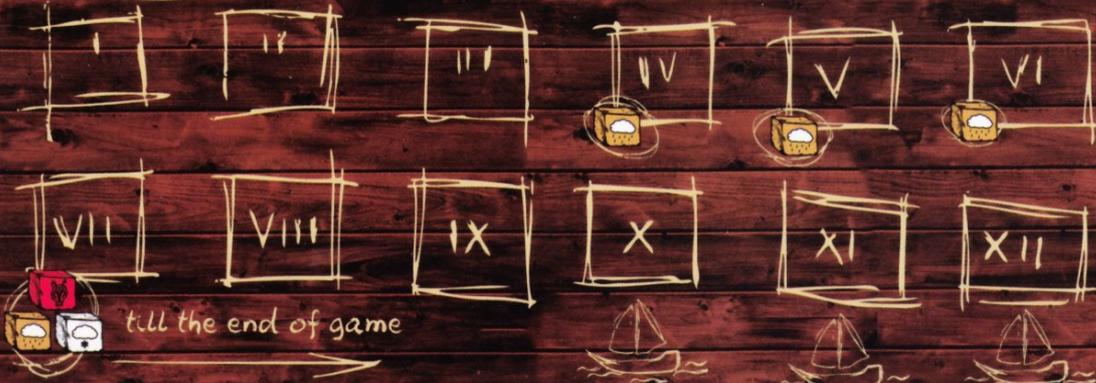


# Castaways



## Scenario 1

君は無人島に漂流した遭難者だ。それは夏の終わりだった。君は冬に備え、避難所、屋根、そして柵を造らなければならない。秋と冬の過酷な数か月を生き延びるのは難しいだろう。君は木材を積み重ねた柵を作り、そこに火を灯さなければならない。水平線の彼方を通る船が、君を見つけ、救助してくれるために。

## Goal of the Scenario

木材を積み重ねて柵を作成し、「火」を作成しろ。君は柵スペースに好きなだけの木材を置くことができるが、1ラウンドには1列までしか完成させることはできない！君はアクションフェイズの前に、柵スペースに木材を置くことができる。10~12ラウンドの間に柵と「火」を完成させていれば、ゲームに勝利する。



|              |                    |                     |                              |
|--------------|--------------------|---------------------|------------------------------|
|              |                    |                     |                              |
| <b>Herbs</b> | <b>Oil</b>         | <b>Pirate Sabre</b> | <b>Medallion with a lady</b> |
| +            | Only for pile<br>2 | +1                  | 3                            |

No effect.

No effect.

**MAST**

+3

Only for pile.

**HATCHET**

+1

On the tile with your Camp

| Date | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------|---|---|---|---|
|      |   |   |   |   |

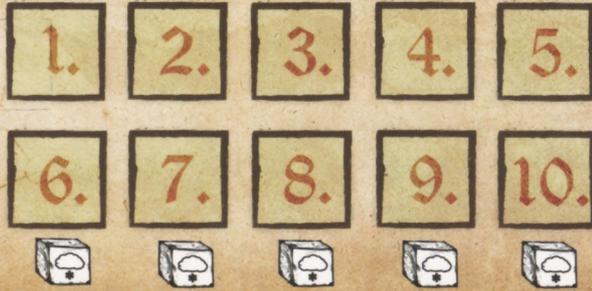
### Victory Points

|               |             |
|---------------|-------------|
| 1 VP for each |             |
| 2 VP for each |             |
| 3 VP for each |             |
| 4 VP for each | pile column |
| 2 VP for each |             |

## Scenario 2

君はエクソシストの調査隊だったが、凄まじい嵐に遭遇し、君の船は破壊されてしまった。君はこの呪われた島に上陸した。君の状態は最悪で、救助の望みもない。しかし、君のミッションは依然として重要なものだった——君は、悪魔祓いを行わなければならない……

# Cursed Island



### Goal of the Scenario

アイテム「十字架」を5回、全て違う島タイル上で作成する。  
十字架を作成したタイルには、 を配置する。



**邪神の神殿**: あなたは次ラウンド以降、ミステリーカードを4枚引くために探検アクションを実行することができる。この時、【財宝】3枚と【怪物】1枚のみ解決する。あなたはこのアクションを1ゲーム中1回しか実行できない。



**死の宣告**: このアイコンがあるタイルを探検したプレイヤーは2点負傷する。



**崇拜者の隠れ家**: このタイルに霧マーカーを置く。



**Cultist's candles**



**不思議な薬瓶**



**Mysterious vials**  
(Turn „Cure”  
Invention card to its  
Item side).

**装飾されたベル**



**Decorated bell**  
Remove 2 Fog  
markers  
from any Island  
tiles/spaces.

**供犠の短剣**



**Sacrificial dagger**  
temporarily  
gives +3 ,  
player using  
dagger gets   
multiple use

これらのアイテムは何度でも作成できる。



### Mysterious fog

2つの を、異なる島タイル/島スペースに1つずつ置く。これらを霧マーカーと呼ぶ。霧マーカーは1つのタイルに2つ以上置かれることはない。島タイル/島スペース上の霧マーカーは以下のアイコンと同じ効果を持つ:



もし霧マーカーがあるタイルにキャンプがある場合、プレイヤーは生産フェイズに資源を得ることができない。霧マーカーがあるタイルの地形の種類は、未探査として扱う。霧マーカーのあるタイルで「十字架」を作成する場合、通常より1個多いポーンの割り当てを要求される。

訳註: 霧マーカーがあるタイルの地形の種類が他に存在しない場合、その地形を必要とするアイテムを作成できない。

Date 1 2 3 4

### Victory Points

- 1 VP for each
- 2 VP for each
- 2 VP for each
- 3 VP for each
- 3 VP for each
- 1 VP for each

# Scenario 3

君は荒れた島で遭難した。  
君は非常に困難な状況に置かれた。しかし見よ！  
君の船員仲間の一人、美しいジェニーが、海の孤島で民にかかっている！  
君はいかだを組み立て、彼女を救わなければならない！  
そして、その後ボートを組み立て、島を退散したほうがいだろう。  
ハリケーンが近づいているのだ……

# Jenny needs help!

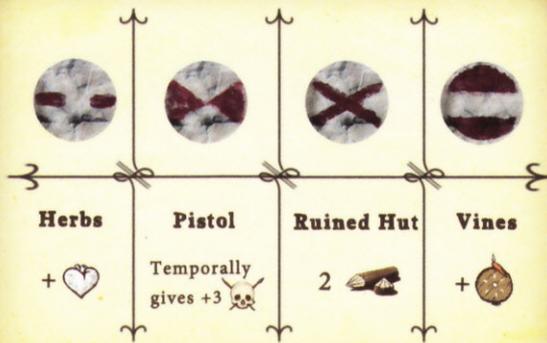


## Goal of the Scenario

このシナリオには勝利方法が2つある。  
ひとつ目の勝利条件は、ジェニーを救出すること。  
君はアイテム「いかだ」を作成し、「いかだ」でジェニーをキャンプに連れてくるために「探索」アクションを実行しなければならない。  
ジェニーが死亡した場合、ゲームオーバーとなりプレイヤーは敗北する。  
ふたつ目の勝利条件は、この島から脱出するためのアイテム「ライフボート」を作成することだ。  
これらのふたつの勝利条件を満たしたら、君は即座にゲームに勝利する。

## Setup changes:

もし「暴風雨予報機」を引いた場合、そのカードを捨て札にして新たにカードを引く。



### 滑りやすい岩

このアイコンを探索したプレイヤーは2 負傷を受ける。

### 墓地



### マストとスパーの残骸



(ロープのアイテム面を上にする)

### 気球の残骸



## Storm

嵐の到来。嵐がキャンプを直撃する：



## All other special rules

ジェニーは、救出されるまで、毎ラウンドの夜フェイズに2点の負傷を受ける。ジェニーを救出したら、ジェニーを表すポーンを1つ獲得する。以降、ジェニーはプレイヤーと同じように扱う：  
・彼女は、各プレイヤーに影響するイベント、「満たされなかった要求」によって受ける影響を全て受ける。  
・彼女は天候の影響を受ける。  
・夜フェイズの間、彼女は食料を食べ、野宿によるダメージも受ける。  
・彼女の存在は避難所・屋根・柵の作成コストには影響しない。  
しかし、彼女はスタートプレイヤーになることはなく、アクションフェイズでは休憩アクションしか実行できない（負傷を1回復するが、アイテム「ベッド」の効果を受けることはできない。

Date

1

2

3

4

## Victory Points

|               |  |                       |
|---------------|--|-----------------------|
| 1 VP for each |  | 5 VP for saving Jenny |
| 2 VP for each |  |                       |
| 4 VP for each |  | 5 VP for Lifeboat     |
| 3 VP for each |  |                       |



## Scenario 4

君はトレジャーハントのためにジャングルの奥地で古の神殿を探検している！君はザックに入れるべき新しい場所を捜して、島を調査することだ。火山が全てを破壊して島う前に……  
 おっと、君のボートがなくなったことは言っていないか？  
 そうだ、君は島から脱出したければ新たなボートを造らなければならない。

# VOLCANO ISLAND

### Setup changes:

ゲーム開始時に「ナイフ」と「ショベル」は作成されている（アイテム面を上に向けること）。  
 あなたは×印のついたNo.10タイルからゲームを開始する。ミステリーアイコンと発見アイコンは無視する。  
 No.8タイルを火山面を上にして配置する。  
 火山タイルは到達不能として扱う。

### Goal of the Scenario

一定数以上のタイルとミステリーアイコンを探検する（必要数は表を参照）。  
 「海賊のボート」を作成する。

|  |    |    |    |
|--|----|----|----|
|  | 2  | 3  | 4  |
|  | +6 | +7 | +8 |
|  | 3  | 4  | 4  |



|   |  |  |
|---|--|--|
| 1 |  | <b>小さな神殿</b><br>ミステリーカードを3枚引くために探検アクションを実行する。全てのタイプを解決する。<br>特殊ルール：あなたは3枚のカードを引き、その全てを解決する。                                      |
| 2 |  | <b>荒廃した村</b><br>ミステリーカードを4枚引くために探検アクションを実行する。全てのタイプを解決する。<br>特殊ルール：あなたは4枚のカードを引き、その全てを解決する。                                      |
| 3 |  | <b>隠された洞窟</b><br>ミステリーカードを4枚引くために探検アクションを実行する。全てのタイプを解決する。<br>特殊ルール：あなたは4枚のカードを引き、その全てを解決する。このアクションを実行するには、ポーンを1つ余分に配置しなければならない。 |
| 4 |  | <b>地下神殿</b><br>ミステリーカードを5枚引くために探検アクションを実行する。全てのタイプを解決する。<br>特殊ルール：あなたは5枚のカードを引き、その全てを解決する。このアクションを実行するには、ポーンを1つ余分に配置しなければならない。   |

これらの全ての探索は、該当するタイルで実行されなければならない。

8. 6. 5.

7.

8. 6. 5.

### Eruption of the dust

2つの【白マーカー】を異なる島タイル/島スペースに1つずつ置く。これらをダストマーカーと呼ぶ。ダストマーカーは1つのタイルに2つ以上置かれることはない。  
 島タイル/島スペース上の霧マーカーは以下のアイコンと同じ効果を持つ：  
 【-1ポーンマーカー】

### All other special rules

【-1ポーン】トークンを探検アクションフィールドに置く。これはゲーム終了時まで置かれる。これは、全ての探検アクションにポーンを1つ余分に必要とすることを示す。  
 避難所、屋根、柵を作成する際、【毛皮】を【木材】として扱う。  
 4ラウンド目以降、火山から溶岩が流れだし、タイルを侵入不能にしていく。タイルの“破壊”の順番はマップ上に記されている。  
 ラウンドの開始時（イベントフェイズの前）に、該当するタイルを裏返す。  
 もしプレイヤーがそのタイルにキャンプを持っていた場合、プレイヤーは死亡する。

|                           |                     |                    |                   |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-------------------|
|                           |                     |                    |                   |
| <b>Old map</b>            | <b>Indy's diary</b> | <b>Torch</b>       | <b>Old canvas</b> |
| Draw 1 less Mystery card. | Ignore effect of 1  | Ignore effect of 1 | Ignore 1          |

|      |   |   |   |   |
|------|---|---|---|---|
| Date | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------|---|---|---|---|

### Victory Points

- 5 VP for Jolly-boat
- 1 VP for each
- 2 VP for each
- 1 VP for each explored
- 3 VP for each explored

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
|                    |                   |
| <b>ROPE LADDER</b> | <b>JOLLY-BOAT</b> |
| (for only)         | Win.              |

# Cannibal Island

## Scenario 5

信じるのは難しい。しかし、君の船が難破したことは、最悪なニュースの始まりにすぎなかった……君は非常に危険な島に降りてしまった。人食い島。君は戦わなければならないだろう。森に身を隠し、彼らの村の場所を暴き、焼き払うために……

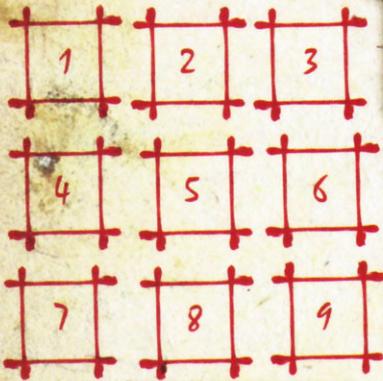


### Setup changes

島タイルNo.4 (人喰いの街) をイラストの場所に裏向きに配置する。プレイヤーは初期アイテムカードをランダムに2枚引く代わりに「にラム酒の瓶」と「パイプ&刻みタバコ」を所持した状態でゲームを開始する。

### Goal of the Scenario

あなたの目的は人喰いの街の破壊だ。人食い村の強さは「21-Y」となる。Y=[3×焼け落ちた人喰いの村の数]となる。



### Attack of Cannibals

各プレイヤーは[3-X]点の負傷を受ける。Xは焼け落ちた人喰いの村の数となる(例: プレイヤーが2つの村を焼き払った場合、受ける負傷は3-2=1点となる)。さらに、キャンプを隣接するタイルに移動させるか、避難所を失うか(避難所を失った場合、屋根と柵は0にリセットされる)、各プレイヤーは負傷を2点受ける。



### All other special rules

#### 血の顕現

人喰いの街タイルは、4ラウンドの開始時(イベントフェイズの前)に自動的に探索され、姿を現す。「6」のナンバートークンをそのタイルに置き、人喰いの街とする。

#### 恐怖

プレイヤーは街や焼け落ちていない村のあるタイルにキャンプを移動させることはできない。街や焼け落ちていない村のあるタイルで資源の収集アクションを行う場合、ポーンを1つ余分に必要とする。

#### 戦争

人喰いの村や街を焼き払うためには、対応するタイルで狩りアクションを実行しなければならない。この際、通常の狩りルールを適用する(例: 武器レベルと村/街の強さを比較し、武器レベルが足りない場合は足りない分だけ負傷を受ける)。

#### 治癒の軟膏



#### 古びたマチェット



#### 吹き矢

It temporarily gives +2

#### 島の地図

Look at the top 3 Island tiles. Put them back in any order.

|   |               |   |                |
|---|---------------|---|----------------|
| 1 | First village | 2 | Second village |
| 3 | Third village | 4 | Fourth village |

探索したプレイヤーは1点の負傷を受ける。人喰い人種がキャンプを襲撃する。一可能ならば:【木材】か【食料】を1つ捨てる。

このタイルを探索したプレイヤーは1点の負傷を受ける。人喰い人種がキャンプを襲撃する。一可能ならば:【木材】か【食料】を1つ捨てる。

村の強さは[4+島タイルにあるミステリーアイコンの数]となる。村を焼き払った場合、ミステリーアイコンを【黒マーカー】で覆う。アイコンがマーカーで覆われた村は、村の強さに影響しない。

#### Victory Points

|               |                              |
|---------------|------------------------------|
| 1 VP for each |                              |
| 3 VP for each |                              |
| 3 VP for each |                              |
| 3 VP for each | burnt down Cannibal village  |
| 5 VP for      | burnt down City of Cannibals |

#### Date

1

2

3

4

## Scenario 6

もはや救出の見込みはない。  
君はこの島に永住することを決めた。  
丈夫な家と良質の道具を使い、家族を養うのだ。  
ここは君の島だ。  
いまこそ定住しよう。

### Goal of the Scenario

避難所、レベル1以上の屋根、柵、武器を作成する。  
ゲーム開始時にランダムに引いた9つのアイテムを全て作成する。  
(セットアップの変更を参照)。

### Setup changes:

発明カードを5枚ではなく9枚引く。  
この9枚を作成することが勝利条件となる。

#### 不作



このラウンドの生産フェイズは、本来獲得できる資源の合計数の  
半分の資源しか獲得できない。  
(端数切捨て)

#### 荒地



あなたが今探検したタイルの地形タイプをチェックする。  
その地形タイプがまだ発見されていないタイプだった場合、  
地形アイコンを【黒マーカー】で覆う。この地形タイプは未探検として扱う。

### All other special rules

#### 子供

7・9・11ラウンド目、新しい子供が生まれる(【青マーカー】を  
キャンプトークンの横に置く)。夜フェイズに、子供1人につき食料を  
1つ捨てる。子供に与える食料が足りない場合、ゲームオーバーとなり  
プレイヤーは敗北する。

#### 収穫

キャンプがあるタイルに複数の【+1食料トークン】を置くことが  
できる。

#### 特殊アクション：開拓

2ポーン▶任意のタイルから【黒マーカー】を除去する。

# ROBINSON FAMILY

|                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| Round 1<br>1         | Round 2<br>2         | Round 3<br>3<br>     |
| Round 4<br>4<br>     | Round 5<br>5<br>     | Round 6<br>6<br>     |
| Round 7<br>7<br>-1   | Round 8<br>8<br>-1   | Round 9<br>9<br>-2   |
| Round 10<br>10<br>-2 | Round 11<br>11<br>-3 | Round 12<br>12<br>-3 |



#### Old tools

build 1 chosen  
Item (Rope, Pot,  
Knife) for free  
and without Action  
(turn chosen Invention  
card Item side up).

#### 耕す



#### Plow

remove 1  
from any  
Island tile.



#### Powder reroll

once



#### Seeds

1

Date

1

2

3

4

### Victory Points

1 VP for each

2 VP for each

3 VP for each

3 VP for each

2 VP for each Item



#### FENCE

+1



#### GARDEN

+4