

Kymmenen päivän haaksirikko

- Roolipeli yhteisestä
koettelemuksesta
trooppisella saarella

Heikki Marjomaa

Pelisysteemi pelinjohtajalle

Tervetuloa kymmenen päivän haaksirikkoon!

Tämä on kertapeliksi tarkoitettu yhteistyöhön pohjautuva, kevyt ja tarinavetoinen roolipeli, jonka aikana pelataan autiolle saarelle joutuneen pelihahmojoukon selviytymistarina. Pelivälineeksi tarvitsette tämän dokumentin lisäksi kynän ja paperia sekä ainakin yhden 10-sivuisen nopan.

Kymmenen päivän haaksirikon pelinjohtaminen ei edellytä sinulta kovinkaan paljon valmisteluja, sillä pelin kulku on rakennettu niin, että sen avulla on helppoa generoida tapahtumia satunnaistaulukkojen avulla pelin aikana.

Pelisysteemi:

Pelijärjestelmänä toimii pelaajien yhteinen noppavaranto (D10-noppia, josta pelaajat ammentavat noppia kaikkiin toimintoihinsa. Nuo nopat edustavat hahmojen mahdollisuuksia selvitä hengissä koettelemuksestaan. Kaikki mikä vähentää mahdollisuuksia selvitä (myös mahdollinen hahmojen kärsimä vaurio) vähennetään noppien määrästä.

Jos hahmojen selviytymismahdollisuudet putoavat radikaalisti, vähennetään lisäksi pelaajien noppavarannon maksimimäärää. Se on pelin alussa 10. *Esimerkiksi jos joku hahmoista katkaisee jalkansa, putoaa heidän varantomaksiminsa kahdella, eli kymmenestä kahdeksaan. jne.*

Hahmojen yhteistä noppavarantoa käytetään kaikkeen minkä onnistuminen on epävarmaa. Kun noppa on varannosta heitetty, se kuluu ja poistetaan noppavarannosta.

Noppia heittäessä tulkitaan niiden silmälukuja seuraavalta sivulta löytyvällä tavalla.

Doit harkintasi mukaan pelinjohtajana lisäksi antaa nopanheittoihin tilapäisiä haittoja tai etuja (plussia tai miinuksia). Niitä voi saada esimerkiksi ansiokkaasta roolipelaamisesta, erikoiskykyjen ja apuvälineiden käyttämisestä tai täysin epärealistisesta suunnitelmasta.

Pelihahmot saavat tehdä kukin halutessaan jokaisena päivänä yhden nopanheittoa vaativan toimen. Se kuitenkin kuluttaa noppia varannosta, joten kannattaa käyttää harkintaa, koska noppavaranto

edustaa mahdollisuuksia jäädä eloon. Hahmot voivat nopanheittoiminnon sijaan avustaa jotain muuta hahmoa tämän noppatoiminnossa. Jos hahmo saa apua toiselta hahmolta, saa tämä hahmo lisätä heittoonsa +1 jokaista auttajaa kohden. Tällöin tulee kuitenkin suoritettua vähemmän toimintoja päivää kohden.

Hahmot voivat parantaa selviytymismahdollisuuksiaan ja hankkia lisää noppia varantoon pitämällä huolta, että heillä on selviytymiseen tarvittavia resursseja. Lisää tietoa tästä löytyy sivulta 5. Pelinjohtajana voit harkintasi mukaan antaa myös hahmoille palkinnoksi lisää noppia varantoon esimerkiksi onnekkaita sattumuksista tai hyvin hoidetusta tilanteesta joka parantaa selviytymismahdollisuuksia jne.

Yöpyminen:

Päiväntasaajalla säkkipimeä yö tulee nopeasti. Aina kun hahmot yöpyvät, heitetään noppaa siitä, kuinka monta päivää he selviävät saarella ilman ongelmia. Joku pelaajista (kiertävä vuoro) heittää pelaajien puolesta yhtä kymmentahkoista noppaa. Pelinjohtaja heittää tämän jälkeen oman noppansa, joka vähennetään pelaajien tuloksesta. Lopputulokset kertoo kuinka monta päivää edetään päiväkalenterissa. ((D10-D10, vähintään 1)

Jokaiselle kymmenelle päivälle on oma taulukkonsa, josta selviää mitä tuona päivänä saarella tapahtuu. Jos hahmot selviävät kymmenenteen päivään saakka, tapahtuu skenaarion loppuhuipennus, jonka löydät tuon päivän kuvauksesta.

Aina kun saarella koittaa uusi päivä, katsotaan ennen hahmojen toimintoja kuinka paljon noppia vähennetään noppavarannosta, ja kuinka paljon niitä tulee sinne lisää. Tämä riippuu leirilomakkeessa olevista merkinnöistä. Lisää tietoa tästä sivulla 5.

HUOM! Pelin hahmot ovat tarinan alussa tietoisia siitä, että kymmenen päivän kuluttua onnettomuudesta, haaksirikkoutunutta vastaava kulkuväline tulee kulkemaan saaren ohi.

Nyt hahmojen pitäisi vain selviytyä sinne asti ja saada pelastajien huomio!

Pelisysteemi Pelaajille

Olette haaksirikkoutuneet trooppiselle saarelle. Teidän tulee selvitä saarella kymmenen päivän ajan saadaksenne mahdollisuuden tulla pelastetuiksi. Apunanne tässä kammottavassa tilanteessa ovat yhteistyökynne ja neuvokkuutenne, eikä silkasta tuuristakaan ole koskaan haittaa.

Pelin järjestelmänä toimii yhteinen varantonne 10 tahkoisia noppia, joita käytätte kaiken tekemiseen saarella. Pelin alussa käytössänne on näitä noppia 10 kpl. Nopat edustavat käytettävissä olevaa energiaanne sekä mahdollisuuksianne selviytyä koettelemuksesta hengissä. Kaikki mikä vähentää mahdollisuuksianne selvitä, vähennetään suoraan noppienne määrästä.

Joissain tapauksissa kun selviytymismahdollisuudet radikaalisti putoavat (esimerkiksi jonkin hahmon loukkaantuessa vakavasti), vähennetään noppien lisäksi myös tuon noppavarannon maksimimäärää.

Jokaisena aamuna kun heräätte saarelta, pelinjohtaja heittää noppaa ensin jokaista leiristänne kokonaan puuttuvaa resurssia kohden (enintään 6(D10)) ja noppavarannostanne poistetaan yksi noppa jokaista heiton tulosta 5 tai sen alle kohden. Jokainen leirilomakkeen (sivu 5) sarake jossa on merkintä antaa taas automaattisesti noppavarantoonne yhden nopan käyttöönne päivän aluksi. (enintään 6(D10)) Lisää merkintöjä leirilomakkeeseen voitte hankkia tekemällä töitä selviytymisenne eteen saarella. (ks. Sivun 5)

Noppia heittäessä tulkitaan niiden silmälukuja seuraavalla tavalla:

Täydellinen epäonnistuminen,

1

(-1 noppa yhteiseen varantoon juuri heittoon käytetyn lisäksi. Jos yritetty asia oli vaarallinen, mahdollisuus loukkaantumiseen ja varantomaksimin putoamiseen.)

2&3

Yritetty asia epäonnistuu

4&5

Yritetty asia epäonnistuu juuri ja juuri

6&7

Yritetty asia onnistuu juuri ja juuri

8&9

Yritetty asia onnistuu suunnitellusti

10

Yritetty asia onnistuu erinomaisesti ja hahmoja potkaisee onni.

(Heittoon käytetty noppa ei kulu noppavarannosta)

Voitte kukin halutessanne tehdä jokaisena saarella vietettynä päivänä yhden nopanheittoa vaativan toimen. Se kuitenkin kuluttaa noppia varannosta, joten kannattaa käyttää harkintaa, koska noppavaranto edustaa mahdollisuuksia jäädä eloon. Lisäksi voitte nopanheittotoiminnon sijaan päättää avustaa jotain muuta hahmoa tämän noppatoiminnossa. Jos hahmo saa apua toiselta hahmolta, saa tämä hahmo lisätä autetun toiminnon heittoon +1 jokaista auttajaa kohden. Tällöin tulee kuitenkin suoritettua vähemmän toimintoja päivää kohden joten kannattaa käyttää myös auttamistoimintoa harkiten.

Aloittakaa kuitenkin hahmojen luonnilla. Se tapahtuu heittämällä hahmoillenne sivun 4 taulukosta luonne, erikoisosaaminen, hahmon mukana oleva erityinen esine ja oma henkilökohtainen salaisuus. Salaisuus kannattaa pitää ainakin pelin alussa salassa ja heittää niin, etteivät muut näe siihen heitettyä numeroa. Samalla selviävät myös hahmojenne keskinäiset suhteet sekä syy siihen miksi hahmonne ovat alun perin tulleet saarelle.

Kun hahmot on luotu, laatikaa ryhmällemme yhteinen leirilomake sivun 5 mallin mukaisesti.

Keitä rannalle ajautuu? (Heittäkää jokaiselle 5d10)

1d10	Hahmon selkein luonteenpiirre	Hahmon erikoiskyky tai vahvuus + 1 heittoon	Jkoninen esine jota käyttämällä + 2 heittoon.	Hahmon suhde ainakin yhteen muuhun hahmoon	Hahmon salaisuus (Heitä salassa muilta, tuo peliin kun aika on sopiva)
1	Arka	Kuunteleminen	Linkkuveitsi	Danhempi	Ei halua tulla pelastetuksi pois saarelta
2	Äkkipikainen	Ensiapu	Pullo	Sisarus	On upporkas
3	Hauska	Metsästys	Kalastussetti	Pomo	On rikollinen
4	Ylpeä	Kalastus	Puukko	Idoli	Etsii saarelta jotain
5	Uteliias	Erätaidot	Asuste	Sukulainen	On kuuluisa
6	Rohkea	Suunnistus	Soitin	Kollega	On addikti
7	Ahne	Logiikka	Kirja	Alainen	Tietää saaren salaisuuden (sivu 9)
8	Huolehtiva	Intuitio	Peliväline	Puoliso	On saanut potkut
9	Pelokas	Tarinointi	Käsityö	Ottolapsi	On valehdellut kaikille
10	Ovela	Esiintyminen	Ensiapupakkaus	Opettaja	Tuntee saaren entuudestaan

1d10 Matkan syy: (Miettikää yksityiskohdat yhdessä keskustellen)

- 1 Työmatka: Ainakin yhden hahmoista työ liittyy matkaan
- 2 Lomamatka: Kaikki hahmot ovat lomalla
- 3 Palkintomatka: Hahmot ovat voittaneet matkan kilpailussa
- 4 Pakomatka: Hahmot pakenevat jotain tai joitain
- 5 Jrtiotto: Hahmot hakevat etäisyyttä aiemmin tapahtuneeseen
- 6 Juhlamatka: Hahmot matkustavat koska osallistuvat juhlaan
- 7 Kartoitusmatka: Hahmot suunnittelevat jotain johon matka liittyy
- 8 Muuttomatka: Hahmot ovat matkalla uuteen kotiin
- 9 Viimeinen matka: Matka on jostain syystä hahmojen viimeinen
- 10 Ensimatka: Matka on hahmojen ensimmäinen reissu yhdessä

Leirilomake

Tässä pelissä ei pelaajilla ole omia hahmolomakkeita, vaan sen sijaan voitte merkitä leirilomake-
taulukkoon, mitä elintärkeitä resursseja ryhmänne on onnistunut selviytyäkseen keräämään. Pelin
alussa teillä ei ole taulukossa yhtään merkkiä.

- **Jokaisena aamuna kun heräätte saarelta, heittää pelinjohtaja ensin noppaa jokaista teiltä kokonaan puuttuvaa resurssia kohden (enintään 6D10) ja noppavarannon-
tanne poistetaan yksi noppa jokaista heiton tulosta 5 tai alle kohden.**
- **Tämän jälkeen jokainen resurssi jossa on merkintä puolestaan antaa varantoonne yhden nopan (enintään 6 kpl). Lisää resurssimerkintöjä voitte hankkia erinäisillä toiminnoilla saarella (ks. alla).**

Saari on arvaamaton paikka. Eläminen tai kuoleminen on usein kiinni neuvokkaasta reagoimisesta muuttuviin tilanteisiin, joten olkaa tarkkana ja vaalikaa selviytymistänne pitämällä leiristänne tarkasti huolta.



Palava tuli <input type="checkbox"/>	Suojaa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ruokaa <input type="checkbox"/>
Juomavettä <input type="checkbox"/>	Polttopuuta <input type="checkbox"/>	Toivoa <input type="checkbox"/>

Lisäksi:

- **Suojaa** -kohdassa on kaksi merkittävää kohtaa. Ensimmäinen niistä tarkoittaa perusleiriä ja toinen vahvistettua leiriä. Mistään kohdasta ei poisteta ympäristön vaikutuksesta kuin 1 ruksi kerrallaan, joten mikäli teillä on 2 merkintää kohdassa suoja, se ei voi tuhoutua yhden tapahtuman johdosta suoraan.
- Aina kun noppavarantonne **maksimimäärä** vähenee, esimerkiksi loukkaantumisen seurauksena, poistuu mahdollinen ruksi kohdasta "Toivoa"

10 Esimerkkiä toiminnoista saarella (jokaiseen näistä tarvitaan nopanheitto)

Tulen tekeminen

Suojan rakentaminen tai sen parantelu

Juomaveden etsintä

Polttopuiden etsintä

Ruoan hankinta

Projekti: Pelastajien huomion kiinnitys

(Hedelmien etsiminen, kalastaminen ja ravunpyynti)

(Jokainen onnistuttu noppa parantaa mahdollisuuksianne pelastua.

Pelinjohtaja kertoo paljonko niitä tarvitaan yhteensä.)

Saaren tutkiminen

Tarvikkeiden valmistaminen

(Näytä kartasta mitä saaren kohtaa tutkit)

(Kerro minkä työkalun yrität rakentaa. Voit saada myöhemmin plussia heittoihin joissa käytät valmistamaasi välinettä)

Metsästys ansoin tai asein

Yhteishengen parantaminen

(Huom! Usein vaarallista, loukkaantumisen riski)

(kuvaile kuinka piristät muita)

Päivien 1, 2, 3 & 4 kuvaukset

Päivä 1: Saapuminen saarelle

Lentokoneenne putoaa / laivanne uppoaa keskellä valtameriä ja huuhtoudutte rantaan. Huomaatte olevanne trooppisella saarella, jonka rantaan aallot liplattavat rauhoittavasti. Jokainen teistä on onnistunut pelastamaan vain yhden esineen yllänne olevien vaatteiden lisäksi. Joku teistä muistaa, että kymmenen päivän päästä ohitse kulkee samanlainen alus / kone kuin missä itse olitte. Nyt pitäisi vain selviytyä siihen asti ja keksiä jonkinlainen keino kiinnittää mahdollisten pelastajien huomio.

Jos on tarpeen, pelinjohtaja voi ehdottaa pelastumisprojektiksi esim. lauttaa, kokon rakentamista korkealle paikalle tai kivistä rakennettua SOS-merkkiä hiekassa.

Päivä 2: Rannalle ajautuu tavaraa

Toisena päivänä heräätte leirissänne siihen, että rannallenne on ajautunut konttitolkulla tavaraa. Mukana on mm. teollista rahtia, yksittäispakattuja elintarvikkeita ja kanssamatkustajien matkalaukkuja. Jos haluatte, voitte jokainen tästä eteenpäin käyttää päivänne rannan tavaroiden penkomiseen. Onnistuneella nopanheitolla löydätte jotain käyttökelpoista ja onnenpotkulla jopa oman laukunne, jonka sisällöstä saatte päättää itse.

Jos onnistutte tavaroiden penkomisessa, voitte merkitä leirilomakkeseen kohdan "Ruokaa", mikäli siinä ei vielä ole merkintää. Nämä ruoat riittävät kuitenkin enintään päivään 5 saakka. Lisäksi löytämänne tavarat antavat teille + 2 noppaa noppavarantoon. (vain kerran)

Päivä 3: Dillipeto on käynyt leirissä

Kolmas päivä valkenee karmivissa merkeissä. Löydätte leiristänne valtavia jalanjälkiä jotka näyttävät jonkin suuren pedon jättämiltä. Ne vain sattuvat olemaan luonnottoman paljon suurempia kuin yhdelläkään täysikasvuisella suurpedolla. Tällä hetkellä petoa ei näy missään.

Heittäkää kaikki noppaa: Ne jotka saavat 5 tai alle, saavat voimakkaan pelkokohtauksen tajutessaan tuon suunnattoman mutanttipedon mahdollisesti metsästävän teitä. Ja mikä pahinta, tuo peto on raahannut myös ruokanne viidakkoon.

Jos kukaan epäonnistuu heitossa, poistakaa merkintä leirilomakkeen kohdasta "Toivoa", ja kohdasta "Ruokaa".

Päivä 4: Kylmä yö ja vesisade

Neljannen päivän vastaisena yönä nukutte jokainen huonosti, koska ilma on yhtäkkiä kylmennyt reilusti ja alkava vesisade on sammuttanut nuotionne sekä kastellut polttopuunne. Päivänvalon paljastaessa taivaalla roikkuvan harmaan pilvimassan ja koko ajan yltyvän sadesään, olette jo niin kylmissänne että jokaisen teistä hampaat kalisevat äänekkäästi. Nyt on hyvin tärkeää löytää kuivaa suojaa tai saada tuli uudelleen syttymään kuivilla polttopuilla. Tällaisissa oloissa ei usko selviytymiseen ole kovin vahva. Toivon rippeet pakenevat jäsentenne käydessä yhä kohmeisimmiksi.

Poistakaa merkinnät leirilomakkeen kohdista "Tuli", "Polttopuuta" ja "Toivoa".

Päivien 5, 6, 7 ja 8 kuvaukset

Päivä 5: Trooppinen myrsky

Aamulla herätessänne on jo varsin selvää mitä päivä tuo tullessaan. Tuuli on yltenyt hyvin voimakkaaksi ja se kantaa mukanaan voimakkaina ryöppyinä tulevia sateita. Iltaa kohden keli huononee entisestään ja taivas tummuu kun trooppinen myrsky iskee saarelle. Ulkona liikkuminen on käytännössä mahdotonta, koska vettä vihmoo vaakasuorassa ja ilmassa lentää irtoroskaa, oksia ja lehtiä. Illalla ja yöllä teidän onkin pakko vain värjötellä suojassanne.

Poistakaa merkintä leirilomakkeen kohdasta "Tuli" ja yksi merkintä kohdasta "Suojaa". Mikäli se vie suojanne nolnaan, poistakaa myös kaikki muut merkinnät leirilomakkeesta myrskyn tuhotessa kaiken mitä leirissänne on.

Päivä 7: Outo vatsatauti

Nukuitte huonosti vatsanväänneiden takia. Aamun valjetessa selviää että vaiva koettelee teistä jokaista. Huono olo saa teidät epäilemään sekä ruoka- että juomavarantojanne oireiden aiheuttajaksi. Pelinjohtaja heittää salassa nopalla johtuuko vatsatautinne niistä. Voitte yhdessä päättää, heitättekö ne menemään ja etsitte tilalle uusia. Jos heitätte tarvikkeita pois, poistakaa leirilomakkeesta asianmukaiset merkinnät ja lisäksi merkintä kohdasta "Toivoa". Matala verensokeri ja jatkuva huonovointisuus vetävät mielenne mustaksi ja kiristävät tunnelmaa.

Jos ruoka tai juomavesi on syyppää vaivoihin, ettekä heitä niitä pois, oireet toistuvat seuraavana aamuna ja poistavat varannostanne 2 noppaa joka päivä, kunnes tilanne on hoidettu.

Päivä 6: Hellepäivä

Edellisen illan ja yön myrsky on aamulla muisto vain. Taivas kaartuu pilvettömänä saaren ylle. Lämpötila on aamulla herätessänne jo yli 30°C, eikä näkyvissä ole viilentymisen merkkejä. Kuumuus ajaa teidät kuluttamaan vesivarantonne loppuun ja uuvuttaa jokaisen. Jos hahmo haluaa tehdä mitään mikä vaatisi nopanheiton, on hänen ensin saatava nopalla 6 tai enemmän, jotta saa pakotettua itsensä toimimaan paahtavassa kuumuudessa. Heitto vähentää myös noppavarantoanne.

Poistakaa merkintä kohdasta "juomavettä". Jos teillä ei ole yhtään merkintää kohdassa "suojaa", joudutte hylkäämään leirin rannassa ja siirtymään varjoon saaren sisäosiin.

Päivä 8: Ryömiä invaasio

Leirinne osoittautuu olevan jonkinlaisella hämmähäkkien, skorpionien, tulimuurahaisten tai muiden otusten reitillä. Törmäätte siis erilaisiin pesäänsä puolustaviin ötököihin koko päivän ajan. Tämä on omiaan kiristämään hermojanne.

Voitte päättää haluatteko siirtää leirinne.

Siihen tarvitaan yhteensä 3 onnistumista nopilla. Jos teette niin, voitte pitää merkinnän kohdassa "toivoa". Jos ette siirrä leiriä, kohta "toivoa" on pysyvästi ilman merkintää, kunnes leiri on saatu siirrettyä. Leirin siirtäminen samalle puolen saarta onnistuu päivässä. Duoren toiselle puolelle muuttaminen vaatii yöpymisen viidakossa ilman leiriä.

Päivän 9 kuvaus

Päivä 9: Saaren salaisuus paljastuu

Yhdeksäntenä päivänä saari näyttäytyy teille täysin erilaisena kuin aiemmin. Sanotaan että jokaisella saarella on salaisuus, ja tämä saari ei ole poikkeus. Ryhdyttyänne suorittamaan normaaleja aamutoimianne, törmäätte kuin taikaiskusta uskomattomaan saareen liittyvään seikkaan, joka jotenkin on oudosti onnistunut aikaisemmin välttämään huomionne täysin.

Aivan kuin saari itse olisi piilotellut suurta salaisuuttaan tähän saakka. Nyt näette kuitenkin selvemmin miksi kyseessä on niin mystinen paikka. Päivän lopuksi hahmot käyvät viettämään viimeistä yötään saarella.

Pelinjohtaja voi keksiä saarelle salaisuuden, tai heittää sellaisen nopalla sivun 9 taulukosta. Salaisuuden paljastuminen on jännittävää ja koskee jokaista selviytyjää.

Hahmot saavat päättää mitä he tekevät, nyt kun ovat saaneet saaren salaisuuden selville.

Päivän 10 kuvaus

Päivä 10: Meillä on yksi mahdollisuus

Hahmot heräävät viimeiseen päiväänsä saarella, ja heillä on vielä yksi mahdollisuus edistää pelastumistaan. Pelaajia kannattaa rohkaista tuomaan hahmonsa salaisuuden mukaan peliin tässä vaiheessa, jos se ei vielä ole tapahtunut.

Projekti, jolla pelastajien huomio kiinnitetään ei kuitenkaan ole vielä ihan valmis. Tarvitaan vielä 2-5 onnistumista nopalla (riippuen onko projektiin panostettu muina päivinä), jotta kaikki sujuu kuten hahmot ensimmäisenä iltana saarella suunnittelivat. Kapuloita rattaisiin heittävätkin sekä saaren- että hahmojen omiin salaisuuksiin liittyvät seikat. Lopulta illansuussa kulkuneuvo saapuu saaren lähistölle odotetusti. Hahmojen pelastuminen saarelta takaisin sivistyksen pariin on kiinni tästä hetkestä.

Pelinjohtaja käy kierroksen, jossa hän kysyy jokaiselta selviytyjältä mitä tämä pelastuksen ollessa käden ulottuvilla tekee. Mikäli hahmoilla on varannossaan vielä noppia käytettävissä, niitä voi käyttää vapaasti. Pyri jakamaan saatavilla olevat nopat mahdollisimman tasaisesti pelaajille ennen kuin aloitat kierroksen. Kierroksen lopussa pitäisi olla selvillä kuka pelastuu ja kuka löytää itsensä meren syleilystä tai takaisin saarelta.

Apua pelinjohtajalle saaren elävöittämiseksi

10 Uhkaa

1. Saarella asuvat petoeläimet
2. Saarella asuva arvaamaton alkuasukasheimo
3. Korkea vuorovesi täydenkuun aikaan
4. Saaren hyönteisten levittämät kulkutaudit
5. Saaren myrkylliset kasvit ja eläimet
6. Saarelta löytyvät tunnelit ja ruutivarastot
7. Paahtava aurinko ja helle
8. Parantumattomat haavat
9. Ryöstelevät tuholaiset
10. Saaren aktiivinen tulivuori

10 satunnaistapahtumaa

1. Joku selviytyjistä kompastuu ja satuttaa jalkansa
2. Sairaskohtaus
3. Alkuasukkaiden tiedustelija
4. Putoaminen ansakuoppaan
5. Käärmeenpurema
6. Sodanaikainen lentokone löytyy viidakosta
7. Aiemmin haaksirikkoutuneiden leiri
8. Pullopostia ajautuu rantaan
9. Hai vaanii rantavedessä
10. Maanjäristys tärisyttää koko saarta ja saa kiviä vyörymään leiriin

10 saaren salaisuutta (päivä 9)

1. Muinainen temppeli
2. Merirosvojen aarre
3. Mystinen moderni tutkimuslaitos ilman tunnuksia
4. Ydinasesiilo ja tutkapiilotin
5. Valtavat pellot huumekasveja
6. Salakuljettajien kätkö
7. Yliluonnolliset olennot
8. Saaren sisällä on portti aika-avaruudessa
9. Saari uppoaa mereen alla olevan riutan peittäessä sen alta
10. Saarelle on pudonnut taivaalta lentokone tai muu tekninen laite

10 onnekasta sattumusta

1. Syötäviä rapuja satamäärin
2. Rantaan ajautuu matkalaukkuja tai elintarvikkeita
3. Sää hellii matkustajia parantaen mielialaa
4. Suuri hedelmäsato löytyy
5. Puhtaan veden lähde löytyy läheltä leiriä
6. Leiriin ilmestyy takkuinen mutta ystävällinen eläin
7. Luola löytyy (tuhoutumaton suoja)
8. Kalastusväline löytyy
9. Linnunpesä löytyy
10. Aurinkokennoradio löytyy

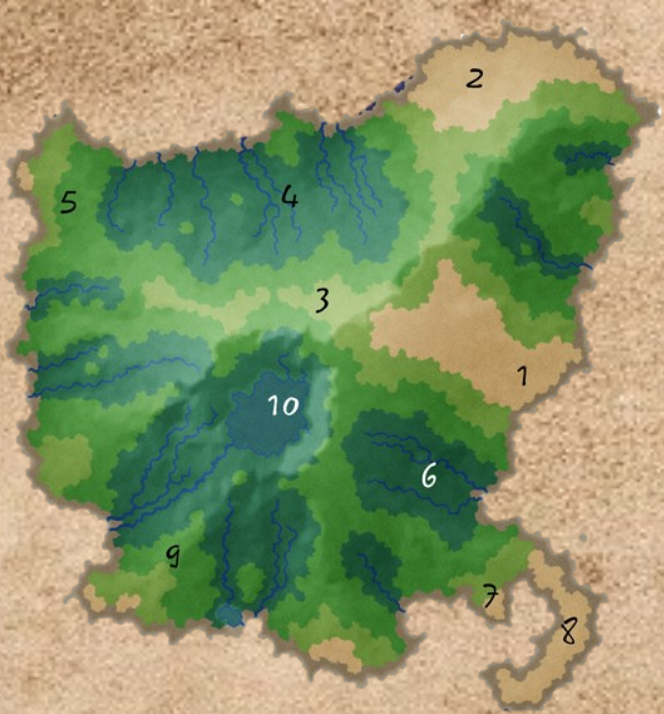
Saaren kartta pelaajille

Jos karttaa halutaan hyödyntää pelissä, se kannattaa tulostaa etukäteen. Lisäksi pelaajahahmoille kannattaa asettaa jonkinlaiset pelimerkit, joilla he voivat havainnollistaa missä päin saarta päivänsä viettävät ja kulloinkin ovat. Minkä tahansa lautapelin nappulat, kolikot tai vaikka eriväriset napit sopivat tähän tarkoitukseen mainiosti.

Kartta voi olla joko saareltä löytynyt tai jonkun hahmon yksi omista esineistä.



Kartan numeroidut paikat pelinjohtajalle



1. Ranta josta peli alkaa. Potentiaalisin paikka selviytyneiden ensimmäiselle leirille
2. Toinen ranta. Hyvä kalapaikka (+ 2 kalastukseen)
3. Lehviä ja saniaisia (+ 1 suojan rakennukseen)
4. Kosteampaa viidakkoa ja makean veden lähde, jonka avulla juomaveden saa pitää merkittynä, jos joku vain hakee joka päivä vettä. Heittoa ei tarvita.
5. Alkuasukaskylä, jonka asukkaat osoittautuvat epäluuloisiksi tunkeilijoita kohtaan. Ovat kuitenkin ystävällisiä jos heitä kohtaan ei olla uhkaavia.
6. Pudonnut toisen maailmansodan aikainen lentokone, sekä vanha kuiva luola, jossa koneen lentäjä on asunut ja jonne hän on myös kuollut. (Luuranko löytyy.)
7. Ranta, jossa näkyy pieni kulma merirosvojen kulta-arkusta. Vaikea havaita ilman karttaa.
8. Jkivanhan haaksirikkoutuneen puulaivan runko, josta löytyy aarrekartta, joka osoittaa rannalle 7.
9. Muinainen temppeli ja paljon tunneleita, joihin aluetta tutkiva voi huonolla tuurilla pudota. Tunneleista löytyy lukuisia luurankoja ja ansoitettu Jaguaarikuninkaan hauta käärmeineen, ansoineen ja patsaineen.
10. Järvi joka oli ennen tulivuoren kraatteri, mutta on muuttunut maljamaiseksi cenotejärveksi, josta pääsee sukeltamalla saaren salaiseen sisäosaan ja sen tunneliverkostoon.