

EXHAUSTING NIGHT

疲弊する夜

君はほとんど眠れず、仲間の何人かは全く眠れていない。皆、ひどい悪夢を見るのだ。君は、とても疲れている事を実感し始めた……

作成アクションフィールドに  を置く。
次に  を解決する際、 を1つ振り直す。

REST

休息

このカードを捨て、 を得る。

WINTER DEPRESSION

冬の低気圧

You have no good clothes, you have no good shelter, you are tired, hungry, cold...

作成アクションフィールドに  を置く。
次に  を解決する際、 を1つ振り直す。

WARMING UP

ウォーミングアップ

このカードを捨て、 を得る。

各プレイヤーは  を捨てる。

INSECTS

害虫

Wood you gathered is useless.

可能ならば： を捨てる。

PEST CONTROL

害虫駆除

このカードを捨て、 を得る。

可能ならば： を捨てる。

SEARCHING FOR A NEW PATH

新しい道を探す

After the hurricane, walking through the woods is extremely dangerous.

探検アクションフィールドに  を置く。
次に  を解決する際、 を1つ振り直す。

EXPLORING NEW ROOTS

新ルートが発見

このカードを捨て、 を得る。

探検アクションフィールドに  を置き、
資源の収集アクションフィールドに  を置く。

SMOKE ON THE HORIZON

地平線の煙

Huge part of the Island is on fire...

可能ならば：任意のタイルの  を  で覆う。このタイルの地形の種類は未探検として扱う。

PUTTING OUT THE FIRE

消火

このカードを捨て、 を得て、 から  を取り除く。
このカードを捨てる。

可能ならば：任意のタイルの  を  で覆う。このタイルの地形の種類は未探検として扱う。

DEPRESSION

うつ病

You feel very pessimistic about your future.

発明品カードを2枚捨てる。
各プレイヤーは  を捨てる。

CONSOLATION

慰める

このカードを捨て、2  を得る。

SLOW WORK

緩慢な作業

Everything is going harder than you expected...

 を作成アクションフィールドに置く。
次に  を必要とする  を解決する際、 を1つ余分に消費する。

REST

休息

このカードを捨て、 を得る。

 を作成アクションフィールドに置く。

SLEEPLESS NIGHT

眠れない夜

Insomnia.

作成・資源の収集・探検アクションフィールドに  を置く。次にこれらのアクションを解決する際、 を1つ振り直す。

REST

休息

このカードを捨て、 を得る。

探検アクションフィールドに  を置き、
資源の収集アクションフィールドに  を置く。

DANGEROUS NIGHT

危険な夜

You hear noises in the bushes near your camp. A predator is preparing to attack you soon!

猛獣カードを猛獣デッキから1枚取り、イベントデッキの一番上に置く。それは次のラウンドの最初に、通常通りイベントカードを引く前に猛獣と戦闘を行うまで一番上に留まり続ける。

BUILDING A PROTECTION

防壁を作る

2  

その猛獣カードをイベントデッキから取り、狩りデッキに入れ、狩りデッキをシャッフルする。このカードを捨てる。

なにも起こらない。

VERTIGO


めまい


The plans for today just got thrown into bin...

スタートプレイヤーは、このラウンドを1つしか使用できない。

REST

休息

このカードを捨て、 を得る。

各プレイヤーは  を捨てる。


BODY ON THE BEACH

浜辺の死体

In the morning you find a dead body on the beach. It is one of your ship mates. It is not something you like to see in the morning...

BURIAL



埋葬

各プレイヤーは  を捨てる。

UNUSUALLY COLD NIGHT


極寒の夜


It was a freezing cold night. You had to heat the camp.

2  を捨てるか、各プレイヤーは  を受ける。

WARMING UP

ウォーミングアップ


このカードを捨て、 を得る。

各プレイヤーは  を受ける。

MIST


濃霧



Go outside the camp and start to pray...

探検アクションフィールドに  を置く。

SEARCHING FOR THE OLD TRAIL

過去の痕跡を辿る




このカードを捨て、 を得る。

 と  を探検アクションフィールドに置く。

NATURAL DAM BREAKS


天然ダムの決壊

An unexpected flood is destroying everything on its way.

このラウンドの生産フェイズは  を1つ追加で得るが、 を得られない。
 を探検アクションフィールドに置く。

PROTECTION

防護壁




このカードを捨て、 を得る。

可能ならば：2枚のアイテムカードを選び、発明品面を上に向ける。それらのアイテムは効果を失う。

BAD FEELINGS

嫌な予感



You have a bad premonition for this day...

資源の収集アクションフィールドに  を置く。次に  を解決する際、 を1つ振り直す。

CAREFUL GATHERING

慎重に採取する

このカードを捨て、 を得る。

 と  を資源の収集アクションフィールドに置く。

EARTHQUAKE

地震

What could be worse?

可能ならば：キャンプに隣接する島タイルを1つ選び、裏返す。そのタイルは侵入不可能となる。

BUILDING A PASSAGE

抜け道を作る



裏向きになっている島タイルを表返し、このカードを捨てる。

このタイルはゲーム終了時まで裏向きのままとする。

DROUGHT

干ばつ



You were lucky when you found river. Now you are devastated because now it is dry.

可能ならば：任意のタイルの  を  で覆う。このタイルの地形タイプは未探検として扱う。

NEW RIVERBED

新たな河床


 を得て、 から  を取り、このカードを捨てる。

可能ならば：任意のタイルの  アイコンを  で覆う。このタイルの地形タイプは未探検として扱う。

CALL OF THE WILD


野生の呼び声


Roars and screams... The woods are not safe today.

狩りデッキの横に  を置く。

FIERCE HUNTING

猛猛な狩り


このカードを捨て、 を得る。

狩りデッキの横に  を置く。

ARGUMENT

論争


You are all tired and exhausted. Late at night you had a stupid argument. This is bad...

このラウンド、1つのアクションに複数のプレイヤーの  を同時に割り当てることができない。

訳註：原文のDiscard this cardは誤記。

AGREEMENT

協議

異なるプレイヤーの  2つ




このカードを捨て、 と  を得る。

各プレイヤーは  を捨て、 を受ける。

LOSS OF HOPE

希望を失う

Loss of hope is the end...

このラウンド、スタートプレイヤーは    のアクションしか実行できない。

REST

休息

LACK OF HOPE


希望が見えない

When you are tired, hungry and scared, everything seems to fall apart

スタートプレイヤートークンを次のプレイヤーに渡す。

MOBILIZATION


力を結集する

このカードを捨て、 を得る。

WEATHER BREAKDOWN


天候激変


You don't want to go outside your camp today!

資源の収集アクションフィールドに  を置く。

SECURING THE SOURCES

資源の安全を確保する

このカードを捨て、 を得る。

キャンプに隣接するタイル上にある資源を2つ選び、それらを  で覆う。それらは枯渇する。

HOWLING FROM THE WOODS


森からの咆哮

The roar you heard during the night promises trouble...

猛獣デッキから3枚引き、その中で最も強いカードを狩りデッキの1番上に置く。

EXPEDITION

遠征隊


狩りデッキの1番上のカードを一番下に移動し、 を得る。このカードを捨てる。

狩りデッキの1番上のカードを引き、戦闘を行う。

STRONG WIND


強風

The wind hits the camp again and again. Working today won't be easy.

作成アクションフィールドに  を置く。

TOOLS MAINTANCE

道具のメンテナンス



このカードを捨て、 を得る。

可能ならば：アイテムカードを1枚選び、発明品面に上に向ける。そのアイテムは効果を失う。

ROUGH PASSAGE

荒れた路



It is not an easy trip as you thought...

可能ならば：任意のタイルの  を  で覆う。このタイルの地形タイプは未探検として扱う。

ESTABLISHING

新たな通り道を確立する

 を得て、 から  を取り、このカードを捨てる。

可能ならば：任意のタイルの  アイコンを  で覆う。このタイルの地形タイプは未探検として扱う。

WRECKED BALLOON


壊れた気球

You heard screaming and a loud bump at night. In the morning you find a wrecked balloon and 2 dead bodies.

SEARCH

探索


ミステリーカードを引き、 を1枚解決する。このカードを捨てる。

何も起こらない。

RAVENOUS PREDATORS


貪欲な肉食獣

Winter is approaching and the predators are getting more and more dangerous...

狩りデッキの横に  を置く。

CHASING OUT THE ANIMALS

猛獣を追い立てる

このカードを捨て、 を得る。

-1 

FIGHT IN THE DARK


闇夜の戦闘


One predator killed another one. It is good for you as you spent the night in the safety of your camp...

可能ならば：狩りデッキから猛獣カードを1枚捨てる。

TRACKING A PREDATOR

猛獣の追跡


このカードを捨て、を得る。

を天候スペースに置く。このラウンドの天候フェイズにこのダイスを振り、効果を適用する。

RAVISHING HURRICANE



ハリケーンの襲来

In the night a hurricane visited the island...

可能ならば：キャンプに隣接するタイルを1枚選び、そのタイルの全ての資源をで覆う。それらは枯渇する。

REDISCOVERING THE SOURCES

資源の再発見





枯渇した資源からを取り除く。このカードを捨て、を得る。

この資源は枯渇し続ける。

OTTERS



カウウソ

You lost the fight for a food source.

あなたのキャンプから最も近いをで覆う。それは枯渇する。もしがない場合、各プレイヤーはを受ける。

SUCCESSFUL HUNTING

狩りに成功する


枯渇したからを除去し、このカードを捨てる。

このイベントの効果をもう1度適用する。

NIGHT HOWLING


闇夜の咆哮

All night long there was a terrifying howling coming from the jungle.

狩りデッキの横にを置く。

BEAST HUNTING

猛獣狩り


このカードを捨て、を得る。

-1

WEAKNESS


衰弱

You all hope that it is just a temporary weakness, and not something serious. You'll rest, eat, you got better...

このラウンド、スタートプレイヤーは特殊能力を使用できない。キャラクターカードの上にを置く。

REST

休息


このカードを捨て、を得る。

このラウンド、スタートプレイヤーは特殊能力を使用できない。

POISONING

毒にかかる


You eat poisoned fruits. You all feel bad. Perhaps you could use this poisoned fruits...

各プレイヤーはを受ける。

DRAINING POISON

解毒






このカードを捨て、を得て、+1を得る。

各プレイヤーはを受ける。

BEAR


熊



A bear finds your camp and destroys it.

キャンプの整理アクションフィールドにを置く。次にを実行するとき、2を得たりを得る代わりにを捨てる。

REPAIR

修理


このカードを捨て、を得る。

各プレイヤーはを捨て、さらにを受ける。

MESS IN THE CAMP


キャンプが滅茶苦茶だ

It takes time to clean that mess...

をキャンプの整理アクションフィールドに置く。

PUTTING THINGS IN ORDER

状況を整理する


このカードを捨て、を得る。

各プレイヤーはを捨てる。

DEVASTATING BLOWS


破滅的な一撃


The wind was blowing all night long, your sources are devastated.

キャンプに隣接するタイルにある資源から2つを選び、で覆う。それらは枯渇する。

NEW SOURCE

新たな資源





このカードを捨て、を得る。

キャンプに隣接するタイルにある資源から1つを選び、で覆う。それらは枯渇する。

PREDATOR






猛獣が近くにいる



You share your food sources with the predator or you fight for them. There is no third way.

あなたのキャンプから最も近い  を  で覆う。それは枯渇する。もし  がいない場合、各プレイヤーは  を受ける。

FIGHT FOR FOOD

食料のための闘い

2  
 から  を取る。このカードを捨て、 を得る。

 を探検アクションフィールドに、
 を資源の収集アクションフィールドに置く。

COUNCIL


会議

All night you were talking about your future on the island. Your first ideas have to be changed. You are not able to do all items you wanted...

発明品カードを3枚捨てる。

BRAINSTORM

精神錯乱

発明品カードを1枚選んで獲得し、 を得る。このカードを捨てる。

発明品カードを2枚捨てる。


THE ISLAND REBELS

島の脅威があなたを襲う

Cursed island? Now you don't doubt it.

RESCUE


救出

このカードを捨て、 を得る。

RAVISHING WINDSTORM



暴風雨

In the morning, a storm spreads items and weapons all over the camp, breaking many of them!

可能ならば: -2 

NEW WEAPON

新たな武器


このカードを捨て、+1  と  を得る。

なにも起こらない。


NIGHT ATTACK

夜襲

Dreadful roar awakes you...

各プレイヤーは  を受ける。
 可能ならば: 狩りデッキの1番上のカードを見る。

IN SEARCH OF A BEAST


狩りデッキの一番上のカードを引き、戦闘を行う。ただし、そのカードの  は無視する。このカードを捨てる。

可能ならば: 狩りデッキの一番上のカードを捨てる。

AWFUL WEATHER


驚異的な天候


You wake up wet and cold. It will be a hard day...

 を天候スペースに置く。

WINDSCREEN

風避け


このカードを捨て、 を得る。

 を天候スペースに置く。


COLD RAIN


冷たい雨

Everything is wet and cold. You miss the sun...

 を天候スペースに置く。

IRRIGATION





このカードを捨て、 を得る。

 を天候スペースに置く。

PREDATORS IN THE WOODS



森の猛獣


Going outside the camp is getting more and more dangerous every day...

 を探検アクションフィールドに置く。次の  解決時、 が1以上でなければ  を受ける。

SEARCHING FOR A PREDATOR

猛獣を発見する


 を得て、 を捨てる。このカードを捨てる。

各プレイヤーは  を受け、 を捨てる。


PREDATORS IN THE VICINITY


近辺の捕食動物

They found your camp. Nights will be hard since now on...

 を天候スペースに置く。このラウンドの天候フェイズにこのダイスを振り、効果を適用する。

CHASING OUT THE PREDATOR

このカードを捨て、 を得る。

 を天候スペースに置く。このラウンドの天候フェイズにこのダイスを振り、効果を適用する。

PREDATORS

肉食獣

No food sources anymore.
Predators have their prey...

あなたのキャンプから最も近い か が枯渇する。その資源を で覆う。もし が存在しない場合、各プレイヤーは を受ける。

FIGHT

戦闘

枯渇した か から を取る。
このカードを捨て、 を得る。

このイベントをもう1度解決する。

COLD RAIN

冷たい雨

Everything is wet and cold.
You miss the sun...

天候スペースに を置く。

IRRIGATION

灌漑 (かんがい)

このカードを捨て、 を得る。

天候スペースに を置く。

CHRONIC TIREDNESS

慢性疲労

You can no longer work with
an empty belly.

このラウンドの夜フェイズ、各プレイヤーは追加で1つ を食べるか、 を受ける。リマインダーとして、夜スペースに を置く。

REGENERATION

回復

このカードを捨て、2 を得る。

各プレイヤーは を受ける。

FLOOD

洪水

Water enters the camp and
changes it into a mess.

アイテムを1つ裏返す(発明品面を上にする)か、-1 を受けるか、-1 を受けるか、各プレイヤーが を受ける。

BUILDING A DRAIN

排水設備を作る

このカードを捨て、 を得る。

-1

PRECIPICE

断崖絶壁

During a hurricane the ground has slid.
Your camp is on the edge of a precipice.

可能ならば：キャンプに隣接する島タイルを1つ選び、裏返す。そのタイルは到達不能となる。

BUILDING A BRIDGE

橋を架ける

到達不能となったタイルを表返し、このカードを捨て、3 を得る。

その島タイルはゲーム終了時まで裏返しのままとする。

FIRE

火災

Late at night, a fire started in the woods.

このラウンドの生産フェイズ中、あなたは を得ることができない。

EXTINGUISHING THE FIRE

消火作業

このカードを捨て、 を得る。

このラウンドの生産フェイズ中、あなたは を得ることができない。

FLYING SURPRISE

予期せぬ飛来物

In the middle of the night a huge
piece of wood hits the camp.

-1 or .

CLEANING UP AFTER THE ACCIDENT

事件後に清掃する

このカードを捨て、 を得る。

-1 or .

BROKEN TREE

倒木

A tree falls on your shelter

各プレイヤーは を受ける。

REMOVING THE TREE

倒木をどかす

このカードを捨て、 を得る。

3

FIGHT

喧嘩

When you are tired,
you don't act reasonably.

各プレイヤーは を受ける。

SPEECH

話し合い

このカードを捨て、 を得る。

各プレイヤーは 2 を捨てる。

MEMORIES OF THE CRUISE

航海日誌

You spent the night talking about your ship, your ship mates and your future here on this dangerous island...



CHANTY

船乗りの歌

2

このカードを捨て、2枚の船乗りの歌と船の旗を得る。

各プレイヤーは1枚の船の旗を捨てる。

CATAclysm

天変地異

In the night a hurricane visited the island...



全てのアイテムを将来の資源スペースに置く。それらはこのラウンド使用できない。それらはアクションフェイズ終了時に戻ってくる。
訳註：原文のCurrent Resources SpaceはFuture Resources Spaceの誤記。

MENDING THE TOOLS

修繕道具

1

このカードを捨て、1枚の修繕道具を得る。

可能ならば：アイテムを1枚捨て、その効果を失う。

JAGUAR

ジャガー

A jaguar is rambling around the camp.



各プレイヤーは1枚の心臓を受け取る。

WATCH

監視

2

このカードを捨てる。

各プレイヤーは1枚の心臓を受け取る。

HEAVY CLOUDS

厚い雨雲

Rain wakes you up and it seems it will rain the whole day...



1枚の雨雲を天候スペースに置く。

STRENGTHENING THE ROOF

屋根の強化



このカードを捨て、1枚の屋根の強化を得る。

1枚の雨雲を天候スペースに置く。

LANDSLIDE

地滑り

You have to escape!



キャンプがあるタイルに隣接するタイルを1つ選ぶ。そのタイルにキャンプを移動させる。

SECURING THE CAMP

キャンプを固定する



このカードを捨て、1枚のキャンプの固定を得る。

このラウンド、生産フェイズを飛ばす。

HEAVY RAIN

豪雨

Heavy clouds cover the sky. Weather is not helping you.



1枚の雨雲を天候スペースに置く。

PREPARING FOR RAIN

雨対策



このカードを捨て、1枚の雨対策を得る。

1枚の雨雲を天候スペースに置く。

CLOUD BURST

集中豪雨

Escape!



キャンプがあるタイルに隣接するタイルを1つ選ぶ。そのタイルにキャンプを移動させる。

MOVE

避難

1

このカードを捨て、1枚の避難と1枚の屋根の強化を+1する（このイベントによって減少している場合のみ）。

何も起こらない。

RAIN

雨

You feel like in London...



1枚の雨雲を天候スペースに置く。

STRONGER ROOF

屋根の強化



このカードを捨て、1枚の屋根の強化を得る。

1枚の雨雲を天候スペースに置く。

STORM

嵐

Ocean is in a bad mood today.



1枚の嵐を天候スペースに置く。

STRENGTHENING THE CAMP

キャンプの強化



このカードを捨て、1枚のキャンプの強化を得る。

-1枚の嵐

HIGH WATER

氾濫

The river has overflowed nearby.
It is dangerous for the camp.

? を探検アクションフィールドに置く。

DRAIN

排水

このカードを捨て、2 を得る。

全ての資源を捨てる。
このラウンド、生産フェイズを飛ばす。

STORM

嵐

Ocean is in a bad mood today.

を天候スペースに置く。

STRENGTHENING THE CAMP

屋根の強化

このカードを捨て、 を得る。

-1

HEAVY RAIN

豪雨がやって来る

Dark clouds are gathering. It is going to rain. And it will be heavy rain.

を天候スペースに置く。

IRRIGATION

灌漑

このカードを捨て、 を得る。

を天候スペースに置く。

RAGING RIVER

河川の氾濫

The island is not a nice place for you.

このラウンドの生産フェイズは、得られる資源の合計が半分（端数切捨）になる。

BUILDING

掘の作成

このカードを捨て、 を得る。

このラウンドは生産フェイズを飛ばす。

DISASTER

災害

The wind blows with fury.
Your camp is torn into pieces...

-1 or

MEND

天候の回復

このカードを捨て、 か のどちらかを +1 する（避難所を作成している場合のみ）。

-1/2 or
端数は切り捨てる。

BAD FATE

最悪の運命

This can't be true...

脅威アクションフィールドから全てのカードを捨て、それらの脅威効果を全て解決する。

REASSURING

心労回復

このカードを捨て、3 を得る。

各プレイヤーは を捨てる。

DEVASTATING HURRICANE

破滅的なハリケーン

Wind blows with fury. Your camp is torn into pieces...

-1/2 or
端数は切り捨てる。

REPAIR

修繕

このカードを捨て、 か のどちらかを +1 する（あなたが避難所を所持している場合のみ）。

-1 or

FROST

霜

What you feared most,
has just come...

を天候スペースに置く。

WARMING THE CAMP

このカードを捨て、 を得る。

を天候スペースに置く。

CULLED AREA

淘汰されたエリア

Predators cleaned the area.
It will be hard to find food today...

このラウンドの生産フェイズは を得られない。

PLENTIFUL HUNTING

豊猟





このカードを捨て、2 を得る。

何も起こらない。

THUNDERSTORM

雷雨



Thunder hits a tree and starts a fire.

あなたのキャンプから最も近い  を  で覆う。それは枯渇する。
もし  がいない場合、各プレイヤーは  を受ける。

SEPARATING THE FIRE

火災部分を隔離する



 から  を取る。このカードを捨てる。

このイベントをもう一度解決する。

COLD WIND

冷氣


During your walk you feel a cold, winter wind blowing at your back.

イベントデッキに入れる。

SNOW

雪


In the morning it starts to snow.
It will be a cold night.

 を天候スペースに置く。
もう1枚カードを引く。

VIPERS!




毒蛇だ！

As you take your next step, you get bitten by a viper.

あなたのキャラクターの頭部に  を置く。
イベントデッキに入れる。

FEVER

As you expected, this small bite ended in a big sickness.

もし  を作成していない場合、キャラクターの頭部に  があるプレイヤーは、このラウンド  を1つしか使用できない。
もう1枚カードを引く。

LOST


It's getting dark. You lose your way to the camp. At the beginning of the next day you come back and everyone's happy to see you're alive.

キャンプ外で夜を過ごす。次のラウンドの最初（イベントフェイズの前）に、以下の効果を受ける：






THORNY BUSH

You've got scratched by thorny bushes. Your arm burns.

あなたのキャラクターの腕部に  を置く。
イベントデッキに入れる。

SWOLLEN ARM


You've got an infection and you can't work today.

もし  を作成していない場合、キャラクターの腕部に  があるプレイヤーは、このラウンド  を1つしか使用できない。
もう1枚カードを引く。

WRONG TRACK

帰り道を見失う

You've got lost and you don't come back to the camp for the night. At the beginning of the next day you come back to the camp with some wood.

キャンプ外で夜を過ごす。次のラウンドの最初（イベントフェイズの前）に、2  を得る。

WILD DOG

野犬



You see a wild dog on the glade. First, it stares at you, then it bites you and runs away.

あなたは  を受ける。
イベントデッキに入れる。

THE DOG IS BACK!

奴が帰ってきた！




The dog you met comes to your camp. You try to train it.

決める：  を捨て +1  を得るか、このカードを捨てる。
もう1枚カードを引く。

DANGEROUS TERRAIN

危険な土地



During your trip through the woods you see a lot of predators.

 をあなたが探検したタイルに置く（探検に失敗した場合、探検を試みたスペースに置く）。次のラウンドから、このタイルで資源を収集する（もしくはそのスペースを探検する）場合、 が1以上でなければならない（1未満の場合、資源の収集／探検を行うごとにプレイヤーは  を受ける）。

REMAINS OF A SETTLEMENT

住居跡


Deep in the forest you discover a ruined settlement.

決める：このカードを捨てるか、ミステリーカードを3枚引き、（2  と1  を解決する）、イベントデッキに入れる。

EPIDEMIC

伝染病

You suffer from the disease that killed the village inhabitants.

各プレイヤーは  を受ける。
もう1枚カードを引く。

SHRINE 聖地

Down in the valley you spot a shrine in the woods.

決める：このカードを捨てるか、ミステリーカードを引き（1 を解決する）、イベントデッキに入れる。

NIGHTMARES 悪夢に苛まれる

All night you had nightmares about pagan gods and now you're tired.

Y を作成・資源の収集・探検アクションフィールドに置く。
次にそれらのアクションを解決する際、Y を1つ振り直さなければならない。
もう1枚カードを引く。

SIGNS OF FIRE 火災の跡

The whole area is wasted after massive fire.

あなたが探検したタイルの資源を1つ で覆う。それは枯渇する（探検に失敗した場合は、探検を試みたスペースに を置き、探検に成功した時にそのタイルの資源を覆う）。

CARCASS 動物の死体

君は死んでいるヤギを発見した。しかし、死因が分からない。

決める：このカードを捨てるか、2 と を得て、イベントデッキに入れる。

DIARRHEA 下痢

ヤギの死因は病気だった。そして今、君も同じ病気にかかっている…

各プレイヤーは を受ける。
もう1枚カードを引く。

IT'S GOING TO RAIN 雨の予兆

Dark rainy clouds are gathering above the island.

イベントデッキに入れる。

HEAVY RAIN 豪雨

It starts to rain and it's going to rain the whole day.

を天候スペースに置く。

STORM ON THE HORIZON 水平線に見える嵐

Storm is approaching the island.

イベントデッキに入れる。

STORM 嵐の到来

The storm is here.
The night will be very difficult.

を天候スペースに置く。

SURPRISING DISCOVERY 意外な発見

You have found a skeleton in the jungle. It's holding... a pistol!

このカードはプレイヤーが所持し、1度だけ使用できる。
一時的に +3 を得る。
使用后、捨て札にする。

OLD HUT 古びた小屋

決める：このカードを捨てるか、ミステリーカードを2枚引き（1 と1 を解決する）、イベントデッキに入れる。

ROBINSON'S GHOST ロビンソンの亡霊

Last night you had nightmares about Robinson's death.

各プレイヤーは を捨てる。
もう1枚カードを引く。

PUMA! ピューマだ!

You spot a puma in the bushes. If you go back to the camp now, you will bring death with you.

決める：このカードを捨てキャンプ外で夜を過ごすか、イベントデッキに入れる。

THE PUMA ATTACKS! ピューマが襲ってきた!

The puma found your camp and attacks you!
猛獣と戦闘する：



もう1枚カードを引く。

TIGER! 虎だ!

You find a tiger and hide. If you go back to the camp now, it will track you.

決める：このカードを捨てキャンプ外で夜を過ごすか、イベントデッキに入れる。

THE TIGER FINDS YOU! 虎は君を獲物とみなした!

The tiger found your camp and attacks you!
猛獣と戦闘する：



もう1枚カードを引く。