



# PŘEHLED PRŮBĚHU KOLA




## UDÁLOST

Doberte horní kartu z balíčku událostí. Vyhodnoťte část označenou .


 - položte ,  nebo  na pole odpovídající akce.

 - ověřte symbol na kartě scénáře.

Po vyhodnocení  položte kartu na pole akce ohrožení na herním plánu.







## MORÁLKA

Ověřte úroveň morálky. První hráč získá či odhodí příslušný počet . Za každý chybějící  utrhá 1 zranění.



## PRODUKCE

VeźmĚte si  a  dostupné na dílku ostrova s  / .

 poskytuje ,  a  poskytují .



## AKCE



### 1. Akce ohrožení

Podmínka na kartě

Část  karty  ležící na plánu.



### 2. Lov

Lov je možný, pokud se v balíčku lovu nachází alespoň jedna karta zvířete.



### 3. Budování

nebo 

Budovat je možné:

, , , , vybavení (z plánu, postavy, scénáře)



### 4. Sběr surovin

nebo 

Úspěch – získáte 1 surovinu. Jeden zdroj surovin je možné v daném kole využít pouze jedenkrát.





### 5. Průzkum

nebo 

Úspěch – otočte 1 nový dílek ostrova.



### 6. Uspořádání tábora

Získáte 2  a/nebo  (podle počtu hráčů).



### 7. Odpočinek

Uzdravte si 1 zranění.


Nejprve hráči plánují akce a rozmístují na plán všechny figurky.

Každou akci lze provést vícekrát (kromě akce ohrožení).

Poté hráči vyhodnocují akce v pořadí 1-7.

V akcích , , 

 - hodte kostkami příslušné akce.


 - automatický úspěch akce.

**Pozor:** Všechny suroviny, vybavení atd. získané během akcí jsou pro další využití dostupné až po skončení fáze akcí.



## POČASÍ

Hodte kostkami , , . Počet a druh kostek určí scénář.

Pamatujte rovněž na žetony  a . Výsledek hodů:



### Mraky:

Za každý  odhodte 1 .


Pokud je počet  +  větší než úroveň , za každý mrak navíc odhodte 1  a 1 .


Za každou chybějící surovinu utrhá všichni hráči 1 zranění.

### Hladová zvířata:



 - odhodte 1 .

 - snižte úroveň palisády o 1.

 - vyhodnoťte boj se zvířetem o síle 3.

Za každé chybějící , úroveň palisády nebo zbraní utrhá všichni hráči 1 zranění.




**Bouře** - snižte úroveň  o 1 (pokud nelze , každý hráč utrhá 1 zranění).




## NOC

1. Hráči mohou přemístit tábor ( / ) na sousední dílek ostrova.

2. Každý hráč musí odhodit , nebo utrhá 2 zranění.

3. Pokud hráči nemají úkryt , utrhá každý 1 zranění.

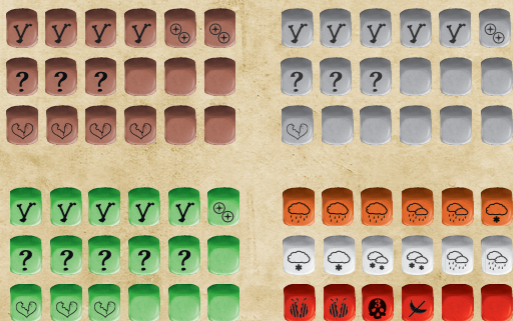
4. Odhodte nepoužité , pokud jiné pravidlo neřekne jinak.

**Pozor:** Kdykoli během fáze noci se mohou hráči léčit (např. schopností kuchaře, jedlými výhonky, pomocí vybavení apod.)

## KONEC HRY

- Vítězství po splnění cíle scénáře.
- Porážka, když jedna z hráčských postav zemře, nebo když skončí poslední kolo a hráči nespĺnili všechny podmínky scénáře.

## ROZLOŽENÍ SYMBOLŮ NA KOSTKÁCH



## SÍLA ZVÍŘAT



Lovem můžete získat od 2 do 5 🍌 a/nebo od 0 do 2 🐾.

## KARTY ZÁHAD

