

Ein kooperatives Würfelspiel von Wolfgang Warsch

Für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

Spieldauer: 30–60 Minuten

In *Fuji* spielt ihr eine Gruppe von Abenteurern, die den berühmtesten Vulkan Japans, den Fujisan, erforschen möchten. Doch kurz bevor ihr euer Ziel erreicht, beginnt die Erde zu beben und der Vulkan, der seit 200 Jahren geschlummert hat, bricht aus! Nun müsst ihr so schnell wie möglich vor den tödlichen Lavaströmen flüchten. Schafft ihr es alle, das rettende Dorf zu erreichen, bevor eines eurer Gruppenmitglieder entweder der Lava oder der Erschöpfung zum Opfer fällt? Nur durch geschickte Zusammenarbeit und mit ein wenig Würfelglück werdet ihr diesen Wettlauf gegen die Zeit gewinnen können!

facebook.com/feuerlandspiele

FEUERLAND

SPIELMATERIAL

65 Karten, 29 Plättchen und 36 Holzteile

4 Sichtschirme
(nicht abgebildet)

30 Gebietskarten, *davon*



1 Vulkankarte
zählt als Lavafeld



2 Geröllkarten
Lavafeld auf der Rückseite



24 Landschaftskarten
Lavafeld auf der Rückseite



6 Dorfkarten
erkennbar am gelben Rand



4 Charakterkarten



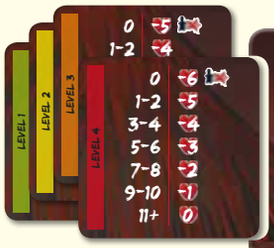
6 Fähigkeitskarten



15 Ausrüstungskarten



7 Szenariokarten



4 Schwierigkeitskarten



1 Ausdauertafel



4 Spielfiguren: *blau, lila, grün, schwarz*



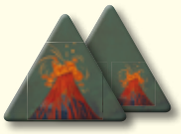
4 Zielsteine



4 Ausdauermarker



24 Würfel
Kanten in der jeweiligen Spielerfarbe;
Flächen gelb, hellblau und pink



2 Ausbruchsplättchen



7 Ausrüstungsplättchen



16 Wundenplättchen



3 Powerriegel

SPIELAUFBAU

Aufbau und Regeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 10.

Jeder von euch wählt oder zieht zufällig eine der 4 **Charakterkarten** und legt diese offen vor sich ab. Zusätzlich wählt jeder von euch eine der 6 **Fähigkeitskarten** und legt sie neben seine Charakterkarte. Wie euch die Fähigkeiten im Spiel unterstützen, erfahrt ihr in der Übersicht auf Seite 11.

Mischt die **Ausrüstungskarten** verdeckt. Teilt an jeden Spieler so viele davon aus, wie auf der Fähigkeitskarte des Spielers unter vorgegeben (siehe auch „Erklärung der Fähigkeiten“ auf Seite 11). Legt diese Karten ebenfalls offen vor euch ab. Legt alle übrigen Ausrüstungskarten als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Eure **Spielerfarbe** wird durch eure Charakterkarte bestimmt. Jeder von euch erhält in seiner Farbe:

- 5 bzw. 6 **Würfel** (je nach Fähigkeitskarte)
- 1 **Spielfigur**
- 1 **Zielstein**, den ihr auf eure Charakterkarte legt
- 1 **Ausdauermarker**
- 1 **Sichtschirm**

Wählt eine der 7 **Szenariokarten** aus oder zieht eine davon zufällig. Baut dann den Landschaftsbereich entsprechend der Abbildung auf der gewählten Karte auf (siehe die einzelnen Schritte 1 bis 7 des Aufbaus im Beispiel rechts).

Legt die **Ausdauertafel** neben den Landschaftsbereich. Setzt eure **Ausdauermarker** dort auf das erste Feld der Ausdauerleiste. Legt die Wundenplättchen als allgemeinen Vorrat neben die Tafel. Wählt eine Schwierigkeitsstufe. Sucht die **Schwierigkeitskarte** heraus, die dieser Stufe entspricht, und legt sie in die dafür vorgesehene Aussparung links an der Ausdauertafel.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN:

Das Spiel kann auf 4 verschiedenen **Schwierigkeitsstufen** gespielt werden: **Level 1, 2, 3 und 4**.
Gruppen mit wenig Spielerfahrung sollten bei ihrer ersten Partie die Stufe 1 wählen. Erfahrenere Spieler können bei Stufe 2 beginnen.

Legt alles übrige Material (auch die verwendete Szenariokarte) zurück in die Schachtel. Es wird nicht mehr benötigt.

Szenariokarte



1 Legt die **Vulkankarte** an die Position auf dem Tisch, die auf der Szenariokarte durch das Feld mit dem -Symbol vorgegeben ist. Achtet darauf, dass auf dem Tisch noch genug Platz für die anderen abgebildeten Karten bleibt.

2 Legt als nächstes die zwei **Geröllkarten** an die Positionen mit dem -Symbol.

3 Mischt nun die 24 **Landschaftskarten** und legt je eine offen an jede Position mit einem dunkelgrünen Feld .

4 Mischt die 6 **Dorfkarten** und legt je eine offen an jede Position mit einem gelben Feld .
An die Position mit dem -Symbol legt ihr nur dann eine Dorfkarte, wenn ihr das Spiel zu viert spielt.



5 **Bei 2 oder 3 Spielern:** Stellt eure Spielfiguren auf die Landschaftskarte mit dem weißen -Symbol auf der Szenariokarte.
Bei 4 Spielern: Stellt die Spielfiguren von zwei Spielern auf die Landschaftskarte mit dem weißen -Symbol auf der Szenariokarte und die Figuren der anderen beiden Spieler auf die Landschaftskarte mit dem grauen -Symbol.



6 Legt auf jede Gebietskarte, die mit dem -Symbol auf der Szenariokarte gekennzeichnet ist, 1 **Ausrüstungsplättchen**.



7 Platziert **Ausbruchsplättchen** auf diejenigen Landschaftskarten, die auf der Szenariokarte mit einem gekennzeichnet sind. Legt sie so hin, dass die Seite mit nur einem sichtbar ist.



Ausdauertafel mit der gewählten Schwierigkeitskarte

Spielziel

Ihr spielt gemeinsam als Team gegen das Spiel. Um zu gewinnen, müssen alle Spielfiguren Dorfkarten erreichen. Wenn auch nur einer von euch stirbt (entweder weil ihn die heiße Lava einholt oder weil er vor Erschöpfung zusammenbricht), bevor er das rettende Dorf erreicht, ist das Spiel für alle verloren.

Das Wichtigste zuerst: Ein Feld betreten

Das zentrale Prinzip in diesem Spiel ist die Art, wie sich die Figuren der Spieler von Feld zu Feld bewegen: Ihr würfelt gleichzeitig und vergleicht euer Würfelergebnis mit dem eurer **Sitznachbarn**.

Seht euch einmal das folgende Szenario an:

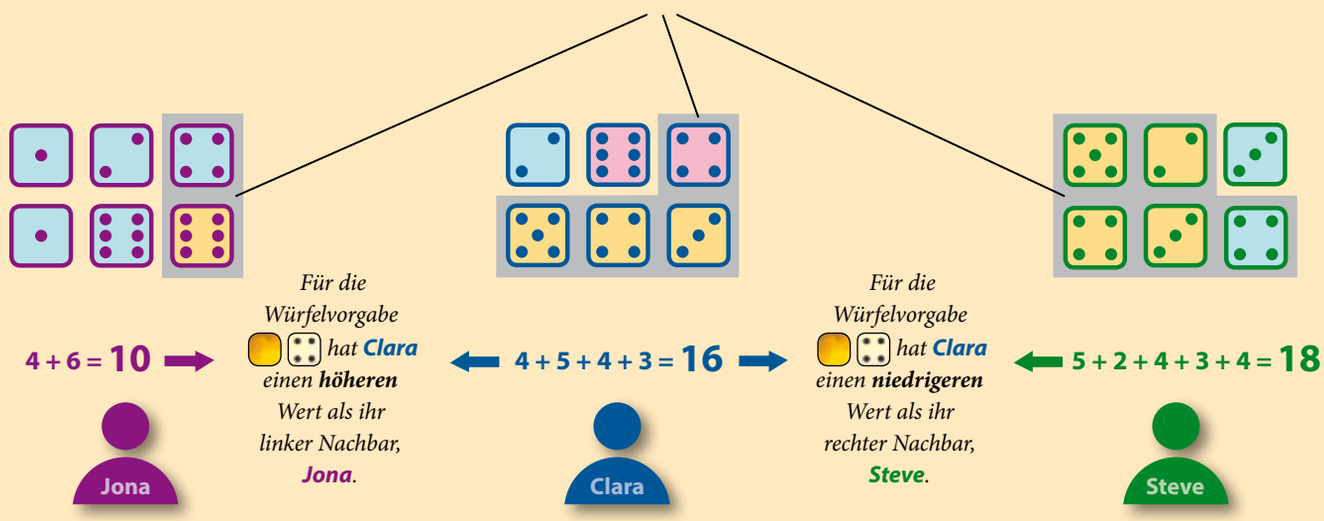
1. **Clara** möchte mit ihrer Figur das abgebildete Feld betreten. Daher hat sie es mit ihrem **Zielstein** markiert.

2. Alle Spieler haben bereits gewürfelt. Die 6 Würfel mit ihrem **Würfelergebnis** liegen offen vor ihnen.



3. Am unteren Rand des gewählten Feldes ist dessen **Würfelvorgabe** abgebildet. In diesem Fall gibt sie vor, dass zum Erreichen des Feldes nur gelbe Würfel und Würfel, die die Augenzahl zeigen, berücksichtigt werden. Alle anderen Würfel können ignoriert werden.

4. **Clara** darf das gewählte Feld nur dann betreten, wenn sie mit ihren dazu passenden Würfeln (in unserem Beispiel grau unterlegt) eine höhere Augensumme erreicht als jeder ihrer Nachbarn.



Clara selbst kommt auf einen Wert von **16**. Ihr linker Nachbar, **Jona**, kommt auf **10** und hat damit einen niedrigeren Wert als **Clara**. Ihr rechter Nachbar, **Steve**, kommt auf **18**. Da **Steve**, auf einen höheren Wert kommt als sie, darf sich **Clara** in dieser Runde leider nicht bewegen und muss ihre Spielfigur auf dem aktuellen Feld stehen lassen.

Jetzt habt ihr das Wichtigste schon verstanden! Dann gehen wir wieder zum gewohnten Programm über und widmen uns als nächstes dem Ablauf einer Spielrunde.

Ablauf einer Runde

Jede Spielrunde besteht aus **sechs Phasen** (siehe Ablauf auf euren Sichtschirmen):

① **Würfeln**
Ihr würfelt hinter euren Sichtschirmen.

② **Planung und Ausrüstungskarten**
Ihr diskutiert, wohin ihr euch bewegen möchtet. Außerdem dürft ihr bestimmte Ausrüstungskarten einsetzen.

③ **Neuwürfe**
Einige oder alle von euch dürfen neu würfeln.

④ **Ausrüstungskarten**
Ihr dürft nochmals bestimmte Ausrüstungskarten einsetzen.

⑤ **Bewegung und Ausdauer**
Ihr bewegt eure Figuren und verliert gegebenenfalls Ausdauer.

⑥ **Ausbruch**
Lava breitet sich über die Landschaft aus.

Nach dem Ausbruch fängt die nächste Runde mit dem Würfeln an. Der Ablauf der einzelnen Phasen wird nun im Detail beschrieben.

Phase ①: Würfeln

Stellt eure **Sichtschirme** so vor euch auf, dass dahinter noch genügend Platz zum Würfeln ist. Nun nehmt ihr alle gleichzeitig eure **Würfel** in die Hand und würfelt damit hinter euren Sichtschirmen **1**×. Euer Würfelergebnis soll **nur für euch selbst** sichtbar sein!

Anmerkung: Was ihr hinter euren Sichtschirmen macht, kann nicht nachgeprüft werden. Es ist aber nicht erlaubt, das eigene Würfelergebnis heimlich zu manipulieren! Das gilt beim Würfeln wie auch für jede andere Phase.

Phase ②: Planung und Ausrüstungskarten

In dieser Phase entscheidet ihr, auf welche Gebietsfelder ihr eure Figuren bewegen möchtet. Dabei diskutiert ihr, tauscht Informationen aus und setzt eure Zielsteine auf verschiedene Gebietsfelder. Außerdem dürft ihr einige eurer Ausrüstungskarten einsetzen (siehe dazu den Abschnitt „Phase 4: Ausrüstungskarten“ auf Seite 7 und die Übersicht auf Seite 12).

Bewegungsregeln

Überlegt euch, auf welches Gebietsfeld ihr eure Figur bewegen möchtet. Beachtet dabei:

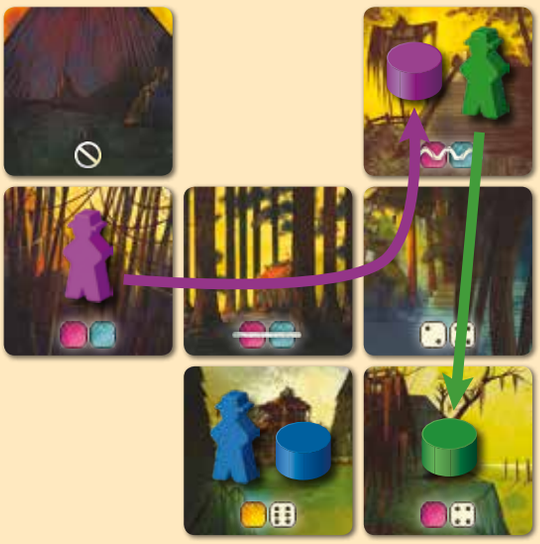
- Eine Spielfigur darf sich in einer Runde **bis zu drei Felder** weit bewegen (auch über besetzte Felder).
- Jeder dieser Schritte darf horizontal oder vertikal, aber **nicht diagonal** erfolgen.
- Es ist **erlaubt**, auf dem aktuellen Feld stehenzubleiben.
- Es ist **nicht** erlaubt, sich auf oder über Lavafelder, Geröllfelder oder das Vulkanfeld zu bewegen.

Zielsteine setzen

Auf das Gebietsfeld, für das du dich entscheidest, setzt du zur Markierung deinen **Zielstein**.

- Das Feld muss für deine Spielfigur durch eine **gültige Bewegung** erreichbar sein (siehe oben im Abschnitt „Bewegungsregeln“).
- Zwei Spieler, die **benachbart** zueinander sitzen, dürfen nicht dasselbe Zielfeld wählen.
- Du darfst deinen Zielstein auf ein Feld setzen, auf dem die Figur eines Mitspielers steht.

Beispiel: ***Bewegung & Zielsteine***



Steve *setzt seinen Zielstein 2 Felder entfernt.*
Jona *setzt seinen Zielstein 3 Felder entfernt.*
Clara *entscheidet sich, auf ihrem aktuellen Feld stehenzubleiben. Sie setzt ihren Zielstein auf dieses Feld.*

- Auch wenn du auf deinem aktuellen Feld stehenbleiben möchtest, musst du deinen Zielstein auf dieses Feld setzen.
- Wenn du deinen Zielstein setzt, stellt das keine endgültige Entscheidung dar. Jeder von euch darf seinen Zielstein während der Planung **beliebig oft versetzen**. Erst ab Beginn der nächsten Phase (Neuwürfe) dürfen die Zielsteine nicht mehr verschoben werden.

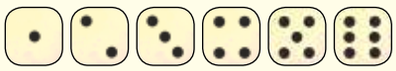
Würfelvorgaben

Auf jedem Gebietsfeld ist im unteren Bereich eine **Würfelvorgabe** dargestellt. Sie gibt an, welche Würfel beim Betreten dieses Feldes berücksichtigt werden. Dabei werden zwei verschiedene Merkmale unterschieden:

Die **Farbe** des Würfels:



Die **Augenzahl** des Würfels:



1–6

gerade (2, 4, 6)



ungerade (1, 3, 5)

Um in Phase 5 (Bewegung und Ausdauer) mit der eigenen Spielfigur dein Zielfeld betreten zu dürfen, musst du die folgende **Bewegungsbedingung** erfüllen:

> Die Summe der Augenzahlen deiner gültigen Würfel (vorgegeben durch die Würfelbedingung deines Zielfeldes) muss höher sein als die Summen dieser Würfel bei jedem deiner beiden Sitznachbarn.

Kommunikationsregeln

Das Würfelergebnis jedes Spielers ist also für alle anderen Spieler von großer Bedeutung. Da es allerdings hinter dessen **Sichtschirm** verborgen liegt, müssen die Spieler miteinander reden, um dieses Problem zu überwinden und Informationen auszutauschen. Allerdings müssen sie sich dabei an folgende wichtige Einschränkung halten:

> Die Nennung von Zahlen oder dem Durchschnitt, egal ob ausdrücklich oder umschrieben, ist nicht erlaubt!

Dies bezieht sich sowohl auf Anzahlen von Würfeln als auch auf Augenzahlen auf den Würfeln.

Wenn ihr geschickt kommuniziert und etwas Glück habt, könnt ihr es trotzdem schaffen, dass jeder von euch seine Bewegungsbedingung erfüllt!

Anmerkung: *Es wird dringend empfohlen, die Zielsteine schon während der Diskussion als Planungshilfe zu verwenden. So können alle Mitspieler auf einen Blick erkennen, welches Feld du betreten willst und welche Würfelvorgabe dafür gilt.*

Hier einige Beispiele für Würfelvorgaben:



Alle Würfel mit einer 1, 2 oder 3 (egal in welcher Farbe)



Alle gelben Würfel und alle Würfel mit einer 4



Alle pinken und hellblauen Würfel, die eine ungerade Augenzahl zeigen



Alle gelben Würfel, die eine gerade Augenzahl zeigen

Anmerkung: *Jeder von euch steht vor einem Dilemma. Einerseits möchtet ihr möglichst hoch würfeln, um selbst auch garantiert vorankommen zu können. Andererseits machen es hohe Würfe aber viel wahrscheinlicher, dass ihr eure Teamkameraden am Vorankommen hindert.*

Beispiele: ***Kommunikation***

*Folgende Aussagen sind **nicht zulässig**:*
- *„Ich habe drei gelbe Würfel."*
- *„Ich habe ziemlich viele 5er."*
- *„Ich habe keine ungeraden Würfel."*
- *„Ich habe etwas mehr pinke Würfel als im Schnitt zu erwarten wäre."*

*Folgende Aussagen sind **zulässig**:*
- *„Ich habe viele hohe Würfel."*
- *„Bei geraden Würfeln dürfte ich dir keine Gefahr sein."*
- *„Ich habe für mein Zielfeld sehr schlecht gewürfelt."*

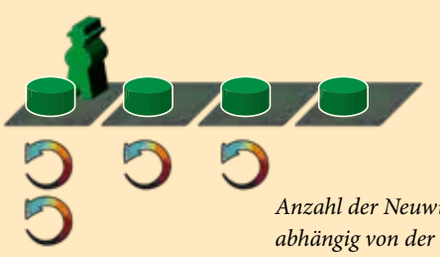
PHASE ③: NEUWÜRFE



Wenn sich jeder von euch auf ein Zielfeld festgelegt hat, beginnen die Neuwürfe .

Anzahl der Neuwürfe

Jeder Spieler darf nun 0 bis 3 Neuwürfe durchführen. Wie viele Neuwürfe du bekommst, hängt davon ab, wie weit du deine Spielfigur in dieser Runde bewegen möchtest (also wie viele Felder dein Zielstein von deiner Spielfigur entfernt liegt):



Anzahl der Neuwürfe, abhängig von der Zugweite

- Möchtest du auf deinem aktuellen Feld **stehenbleiben**, erhältst du **2 Neuwürfe**.
- Möchtest du dich **1 oder 2 Felder** weit bewegen, bekommst du **1 Neuwurf**.
- Möchtest du dich **3 Felder** weit bewegen, erhältst du **keinen Neuwurf**.
- Manche Landschaftsfelder haben ein **-Symbol** in der linken oberen Ecke. Liegt dein Zielstein auf einem solchen Feld, bekommst du 1 **zusätzlichen Neuwurf**.

Ablauf eines Neuwurfs

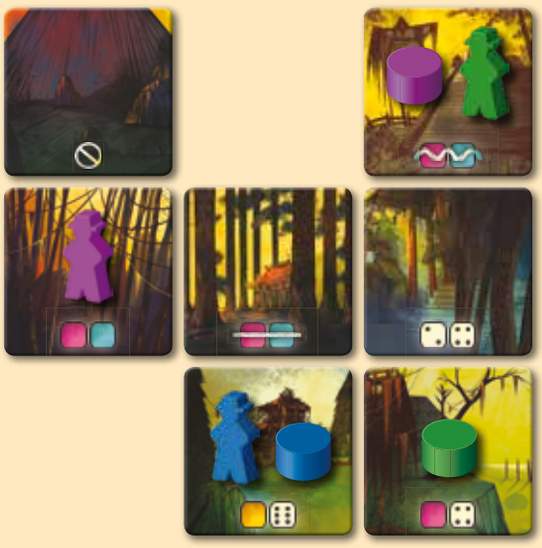
Bei einem Neuwurf wählst du einige deiner Würfel aus und würfelst diese hinter deinem Sichtschirm neu. Dies wiederholst du für jeden Neuwurf, der dir zusteht.

- Du darfst **beliebig viele Würfel** (auch alle) für einen Neuwurf auswählen.
- Welche Würfel neu gewürfelt werden, darfst du frei entscheiden. Dabei spielt es keine Rolle, ob du diese Würfel bereits in einem vorherigen Neuwurf neu gewürfelt hast oder nicht.
- Die gewählten Würfel werden alle **gleichzeitig** gewürfelt.
- Es ist auch erlaubt, ganz auf einen Neuwurf zu verzichten.

Einschränkungen während der Neuwürfe

- Alle Spieler führen ihre Neuwürfe gleichzeitig aus.
- Während der Neuwürfe (Phase 3) dürft ihr nicht miteinander kommunizieren!

Beispiel: ***Anzahl der Neuwürfe***



Clara *bekommt 2 Neuwürfe.*
Steve *bekommt 1 Neuwurf.*
Jona *bekommt 0 Neuwürfe.*

PHASE ④: AUSRÜSTUNGSKARTEN

Sobald **alle** eure Neuwürfe abgeschlossen sind, habt ihr nun noch die Gelegenheit, bestimmte **Ausrüstungskarten** einzusetzen.

Ausrüstungskarten stellen Gegenstände dar, die ihren Besitzern **einmalig** nützliche Fähigkeiten verleihen.

- Ausrüstungskarten könnt ihr entweder in **Phase 2** (Planung und Ausrüstungskarten) oder in **Phase 4** (Ausrüstungskarten) einsetzen. Auf jeder Karte ist angegeben, in welcher der zwei Phasen (② und/oder ④) sie genutzt werden darf.
- Über den Einsatz von Ausrüstungskarten dürft ihr **diskutieren**. Die Karten liegen offen vor euch, sodass ihr sie alle gut erkennen könnt. Beachtet aber beim Diskutieren in Phase 4, dass ihr weder eure Zielsteine versetzen noch weitere Neuwürfe ausführen dürft! Außerdem sind eure Würfel nach wie vor hinter den Sichtschirmen versteckt. Die Kommunikationsregeln (siehe Kasten auf Seite 6) gelten also weiterhin.
- Sowohl in **Phase 2** als auch in **Phase 4** dürft ihr **beliebig viele** Karten in **beliebiger Reihenfolge** einsetzen.

Willst du eine deiner Ausrüstungskarten nutzen, kündigst du dies zunächst deinen Mitspielern an. Führe dann die Fähigkeit der Karte aus. Danach musst du die Karte auf den allgemeinen Ablagestapel abwerfen. Sie steht also weder dir noch deinen Mitspielern mehr zur Verfügung.

Die Zahl zeigt die Phase an, in der die Ausrüstungskarte eingesetzt werden darf.



Die Figur zeigt an, ob der Effekt der Ausrüstungskarte nur dich oder auch andere Spieler betrifft.

Schwarze Figur: *Der Effekt betrifft nur dich, den Besitzer der Karte.*

Schwarze und weiße Figur: *Der Effekt betrifft dich und einen anderen Spieler.*

Schwarze Figur und weiße Figuren: *Der Effekt betrifft alle Spieler.*

PHASE ⑤: BEWEGUNG UND AUSDAUER

Sobald ihr keine Ausrüstungskarten mehr einsetzen könnt oder wollt, ist es Zeit für die Bewegung der **Figuren**. Als erstes **entfernt** ihr alle eure **Sichtschirme**, sodass die endgültigen Würfelergebnisse sichtbar sind. Anschließend beginnt ein beliebiger Spieler und führt die folgenden zwei Schritte aus:

A. Ergebnisse vergleichen und Spielfigur **bewegen**
B. Ausdauer anpassen

Für Phase 5 gilt grundsätzlich: Während des gesamten Zuges eines Spielers berücksichtigt ihr **ausschließlich** die Würfelbedingung von **seinem Zielfeld**. Alle anderen Felder sind belanglos.

Hat der erste Spieler **beide** Schritte hintereinander ausgeführt, folgen die anderen Spieler in beliebiger Reihenfolge. Habt ihr alle die Schritte ausgeführt, ist die Phase vorbei und es kommt zum Ausbruch.

A. Ergebnisse vergleichen und Spielfigur bewegen

Führe folgende Schritte aus:

1. Du und deine beiden Sitznachbarn wählen die eigenen Würfel aus, die der **Würfelvorgabe deines Zielfeldes** entsprechen („gültige Würfel“).
2. Addiere die Augenzahlen deiner gültigen Würfel und erhalte somit deinen **Bewegungswert**.
3. Auch deine beiden Sitznachbarn addieren ihre gültigen Würfel und erhalten somit ihre **Bewegungswerte**.

Ist dein eigener **Bewegungswert höher** als die jeweiligen Bewegungswerte deiner **beiden** Sitznachbarn, **darfst du dich bewegen**. Du ziehst deine Spielfigur auf das Gebietsfeld mit deinem Zielstein bzw. lässt sie stehen, falls der Zielstein auf deinem aktuellen Feld liegt.

Ist dein Bewegungswert **gleich groß oder niedriger** als der mindestens einer deiner beiden Nachbarn, **darfst du dich nicht bewegen**. Du musst deine Figur auf dem aktuellen Gebietsfeld stehen lassen.

Als letztes legst du deinen Zielstein zurück auf deine Charakterkarte.

Ausrüstung einsammeln

Jedes Mal, wenn deine Spielfigur auf einem Gebietsfeld mit **Ausrüstungsplättchen** stehenbleibt, darfst du dir eine neue Ausrüstungskarte nehmen.

Ziehe die oberste Ausrüstungskarte vom verdeckten **Nachziehstapel** und lege sie offen vor dir ab. Du kannst sie ab der nächsten Runde nutzen. Entferne anschließend das Ausrüstungsplättchen von dem Gebietsfeld. Dort kann keine Ausrüstung mehr eingesammelt werden.

Ausbruchsplättchen

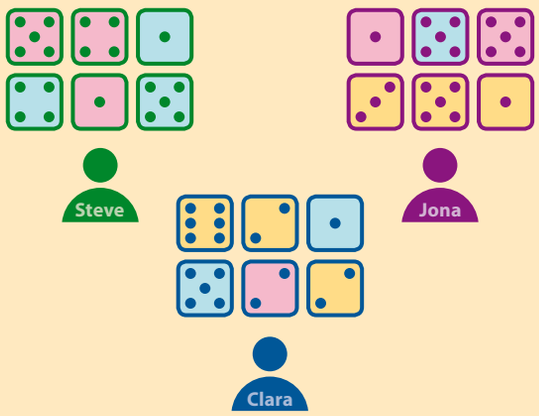
Zu Beginn des Spiels befinden sich **Ausbruchsplättchen** auf zwei Gebietsfeldern.

Immer wenn du deine Spielfigur auf oder über ein Gebietsfeld mit Ausbruchsplättchen bewegst, kommt es sofort zu einem **zusätzlichen Vulkanausbruch**. Dieser läuft genauso ab wie unten im Abschnitt „Ausbruch“ (Seite 9) beschrieben.

Entferne anschließend das Ausbruchsplättchen vom Gebietsfeld. Jedes Ausbruchsplättchen kann also nur einmal pro Spiel aktiviert werden.

Beispiel: ***Spielfigur bewegen***





Steve *hat als Würfelvorgabe* ***pinke Würfel*** *und* ***4er****. Er kommt mit seinen Würfeln auf insgesamt 14. Damit hat er einen höheren Bewegungswert als seine Nachbarn* ***Jona*** *(6) und* ***Clara*** *(2) für diese Vorgabe und darf seine Figur auf sein Zielfeld bewegen.*

Clara *hat als Würfelvorgabe* ***gelbe Würfel*** *und* ***6er****. Sie kommt mit ihren Würfeln auf insgesamt 10. Damit hat sie einen höheren Bewegungswert als ihre Nachbarn* ***Jona*** *(9) und* ***Steve*** *(0) für diese Vorgabe. Da sie stehenbleiben wollte, bewegt sie ihre Figur aber nicht.*

Jona *hat als Würfelvorgabe* ***ungerade pinke*** *und* ***ungerade hellblaue Würfel****. Er kommt mit seinen Würfeln auf insgesamt 11. Damit hat er einen niedrigeren Bewegungswert als sein Nachbar* ***Steve*** *(12) für diese Vorgabe und darf seine Figur daher nicht bewegen.*

Anmerkung: *Derjenige von euch, der mit seiner Figur das Ausbruchsplättchen aktiviert, sollte in Phase 5 möglichst spät an die Reihe kommen.*

B. Ausdauer anpassen

Ihr alle beginnt das Spiel mit voller Ausdauer. Im Laufe des Spiels verliert ihr jedoch immer mehr Ausdauer und erleidet dabei auch Wunden, die euer Handeln einschränken.

Falls du dich **bewegen durftest,** berechnest du nun die **Differenz** zwischen deinem **eigenen** Bewegungswert und dem **höheren** deiner beiden Sitznachbarn. Dann entnimmst du der Übersicht auf der Schwierigkeitskarte, wie viel Ausdauer (je nach errechneter Differenz) du in dieser Runde verlierst. Für jeden verlorenen Punkt Ausdauer rückst du deinen Marker auf der Ausdauertafel ein Feld nach vorne.

Darf sich deine Figur **nicht bewegen**, brauchst du keine Differenz zu berechnen. Du verlierst die **maximale** Menge an Ausdauer, angegeben in der obersten Zeile der Übersicht auf der Schwierigkeitskarte.

Sollte dein Ausdauermarker jemals auf das letzte Feld der Ausdauerleiste (mit dem -Symbol) gezogen werden müssen, **stirbt** dein Charakter an Überanstrengung und das Spiel ist sofort **für alle Spieler verloren**.

Wundenplättchen

Jedes Mal, wenn dein Ausdauermarker ein Feld mit dem -Symbol erreicht oder überquert, erleidest du sofort eine Wunde. Du musst ein **Wundenplättchen** nehmen und damit eines der 4 Wundenfelder auf deiner Fähigkeitskarte abdecken. Dabei darfst du kein Feld wählen, das bereits abgedeckt ist. Jedes Mal, wenn du ein Wundenplättchen nimmst, schränkt dies bis zum Ende des Spiels deine Handlungsmöglichkeiten ein. Je nach gewähltem Wundenfeld sind die Auswirkungen folgende:



- ***Beinverletzung:*** *Du verlierst dauerhaft einen deiner Würfel. Welchen Würfel du verlierst, darfst du selbst entscheiden. Entferne diesen Würfel erst, wenn alle Spieler ihre Ausdauer angepasst haben, da das Würfelergebnis evtl. noch eine Rolle spielt.*



- ***Armbruch:*** *Du kannst keine Ausrüstung mehr verwenden.*



- ***Gedächtnisverlust:*** *Du kannst deine Fähigkeit nicht mehr benutzen.*



- ***Augenverletzung:*** *Du darfst in der Neuwurfphase keine Neuwürfe mehr ausführen. Neuwürfe aufgrund von Ausrüstungskarten und Fähigkeitskarten sind von diesem Wundenplättchen* ***nicht*** *betroffen.*

Beispiel: ***Ausdauer anpassen***



Clara *hat im Beispiel von Seite 8 einen Bewegungswert von 10 und ihre Nachbarn haben 9 bzw. 0. Somit ist die Differenz zwischen ihrem Bewegungswert und dem höheren ihrer Nachbarn 1 (10 minus 9). Die Schwierigkeitskarte gibt an, dass ein Spieler bei einer Differenz von 1 (bis 2) 3 Ausdauer verliert. Daher zieht* ***Clara*** *ihren Ausdauermarker auf der Ausdauerleiste um 3 Felder nach vorne.* ***Steve*** *verliert keine Ausdauer. Mit einem Bewegungswert von 14 und dem nächsten Nachbarn mit 6 beträgt die Differenz 8.* ***Jona*** *verliert 4 Ausdauer, denn er scheitert mit seinem Bewegungsversuch.*

Anmerkung: *Hast du dich entschieden, auf deinem bisherigen Feld* ***stehenzubleiben****, ist der Ablauf identisch: Ist dein Bewegungswert höher als der deiner Nachbarn, verlierst du ggf. Ausdauer je nach Differenz. Ist er gleich oder niedriger, verlierst du den maximalen Wert.*



Beispiel:
Zwei Wundenplättchen schränken den Sammler *bei zwei seiner Fähigkeiten ein.*

Anmerkung: *Auf den Rückseiten der Wundenplättchen sind die 4 verschiedenen Effekte durch Symbole dargestellt. Wer möchte, kann ein Plättchen mit dem gewählten Symbol auch einfach vor sich ablegen, anstatt das entsprechende Feld der Fähigkeitskarte abzudecken.*

Anmerkung: *Der Zeugwart kann auch mit Armbruch weiterhin Ausrüstung an andere Spieler weitergeben.*

PHASE ⑥: AUSBRUCH

Am Ende jeder Spielrunde kommt es zu einem **Vulkanausbruch**. Dreht **alle** Landschaftskarten, die zu einem Lavafeld waagerecht oder senkrecht **benachbart** sind, auf ihre Lava-Seite um. Somit werden diese selbst zu **Lavafeldern**.

In der Runde 1 ist das Vulkanfeld das einzige Lavafeld. Daher müsst ihr nur das erste Geröllfeld (neben dem Vulkan) umdrehen. In späteren Runden müsst ihr aber durchaus oft mehrere Felder umdrehen!

Muss eine Landschaftskarte umgedreht werden, auf der sich eine Spielfigur befindet, wird diese von der Lava verschlungen und ihr alle verliert das Spiel sofort.

Ansonsten beginnt nach dem Ausbruch die nächste Spielrunde. Diese läuft genauso ab wie die vorherige und startet mit dem Würfeln.

Beispiel: ***Ausbreitung der Lava***



SPIELENDE

Das Spiel kann entweder mit einem Sieg oder mit einer Niederlage des Abenteurerteams enden. Zu einer **Niederlage** für das Team kommt es immer dann, wenn ein Teammitglied stirbt. Dies kann auf zwei verschiedene Arten passieren:

- Die Karte, auf der deine Figur steht, wird durch einen **Vulkanausbruch** auf die Lavaseite gedreht.
- Beim Anpassen der **Ausdauer** wird dein Ausdauermarker auf das letzte Feld der Ausdauerleiste (mit dem -Symbol) gezogen.

In beiden Fällen endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

Zu einem **Sieg** für das Team kommt es, sobald **alle** Spielfiguren auf Dorffeldern stehen. Auch bei einem Sieg endet das Spiel sofort. Ihr müsst also nicht den Vulkanausbruch am Ende der Runde abwarten.

Dorffelder

Dorffelder funktionieren in jeder Hinsicht so wie Landschaftsfelder. Erreicht deine Spielfigur ein Dorffeld, dann wird diese **nicht** aus dem Spiel entfernt, sondern bleibt bis zum Spielende im Spiel. Du musst nach wie vor jede Runde würfeln und deine Ausdauer anpassen. Du darfst deine Figur auch weiterhin bewegen. Es ist sogar oft eine gute Idee, sich in folgenden Runden weiter in das Dorf hinein zu bewegen, um die Felder am Anfang des Dorfes für die nächsten Spieler frei zu machen.

Wenn du das Dorf erreicht hast, darfst du es trotzdem in einer späteren Runde wieder verlassen. Allerdings könnt ihr das Spiel nur dann gewinnen, wenn alle Spielfiguren gleichzeitig auf Dorffeldern stehen.

Punktwertung

Um herauszufinden, wie gut ihr gespielt habt, könnt ihr im Falle eines Sieges euren Punktwert ermitteln.
Die Siegpunkte (SP) werden folgendermaßen berechnet:

4 SP pro Spieler
−1 SP pro Wundenplättchen
+1 SP pro ungenutzter Ausrüstungskarte

Die folgende Übersicht gibt an, wie gut euer Team gespielt hat:

0 SP	*Ihr werdet lange Zeit im Krankenhaus verbringen müssen!*
1–2 SP	*Das war knapp. Vielleicht zu knapp! Die Finanzierung für eure nächste Expedition ist gestrichen worden.*
3–4 SP	*Ihr habt es geschafft. Aber erwartet keinen Orden dafür!*
5–7 SP	*Ruht euch aus und genießt einen Becher Sake im Dorf. Ihr habt es euch verdient!*
8–11 SP	*Die Dorfbewohner feiern ein Fest euch zu Ehren! Eine Gruppe so mutiger Forscher haben sie noch nie gesehen. (Ihr solltet euch überlegen, beim nächsten Mal mit einer höheren Schwierigkeitsstufe zu spielen.)*
12+ SP	*Die Geschichte von eurem Abenteuer verbreitet sich auf der ganzen Welt. Hollywood will euch bereits die Filmrechte dafür abkaufen. (Ihr solltet beim nächsten Mal auf jeden Fall mit einer höheren Schwierigkeitsstufe spielen!)*

VARIANTE

Nervenkitzel So könnt ihr das Spiel auf den letzten Metern noch etwas spannender gestalten: Dreht beim Spielaufbau das Ausbruchsplättchen, das näher am Dorf liegt, auf seine Rückseite, sodass nicht 1, sondern 2 -Symbole darauf zu sehen sind. Wird das Plättchen im Spielverlauf aktiviert, gibt es entsprechend nicht 1, sondern 2 zusätzliche Vulkanausbrüche. Diese Variante lässt sich mit jeder Schwierigkeitsstufe spielen und kann das Spiel etwas schwieriger machen.

REGELN FÜR 2 SPIELER

Für das Spiel zu zweit gibt es zwei Varianten:

A einfach und schnell zu spielen, etwas mehr Glück

Beim Spielaufbau kommen folgende Schritte hinzu:

- Stellt einen dritten Sichtschirm zwischen euch auf, der von keinem von euch eingesehen werden kann, und legt einen dritten Satz mit 6 Würfeln bereit.

Während des Spiels gelten folgende zusätzliche Regeln:

- Würfelt 3 der zusätzlichen Würfel hinter dem dritten Sichtschirm, so dass sie von euch nicht gesehen werden. Würfelt mit den anderen 3 Würfeln vor dem Sichtschirm, so dass ihr sie seht.
- In Phase 3 (Neuwürfe) werden keine Würfel des dritten Satzes neu gewürfelt.
- In Phase 5 (Bewegung und Ausdauer) entfernt ihr auch den dritten Sichtschirm und vergleicht nun euer Ergebnis mit eurem Nachbarn und den zusätzlichen Würfeln. Die zusätzlichen Würfel simulieren also einen dritten Spieler, der aber keine eigene Figur zum Bewegen hat, sondern euch lediglich behindert.

B anspruchsvoller und länger, etwas weniger Glück

Beim Spielaufbau kommen folgende Schritte hinzu:

- Zusätzlich zu den Figuren der beiden Spieler wird noch eine weitere Spielfigur auf das Startfeld gestellt. Auch diese Figur erhält einen Zielstein, eine Charakterkarte, eine Fähigkeitskarte sowie Startausrüstung. Wählt eine Fähigkeitskarte mit 6 Würfeln. Auch auf das erste Feld der Ausdauerleiste wird ein Marker in der gewählten Farbe gesetzt.
- Die beiden übrigen Sichtschirme werden Rücken an Rücken zwischen die zwei Spieler gestellt. Je drei Würfel in der Farbe der dritten Figur werden auf jede Seite dieser zwei Sichtschirme gelegt. Dabei werden auf jede Seite folgende drei Würfel gelegt: 1 Würfel mit einer hellblauen „1“, 1 Würfel mit einer hellblauen „2“ und ein Würfel mit einer hellblauen „3“. Somit kann jeder Spieler nur 3 der 6 Würfel sehen.

Während des Spiels gelten folgende zusätzliche Regeln:

- Beide Spieler würfeln nicht nur ihre eigenen Würfel, sondern auch die drei Würfel der dritten Figur, die sich auf ihrer Seite der zwei Sichtschirme befinden.
- In der Planungsphase entscheiden beide Spieler gemeinsam darüber, wo der Zielstein der dritten Figur platziert werden soll.
- Die beiden Spieler entscheiden gemeinsam über den Einsatz von Ausrüstungskarten, die der dritten Figur gehören.
- Die dritte Figur kann Ausdauer verlieren, Wundenplättchen bekommen und muss ebenfalls sicher im Dorf ankommen.

ERKLÄRUNG DER FÄHIGKEITSKARTEN

Hier werden die Fähigkeiten im Detail erklärt.

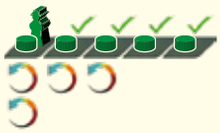
Zeugwart



Erhält zu Spielbeginn 6 Würfel. Außerdem zieht er 4 Ausrüstungskarten, von denen er 2 behalten darf (die übrigen kommen unter den Nachziehstapel).

FÄHIGKEIT Darf eigene Ausrüstungskarten jederzeit an seine Mitspieler geben. Dafür muss er nicht auf demselben Gebietsfeld stehen.

Kundschafter



Erhält zu Spielbeginn 5 Würfel und 2 Ausrüstungskarten.

FÄHIGKEIT Darf sich um bis zu 4 Felder bewegen. Wenn er die vollen 4 Felder geht, darf er in Phase 3 (Neuwürfe) keinen Neuwurf ausführen.

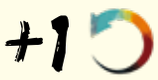
Kumpel



Erhält zu Spielbeginn 6 Würfel und 1 Ausrüstungskarte.

FÄHIGKEIT Darf in Phase 3 (Neuwürfe) 1 seiner Würfel aus dem Spiel beiseitelegen. Am Ende der Runde erhält er ihn zurück. Die Mitspieler dürfen sehen, welches Ergebnis der entfernte Würfel zeigt.

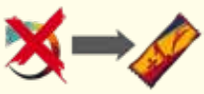
Überlebenskünstler



Erhält zu Spielbeginn 5 Würfel und 1 Ausrüstungskarte.

FÄHIGKEIT Erhält in Phase 3 (Neuwürfe) immer 1 Neuwurf mehr.

Sammler



Erhält zu Spielbeginn 6 Würfel und 1 Ausrüstungskarte.

FÄHIGKEIT Jedes Mal, wenn er auf einen Neuwurf verzichtet, der ihm zusteht, erhält er als Belohnung einen Powerriegel. Davon kann er maximal 3 besitzen. In Phase 5 (Bewegung und Ausdauer) darf er beliebig viele davon abgeben, um den eigenen Bewegungswert oder den eines Mitspielers um jeweils 1 zu erhöhen. Es wird der gesamte Bewegungswert erhöht, also **nicht** der Wert eines einzelnen Würfels! Dieser Effekt gilt nur während des Zuges **eines** Spielers: Sobald der nächste Spieler in Phase 5 mit seinem Zug beginnt, verfällt der Effekt des Plättchens wieder!

Tüftler



Erhält zu Spielbeginn 5 Würfel. Außerdem zieht er 3 Ausrüstungskarten, von denen er 1 behalten darf (die übrigen kommen unter den Nachziehstapel).

FÄHIGKEIT Darf seine Ausrüstungskarten zweimal verwenden. Nach dem ersten Gebrauch dreht er die Karte um 90°. Erst nach dem zweiten Gebrauch wirft er sie auf den Ablagestapel. Verliert er diese Fähigkeit, muss er sofort alle bereits 1x genutzten Ausrüstungskarten abwerfen.

Autor: Wolfgang Warsch
Illustration: Weberson Santiago
Redaktion: Ryan Palfreyman, Frank Heeren

Der Autor dankt den Testspielern Karoline Kollmann, Sebastian Kollmann, Alexander Pfister und Gunther Dastl, sowie seiner Cambridger Brettspielgruppe "Boardgame Wolfpack".

Der Verlag dankt Christine Conrad für die Gestaltung der Box, Ursula Steinhoff für die Gestaltung des Regelheftes, sowie Steven Hörl, Jona Kron, Clara Gutmann, Stephan Pongratz, Clara Müller, Sebastian Thaler, Katerina und Roland Girgensohn, Brigitte Palfreyman und nicht zuletzt Johannes Grimm für das Probelesen des Regelheftes.

FEUERLAND

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH • Wilhelm-Reuter-Str. 37 • 65817 Eppstein-Bremthal • www.feuerland-spiele.de

Erklärung der Ausrüstungskarten

Hier werden die Funktionen der Ausrüstungskarten im Detail erklärt.

Fernglas



PHASE 2

Du darfst zwei beliebige Landschaftskarten (keine Dorfkarten) vertauschen. Die beiden Karten müssen vollständig leer sein, dürfen also keine Spielfiguren, Zielsteine, Ausrüstungsplättchen oder Ausbruchsplättchen enthalten.

Feuerzeug



PHASE 4

Ein Mitspieler darf dir 1 Würfel abgeben. Diesen dürft ihr dabei nicht drehen. Du musst diesen Würfel bis zum Ende der Runde wie einen eigenen behandeln. Am Ende der Runde gibst du deinem Mitspieler den Würfel wieder zurück.

Karabinerhaken



PHASE 4

Jeder von euch **muss** genau 1 Würfel neu werfen. Es ist nicht erlaubt, auf diesen Neuwurf zu verzichten.

Karte



PHASE 4

Du darfst 1 deiner Würfel einem Mitspieler geben (dieser darf nicht ablehnen). Dabei darfst du den Würfel nicht drehen. Dein Mitspieler muss diesen Würfel bis zum Ende der Runde wie einen eigenen behandeln. Am Ende der Runde erhältst du den Würfel wieder zurück.

Klebeband



PHASE 4

Du darfst beliebig viele deiner Würfel, die die Augenzahl „1“ zeigen, auf die Gegenseite drehen, sodass sie eine „6“ zeigen. Du musst nicht alle 1er ändern.

Kompass



PHASE 4

Du darfst beliebig viele deiner Würfel, die die Augenzahl „6“ zeigen, auf die Gegenseite drehen, sodass sie eine „1“ zeigen. Du musst nicht alle 6er ändern.

Machete



PHASE 4

Du darfst bis zu 2 deiner Würfel beiseitelegen. Diese liegen dadurch neben dem Sichtschirm, sodass alle Spieler sie sehen können. In Phase 5 zählen diese 2 Würfel **nicht** zu deinem Würfelergebnis. Am Ende der Runde erhältst du beide Würfel wieder zurück.

Radio



PHASE 2 4

Du darfst bis zum Ende der aktuellen **Phase** deinen Sichtschirm entfernen, sodass alle Spieler dein Würfelergebnis sehen können. Wird das Radio in Phase 2 eingesetzt, muss der Sichtschirm also schon vor Beginn der Neuwürfe wieder aufgestellt werden.

Sanitätskasten



PHASE 4

In der aktuellen Runde verlierst du keine Ausdauer. Falls die Differenz zwischen deinem Bewegungswert und dem deines Nachbarn kleiner oder gleich 0 ist, darfst du deine Spielfigur dennoch nicht bewegen.

Schaufel



PHASE 4

Du darfst 1 deiner Würfel auf eine beliebige Seite drehen.

Seil



PHASE 2 4

Du darfst deine Spielfigur sofort auf ein angrenzendes Landschaftsfeld bewegen. Befindet sich dort ein Ausrüstungsplättchen, darfst du eine Ausrüstungskarte nehmen. Wird das Seil in Phase 2 eingesetzt, kann sich dadurch die Anzahl deiner Neuwürfe ändern. In Phase 4 lohnt sich der Einsatz des Seils nur dann, wenn bereits absehbar ist, dass man sich sonst nicht bewegen darf.

Signalpistole



PHASE 4

Während deines Zuges in Phase 5 (Bewegung und Ausdauer) erhöht sich dein Bewegungswert um 3. Dadurch ändert sich dein Bewegungswert **nicht** für die Bewegung deiner beiden Sitznachbarn.

Taschenlampe



PHASE 2

Du darfst schon während der Planung (Phase 2) einen Neuwurf ausführen. Im Gegensatz zu den Neuwürfen in der Phase 3 dürft ihr über das Ergebnis dieses Neuwurfs diskutieren, **solange** ihr euch an die Kommunikationsregeln (Seite 6) haltet.

Taschenmesser



PHASE X

Du darfst die Funktion einer beliebigen ausliegenden Ausrüstungskarte nutzen (kopieren). Die Funktion muss in der Phase verwendet werden, die auf der kopierten Karte vorgegeben ist. Anschließend wird das Taschenmesser abgeworfen, nicht die kopierte Karte.

Wasser



PHASE 4

Du darfst das Wasser einsetzen, um bis zu 2 Neuwürfe auszuführen. Alternativ kannst du es einsetzen, um einem anderen Spieler 1 Neuwurf zu gewähren.