

RÉSUMÉ DU TOUR

ÉVÈNEMENT

Piochez une carte du paquet Évènement. Appliquez l'effet évènement .

-  - placez ,  ou  sur la case d'action appropriée.
-  - consultez l'effet sur la fiche de scénario.

Après avoir résolu la carte , placez la sur la case Danger la plus à droite.

MORAL

Vérifiez le moral du groupe. Le premier joueur défausse ou reçoit le nombre de jetons  indiqué. Pour chaque  manquant, il reçoit 1 blessure.

PRODUCTION

Obtenez  et  des sources sur la tuile avec  / .

 donne ,  et  donnent .

ACTIONS



1. Action Danger

Les éléments requis sont indiqués dans la partie  de la carte .



2. Chasse

Disponible uniquement si au moins une carte Bête est dans le paquet Chasse.



3. Construction

 ou 

Vous pouvez construire :

, , , , Objets (du plateau, personnels ou du scénario).



4. Récolte

 ou 

Succès - Obtenez une ressource correspondante. Maximum une fois par source par tour.



5. Exploration

 ou 

Succès - Explorez une nouvelle tuile Île.



6. Organisation du camp

Gagnez 2  et/ou  (en fonction du nombre de joueurs).



7. Repos

Soignez une blessure.

Les joueurs **planifient d'abord leurs actions**, en plaçant leurs pions sur le plateau. Chaque action peut être choisie plusieurs fois (sauf l'action Danger).

Ensuite, les actions sont **résolues** dans l'ordre de 1 à 7.

Pour les actions , ,  :

 - lancez les dés correspondants.

 - succès automatique.

Attention: Toutes les ressources, objets... obtenus par les joueurs pendant la phase Actions ne deviennent disponibles qu'après la fin de cette phase.

MÉTÉO

Lancez les dés , ,  en fonction de la fiche de scénario. Ajoutez les éventuels jetons  et . Résolez comme suit :

Nuages

Pour chaque  défaussez 1 .

Ajoutez  +  et comparez avec le niveau de . Pour chaque niveau manquant, défaussez 1  et 1 .

Pour chaque cube manquant, chaque joueur subit 1 blessure.

 Tempête - diminuez  de 1 niveau (à défaut chaque joueur subit 1 blessure).

Animal affamé :

 - défaussez 1 .

 - diminuez  de 1 niveau.

 - combattez une Bête de force 3.

Pour chaque cube, niveau de palissade ou niveau d'arme manquant, chaque joueur subit 1 blessure.

NUIT

Les joueurs peuvent déplacer le jeton  /  sur une tuile adjacente.

1. Chaque joueur doit défaussez 1 . Sinon, il subit 2 blessures.

2. Si les joueurs n'ont pas d'abri , ils subissent tous 1 blessure.

3. Défaussez tous les , sauf si une autre règle le stipule.

Attention : Les joueurs peuvent guérir des blessures n'importe quand pendant la phase Nuit (Aire de feu, jetons découverte, Marmite...).

FIN DU JEU

- Victoire lorsque l'objectif du scénario est atteint.
- Défaite dès qu'un joueur meurt, ou si le dernier tour du scénario est terminé sans que l'objectif soit atteint.

RÉPARTITION DES FACES DE DÉS



FORCE DES BÊTES



Chasser permet d'obtenir de 2 à 5  et de 0 à 2 .

CARTES MYSTÈRE



SITE WEB DE L'ÉDITEUR

nouveaux scénarios  stickers  cartes supplémentaires
FAQ  Mise en place en Vidéo

WWW.PORTALPUBLISHING.EU