

Событие

Пропускается в 1-м ходу

Вскройте карту из колоды событий

Карта события:

Примените эффект «книги» ЛИБО поместите жетон «?»

Эффект «книги» обозначен на листе сценария

Примените эффект события

Карта приключения: Сбросьте, вскрыйте ещё карту из колоды событий

Карта события: положите её в правую ячейку угрозы (сдвиньте карту)

если предыдущая карта уходит, отыграйте её эффект

Мораль

Получите / потеряйте жетоны решимости

В соло-игре сначала +1 мораль

Первый игрок

если мораль на максимуме, можете вылечить 1 рану

если не хватает, 1 рана за каждый недостающий жетон

Производство

Получите 1 ресурс с каждого источника на гексе с лагерем

доступный ресурс

если есть «Тропа», получите 1 ресурс с гекса с тропой

Планирование

Также разместите необходимые ресурсы

Расставьте фишки по действиям (решите, кто действует, а кто помогает)

Одинаковые действия доступны

Устранение угрозы: количество фишек указано на карте

По 1 за каждую карту угрозы

Охота: 2 фишки, только 1 охота за каждую карту зверя

Нужны карты в стопке охоты

Строит-во/Сбор ресурсов/Исследование: 1 или 2 фишки

1 фишка – кубики, «?» – карта

Сбор ресурсов: вне гекса с лагерем, выберите ресурс;

Каждый источник даёт

Сбор/Иссл-е: +1 фишка если ушли на 2 гекса от лагеря

1 ресурс за ход

Обустройство лагеря/Отдых: сколько угодно фишек

Действия

Устранение угрозы: Оплатите нужные ресурсы, примените эффект карты

Добыча появится в конце хода

Охота:

Вскройте карту зверя: если оружие < его силы - раны

Ранение получает охотник

Если требуется, уменьшите уровень оружия и ограды

Получите указанные ресурсы, примените доп. эффекты

Добыча появится в конце хода

Строительство: Шалаш/крыша/ограда/оружие: оплатите, подвиньте куб

Для крыши/ограды нужен шалаш

Личное изобретение/предмет игрока: +2 решимости

Добыча появится в конце хода

Сбор ресурсов: Получите 1 ресурс с выбранного источника

Добыча появится в конце хода

Исследование: Вскройте гекс, отметьте местность на изобретениях

Значок зверя: добавьте 1 карту в колоду охоты

Значок тотема: примените эффект

Указан на карте сценария

Значок находки: получите находку

Добыча появится в конце хода

Когда действие разыграно, уберите с него фишки игроков

Обустройство лагеря: Получите мораль, игрок получает 2 жетона решимости

Отдых: За каждую фишку излечивается 1 рана

Верните все фишки игрокам (дополнительные – на карты)

Появляется добыча (предметы/ресурсы)

Погода

Бросьте кубики погоды (см. в описании сценария); добавьте облака от жетонов

Заплатите 1 дерево за каждое снежное облако

Разово (не за каждого игрока)

Заплатите 1 дерево и 1 еду (кол-во = облака – крыша)

Разово (не за каждого игрока)

Примените эффект кубика зверей

Не более 1 броска в ход

Если шторм: -1 крыша

Если в лагере (как правило): раны за нехватку всего

Вне лагеря – см. эффект карты

Удалите все жетоны погоды из области погоды

Ночь

Заплатите 1 еду за каждого игрока

За каждую недостающую еду по 2 раны

Можно передвинуть лагерь на соседний гекс

Если построен шалаш, крыша и ограда делятся на 2

Округление к меньшему

Если шалаш был на гексе, крыша и ограда обнуляются

Жетоны «+ресурс» перемещаются вместе с лагерем

Не более 1 жетона каждого вида

«Тропа» сбрасывается, её нужно прорубать заново

Если нет шалаша, каждый игрок получает 1 рану

Сбросьте все жетоны еды и чёрные маркеры с карт игроков

Передвиньте счётчик хода на следующее деление, жетон 1го игрока – налево

Если 1 фишка, бросьте кубики

Если жетон «?» или выпало «?», вскрыйте карту