém esta quantidade pode ser modificada pelos efeitos de alguns itens, aventuras, eventos etc.

4.2.5. EXPLORAÇÃO

Dependendo do número de peões alocados para exploração, o jogador deverá rolar os dados da ação (quando se utiliza somente 1 peão) e aplicar os efeitos da rolagem, ou então a ação será automaticamente bem sucedida (quando se utilizam 2 peões).

Se o jogador não for bem sucedido na rolagem de dados, a ação não poderá ser completada.

Se a ação for completada com êxito, o jogador deverá sacar uma peça de ilha do topo da pilha de peças de ilha e colocá-la virada para cima no espaço de ilha que foi selecionado no momento em que planejou a ação de exploração. Em seguida, deve seguir os seguintes passos:

- Coloque um marcador preto em todas as cartas de Invenção nas quais o espaço de requisito de terreno apareça o mesmo tipo de terreno da peça recém explorada;
- Se houver um ícone de carta de Animal, acrescente uma carta de Animal ao deck de Caça e então o embaralhe;
- Se houver um ícone de totem, verifique seu significado na ficha do Cenário;
- Pegue tantas fichas de Descobrimento quanto for indicado e as coloque viradas para cima no espaço de recursos futuros, já que não estarão disponíveis até que tenham sido resolvidas todas as ações.

ROLAR DADOS DE AÇÃO

Há 3 dados de ação para cada uma das seguintes ações:

Construção | **Coletar Recursos** | **Exploração**



Cada conjunto tem um dado de ferimento, um dado de êxito e um dado de aventura.

Os resultados possíveis de serem obtidos são os seguintes:

Dado de Ferimento:



Recebe 1 ferimento | Nada acontece

Dado de Êxito:



A ação é bem sucedida, o que significa que se resolve a ação (Construção, Coletar Recursos ou Exploração)

A ação não é bem sucedida, porém o jogador obtém 2 fichas de Determinação

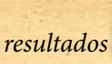
Dado de Aventura:



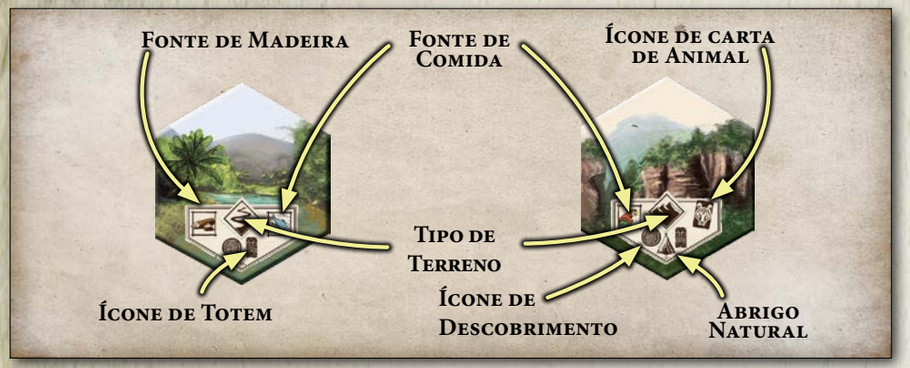
Pegue a primeira carta de Aventura do deck correspondente e resolva seus efeitos. Os efeitos mais comuns e mais difíceis das cartas de Aventura estão descritos na página 24

Nada acontece

O resultado obtido em cada dado é independente dos demais, ou seja, independentemente de ter sido bem sucedido no dado de êxito, deverá resolver os resultados dos outros dados. Portanto, poderá ou não receber um ferimento ou se engajar ou não em uma Aventura.

***Exemplo**: ao coletar recursos, obtém os seguintes resultados*  *, assim, seu personagem recebe 1 ferimento, não consegue coletar os recursos que desejava, mas recebe 2 fichas de Determinação e saca uma carta de Aventura. Se, por exemplo, a carta de Aventura diz que o jogador obtém uma ficha a mais do recurso que desejava obter, ele coleta o recurso, ainda que a ação não tenha sido bem sucedida.*

É recomendado que se resolvam as rolagens de dado na seguinte ordem: dado de ferimento, dado de êxito, dado de aventura.



***Por exemplo**: o jogador saca uma peça de ilha e a coloca no espaço escolhido da ilha. O tipo de terreno da peça é planície e é a primeira peça deste tipo a ser descoberta. Então, o jogador coloca marcadores nas cartas de Invenção Cesto, Cura e Corda, já que agora podem ser convertidas em Itens. A peça tem um ícone de Animal, assim o jogador adiciona uma carta de Animal ao deck de Caça e o embaralha. Por último, saca 2 fichas de Descobrimento como indicado na peça e as coloca com a face para cima no espaço de recursos futuros.*



Algumas peças de ilha possuem um ícone de abrigo natural. Isso não significa que os jogadores construíram um abrigo, portanto, não marque este efeito no tabuleiro, nem vire a ficha de acampamento para o lado de abrigo, até que tenha construído um abrigo com uma ação de construção. Ter um abrigo é importante durante a fase de noite. A diferença entre um abrigo construído e um abrigo natural é explicada abaixo.

DIFERENÇAS ENTRE UM ABRIGO CONSTRUÍDO E UM ABRIGO NATURAL

Independentemente de os jogadores terem construído um abrigo ou que seu acampamento se encontre em uma peça de ilha com um abrigo natural, poderão construir o telhado e a paliçada, além disso, durante a fase de Noite não receberão um ferimento por dormir ao relento.

A principal diferença entre estes tipos de abrigo fica clara na hora de transferir o acampamento. Quando os jogadores quiserem transferir um acampamento que se encontre em um abrigo natural, perderão o telhado e/ou a paliçada que tiverem construído, levando ambos ao nível 0. Por outro lado, se quiserem transferir um acampamento com um abrigo construído, perderão apenas a metade dos níveis de telhado e de paliçada. Para mais detalhes sobre Transferir o Acampamento veja a página 20.

Atenção!

Nos raros casos em que os jogadores estiverem utilizando um abrigo natural em que tiverem construído o telhado e/ou a paliçada, e desejarem construir um novo abrigo neste mesma peça de ilha, os níveis de telhado e de paliçada deverão ser reduzidos a zero, não serão transferidos ao novo abrigo.

FICHAS DE DESCOBRIMENTO

As fichas de Descobrimento que estiverem no espaço de recursos disponíveis podem ser utilizadas a qualquer momento, a não ser que esteja indicado de outra forma. A descrição detalhada destas fichas pode ser vista na página 28. Estas fichas não são perdidas até que sejam utilizadas, com exceção das Larvas Nutritivas, que são descartadas na fase de noite. As fichas de Descobrimento são de uso único, a menos que as regras do Cenário indiquem o contrário, e são descartadas após o uso. Estas fichas não retornam a sua reserva após o uso, elas são devolvidas à caixa do jogo. Caso não haja mais fichas de Descobrimento para sacar, não poderão ser sacadas mais fichas deste tipo até o final do jogo.

Atenção!

Tudo o que um jogador obtém durante sua ação, como, por exemplo, itens construídos, recursos coletados, fichas de Descobrimento, cartas de Mistério, entre outros, estará à sua disposição até que sua ação se resolva completamente. Somente depois de resolver a ação é que deverão ser colocados no espaço de recursos futuros, a não ser que o jogador passe a noite fora do acampamento (veja a página 24).

***Por exemplo**:*

- *Durante uma ação de exploração um jogador encontra uma ficha de Descobrimento com comida (Larvas Nutritivas) e saca uma carta de Aventura (Gripe), então, ele poderá utilizar a ficha de comida para resolver a carta;*
- *Um jogador saca cartas de Mistério e inicialmente encontra o Rifle Velho e em seguida o Tigre Furioso, neste momento poderá utilizar o Rifle para combater o Tigre.*

4.2.6. ORGANIZAR O ACAMPAMENTO

- O jogador que realiza esta ação recebe 2 fichas de Determinação e as coloca em sua própria reserva, alémde aumenta o nível de moral no tabuleiro.
- Em uma partida de 4 jogadores é diferente. Consulte o capítulo *Como Balancear a Partida.*



- Se o nível de Moral estiver no máximo, o jogador apenas recebe as fichas de Determinação e não ajusta o nível de Moral.

4.2.7. DESCANSAR

O jogador que descansa cura 1 ferimento de seu personagem, movendo o marcador de ferimento para a esquerda no medidor de vida do personagem. Para mais informações sobre Curar-se, veja a página 6.

DEPOIS QUE TODAS AS AÇÕES TIVEREM SIDO COMPLETADAS

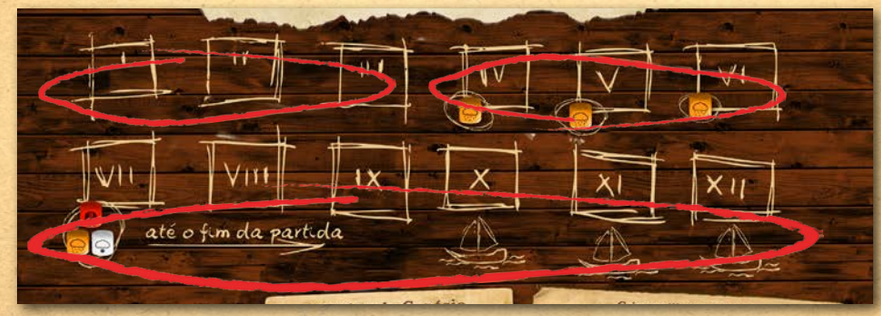
- Todos os peões são devolvidos aos seus respectivos jogadores;
- Dependendo da origem dos peões, são descartados os peões adicionais ou devolvidos às suas respectivas cartas;
- Todos os recursos e fichas do espaço de recursos futuros são movidos para o espaço de recursos disponíveis. Ficam agora, disponíveis para os jogadores;
- Todas as cartas de Invenção que estiverem no espaço de recursos futuros são retiradas, aplicando-se qualquer efeito adicional, e são colocadas nos espaços apropriados do tabuleiro, com a face de item voltada para cima;
- Se os jogadores tiverem conseguido algum tesouro (um tipo especial de cartas de Mistério), agora ele estará para todos os jogadores e deverão ser aplicados seus efeitos (dependendo das regras da carta).

5. FASE DE CLIMA

- Durante esta fase os jogadores devem enfrentar as condições climáticas da ilha. Para saber quais são as condições, devem rolar os dados de clima.
- Veja a ficha do Cenário para saber quais dados rolar no turno atual. Ao lado do número do turno você encontrará o ícone do dado de clima que deve ser rolado naquele turno.
- Se os jogadores não tiverem que rolar nenhum dado, deverão aplicar as fichas de Clima, se houver alguma.
- A quantidade de dados que será rolada varia durante a partida e depende do cenário e do número do turno.

***Por exemplo**, no Cenário 1:*

- *Não são rolados dados de clima nos turnos 1-3.*
- *É rolado o dado de chuva nos turnos 4-6.*
- *São rolados os 3 dados de clima nos turnos 7-12.*



DADOS DE CLIMA

Há 3 dados de clima distintos:

Dado de Chuva | **Dado de Inverno** | **Dado de Animais Famintos**

FICHAS DE CLIMA

Ficha de Nuvem Chuvosa | **Ficha de Nuvem de Inverno** | **Ficha de Tempestade**

TIPOS DE NUVENS

No dado de chuva e no dado de inverno há dois tipos de Nuvens:

Nuvem Chuvosa | **Nuvem de Inverno**

Além disso, sempre deve-se verificar o espaço de clima do tabuleiro para ver se há fichas que modifiquem os resultados devido a cartas de Evento ou de Aventura. Estas fichas são acrescentadas ao resultado da rolagem de dados de clima. As fichas que estiverem no espaço de clima são descartadas após terem seus efeitos aplicados. Se nenhum dado de clima tiver que ser rolado, aplica-se somente o clima mostrado nas fichas, se houver.

ENFRENTAR O CLIMA

- Em primeiro lugar, some a quantidade de nuvens de inverno (em dados e fichas) que estiver enfrentando e descarte 1 ficha de madeira por cada Nuvem de Inverno, independentemente do nível de telhado atual. Isto significa que o clima foi frio e que foi necessário utilizar mais madeira para aquecer o acampamento.
- Em seguida, compare a quantidade total de Nuvens (tanto de chuva, quanto de inverno - de dados e de fichas) com o nível de telhado atual. O nível de telhado indica a quantidade de nuvens que ele protege.
- Se houver mais nuvens do que o seu nível de telhado atual, descarte 1 marcador de comida e 1 de madeira por cada Nuvem que o telhado não estiver protegendo. Foi necessário usar esses recursos para aquecê-los e alimentá-los durante o mau tempo.
- Se não houver recursos suficientes para descartar, descarte todo os que possuir e cada jogador recebe 1 ferimento por cada recurso que não puder descartar, como explicado na regra geral de requisitos não cumpridos, nas Regras adicionais da página 21. Se os jogadores tiverem todos os recursos requeridos, deverão descartá-los, não podendo escolher receber ferimentos ao invés de descartar recursos.
- Após resolver todas as Nuvens, descarte as fichas de clima, se houver alguma.

***Exemplo**: os jogadores rolaram o dado de chuva e o resultado foi 2 Nuvens de Chuva. Há também uma ficha de Nuvem de Inverno no espaço de clima. Os jogares possuem um nível te telhado igual a 1 e os seguintes recursos: 3 fichas de madeira e 1 de comida.*



Em primeiro lugar, os jogadores descartam 1 ficha de madeira, uma vez que há 1 Nuvem de Inverno. Se não pudessem fazê-lo, por não possuírem madeira, cada jogador receberia 1 ferimento. A quantidade total de Nuvens é 3, e o nível de telhado somente 1, faltando 2 níveis para protegerem-se totalmente do clima. Deste modo, descartam 1 marcador de madeira e 1 marcador de comida por um dos níveis de telhado que falta. Pelo segundo nível de telhado que falta, descartam o último marcador de madeira que lhes resta e cada jogador recebe 1 ferimento, uma vez que não possuíam mais comida para descartar. Por último, descartam a ficha de Nuvem de Inverno do espaço de clima.

ANIMAIS FAMINTOS

O dado de animais famintos possui outros efeitos que os jogadores devem enfrentar:



Descartam 1 marcador de comida



Reduzem o nível atual da paliçada em 1



Devem combater um animal que possua força 3

Se não puderem resolver o efeito da rolagem do dado, cada jogador recebe 1 ferimento.

***Exemplo**:*

- *Se os jogadores não possuírem uma comida para descartar, cada jogador recebe 1 ferimento.*
- *Se os jogadores tiverem que reduzir o nível da paliçada, porém esta já se encontra em 0, cada jogador recebe 1 ferimento.*
- *Se os jogadores tiverem que combater um animal (com uma força 3) e o nível de armas for menor do que 3, cada jogador recebe 1 ferimento por cada nível de diferença.*

No caso de combater um animal faminto, não deve-se reduzir o nível de armas.

Se tiver que rolar o dado de animais famintos devido a uma carta de Evento ou de Aventura durante a fase de Clima, e a ficha de Cenário também indicar que deve rolar o mesmo dado, role-o somente uma vez.

TEMPESTADE

- Resolva a Tempestade depois de todos os outros efeitos.
- A Tempestade reduz o nível da paliçada em 1. Se não puder fazê-lo, cada jogador recebe 1 ferimento.
- Depois de resolver a Tempestade, descarte sua ficha.

6. FASE DE NOITE

1. A fase de Noite é o momento em que os jogadores necessitam se alimentar. Descarte um marcador de comida para cada jogador. Se não tiver fichas de comida suficiente para todos os jogadores, decida que jogador, ou jogadores não irão se alimentar e cada um deles receberá 2 ferimentos.

2. Durante a fase de Noite, os jogadores podem decidir se querem que seu acampamento permaneça na peça de ilha em que se encontra ou se desejam transferi-lo para uma peça adjacente. Lembre-se que a localização do acampamento terá efeito na fase de Produção do turno seguinte e nas peças e espaços que estiverem adjacentes para efeitos de coletar recursos e exploração.

TRANSFERIR O ACAMPAMENTO

- Se os jogadores tiverem construído um abrigo e quiserem transferir seu acampamento a uma peça de ilha adjacente, devem reduzir os níveis de telhado e paliçada pela metade, arredondando para cima.

***Por exemplo:** se os jogadores tiverem construído um abrigo e quiserem transferir seu acampamento quando seu nível de telhado for 2 e seu nível de paliçada 1, deverão reduzir o nível do telhado em 1, porém o nível de paliçada permanecerá o mesmo, já que a metade de 1 arredondada para cima é 1.*

- Se os jogadores ainda não tiverem construído um abrigo, podem transferir seu acampamento sem consequências. Se o transferirem para uma peça de ilha com um abrigo natural, isto não significa que tenham construído um abrigo. Assim, não devem virar a ficha de acampamento para mostrar o lado de abrigo.
- Se os jogadores ainda não tiverem criado um abrigo, porém tiverem criado um telhado ou uma paliçada (se a peça de ilha tiver um abrigo natural), então perderão tanto o telhado quando a paliçada se transferirem o acampamento para outra peça. Reduza o nível de ambos a 0.

Também:

- Ao transferir o acampamento, descarte a ficha de Atalho da peça de ilha em que se encontra e vire a carta de atalho para o lado de Invenção. Se quiser utilizá-lo em um turno posterior, deverá construí-lo novamente.
- Se houver alguma ficha de recurso +1 (/), como efeito de um item construído, na peça de ilha em que estava o acampamento, pode transferi-la com o acampamento, porém lembre-se sempre da regra de Somente uma ficha de efeito adicional (consulte a próxima página para mais detalhes).

3. Se os jogadores ainda não tiverem construído um abrigo e seu acampamento não estiver em uma peça de ilha com um abrigo natural, cada jogador recebe 1 ferimento por dormir ao relento.

4. A menos que possuam comida não perecível ou um item (Silo) ou um tesouro que permita estocar comida (Caixas ou Barril), toda a comida restante no espaço de recursos disponíveis será perdida e deve ser descartada. O restante dos recursos permanecem no espaço de recursos disponíveis para o próximo turno.

5. Retire os marcadores pretos das fichas dos personagens que tiverem sido colocados para marcar habilidades usadas no turno atual. Mova o marcador de turno na ficha do Cenário para o turno seguinte e passe a ficha de primeiro jogador para o próximo jogador, em sentido horário. Inicie o próximo turno.

CURAR-SE

Se os jogadores tiverem a oportunidade de se curar (graças aos efeitos de fichas ou cartas), só podem fazê-lo durante a fase de Noite, em qualquer momento da mesma. Se os jogadores necessitarem de comida para se curarem, deverão, obviamente, utilizá-la antes que se perca.

***Exemplo**: se os jogadores tiverem a carta de tesouro Garrafa de Vinho ou a ficha Brotos, podem utilizá-las durante a fase de Noite.*



FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar de 3 formas:

- Os jogadores vencem imediatamente se completarem o objetivo do cenário, antes que termine a quantidade de turnos disponíveis, a menos que o cenário indique algo diferente em suas regras.
- Os jogadores perdem imediatamente quando um dos seus personagens morre.
- Os jogadores perdem quando termina o último turno sem que tenham completado o objetivo do cenário.

REGRAS ADICIONAIS

Prioridade

Em caso de conflito, as regras do cenário prevalecem sobre as regras gerais e têm prioridade sobre elas.

Determinação Pessoal

Os jogadores não podem compartilhar suas fichas de Determinação entre si.

Requisitos não Cumpridos

Quando os jogadores forem resolver os efeitos de qualquer tipo de carta (Evento, Aventura, Mistério etc.) e não puderem cumprir os requisitos, todos os jogadores recebem um ferimento por cada requisito não cumprido.

Se os requisitos a serem cumpridos afetam somente um jogador (por exemplo, o jogador que está realizando a ação), somente este jogador receberá o ferimento ou ferimentos.



Exemplos:

- *Se um jogador deve descartar alguma coisa (madeira, comida, fichas de Determinação etc.) e não a possuir, recebe 1 ferimento para cada recurso que não puder descartar.*
- *Se um jogador combate um animal e seu nível de armas é menor do que a força do animal, ele recebe 1 ferimento para cada nível de armas que falte. Quando tiver que reduzir o nível de armas durante o combate com o animal, então somente este jogador receberá um ferimento ou ferimentos.*
- *Se durante um Evento ou durante a Fase de Clima os jogadores tiverem que reduzir o nível de telhado, paliçada ou armas em 2, porém o nível já estiver em 0, cada jogador receberá 2 ferimentos.*
- *Se os jogadores tiverem que cobrir uma fonte (de madeira, por exemplo) com um marcador preto e não houver nenhuma fonte deste tipo para cobrir, cada jogador recebe 1 ferimento.*
- *Se os jogadores tiverem que perder um Item (virando a carta para o lado de Invenção) ou tiverem que descartar uma Invenção, mas não puderem fazê-lo, cada jogador recebe 1 ferimento.*

Exceções à regra anterior:

- Algumas cartas possuem efeitos que só podem ser aplicados se for possível fazê-lo. Portanto, se for impossível aplicar o efeito, não acontece nada e os jogadores não recebem ferimentos.

***Por exemplo**: a carta de Evento Insetos requer que os jogadores descartem 1 marcador de madeira, porém só se for possível. Se os jogadores não tiverem madeira, o evento não pode ser resolvido e, portanto, não acontece nada e os jogadores não recebem ferimentos.*



- Se tiver que aumentar ou reduzir a moral e o medidor já se encontrar no nível mais alto ou mais baixo, nada acontece.
- A falta de comida na fase de Noite faz com que os jogadores que não se alimentarem recebam 2 ferimentos ao invés de 1.

Somente uma Ficha de Efeito Adicional

Só pode haver uma ficha de efeito adicional de cada tipo em cada espaço ou peça de ilha, espaço de ação, espaço de Clima ou de Noite etc.

***Por exemplo**:*

- *Se houver uma ficha para re-rolar dado de êxito no espaço de ação de Construção e outro efeito de carta determinar que se coloque mais uma ficha como esta no mesmo espaço, deve-se ignorar o que foi determinado pela carta, já que não pode haver duas fichas iguais no mesmo espaço;*
- *Se houver uma ficha de comida +1 em uma peça de ilha, não se pode colocar outra ficha do mesmo tipo na mesma peça.*

Atenção!

Em casos como esses, isso não significa que os jogadores não cumpriram um requisito do jogo. O requisito já está cumprido, portanto, os jogadores não recebem ferimentos.

COMO BALANCEAR A PARTIDA

PARTIDA PARA 2 JOGADORES

- Sorteie os personagens somente entre os três seguintes: Carpinteiro, Cozinheiro e Explorador.
- Quando houver somente dois jogadores, deve ser utilizado o personagem adicional: Sexta-feira. Pegue a carta do Sexta-feira e o peão branco e os coloque junto ao tabuleiro. Coloque um marcador de ferimento no espaço mais à esquerda do medidor de Vida do Sexta-feira.

PARTIDA PARA 4 JOGADORES

- Quando jogar com 4 jogadores, pegue a carta especial de Organizar o acampamento e a coloque no tabuleiro, cobrindo o espaço correspondente.
- Em uma partida de 4 jogadores, a cada vez que um jogador realizar uma ação de organizar o acampamento, ele recebe 2 fichas de Determinação ou aumenta o nível de moral em 1 no tabuleiro.

PARTIDA MAIS FÁCIL

Se você considerar que um cenário está muito difícil de ser vencido, pode ajustar a partida de formas distintas:

- Pode jogar com o Cão (veja a coluna à direita). Jogar com o Cão é recomendável em partidas de 3 jogadores.
- Pode usar mais itens iniciais (por exemplo 3 ou 4 ao invés de 2).
- Ao preparar o deck de Eventos (passo 16 da Preparação), pode-se usar menos cartas de evento com o ícone de livro e mais cartas de evento com ícones de aventura em seu lugar. Por exemplo: se deve pegar 6 cartas com o ícone de livro e 6 com o ícone de aventura, ao invés disso, pode-se escolher 4 cartas com o ícone de livro e 8 com o ícone de aventura. Atenção: no primeiro cenário, isto fará com que a partida fique mais difícil!

PARTIDA MAIS DIFÍCIL

Se os jogadores forem experientes e consideram um cenário muito fácil, podem ajustar a partida para aumentar a dificuldade:

- Jogando somente com um Item inicial ou nenhum.
- Ao preparar o deck de Eventos (passo 16 da preparação), coloque mais cartas de Evento com o ícone de livro e menos cartas com o ícone de Aventura. Por exemplo: se deve colocar 6 cartas com o ícone de livro e 6 com o ícone de aventura, pode-se colocar 8 com o ícone de livro e 4 com o ícone de aventura. Atenção: no primeiro cenário, isto fará com que a partida fique mais fácil.
- Jogue sem o Sexta-feira (somente em partidas de 2 jogadores).
- Jogue sem o Cão (somente na variante solitária).

CARTAS DE DESTROÇOS ALEATÓRIAS

Durante a preparação (passo 17), você pode sacar uma carta de Destroços aleatoriamente, não sendo, necessariamente, Engradados de Comida.

VARIANTE SOLITÁRIA

Aplique todas as regras padrão, com as seguintes mudanças:

- Sorteie uma dentre as três fichas de Personagem: Carpinteiro, Cozinheiro e Explorador.
- Use tanto Sexta-feira, quanto o Cão (veja abaixo).
- Ao construir um abrigo, telhado ou paliçada, deve pagar o mesmo custo de uma partida de 2 jogadores.
- Você sempre será o jogador inicial, obviamente.
- No início da fase de Moral, aumente o nível de moral em 1 (porque você está feliz por poder seguir com sua vida) e resolva em seguida seus efeitos.

CÃO



O Cão é um peão adicional que pode ser utilizado em partidas solitárias ou para tornar a partida mais fácil.

Pegue a carta do Cão e o peão roxo e os coloque junto ao tabuleiro. O Cão funciona apenas como um peão adicional que os jogadores podem usar unicamente para caçar ou explorar. Para mais detalhes sobre Peões adicionais veja a página 13. O Cão pode ser usado somente para auxiliar os peões de outros jogadores. O peão do Cão deve ser mantido sobre sua carta quando não estiver sendo utilizado.

SEXTA-FEIRA



Sexta-feira é um personagem especial, representado por um peão branco. Todos os jogadores decidem juntos como utilizá-lo.

Sexta-feira e as Ações

Sexta-feira, como qualquer outro jogador, pode ser alocado para realizar qualquer tipo de ação:

- Como peão por si só.
- Como peão que realiza uma ação com outro peão adicional (por exemplo, pode ser alocado em uma ação de exploração com o Mapa ou pode caçar com o Cão ou com um Escudo).
- Como peão adicional, junto ao peão de outro jogador.

Atenção!

Se alocar o peão de um jogador e o peão de Sexta-feira em uma mesma ação, sempre será o jogador que estará realizando a ação e a quem serão aplicados as possíveis consequências desta. Sexta-feira será tratado como um peão adicional neste caso.

Quando Sexta-feira realizar uma ação, ela será resolvida como se fosse um jogador, com a seguinte exceção: se alocar Sexta-feira como um peão para Construir, Coletar Recursos ou Explorar, um dos jogadores deverá rolar os dados por Sexta-feira.

Se Sexta-feira morrer durante uma ação, porém a ação tiver êxito, deve-se resolver por completo a ação. A única exceção a esta regra é a ação de Caçar. Neste caso, se Sexta-feira morrer, a ação não é bem sucedida e se encerra.

Sexta-feira e as Aventuras

Se o resultado de um dado de aventura determinar que deve-se sacar uma carta de aventura, não o faça. Sexta-feira não resolve cartas de aventura, ao invés disso, recebe um ferimento em seu lugar.

Sexta-feira e os Itens ou as cartas de Mistério

Sexta-feira pode utilizar tanto os Itens quanto os Itens Iniciais de maneira normal.

Tenha em mente que Sexta-feira também é um personagem, portanto somente será afetado por cartas de Mistério que afetem personagens. Isto se aplica tanto a cartas positivas (Elmo), quanto a negativas (Aranhas). É assim, a menos que a carta indique que afeta somente os jogadores ou que não afeta Sexta-feira.

Sexta-feira e Fichas de Determinação

Se Sexta-feira receber fichas de Determinação (por exemplo, devido a uma rolagem de dados sem êxito ou por uma ação de ameaça), pode usar 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado durante a resolução de uma ação.

Atenção!

Sexta-feira não pode usar as fichas de Determinação obtidas por uma rolagem sem êxito para re-rolar o dado que lhe deu essas fichas.

Curando Sexta-feira

Sexta-feira pode ser curado como qualquer personagem.

Regras Adicionais de Sexta-feira

Sexta-feira não é um jogador, portanto:

- Não pode ser o jogador inicial.
- Os jogadores podem vencer, ainda que Sexta-feira morra.
- Não é afetado pelo Clima.
- Não tem que comer na fase de Noite.
- Não precisa de abrigo na fase de Noite, assim, não recebe ferimentos por dormir ao relento.
- Não afeta os custos de construir um abrigo, telhado ou paliçada.
- Se um evento, aventura, efeito de ameaça etc., afeta os jogadores, como por exemplo, faz com que os jogadores tenham que descartar algo para cumprir um requisito e recebem ferimentos por não poderem fazê-lo, Sexta-feira não é afetado.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

LEMBRE-SE!

Todas as habilidades podem ser usadas a qualquer momento da partida, porém somente uma vez por turno.

Para recordar que a habilidade foi utilizada no turno atual, utilize um marcador preto sobre a ficha do Personagem. Ao terminar o turno, retire o marcador da ficha do Personagem.

CARPINTEIRO

Construção Eficiente

Descarte 2 fichas de Determinação para gastar 1 marcador de madeira a menos durante uma ação de qualquer tipo.

***Exemplo**: se forem necessários de 3 marcadores de madeira para construir um abrigo, o Carpinteiro pode construí-lo somente com 2 marcadores de madeira. Se uma ação de ameaça requer 1 marcador de madeira, pode realizá-la sem descartar madeira.*

Habilidade Artesanal

Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado de ação marrom. Atenção! Não pode usar as ficha de Determinação obtidas por uma rolagem sem êxito para re-rolar os dados que lhe deram aquelas fichas.



Uma Nova Ideia

Descarte 3 fichas de Determinação para sacar 5 cartas de invenção do deck de Invenções e escolher uma delas. Esta carta deve ser colocada com seu lado de invenção para cima no espaço correspondente do tabuleiro. Coloque as 4 cartas restantes no deck de descarte de Invenções. Quando acabarem as cartas de Invenção, embaralhe estas cartas para criar um novo deck.

Ajudante

Descarte 3 fichas de Determinação para receber um peão marrom adicional que deve ser usado somente para uma ação de Construção própria. O peão deve ser descartado assim que completar a ação.

COZINHEIRO

Receita da Vovó

Descarte 2 fichas de Determinação para gastar 1 marcador de comida e curar 2 ferimentos de qualquer jogador, incluindo você mesmo, ou 1 ferimento em 2 jogadores diferentes.

Talento para Busca

Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado de ação cinza durante sua própria ação de Coletar Recursos. Atenção! O Cozinheiro não pode usar as ficha de Determinação obtidas por uma rolagem sem êxito para re-rolar os dados que lhe deram aquelas fichas.



Sopa de Pedra
Descarte 3 fichas de Determinação para obter um marcador de comida e colocá-lo no espaço de recursos disponíveis.

Bebida Alcoólica
Descarte 3 fichas de Determinação para ignorar 1 Nuvem de Chuva ou para mudar 1 Nuvem de Inverno para uma Nuvem de Chuva durante a fase de Clima.

EXPLORADOR

Cara de Sorte
Descarte 2 fichas de Determinação para re-rolar qualquer dado de ação verde durante a sua própria fase de exploração. Atenção! Não pode usar as fichas de Determinação obtidas por uma rolagem sem êxito para re-rolar os dados que lhe deram aquelas fichas.

Reconhecimento
Descarte 2 fichas de Determinação para sacar 3 peças de ilha da pilha, olhá-las e escolher 1. Devolva as outras à pilha, embaralhe a pilha e coloque a peça escolhida no topo. Os outros jogadores podem ver as peças antes de decidir qual ficará no topo.



Discurso Motivacional
Descarte 3 fichas de Determinação para aumentar em 1 o nível de moral.

Patrulha
Descarte 3 fichas de Determinação para sacar 2 fichas de Descobrimento, escolha uma para colocar no espaço de recursos disponíveis e descarte a outra sem devolvê-la à pilha. Pode mostrar as fichas aos outros jogadores antes de decidir.

SOLDADO

Rastrear
Descarte 2 fichas de Determinação para ver a primeira carta do deck de Caça e devolvê-la para o topo ou para o fundo do deck.

A Caçada
Descarte 4 fichas de Determinação para pegar a primeira carta de Animal do deck de Animais e colocá-la no topo do deck de Caça sem vê-la.



Frenesi
Descarte 3 fichas de Determinação para somar temporariamente +3 ao nível de armas para a ação que estiver realizando.

Plano de Defesa
Descarte 3 fichas de Determinação para aumentar o nível de paliçada ou de armas em 1.

CARTAS E SEUS EFEITOS

SÍMBOLOS

Se um ícone de um recurso, ficha, ferimento, arma etc. não possui nenhum número à frente, em geral, considera-se como 1.

***Exemplo**: os jogadores devem alocar um peão e descartar um marcador de comida para descartar esta carta, e isso faz com que o jogador receba 1 ficha de Determinação.*

Os jogadores decidem se recebem 2 ferimentos, 2 marcadores de comida, 1 marcador de pele e descartam a carta de Aventura ou descartam 1 marcador de comida, reduzem o nível de paliçada em 1 e embaralham esta carta no deck de Eventos.





PALAVRAS CHAVE

Algumas cartas usam palavras chave que descrevem certas ações.

ESCOLHA (aparece sobretudo nas cartas de Aventura): os jogadores sempre têm as opções descritas na carta. Pode ser uma escolha entre descartar a carta de Aventura sem nenhum efeito ou de obter alguns benefícios, porém enfrentar consequências adiante. Por exemplo, acrescentar a carta de Aventura ao deck de Eventos e resolver algum efeito negativo se ela for sacada em um turno posterior.

SE POSSÍVEL – resolva os efeitos descritos somente ser for possível. Se não puder fazê-lo, por exemplo, se tiver que descartar um recurso que não possui, não acontece nada. A regra de requisitos não cumpridos não se aplica neste caso.

EFEITOS INTRODUZIDOS POR CARTAS

Fase de Noite fora do acampamento - quando um jogador passa a Noite fora do acampamento, deixa em sua própria reserva tudo o que tiver adquirido durante suas ações (recursos, fichas, cartas etc.) e só coloca estes recursos no espaço de recursos disponíveis no início do próximo turno; portanto, os demais jogadores não podem usá-los durante as fases de Clima e de Noite neste turno. Ainda que este jogador não sofra os efeitos da fase de Clima, receberá um ferimento por dormir ao relento (a menos que tenha explorado uma peça de ilha com um abrigo natural) e deverá se alimentar durante a fase de Noite, descartando um marcador de comida obtido durante uma de suas ações. Se não se alimentar, receberá 2 ferimentos.

Resolvendo as cartas de Mistério – o deck de Mistério contém 3 tipos diferentes de cartas: Tesouros (), Armadilhas () e Criaturas (). Quando tiver que resolver um tipo de carta de Mistério específica e um número de mistérios, significa que deve resolver ao menos um dos tipos de Mistério indicados. Continue sacando cartas de Mistério do deck até que saque uma do tipo indicado, descarte as que não forem do tipo indicado. Uma vez resolvida a carta, pode decidir parar de sacar cartas de Mistério ou seguir sacando cartas, descartando aquelas que não forem do tipo indicado, até que saque uma carta do tipo de Mistério indicado para resolver.

Quando o deck de Mistério estiver vazio, embaralhe as cartas da pilha de descarte para formar um novo deck.

***Por exemplo**: você deve sacar 3 cartas de Mistério e resolver somente 1 criatura e 2 tesouros. A primeira carta de Mistério sacada é uma armadilha, assim é ignorada. A segunda é um tesouro, então a resolve. Já que resolveu uma carta de Mistério, agora pode decidir a) parar de sacar cartas ou b) seguir até que resolva uma criatura ou um tesouro... Você decide continuar. A terceira carta é novamente uma armadilha, então a ignora. A quarta carta é uma criatura, deve resolvê-la. Depois disso, pode decidir parar, porém a única carta que resta por resolver é um tesouro, então pode continuar sacando cartas de Mistério até que encontre um tesouro, ignorando as demais. Quando terminar, devolva todas as cartas de Mistério ao deck de Mistério, embaralhando-o. As cartas resolvidas são descartadas, a menos que indicado o contrário.*

Fonte esgotada - enquanto uma fonte de recurso estiver esgotada e coberta por um marcador preto, não proporciona nenhum recurso durante a fase de produção ou durante a ação de Coletar Recursos. Se houver uma ficha de recurso +1 ( / ) na fonte esgotada, segue podendo obter 1 daquele recurso.

***Por exemplo**: uma fonte de comida está esgotada, porém há uma ficha*  *naquela peça de ilha, portanto a fonte ainda provê 1 recurso.*

Peça de ilha inacessível - quando uma peça de ilha fica inacessível (devido a um evento ou outro efeito), deve colocá-la virada para baixo e retirar todas as fichas e marcadores desta peça, incluindo elementos únicos do cenário, como por exemplo, as Cruzes do cenário 2. Não é possível transferir o acampamento para uma peça inacessível, tampouco construir nada nesta peça (se acontecer de você ter que virar a peça em que está o acampamento, todos os personagens morrem e você perde a partida). Não é possível realizar ações nesta peça, incluindo a ação de exploração. Considere o tipo de terreno desta peça como inexplorado (veja a seguir). Pode-se colocar fichas de efeitos especiais do cenário nas peças de ilha inacessíveis, como por exemplo, a Nevoeiro.

Tipo de terreno inexplorado - se uma peça de ilha tem um tipo de terreno e ela for a única de seu tipo no tabuleiro e ficar inacessível por algum motivo, perde-se o acesso a esse tipo de terreno e não se pode mais construir itens em que o terreno for requerido. Retire os marcadores pertinentes de qualquer carta de Invenção até que este terreno volte a ficar disponível por outra peça de ilha ou até que se realize uma ação de ameaça que lhe dê acesso novamente a peça de ilha que estava inacessível. Não perca nenhum item já construído que requeira aquele tipo de terreno.

***Por exemplo**: se tiver descoberto somente uma peça de ilha com Montanhas e esta se torna inexplorada (ou inacessível), não poderá criar uma Faca e nem o Fogo (se não os tiver feito ainda) até que descubra uma nova peça de ilha com Montanhas.*

Virar os itens para cima (lado de Invenção) - quando virar um item para o seu lado de Invenção, isto significa que você perdeu o item. Deverá construí-lo novamente se ele for necessário. Se este item for necessário para construir um outro item ou para realizar uma ação de ameaça, deixará de poder fazê-lo. Por exemplo, se perder o Mapa não poderá construir o Atalho, uma vez que este requer o Mapa. Se perder a Pá e houver uma ação de ameaça que a requeira, não poderá realizar a ação.

Se o item tinha um efeito especial, deve cancelá-lo, se for possível.

***Por exemplo**: se os jogadores perderem os Tijolos deverão reduzir o nível de paliçada em 1, a não ser que já esteja em 0, caso em que não acontece nada.*

Nas próximas páginas há uma descrição detalhada de todos os itens e o que fazer quando os perder.

Descartar Invenções- Quando os jogadores forem forçados a descartar uma invenção, lembre-se que uma invenção é algo que ainda não foi transformado em item. Pode ser uma invenção específica de um Personagem ou do tabuleiro. A invenção descartada deverá ser colocada no topo do deck de Invenções próximo ao tabuleiro (consulte o item 5 da página 4).

Combater um animal (como efeito de um Evento) - quando sacar uma carta do deck de Eventos e tiver que combater um animal, quem deve combatê-lo é o primeiro jogador e é somente ele que receberá qualquer ferimento como resultado do combate.

Resolver novamente os efeitos de um evento - alguns efeitos de evento possuem uma descrição muito longa, que não cabe no espaço de ameaça da carta; elas exibem o texto "Resolva o efeito deste evento novamente". Lembre-se que isso apenas significa que você deve aplicar o seu efeito uma vez mais e descartar a carta. Não a coloque novamente no espaço de Ação de Ameaça.

Nível de armas aumentado temporariamente – se houver qualquer efeito de carta ou ficha que aumente temporariamente o seu nível de armas, não mova o indicador do medidor de armas. A duração destes efeitos temporários é a ação realizada pelo jogador. Se um jogador deve reduzir o nível de armas durante a mesma ação, indique isso de maneira normal no medidor de armas. O jogador poderá receber ferimentos se o nível de armas for menor do que a quantidade em que deve reduzir.

Fonte próxima ao acampamento - quando um efeito de carta indicar uma fonte próxima ao acampamento, deverá buscar em primeiro lugar uma fonte que se encontre na peça de ilha em que está o acampamento. Se não houver o tipo de fonte naquela peça, busque nas peças de ilha adjacentes ao acampamento, e nas mais afastadas, em seguida, se tiver que seguir buscando.

Ferimentos especiais - algumas Aventuras fazem com que o personagem receba um ferimento especial (). Quando um personagem recebe um ferimento especial, seu jogador não marca em seu medidor de vida, em troca ele deverá colocar a ficha apropriada no local indicado da ficha de personagem. O jogador não poderá desfazer-se desta ficha. A parte inferior da carta de Aventura indica o que acontece com o personagem ferido quando esta carta for sacada do deck de Eventos. Somente após resolver o efeito da carta é que o jogador pode descartar a ficha.

Embaralhar no deck de eventos - isto sempre se refere à carta em que está escrito.



CARTAS DE INVENÇÃO / ITEM

Efeitos de converter determinadas Invenções em Itens:

Arco: Aumenta o nível de armas em 3.
Se os jogadores perderem o Arco, deverão reduzir o nível de armas tanto quanto possível, porém não mais do que 3 níveis.

Armadilha: Quando os jogadores a construírem, podem colocar uma ficha de comida +1 ( ) na peça de ilha do acampamento.
Se os jogadores perderem a Armadilha, descarte esta ficha.

Atalho: Proporciona uma ficha de Atalho que deve ser colocada em uma peça de ilha adjacente a peça de ilha em que está o seu acampamento. Durante a fase de Produção dos turnos seguintes, colete 1 recurso que estiver disponível na peça que possui o Atalho. Os jogadores não podem coletar o mesmo recurso de uma peça com o Atalho através de uma ação de Coletar Recursos. Se os jogadores perderem o Atalho, devem retirar a ficha da peça de ilha em que se encontra.

Barragem: Dá aos jogadores dois marcadores de comida não perecível ( ).
Se os jogadores perderem a Barragem, deverão descartar do espaço de recursos disponíveis 2 marcadores de comida não perecível, se possível.

Cama: A cada vez que um jogador realizar a ação de descansar, receberá 1 ficha de Determinação ( ) e irá se curar de 2 ferimentos ao invés 1.

Cesto: Se um jogador tiver êxito durante uma ação de coletar recursos, receberá um recurso adicional do mesmo tipo que estava coletando. O Cesto só pode ser utilizado uma vez por turno. Ao planejar suas ações os jogadores deverão chegar a um acordo para decidir quem utilizará o Cesto e em que Ação. Utilize a ficha de Cesto para indicar. O Cesto pode ser utilizado em conjunto com o Saco.

Corda: Proporciona aos jogadores uma corda (necessária para construir outros itens).

Correias: Proporcionam aos jogadores 1 peão adicional cinza para a ação de coletar recursos. Este peão pode ser utilizado várias vezes. É recomendável deixar o peão sobre esta carta quando não estiver sendo utilizado.
Se os jogadores perderem as Correias, não poderão utilizar o peão. Se o peão já estiver sendo utilizado quando perderem as Correias, os jogadores deixarão de utilizá-lo somente no turno seguinte.

Cura: Proporciona aos jogadores a Cura. Protege de efeitos negativos de algumas aventuras.



Curral: Quando o constrói, pode cobrir uma fonte de comida / de uma peça de ilha adjacente à peça de ilha em que está seu acampamento e colocar uma ficha de comida ( ) na peça de ilha em que está seu acampamento. Durante a fase de produção os jogadores receberão um marcador de comida adicional, mesmo se não houver uma fonte de comida na peça.
Se os jogadores perderem o Curral deverão inverter o efeito, retirando a ficha de comida da peça de ilha com o acampamento e descobrindo a fonte de comida da peça de ilha adjacente.

Diário: Durante a fase de Moral, o jogador inicial recebe 1 ficha de Determinação ( ) adicional (ou perde 1 ficha a menos de Determinação).

Escudo: Dá aos jogadores um peão adicional vermelho ( ) para a ação de caçar. Este peão pode ser utilizado várias vezes. É recomendável deixar o peão sobre esta carta quando não estiver sendo utilizado.
Se os jogadores perderem o Escudo, não poderão utilizar o peão. Se o peão já estiver sendo utilizado quando perderem o Escudo, os jogadores deixarão de utilizá-lo somente no turno seguinte.

Faca: Proporciona aos jogadores um Faca (necessária para construir outros itens), que aumenta em 1 o nível de armas.
Se os jogadores perderem a Faca deverão reduzir o nível de armas em 1, se possível.

Fogo: Dá aos jogadores o Fogo (necessário para construir outros itens) e aumenta o nível da paliçada em 1, sempre e quando os jogadores tiverem um abrigo. Se os jogadores perderem o Fogo, deverão reduzir o nível de paliçada em 1, se possível.

Fogueira: Permite curar-se. Durante a fase de Noite, pode descartar um marcador de comida ( ) para curar 2 ferimentos. Pode curar 2 ferimentos de um personagem ou 1 ferimento de 2 personagens diferentes.

Forno: permite aos jogadores ignorarem uma Nuvem de Inverno ( ) durante a fase de Clima.

Fosso: Aumenta o nível de paliçada em 2, sempre e quando os jogadores tiverem um abrigo.
Se os jogadores perderem o Fosso, deverão reduzir o nível de paliçada tanto quanto for possível, porém não mais do que 2 níveis.

Fosso de Estacas: Os jogadores rolam o dado marrom de ferimento durante a fase de Produção e, se o resultado for um ferimento, obtêm 2 fichas de comida adicionais.

Funda: Aumenta o nível de armas em 2.
Se os jogadores perderem a Funda, deverão reduzir o nível de armas tanto quanto for possível, mas não mais do que 2 níveis.

Jangada: Proporciona aos jogadores 1 peão adicional verde ou 1 peão adicional cinza para as ações de exploração ou coletar recursos, respectivamente. Esse peão pode ser usado várias vezes. Os jogadores decidem que peão irão utilizar durante o planejamento das Ações. É recomendável deixar o peão sobre esta carta quando não estiver sendo utilizado.
Se os jogadores perderem a jangada, não poderão usar o peão. Se o peão já estiver sendo utilizado quando perderem a Jangada, os jogadores deixarão de utilizá-lo somente no turno seguinte.

Lança: Aumenta o nível de armas em 3.
Se os jogadores perderem a Lança, deverão reduzir o nível de armas tanto quando possível, porém não mais do que 3 níveis.

Lanterna: Dá aos jogadores um peão adicional marrom ( ) para a ação de construir. Este peão pode ser utilizado várias vezes. É recomendável deixar o peão sobre esta carta quando não estiver sendo utilizado.
Se os jogadores perderem a Lanterna, não poderão utilizar o peão. Se o peão já estiver sendo utilizado quando perderem a Lanterna, os jogadores deixarão de utilizá-lo somente no turno seguinte.

Mapa: Proporciona aos jogadores um Mapa (necessário para construir outros itens) e 1 peão adicional verde ( ) para a ação de exploração. Este peão pode ser utilizado várias vezes. É recomendável deixar o peão sobre esta carta quando não estiver sendo utilizado.
Se os jogadores perderem o Mapa, não poderão utilizar o peão. Se o peão já estiver sendo utilizado quando perderem o Mapa, os jogadores deixarão de utilizá-lo somente no turno seguinte.

Muro: Aumenta o nível de paliçada em 2, sempre e quando os jogadores tiverem um abrigo.
Se os jogadores perderem o Muro, deverão reduzir o nível de paliçada tanto quanto for possível, mas não mais do que 2 níveis.

Pá: Proporciona aos jogadores uma Pá (necessária para construir outros itens).

Pote: Proporciona aos jogadores 1 Pote (necessário para usar algumas fichas de Descobrimento) e permite curar-se. Durante a fase de Noite, pode-se descartar 1 marcador de comida para curar 1 ferimento de qualquer personagem. Pode ser utilizado em todos os turnos, porém só uma vez por fase de Noite.

Saco: Se um jogador for bem sucedido na ação de coletar recursos, obtém 1 ficha de recurso adicional do tipo que estava coletando. O Saco só pode ser usado uma vez por turno. Ao planejar suas ações, os jogadores deverão chegar a um acordo sobre quem utilizará o saco e para qual Ação. Utilize a ficha de Saco para indicar quem está utilizando. Pode ser usado com o Cesto.

Silo: Permite aos jogadores armazenar toda a comida que possuem. Desta maneira a comida perecível não será perdida na fase de Noite.
Se os jogadores perderem o Silo, toda comida perecível será perdida na próxima fase de Noite.

Tambores: Durante a fase de Moral, o primeiro jogador recebe 2 fichas de Determinação ( ) adicionais (ou perde 2 fichas de Determinação a menos).

Tijolos: Proporciona Tijolos aos jogadores (necessários para construir outros itens) e aumenta em 1 o nível de paliçada.
Se os jogadores perderem os Tijolos, deverão reduzir o nível de paliçada em 1, se possível.

ITENS INICIAIS

Os Itens Iniciais são compartilhados entre todos os jogadores e todos podem utilizá-los a qualquer momento, a não ser que se indique o contrário.

Cada Item Inicial só pode ser utilizado 2 vezes. À seguir veja mais detalhes sobre seu uso.

Barômetro de Vidro: Permite aos jogadores rolar os dados de clima do turno atual antes da fase de Ação. Deste modo, os jogadores podem saber o clima que irão enfrentar antecipadamente e planejar suas ações. O resultado dos dados só é resolvido na fase de Clima.

Bíblia: Durante a ação de organizar o acampamento um jogador pode decidir utilizar a Bíblia para curar 1 ferimento e ganhar 3 fichas de Determinação ao invés de somente 2. O jogador aumentará ou reduzirá o nível de moral seguindo as regras de organizar o acampamento.

Em uma partida de 4 jogadores, o jogador só recebe os benefícios da Bíblia se decidir receber as fichas de Determinação na ação.

Biscoitos: Utilizar os Biscoitos dá aos jogadores 1 marcador de comida que deve ser colocado no espaço de recursos disponíveis.

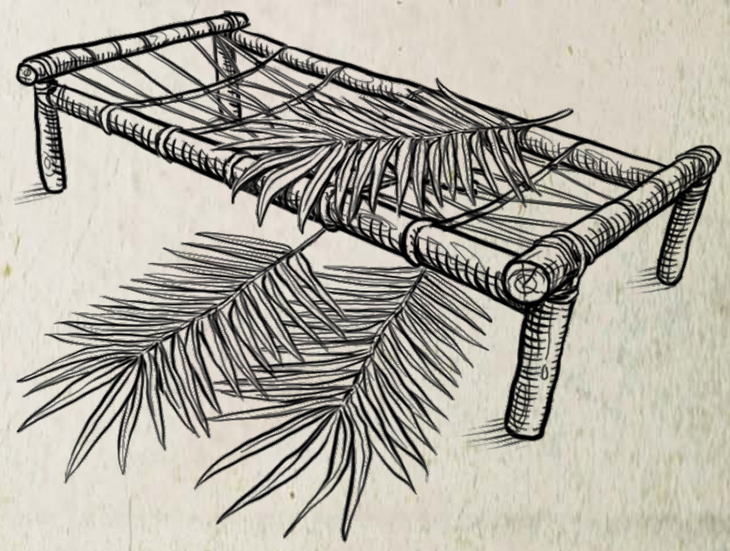
Cachimbo & Tabaco: Ao utilizá-lo, o jogador recebe 2 fichas de Determinação, que podem ser usadas imediatamente.

Frasco de Rum: Deve ser usado na fase de Noite para curar 1 ferimento de um personagem ou do Sexta-feira.

Garrafa Vazia: Utilizar a Garrafa Vazia aumenta em 1 o nível de armas.

Martelo & Pregos: O jogador que utilizar este item terá um peão marrom adicional para auxiliá-lo em uma ação de Construção (veja a página 10). O peão é de uso único.

Pistola: Ao combater um animal, o jogador pode utilizar a Pistola para aumentar temporariamente o nível de armas em 3 (para mais detalhes sobre Nível de armas aumentado temporariamente consulte a página 25).



FICHAS DE DESCOBRIMENTO

Todas as fichas de Descobrimento são utilizadas uma única vez, a não ser que se indique o contrário, e são descartadas após o uso.



Arbusto Espinhoso: Aumenta em 1 o nível de paliçada.



Brotos: Se os jogadores tiverem um Pote, podem descartar esta ficha para curar 2 ferimentos; podem curar 2 ferimentos de 1 personagem ou 1 ferimento de 2 personagens.



Cabra: Se o nível de armas for menor do que 1, pode trocar esta ficha por 1 pele e 1 comida e colocá-los no espaço de recursos disponíveis. Ainda que a ficha mostre uma comida, ela não é descartada na fase de Noite, até que seja trocada pelos marcadores dos recursos correspondentes.



Tronco Partido: Proporciona 1 de madeira.



Larvas Nutritivas: Ganhe 2 marcadores de Comida. A menos que possua um item ou tesouro que lhe permita armazenar comida, estas comidas serão perdidas na fase de Noite.



Especiarias: Se os jogadores tiverem um Pote, podem descartar esta ficha para aumentar em 1 o nível de moral.



Faca Velha: Aumenta em 1 o nível de armas.



Vela: Proporciona 1 peão adicional marrom para a ação de Construção. Só pode ser usado para uma ação. Descarte o peão depois de utilizá-lo.



Veneno: Se os jogadores tiverem um Pote, podem descartar esta ficha para aumentar em 2 o nível de armas.



Tabaco: Aumenta em 1 o nível de moral.



Folhas Grandes: Ignore 1 Nuvem de Chuva.



Ervas: Se os jogadores tiverem um Pote, podem descartar esta ficha para construir uma Cura gratuitamente e sem a necessidade de realizar uma Ação. Vire a carta de Invenção de Cura para seu lado de item.



Achado: Saque um tesouro do deck de Mistério.



Descobrimentos Especiais: verifique seus efeitos na ficha de cada Cenário.

CENÁRIOS

Cada cenário é mais difícil e complexo do que o anterior. Assim, recomendamos começar pelo primeiro cenário e jogá-los em ordem.

EXEMPLO DE FICHA DE CENÁRIO



1. Nome do Cenário
2. História
3. Número de turnos
4. Condições de clima (dados de clima que são rolados) nos turnos correspondentes.
5. Objetivo do cenário que os jogadores devem completar para vencer.
6. Descrição dos descobrimentos especiais. A menos que se indique o contrário na ficha do cenário, todos são descartados depois de usados, como qualquer outra ficha de Descobrimento.
7. Significado do ícone de livro. A cada vez que sacar uma carta de Evento com o ícone de livro, aplique o efeito descrito ali.
8. Significado do ícone de totem. A cada vez que explorar uma peça de ilha que tenha este ícone, verifique ali o seu significado. Algumas vezes é um efeito instantâneo, enquanto em alguns cenários dá aos jogadores a oportunidade de realizar uma ação na peça de ilha que tenha este totem. Utilize as fichas de números para indicar a ordem dos totens descobertos.
9. Mudanças na preparação.
10. Outras regras especiais que deve-se levar em conta ao jogar este cenário.
11. Duas invenções. Todas as invenções especiais dos cenários estão descritas adiante.
12. Algumas fichas de cenário podem ter elementos especiais, como o medidor de vida de Jenny da imagem, ou ações especiais que os jogadores podem realizar.

INFORMAÇÕES DETALHADAS SOBRE OS CENÁRIOS

Cenário 1: Náufragos

Fichas de Descobrimento

Se os jogadores quiserem utilizar a ficha de Descobrimento de Óleo, devem lembrar que só podem completar uma coluna da pilha por turno.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Machadinha: Ao construir a Machadinha os jogadores colocam uma ficha  na peça de ilha em que se encontra o acampamento. Graças a isto, durante a fase de Produção, os jogadores recebem 1 madeira a mais, mesmo que não haja uma fonte de madeira na peça de ilha.

Mastro: Os jogadores recebem 3 madeiras, porém só podem utilizá-las ao final da fase de Ação para completar a pilha. De qualquer modo, deve-se lembrar que não pode completar mais de uma pilha em um turno. Caso sobre madeira ao se utilizar o Mastro, o excesso se perde.

Cenário 2: Ilha Maldita

Fichas de Descobrimento

Uma das fichas de Descobrimento, a Adaga de Sacrifício, tem múltiplos usos. Isso significa que ela nunca é descartada do espaço de recursos disponíveis e que pode ser utilizada em qualquer momento do jogo, porém não mais do que uma vez por turno.

Nevoeiro Misterioso

Quando os jogadores sacam uma carta de Evento com o ícone de livro, devem colocar 2 marcadores de Nevoeiro em 2 peças diferentes de ilha ou em 2 espaços de ilha inexplorados, em qualquer combinação.

Só pode haver um marcador de Nevoeiro em cada peça de ilha ou espaço de ilha inexplorado.

Os jogadores decidem onde colocar os marcadores de Nevoeiro. Podem colocá-los inclusive em um espaço de ilha inexplorado do outro lado do tabuleiro ou em uma peça de ilha inacessível.

Se não puder colocar um marcador de Nevoeiro, porque todas as peças de ilha ou espaços de ilha inexplorados já contêm um marcador, todos os personagens recebem um ferimento.

Um marcador de Nevoeiro tem os mesmos efeitos que , e cada ação naquele local será necessário um peão a mais.

Os efeitos de um marcador de Nevoeiro e  são cumulativos, ou seja, se na peça de ilha houver um marcador de Nevoeiro e uma ficha do tipo, serão necessários 2 peões a mais para se realizar uma ação naquela peça de ilha ou espaço de ilha inexplorado.

Além disso, trate o tipo de terreno na peça de ilha com um marcador de Nevoeiro como inexplorado (veja *Tipo de terreno inexplorado*, pag. 25).

Se o marcador de Nevoeiro se encontra na peça de ilha em que estiver o acampamento ou na peça em que estiver o Atalho, os jogadores não receberão recurso algum desta peça.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Cruz: os jogadores devem construir 5 vezes a cruz para vencer. A cada vez que construírem, devem colocar um marcador azul na peça de ilha (um em cada peça).

Se uma peça de ilha com uma Cruz ficar inacessível, virada para baixo, a Cruz se perde e não conta para as condições de vitória.

Sino Sagrado: Pode ser construído quantas vezes desejarem. A cada vez que os jogadores o construírem, podem retirar 3 marcadores de Nevoeiro das peças de ilha ou dos espaços de ilha inexplorados, em qualquer combinação.

Cenário 3: Jenny precisa de ajuda!

Invenções / Itens únicos para este cenário

Jangada: Depois que os jogadores a construírem, em um dos turnos posteriores à sua construção, poderão realizar uma ação de exploração neste item para resgatar Jenny. Enquanto resolvem esta ação, os jogadores deverão tratar os , obtidos por resultado em uma rolagem de dados ou por efeitos de fichas, como 1 ferimento  para o jogador que está realizando a ação, ao invés de resolver uma carta de aventura.

Barco: Se tiverem cumprido qualquer outra condição de vitória e os jogadores resgatarem Jenny, devem construir o barco. Ao fazê-lo, os jogadores vencem imediatamente.

Cenário 4: Ilha do Vulcão

Cinzas do Vulcão

O efeito das Cinzas e da ficha  são cumulativos, portanto se ambos os efeitos estiverem no mesmo local, serão necessários 2 peões a mais para cada ação que forem realizadas ali.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Escada de Corda: ao construí-la os jogadores recebem um peão adicional de cor verde para utilizar somente em ações de exploração de totem. Pode ser utilizado sempre que desejar, porém não mais de uma vez por turno. É recomendável deixar o peão sobre a carta quando não estiver sendo utilizado.

Veleiro: Somente após terem cumprido qualquer outra condição de vitória (o número de peças de ilhas descobertas e os totens explorados) é que os jogadores podem construir o Veleiro. Ao fazê-lo, vencem imediatamente.

Cenário 5: Ilha Canibal

Lutar contra os Canibais

Se os jogadores quiserem enviar Sexta-feira com o Cão, ou com o Escudo, para atacar uma aldeia ou a Cidade dos canibais, ele deverá sobreviver a este ataque. Se Sexta-feira morrer, a ação não será bem sucedida.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Balestra: Quando os jogadores a construírem, aumente o nível de paliçada em 2, (somente se os jogadores tiverem um abrigo) e o nível de armas em 1.

Canoa: Uma vez construída, o jogador que realizar uma ação de exploração com êxito, saca 2 peças de ilha e escolhe 1 para colocar no tabuleiro. A peça restante deve ser embaralhada na pilha.

Cenário 6: A Família Robinson

Recuperação

A Recuperação é uma ação especial que pode ser realizada unicamente por um jogador. Não pode usar um peão adicional para realizar a ação.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Horta: Ao construí-la, os jogadores recebem 4 marcadores de comida.

Cerca: Quando os jogadores a construírem, aumentam em 1 o nível de paliçada, se tiverem um abrigo.

Cenário 7: Uma aventura espantosa na ilha do King Kong

Fase de Clima

Na fase de Clima os jogadores deverão rolar o dado de animais famintos tantas vezes quantas forem as peças de ilha com o totem reveladas. Por exemplo, se houver 2 totens, os jogadores rolam o dado 2 vezes. Cada rolagem de dado se resolve separadamente.

Invenções / Itens únicos para este cenário

Armadilha: Os jogadores devem construí-la 3 vezes para vencer a partida. Ela deve ser criada em diferentes peças de ilha com o ícone de totem. Se uma peça de ilha com uma Armadilha ficar inacessível, virada para baixo, a Armadilha se perde e não conta para as condições de vitória.

Tranquilizante: Funciona somente durante uma ação de Caça que se realize para capturar o King Kong. Se os jogadores tiverem o Tranquilizante, seu nível de armas se reduz em 1 ao invés de 5 depois de capturar o King Kong. Portanto, caso possuam um nível de armas baixo, o jogador que realizar a ação não receberá ferimento algum por não poder reduzir o nível de armas.

Este cenário não contempla o uso de pontos de vitória.

PONTOS DE VITÓRIA

A cada vez que terminar uma partida em um dos seis primeiros cenários, mesmo que não tenha vencido o cenário, pode-se contar os pontos de vitória e anotar em seu Diário de Sobrevivência (disponível para download em www.editora.conclaveweb.com.br). Os pontos de vitória que se pode receber em cada cenário estão indicados abaixo.

1. Náufragos

- 1 PV por cada
- 2 PV por cada nível de
- 2 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 4 PV por cada coluna da pilha completada

2. Ilha Maldita

- 1 PV por cada
- 2 PV por cada nível de
- 2 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 3 PV por cada no tabuleiro
- -1 PV por cada no tabuleiro

3. Jenny precisa de ajuda!

- 1 PV por cada
- 2 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 4 PV por cada nível de
- 5 PV por construir o Barco
- 5 PV por resgatar Jenny

4. Ilha do Vulcão

- 1 PV por cada
- 1 PV por cada virada para cima
- 2 PV por cada nível de
- 3 PV por cada exploração de
- 5 PV por construir o Veleiro

5. Ilha dos Canibais

- 1 PV por cada
- 3 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 3 PV por cada Vila queimada
- 5 PV por destruir a Cidade dos Canibais

6. A Família Robinson

- 1 PV por cada
- 2 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 3 PV por cada nível de
- 2 PV por cada Item construído

ÍNDICE

Abrigo . . . 16
Acampamento, Moral e Ferimentos . . . 32
Acampamento, Organizar o . . . 18
Acampamento, Transferir o . . . 20
Ação de Ameaça. . . . 9, 15
Ação, Fase de . . . 9
Ações, Planejamento de . . . 9
Ajudante . . . 23
Armas . . . 16
Balancear a Partida . . . 22
Bebida Alcoólica . . . 24
Caça . . . 10, 16
Caçada, A . . . 24
Cão . . . 22
Cara de Sorte . . . 24
Carpinteiro . . . 23
Cartas de Destroços . . . 10
Cartas de Destroços aleatórias . . . 22
Cartas de Invenção/Item . . . 26
Cartas de Mistério . . . 32
Cartas e seus efeitos. . . . 24
Cenário, Exemplo de Ficha . . . 28
Cenários . . . 28, 29, 30
Cinzas do Vulcão . . . 29
Clima, Enfrentar . . . 19
Clima, Fase de . . . 19
Coletar recursos . . . 11, 17
Construção . . . 10, 16
Construção Eficiente . . . 23
Cozinheiro . . . 23
Cura-se . . . 6, 21
Dados e Ícones de Fichas . . . 32
Descansar . . . 13
Determinação Pessoal . . . 21
Discurso motivador . . . 24
Efeitos introduzidos por cartas . . . 24
Enfrentar o Clima . . . 19
Eventos, Fase de . . . 7
Exploração . . . 12, 17
Explorador . . . 24
Fase de Ação . . . 9
Fase de Clima . . . 19, 30
Fase de Eventos . . . 7
Fase de Moral . . . 8
Fase de Noite . . . 20
Fase de Produção . . . 8
Fichas de Descobrimento . . . 28, 29
Fim da Partida . . . 21
Frenesi . . . 24
Habilidade Artesanal . . . 23
Habilidades dos Personagens . . . 6, 23
Itens . . . 16
Itens iniciais . . . 27
Lutar contra os Canibais . . . 29
Medidor de Vida . . . 6
Moral, Fase de . . . 8
Nevoeiro Misterioso . . . 29
Objetivo do Jogo . . . 7
Ordem do Turno . . . 7
Organizar o Acampamento . . . 13
Palavras Chave . . . 24
Paliçada . . . 16
Patrulha . . . 24
Peões Adicionais . . . 13
Personagens, Habilidades . . . 6
Planejamento das Ações . . . 9
Plano de Defensa . . . 24
Pontos de Vitória . . . 30
Preparação . . . 4
Prioridade . . . 21
Produção, Fase de . . . 8
Rastrear . . . 24
Receber Ferimentos . . . 6
Receita da Vovó . . . 23
Reconhecimento . . . 24
Recuperação . . . 30
Recursos Disponíveis . . . 14
Recursos Futuros . . . 14
Regras Adicionais . . . 21
Requisitos não Cumpridos . . . 21
Resolução das Ações . . . 15
Sexta-Feira . . . 22, 23
Símbolos . . . 24, 32
Soldado . . . 24
Sopa de Pedra . . . 24
Talento para Busca . . . 23
Telhado, Paliçada, Armas . . . 16
Transferir o campamento . . . 20
Uma Nova Ideia . . . 23
Variante Solitária . . . 22
Vida, Medidor de . . . 6

CRÉDITOS

AUTOR: Ignacy Trzewiczek
LIVRO DE REGRAS: Łukasz Piechaczek
ILUSTRAÇÃO DA CAIXA: Mateusz Lenart
DESIGN CAIXA: Maciej Mutwil na bazie projektu Michała Oracza
DESING DO TABULEIRO: Piotr Słaby
ILUSTAÇÕES E DESIGN DOS ÍCONES: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn
DESIGN DAS CARTAS, PERSONAGENS E CENÁRIOS: Maciej Mutwil
DESIGN DAS REGRAS: Maciej Mutwil
TRADUÇÃO: Cristiano Cuty e Kleber Bertazzo
REVISÃO: Marcelo Oliveira, Nayana Abreu
COLABORAÇÃO: Igor Knop, Nayana Abreu, Tatiana Vieira
DESIGN DA EDIÇÃO BRASILEIRA: Cristiano Cuty

Conclave Editora
Rua São Mateus, 1068 - São Mateus
Juiz de Fora - MG
CEP: 36025-001

editora@conclaveweb.com.br
www.editora.conclaveweb.com.br

© 2014 Portal Games
© 2016 Conclave Editora - Edição Brasileira
Todos os direitos reservados.

Agradecimentos do Autor:
Aos meus amigos e playtesters, por seu tremendo apoio e envolvimento neste projeto: Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Veridiana, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst... a todos os playtesters em várias convenções... E, por último, mas não menos importantes... a Merry e aos meus filhos!

Agradecimentos da edição brasileira:
A todos os nossos clientes e amigos e, em especial, ao Daniel Portugal e ao Igor Knop.

SÍMBOLOS

RECURSOS

	Proporciona 
 / 	Proporciona 
	Madeira 
	Comida 
	Comida não perecível 
	Pele 
 /  / 	Marcadores adicionais

AÇÕES

	Um peão
	Peão adicional para: *Construção*, *Caça*, *Exploração* e *Coletar Recursos*
	Caça
	Construção
	Coletar Recursos
	Exploração
	Organizar o Acampamento
	Descansar

TIPOS DE TERRENO

	Praia
	Colinas
	Montanhas
	Rio
	Planície

ACAMPAMENTO, MORAL E FERIMENTOS

	Abrigo
	Telhado (Nível). **+/- 1**  - aumenta / reduz o nível de telhado em 1
	Paliçada (Nível). **+/- 1**  - aumenta / reduz o nível de paliçada em 1
	Armas (Nível). **+/- 1**  - aumenta / reduz o nível de armas em 1.
	Reduz o nível de Moral em 1
	Aumenta o nível de Moral em 1
	1 Ferimento
+ 	Cura 1 Ferimento

DADOS E ÍCONES DE FICHAS

	Dado de ação de Construção
	Dado de ação de Coletar Recursos
	Dado de ação de Exploração
	Aventura
	Ferimento
	Sucesso
	2 fichas de Determinação
	Dado de Chuva
	Dado de Inverno
	Dado de Animais Famintos
	1/2 Nuvens de Chuva
	1/2 Nuvens de Inverno
	Reduz o nível de Paliçada em 1
	Descarta 1 marcador de comida
	Lute contra o animal (Força: 3)

CARTAS DE MISTÉRIO

	Tesouro
	Criatura
	Armadilha

FICHAS

	Ficha de Ferimento Especial
	Ficha de Determinação
	Ficha: +1 Comida
	Ficha: +1 Madeira
	Ficha: -1 Peão
	Ficha de força do animal
	Ficha: re-rolar sucesso
	Ficha de Atalho
	Ficha de Templestade
	Contadores Numerados
	Ficha de Nuvem de Inverno
	Ficha de Nuvem de Chuva
	Ficha de Abrigo / Acampamento
	Totem
	Cartas de Animal
	Fichas de Aventuras
	Fichas de Descobrimento
	Ignore 1 Nuvem de Chuva / de Inverno
	Indicador de usos de um Item

CARTAS DE INVENÇÕES

	Mapa		Pá
	Faca		Cura
	Corda		Fogo
	Tijolos		Pote