

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 追加効果を適用した後 、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。

| | |
|---|---|
|  | アクションフィールド ・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。 |
|  | アクションフィールド ・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。 |
|  | アクションフィールド ・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。 島タイル/スペース ・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。 |
|  | アクションフィールド ・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。 島タイル/スペース ・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。 |
|  | 「作成」アクションフィールド ・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。 避難所/屋根/柵/武器コストトラック ・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）。 島タイル/スペース ・「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。 |