

ROBINSON CRUSOE SZABÁLYOK

Előkészületek

- 1, Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2, Válasszatok ki, melyik küldetéssel szeretnétek játszani.
- 3, Minden játékos kap egy karaktértáblát, 2 akciókorongot, 1 sérülésjelölőt, a fejlesztéskártyát
- 4, A megmaradt fejlesztéskártyákból válogassátok ki a 9 alap fejlesztéskártyát és rakjátok őket a táblán kijelölt helyre. A megmaradt fejlesztéskártyákat rakjátok a tábla mellé. Húzzátok a pakliból 5 lapot, és tegyétek őket oldalukkal felfelé az alap fejlesztéskártyák mellé. Rakjatok egy fekete jelölőt az Ásóra (alap fejlesztés), letakarva annak tereptípusát (tengerpart).
- 5, Helyeztetek egy fehér jelölőt a morálsáv 0 mezőjére a játéktáblán.
- 6, Helyeztetek egy fekete jelölőt a fegyvereitek szintjét jelző sáv legfelső (0 szint) mezőjére.
- 7, A 3 kalandkártya paklit keverjétek meg, majd rakjátok őket a hozzájuk tartozó akciókockákkal együtt, képpel lefelé a játéktáblán kijelölt helyekre
- 8, Keverjétek meg a vadállatkártyákat, és az így létrehozott vadállatpaklit helyeztetek képpel lefelé a játéktábla mellé.
- 9, Keverjétek meg a rejtélykártyákat, majd helyeztetek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.
- 10, Rendezd el a 11 szigetlapkát
- 11, A 8 kezdőfelszerelés-kártyából válasszatok kettőt véletlenszerűen, majd tegyétek a játéktábla mellé.
- 12, Keverjétek meg a felfedezésjelzőket, és képpel lefelé tornyozzatok fel őket a játéktábla mellett.
- 13, Az összes erőforrást, akció- és időjárás-kockákat, a kiegészítő akciókorongokat, valamint minden további jelzőt és jelölőt helyeztetek a játéktábla mellé.
- 14 Az *Élelmiszeres ládák* hajóroncskártyát tegyétek a fenyegetésmező jobb oldalára a táblán.
- 15, Fogjátok az eseménykártyákat.
 - a) Válogassátok őket szét 2 pakliba a rajtuk található szimbólumok alapján. A könyv szimbólummal ellátott kártyák kerülnek az egyik, míg a 3 eltérő színű kalandszimbólummal jelölt kártyák a másik pakliba.
 - b) Külön-külön keverjétek meg az így létrehozott paklikat. A kiválasztott küldetés köreinek számát osszátok el kettővel (ha szükséges, kerekítsetek felfelé), majd mindkét pakliból húzzatok fel ennyi lapot.
 - c) A felhúzott kártyákat keverjétek össze anélkül, hogy megnéznék őket. Az így létrehozott eseménypaklit tegyétek a játéktáblán a kijelölt helyre. A többi eseménykártya visszakerül a dobozba.
- 16, Négy játékos esetén takarjátok le a táblán lévő „Táborrendezés” mezőt a „Táborrendezés” kártyával.

JÁTÉKMENET

1. ESEMÉNYFÁZIS

Felhúzzunk egy eseménykártyát, és annak hatását végrehajtjuk. A kártya a fenyegetésmező jobb oldalára kerül más kártyák mozgatásával, ami fenyegetéshatást válthat ki. Előfordulhat, hogy több kártyát kell húznunk és végrehajtanunk.

2. MORÁLFÁZIS

A moráljelölő aktuális pozíciójától függően a kezdőjátékos 1–2 elszántságjelzőt kap (ha magas a csapat morálja) vagy 1–3 elszántságjelzőt veszít (ha a morál alacsony).

3. TERMELESFÁZIS

Erőforrásokat kapunk aszerint, hogy melyik szigetlapkán van a táborunk. Ezek az erőforrások azonnal elérhetővé válnak.



1. ESEMÉNYFÁZIS

Ezt a fázist kihagyjuk az első kör során.

A második körtől kezdve a kezdőjátékos felhúzza az eseménypakli felső kártyáját. A játék kezdetén kizárólag eseménykártyák találhatók az eseménypakliban, de ezek mellé a játék során kaland- és rejtélykártyák is kerülhetnek. Ha kaland- vagy rejtélykártyát húztok az eseménypakliból, nézzétek meg a lap alsó részét, majd hajtsátok végre az esemény hatását. Ezután dobjátok el a kártyát, és húzzatok új lapot az eseménypakliból. Lehetséges, hogy több kaland- vagy rejtélykártyát is felhúzztok, míg végre egy eseménykártya jön fel a pakliból.

Ha eseménykártyát húztok, kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Olvassátok fel a kártya nevét és a dőlt betűs szöveget.
2. Ha kaland ikont (🔍/🗺️/🏠) láttok a kártya felső részén, helyeztetek az ikonnal megegyező színű kalandjelzőt az azonos színű paklira (barna: építés; szürke: gyűjtögetés; zöld: felderítés), hacsak nincs már rajta jelző.
Ha a kártyán 📖 szerepel, a küldetéstáblán feltüntetett hatás érvényesül
3. Hajtsátok végre a kártya eseményének hatását.

4. AKCIÓFÁZIS

2 részből áll. Először a karakterek megbeszélik, hogy a körben milyen akciót szeretnének végrehajtani, majd lehelyezik akciókorongjaikat a játéktábla megfelelő helyeire. Miután mindenki letette a korongjait, az akciókat meghatározott sorrendben végrehajtjuk.

5. IDŐJÁRÁSFÁZIS

Az időjárás-kockák és/vagy időjárásjelzők alapján a csapatnak szembe kell néznie a szigeten uralkodó időjárási körülményekkel és esetleg éhes vadállatokkal.

6. ÉJSZAKAFÁZIS

A csapat új tábort verhet, és minden karakternek ennie kell. Ezután a karakterek végre pihenhetnek egy kicsit (remélhetőleg menedék alatt).

4. Helyezzétek a kártyát a fenyegetésmező jobb oldalára a táblán. Ha már van kártya ezen a helyen, akkor az balra csúszik. Ha a bal oldali mezőn is van már lap, akkor az leesik a tábláról. A más kártyák által nem mozgott lapok a helyükön maradnak.

5. Ha egy kártya „leesik” a játéktábláról, annak fenyegetéshatását (a kártya legalján) azonnal végrehajtjuk, majd a kártyát eldobjuk.

A veszteségek azonnal érvényesülnek. **Ha nem tudjátok teljesíteni a követelményeket, minden karakter elszenved egy sérülést.** Az egyetlen kivétel a morálsáv; ha a morál a legalacsonyabb szinten áll, az nem csökken tovább, és a karakterek sem szenvednek el sérülést ennek következtében. Eseménykártya harcra is előírhat. Ezt a vadászatnál leírtaknak megfelelően hajtjuk végre. **Ugyanakkor a kezdőjátékosnak kell harcolnia, és ő szenved el egyedül annak valamennyi következményét.**

Ha sikerül erőforrásra szert tenni ebben a fázisban, azok az elérhető erőforrások mezőre kerülnek; innentől bármikor felhasználhatók. Egyéb pozitív hatások is azonnal érvényesülnek.



2. MORÁLFÁZIS

A kezdőjátékos ellenőrzi a csapat morálját.

- Ha a jelölő balra található a középső mezőtől, akkor a morál alacsony, és a kezdőjátékosnak el kell dobnia 1–3 elszántságjelzőt (a morál szintjének megfelelően).
- Ha a jelölő jobbra van a középső mezőtől, akkor jó a morál, és a kezdőjátékos 1–2 elszántságjelzőt kap (a morál szintjének megfelelően).
- Ha a jelölő a legszélső pozícióban van a jobb oldalon, a kezdőjátékos dönthet, hogy vagy gyógyul egyet, vagy kap 2 elszántságjelzőt.

-Ha a jelölő középen van, akkor a kezdőjátékos nem kap és nem is veszít jelzőket.

Ha egy játékosnak több elszántságjelzőt kell eldobnia, mint amennyivel rendelkezik, akkor el kell dobnia mindet, majd 1 sérülést szenved minden olyan elszántságjelző után, ami még hiányzott a dobáshoz. A játékos nem dönthet úgy, hogy inkább sérül a jelzők eldobása helyett.

Az elszántságjelzőket csak az a játékos használhatja fel, aki megszerezte őket; nem cserélhetnek gazdát a játékosok között. A megszerzésüket követően bármikor felhasználhatók.



3. TERMELÉSFÁZIS

Ebben a fázisban 1 erőforrást kaptok a táborotok szigetlapkáján feltüntetett valamennyi lelőhely után. Minden élelemlelőhely egy élelmet termel, és minden fálelőhely egy fát termel. A termelt erőforrások mennyisége különböző jelzők és jelölők vagy eseménykártyák hatására változhat. A

megszerzett erőforrások az elérhető erőforrások mezőjére kerülnek, és felhasználhatók az adott körben.

Az elérhető erőforrásokat, kezdő felszereléseket, tárgyakat és különleges kártyahatásokat (ha azok nincsenek a jövőbeli erőforrások mezőjén) bármelyik karakter felhasználhatja.



4. AKCIÓFÁZIS

Két részből, akciók tervezéséből és végrehajtásukból áll. A tervezési szakaszban csapatként kell eldöntenetek, hogyan használjátok fel az akciókorongjaitokat. Minden karakternek két akciókorongja van. Bizonyos hatások csökkenthetik a korongok számát, de legalább 1 akciókorong minden esetben elérhető marad. Le kell helyeznetek a karaktereitekhez tartozó valamennyi akciókorongot, de a semleges korongokat (ide tartozik Péntek és a Kutya is) nem szükséges hozzárendelni akcióhoz.

Megjegyzés: Bizonyos akciók végrehajtásához egynél több akciókorongra van szükség. Ezeknek a korongoknak nem szükséges egyazon játékoshoz tartozniuk. Az akciók végrehajtása csak azután történik meg, ha az összes elérhető akciókorong lent van a táblán. Akciót csak abban az esetben hajtunk végre, ha 1 vagy több korong hozzá lett rendelve. Miután megterveztétek, az akciót kötelező végrehajtani.

AZ AKCIÓK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

 **1. Fenyegetés:** Ezen akció során lehet megszerezni az eseménykártya alsó részén feltüntetett jutalmat (általában elszántságjelzőket vagy erőforrásokat). Az akció végrehajtása továbbá megelőzi, hogy az adott kártya fenyegetéshatása érvényesülni tudjon.

 **2. Vadászat:** Ezzel az akcióval a játékosoknak lehetőségük nyílik, hogy vadállatokkal küzdjenek meg, és ezáltal élelmet és/vagy prémet szerezzenek. Ha a fegyverek szintje nem elég magas, a végrehajtó karakter sérüléseket szenved el.

 **3. Építés:** Sokféle dolgot lehet felépíteni a játék során, köztük menedéket, tetőt, kerítést vagy fegyvert. Ez az akció teszi azt is lehetővé, hogy a fejlesztéseket megvalósítsuk, és így hasznos tárgyakra tegyünk szert.

 **4. Gyűjtögetés:** Ezzel az akcióval erőforrásokat gyűjthetünk azon szigetlapkák fa- és élelemlelőhelyeiről, amelyek távol esnek a táborunktól.

 **5. Felderítés:** Ezzel az akcióval új szigetlapkákat helyezhetünk le a sziget eddig ismeretlen területeire.

 **6. Táborrendezés:** Ha egy karakter végrehajtja ezt az akciót, kap 2 elszántságjelzőt, és a csapat morálja nő egyet. Négyesemélyes játék során a karakter egyet választ a két opció közül (2 elszántságjelző vagy +1 morál).

 **7. Pihenés:** Valahányszor egy játékos ezt az akciót választja, egyet gyógyul.

Ha nincs más meghatározás, minden akciót egy vagy több karakter többször is végrehajthat a kör során.

A fenyegetés akcióhoz a kártyán feltüntetett számú, 1 vagy 2 akciókorong szükséges.

A vadászathoz 2 akciókorong szükséges, és csak abban az esetben választható, ha legalább egy vadállat található a vadászatpakliban.

Építés, gyűjtögetés vagy felderítés akciónál automatikus a siker, ha 2 akciókorongot rendeltetek hozzájuk. 1 korong esetén a megfelelő színű akciókockákkal kell dobnotok annak meghatározásához, hogy mi történik.

A táborrendezéshez és pihenéshez 1 akciókorongra van szükség. Ezt egy vagy több karakter akár többször is végrehajthatja az adott körben.

Néhány akciónál további követelményei vannak az akciókorongok lehelyezésének. Ezek közvetlenül az akciónál vannak feltüntetve.

Az előfeltételeknek teljesülniük kell már a tervezési szakaszban, vagyis amikor lehelyezitek az akciókorongokat. Minden szükséges erőforrásnak az elérhető erőforrások között kell lennie, és ezeket hozzá is kell rendelni az adott akcióhoz; a szükséges fejlesztéseknek már kész kell lenniük (tárgyoldalukkal felfelé) és az előírt fegyverszintnek is teljesülnie kell.

A hibák megelőzése végett minden szükséges erőforrást tegyetek az akciókorongok mellé, amikor azokat az adott akcióhoz rendelitek. Az akciókhoz hozzárendelt erőforrásokat nem dobhatjátok el különböző hatások folyamányaként!

Hasonló szabály érvényes a tárgyakra is; Pl: *Íj* készítéséhez szükség van *Késre*. Vagyis nem tudtok *Kést* és *Íjat* építeni egyazon körben.

Ha egy akcióhoz meghatározott tárgyra van szükség, akkor azoknak a tárgyaknak elérhetőnek kell lenniük, de nem szükséges őket az akcióhoz rendelni. **Ez azt jelenti, hogy egyazon tárgyat több karakter is használhat ugyanabban a körben.** Pl Ha a *Tűz* már megvan, akkor a *Lámpás* és/vagy a *Tűzhely* megépíthető egy kör során.



5. IDŐJÁRÁSFÁZIS

Az időjárás-kockák száma folyamatosan változik a játék során; ez függ az adott küldetéstől és az adott kör számától.

Továbbá, ha időjárásjelző található az időjárásmezőn, annak hatása szintén érvényesül (akkor is, ha nem történt kockadobás).

Először az időjárással kell szembenéznetek, azután az éhes állatokkal, majd esetlegesen a viharral.

Időjárás

Kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Számoljátok össze a ☞ szimbólumokat (a kockákon és jelzőkön). Minden hófelhő után egy 1 fát el kell dobnotok. Ha ez nem lehetséges, a táborban minden karakter sérül 1-et (a nem teljesíthető követelményekre érvényes szabálynak megfelelően, lásd 24. oldal). A tető szintje ebben az esetben nem számít (a tábor hideg, muszáj fűteni).
2. Ezután számoljátok össze a felhőket (☞ és ☞ kockákon és jelzőkön), és mérjétek össze a tető aktuális szintjével. A tetőszint jelzi, hogy a karakterek hány felhő ellen védettek. Ha a felhők száma meghaladja a tető aktuális szintjét, el kell dobnotok 1 fát és 1 élelmet minden felhő után, amellyel szemben nem vagytok védve. Minden (táboron belüli)

karakter 1-et sérül minden erőforrás után, amit nem tudtok eldobni.

Éhes vadállatok

Hacsak az éhes vadállat kockával nem sikerült üres oldalt dobnotok, akkor további nehézséggel néztek szembe.

Dobjatok el 1 élelmet; Csökken a kerítés szintje 1-gyel; Harc 3-as erejű vadállat ellen

Ha nem tudtok eldobni élelmet vagy nem tudjátok csökkenteni a kerítésszintet, minden táboron belüli karakter elszenved 1 sérülést (nem teljesíthető követelményként).

Harc esetén, ha a fegyverek szintje kisebb 3-nál, minden (táboron belüli) karakter elszenved 1 sérülést minden egyes hiányzó szintért.

Ha egy kártya hatására dobnotok kell az éhes vadállat kockával, és a küldetéstábla is ugyanezt írja elő, akkor is csak egy kockával kell dobnotok.

Vihar

Ha viharjelző található az időjárásmezőn, akkor annak hatása az időjárásfázis többi lépése után érvényesül. A kerítés szintje csökken 1-gyel. Ha ez nem lehetséges, minden karakter elszenved 1 sérülést.

Minden időjárásjelző lekerül a tábláról az időjárásfázis végén.



6. ÉJSZAKAFÁZIS

Az éjszakafázis során a karakterek gyógyulhatnak tárgyak, kincsek és felfedezésjelzők által. A pihenés akciótól és az „azonnal” kulcsszóval rendelkező kártyáktól eltekintve az éjszakafázisban nyílik egyedül esély a gyógyulásra (a fázis során bármikor).

1. A karaktereknek enniük kell. Dobjatok el 1 élelmet/nem romlandó élelmet minden karakter után. Ha nincs elég élelem, a játékosok döntenek el, hogy ki eszik és ki marad éhes. Minden éhező karakter 2 sérülést szenved el. Ennetek kell, ha rendelkezésre áll élelem, bár a Kétszersült (kezdő felszerelés) biztosította ételt nem kötelező felhasználni (bár több mint valószínű, hogy használni fogjátok).
2. Ezután eldönthetitek, hogy kialakítotok-e új táborhelyet egy szomszédos mezőn. A tábor helye határozza meg, hogy milyen erőforrásokat fogtok kapni a termelésfázisban, valamint nagyban befolyásolja, hogy milyen messze

merészkedhetnek a felderítő vagy gyűjtögető karakterek. A tábor átköltöztetésének módjáról részletesebben a túloldalon találtok információt.

3. Ha nem építettetek menedéket, és a tábor szigetlapkáján sem található természetes menedék, akkor minden karakter 1 sérülést szenved el a szabadban éjszakázás eredményeként.
4. Minden romlandó élelem, amit nem tudtok tárolni (pl. *Pincében*, *Ládákban* vagy *Hordóban*), megromlik, és el kell dobnotok. Más erőforrások és a felfedezésjelzők az elérhető erőforrások között maradnak.
5. A karakterek különleges képességeire felrakott jelölők (amikkel azt jeleztétek, hogy az adott képességet már használtátok a körben) lekerülnek.
6. Mozgassátok a körjelölőt a küldetéstáblán a következő körre, és adjátok tovább a kezdőjátékos jelzőjét a balra ülő játékosnak.

ÚJ TÁBOR KIALAKÍTÁSA

Az éjszakafázis során új táborot verhetek a jelenlegi táborotokkal szomszédos szigetlapkák egyikén (még akkor is, ha minden karakter a táboron kívül éjszakázott). Ha így döntötök, és már építettetek menedéket, az továbbra is megmarad, de a tető és a kerítés szintjét a felére kell csökkentenetek (felfelé kerekítve).

Ha nem építettetek, hanem természetes menedéket hagytok el, akkor a tető és a kerítés szintje is 0-ra csökken. Ez akkor is igaz, ha egy természetes menedéket egy másik természetes menedék kedvéért adtok fel.

Ha korábban megépítettétek az *Útrövidítést*, az útrövidítés jelzője lekerül a tábláról, és a kártya visszafordul a fejlesztés-oldalára. Ezt újra meg kell építenetek, ha használni akarjátok.

Ha a tábor olyan +1 kaja/+1 fa jelzővel rendelkező szigetlapkáról költözik, amely jelzők tárgy vagy a *Fejsze* rejtélykártya hatására kerültek a lapkára, akkor ezek a táborral együtt mozognak az új szigetlapkára. Ugyanakkor minden szigetlapkán csak egy jelző lehet ugyanabból a fajtából.

A szigetlapkán már jelenlévő jelzők mindig elsőbbséget élveznek a mozgókkal szemben. Ebben az esetben, ha a jelző nem mozgatható át az új lapkára, akkor a régi szigetlapkáról el kell dobni. A tábornak bizonyos események hatására is költöznie kell. Ez ugyanúgy kezelendő, mintha önként történt volna, és a hatásai is megegyeznek az itt leírtakkal.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér az alábbi esetekben:

- Azonnal megnyeritek a játékot, ha teljesítitek a küldetés célját (hacsak a küldetés mást nem állít).
- Azonnal veszítetek, ha valamelyik karakter meghal.

- Veszítetek, ha az utolsó kör véget ér, és nem tudtátok teljesíteni a küldetés célját.

- Azonnal veszítetek, ha a tábor/menedék olyan szigetlapkán van, amely megközelíthetatlenné válik.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

1. ESEMÉNYFÁZIS Ezt a fázist kihagyjuk az első kör során. 	• Húzzátok fel az eseménypakli felső lapját, és hajtsátok végre a „?” részét. • Ha ez nem eseménykártya volt, húzzátok új lapot. • Ha a kártyán szerepel:  – Hajtsátok végre a küldetéstáblán lévő hatását.  – Helyezzétek a megfelelő jelzőt a megfelelő kalandpaklira. • Hajtsátok végre az esemény szövegét. • Helyezzétek a kártyát a jobb oldali fenyegetésmezőre, a kártyákat mozgassátok balra. • Ha egy kártya leesik a tábláról, hajtsátok végre annak fenyegetéshatását.
2. MORÁLFÁZIS 	• Ellenőrizzétek a morált (a táblán). • A kezdőjátékos kap vagy eldob bizonyos számú elszántságjelzőt (vagy gyógyul 1-et). • Ha nem tud eldobni elegendő jelzőt, 1 sérülést szenved el minden hiányzó jelző után.
3. TERMELÉSFÁZIS 	• 1 erőforrás minden lelőhely után a tábor lapkáján: •   1  -et termel. •  1  -t termel. • Különböző jelzők módosíthatják az erőforrások számát. • Helyezzétek valamennyi erőforrást az elérhető erőforrások mezőjére.
4. AKCIÓFÁZIS 	a) Akciók tervezése és akciókorongok hozzárendelése: <i>Minden követelmény teljesítése szükséges a korong(ok) lehelyezéséhez.</i> •  Fenyegetés akció: 1 vagy 2 akciókorong (egyszer kártyánként). •  Vadászat: 2 akciókorong (egyszer kártyánként a vadászapakliban). •  Építés: 1 vagy 2 akciókorong + erőforrások. Tárgyak egyszer; fegyver/tető/kerítés bármennyi alkalommal. •  Gyűjtögetés: 1 vagy 2 akciókorong; több, ha távolabb történik a tábortól; egyszer lelőhelyenként; a tábor szigetlapkáján nincs rá lehetőség. •  Felderítés: 1 vagy 2 akciókorong; több, ha távolabb történik a tábortól; egyszer szigetlapkánként. •  Táborrendezés/pihenés: 1 akciókorong; bármennyi alkalommal. b) Akciók végrehajtása, miután az összes akciókorongot lehelyeztéték (az akció végrehajtása után az adott korongokat távolítsátok el). •  Fenyegetés akció: a kártya hatása érvényesül, dobjátok el az erőforrásokat (ha szükséges), majd dobjátok el a kártyát. •  Vadászat: húzzátok vadállatkártyát – erő összevetése, fegyverszint csökkentése, majd az erőforrások a jövőbeli erőforrások közé kerülnek. •  Építés: dobjátok el az erőforrásokat, növeljétek a szintet vagy helyezzétek a kártyát a jövőbeli erőforrások közé. •  Gyűjtögetés: lelőhelyenként 1 jelölő a jövőbeli erőforrások közé kerül. •  Felderítés: új szigetlapka kerül a táblára; jelöljétek az új tereptípust a fejlesztéseken; tegyetek új kártyát a vadászapakliba; húzzátok felfedezésjelzőket; hajtsátok végre a totem hatását. •  Táborrendezés: +1 morál és/vagy 2 elszántságjelző. •  Pihenés: 1 gyógyulás akciókorongonként. c) Kincsek, tárgyak végrehajtása és táblára helyezése; helyezzétek az erőforrásokat és a jelzőket az elérhető erőforrások közé; vegyétek le az akciókorongokat.
5. IDŐJÁRÁSFÁZIS Kimaradhat, ha nem dobtok kockával és nincsenek jelzők az időjárásmezőn. 	• Dobjátok a küldetéstáblán feltüntetett kockákkal. • Számoljátok hozzá az eredményhez az időjárásmezőn lévő jelzők szimbólumait: • Dobjátok el 1 fát hófelhőnként. • Vonjátok ki a tetőszintet a hófelhők és esőfelhők összegéből; dobjátok el 1 élelmet és 1 fát minden hiányzó szintért. • Hajtsátok végre az éhes vadállat kocka hatását. • Csökkentsétek 1-gyel a kerítésszintet, ha viharjelző található az időjárásmezőn. • Minden hiányzó erőforrásért vagy kerítésszintért minden játékos 1 sérülést szenved el. • Dobjátok el az időjárásjelzőket.
6. ÉJSZAKAFÁZIS 	• Dobjátok el játékosonként 1 élelmet, vagy a játékos 2 sérülést szenved el. • Költöztethetitek a tábor egy szomszédos lapkára: • Felezzétek a tető és a kerítés szintjét, ha van épített menedéketek. • Csökkentsétek 0-ra a tető és a kerítés szintjét, ha nincs épített menedéketek. • A pozitív jelzők a táborral együtt mozognak, az Útrövidítést dobjátok el. • Ha nincs menedék, a karakterek 1 sérülést szenvednek el. • A megmaradt élelmet dobjátok el, kivéve, ha nem romlandó. • Távolítsátok el a jelölőket a különleges képességekről a karaktertáblán • Mozcassátok a körjelölőt, és adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt.