

ERRATA

V1.0, Stand: Oktober 2022

Robinson Crusoe wurde auf Deutsch erstmals 2013 veröffentlicht. Seitdem wurden einige kleinere Anpassungen des Originalverlags Portal Games vorgenommen und einige kleinere Fehler behoben. Eine Übersicht über diese Änderungen findet ihr hier:

Anleitung

- **S. 7, BESONDERE FÄHIGKEITEN**
  Alt: Jeder Charakter besitzt 4 besondere Fähigkeiten, die er jederzeit einsetzen darf.
  Neu: Jeder Charakter besitzt 4 besondere Fähigkeiten. Bezieht sich die Fähigkeit auf eine Aktion, darf der Charakter sie einsetzten, wenn er diese Aktion durchführt (als aktiver Charakter). Alle anderen Fähigkeiten darf er jederzeit einsetzen, sofern nicht anders angegeben.
- **S. 12, GRÖßERE GEFAHR**
  Alt: Befindet sich das Lager auf einem Inselteil mit einem solchen Plättchen, erleiden alle Charaktere während der Produktionsphase 1 Wunde.
  Neu: Befindet sich das Lager auf einem Inselteil mit einem solchen Plättchen, erleidet jeder Charakter, der Aktionen im Lager durchführt (, ,) für jede dieser Aktionen je 1 Wunde.
  Hinweis: Die Wiederholung der alten Regel auf S. 21 wurde entsprechend gestrichen.
- **S. 12, ZUSÄTZLICHE NAHRUNG, ZUSÄTZLICHES HOLZ**
  Alt: Wenn ein Plättchen auf dem Aktionsfeld Bauen liegt, muss bei der nächsten Aktion, bei der Holz benötigt wird, 1 zusätzliches Holz abgegeben werden. Das Plättchen wird nach der Aktion abgeworfen.
  Neu: Wenn ein Plättchen auf dem Aktionsfeld Bauen liegt, so müsst ihr bei der nächsten Aktion Bauen, für die ihr Holz benötigt, 1 Holz zusätzlich zuweisen. Ist die Aktion **erfolgreich, werft das Holz ab und legt das Plättchen ab**. Ist die Aktion nicht erfolgreich, nehmt die Ressourcen wie üblich zurück auf das Feld für zukünftige Ressourcen. **Das Plättchen bleibt liegen**.
- **S. 19, DIE GEHEIMNISKARTEN**
  Alt: Nachdem die erste Karte ~~gezogen und ggf.~~ ausgeführt wurde, kann der Spieler entscheiden, ob er weitere Karten aufdecken möchte oder lieber hier abbricht.
  Neu: Nachdem du die erste Karte **ausgeführt** hast, darfst du entscheiden, ob du weitere Karten aufdecken möchtest oder lieber hier abbrichst.

- **S. 20, ENDE DER AKTIONSPHASE**

  Alt: (1) Alle Spieler nehmen die Aktionssteine ihrer Charaktere wieder vom Spielbrett.
  Neu: Wenn ihr eine Aktion vollständig durchgeführt habt, nehmt die entsprechenden Aktionssteine vom Spielbrett.
  Alt: (4) Entdeckungsplättchen, die 2 Nahrung liefern, müssen jedoch sofort eingetauscht werden.
  Neu: Nahrung und Holz (auf Entdeckungsplättchen) müsst ihr sofort eintauschen.

- **S. 23, ERSCHÖPFTE QUELLE**

  Alt: Liegt jedoch auf dem Inselteil entweder  oder , kann dort in jedem Fall 1 entsprechende Ressource gesammelt werden. Auch dann, wenn die entsprechende Quelle erschöpft ist.
  Neu: Ihr dürft auch dann keine zusätzlichen Ressourcen mehr von dieser Quelle sammeln, wenn auf dem Inselteil  oder  liegt.

Grundsätzlich gilt also: Die Plättchen  und  gelten nur dann, wenn die entsprechende Quelle nicht abgedeckt ist. Dies gilt entsprechend für die Erklärung dieser Plättchen (S. 12), die Aktion Sammeln (S. 17) und die Sammeln-Abenteuerkarte „Neue Herde“.

- **S. 24: TEMPORÄR +X WAFFENSTÄRKE**

  Alt: Dies gilt ausschließlich für den Vergleich mit der Stärke des Tiers.
  Neu: Temporäre Waffenstärke kann auch für andere Effekte genutzt werden, die Waffenstärke benötigen (z. B. für das Entdeckungsplättchen *Ziege* oder beim Ausführen von Ereigniskarten). Die temporäre Waffenstärke gilt immer nur für genau 1 Aktion bzw. 1 Kampf.
  Hinweis: Dies gilt auch für die besondere Fähigkeit *Wutanfall* des Charakters Soldat/Soldatin.

Szenarien

- **S. 28, VULKANINSEL,** 

  Alt: Marker dürfen nicht auf umgedrehte Inselteile oder das Vulkanfeld gelegt werden.
  Neu: Ihr dürft Marker auch auf umgedrehte Inselteile, aber nicht auf das Vulkanfeld legen.

- **S. 29, INSEL DER KANNIBALEN**

  Alt: Nach einem Angriff müssen die Spieler das Lager sofort auf ein angrenzendes Inselteil verlegen (inkl. der üblichen Konsequenzen). Können sie das nicht, verlieren sie entweder ihren Unterschlupf (und damit auch Palisaden und Dach vollständig) oder jeder Charakter erleidet 2 Wunden. Die Spieler können sich aussuchen, welche Konsequenz ihnen lieber ist.
  Neu: Nach einem Angriff müsst ihr das Lager sofort auf 1 angrenzendes Inselteil verlegen (inkl. der üblichen Konsequenzen). Könnt ihr das nicht, verliert ihr euren Unterschlupf (und damit auch Palisade und Dach) vollständig. Habt ihr keinen Unterschlupf gebaut oder nur einen natürlichen Unterschlupf, erleidet stattdessen jeder Charakter 2 Wunden.

- **S. 29, INSEL DER KANNIBALEN,** 
  Alt: Danach muss WENN MÖGLICH 1 Nahrung oder 1 Holz abgeworfen werden. ~~Man kann auch die Ressource wählen, die man nicht vorrätig hat.~~
  Neu: Danach müsst ihr WENN MÖGLICH 1 Nahrung oder 1 Holz abwerfen. **Wenn ihr nur 1 dieser Ressourcen habt, müsst ihr diese wählen.**
- **S. 30, FAMILIE ROBINSON,** 
  Alt: Nachdem die Spieler alle Ressourcen erhalten haben, die sie in der Produktionsphase dieser Runde bekommen (von Quellen, durch Plättchen oder durch besondere Karteneffekte), müssen sie davon die Hälfte (~~abgerundet~~) wieder abgeben.
  Neu: Nachdem ihr in der Produktionsphase alle Ressourcen erhalten habt (von Quellen, durch Plättchen oder durch besondere Karteneffekte), müsst ihr davon die Hälfte (**aufgerundet**) wieder abgeben.

Abenteuerkarten

-  **: Unmotiviert (oben):**
  Alt: Erleide 1  oder wirf 1  ab.
  Neu: Wirf 1  ab.
-  **: Glückliche Entdeckung (unten)**
  Alt: Halbiert eure  (Ergebnis aufrunden).
  Neu: Halbiert eure  (Ergebnis abrunden).

Erfindungskarten

- **Korb und Sack**
  Alt: Nehmt euch 1 zusätzliche Ressource, falls  erfolgreich ist, bei Misserfolg 1.
  Neu: Nehmt euch 1 zusätzliche Ressource, falls  erfolgreich ist.
  Hinweis: Entsprechend wurde die Anleitung auf S. 33 angepasst.

© 2022, Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.