



Um avião despenhou-se na Ilha de Keyewai. Três sobreviventes têm de lutar pela sua vida, enfrentar uma tribo de canibais e procurar uma saída de Keyewai, antes que sejam comidos vivos.

### 1. Objetivo

Os **sobreviventes** ganham o jogo se conseguirem recolher as 2 peças de rádio espalhadas pela Ilha e levá-las até à Zona de Extração para serem salvos.

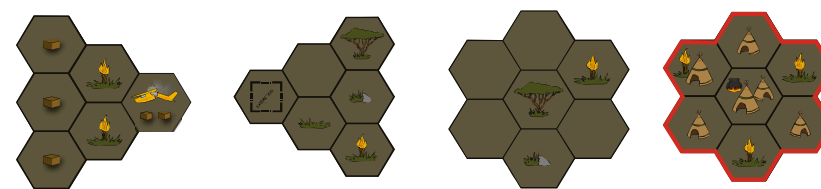
Se estiveres a jogar como **Chefe da Tribo**, o teu objetivo é capturar todos os sobreviventes e levá-los até uma das aldeias da tribo.

### 2. Quantas pessoas podem jogar?

Se o jogo for jogado por **2 pessoas**, uma pessoa irá controlar os 3 sobreviventes e a outra irá controlar 6 canibais como Chefe da Tribo.

Se o jogo for jogado por **4 pessoas**, 3 jogadores irão jogar como sobreviventes e 1 jogador irá controlar os 6 canibais.

### 3. Preparação do Tabuleiro



#### “Área Partida”; “Área Chegada”; “Floresta”; “Aldeia Tribal”



“Fichas Caídas”



“Objetos Chave”

Coloca a peça “Área de Partida” na mesa. Divide as restantes peças entre o Chefe da Tribo e os Sobreviventes de forma que os sobreviventes fiquem com 5 peças e o Chefe da Tribo 4 (2 delas devem ser as “Aldeias da tribo”).

As peças de tabuleiro devem ser colocadas à vez, começando pelos sobreviventes. Após todas as peças estarem dispostas, coloca a “Área de Extração” na posição mais distante da “Área de Partida”. As “Aldeias tribais” não podem estar em contacto com a “Área de Extração” e a “Área de Partida”. (Todas as peças tem que tar viradas numa única direcção).

Os 3 Objetos Chave devem ser colocados nas caixas na “Área de Partida”.

As 5 fichas caídas devem ser colocadas aleatoriamente e sem conhecerem o conteúdo de cada uma. O Chefe da Tribo deve colocar 2 e os Sobreviventes as restantes. Estas fichas devem ser colocadas viradas para baixo, nos hexágonos centrais das “Peças Floresta.”

Os **Sobreviventes** começam na “Área de Partida”, enquanto os **canibais** são divididos pelo Chefe da Tribo de forma igual pelas 2 “Aldeias Tribais”.

#### 4. Movimentos

O jogo é jogado por rondas, à vez, com os sobreviventes a jogarem antes dos canibais.

Se fores um **sobrevivente**, lança o dado e o resultado sera o número de hexágonos máximos que podes andar.

Se fores um **Chefe Tribal**, cada canibal pode mover-se 1 ou 2 hexágonos por ronda.



Se passares por uma **Tocha**, podes avançar +1 hexágono, além dos indicados no dado.



Da mesma forma, se passares por um **Pântano**,



perdes -1 nos teus movimentos.

#### 5. Combate & Salvamento

Se um canibal está na mesma casa de um sobrevivente, terão obrigatoriamente de **combater** através do lançamento de dados; o jogador com o maior número ganha. Este valor pode ser aumentado se houver um jogador/parceiro da mesma equipa no mesmo hexágono; 1 parceiro = +1 e 2 ou mais parceiro= +2.

Se o **vencedor do combate for um sobrevivente**, o canibal deve ser recolocado numa “Aldeia Tribal” (com a face virada para baixo) pelo Chefe da tribo. O canibal terá de esperar uma ronda até poder movimentar-se novamente.

Se o **vencedor do combate for um canibal**, o sobrevivente fica incapacitado e não pode jogar. Se o sobrevivente capturado tiver uma peça de radio terá de a deixar no hexágono. O canibal só poderá carregar um sobrevivente para a “Aldeia Tribal”, avançando um hexágono por ronda. Se o sobrevivente permanecer na “Aldeia Tribal” mais do que uma ronda, o jogo acabou para este.




Um sobrevivente pode **socorrer** um sobrevivente capturado se estiverem no mesmo hexágono. Se o canibal estiver nesse hexágono, o sobrevivente que foi socorrer terá de combater e derrotá-lo ou corre o risco de também ficar incapacitado.

O único **local seguro**, onde não pode haver combates, é a gruta.






## 6. Explorar a Ilha

As **Fichas Caídas** são recolhidas ao passarem pelos hexágonos onde estas se encontram. Se no hexágono existir uma árvore, o jogador tem de parar neste para recolher a Ficha. Existem 3 tipos de fichas.

- **Peça de Rádio (2)** – um jogador apenas pode transportar uma peça de rádio de cada vez. 
- **Armadilhas (2)** – um jogador que caia numa armadilha fica incapacitado e pode libertar-se se ao lançar o dado sair 6 ou mais, ou se for salvo por outro sobrevivente. 
- **Vazio (1)** – nada acontece ao jogador. 

## 7. Equipamento

Existem 3 **Objetos Chave** que podem ser recolhidos por cada personagem (apenas um objeto por sobrevivente).

- **Mochila** – permite que transportes 2 peças de rádio em vez de 1. 
- **Pistola Sinalizadora** – pode ser usada apenas uma vez; todos os canibais podem ser movidos 1 hexágono, na direção que o sobrevivente desejar. 
- **Colt m1911** – pode ser usada apenas uma vez; durante o combate, se no lançamento do dado sair 3 ou mais, ganha automaticamente o combate. 

## 8. Sobreviventes

Podes jogar como um dos três sobreviventes.

**Tyler Chapman** - Homem de negócios resiliente que usa as suas capacidades intelectuais para ultrapassar dificuldades e situações desesperadas.



**Poder Especial:** Pode relançar o dado em cada combate.

**Lucy Diamond** - Atletas, muito rápida e utiliza essa vantagem para enfrentar a maioria das situações perigosas que vai encontrar na ilha.



**Poder Especial:** Adiciona +1 ao resultado do dado.

**Tommy Crawler** - Veterano da II Guerra Mundial, o combate e o conflito não lhe são estranhos, sendo capaz de vencer a maioria dos seus adversários.



**Poder Especial:** Adicionar nos combates +1 no resultado do dado.