

WYSPA

+ przygód



Gra kooperacyjna dla 2 do 5 śmiałych graczy
Autorzy: Michael Palm i Lukas Zach

A miało być tak pięknie!

Niestety, w drodze do Indii wpłynęliście w potężny sztorm i wasz statek zatonął. Jakimś cudem, ostatkiem sił dopłynęliście na brzeg pobliskiej wyspy cali i zdrowi, a teraz nerwowo rozglądacie się wokół, trzęsąc się z wyczerpania i strachu przed nieznanym.

Czy uda wam się uciec z tej tajemniczej, bezludnej wyspy?

A może jednak wcale nie jest bezludna?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

180 kart podzielonych na Przygody
(Przygoda 1 oraz Przygody od 2 do 5)



Karty Akcji

Karty Miejsc

Karty Wraku

Karty Zagrożeń

Nie otwierajcie poniższych zestawów do czasu, aż tekst karty wam to nakaze!



Talia Jaskini

Talia Pustelnika

Talia Horyzontu

Talia Piratów

Talia Mostu

Talia Klątwy

6 planszetek graczy



65 żetonów i 64 znaczniki



20 żetonów
Pożywienia



10 żetonów
Ryb



10 żetonów
Mięsa



15 żetonów
Drewna



10 żetonów
Skór



14 znaczników
Doświadczenia



15 znaczników
Zmęczenia



15 znaczników
Postępu



10 znaczników
Klątwy



5 znaczników
Graczy



5 znaczników
Wielokrotności
(użyjcie ich, jeśli potrzebujecie
większej liczby żetonów
lub znaczników)



5 pionków Graczy

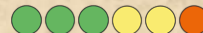


1 Obóz



5 kości

każda o ściankach:



Kartonowe separatory i zakładki

(Wsuńcie je do wypraski, by posortować karty według ich przeznaczenia. Szczegóły w części „Przed pierwszą grą”).



O GRZE

W WYSPIE PRZYGÓD doświadczyacie, w ramach kilku rozgrywek, życia rozbitków na bezludnej wyspie.

Gra podzielona jest na rozdziały (przygody). W wyniku rozgrywania kolejnych przygód do gry wchodzi nowe karty. Sposób i kolejność w jakiej zostaną dodane zależą od waszych wyborów i wyniku przygód, jakie was spotykają.

Pomiędzy rozgrywaniem kolejnych przygód należy zresetować stan gry, jednak żadne elementy gry nie ulegają w jej trakcie zniszczeniu (takie jest przynajmniej nasze zamierzenie).

Nie musicie rozgrywać wszystkich przygód w tym samym gronie, choć oczywiście łatwiej

będzie, jeśli wszyscy będą znali poprzednie wydarzenia i efekty związane z kartami.

Niemniej jednak, każda przygoda jest w pełni samodzielna. Zaczynacie każdą z nich, posiadając już wiedzę z poprzednich przygód, jednak bez jakichkolwiek zebranych wcześniej przedmiotów. Za każdym razem musicie ponownie odkryć miejsca oraz zebrać ekwipunek. Utrudnienia, takie jak znaczniki Zmęczenia, również przepadają po każdej przygodzie. W kolejnych rozgrywkach zachowacie jedynie uzyskane do tej pory osiągnięcia.

Niektóre karty posiadają tekst zmieniający zasady ogólne.

PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Gdy pierwszy raz otworzycie pudełko z grą, uporządkujcie je: wsuńcie kartonowe zakładki w otwory wypraski. Oznaczcie sekcje z kartami za pomocą tekturowych zakładek: połowa z dwoma sekcjami przeznaczona jest dla zakładki „Nadchodzące przygody”. W drugiej połowie wypraski wsuńcie zakładki w następującej kolejności: „Aktualna Przygoda”, „Karty Miejsc”, „Karty Wraku”, „Karty Zagrożeń”, „Karty Jaskini”, „Karty Horyzontu”, „Karty Pergaminu” i „Archiwum”.

Włóżcie wszystkie owinięte folią paczki do największej sekcji pudełka, nie rozpakowując ich! Użyjecie ich później. Po zakończeniu gry, ta sekcja służy także do przechowywania wszystkich pozostałych komponentów. Póki co połóżcie paczki przygód od 2. do 5. w sekcji „Nadchodzące przygody”.

Otwórzcie paczkę Przygoda 1. Znajdujące się w niej karty są ułożone w kolejności,

nie tasujcie ich. Karty Miejsc pierwszej przygody odłóżcie do pudełka, do sekcji „Karty Miejsc”. Karty Wraku i Zagrożeń również odłóżcie do odpowiadających im sekcji. Wszystkie pozostałe karty pierwszej przygody odłóżcie do sekcji „Aktualna przygoda”.



CEL GRY

Każda przygoda ma wyznaczony cel.

Pierwszym będzie **znalezienie schronienia** i **rozpalenie ogniska**. Pozostałe przygody wyznaczają wam inne cele, określone w sekcji przygotowania danej przygody.

Cel **zostaje osiągnięty** gdy znajdziecie **kartę zawierającą odpowiedni tekst**.

Przezywacie, jeśli jeden z graczy dostanie znacznik Zmęczenia, którego nie może umieścić na swojej planszecie.

Przezywacie także, jeśli talia kart Zagrożeń wyczerpała się i nie macie jak podczas nocy dobrać karty Zagrożenia.



KARTY

W grze występują różnorakie typy kart, ale niemal wszystkie mają podobny wygląd:



Przedmioty, karty **Zagrożeń** oraz karty z **efektem początku dnia** oznaczone są odpowiednimi ikonami w lewym górnym rogu karty.

Każdy **przedmiot** może być własnością tylko jednego gracza; karty przedmiotu kładzie się **obok planszетки gracza**.

W opisie działania karty mogą pojawić się **akcje** oznaczone symbolem:

Takie **karty Akcji** zawsze kładzie się **odkryte na środku stołu** i w dowolnym momencie mogą być użyte przez każdego z graczy.

Czasami zanim wykonacie zawartą na karcie akcję musicie spełnić odpowiednie **wymagania**. Takie wymagania oznaczone są symbolem:

Wymagania te możecie spełnić w dowolnym momencie, **kładąc** na kartę wskazane **żetony z waszego Obozu**. Nie jest to uważane za akcję (patrz poniżej). Po położeniu żetonu na karcie, aby spełnić jej wymagania, nie możecie zabrać go z powrotem do Obozu.

OBÓZ

Tutaj przechowujecie pożywienie i materiały budowlane. Zawsze gdy otrzymujecie zapasy, połóżcie je tutaj. Wszyscy gracze mogą używać żetonów z Obozu. W nocy wszyscy zbieracie się w Obozie.



PLANSZETKI GRACZY

Każda z planszetek zawiera atrybuty i umiejętności specjalne postaci.



O wyniku wykonanej akcji zwykle decyduje rzut kośćmi. Liczba obok danego atrybutu wskazuje iloma kośćmi rzuca dany gracz (patrz: Rzuty kośćmi na str. 8).

Za każdym razem gdy otrzymujecie **żetony Zmęczenia**, musicie umieścić je na swojej plan-

szetce. W grach 2- i 3-osobowych umieszczacie je najpierw po lewej stronie planszетки (używając obu wyznaczonych miejsc w grze 2-osobowej i tylko jednego w 3-osobowej). W grach 4- i 5-osobowych możecie używać tylko miejsc po prawej stronie planszетки. Każde miejsce może zawierać tylko 1 żeton Zmęczenia.

ZNACZNIKI

Zmiany na kartach i planszettek oznaczacie przy pomocy znaczników:



Znaczniki Postępu: Czasami wykonanie akcji rozłożone jest na kilka kroków. Te znaczniki pomagają śledzić ich postęp.



Znaczniki Doświadczenia: Za każdym razem, gdy podczas akcji graczowi nie powiedzie się rzut kośćmi, otrzymuje znacznik Doświadczenia. Uczcie się na swoich błędach! Gracz może wydać jeden znacznik Doświadczenia, aby **przerzucić wszystkie kości** w dowolnym późniejszym rzucie kośćmi towarzyszącym wykonaniu akcji.

Możecie wydać tyle znaczników, ile razy chcecie dokonać przetrzutu, pamiętając o tym, że zawsze trzeba przetrzucić wszystkie kości.



Znaczniki Zmęczenia: Niektóre karty dodają znaczniki Zmęczenia – po ich otrzymaniu musicie położyć je na swoich planszettekach. Każdy znacznik **obniża wartość atrybutu postaci o 1.**

Za każdym razem, gdy otrzymujecie znacznik Zmęczenia, połóżcie go na atrybucie postaci o największej wartości, na którym nie ma jeszcze znacznika Zmęczenia (w grach 2- i 3-osobowych wykorzystajcie najpierw miejsca po lewej stronie planszетки). Każdy atrybut może przechowywać tylko 1 znacznik Zmęczenia, a jeśli gracz nie ma już wolnych miejsc na znaczniki, to jego postać opada z sił i wszyscy przegrywacie! Jeśli karta pozwala na usunięcie znacznika Zmęczenia, możecie wybrać, którego chcecie się pozbyć.



Talia Wraku



PRZYGOTOWANIE

Uwaga: Gra kładzie szczególny nacisk na nieoczekiwane odkrycia i przygody, dlatego nie polecamy sprawdzania kart przed rozgrywką, nawet w fazie przygotowywania gry.

- Umieśćcie odkryte karty od **101** do **104** w rzędzie na środku stołu. Ten układ zmieni się w późniejszych przygodach (patrz: Przygody na str. 10 i 11).
- Przetasujcie karty Wraku i stwórzcie z nich zakrytą talię, którą położycie obok karty **101** (Plaża).
- Przetasujcie karty Miejsc i stwórzcie z nich zakrytą talię, którą położycie obok karty **104** (Eksploruj okolice).
- Przetasujcie karty Zagrożeń i stwórzcie z nich zakrytą talię, którą położycie w swobodnym zasięgu wszystkich graczy. W późniejszych przygodach będziecie musieli stworzyć dodatkowe talie tego typu.



PRZYGOTOWANIE

Talia Miejsc



Talia Zagrożeń

5. Poukładajcie pozostałe karty wedle ich numerów i odłóżcie je do pudełka za zakładką „Aktualna przygoda”.
6. Połóżcie odkryty kafel Obozu na środku stołu.
7. Utwórzcie stos zasobów ogólnych, złożony ze wszystkich rodzajów żetonów. (Nie są to zapasy, gdyż te gracze składują na kafel Obozu).
8. Każdy z graczy wybiera kolor oraz pobiera odpowiednią planszетkę postaci, pionek i znacznik gracza. Połóżcie swój znacznik na planszетce, by wskazać, który pionek należy do was.
9. Rozpoczynacie grę wybierając gracza, który jako pierwszy wykona swoje 2 akcje.

Uwaga: W pierwszej przygodzie nie możecie wybrać postaci Govindy Jaipura!

PRZEBIEG GRY

W WYSPĘ PRZYGÓD gracie jako drużyna. Jest to gra kooperacyjna, w której omawiacie i wspólnie decydujecie jakie akcje wykonać. Pomimo tego gracze rozgrywają swoje tury samodzielnie i należy uszanować ich decyzje jeśli zdecydują się na coś innego niż wcześniej ustalono.

Gra podzielona jest na kilka dni i nocy, jej początek wyznacza dzień pierwszy.

DZIEŃ:

Każdego dnia, w swojej turze, każdy z graczy wykonuje **2 akcje z rzędu** (→). Kolejność wykonywania tur gracze ustalają między sobą.

Możecie wykonać akcje wszystkich odkrytych kart leżących na stole (za każdym razem możecie wybrać inną akcję). Wykonując pierwszą akcję, należy postawić pionek gracza na wybranej karcie. Wykonując drugą akcję, pionek gracza należy położyć na wybranej karcie. Położony **poziomo** pionek oznacza, że ten gracz wykonał już 2 akcje tego dnia.

Możecie także wykonać akcję ze swojej planszeczki gracza, o ile takowa jest dostępna. Jeżeli zrobicie to jako swoją drugą akcję lub jeśli karta akcji, na której znajdował się wasz pionek, została odrzucona, połóżcie swój pionek na Obozie. Odłóżcie odrzucone karty na stos kart odrzuconych.

RZUTY KOŚCMI:



Wykonanie akcji często zależy od pomyślnego rzutu kośćmi. Kolor wskazuje jaki wynik jest potrzebny do sukcesu, a symbol – którego atrybutu waszej postaci używacie. Liczba obok odpowiedniego atrybutu wskazuje, iloma kośćmi należy rzucić. Jeśli akcja wymaga dwóch kolorowych symboli, musicie wyrzucić obydwa wskazane wyniki. Możecie używać znaczników Doświadczenia do przerzucania kości (patrz str. 5). Zawsze, gdy podczas wykonywania akcji rzut zakończy się porażką, otrzymujecie znacznik Doświadczenia.

Przykład: Asia musi wyrzucić by jej akcja zakończyła się sukcesem. Rzuciła 3 kośćmi ponieważ jej współczynnik zręczności () wynosi 3. Wyrzuciła .

Używa jednego ze swoich znaczników Doświadczenia, by przerzucić wszystkie kości. Drugi rzut daje wynik – sukces!

PRZEDMIOTY:

Jeśli na wybranej przez siebie karcie znajduje się pionek innego gracza, to możesz korzystać z przedmiotów tego gracza. Przedmiot nie zmienia wtedy swojego właściciela (nie zmieniasz położenia karty). Możesz także poświęcić jedną akcję, by przenieść swój pionek w miejsce, gdzie znajduje się pionek innego gracza. Ten gracz, o ile się zgodzi, może przekazać ci jeden ze swoich przedmiotów. Jeżeli nie uzyskasz zgody, nie możesz zabierać przedmiotów innych graczy wbrew ich woli.

NOC:

Kiedy wszyscy gracze po kolei wykonają swoje 2 akcje, zapada noc. Przenieście **wszystkie pionki na kafel Obozu**. Czas na posiłek. Z Obozu (do zasobów ogólnych) **odrzućcie za każdego gracza 1 żeton**: Pożywienia, Ryby lub Mięsa. Każdy gracz, który nie może lub nie chce jeść otrzymuje **1 znacznik Zmęczenia**.

Uwaga: Zawsze możecie użyć jednego żetonu Ryb lub Mięsa zamiast żetonu Pożywienia, natomiast nie możecie użyć Pożywienia zamiast Ryb lub Mięsa!



Po skończonym posiłku każdy z graczy dobiera i rozpatruje 1 kartę z **talii Zagrożeń** . O kolejności doboru zdecydujecie sami pamiętając, że każdy gracz musi w pełni rozpatrzyć dobraną kartę zanim swą kartę dobierze następny gracz. Po rozpatrzeniu karty Zagrożeń zostają odrzucone, o ile ich tekst nie wskazuje inaczej. Pod koniec nocy możecie dowolnie **rozdysponować** pomiędzy sobą dostępne **przedmioty**.

Następnie rozpatrzcie wszystkie karty oznaczone symbolem **efektu początku dnia** () i rozpocznijcie następny dzień.

KONIEC GRY

KONIEC PRZYGODY:

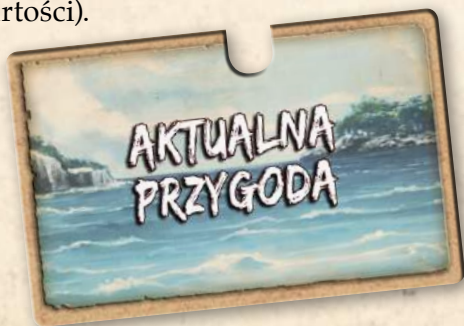
Jeżeli pod koniec gry nie decydujecie się na rozegranie kolejnej przygody, posortujcie wszystkie karty i odłóżcie je do pudełka.

Wszystkie odkryte i odrzucone karty Miejsc włożcie do sekcji pudełka oznaczonej zakładką „Karty Miejsc”.

Powtórzcie powyższą czynność z kartami Wraku i Zagrożeń (wliczając w to Przedmioty), chowając je do przypisanych im sekcji.

W późniejszych przygodach pojawi się więcej typów kart. Włożcie wszystkie karty Mostu, Jaskini i Pergaminu do odpowiadającej im sekcji pudełka.

Posortujcie wszystkie inne karty według ich numerów i ułóżcie za zakładką „Aktualna przygoda” (wycięcie w zakładce pozwala podejrzeć numer karty w talii bez zdradzania jej zawartości).

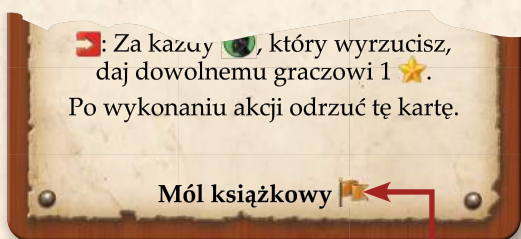


Odłóżcie do „Archiwum” tylko te karty, których tekst na to wskazuje. Karty w „Archiwum” znajdują się poza grą. Karty są odkładane do „Archiwum” wyłącznie po przygodzie zakończonej wygraną graczy.

OSIĄGNIĘCIA

Na ostatniej stronie poniższej instrukcji znajduje się lista osiągnięć. Spróbujcie zebrać ich jak najwięcej! Być może nie uda wam się zgromadzić ich wszystkich za pierwszym podejściem, ale warto próbować, ponieważ dają wam przewagę w późniejszych rozgrywkach.

Po tym, gdy ukończycie wszystkie (3 lub 4) zadania danego osiągnięcia, otrzymujecie stałą premię, z której będziecie mogli skorzystać w trakcie wszystkich następných rozgrywek.



Osiągnięcie

POWTÓRZENIE PRZYGODY:

Jeśli chcecie powtórzyć wcześniejszą przygodę, musicie uprzednio przygotować poszczególne talie.

W pierwszej przygodzie używajcie kart do numeru **199**, w drugiej – kart do numeru **299** i tak dalej.

Skorzystajcie z kart Końca Gry, aby odpowiednio ułożyć talie, używając kart z „Archiwum”.



PRZYGODY

PRZYGODA 1 PIERWSZE KROKI

Połóżcie na stole następujące karty: **101**, **102**, **103** i **104**.

Talia Zagrożeń zawiera karty z przedziału od **150** do **157** lub od **150** do **159** (w zależności od liczby graczy).

Morze wyrzuciło was na brzeg bezludnej wyspy. Powinniście teraz szukać wszystkiego co tylko potrzebne do przetrwania. Nie wiecie nic o tutejszym klimacie, ani o potencjalnie niebezpiecznych zwierzętach, dlatego powinniście zacząć od znalezienia schronienia i rozpalenia ogniska.

Cel: Znajdźcie schronienie i rozpalcie ognisko.

PRZYGODA 2 NOWI PRZYJACIELE

Połóżcie na stole następujące karty: **101**, **102**, **104**, **105** oraz **200**. Możliwe, że zamiast karty **200**, położycie kartę **200b**.

Talia Zagrożeń zawiera karty **150**, **151**, od **153** do **157** i od **250** do **254**.

Powoli poznajecie topografię wyspy. Zaczynacie się zastanawiać skąd weźmiecie pożywienie? Czy jest tu bezpiecznie? Jak można opuścić tę wyspę? I czy będziecie w stanie przekonać tubylców o swoich pokojowych zamiarach?

Cel: Znajdźcie przyjaciół!

Zmiany zasad: Talia Zagrożeń zawiera teraz 12 kart (10 w grze na 5 graczy – usuńcie z gry 2 losowo wybrane karty Zagrożeń). Możecie też odtąd grać Govindą Jaipurem.

PRZYGODA 3 POTRZEBUJECIE WIĘCEJ POMOCY

Połóżcie na stole następujące karty: **101**, **104**, **105** oraz **200**. Możliwe, że zamiast karty **200**, położycie kartę **200b**. Dodatkowo połóżcie co najmniej 1 kartę przyjaznego tubylca (zaprzyjawnionego w przygodzie 2).

Karty z przyjaznymi tubylcami pozostają odkryte przez cały czas. W zależności od przebiegu poprzednich przygód na stole może znaleźć się talia Horyzontu, talia Mostu i talia Jaskini.

Talia Zagrożeń zawiera karty **151**, **153**, **154**, **155**, **157**, od **250** do **254**, **350** oraz **351**.

Wasz nowy przyjaciel opowiada o groźnych nieznanym, którzy co jakiś czas pojawiają się na tej wyspie. Tubylcy trzymają się od nich z daleka. Wasz nowy przyjaciel prosi o pomoc w wyproszeniu niechcianych gości, ale potrzebujecie do tego kolejnych sprzymierzeńców.

Powinniście także zastanowić się nad wzmocnieniem waszego schronienia, jeżeli jeszcze tego nie zrobiliście.

Cel: Znajdźcie kolejnego przyjaciela!



PRZYGODA 4 CZY POMOŻECIE TUBYLCOM?

Połączcie na stole następujące karty: **101**, **104**, **105b**, **106** oraz **200**. Możliwe, że zamiast karty **200**, położycie kartę **200b**. Dodatkowo połączcie co najmniej 2 karty przyjaznych tubylców (zaprzyjaźnionych w poprzednich przygodach). W zależności od przebiegu poprzednich przygód na stole może znaleźć się talia Horyzontu, talia Mostu i talia Jaskini.

Talia Zagrożeń zawiera karty **153**, **154**, **155**, **157**, od **250** do **254**, **350**, **351** i od **450** do **454**.

Wasz nowy przyjaciel opowiada wam nieco więcej o wyspie: na mokradłach dzieją się niestworzone rzeczy, a od czasu do czasu tubylców terroryzują groźni nieznajomi. To mogą być piraci! Czy będziecie w stanie przeciwstawić się tym doświadczonym żeglarzom? Z drugiej strony na pewno mają własny statek. Może zechcieliby zabrać was ze sobą?

Tak czy inaczej powinniście szukać wśród tubylców kolejnych sojuszników, a także rozejrzeć się za dodatkowymi źródłami pożywienia.

Cel: Zdecydujcie razem: pomóżcie tubylcom LUB zadbać o swoją własną sprawę.

Zmiany zasad: Grę zaczynacie z kartą **Ognisko (105b)**. Talia Zagrożeń zawiera teraz 16 kart (a w grze na 3 lub 5 graczy: 15 kart – usuńcie z gry 1 losową kartę Zagrożenia).

PRZYGODA 5 CZY KIEDYKOLWIEK OPUŚCICIE TĘ WYSPĘ?

Połączcie na stole następujące karty: **101**, **104**, **105b**, **106** oraz **200**. Możliwe, że zamiast karty **200**, położycie kartę **200b**. Dodatkowo połączcie co najmniej 2 karty przyjaznych tubylców.

W zależności od przebiegu poprzednich przygód, na stole może znaleźć się talia Horyzontu, talia Mostu i talia Jaskini.

Talia Zagrożeń zawiera karty **153**, **154**, **155**, **157**, od **250** do **254**, **350**, **351**, od **450** do **454** i od **550** do **556**. W grze może także pojawić się karta **455**.

Mówi się, że ta wyspa jest przeklęta. Każdy kto spędzi tu dłuższą chwilę zmienia się nie do poznania lub po prostu ginie. Prawdopodobnie nie jesteście jedynymi, którzy się tu rozbili – na wyspie jest jeszcze jedna postać, choć podobno postradała zmysły...

Jeśli nie chcecie paść ofiarą klątwy, powinniście stąd jak najszybciej uciekać. A może jednak postanowicie tu pozostać?

Cel: Opuśćcie wyspę i wróćcie do domu.

Zmiany zasad: Talia zagrożeń zawiera teraz 24 karty (w grze na 5 graczy: 25 kart). Jeżeli w talii Zagrożeń nie ma takiej liczby, dodajcie karty Zagrożeń z „Archiwum”.

Uwaga: W grze na 5 graczy, każda postać pierwszego dnia może wykonać tylko jedną akcję!

Autorzy: Michael Palm i Lukas Zach | **Ilustracje:** Lea Fröhlich, Lisa Lenz
Oprawa graficzna: Christine Conrad | **Dodatkowe ilustracje:** Klemes Franz
Wersja polska: Zespół Portal Games

Copyright: © 2020 Pegasus Spiele GmbH.
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy.
Copyright: © 2020 (edycja polska) Portal Games Sp. z o.o.,
ul. św. Urbana 15 44-100 Gliwice, Polska.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Pegasus Spiele



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

OSIĄGNIĘCIA

Jeśli znajdziecie kartę z ikoną flagi (🚩), wtedy zdobywacie osiągnięcie. Znajdźcie odpowiedni wpis na poniższej stronie i zaznaczcie go. Jeśli ikona flagi znajduje się w opisie akcji, wtedy możecie zdobyć osiągnięcie tylko poprzez wykonanie tej akcji.

CIAMAJDA

- Au!
- Aaa!
- Ups!

Korzyść: Raz na rozgrywkę jeden z graczy może odrzucić 1 znacznik Zmęczenia.

ODKRYWCA

- Nareszcie kąpiel!
- Przepiękny widok
- Nauka latania

Korzyść: Na początku każdej rozgrywki podejrzyjcie trzy wierzchnie karty z talii Miejsc, po czym odłóżcie je do talii w wybranej kolejności.

HISTORYK

- Mól książkowy
- Poczta!
- Widok na cały świat
- Uśmiech proszę!

Korzyść: Na początku każdej rozgrywki rozdzielcie pomiędzy wszystkich graczy 2 znaczniki Doświadczenia.

BUDOWNICZY

- Potrzeba matką wynalazku
- Lepsze to niż pływanie
- Szach-mat
- Nie ma co beczeć

Korzyść: Zaczynacie każdą rozgrywkę z 2 żetonami Drewna w Obozie.

MIŁOŚNIK ZWIERZĄT

- Wierny towarzysz
- Uuk! Uuk!
- Trudny wybór
- Zamknij dziób!

Korzyść: Raz na rozgrywkę jeden z graczy może wykonać dodatkową akcję.

Za zebranie wszystkich osiągnięć z danej grupy otrzymujecie wskazany nad nimi tytuł. Kiedy zbierzecie wszystkie osiągnięcia potrzebne do otrzymania tytułu, możecie w przyszłych rozgrywkach używać związanej z nim korzyści.

KOLEKCJONER

- Odnalezione
- Amulet
- Mój skarbie!
- Na poprawę samopoczucia

Korzyść: Zaczynacie każdą rozgrywkę z 3 żetonami Pożywienia w Obozie.

MISTYK

- Kultysty-pomocnicy
- Siła wyższa
- Czy mogę prosić do tańca?
- Dziwne głosy

Korzyść: Zaczynacie każdą rozgrywkę z dodatkowymi 2 żetonami Ryb lub Mięsa w Obozie.

DYPLOMATA

- Przyjaciele na całe życie
- Okiełznaj duchy
- Tropienie zwierzyny
- Cóż za dziwny ptak!

Korzyść: Raz na rozgrywkę jeden z graczy może użyć umiejętności specjalnej innego gracza

NIEŚMIERTELNY

- O mały włos
- Myśliwy staje się zwierzyną
- Spójrz śmierci w oczy
- W szponach bestii

Korzyść: Raz na rozgrywkę jeden gracz może zignorować efekt jednej karty Zagrożeń.

POSZUKIWACZE SKARBÓW

- Zostańcie piratami
- Sakramentalne „tak”
- Promyczek nadziei
- Uśmiechnęła się do ciebie

Korzyść: Raz na rozgrywkę jeden z graczy może do dowolnego rzutu towarzyszącego wykonaniu akcji dodać 2 dodatkowe kości (rzucając maksymalnie pięcioma).