

## ロビンソン・クルーソー：呪われた島の冒険

### ■ターン進行

【1】イベントフェイズ / 1ラウンド目は省略	
・イベントデッキを1枚引き、効果を解決する。	
【2】士気フェイズ	
・スタートPLは士気レベルに対応する効果を受ける。 ・捨てる士気トークンが足りない場合、足りない分だけ負傷を受ける。	
【3】生産フェイズ	
・キャンプがある島タイル上の資源を獲得し、利用可能な資源スペースに置く。	
【4】アクションフェイズ	
・アクションの計画（ポーンの配置）→アクションの解決の順で行う。 ※アクションフェイズ終了後、資源は「利用可能な資源スペース」に置かれ、アイテムは <b>追加効果を適用した後</b> 、アイテム面を上にしてボード上の対応するスペースに置く。 ・アクションに必要なすべての物は、「アクションの計画」の時点で用意されていなければならない。	
【5】天候フェイズ	
・シナリオで設定された天候ダイスを振る。 ・天候ダイスの出目+天候トークンの効果を適用する。 ・天候フェイズ終了時、天候スペースにあるすべてのトークンを除去する。	
各アイコンの効果	
雪雲	・雪雲の数だけ木材駒をストックに戻す。
雨雲	・すべての雲（雨アイコンと雪アイコン）の数と屋根レベルを比較する。 ・屋根レベルのほうが低い場合、差額分だけ食料と木材をストックに戻す。 ※支払えなかった資源1個ごとに、全PLが1点負傷する
飢えた動物ダイス	・飢えた動物ダイスを振り、出目の効果を適用する。 ※出目の効果を解決できなかった場合、全PLは1点負傷する。 ※猛獣と戦う場合、武器レベルのほうが低い場合は全PLが差額分だけ負傷する。
嵐	・柵レベルを1下げる。 ・これを解決できない場合、全PLは1点負傷する。
【6】夜フェイズ	
1) 食事：PLの人数分食料を消費する。足りない場合、食事しなかったPLは2点負傷する。 2) キャンプの移動：隣接するタイルにキャンプを移動することができる。 3) 野宿：避難所があるタイルにキャンプがない場合、全PLは1点負傷する。 4) 食料の破棄：利用可能な資源スペースの食料全てがストックに戻される。 5) 特殊能力の復活：キャラクターカードから黒マーカーを除去する 6) ラウンドの進行：スタートプレイヤートークンを次のPLに渡す。	

### ■キャラクター

特殊能力
・特殊能力は、示された枚数の決意トークンを支払えば使用できる。 ・いつでも使用できるが、1ラウンドに1回しか使用できない。
キャラクター固有の発明品
・固有の発明品は、いったん作成されたら、そのアイテムはグループ全体が使えるようになり、そのプレイヤーは即座に決意トークンを2枚得る。

### ■アクションフェイズ：アイコン

各ボード / 島タイルに下記アイコンがある場合、以下の影響を受ける。

	<b>アクションフィールド</b> ・そのアクションで判定を行う際、最初に出た「成功」の目を振り直す。
	<b>アクションフィールド</b> ・そのアクション中、冒険カードを1枚引く。 ・冒険ダイスで「冒険」の目を出し、同じアクションスペースに冒険トークンもある場合、冒険カードを1枚だけ引く。
	<b>アクションフィールド</b> ・このトークンが狩りデッキの横にある場合、次の狩りで猛獣の強さが+1される。 <b>島タイル/スペース</b> ・武器レベルが0の場合、そのタイルでアクションを実行したPLは1点負傷する。
	<b>アクションフィールド</b> ・そのアクションを実行するために、通常よりポーンを1個多く必要とする。 <b>島タイル/スペース</b> ・そのタイルでアクションを実行する際、通常よりポーンを1個多く必要とする。
	<b>「作成」アクションフィールド</b> ・木材を必要とする「作成」アクション中、必要な木材が+1される。 <b>避難所/屋根/柵/武器コストトラック</b> ・対応するアイテムを作成しようとする度、木材を追加で1個支払う（通常のコストとして木材駒を支払った場合のみ）。 <b>島タイル/スペース</b> ・「資源の収集」や「生産」フェイズ中、そのタイルは通常より1個多い木材駒をもたらす。

※アクションフィールドにあるトークンは、その効果を解決したあとに除去される。

※ゲームボードの他の場所にあるトークンは、ゲーム中その場所に残り続ける。

### ■夜フェイズ：キャンプの移動

・キャンプがあった島タイル上に+1資源トークンが置かれている場合、そのトークンをキャンプと共に移動させることができる
・避難所を作成しない……ペナルティ無し
・避難所作成済み……屋根レベルと柵レベルを現在の半分（端数切り捨て）だけ減らす。
・島タイル上の避難所を利用して屋根や柵が作成済みの場合……屋根・柵が0に戻る。