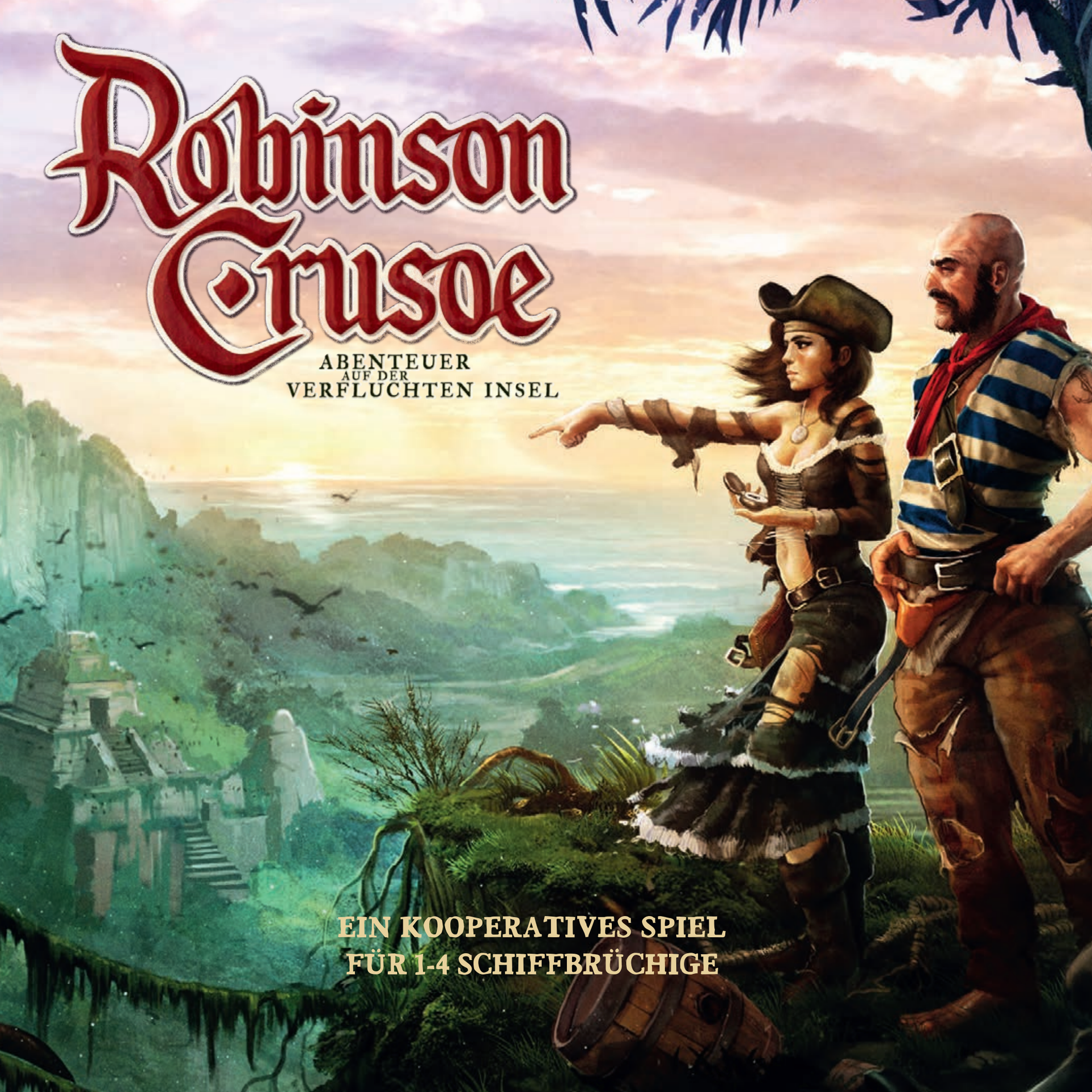
Robinson Crusoe

ABENTEUER AUF DER VERFLUCHTEN INSEL



EIN KOOPERATIVES SPIEL
FÜR 1-4 SCHIFFBRÜCHIGE

„Autsch! Verdammt nochmal!"

Das war nun schon das dritte Mal, dass sich André den Hammer auf den Finger schlug. Wessen Idee war es gewesen, dass er die vom Sturm schwer beschädigte Palisade reparieren sollte? Den geschundenen Finger im Mund, blickte er in Richtung Wald. Typisch – überließen sie mal wieder dem Koch die schwere Arbeit, während Ben irgendwo herum streifte, um die Gegend zu „erforschen", begleitet natürlich von Zimmermann Jan. Und zu allem Ärger hatte er heute Morgen beim Fischen auch keinen Erfolg gehabt. Blieb nur zu hoffen, dass Franziska erfolgreich von der Jagd zurückkehren würde – sonst müssten sie wohl heute Abend erneut mit leerem Magen zu Bett gehen.

Andrés Laune verdüsterte sich mehr und mehr. Auch der Holzstapel war noch lange nicht groß genug, als dass ein Schiff das Signalfeuer von weitem sehen könnte. Und obendrein wurde es von Tag zu Tag kälter. Hätten sie nicht die Decken gefunden, wären sie mit Sicherheit schon erfroren. Wie sollte man da die Hoffnung, von dieser verfluchten Insel gerettet zu werden, nicht aufgeben?

SPIELMATERIAL

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Wir möchten alle Menschen ansprechen. Wir verwenden in diesem Abenteuerbuch daher nach Möglichkeit geschlechtsneutrale Begriffe. Begriffe, die aus älteren Auflagen bereits feststehen, gendern wir mithilfe eines *.

1 Spielbrett



9 Aktionswürfel

3 x  3 x  3 x 

3 Wetterwürfel

1 x  1 x  1 x 

11 Inselteile



Vorderseite



Rückseite

1 Startspielermarker



30 Erfindungskarten



Vorderseite: Erfindungsseite

Rückseite: Gegenstandsseite

Karte Lager aufräumen



Für das Spiel mit 4 Personen

8 Startgegenstände



Vorderseite

Rückseite

16 Tierkarten



Vorderseite

Rückseite

73 Ereigniskarten



Vorderseite Rückseite

3 Strandgutkarten



Vorderseite Rückseite

52 Geheimniskarten, davon



13x Falle 26x Schatz 13x Kreatur Rückseite

90 Abenteuerkarten, davon

30x Bauen 30x Ressourcen sammeln 30x Erforschen



Vorderseite/ Rückseite Vorderseite/ Rückseite Vorderseite/ Rückseite

Freitag

Karte und Aktionsstein (weiß)



Hund

Karte und Aktionsstein (violett)



3 Szenariotafeln

(doppelseitig)



4 Charaktertafeln

(mit männlicher und weiblicher Seite)



Ressourcen-Würfel

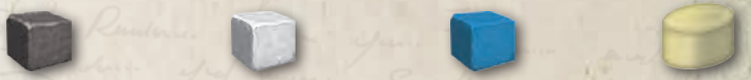


20x Holz 8x Fell 13x Nahrung 6x unverderbliche Nahrung

6 Verwundungsmarker



20 Graue Marker 10 weisse Marker 5 blaue Marker 1 Rundenmarker



Aktionssteine der Charaktere



11 neutrale Aktionssteine



3 Abenteuerplättchen



22 Entdeckungsplättchen



20 Entschlossenheits-plättchen



22 weitere Effektplättchen, davon



5 x zeitraubende Aktion 4 x zusätzliche Nahrung 5 x mehr Holz 4 x größere Gefahr 4 x erneut würfeln

3 Wetterplättchen



1 Lager-/Unterschlupf-plättchen (zweiseitig)

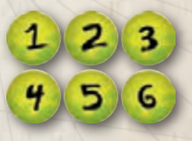


1 Plättchen Abkürzung



6 Reihenfolgeplättchen

(für Szenario-Effekte)



12 Plättchen für spezielle Verletzungen



SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.

2. Einigt euch, welches der 6 Szenarien ihr spielen wollt. Wir empfehlen, für die erste Partie das Einstiegsszenario *Schiffbrüchig* zu benutzen.

Legt die gewählte Szenariotafel neben das Spielbrett und platziert den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste. Details über den Aufbau einer Szenariotafel findet ihr auf Seite 6.

> Im Folgenden wird der Standardaufbau für 3/4 Personen beschrieben. Anpassungen für 1 oder 2 Personen findet ihr im Regelheft auf Seite 24. Sollten zudem einige Details des Spielaufbaus bei dem gewählten Szenario abweichen, findet ihr diese auf der Szenariotafel sowie im Anhang auf Seite 26.

3. Zieht nun zufällig jeweils 1 Charaktertafel und legt diese vor euch ab. Legt unbenutzte Charaktertafeln zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht benötigt. Alternativ dazu könnt ihr euch jeweils 1 Charaktertafel aussuchen. Details über den Aufbau der Charaktertafeln findet ihr auf Seite 7.

   Zusätzlich erhaltet ihr jeweils:
   a) 2 Aktionssteine einer beliebigen Farbe (blau, gelb, schwarz oder orange),
   b) 1 Verwundungsmarker, den ihr auf das Startfeld der Verwundungsleiste eurer jeweiligen Charaktertafel (ganz links) legt,
   c) die Erfindungskarte, die rechts auf der Charaktertafel genannt ist (erkennbar an ihrem rötlich hinterlegten Namen [redacted]). Legt sie mit der Erfindungsseite nach oben neben das entsprechende Feld am Rand der Charaktertafel.

4. Nehmt nun alle restlichen Erfindungskarten (ohne die, die bereits neben den Charaktertafeln liegen).
   a) Sucht die 9 Standard-Erfindungskarten heraus (zu erkennen an den 2 Pfeilen neben ihrem Namen und dem helleren Hintergrund hinter dem Namen ▶ ◀) und platziert sie mit der Erfindungsseite nach oben auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts.
   b) Mischt dann die restlichen Erfindungskarten (auch die Erfindungen von Charakteren, die nicht mitspielen), zieht zufällig 5 weitere und legt diese, ebenfalls mit der Erfindungsseite nach oben, zu den anderen, bereits ausgelegten Erfindungskarten. Lege alle restlichen Erfindungskarten neben dem Spielbrett als Erfindungsstapel bereit.
   c) Legt zuletzt 1 grauen Marker auf die Standard-Erfindungskarte Schaufel, sodass der Geländetyp der Karte (Strand) überdeckt ist.

5. Platziert 1 grauen Marker auf das Feld 0 der Moralleiste auf dem Spielbrett.

6. Legt 1 weiteren grauen Marker auf das oberste Feld der Leiste für Waffenstärke (Stärke 0). Die Leisten für Dach- und Palisadenstärke sowie das Unterschlupffeld erhalten erst im Laufe des Spiels einen grauen Marker.

7. Sortiert die Abenteuerkarten entsprechend ihrer Rückseiten in drei Abenteuerstapel, mischt diese gründlich, und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.





8 Mischt die Tierkarten und legt die Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.

Achtung: Dies ist nicht der Jagdstapel! Der Jagdstapel entsteht während des Spiels und wird erst dann auf das entsprechende Feld des Spielbretts gelegt.

9 Mischt die Geheimniskarten. Legt auch diese Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.

10 Als nächstes benötigt ihr die 11 Inselteile.
a) Sucht das Inselteil mit der Nummer 8 und platziert es offen links auf dem entsprechenden Inselfeld auf dem Spielplan.
b) Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil .
c) Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.

11 Nehmt euch die 8 Startgegenstände, zieht 2 davon zufällig und legt sie neben das Spielbrett. Sie stehen allen Personen zur Verfügung, können aber nur jeweils 2x verwendet werden. Platziert zu diesem Zweck je 1 grauen Marker auf den entsprechenden Feldern der beiden Karten. Legt die restlichen Startgegenstände zur Seite.

12 Mischt die Entdeckungsplättchen und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.

13 Legt alle Ressourcen, die Aktions- und Wetterwürfel, zusätzliche Aktionssteine und alle weiteren Plättchen und Marker neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.

14 Legt die Strandgutkarte *Vorratskisten* auf das rechte Bedrohungsfeld.

15 Nehmt euch nun die Ereigniskarten.
a) Sortiert sie derart, dass 2 verdeckte Stapel entstehen – einer mit allen Karten, die ein Buchsymbol aufweisen, und ein zweiter mit allen Karten, auf denen das Abenteuersymbol / / in den 3 Farben zu sehen ist.

b) Mischt getrennt voneinander beide Stapel und zieht von jedem verdeckt eine Anzahl Karten, die der Hälfte der Spielrunden des gewählten Szenarios entspricht (eventuell aufgerundet). Beim ersten Szenario sind dies je 6 Karten pro Stapel.

c) Die so gezogenen Karten müsst ihr nun verdeckt zusammenmischen. Platziert den dadurch erhaltenen Ereignisstapel auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts. Legt alle weiteren Ereigniskarten zurück in die Spielschachtel – sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

16 Falls ihr zu viert spielt, legt nun noch die Karte *Lager aufräumen* auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett.

17 Die jüngste Person darf die erste Runde beginnen und erhält den Startspieler*inmarker.

SZENARIOTAFELN

Jede Szenariotafel ist vom Aufbau her ähnlich. Alle Szenarien haben allerdings ihr eigenes Design. Zudem haben alle Szenarien eigene Besonderheiten, wobei sie (von 1 bis 6) zunehmend schwieriger werden und immer komplexere Regeln besitzen. Daher empfehlen wir, mit dem ersten Szenario zu beginnen und sie der Reihe nach zu spielen.



A Name des Szenarios

B Beschreibung des Abenteuers des Szenarios

C Das Ziel des Szenarios, das ihr erreichen müsst, um zu gewinnen.

D Rundenleiste

E Wetterbedingungen. Pro Rundenfeld sind die Würfel angegeben, die ihr in der Wetterphase der entsprechenden Runde werfen müsst.

F Abweichungen im Spielaufbau für das Szenario

G Besondere Regeln, die für dieses Szenario gelten

H Bedeutung der Totemsymbole. Deckt ihr ein Inselteil mit einem solchen Symbol auf, müsst ihr den hier beschriebenen Effekt ausführen. Manchmal tritt der Effekt sofort ein, manchmal müsst ihr aber auch ein Reihenfolgeplättchen platzieren, das es euch erlaubt, später bestimmte Aktionen auf dem entsprechenden Inselteil auszuführen (zum Beispiel besondere Orte zu erforschen).

I Besondere Entdeckungsplättchen, die in jedem Szenario eine andere Bedeutung haben.

J Bedeutung des Buchsymbols für das Szenario. Zieht ihr eine Ereigniskarte mit diesem Symbol, müsst ihr den hier beschriebenen Effekt ausführen.

K 2 spezielle Erfindungen, die ihr nur in diesem Szenario bauen könnt (diese sind nur auf der jeweiligen Szenariotafel abgebildet und liegen nicht als Karten vor.)

L Manche Szenariotafeln haben zudem Sonderelemente (wie hier Jennys Verwundungsleiste).

M Siegpunkte-Tabelle

DIE CHARAKTERTAFELN



1 Der Charakter

Jede Person spielt einen eigenen Charakter, der durch die vor der Person liegende Charaktertafel und die beiden Aktionssteine repräsentiert wird.

Jede Charaktertafel besitzt eine männliche und eine weibliche Seite, sodass du das Geschlecht deines Charakters zu Beginn des Spiels frei wählen kannst. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel.

2 Besondere Fähigkeiten

Jeder Charakter besitzt 4 besondere Fähigkeiten. Bezieht sich die Fähigkeit auf eine Aktion, darfst du sie einsetzten, wenn du diese Aktion durchführt (als aktiver Charakter). Alle anderen Fähigkeiten darfst du jederzeit einsetzen, sofern nicht anders angegeben. Um eine davon zu nutzen, musst du die angegebene Anzahl an Entschlossenheitsplättchen abgeben. Allerdings kannst du jede Fähigkeit nur 1x pro Runde einsetzen. Hast du eine Fähigkeit eingesetzt, markiere sie mit 1 grauen Marker, um dies anzuzeigen. Lege diese Marker am Ende der Nachtphase wieder ab. Alle besonderen Fähigkeiten sind im Anhang ausführlich beschrieben (siehe S.30).

3 Verwundungen

Jeder Charakter hat außerdem eine individuelle Verwundungsleiste. Jedes mal, wenn ein Charakter eine Wunde erleidet, musst du den Verwundungsmarker sofort um 1 Feld nach rechts verschieben, wobei du Moralpfeile überspringst. Immer wenn du ein solches Symbol übersprungen hast, sinkt allerdings die Gruppenmoral – der Charakter nörgelt herum, was die Stimmung verschlechtert. Auf der Moralleiste des Spielbretts musst du den Marker 1 Feld nach links verschieben, um dies anzuzeigen.

Erreicht der Verwundungsmarker das letzte Feld auf der Verwundungsleiste, stirbt der Charakter sofort und das Spiel ist für alle verloren.

Charaktere können Wunden auch wieder heilen. Für jedes Herz darfst du den Verwundungsmarker um 1 Feld nach links bewegen. Überspringst du dabei erneut einen Moralpfeil, steigt die Gruppenmoral allerdings nicht wieder an.

Charaktere können sich nur in der Nachtphase heilen – sowohl durch Effekte von Gegenständen und Schätzen als auch durch Entdeckungsplättchen. Ausnahmen bilden hier nur die Aktion Ausruhen sowie Karten und Effekte, bei denen **sofort** steht. Spezielle Verletzungen (siehe unten) können auf solche Weise jedoch nicht geheilt werden.

4 Portrait und spezielle Verletzungen

Jede Charaktertafel zeigt ein Bild des Charakters, auf dem jeweils der Kopf, ein Arm, der Bauch (bzw. Körper) und ein Bein besonders markiert sind. Diese Körperbereiche können im Laufe des Spiels (infolge von Abenteuern) spezielle Verletzungen erleiden, was du dann mit dem entsprechenden Plättchen markieren musst. Dabei können auf jedem Bereich auch mehrere solche Plättchen liegen.

Spezielle Verletzungen führen ausschließlich zum Platzieren eines Plättchens und bleiben so lange auf der Charaktertafel liegen, bis der entsprechende Karteneffekt sie wieder entfernt.

5 Individuelle Erfindung

Jeder Charakter hat 1 bestimmte Erfindung, die, sofern er mitspielt, ihm zugeordnet ist. Diese Erfindung kann im Laufe des Spiels ausschließlich von dem entsprechenden Charakter gebaut werden (den normalen Regeln folgend, siehe S. 17), andere Charaktere können ihn dabei aber unterstützen. Baut der Charakter die Erfindung, erhält er sofort 2 Entschlossenheitsplättchen, die er in seinen eigenen Vorrat legt. Dreht die Karte auf die Gegenstandsseite und behandelt sie ab sofort wie eine normale Erfindung. Solltet ihr sie aber im Laufe des Spiels auf die Erfindungsseite zurückdrehen müssen, legt sie wieder neben die Charaktertafel des entsprechenden Charakters. Baut er sie erneut, erhält er auch erneut 2 Entschlossenheitsplättchen.

SPIELÜBERSICHT

Nachdem ihr euch auf ein Szenario geeinigt habt, gilt es, innerhalb der auf der Szenariotafel vorgegebenen Rundenzahl das jeweilige Szenarioziel zu erreichen. Oftmals müsst ihr dafür spezielle Gegenstände bauen oder bestimmte Orte erforschen (siehe dazu die Szenariotafeln bzw. den Anhang ab S. 26). Ihr müsst zusammenarbeiten, um diese Probleme zu meistern, denn ihr könnt nur gemeinsam gewinnen. Im Gegenzug habt ihr das Spiel verloren, wenn ihr innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl das Szenarioziel nicht erreicht oder sobald einer der Charaktere im Verlauf des Spiels stirbt.

Eine Spielrunde besteht aus 6 Phasen:

1. Ereignisphase
In dieser Phase deckt ihr 1 Ereigniskarte auf und führt ihr „Sofortiges Ereignis“ aus. Legt die Karte dann auf das rechte Bedrohungsfeld, das durch Verschieben von bereits dort liegenden Ereigniskarten ein „Drohendes Ereignis“ auslösen kann. Manchmal müsst ihr mehrere Karten hintereinander ziehen und ausführen.

2. Moralphase
Die Person mit dem Startspieler*inmarker erhält je nach Position des grauen Markers auf der Moralleiste 1-2 Entschlossenheitsplättchen (bei positiver Stimmung) hinzu oder muss 1-3 abgeben (bei negativer Stimmung).

3. Produktionsphase
Abhängig von dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, erhaltet ihr Ressourcen, die euch sofort zur Verfügung stehen.

4. Aktionsphase
Diese zweigeteilte Phase ist das Kernstück des Spiels. Zunächst diskutiert ihr, welche Aufgaben ihr mit den Aktionssteinen eurer Charaktere in Angriff nehmen wollt, und platziert diese auf den entsprechenden Bereichen des Spielbretts, auf den Inselteilen oder den Karten. Erst wenn ihr alle Aktionssteine den verschiedenen Aktionen zugewiesen habt, führt ihr diese Aktionen in einer festen Reihenfolge nacheinander durch.

5. Wetterphase
Nun kommen das Wetter und die wilden Tiere auf der Insel zum Tragen. Diverse Wettereffekte, sowohl durch Plättchen als auch spezielle Würfel ausgelöst, werden euch das Leben schwer machen.

6. Nachtphase
Eine Runde endet mit der Nachtphase, in der ihr Nahrung vertilgt, das Lager auf ein anderes Inselteil verlegen könnt und euch schließlich zum Schlafen begebt (wofür ihr hoffentlich vorher einen sicheren Unterschlupf gefunden oder gebaut habt).

Die Symbole der einzelnen Phasen korrespondieren mit den entsprechenden Bereichen auf dem Spielbrett. So befindet sich der Stapel der Ereigniskarten unter dem zugehörigen Symbol ganz links oben auf dem Spielbrett. Rechts daneben folgt die Moralleiste und daneben dann die Felder für verfügbare und zukünftige Ressourcen. Unter der stilisierten Karte der Insel befinden sich die verschiedenen Aktionsfelder sowie die Felder der Wetter- und Nachtphase.

Die einzelnen Phasen werden nun detailliert erklärt:

SPIELABLAUF

I. EREIGNISPHASE

Überspringt diese Phase in der ersten Runde.

Ab der zweiten Runde gilt: Der/Die Startspieler*in zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel. Dies kann entweder eine Ereigniskarte oder (später im Spiel) auch eine Abenteuer- oder Geheimniskarte sein. Das „Sofortige Ereignis“ (befindet sich bei Ereigniskarten in der oberen, bei Abenteuer- und Geheimniskarten in der unteren Hälfte der Karte) wird wie folgt ausgeführt:



1. Lies den Titel sowie den kursiven Erzähltext der Karte vor.

2. Ist die aufgedeckte Karte eine Ereigniskarte, fahre mit diesem Schritt fort: Befindet sich auf der Karte ein , oder , lege das Abenteuerplättchen der entsprechenden Farbe auf den Kartenstapel derselben Farbe (braun – Bauen, grau – Ressourcen sammeln bzw. grün – Erforschen), falls dort nicht bereits eines liegt. Zeigt die Karte stattdessen ein , führe den entsprechenden Effekt aus, der auf der Szenariotafel beschrieben wird (siehe dazu die einzelnen Szenariotafeln; für weitere Erläuterungen siehe den Anhang ab S. 26).



3. Führe dann den Effekttext der Karte aus.

- Handelte es sich um eine Abenteuer- oder Geheimniskarte, wirf sie danach ab, ziehe 1 neue Karte vom Ereignisstapel und führe sie aus.

- Handelte es sich um eine Ereigniskarte, lege diese danach auf das rechte Bedrohungsfeld. Befindet sich dort bereits eine Karte, verschiebe diese nach links. Und sollte sich auch dort schon eine Karte befinden, schiebe diese vom Spielbrett. Ereigniskarten, die nicht durch andere Karten verschoben werden, bleiben einfach auf ihrem Feld liegen.

- Wird eine Ereigniskarte auf diese Weise vom Spielbrett geschoben, tritt das auf ihr angeführte „Drohende Ereignis“ (ganz unten auf der Karte) sofort ein.

Beispiel:
André ist Startspieler und zieht eine Abenteuerkarte (was schon vorher an der Rückseite erkennbar war) und führt das „Sofortige Ereignis“ Sturm *aus. Dann wirft er die Karte ab und zieht eine weitere Abenteuerkarte - diesmal mit dem „Sofortigen Ereignis“* Krach!. *Auch diese wirft er danach ab. Die nächste Karte ist eine Ereigniskarte* - Ungewöhnlich kalte Nacht. *Zunächst führt André nun den Effekt aus, der durch das Buchsymbol ausgelöst wird (und auf der Szenariotafel beschrieben ist). Dann führt er den Effekttext aus. Schließlich legt er die Karte auf das rechte Bedrohungsfeld. Dadurch wird die Karte, die zuvor auf diesem Feld lag, nach links geschoben. Somit wird die Karte, die zuvor auf dem linken Bedrohungsfeld lag, vom Spielbrett geschoben und das „Drohende Ereignis“ tritt ein.*



Durch die Effekte der meisten Ereignisse werdet ihr vor neue Probleme und Herausforderungen gestellt (etwa durch das Platzieren von Effektplättchen oder Markern). Manchmal müsst ihr aber auch Dachstärke, Palisadenstärke oder Waffenstärke reduzieren oder eure Moral senken.

Verluste treten sofort ein. **Könnt ihr das Geforderte nicht abgeben** (bzw. Waffen-, Dach- oder Palisadenstärke nicht weiter senken), **erleidet jeder Charakter 1 Wunde** (siehe auch Unerfüllter Bedarf auf S. 22). Eine Ausnahme hiervon bildet die Moralleiste, da die Stimmung nicht weiter sinkt, wenn sie sich bereits auf dem Tiefpunkt befindet.

Eine Karte des Ereignisstapels kann auch verlangen, dass ein Kampf durchgeführt wird. Dieser läuft dann genau so ab, wie im Kasten bei der Aktion *Jagen* beschrieben (siehe S. 15). **Hier muss allerdings der/die Startspieler*in den Kampf bestreiten und alle Konsequenzen allein tragen.**

Solltet ihr in dieser Phase Ressourcen (z. B. durch Kampf) oder Schätze erhalten, legt sie **auf das Feld für verfügbare Ressourcen**. Ihr dürft sie ab sofort nutzen. Führt auch andere positive Effekte sofort aus.

II. MORALPHASE

Nun stellt der/die Startspieler*in fest, wie es um die Moral der Gruppe bestellt ist:



1. Befindet sich der Marker auf dem mittleren Feld, muss der/die Startspieler*in weder etwas abgeben noch erhält er etwas dazu.
2. Befindet sich der Marker auf der Moralleiste links von der Mitte, ist die Stimmung schlecht und der/die Startspieler*in muss Entschlossenheitsplättchen abgeben (je nach Feld 1-3).
3. Befindet sich der Marker rechts von der Mitte, so erhält der/die Startspieler*in aufgrund der guten Stimmung 1 oder 2 Entschlossenheitsplättchen.
4. Befindet sich der Marker auf dem Feld ganz rechts, kann sich der/die Startspieler*in aber auch entscheiden, auf die beiden Plättchen zu verzichten und stattdessen sich selbst 1 Wunde zu heilen.

Musst du mehr Entschlossenheitsplättchen abgeben, als du besitzt, erleidest du für jedes Plättchen, das du nicht abgeben kann, 1 Wunde. Du darfst jedoch nicht darauf verzichten, 1 oder mehrere Plättchen abzugeben, um stattdessen die entsprechende Anzahl Wunden in Kauf zu nehmen.

Hinweis: Befindet sich der Marker bereits ganz links oder ganz rechts, und müsstet ihr ihn weiter in diese Richtung verschieben, ignoriert die entsprechende Anweisung.

Beispiel:
Die Moral ist auf der niedrigsten Stufe. André ist Startspieler und muss 3 Entschlossenheitsplättchen abwerfen, besitzt jedoch nur 1. Er wirft es ab und erleidet 2 Wunden.



III. PRODUKTIONSPHASE

In dieser Phase erhaltet ihr 1 Ressource von jeder Quelle, die sich auf dem Inselteil mit dem Lagerplättchen befindet. Eine Nahrungsquelle / produziert 1 Nahrung und eine Holzquelle produziert 1 Holz. Die Anzahl an produzierten Ressourcen kann sich durch die Effekte verschiedener Plättchen (siehe Extrakasten, S. 12) oder durch den Einfluss von vorangegangenen Ereigniskarten verändern. Legt die Ressourcen in das Feld für verfügbare Ressourcen.



Beispiel:
Das Lager der Gruppe befindet sich auf einem Inselteil mit 1 Holzquelle und 1 Nahrungsquelle. Sie erhält daher 1 Holz und 1 Nahrung, die sie in das Feld für verfügbare Ressourcen legt.

BESITZ VON GEGENSTÄNDEN, RESSOURCEN ETC.

Alle Ressourcen, Gegenstände oder besondere Karteneffekte, die zur Verfügung stehen (sich also nicht auf dem Feld für zukünftige Ressourcen befinden), können von jedem Charakter genutzt werden. Dabei gibt es jedoch ein paar Gegenstände und Schätze, die in jeder Runde nur von 1 Charakter genutzt werden können. Benutzt ein Charakter einen solchen Schatz oder Gegenstand, legt er ihn für den Rest der Runde neben seine Charaktertafel. Legt ihn erst am Ende der Runde wieder zurück.

Beispiel:
Sobald die Gruppe das Seil gebaut hat, kann es von allen Charakteren gleichermaßen genutzt werden. Findet ein Charakter beim Ziehen einer Geheimniskarte den Säbel, steht er allen Charakteren zur Verfügung. Sobald der Säbel aber von 1 Charakter benutzt wird, nimmt er ihn zu sich und die anderen Charaktere können ihn für den Rest der Runde nicht mehr verwenden.

Entschlossenheitsplättchen können ausschließlich von dem Charakter genutzt werden, der sie erhalten hat. Ihr dürft sie auch nicht weitergeben. Ihr dürft sie jedoch (mit Ausnahme der bei einem gewürfelten Misserfolg erhaltenen - siehe Kasten auf S. 16) uneingeschränkt und sofort einsetzen, wenn der Charakter sie erhält.

IV. AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase besteht aus zwei Schritten: In der Planung weist ihr eure Aktionssteine zu, in der Durchführung führt ihr alle Aktionen durch, denen ihr Aktionssteine zugewiesen habt. Ihr müsst als Gruppe darüber entscheiden, wie ihr die Aktionssteine eurer jeweiligen Charaktere möglichst sinnvoll einsetzt. **Um eine Aktion durchzuführen, müsst ihr der gewünschten Aktion 1 oder mehrere Aktionssteine – auch von unterschiedlichen Charakteren – zuweisen.** Dabei müsst ihr oft bestimmte Voraussetzungen erfüllen.

Jeder Charakter hat 2 Aktionssteine, die er Aktionen zuweisen kann. Manche Effekte können diese Zahl verringern – jedoch hat ein Charakter immer mindestens 1 Aktionsstein zur Verfügung.
Erst wenn ihr alle verfügbaren Aktionssteine aller Charaktere zugewiesen habt, führt ihr die einzelnen Aktionen nacheinander durch. Neutrale Aktionssteine sowie Freitag oder der Hund (siehe S. 24), müsst ihr nicht zuweisen.

Die Aktionsphase ist die zentrale Phase des Spiels. Es ist daher wichtig, sich mit den einzelnen Aktionen intensiver zu befassen, um ihre unterschiedlichen Bedingungen und Funktionsweisen zu verstehen. Im Folgenden werden zunächst generelle Voraussetzungen und besondere Bedingungen für das Einsetzen von Aktionssteinen dargestellt. Danach werden die einzelnen Aktionen detailliert beschrieben. Zuletzt werden dann die Schritte am Ende der Aktionsphase erläutert.

Voraussetzungen für das Einsetzen von Aktionssteinen

Für manche Aktionen müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, damit überhaupt Aktionssteine dort eingesetzt werden können. Diese sind immer bei der Aktion selbst angegeben (z. B. auf den Karten bei der Präventivaktion) oder im Falle der Aktion *Bauen* entweder auf den Erfindungskarten selbst (im oberen Bereich) oder in der Kostentabelle für den Unterschlupf, das Dach oder die Palisade bzw. im Feld Waffenstärke. Das können z. B. Ressourcen sein, die ihr abgeben müsst, oder ein Minimum an Waffenstärke, dass ihr haben müsst. Oft müsst ihr auch einen bestimmten Gegenstand schon haben oder einen bestimmten Landschaftstyp bereits erforscht haben, um z. B. eine Präventivaktion zu nutzen oder eine bestimmte Erfindung bauen zu können.

Solche Voraussetzungen müssen bereits während der Planung der Aktion, also beim Einsetzen der Aktionssteine verfügbar bzw. erfüllt sein. Benötigte Ressourcen müssen bereits im Feld für verfügbare Ressourcen liegen, Erfindungen schon gebaut sein (mit ihrer Gegenstandsseite nach oben liegen) und auch die geforderte Waffenstärke muss bereits vorhanden sein. Es ist niemals möglich, mit zukünftigen Ressourcen oder Gegenständen zu planen. Sind die notwendigen Voraussetzungen nicht erfüllt, dürft ihr der Aktion keine Aktionssteine zuweisen und sie nicht durchführen.

Beispiel: *Fehlt 1 Holz zum Bau des Daches, kann das Dach in dieser Runde nicht gebaut werden. Das gilt selbst dann, wenn ein Charakter in dieser Runde Holz sammeln wird. Auch der* Bogen *kann nicht gebaut werden, wenn das* Messer *nicht bereits beim Einsetzen der Aktionssteine vorhanden ist. Selbst, wenn ein Charakter in derselben Runde das* Messer *baut, steht es noch nicht zur Verfügung!*

Um Planungsfehlern vorzubeugen, solltet ihr daher zu den Aktionssteinen die benötigten Ressourcen dazu legen, wenn ihr den entsprechenden Aktionen Aktionssteine zuweist. So ist jederzeit überblickbar, welche Ressourcen für welche Aktion bereits „verplant“ sind und welche noch zur Verfügung stehen.

Ressourcen, die ihr einer Aktion zugewiesen habt, stehen zudem nicht mehr für verlangte Abgaben zur Verfügung.



Beispiel:
Jan und Ben wollen in dieser Runde ein Dach für ihren Unterschlupf bauen, für das sie 4 Holz benötigen. Insgesamt sind 5 Holz verfügbar, sie platzieren 4 davon zusammen mit den Aktionssteinen auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts. Da nur noch 1 weiteres Holz verfügbar ist, kann die Gruppe in dieser Runde nicht noch zusätzlich die Palisade bauen. Sie könnten das Holz jedoch verwenden, um die Waffenstärke zu erhöhen.

Werden für eine Aktion (wenn man z.B. eine Erfindung bauen oder eine Präventivaktion in Angriff nehmen möchte) bestimmte Gegenstände benötigt, ist dies daran zu erkennen, dass das Bild des benötigten Gegenstandes auf der Karte abgebildet ist. Gegenstände müssen jedoch nur vorhanden sein, um eine Aktion mit entsprechenden Voraussetzungen in Angriff zu nehmen. Sie müssen nicht zugewiesen werden. **Das bedeutet, dass mehrere Charaktere mit verschiedenen Aktionen in derselben Runde auf denselben Gegenstand zugreifen können.**

Beispiel:
• *Das* Feuer *erhöht die Palisadenstärke um 1. Sobald ihr es „gebaut" habt, dürft ihr ab der folgenden Runde auch die* Feuerstelle *bauen.*
• *Die* Karte *verschafft euch 1 zusätzlichen neutralen Aktionsstein für die Aktion Erforschen. Ist sie verfügbar, könnt ihr ab der folgenden Runde die* Abkürzung *bauen.*
• *Ein Charakter kann mit dem* Messer *einen* Speer *schnitzen, während gleichzeitig ein anderer Charakter mit dem* Messer *einen* Gürtel *baut.*

Auch Waffenstärke muss nur vorhanden sein, um z. B. eine Präventivaktionen durchzuführen oder um sie bei der Aktion *Jagen* nutzen zu können. Sie muss nicht zugeteilt werden. **Für die Aktion *Jagen* ist Waffenstärke jedoch keine Voraussetzung - es ist also möglich, mit einer Waffenstärke von 0 auf die Jagd zu gehen.**

Beispiel:
Bei einer Waffenstärke von 2 kann ein Charakter die Präventivaktion der Ereigniskarte Kampf um Nahrung *durchführen, während gleichzeitig ein zweiter Charakter der Aufforderung der Ereigniskarte* Jagt die Bestie *nachkommt. Ein dritter Charakter könnte zudem die Waffenstärke bei der Jagd benutzen.*

Die meisten Aktionen haben darüber hinaus noch ganz spezifische Voraussetzungen (für die Aktion *Jagen* müssen z. B. Karten im Jagdstapel vorhanden sein). Diese werden bei der jeweiligen Aktion erläutert.



BESONDERE BEDINGUNGEN DURCH EFFEKTPLÄTTCHEN

Um Aktionssteine zuweisen zu können, müssen manchmal ganz spezielle Voraussetzungen erfüllt werden. Diese werden durch Effektplättchen oder szenariospezifische Marker erzeugt, die im Verlauf des Spiels hinzukommen. Abenteuerplättchen, die auf den Abenteuerstapeln liegen, sind jedoch erst bei der Durchführung der Aktion wichtig. Sie haben daher keinen Einfluss auf das Zuweisen von Aktionssteinen.

Effekt- oder Abenteuerplättchen auf Aktionsfeldern gelten nur für die jeweils nächste Aktion der betroffenen Art. Danach legt ihr sie ab (siehe unten). Plant ihr mehrere Aktionen derselben Art in einer Runde, müsst ihr das Plättchen nur für die erste dieser Aktionen berücksichtigen. Für alle weiteren Aktionen dürft ihr sie beim Zuweisen der Aktionssteine einfach ignorieren.

Beispiel:
Auf dem Aktionsfeld Bauen liegt ein Plättchen der Sorte zeitraubende Aktion. Die erste Bauaktion, die durchgeführt wird (egal ob in dieser oder einer der kommenden Runden), benötigt 1 Aktionsstein mehr als sonst. Dies muss die Gruppe schon bei der Planung beachten. Alle weiteren Bauaktionen dieser Runde werden wieder nach den normalen Regeln ausgeführt und brauchen keinen zusätzlichen Aktionsstein mehr.

Müsst ihr Effekt- oder Abenteuerplättchen während einer Aktionsphase (z.B. als Auswirkung einer Karte) **platzieren, treten ihre Effekte erst nach der aktuellen Aktionsphase ein.** Solche Plättchen müsst ihr somit bei späteren Aktionen derselben Runde noch nicht beachten.



Erneut würfeln

Liegt ein solches Plättchen auf einem Aktionsfeld, so tritt sein Effekt bei der nächsten Aktion dieser Art ein, bei der der Erfolgswürfel geworfen wird (siehe Kasten auf S. 16). Zeigt der Erfolgswürfel nach dem Wurf einen Erfolg, muss er noch einmal geworfen werden. **Legt das Plättchen danach ab. Zeigt er keinen Erfolg, bleibt das Plättchen liegen.**



Größere Gefahr

Liegt dieses Plättchen auf dem Aktionsfeld *Jagen*, dann wird bei der nächsten Jagd die Stärke des Raubtieres um 1 erhöht (siehe Kampf, S. 15). **Legt das Plättchen danach ab.**

Liegt ein solches Plättchen auf einem Inselteil oder leeren Inselfeld, muss für alle Aktionen, die dort durchgeführt werden, die Waffenstärke beim Einsetzen des Aktionssteins mindestens 1 betragen. Ist das nicht der Fall, kann die Aktion trotzdem durchgeführt werden, aber der entsprechende ausführende Charakter erleidet beim Einsetzen des Aktionssteins 1 Wunde. Befindet sich das Lager auf einem Inselteil mit einem solchen Plättchen, erleidet jeder Charakter, der Aktionen im Lager durchführt (bauen, Lager aufräumen, ausruhen) für jede dieser Aktionen je 1 Wunde. **Das Plättchen bleibt in beiden Fällen liegen.**



Zeitraubende Aktion

Liegt ein Plättchen dieser Art auf einem Aktionsfeld, dann müsst ihr der nächsten Aktion dieser Art 1 Aktionsstein mehr als normalerweise nötig zuweisen (also 2 statt 1, oder 3 statt 2, etc.). **Legt das Plättchen danach ab.**

Liegt ein solches Plättchen auf einem Inselteil oder leeren Inselfeld, so müsst ihr allen Aktionen, die ihr dort durchführt, 1 Aktionsstein mehr zuweisen, als normalerweise nötig wäre. Denkt daran, dass dies die Aktionen *bauen*, *Lager aufräumen* und *Ausruhen* betrifft, falls das Plättchen auf dem Inselteil mit dem Lager liegt. **Das Plättchen bleibt liegen.**



Zusätzliche Nahrung, zusätzliches Holz

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.**

Liegt ein Plättchen auf dem Feld für die Nachtphase, muss jeder Charakter in dieser Nachtphase 1 Nahrung zusätzlich essen, sonst erleidet er 1 Wunde. **Legt das Plättchen danach ab.**

Liegt das Plättchen auf einem der Felder für Unterschlupf, Dach, Palisaden oder Waffen, müsst ihr jedes Mal, wenn ihr das Entsprechende baut, 1 zusätzliches Holz abwerfen. Dies gilt jedoch nur, wenn ihr auch mit Holz baut (und nicht mit Fell). **Das Plättchen bleibt liegen.**

Befindet sich eines der beiden Plättchen auf einem Inselteil, produziert es dort 1 zusätzliches Holz bzw. 1 zusätzliche Nahrung. Das gilt **nicht**, wenn sich auf dem Inselteil keine entsprechende Quelle befindet oder die Quelle bereits erschöpft ist (mit einem Marker abgedeckt).

Das Holz bzw. die Nahrung erhaltet ihr entweder zusätzlich in der Produktionsphase (wenn sich auf dem Inselteil mit dem Plättchen das Lager befindet) oder ihr erhaltet es zusätzlich, wenn ihr von der entsprechenden Quelle sammelt (ihr benötigt also keine zusätzliche Aktion *Ressourcen sammeln*, um die Ressource vom Plättchen einzusammeln). Es ist jedoch nicht möglich, beim Sammeln von Holz Nahrung mitzunehmen (oder umgekehrt). **Das Plättchen bleibt liegen.**



Abenteuerplättchen

Liegt eines dieser Plättchen auf einem Abenteuerstapel, müsst ihr bei der nächsten Aktion dieser Art eine Abenteuerkarte vom Stapel ziehen und ausführen. Dabei ist es unerheblich, ob ihr die Aktionswürfel werfen müsst und auch, ob der Abenteuerwürfel das Fragezeichen-Symbol zeigt oder nicht (siehe Kasten S. 16). Allerdings müsst ihr, selbst wenn der Abenteuerwürfel ein Fragezeichen zeigt, immer nur genau 1 Abenteuerkarte pro Aktion ziehen. **Legt das Plättchen danach ab.**

Alle Plättchen, die sich auf Aktionsfeldern oder Kartenstapeln befinden, werden nach der Auswirkung ihres Effekts abgelegt. Plättchen, die sich auf anderen Teilen des Spielbretts befinden, bleiben bis zum Ende des Spieles dort liegen, falls sie nicht durch einen Karteneffekt entfernt werden.

Effekte von Szenario spezifischen Markern sind jeweils auf den Szenariotafeln bzw. im Anhang gesondert erklärt.

Zuweisen von Aktionssteinen

Sind alle notwendigen Voraussetzungen für eine Aktion erfüllt (Ressourcen und Gegenstände sind vorhanden, etc.), dann könnt ihr eure Aktionssteine zuweisen. Wie viele Aktionssteine ihr benötigt und wo ihr diese platzieren müsst, hängt von der jeweiligen Aktion ab.

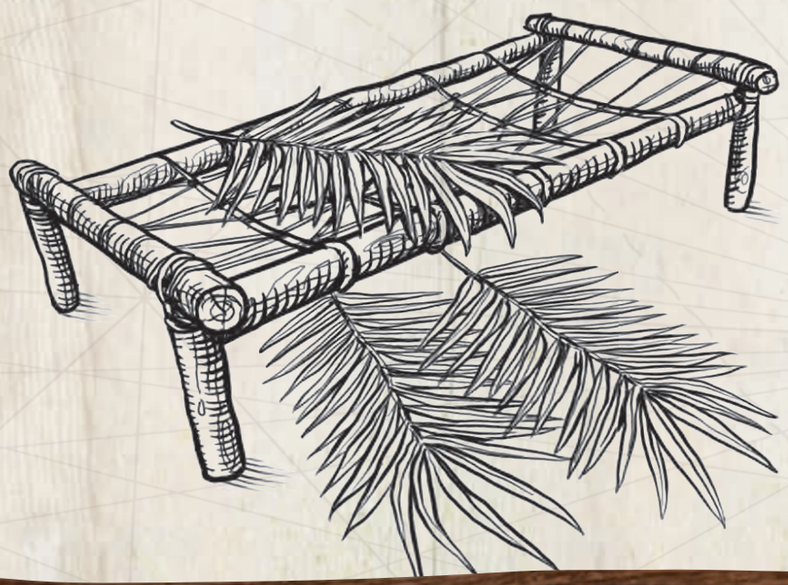
Wollt bzw. müsst ihr für eine Aktion mehr als 1 Aktionsstein zuweisen, dann können diese von 1 oder auch von mehreren Charakteren kommen. In letzterem Fall müsst ihr jedoch immer festlegen, welcher Charakter die Aktion ausführt und welche anderen Charaktere ihn dabei unterstützen. Zu diesem Zweck müsst ihr den Aktionsstein des ausführenden Charakters immer zuoberst legen und Aktionssteine unterstützender Charaktere darunter platzieren. Andere Charaktere zu unterstützen kann sehr sinnvoll sein, da alle Auswirkungen einer Aktion (positive wie negative) immer nur den ausführenden Charakter betreffen. Dadurch kann z.B. ein schwer angeschlagener Charakter einen anderen unterstützen, ohne selbst Gefahr zu laufen, noch mehr Wunden zu erleiden.

Beispiel:

- *Die Präventivaktion der Ereigniskarte* Seemannslied *soll ausgeführt werden. Diese erlaubt es, die Ereigniskarte abzuwerfen, die Moral zu erhöhen und liefert zudem 2 Entschlossenheitsplättchen. Letztere erhält nur der ausführende Charakter. Wenn ihr also Aktionssteine verschiedener Charaktere für die Aktion zuweist, müsst ihr entscheiden, wer die Aktion ausführt und deshalb die Entschlossenheitsplättchen erhält.*
- *Die Gruppe will die Aktion* Jagen *durchführen. Dafür werden 2 Aktionssteine benötigt (siehe unten). Da der Zimmermann schon sehr angeschlagen ist, will die Gruppe nicht riskieren, ihn die Aktion ausführen zu lassen. Er kann aber die Soldatin, die bisher weniger einstecken musste, unterstützen, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen.*

Ihr dürft 1 Aktion auch mehrere Aktionssteine einzeln zuweisen, um diese Aktion mehrfach durchzuführen. Platziert die Aktionssteine hierfür nebeneinander, um dies zu verdeutlichen.

Beispiel:
Die Gruppe möchte in einer Runde die Waffenstärke mehrfach erhöhen. Sie weisen die Aktionssteine von 2 Charakteren ***nebeneinander*** *dieser Aktion zu, um die Aktion mehrfach durchzuführen.*



ZUSÄTZLICHE, NEUTRALE AKTIONSSTEINE



Im Spiel könnt ihr zusätzliche, neutrale Aktionssteine erhalten, zum Beispiel als Nebeneffekt eines Gegenstandes (wie der *Karte* oder der *Laterne*), durch Geheimniskarten (z.B. die *Kerzen* oder den *Kompass*) oder durch ein Entdeckungsplättchen.

Diese Aktionssteine werden genauso verwendet wie die Aktionssteine von Charakteren, allerdings können sie nur für ganz bestimmte Aktionen genutzt werden. So kann der rote Aktionsstein nur für die Aktion *Jagen*, können braune Aktionssteine nur für die Aktion *Bauen*, graue nur für die Aktion *Ressourcen sammeln* und grüne nur für die Aktion *Erforschen* genutzt werden.

Zusätzlich können solche neutralen Aktionssteine immer nur als Unterstützung verwendet werden, also nur dann, wenn mindestens 1 Aktionsstein eines Charakters ebenfalls der Aktion zugewiesen wird, der diese dann auch ausführt. **Keine Aktion kann ausschließlich mit neutralen Aktionssteinen durchgeführt werden.**

Beispiel:
Für eine Aktion Erforschen kann der neutrale Aktionsstein vom Kompass *nicht ausschließlich mit dem neutralen Aktionsstein der Karte einer Aktion zugewiesen werden.*

Wie oft ihr einen neutralen Aktionsstein einsetzen könnt, hängt davon ab, wie ihr ihn bekommen habt. Aktionssteine, die von gebauten Gegenständen zur Verfügung gestellt werden, könnt ihr in jeder Runde neu einsetzen. Erhaltet ihr einen Aktionsstein durch ein Entdeckungsplättchen, kann dieser nur 1x verwendet werden. Auf allen weiteren Karten ist immer angegeben, ob es sich um eine einmalige Nutzung (oder auch zweifache, wie bei dem Startgegenstand *Hammer & Nägel*) handelt oder ob der Aktionsstein in jeder Runde erneut verfügbar ist.

Durchführung von Aktionen

Nachdem ihr alle Aktionssteine zugewiesen habt, führt ihr die einzelnen Aktionen nacheinander aus. Diese Auswertung findet immer in der gleichen Reihenfolge statt – von links nach rechts am unteren Rand des Spielbretts entlang, beginnend mit den *Präventivaktionen* und endend mit der Aktion *Ausruhen*. Überspringt Aktionen, denen ihr keinen Aktionsstein zugewiesen habt. **Innerhalb der einzelnen Aktionen gibt es jedoch keine festgelegte Reihenfolge.**

Während ihr die *Präventivaktionen* somit immer als Erstes ausgeführt und die Aktionen Bauen erst danach folgt, könnt ihr z. B. selbst entscheiden, welche von 2 *Präventivaktionen* ihr zuerst ausführen wollen und ob ihr zuerst das Dach oder die Waffe bauen wollt. Welcher Charakter als Erster seine Aktion der entsprechenden Art ausführt und damit auch eventuell platzierte Effektplättchen „auslöst“, liegt ebenso in eurer Hand.

Im Laufe einer Aktionsphase kann es vorkommen, dass aufgrund der Auswirkung eines Karteneffektes die Aktionsphase betreffende Änderungen eintreten. In solchen Situationen werden die Aktionen jedoch so ausgeführt, wie sie geplant worden sind. **Die auftretenden Änderungen wirken sich erst nach der aktuellen Aktionsphase aus.**

Beispiel:
- *Durch die braune Abenteuerkarte* Werkzeug zerbricht *musste die Gruppe den Gegenstand* Karte *wieder auf die Erfindungsseite drehen. Der durch den Gegenstand verfügbare grüne Aktionsstein ist aber für eine noch folgende Aktion* Erforschen *verwendet worden. Die Aktion kann unverändert mit dem Aktionsstein ausgeführt werden - er wird erst am Ende der Aktionsphase entfernt.*
- *Durch die graue Abenteuerkarte* Winterkälte *hat die Gruppe entschieden, die andere Quelle (von der der Charakter nicht sammelte) mit einem Marker abzudecken. Dort befinden sich jedoch auch noch Aktionssteine eines anderen Charakters, der die Aktion noch nicht ausgeführt hat. Er darf die Aktion noch ausführen, da das Platzieren des Markers keine Auswirkungen auf die laufende Aktionsphase hat - sein Effekt tritt erst nach dieser Aktionsphase in Kraft.*

Ändern sich im Laufe einer Aktionsphase jedoch Waffenstärke, Palisadenstärke und/oder Dachstärke, wirken sich diese Änderungen sofort aus. Haltet die entsprechende Änderung auf der jeweiligen Leiste fest. (Übersteigt der Wert dabei den höchsten abgebildeten, müsst ihr euch mit einem zusätzlichen Marker behelfen, um dies anzuzeigen.) Das bedeutet, dass nachfolgende Aktionen in derselben Aktionsphase immer die aktuell auf den 3 Leisten angegebenen Werte benutzen müssen.

Auch das Lagerplättchen dreht ihr sofort auf die Unterschlupfseite, sobald dieser gebaut ist. Und wenn ein Charakter Entschlossenheitsplättchen erhält, stehen auch diese ihm sofort zur Verfügung.

Beispiel:
- *Durch die Aktion* Jagen *eines Charakters wurde die Waffenstärke auf 0 gesenkt. Eine weitere Aktion* Jagen *muss nun mit einer Waffenstärke von 0 durchgeführt werden (und der ausführende Charakter die entsprechenden Konsequenzen tragen).*
- *Eine Abenteuerkarte hat die Palisadenstärke auf 0 gesenkt. Bei einer späteren Aktion verlangt eine andere Abenteuerkarte vom ausführenden Charakter, dass er die Palisadenstärke um 1 senken soll. Da diese aber mittlerweile auf 0 ist, erleidet der Charakter stattdessen 1 Wunde.*

Erhält ein Charakter während einer Aktion Ressourcen, Schätze, Entdeckungsplättchen oder baut er eine Erfindung, werden diese immer auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (auch die Karten). Sie stehen in dieser Runde noch nicht zur Verfügung. **Muss ein Charakter im Gegensatz dazu etwas abgeben, muss dies sofort erfolgen.** Dazu kann er jedoch ausschließlich verfügbare Ressourcen, aus einer Vorrunde noch nicht eingesetzte Entdeckungsplättchen sowie die gegenwärtige Stärke des Dachs, der Palisaden oder der Waffen nutzen. **Ressourcen, die für Aktionen zugeteilt wurden, stehen nicht zur Verfügung** (man kann jetzt nicht mehr nachträglich die Planung ändern). **Ist das Geforderte nicht in ausreichendem Maße vorhanden, erleidet der Charakter stattdessen 1 oder mehrere Wunden** (siehe Unerfüllbarer Bedarf, S. 22).

Wenn ihr eine Aktion vollständig durchgeführt habt, nehmt die entsprechenden Aktionssteine vom Spielbrett.

DIE AKTIONEN IN REIHENFOLGE



1. PRÄVENTIVAKTIONEN

Diese Aktionen dienen hauptsächlich dazu, ein „Drohendes Ereignis“ einer Ereigniskarte zu verhindern. Im Gegenzug erhaltet ihr fast immer eine kleine Entschädigung (zumeist Entschlossenheitsplättchen). Um 1 *Präventivaktion* durchzuführen, müsst ihr die auf der Ereigniskarte angegebene Anzahl an Aktionssteinen sowie eventuell benötigte Ressourcen auf der Karte zuweisen. Oft muss auch ein bestimmter Gegenstand oder eine Mindestwaffenstärke vorhanden sein, damit ihr die Aktionssteine zuweisen dürft.



Bei Durchführung der Aktion befolgt ihr die Anweisungen der Karte (sie betreffen, wie üblich, nur den ausführenden Charakter). Werft danach die Karte und alle eingesetzten Ressourcen ab. **Jede *Präventivaktion* könnt ihr daher nur 1x durchführen.**

Strandgutkarten sind besondere Ereigniskarten, von denen nur 1 beim Spielaufbau ins Spiel kommt. Durch sie könnt ihr zu Beginn des Spiels ein paar Vorteile erlangen, indem ihr entweder 1 Aktionsstein zuweist und die geringere Anzahl an Ressourcen erhaltet oder 2 Aktionssteine zuweist und die höhere Anzahl erhaltet. Ihr müsst euch für genau 1 dieser beiden Optionen entscheiden, wenn ihr diese Aktion ausführen wollt. Strandgutkarten werden genauso wie andere Ereigniskarten verschoben, wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, allerdings lösen sie keine negativen Ereignisse aus, wenn sie vom Spielbrett geschoben werden. Ihr habt dann jedoch die Chance versäumt, einen Vorteil zu erhalten.



2. JAGEN

Durch die Jagd erhaltet ihr Nahrung und Felle, allerdings geht der jagende Charakter auch das Risiko von Wunden ein, wenn die Waffenstärke nicht ausreicht. Pro Tierkarte, die sich im Jagdstapel befindet, könnt ihr diese Aktion nur 1x durchführen, da jedes Tier nur 1x erjagt werden kann. Solange jedoch genug Karten vorhanden sind, könnt ihr auch mehrmals in einer Runde jagen.

Um 1 Aktion *Jagen* durchzuführen, müsst ihr immer genau 2 Aktionssteine einsetzen. Stapelt diese, wie üblich, aufeinander auf das entsprechende Aktionsfeld, wobei der Charakter, dessen Aktionsstein oben liegt, die Aktion ausführt.



Bei der Durchführung der Aktion zieht ihr die oberste Tierkarte vom Jagdstapel und es kommt zum Kampf (siehe Extrakasten). Der Kampf ist dabei identisch mit jeder anderen Situation, in der es zum Kampf kommen kann. Sobald er beendet ist, ist die Aktion ausgeführt. **Werft die Tierkarte ab und legt erhaltene Nahrung, Felle und eventuelle Entdeckungsplättchen auf das Feld für zukünftige Ressourcen.**

Jagen ist für die Charaktere immer erfolgreich – selbst dann, wenn ihr ganz ohne Waffen auf die Jagd gegangen seid.

DER KAMPF

Kommt es zu einem Kampf (beim *Jagen,* aufgrund einer Ereignis-, Abenteuer- oder Geheimniskarte oder des Tierwürfels), werden immer die folgenden Schritte nacheinander durchgeführt:

1. Vergleicht die Stärke des Tiers (oder was ihr ggf. sonst bekämpfen müsst) mit der gegenwärtigen Waffenstärke (auf dem Spielbrett). Ist die Waffenstärke geringer, dann erleidet der ausführende Charakter Wunden in Höhe der Differenz. Er hat allerdings vor dem Kampf noch die Möglichkeit, mit Hilfe von verfügbaren Schätzen, Startgegenständen und besonderen Fähigkeiten die Waffenstärke temporär (nur für diesen Kampf, der Wert auf der Leiste für Waffenstärke wird dann nicht verändert) oder permanent zu erhöhen. Tut er dies, vergleicht er die (neue) Waffenstärke addiert mit der temporären Waffenstärke (auch von mehreren Quellen) mit der Stärke des Tiers.
2. Verringert die tatsächliche Waffenstärke (auf dem Spielbrett – temporäre Erhöhungen zählen nun nicht mehr dazu) um den angegebenen Wert. Ist dies nicht möglich, erleidet der ausführende Charakter für jede fehlende Stufe Waffenstärke 1 Wunde (siehe Unerfüllbarer Bedarf, S. 22).
3. Legt die angegebene Menge an Nahrung auf das Feld für zukünftige Ressourcen.
4. Legt die angegebene Menge an Fellen auf das Feld für zukünftige Ressourcen.
5. Verringert, wenn angegeben, die Palisadenstärke. Ist dies nicht möglich, erleidet der ausführende Charakter für jede fehlende Stufe Palisadenstärke 1 Wunde (siehe Unerfüllbarer Bedarf, S. 22).
6. Führt, wenn vorhanden, zusätzliche Effekte der Karte aus. Werft die Karte zum Schluss ab.



Auf manchen Abenteuer- und Geheimniskarten ist ausschließlich die Stärke des Tieres angegeben, aber keine weiteren Werte. Führt in diesem Fall nur Schritt 1 und 6 des Kampfes aus. Dies gilt auch, wenn mit dem Tierwürfel „Kampf gegen ein Tier mit Stärke 3“ gewürfelt wird.

3. BAUEN

Um eure Situation zu verbessern, könnt ihr einige Dinge bauen. Ein Unterschlupf schützt vor Wunden in der Nacht, Dach und Palisaden bieten Schutz vor Wetter und gefährlichen Tieren, Waffenstärke wird zum Jagen und zur Verteidigung benötigt und die verschiedenen Erfindungen helfen in den unterschiedlichsten Situationen.

Damit ihr etwas bauen könnt, müssen die notwendigen Ressourcen (Holz oder Fell) oder Gegenstände bereits zu Beginn der Aktionsphase vorhanden sein. Weist sie zusammen mit den Aktionssteinen entweder der Erfindungskarte zu, die gebaut werden soll, oder den Feldern für Unterschlupf, Dach, Palisade bzw. Waffenstärke auf dem Spielbrett oder einer auf der Szenariotafel abgebildeten speziellen Erfindung.

z. B. im Spiel zu dritt:



Für den Bau von Erfindungen ist es manchmal notwendig, dass ein bestimmter Landschaftstyp bereits entdeckt wurde. Eine solche Voraussetzung ist im oberen Bereich der Erfindungskarte (auf der Erfindungsseite) zu sehen:



Sobald ihr einen Landschaftstyp entdeckt habt (er auf einem Inselteil zu sehen ist), dürft ihr auf allen Erfindungskarten, die dasselbe Symbol tragen, dieses mit 1 grauen Marker abdecken. Ist das Symbol auf einer Karte nicht abgedeckt, kann die Erfindung noch nicht gebaut werden, bis ein Inselteil mit entsprechendem Landschaftstyp erforscht wurde.

Die Aktion *Bauen* findet generell „im Lager“ statt und ihr müsst jeweils 1 oder 2 Aktionssteine zuweisen. **Der Einsatz von 2 Aktionssteinen** bedeutet, dass ihr eine sichere Aktion durchführt – es wird langsamer und konzentrierter gearbeitet –, wodurch **die Aktion automatisch gelingt**. **Habt ihr nur 1 Aktionsstein zugewiesen**, ist der Charakter risikobereiter. In diesem Fall **muss der Charakter zusätzlich die 3 braunen Aktionswürfel werfen** (siehe Extrakasten auf nächster Seite). Dadurch kann es vorkommen, dass er sich bei der Arbeit verletzt, ein Abenteuer erlebt und die Aktion sogar in einem Fehlschlag endet. **Eingesetzte Ressourcen gehen bei einem Fehlschlag jedoch nicht verloren, legt sie stattdessen sofort wieder auf das Feld für verfügbare Ressourcen zurück. Bei einem Erfolg gehen die zugewiesenen Ressourcen in den Vorrat zurück.**

DIE AKTIONSWÜRFEL WERFEN

Setzt ihr bei den Aktionen *Bauen*, *Ressourcen sammeln* und *Forschen* die kleinere der geforderten Anzahl an Aktionssteine ein, müsst ihr zusätzlich die Aktionswürfel werfen. Es gibt für jede der 3 Aktionen je 3 Aktionswürfel:

Bauen



Ressourcen sammeln



Erforschen

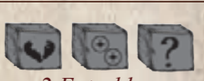


Jedes Dreierset besteht aus 1 Verwundungswürfel, 1 Erfolgswürfel, und 1 Abenteuerwürfel. Du musst die Würfel einer Farbe immer gemeinsam werfen, falls ein Würfelwurf notwendig ist (und nichts anderes angegeben ist). Jeder Würfel zeigt immer 1 von 2 möglichen Ergebnissen:

Verwundungswürfel	 Der Charakter erleidet 1 Wunde.	 Nichts passiert.
Erfolgswürfel	 Die Aktion ist erfolgreich, führe sie durch. (Du darfst Bauen, Ressourcen sammeln oder Erforschen, wie geplant.)	 Die Aktion ist nicht erfolgreich, du darfst sie nicht durchführen. Der Charakter erhält aber 2 Entschlossenheitsplättchen.
Abenteuerwürfel	 Ziehe die oberste Abenteuerkarte des entsprechenden Stapels und führe sie aus.	 Nichts passiert.

Das Ergebnis jedes Würfels ist unabhängig von den anderen. Selbst wenn die Aktion nicht erfolgreich ist, kann der Charakter trotzdem verwundet werden (oder auch nicht) und ein Abenteuer erleben (oder eben nicht). Wertet die Würfel in der folgenden Reigenfolge aus.

Erst der Verwundungswürfel, dann der Erfolgswürfel, und zuletzt der Abenteuerwürfel.

Beispiel: *Der Charakter sammelt Ressourcen und würfelt:*  *Er erleidet 1 Wunde, erhält keine Ressourcen (sondern stattdessen 2 Entschlossenheitsplättchen) und zieht 1 graue Abenteuerkarte. Wenn die Karte nun beispielsweise angibt, dass der Charakter 1 Ressource mehr als üblich erhält, so erhält er diese Ressource sogar, obwohl die Aktion erfolglos war.*

Wird ein Fehlschlag auf dem Erfolgswürfel durch Einsatz einer passenden besonderen Fähigkeit erneut gewürfelt, erhält der Charakter nur dann 2 Entschlossenheitsplättchen, wenn auch der erneute Würfelwurf wieder ein Fehlschlag ist. Die durch einen Fehlschlag erhaltenen Entschlossenheitsplättchen können mit einer passenden Fähigkeit auch dazu genutzt werden, um 1 der beiden anderen Würfel erneut zu werfen – nicht jedoch, um den Erfolgswürfel selbst noch einmal zu werfen.

Sollte auf dem entsprechenden Abenteuerstapel ein Abenteuerplättchen liegen, muss der Abenteuerwürfel nicht geworfen werden. In dieser Situation wird immer eine Abenteuerkarte gezogen und ausgeführt. Legt das Abenteuerplättchen danach ab.

Manche szenariospezifischen Gegenstände (z. B. die *Kreuze* in Szenario 2) müsst ihr auf ganz bestimmten Inselteilen bauen. Die Regeln für den jeweiligen Sonderfall befinden sich auf der Szenariokarte sowie im Anhang (S. 26).

Generell könnt ihr die Aktion *Bauen* beliebig oft in einer Runde durchführen, sofern die benötigten Voraussetzungen erfüllt bzw. die nötigen Ressourcen vorhanden sind. Allerdings könnt ihr jede Erfindung pro Runde nur 1x in Angriff nehmen (ganz egal, mit wie vielen Aktionssteinen). Gleiches gilt auch für den Unterschlupf. Sollte eine solche Aktion durch einen entsprechenden Würfelwurf fehlschlagen, könnt ihr erst in der nächsten Runde einen neuen Versuch unternehmen.



Der Unterschlupf

Ein Unterschlupf bietet Schutz während der Nacht (sodass ihr keine Wunden mehr durch Schlafen unter freiem Himmel erleidet). Ist der Unterschlupf errichtet (und nur dann), dreht das Lagerplättchen sofort um, sodass nun die Seite mit dem Unterschlupf-Symbol oben liegt.



Um einen Unterschlupf zu bauen, müsst ihr eine bestimmte Anzahl an Holz oder Fellen (nicht in Kombination) zuweisen. Die Kosten sind oben auf dem Spielbrett angegeben und sind abhängig von der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Personen. 3 Personen müssen z. B. 3 Holz oder 2 Felle abgeben, während 4 Personen schon 4 Holz oder 3 Felle für den Bau eines Unterschlupfs abgeben müssen.

Sobald ihr den Unterschlupf einmal gebaut habt, kann er nicht mehr verloren gehen, selbst wenn ihr das Lager auf ein anderes Inselteil verlegt. Legt 1 grauen Marker auf das Unterschlupffeld, um dies anzuzeigen. Für einen natürlichen Unterschlupf, den ihr auf einem Inselteil gefunden und dann bezogen habt, gilt dies jedoch nicht (siehe S. 19 und S. 21).

Befindet sich das Lager in einem Unterschlupf (natürlich oder gebaut), dürft ihr ab der nächsten Runde das Dach verbessern und Palisaden errichten (siehe unten). Legt je 1 grauen Marker auf die obersten Felder (0) der Leisten für Dach- und Palisadenstärke, um dies anzuzeigen.



Dach und Palisaden

Das Dach bewahrt die Charaktere vor den Auswirkungen schlechten Wetters, während die Palisaden vor schlimmen Stürmen sowie einigen anderen Effekten (wie z. B. angreifenden Tieren) schützen. **Beides könnt ihr jedoch erst bauen, wenn ein Unterschlupf (natürlich oder gebaut) vorhanden ist.** Würdet ihr Dach oder Palisade erhalten, ohne das ihr den Unterschlupf gebaut habt, ignoriert diesen Effekt.

Sowohl Dachstärke als auch Palisadenstärke könnt ihr in einer Runde beliebig oft verstärken (bzw. bauen). Die Kosten hierfür sind dieselben wie für das Errichten eines Unterschlupfes und sind abhängig von der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Personen (angegeben in der Tabelle auf dem Spielbrett). Jedes mal, wenn ihr Dach oder Palisaden baut bzw. verbessert, erhöht ihr die Stärke auf der entsprechenden Leiste mittels des jeweiligen Markers um 1. Für jede Stufe, um die die jeweilige Stärke erhöht werden soll, müsst ihr allerdings eine separate Aktion durchführen. Dach- und Palisadenstärke sind dabei unbegrenzt und dürfen den höchsten aufgedruckten Wert überschreiten. In diesem Fall müsst ihr euch mit weiteren Markern behelfen.

Beispiel: *Die Gruppe möchte die Dachstärke in einer Runde um 2 Stufen erhöhen. Obwohl die Ressourcen vorhanden sind, reicht 1 Aktion (mit 1 oder 2 Aktionssteinen) dafür nicht. Es muss noch eine zweite Aktion (wieder mit 1 oder 2 Aktionssteinen) dafür durchgeführt werden – egal, ob von demselben Charakter oder einem anderen.*

Waffen

Ihr benötigt Waffen, um auf die Jagd zu gehen oder anderen Gefahren der Wildnis zu trotzen. Ihr könnt sie, genau wie Dach und Palisaden, in einer Runde beliebig oft bauen bzw. verbessern. Haltet auch hier die Stärke auf der entsprechenden Leiste mit dem zugehörigen Marker fest. Auch hier ist der aufgedruckte höchste Wert kein Maximum. Der Bau von Waffen kostet pro Stufe nur 1 Holz, unabhängig von der Anzahl der mitspielenden Personen.



Gegenstände

Gebaute Gegenstände bringen hilfreiche Effekte (einmalig oder permanent) mit sich. Zudem werden 8 der 9 Standard-Erfindungen oft als Voraussetzung für das Entwickeln anderer Gegenstände benötigt. Alle Erfindungen, die ihr in einer Runde bauen könnt könnt, befinden sich als Karten auf dem Spielbrett, als spezielle Erfindungen auf den Szenariotafeln abgedruckt oder liegen neben den Charaktertafeln (je 1 pro Charakter). Im Laufe des Spiels können noch weitere hinzukommen.

Generell kann jeder Gegenstand auch von jedem Charakter gebaut werden. Eine Ausnahme davon sind die 4 Erfindungskarten, die nur von dem Charakter gebaut werden können, neben dessen Charaktertafel sie liegen. Er selbst muss dabei die Aktion durchführen, kann aber z. B. von anderen Charakteren unterstützt werden.

Baut ihr eine Erfindungskarte auf dem Spielbrett, legt sie mit der Erfindungsseite nach oben auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Dies gilt auch, wenn die Erfindungskarte neben einer Charaktertafel lag. Der Charakter erhält dann zusätzlich sofort 2 Entschlossenheitsplättchen. Spezielle Erfindungen, die auf einer Szenariotafel abgebildet sind, könnt ihr nicht auf das Feld für zukünftige Ressourcen legen. Legt stattdessen 1 grauen Marker auf die abgedruckte Karte, um anzuzeigen, dass ihr sie gebaut habt. Alle weiteren Auswirkungen einer solchen Karte kommen jedoch, genau wie bei den Erfindungskarten auf dem Feld für zukünftige Ressourcen, erst am Ende der Aktionsphase zum Tragen und auch der Gegenstand an sich steht euch erst dann zur Verfügung. Solange eine Erfindung gebaut ist, könnt ihr sie nicht nochmals bauen. Ausnahmen bilden nur ein paar szenariospezifische Erfindungen.

Während des Spiels kann es aber vorkommen, dass ein Effekt euch dazu zwingt, ausgewählte Gegenstände wieder auf die Erfindungsseite zu drehen. Ein solcher Gegenstand steht dann ab der nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung. Bevor ihr ihn erneut benutzen könnt, müsst ihr ihn erst wieder bauen. Erfindungskarten, die vorher neben einer Charaktertafel lagen, müsst ihr dorthin zurücklegen. Die Erfindung kann ebenfalls neu gebaut werden, allerdings wiederum nur von dem entsprechenden Charakter. Dieser erhält dafür erneut 2 Entschlossenheitsplättchen. Gegenstände auf Szenariotafeln können von solch einem Effekt niemals betroffen sein.

Wenn ihr einen solchen Gegenstand, der auf die Erfindungsseite zurückgedreht werden muss, in derselben Runde noch für 1 oder mehrere andere Aktionen benötigt, könnt ihr diese immer noch durchführen. Da der Gegenstand während der Planung der Aktion (und dem Zuweisen der Aktionssteine) vorhanden war, bleibt die Aktion gültig und ihr dürft sie so durchführen, als ob der Gegenstand noch verfügbar wäre. Auch auf bereits gebaute Gegenstände, die den nun nicht mehr verfügbaren Gegenstand als Voraussetzung benötigt hatten, hat dies keine Auswirkung. Effekte von Gegenständen, die ihr im Rahmen der aktuellen Aktionsphase verwendet habt (z. B. neutrale Aktionssteine oder die Effekte von *Korb*, *Sack* oder *Bett*), bleiben bis zum Ende der aktuellen Aktionsphase ebenfalls verfügbar, da sie beim Zuweisen der Aktionssteine vorhanden waren. Aktionen, die diese nutzen, sind weiterhin gültig, und nutzen auch die Effekte dieser Karten.

Beispiel: *Verliert ihr die* Karte*, könnt ihr die* Abkürzung *nicht mehr bauen. Verliert ihr den* Ziegel*, habt aber bereits die* Mauer *gebaut, so bleibt euch diese erhalten.*

Hat ein Gegenstand, der wieder auf die Erfindungsseite gedreht wird, einen zusätzlichen positiven Effekt, so müsst ihr diesen rückgängig machen, falls das möglich ist. Falls ihr die Auswirkungen nur zum Teil rückgängig machen könnt (weil z. B. weniger Nahrung oder 0 Waffenstärke vorhanden ist), macht so viel davon rückgängig wie möglich. Sind sie nicht rückgängig zu machen, erleidet ihr jedoch keinen zusätzlichen Konsequenzen.

Beispiel:
- *Der* Ziegel *erhöht die Palisadenstärke um 1. Wird die Karte wieder auf die Erfindungsseite gedreht, müsst ihr die Stärke der Palisade um 1 senken. Ist das nicht möglich, geschieht jedoch nichts.*
- *Geht euch der* Damm *verloren, so müsst ihr 2 unverderbliche Nahrung wieder zurück in den Vorrat legen. Habt ihr jedoch keine verfügbar, geschieht nichts.*
- *Wird die* Karte *auf die Erfindungsseite gedreht, bleibt euch die* Abkürzung *erhalten.*
- *Habt ihr den Aktionsstein der* Karte *einer Aktion zugewiesen, bleibt dieser noch für die entsprechende Aktion erhalten. In der nächsten Runde steht er euch jedoch nicht mehr zur Verfügung.*
- *Ihr verliert die* Schleuder*, habt jedoch nur eine Waffenstärke von 1. Ihr müsst diese auf 0 senken.*



4. RESSOURCEN SAMMELN

Mit dieser Aktion könnt ihr auf Inselteilen abseits vom Lager Nahrung und Holz sammeln.

Um die Aktion *Ressourcen sammeln* durchzuführen, platziert die Aktionssteine auf der Quelle eines Inselteils, von der ihr sammeln wollt. **Von jeder Quelle könnt ihr nur 1x pro Runde sammeln.** Daraus folgt, dass ihr auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, die Aktion *Ressourcen sammeln* nicht durchführen dürft (auch dann nicht, wenn die Produktionsphase ausgefallen ist), ebenso wenig bei den Quellen, die ihre Ressource bereits durch den Effekt der *Abkürzung* zur Verfügung gestellt haben. Und natürlich könnt ihr nur auf bereits erforschten (platzierten) Inselteilen sammeln.

Von Quellen, die erschöpft sind (deren Symbol mit einem grauen Marker verdeckt ist), könnt ihr keine Ressourcen sammeln. Dies gilt auch, wenn auf dem Inselteil ein Plättchen / liegt (solange die Quelle erschöpft ist, gibt sie auch keine zusätzlichen Ressourcen).

Beispiel: *Auf einem Inselteil mit Nahrungsquelle und dürft ihr mit 1 Aktion 2 Nahrung sammeln. Ist die Quelle jedoch erschöpft, könnt ihr hier keine Nahrung mehr sammeln.*

Für die Aktion *Ressourcen sammeln* müsst ihr auf allen Inselteilen, die sich angrenzend an das Inselteil mit dem Lager befinden, 1 oder 2 Aktionssteine zuweisen. Auch hier habt ihr eine sichere Aktion, die automatisch gelingt, wenn ihr 2 Aktionssteine eingesetzt habt. Bei Einsatz von nur 1 Aktionsstein müsst ihr die Aktionswürfel werfen. Es ist jedoch auch möglich, auf weiter entfernten Inselteilen Ressourcen zu sammeln. Dafür erhöht sich die benötigte Anzahl an Aktionssteinen um 1 für jedes Inselteil zwischen dem Lager und dem Inselteil, auf dem ihr sammeln wollt. Dies wird im Extrakasten auf der nächsten Seite ausführlicher erläutert.

Wenn dein Charakter erfolgreich Ressourcen sammelt, nimm 1 Ressource der entsprechenden Sorte (Nahrung oder Holz, abhängig von der Quelle, auf der der Aktionsstein des Charakters liegt) und lege diese auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Wie oben erläutert, kann die Anzahl durch verschiedene Effekte (z. B. Effektplättchen) abweichen.

DIE AKTIONEN RESSOURCEN SAMMELN & ERFORSCHEN AUF NICHT ZUM LAGER ANGRENZENDEN INSELTEILEN BZW. -FELDERN

Während ihr nur auf bereits erforschten Inselteilen Ressourcen sammeln könnt (da ihr ja nur dort wisst, was vorhanden ist), könnt ihr nur bisher unbekannte Inselfelder erforschen (und dann mit Inselteilen versehen). Dafür müssen sie aber immer an mindestens 1 bereits erforschtes Inselteil angrenzen. Allerdings gibt es in verschiedenen Szenarien zusätzlich die Möglichkeit, auf bereits entdeckten Inselteilen besondere Orte zu erforschen. Führt dies nach den gleichen Regeln wie die Erforschung eines leeren Inselfeldes aus.

Um 1 Aktion *Ressourcen sammeln* oder *Erforschen* durchzuführen, müsst ihr immer von dem Inselteil ausgehen, auf dem sich das Lager befindet. Ein an dieses Inselteil angrenzendes Inselfeld zu *erforschen* bzw. von einem angrenzenden Inselteil *Ressourcen zu sammeln*, benötigt immer nur 1 oder 2 Aktionssteine, wobei ihr bei nur 1 Aktionsstein die entsprechenden Aktionswürfel werfen müsst (siehe Extrakasten S. 16). Bei 2 Aktionssteinen gelingt eine solche Aktion immer. Dies gilt auch, wenn ihr die Aktion auf dem Inselteil mit dem Lager durchführt (z. B. das Erforschen eines besonderen Ortes).

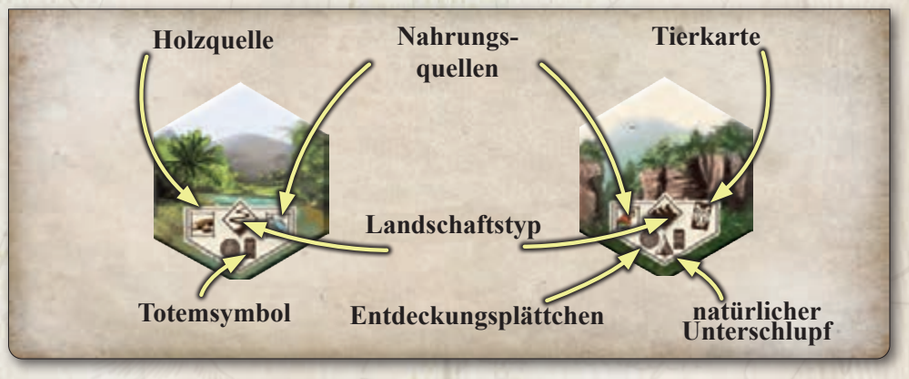
Ist das entsprechende Inselfeld oder Inselteil nicht angrenzend an das Lager, sondern die Distanz dorthin größer, benötigt ihr mehr Aktionssteine. Für jedes Inselteil, das ihr auf dem Weg dorthin durchqueren müsst, erhöht sich die Anzahl der Aktionssteine um 1. Ein Inselteil bzw. Inselfeld, das einen zusätzlichen Schritt vom Lager entfernt ist, könnt ihr daher mit 2 oder 3 Aktionssteinen erforschen (vgl. hierzu auch die Abbildung). Platziert ihr nur 2 Aktionssteine, so müsst ihr die Würfel werfen; erst bei 3 Steinen gelingt die Aktion wieder automatisch.

Noch weiter entfernte Inselteile bzw. Inselfelder bedeuten, dass ihr aufgrund des längeren Weges bei 3, 4 ... Aktionssteinen die Würfel werfen müsst und erst wenn ihr 4, 5 ... einsetzt, die Aktion automatisch gelingt. Allerdings dürft ihr, um ein Inselfeld zu erforschen, niemals andere unerforschte Inselfelder durchqueren. Ein zu erforschendes Inselfeld muss immer angrenzend an ein bereits erforschtes Inselteil sein (siehe Abbildung). Genauso könnt ihr, um ein Inselteil zu erreichen, niemals unerforschte Inselfelder durchqueren – selbst dann nicht, wenn dieser Weg der kürzere wäre. In diesem Fall müsst ihr für jedes Inselteil des längeren Weges 1 Aktionsstein hinzufügen.



5. ERFORSCHEN

Durch das Erforschen unbekannter Inselfelder bekommt ihr die Möglichkeit, mit den dort gefundenen Materialien (dargestellt durch die verschiedenen Landschaftstypen) weitere Erfindungen zu bauen. Zusätzlich befinden sich auf neuen Inselteilen Ressourcenquellen, die eure Versorgung verbessern können. Auf manchen Inselteilen sind zudem Jagdgebiete vorhanden und ihr könnt interessante Entdeckungen machen oder geheimnisvolle Orte finden.



Ihr dürft alle Inselfelder erforschen, auf denen noch keine Inselteile liegen, und in manchen Szenarien auch einige besondere Orte. Ein solcher besonderer Ort (Tempel, Höhle, etc.) wird auf der jeweiligen Szenariotafel (bzw. im Anhang ab S. 26) beschrieben.
Ihr könnt nur leere Inselfelder erforschen, die an ein bereits erforschtes Inselteil angrenzen. Zudem könnt ihr für jedes unbekannte Inselfeld nur 1x pro Runde die Aktion erforschen ausführen. Es ist daher nicht möglich, 2 Forschungstrupps auf dasselbe leere Inselfeld zu schicken (also 2 separate Aktionen in 1 Runde dort durchzuführen). Dies gilt genauso für besondere Orte auf bereits bekannten Inselteilen. Zudem könnt ihr die nur angedeuteten (halben) Inselfelder am oberen bzw. rechten Rand der auf dem Spielbrett abgebildeten Insel nicht erforschen.

Befindet sich ein leeres Inselfeld, das ihr erforschen wollt, angrenzend an das Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, benötigt ihr für die Aktion *Erforschen* 1 oder 2 Aktionssteine. Es ist aber auch möglich, vom Lager weiter entfernte unbekannte Inselfelder (oder besondere Orte auf weiter entfernten Inselteilen) zu erforschen. Dazu benötigt ihr jedoch zusätzliche Aktionssteine (siehe Kasten links).

Ob ein Charakter ein unbekanntes Inselfeld (oder einen besonderen Ort) erfolgreich erforscht, hängt auch hier von der Anzahl der zugewiesenen Aktionssteine und dem Wurf der Aktionswürfel ab. Habt ihr der Aktion genug Aktionssteine zugewiesen, ist die Aktion automatisch erfolgreich. Habt ihr jedoch auf Risiko gespielt und einen Aktionsstein weniger zugewiesen, müsst ihr den Erfolg durch den Wurf der grünen Aktionswürfel entscheiden (siehe Extrakasten auf S. 16).

Hat dein Charakter ein unentdecktes Inselteil erfolgreich erforscht, ziehe das oberste Inselteil vom verdeckten Stapel und lege es aufgedeckt auf das Inselfeld, auf dem die Aktionssteine standen. Führe danach die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Überprüfe den Landschaftstyp des Inselteils. Auf allen Erfindungskarten, die auf dem Spielbrett liegen (oder der Szenariotafel abgebildet sind) und die denselben Landschaftstyp zeigen, darfst du diesen nun mit einem grauen Marker abdecken. Ab sofort dürft ihr auch diese Erfindungen bauen, sofern auch alle anderen Voraussetzungen erfüllt sind.

2. Ist auf dem Inselteil das Tiersymbol abgebildet, ziehe die oberste Karte vom Tierkartenstapel und mische sie unbesehen in den Jagdstapel. Die erste so gezogene Karte beginnt den verdeckten Jagdstapel.

3. Ist das Totemsymbol auf dem Inselteil dargestellt, tritt ein Szenarioeffekt in Kraft. Dieser ist auf der jeweiligen Szenariotafel erläutert. Das erste Totemsymbol, das ihr so aufdeckt, bewirkt den Effekt, der dort als erstes aufgeführt ist. Ein Totemsymbol bedeutet daher nicht automatisch, dass Geheimniskarten gezogen werden (siehe unten).

4. Zieht als Nächstes so viele Entdeckungsplättchen vom Stapel, wie auf dem Inselteil abgebildet sind und legt sie offen auf das Feld für zukünftige Ressourcen. (Eine Übersicht über alle Entdeckungsplättchen findet ihr auf S. 35.)

5. Manche Inselteile bieten außerdem einen natürlichen Unterschlupf. Diesen könnt ihr, wenn ihr das Lager später in der Runde auf dieses Inselteil verlegt (siehe S. 21), so nutzen, als hättet ihr ihn gebaut. Ihr dürft auch Dach und Palisaden errichten. Dreht allerdings nicht das Lagerplättchen auf die andere Seite. Solltet ihr im Laufe des Spiels das Lager von diesem Inselteil wegziehen, verliert ihr Dach und Palisade vollständig statt nur die Hälfte – es sei denn, ihr habt vor dem Umzug noch einen normalen Unterschlupf errichtet.



Beispiel: *Ben zieht 1 Inselteil und legt es auf das erfolgreich erforschte Inselfeld. Es zeigt den Landschaftstyp Steppe. Nun deckt er alle Erfindungskarten mit diesem Landschaftstyp als Voraussetzung (z.B.* Korb, Heilmittel *und* Seil*) mit einem grauen Marker ab - sie können ab jetzt gebaut werden. Auf dem Inselteil ist außerdem das Tierkartensymbol abgebildet, sodass Ben die oberste Tierkarte in den Jagdstapel mischt. Zuletzt zieht er noch wie abgebildet 2 Entdeckungsplättchen, deckt sie auf und legt sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen.*

DIE NACHTPHASE AUSSERHALB DES LAGERS VERBRINGEN

Auf einigen grünen Abenteuerkarten sowie ein paar Geheimniskarten kann dein Charakter aufgefordert werden, die Nachtphase außerhalb des Lagers zu verbringen. In diesem Fall führst du die Aktion zu Ende aus, legst aber alle gerade erhaltenen Geheimniskarten, Entdeckungsplättchen oder Ressourcen nicht auf das Feld für zukünftige Ressourcen, sondern auf deine Charaktertafel. Dieses Material (und ggf. seine Effekte) steht bis zum Ende der Runde ausschließlich dir zur Verfügung.

Ressourcen, die du eventuell davor erhalten hast, bleiben auf dem Feld für zukünftige Ressourcen.

Sollte der Charakter nach der Aktion noch eine weitere Aktion in derselben Runde durchführen, bei der er Schätze, Entdeckungsplättchen oder Ressourcen erhält, lege dieses Material wie üblich auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Es sei denn, er würde auch dabei erneut dazu aufgefordert, die Nacht außerhalb des Lagers zu verbringen. Du darfst in dieser Situation frei wählen, auf welchem der beiden Inselteile dein Charakter die Nacht verbringt.

Während der Wetterphase ist ein Charakter, der die Nacht nicht im Lager verbringt, auch nicht von den Effekten des Wetters betroffen. Schläft er allerdings unter freiem Himmel (da sich auf dem Inselteil, auf dem er die Aktion ausgeführt hat, kein natürlicher Unterschlupf befindet), erleidet er in der Nachtphase 1 Wunde. Und natürlich muss er etwas essen. Hat er keine Nahrung auf der Charaktertafel, erleidet der Charakter 2 weitere Wunden (siehe dazu auch die Nachtphase auf S. 21).

Der Charakter kehrt am Anfang der nächsten Runde wieder ins Lager zurück. Lege dann alle Ressourcen, die er noch besitzt, auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

DIE GEHEIMNISKARTEN

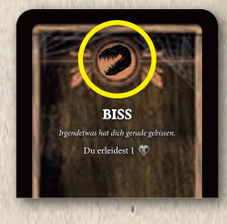
Bei einigen Szenarien könnt ihr auf verschiedenen Inselteilen einen besonderen Ort (einen Tempel, eine Höhle, etc.) erforschen oder ein Karte fordert euch auf, Geheimniskarten zu ziehen. Zieht diese nur dann, wenn das Szenario oder ein spezifischer Effekt dies vorgibt.

Es ist immer angegeben, welche Arten von Geheimniskarten – Schatz, Kreatur, Falle – ihr ausführen müsst. Schätze sind (mit einer Ausnahme) immer positive Karten, während Kreaturen und Fallen immer Gefahren bergen. Zusätzlich ist auch angegeben, wie viele der jeweiligen Art ihr maximal ausführen dürft.

Schatz



Kreatur



Falle



Musst du Geheimniskarten ziehen, decke eine Karte nach der anderen bis zur ersten Karte eines angegebenen Kartentyps auf. Ist dies ein Schatz, lege ihn auf das Feld für zukünftige Ressourcen (seine Wirkung kommt erst am Ende der Aktionsphase zum Tragen). Handelt es sich um eine Kreatur oder eine Falle, musst du die Karte sofort ausführen. (Davor darfst du aber noch von besonderen Fähigkeiten, Schätzen etc. Gebrauch machen.) Lege alle anderen gezogenen Karten (deren Typ nicht angegeben ist) zunächst beiseite.

Nachdem du die erste Karte ausgeführt hast, darfst du entscheiden, ob du weitere Karten aufdecken möchtest oder lieber hier abbrichst. Entscheidest du dich für den Abbruch, ziehe keine weiteren Geheimniskarten. Entscheidest du dich aber dafür weiterzumachen, ziehe weiter Karten, bis du erneut die Karte eines angegebenen Kartentyps aufdeckst. Verfahre mit ihr genau so, wie oben beschrieben. Dabei darfst du jedoch die angegebene maximale Anzahl für jeden genannten Kartentyp nicht überschreiten. Hast du die maximale Anzahl eines Kartentyps bereits ausgeführt, lege weitere Karten dieses Typs ebenfalls beiseite.

Hast du das Kartenziehen beendet (entweder durch die letzte Karte der angegebenen Kartentypen oder durch deine Entscheidung), lege alle ausgeführten Fallen und Monster auf einen entsprechenden Ablagestapel und mische alle beiseite gelegten Karten wieder in den Stapel der Geheimniskarten.

Beispiel:
Franziska darf Karten ziehen, bis sie maximal 2 Schätze und 1 Falle ausgeführt hat. Die erste Karte, die sie zieht, ist eine Kreatur. Franziska legt sie daher beiseite. Als Zweites zieht sie einen Schatz. Nun kann sie entscheiden, ob sie aufhören möchte oder doch lieber weitere Karten zieht. Sie entscheidet sich fürs Weitermachen. Die dritte Karte ist eine Falle. Aus einer vorherigen Runde liegt der Schatz Peitsche *noch aus, mit der sie 1 Falle ignorieren darf. Franziska nimmt die* Peitsche *an sich und ignoriert somit den Effekt der Falle. Da nun nur noch 1 Schatz ausgeführt werden muss, zieht sie weiter Karten, bis sie diesen Schatz gefunden hat. Danach legt sie beide Schätze auf das Feld für zukünftige Ressourcen und die ausgeführte Falle auf den Ablagestapel der Geheimniskarten. Alle beiseite gelegten Karten (hier die Kreaturen und ggf. weitere Fallen) mischt sie wieder in den Stapel der Geheimniskarten.*

6. LAGER AUFRÄUMEN

Räumt ihr das Lager auf, steigert dies die Stimmung der Gruppe. Für jeden einzelnen Aktionsstein eines Charakters, den ihr hier platziert, erhält der Charakter 2 Entschlossenheitsplättchen und erhöht die Moral (auf der Moralleiste) um 1 Stufe (nach rechts). Ist der Marker auf der Moralleiste bereits ganz rechts angekommen, könnt ihr die Moral nicht weiter erhöhen – der Charakter erhält aber in jedem Fall die Entschlossenheitsplättchen. Die Aktion könnt ihr pro Runde beliebig oft (mit jedem Charakter bis zu 2x) durchführen.

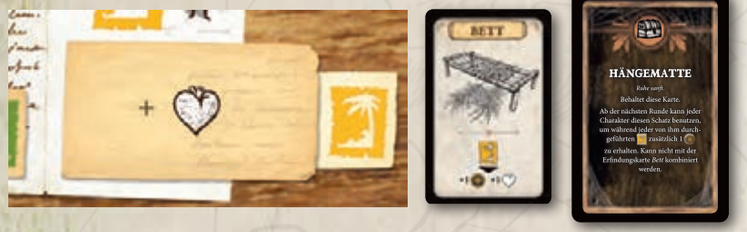


Spielt ihr mit 4 Personen, liegt auf diesem Feld die spezielle Karte *Lager aufräumen*. Dann müsst ihr jedes Mal entscheiden, ob ihr entweder die Moral erhöht oder der entsprechende Charakter 2 Entschlossenheitsplättchen erhält.

7. AUSRUHEN

Für jeden einzelnen Aktionsstein eines Charakters, den ihr hier platziert habt, heilt sich der Charakter 1 Wunde. Habt ihr das *Bett* gebaut oder die *Hängematte* gefunden, wird diese Aktion sogar noch effektiver (wobei ihr jedoch beides nicht miteinander kombinieren könnt). Die Aktion könnt ihr pro Runde beliebig oft (mit jedem Charakter bis zu 2x) durchführen.

Hinweis: Mit dieser Aktion dürft ihr keine Verwundungsplättchen entfernen.



ENDE DER AKTIONSPHASE

Nachdem ihr alle Aktionen abgehandelt wurden, führt noch folgende Schritte durch:

1. Verschiebt alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

2. Verschiebt alle Entdeckungsplättchen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen. Dort könnt ihr sie beliebig lange aufbewahren, bis ihr sie nutzen wollt. (Ausnahme: Nahrung und Holz müsst ihr sofort eintauschen.)

3. Führt alle Effekte von Erfindungskarten auf dem Feld für zukünftige Ressourcen durch (falls sie solche besitzen). Dreht sie dann auf die Gegenstandseite und legt sie auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts.

4. Führt alle Effekte von Schätzen auf dem Feld für zukünftige Ressourcen durch. Haben sie einen bleibenden Nutzen bzw. Effekt (oder einen solchen, der erst später eintritt), legt sie neben das Spielbrett. Ihr dürft sie ab diesem Zeitpunkt jederzeit nutzen.

Hinweis: Denkt daran, nach jeder Aktion die entsprechenden Aktionssteine vom Spielbrett zu nehmen.

V. WETTERPHASE

In dieser Phase müsst ihr euch mit den Wetterbedingungen auf der Insel auseinandersetzen. Diese werden durch den Wurf der Wetterwürfel und durch eventuell auf dem Wetterfeld liegende Wetterplättchen repräsentiert. Auf der Szenariotafel zeigt die Symbolik der Rundenleiste an, welche Wetterwürfel ihr jeweils in der aktuellen Runde werfen müsst (falls überhaupt). Die Anzahl und Art der Würfel kann sich von Runde zu Runde ändern und unterscheidet sich von Szenario zu Szenario.

Beispiel:
In Szenario 1 werden:
- *in den Runden 1-3 kein Wetterwürfel geworfen*
- *in den Runden 4-6 der Regenwürfel geworfen*
- *in den Runden 7-12 alle 3 Wetterwürfel geworfen*



Es gibt 3 verschiedene Wetterwürfel:



Regenwürfel **Winterwürfel** **Tierwürfel**

Zusätzlich müsst ihr überprüfen, ob auf dem Wetterfeld eventuell ein oder mehrere Wetterplättchen liegen. Sie wirken sich zusätzlich zu dem Ergebnis des Würfelwurfes auf das Wetter aus. Müsst ihr die Würfel nicht werfen, gelten nur die Auswirkungen der Plättchen.

1. DAS WETTER

Führt in der Wetterphase folgende Schritte aus:

1. Zählt zunächst die Anzahl der Schneewolken (auf Würfeln und/oder Markern). Pro Schneewolke müsst ihr nun 1 Holz abgeben. Könnt ihr dies nicht, erleidet jeder Charakter im Lager 1 Wunde (gemäß den Regeln für Unerfüllten Bedarf, siehe S. 22). Das Dach spielt hierbei keinerlei Rolle. (Es ist kalt und das Lager muss geheizt werden.)

2. Vergleicht danach die Gesamtanzahl aller Wolken (Regenwolken + Schneewolken auf Würfeln und/oder Markern) mit der gegenwärtigen Dachstärke. Die Dachstärke gibt an, vor wie vielen dieser Wolken ihr geschützt seid. Übersteigt die Anzahl der Wolken die Dachstärke des Lagers, müsst ihr für jede Wolke, vor der ihr euch nicht schützen könnt, je 1 Nahrung und 1 Holz abgeben. Für jede Ressource, die ihr nicht abgeben könnt, erleidet jeder Charakter im Lager 1 Wunde.



Beispiel: *Die Gruppe muss den Regenwürfel werfen. Das Ergebnis sind 2 Regenwolken. Auf dem Wetterfeld befindet sich außerdem das Schneewolkenplättchen. Die Dachstärke beträgt 1 und die Gruppe besitzt 3 Holz und 1 Nahrung. Zunächst muss die Gruppe 1 Holz abwerfen, da 1 Schneewolke vorhanden ist. Wäre das nicht möglich, würden die Charaktere bereits alle 1 Wunde erleiden. Da insgesamt 3 Wolken zu sehen sind und die Dachstärke nur 1 beträgt, fehlen 2 Stufen, um vollständig geschützt zu sein. Die Gruppe muss daher 2 Holz und 2 Nahrung abwerfen. Da sie aber nur noch 2 Holz und 1 Nahrung abwerfen können, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.*

2. DIE WILDNIS

Der Tierwürfel zeigt einige andere Auswirkungen, mit denen sich die Charaktere auseinandersetzen müssen:



1 Nahrung abwerfen.



Die Palisadenstärke um 1 senken.



Ein Tier der Stärke 3 bekämpfen.

Müsst ihr ein Tier bekämpfen, vergleicht die Stärke des Tieres wie üblich mit der Waffenstärke (siehe dazu auch den Extrakasten auf S. 15). Könnt ihr die Nahrung nicht abgeben, die Palisadenstärke nicht verringern oder ist die Waffenstärke geringer als die Stärke des Tiers, erleidet diesmal allerdings jeder Charakter 1 Wunde bzw. Wunden in Höhe der Differenz zwischen Waffenstärke und Stärke des Tieres. Denkt daran, dass ihr Effekte mit temporärer Waffenstärke verwenden dürft.

Beispiel:
- *Wenn die Palisadenstärke gesenkt werden soll, sich aber bereits auf 0 befindet, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.*
- *Ist die Waffenstärke 1 und die Charaktere müssen ein eindringendes Tier mit Stärke 3 bekämpfen, erleidet jeder Charakter 2 Wunden.*

Müsstet ihr den Tierwürfel sowohl regulär in der aktuellen Runde als auch aufgrund von Ereignis- oder Abenteuerkarten werfen, werft ihn dennoch immer nur 1x. Für alle Spieleffekte gilt der Tierwürfel als Wetter.

3. DER STURM

Liegt ein Sturmplättchen auf dem Wetterfeld, handelt dieses erst nach allen anderen Schritten der Wetterphase ab. Senkt die Palisadenstärke nochmals um 1. Ist dies nicht möglich, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.
Legt am Ende der Wetterphase alle Wetterplättchen ab.

VI. NACHTPHASE



Jederzeit in der Nachtphase könnt ihr, falls ihr Möglichkeiten zur Heilung durch Gegenstände, Schätze oder Entdeckungsplättchen habt, diese nun anwenden. Bis auf die Aktion Ausruhen sowie Karten und Effekte, bei denen **sofort** steht, könnt ihr euch ausschließlich während der Nachtphase heilen.

Beispiel: *Habt ihr die* Weinflasche *und das Entdeckungsplättchen* Gemüse*, könnt ihr diese während der Nachtphase nutzen, um 4 Wunden zu heilen – auch bei unterschiedlichen Charakteren.*

Wie ein Charakter die Nachtphase außerhalb des Lagers verbringt, wird im Kasten auf Seite 19 beschrieben.

Die Nachtphase besteht aus mehreren einzelnen Schritten, führt sie nacheinander durch:

1. Die Charaktere müssen etwas essen. Für jeden Charakter müsst ihr 1 Nahrung abgeben (auch unverderbliche ist natürlich möglich). Ist nicht genug Nahrung für alle vorhanden, entscheidet ihr, wer zu essen bekommt und wer nicht. Jeder Charakter, der nichts zu essen erhält, erleidet stattdessen 2 Wunden.

2. Nun könnt ihr euch entscheiden, ob euer Lager auf dem aktuellen Inselteil bleiben soll oder ob ihr es auf ein benachbartes Inselteil verlegt wollt. Das Inselteil, auf dem sich das Lager in der nächsten Runde befindet, ist ausschlaggebend für die Produktionsphase und auch für die Entfernung zu anderen Inselteilen oder leeren Inselfeldern (beim Ressourcen sammeln oder Erforschen kann dies wichtig sein). Wie ihr das Lager verlegt, ist im Extrakasten rechts beschrieben.

3. Habt ihr keinen Unterschlupf gebaut und befindet sich das Lager nun auch nicht auf einem Inselteil mit natürlichem Unterschlupf, erleidet jeder Charakter 1 Wunde für das Schlafen im Freien.

4. Ist noch verderbliche Nahrung übrig, kann aber nicht derart aufbewahrt werden, dass sie haltbar bliebe (etwa im *Keller*, in *Kisten* oder dem *Fass*), verfaulen diese Vorräte nun. Werft sie ab. Alle weiteren Ressourcen und Entdeckungsplättchen bleiben auf dem Feld für verfügbare Ressourcen liegen.

5. Legt zuletzt alle grauen Marker ab, die auf den besonderen Eigenschaften der Charaktertafeln liegen (und anzeigen, dass sie in dieser Runde benutzt wurden).

6. Bewegt den Rundenmarker schließlich auf der Szenariotafel auf das nächste Feld und gebt den Startspieler*inmarker an die im Uhrzeigersinn nächste Person weiter.

Die nächste Runde kann beginnen.

DAS LAGER VERLEGEN

In der Nachtphase könnt ihr euer Lager auf ein angrenzendes Inselteil verlegen. Habt ihr bereits einen Unterschlupf gebaut, behaltet ihr diesen, wenn ihr das Lager verlegt. Dachstärke und Palisadenstärke müsst ihr jedoch halbieren (Ergebnis aufrunden).

Habt ihr allerdings keinen Unterschlupf gebaut und stattdessen in einem natürlichen Unterschlupf Zuflucht gesucht, müsst ihr, wenn ihr das entsprechende Inselteil verlasst, sowohl Dachstärke als auch Palisadenstärke auf 0 setzen. Dies gilt auch dann, wenn ihr das Lager erneut auf ein Inselteil mit natürlichem Unterschlupf verlegt.

Beispiel: *Die Gruppe verlegt das Lager aus dem Gebirge in die Steppe. Im Gebirge hatte sie einen natürlichen Unterschlupf und eine Dachstärke von 3. Diese setzt sie nun auf 0, da sie noch keinen Unterschlupf gebaut hatte.*

Einige Runden später verlegt die Gruppe das Lager erneut. Sie hat mittlerweile einen Unterschlupf gebaut, die Dachstärke beträgt 3 und die Palisadenstärke 1. Die Gruppe behält den Unterschlupf. Sie muss allerdings die Dachstärke halbieren und aufrunden – die neue Dachstärke ist 2. Die Palisadenstärke bleibt unverändert bei 1 (die Hälfte aufgerundet).

Liegen auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager vor dem Verlegen befand, oder , die dort aufgrund der Auswirkung eines gebauten Gegenstands oder der Geheimniskarte *Beil* platziert wurden, dürft ihr diese Plättchen auf das neue Inselteil mitnehmen. Dabei müsst ihr natürlich darauf achten, dass auf jedem Inselteil nur 1 Plättchen jeder Art liegen kann (siehe S. 22). Liegt auf dem Inselteil, auf das ihr das Lager verlegt, bereits ein gleiches Plättchen, bleibt es dort liegen. Werft das Plättchen, dass ihr mitnehmen würdet, ab. Dreht die dazugehörigen Gegenstände dann wieder auf ihre Erfindungsseite und legt Schatzkarten auf den Ablagestapel der Geheimniskarten.

Ebenso müsst ihr die *Abkürzung* vom Spielbrett entfernen, falls ihr sie bereits gebaut habt und den Gegenstand *Abkürzung* wieder auf die Erfindungsseite drehen. Die *Abkürzung* und ihre Vorteile sind damit nicht mehr verfügbar. Damit ihr sie wieder nutzen könnt, müsst ihr sie erneut bauen.

Es kann zudem vorkommen, dass ihr euer Lager durch einen Karten- oder Szenarioeffekt verlegen müsst. Dies hat, genau wie ein freiwilliger Umzug des Lagers, alle gerade beschriebenen Konsequenzen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald 1 der 3 folgenden Situationen eintritt:

1. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr das Ziel des gewählten Szenarios erfüllt (außer natürlich, das Szenario besagt etwas anderes).
2. Ihr verliert sofort, wenn 1 oder mehrere der Charaktere sterben.
3. Ihr verliert, wenn ihr die letzte Runde des Szenarios beendet, das Ziel des Szenarios aber nicht erfüllt habt.

WEITERE REGELN

NICHT VERGESSEN:

Unerfüllbarer Bedarf

Während des Spiels müsst ihr auch negative Effekte (z. B. von Karten) ausführen. Ihr könnt aufgefordert werden, etwas abzugeben (z. B. Ressourcen, Karten oder Entschlossenheitsplättchen), eine bestimmte Waffenstärke vorzuweisen, die Stärke von Dach, Palisaden oder Waffen zu verringern, einen Marker zu platzieren etc. Könnt ihr der Aufforderung nicht vollständig Folge leisten, erleiden die Charaktere je 1 Wunde für jeden einzelnen Teilpunkt, den ihr nicht erfüllen könnt (also z. B. 2 Wunden, wenn ihr 2 Nahrung abgeben müsst, aber keine vorhanden ist). Ausnahmen hiervon bilden die Nebel-/Vulkanaschemarker in Szenario 2 und 4 (siehe dazu auch S. 26) und wenn Charaktere in der Nachtphase nicht essen (sie erleiden 2 Wunden, siehe S. 21).

Geschieht dies während der Aktionsphase, so erleidet immer der Charakter, der die entsprechende Aktion ausführt, die Wunden – andere Charaktere sind nicht betroffen. Kommt es in der Ereignisphase zu einem Kampf, ist nur der/die Startspieler*in betroffen.

Könnt ihr in allen anderen Fällen der Ereignisphase oder in einer der anderen Phasen eine Forderung nicht erfüllen, erleiden immer alle Charaktere die entsprechende Anzahl Wunden. Müsst ihr allerdings die Gruppenmoral senken und befindet sich diese bereits auf dem niedrigsten Wert, dann hat dies keine weiteren Auswirkungen (niemand erleidet Wunden).

Beispiel:
- *Muss der Koch als Startspieler 3 Entschlossenheitsplättchen abgeben, hat aber nur 1, so erleidet er 2 Wunden.*
- *Die Soldatin bekämpft ein Tier mit Stärke 3, die Waffenstärke liegt aber nur bei 2. Als Konsequenz fügt es ihr 1 Wunde zu. Beschädigt das Tier gar die Palisade (-1) und es ist keine Palisade vorhanden, erleidet sie 1 weitere Wunde.*
- *Wegen 3 aufziehenden Regenwolken muss die Gruppe 3 Holz und 3 Nahrung abgeben. Die Gruppe besitzt aber nur 2 Nahrung, daher erleidet jeder Charakter 4 Wunden.*
- *Ein Ereignis (während der Ereignisphase) verlangt, dass die Palisade um 1 gesenkt wird. Da aber keine Palisade vorhanden ist, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.*

Ist das Geforderte vorhanden, müsst ihr es immer abgeben. Ihr könnt euch also nicht entscheiden, stattdessen Wunden in Kauf zu nehmen, um die Abgabe zu verhindern.

Manche Karten haben jedoch Effekte, die ihr nur dann durchführen müsst, wenn dies auch möglich ist (entsprechend steht auf den Karten „Wenn möglich“). Ist der Effekt nicht anwendbar, hat dies keine weiteren Konsequenzen für die Charaktere.

Führt ihr zum Beispiel die Ereigniskarte Insekten *aus, müsst ihr nur dann 1 Holz abgeben, wenn ihr überhaupt Holz besitzt. Könnt ihr dies nicht, passiert nichts weiter.*

Exklusivität von Plättchen und Markern

Auf jedem Bereich des Spielbretts (leere Inselfelder, platzierte Inselteile, Aktionsfelder, Abenteuerstapel, Wetterfeld, Nachtfeld) kann nur 1 Plättchen oder Marker jedes Typs liegen. Sollte 1 weiteres Plättchen derselben Sorte oder 1 weiterer Marker mit derselben Bedeutung dort platziert werden müssen, werden diese nicht gelegt – ignoriert entsprechende Anweisungen (siehe auch Kasten „Das Lager verlegen“ auf Seite 21).

Auf diese Weise nicht platzierte Plättchen führen, im Gegensatz zu Markern, nicht zu Wunden bei den Charakteren.

Beispiel:
Es kann nicht vorkommen, dass 2 Plättchen  *auf dem gleichen Aktionsfeld liegen. Genauso würde ein zweites Plättchen*  *nicht auf einem Feld platziert werden können, auf dem sich bereits ein solches befindet.*

Auch ein Marker, mit dem eine Quelle als erschöpft gekennzeichnet wird, wird nicht platziert, wenn diese Quelle bereits erschöpft ist. In diesem Falle führt dies aber zu 1 Wunde.

Verfügbare und Zukünftige Ressourcen

Generell gilt: Erhaltet ihr Ressourcen, Entdeckungsplättchen etc. außerhalb der Aktionsphase (etwa durch einen Kampf in der Ereignisphase, durch einen Gegenstand in der Produktionsphase, eine besondere Fähigkeit etc.), kommen diese auf das Feld für verfügbare Ressourcen und sind sofort nutzbar. Alles, was ihr während der Aktionsphase erhaltet, kommt jedoch stets auf das Feld für zukünftige Ressourcen und steht erst am Ende der Aktionsphase zur Verfügung.

Einsatz von Gegenständen, Schätzen, Entdeckungsplättchen und besonderen Fähigkeiten

Viele der Gegenstände, die ihr im Laufe des Spiels baut, haben einen permanenten Effekt und müssen nicht explizit angewandt werden (z.B. das *Heilmittel* oder die *Abkürzung*). Andere haben einen einmaligen Effekt (z.B. das *Messer* oder der *Bogen*), der zum Tragen kommt, sobald der Gegenstand zur Verfügung steht. Die Erfindungskarten dieser Gegenstände tragen auf der Gegenstandsseite dann meist auch nur ein Bild, während bei solchen mit dauerhaftem Effekt dieser auch auf der Gegenstandsseite dargestellt wird.

Startgegenstände, Schätze  und auch ein paar gebaute Gegenstände haben oft einen Effekt, den ihr bewusst einsetzen müsst. Solche Effekte könnt ihr, sofern nichts anderes dabei steht, jederzeit nutzen. Dies gilt sogar während der Ereignisphase, der Ausführung einer Aktion oder (bei Startgegenständen) direkt zu Beginn des Spiels. Ausnahmen hiervon bilden nur die Gegenstände *Korb* und *Sack* (siehe dazu Anhang, S. 33).

Beispiel:
- *Durch eine Abenteuerkarte wird Jan dazu aufgefordert, 2 Entschlossenheitsplättchen abzugeben. Er hat nur noch 1. Er entscheidet sich, den Startgegenstand* Pfeife & Tabak *zu benutzen, der in diesem Spiel zur Verfügung steht. Dadurch erhält er sofort 2 Entschlossenheitsplättchen und kann diese abgeben.*
- *André muss bei der Erforschung eines Tempels Geheimniskarten ziehen und dabei auch Fallen ausführen. Er zieht die Karte* Giftige Sporen. *Da bisher noch niemand die* Peitsche *(ein Schatz, der bereits in einer früheren Runde gefunden wurde) in dieser Runde benutzt hat, entscheidet André, dass der Charakter diese dabei hat und einsetzen kann.*

Für Entdeckungsplättchen gilt ähnliches – auch diese könnt ihr fast alle zu einem Zeitpunkt eurer Wahl einsetzen. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen (*Gemüse*, *Große Blätter*, *Kerzen* und *Ziege*), die im Anhang erläutert sind. Außerdem können die besonderen Entdeckungsplättchen, deren Effekt abhängig vom gespielten Szenario ist, Ausnahmen darstellen (siehe dazu die jeweilige Szenariotafel sowie den Anhang ab S. 26).

Nutzt ihr ein Entdeckungsplättchen, müsst ihr es hinterher abwerfen. Nutzt ihr einen Startgegenstand, entfernt 1 der beiden grauen Marker von der Karte (bzw. legt mit dem zweiten Marker auch die Karte selbst ab). Es ist erlaubt, einen Startgegenstand 2x zum selben Zeitpunkt zu benutzen.
Die besonderen Fähigkeiten eines Charakters könnt ihr ebenfalls jederzeit nutzen, sofern nichts anderes angegeben ist und wenn der Charakter die benötigte Anzahl an Entschlossenheitsplättchen abwerfen kann. Ausnahmen zu dieser Regel sowie weitere Erläuterungen finden sich im Anhang auf Seite 30.

Beispiel:
- *Der Koch muss durch eine Abenteuerkarte unverhofft 1 Nahrung abgeben, die jedoch nicht mehr vorhanden ist. Er hat allerdings noch 3 Entschlossenheitsplättchen. Diese gibt er ab, um seine besondere Fähigkeit* Steinsuppe *sofort zu benutzen und dadurch 1 Nahrung zu erhalten.*

Abwerfen von Karten, Entdeckungsplättchen etc.
Müsst ihr im Laufe des Spiels Karten oder Entdeckungsplättchen abwerfen, kommen diese ganz aus dem Spiel. Geheimniskarten und Erfindungskarten bilden dabei aber eine Ausnahme. Alle ausgeführten Geheimniskarten legt ihr auf einen Ablagestapel, die nicht ausgeführten Karten mischt ihr wieder in den Stapel der Geheimniskarten zurück. Ist der Nachziehstapel der Geheimniskarten einmal aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.
Müsst ihr Erfindungskarten abwerfen (also vom Spielbrett entfernen), mischt sie wieder in den Erfindungskartenstapel. Eine Ausnahme hiervon bildet die besondere Fähigkeit *Neue Idee* des Zimmermanns /der Zimmerin (siehe dazu die Charaktertafel bzw. den Anhang auf S. 30).

Legt abgeworfene Ressourcen, Marker oder Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Informationen im Spiel
Keine Information im Spiel ist geheim. Wird eine Karte, ein Plättchen oder ein Inselteil gezogen, kann dies daher auch offen geschehen, sodass ihr alle sehen könnt, welchen Nutzen bzw. welche Auswirkungen sie bringen.

Die Goldene Regel
Sollte einmal der Text auf einer Szenariotafel oder einer Karte den Regeln in dieser Anleitung widersprechen, hat dieser Text immer Vorrang, widersprechen sich Szenariotafeln und Karten, hat der Kartentext Vorrang. Weitere Erläuterungen dazu finden sich im Anhang ab S. 32.

WICHTIGE BEGRIFFLICHKEITEN

Auf den verschiedenen Karten finden sich einige wichtige Formulierungen, die im Folgenden noch näher erläutert werden sollen. Es genügt, wenn ihr diese nachlest, wenn ihr im Spiel eine entsprechende Karte zieht:

Aktionen durchführen:
Eine Aktion wird immer von dem Charakter durchgeführt, dessen Aktionsstein in einem Stapel zuoberst liegt. Er erhält alle Vorteile, erleidet aber auch alle negativen Effekte. Jeder weitere Aktionsstein, der darunter liegt, gilt als unterstützend.

Auf die Erfindungsseite drehen:
Ein Gegenstand muss auf die Erfindungsseite gedreht werden und steht ab der nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung. Bevor er erneut benutzt werden kann, muss er erst wieder gebaut werden (s. ausführlichere Erklärung auf Seite 17).

Auf die Gegenstandseite drehen:
Wird eine Erfindungskarte durch einen Effekt auf die Gegenstandseite gedreht, wird sie sozusagen „sofort gebaut“ und wie üblich auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.

Behaltet diese Karte:
Solche Karten haben Auswirkungen, die entweder bis zum Ende des Spiels verfügbar sind oder so lange andauern, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Diese Karten werden am Ende der Aktionsphase neben das Spielbrett gelegt. Handelt es sich dabei um Schätze, stehen sie allen Charakteren zur Verfügung. Alle weiteren Bedingungen sind auf den jeweiligen Karten erklärt.

Die am nächsten gelegene Quelle:
Die dem Lager am nächsten gelegene Quelle ist zunächst immer die entsprechende Quelle auf dem Inselteil, auf dem das Lager liegt. Befindet sich dort keine solche Quelle, ist die nächst gelegene eine Quelle auf einem angrenzenden Inselteil, dann auf weiter entfernten Inselteilen. Dabei werden bereits erschöpfte (mit Markern verdeckte) Quellen nicht berücksichtigt.

Einmalig verwenden:
Ein solcher Effekt kann nur 1x im Spiel angewandt werden. Danach werden die entsprechenden Karten zumeist abgeworfen.

Entscheide:
Ihr habt die Wahl zwischen 2 oder mehr Alternativen, die ebenfalls auf der Karte angegeben sind. Eine Alternative, die nicht erfüllt werden kann bzw. die nicht vorhanden ist, dürft ihr nicht wählen.

Erschöpfte Quelle:
Ist eine Quelle erschöpft, produziert sie weder in der Produktionsphase 1 Ressource, noch kann bei ihr während der Aktionsphase gesammelt werden. Ihr dürft auch dann keine zusätzlichen Ressourcen mehr von dieser Quelle sammeln, wenn auf dem Inselteil  oder  liegt.

Führe den Effekt dieser Karte noch einmal aus:
Der Effekttext eines „Sofortigen Ereignisses“ wird noch einmal ausgeführt. Die Formulierung wird verwendet, um Platz zu sparen, da dieser oft recht begrenzt ist.

Inselfeld / Inselteil:
Mit Inselfeld ist immer ein sechseckiger Bereich der Insel auf dem Spielbrett gemeint, der noch leer ist. Halbe bzw. angedeutete Bereiche am oberen und rechten Rand gehören jedoch nicht dazu (hier kann kein Inselteil platziert werden). Inselteile hingegen sind die großen Plättchen, die durch die Aktion *Erforschen* auf das Spielbrett (auf leere Inselfelder) gelegt werden.

Inselteil wird umgedreht / kann dann nicht mehr betreten werden:
Wird ein Inselteil auf die Rückseite gedreht, werden sofort alle Plättchen und Marker, die sich darauf befanden, entfernt. Befindet sich zu dem Zeitpunkt des Umdrehens das Lager auf demselben Inselteil, habt ihr sofort verloren!

Auf Inselteile, die umgedreht worden sind, können weder Marker noch Plättchen gelegt werden und zusätzlich können sie von den Charakteren nicht betreten werden, sondern müssen umgangen werden. Sie gelten in diesem Sinne wie unerforschte Inselfelder. Das kann im Zusammenhang mit den Aktionen *Erforschen* und *Ressourcen sammeln* zu größeren Distanzen (und entsprechend mehr benötigten Aktionssteinen) oder, im Falle der Vulkaninsel, sogar zu zweigeteilter Insel führen. Zusätzlich kann auf einem umgedrehten Inselteil keinerlei Aktion durchgeführt werden, es kann auch nicht „neu erforscht“ werden. Auch das Lager kann nicht auf das Inselteil verlegt werden. Falls dies nötig wäre, erleiden alle Charaktere stattdessen sofort 1 Wunde.

Landschaftstyp gilt als unerforscht:
Ein Landschaftstyp gilt dann als unerforscht, wenn das entsprechende Symbol auf dem Inselteil mit einem Marker abgedeckt wird. Dies bedeutet, dass der entsprechende Landschaftstyp des betroffenen Inselteils als Voraussetzung für den Bau entsprechender Erfindungskarten nicht mehr zur Verfügung steht. Befindet sich auf dem Spielbrett kein weiteres Inselteil, das denselben Landschaftstyp (nicht abgedeckt) zeigt, können Erfindungen, die diesen als Voraussetzung benötigen, nicht gebaut werden. Der Übersichtlichkeit halber sollten die Marker, die auf diesen Erfindungskarten den Landschaftstyp abdecken, wieder entfernt werden.

Wird der Landschaftstyp auf allen entsprechenden Inselteilen abgedeckt, steht er so lange nicht zur Verfügung, bis erneut ein Inselteil mit entsprechendem Landschaftstyp erforscht (bzw. platziert) wurde oder bis der Effekt, der zum Abdecken des Landschaftstyps führte, rückgängig gemacht wurde.

Beispiel:
- *Habt ihr bisher nur 1 einziges Inselteil mit dem Landschaftstyp Berg erforscht und gilt dieses durch einen Karteneffekt als unerforscht, könnt ihr z. B.* Messer *und* Feuer *nicht mehr bauen, bis ihr ein weiteres Inselteil desselben Landschaftstyps erforscht habt.*
- *Durch die Ereigniskarte* Überwucherte Pfade *gilt der Landschaftstyp Hügel als unerforscht. Trotzdem könnt ihr Gegenstände, die Hügel erfordern, bauen, da ihr noch ein anderes Inselteil mit demselben und erforschten Landschaftstyp ausliegen habt.*

Marker:
Als Marker gelten ausschließlich die grauen, weißen, roten und blauen Klötzchen. Alles andere sind Plättchen. Das ist wichtig, da sich viele Effekte auf nur 1 dieser Gruppen auswirken.

Nachtphase außerhalb des Lagers:
Dieser Effekt ist im Kasten auf S. 19 ausführlich erklärt.

In jeder Runde kann 1 Charakter diese Karte nehmen:
Sobald ein solcher Schatz neben dem Spielbrett liegt, kann in jeder Runde 1 Charakter diesen verwenden. Ihr müsst dies jedoch erst dann bekannt geben, wenn die Aktion durchgeführt wird (also nur dann, falls es notwendig ist). Bis zu diesem Zeitpunkt steht der Schatz jedem Charakter zur Verfügung. Hat jedoch 1 Charakter einen solchen Schatz benutzt, so steht er für den Rest der Runde nur noch ihm zur Verfügung – jedoch dann in allen passenden Situationen. Um zu verdeutlichen, dass ein Charakter einen Schatz benutzt, wird die Karte für die restliche Dauer der Runde neben diesen Charakter gelegt.

Beispiel:
Der Helm *kann zwar nur von 1 Charakter pro Runde, dann aber in jedem Kampf verwendet werden, den der Charakter bestreiten muss.*

Temporär +X Waffenstärke:
Muss ein Charakter gegen ein Tier kämpfen, wird die gegenwärtige Waffenstärke mit der Stärke des Tiers verglichen. Sollte diese nicht ausreichen, erleidet der Charakter Wunden. Stehen ihm jedoch Schätze oder Gegenstände zur Verfügung, die ihm temporär +X Waffenstärke verleihen können, kann er sie anwenden und die Waffenstärke kurzfristig erhöhen (die Waffenstärke wird auf der Leiste jedoch nicht angepasst!). 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.

Wenn möglich:
Der Effekt wird nur ausgeführt, falls dies möglich ist (also falls die Bedingung gegeben ist). Falls nicht, gibt es keine weiteren Konsequenzen (Charaktere erleiden keine Wunden). Die Regel zum Unerfüllten Bedarf (S. 22) gilt hier nicht.

2 PERSONEN UND DAS SOLOSPIEL

2 PERSONEN

Zieht ihr eure Charaktere zufällig, solltet ihr dazu nur Zimmermann/Zimmerin, Koch/Köchin und Forscher/Forscherin verwenden. Natürlich könnt ihr auch Soldat/Soldatin mit hinzunehmen; da aber die besonderen Fähigkeiten dieses Charakters im Spiel zu zweit von geringerem Nutzen sind, sollte man sich dies genau überlegen.

Im Spiel zu zweit ist außerdem 1 weiterer Charakter verfügbar: Freitag. Legt beim Spielaufbau die Karte Freitag neben dem Spielbrett in eurer Reichweite aus und platziert den weißen Aktionsstein, der Freitag repräsentiert, darauf.

Wie Freitag genutzt wird, wird weiter unten beschrieben.

SOLOVARIANTE

Für das Solospiel gelten dieselben Regeln wie für das Spiel mit 2 Personen. Außerdem steht dem alleinigen Charakter zusätzlich zu Freitag auch noch der Hund zur Verfügung. Lege beim Spielaufbau die Hund-Karte neben das Spielbrett und platziere den violetten Aktionsstein des Hundes darauf. Die Kosten für das Bauen von Unterschlupf, Dach und Palisade sind im Solospiel dieselben wie im Spiel mit 2 Personen.

Der einzelne Charakter ist immer Startspieler*in (weder Freitag noch der Hund können Startspieler werden).

Außerdem darfst du zu Beginn jeder Moralphase zuerst die Moral um 1 erhöhen und erst danach die entsprechenden Effekte ausführen. Der Charakter ist einfach froh darüber, am Leben zu sein.

ZUSÄTZLICHE FIGUREN

FREITAG



Freitag wird durch die entsprechende Karte und 1 weißen Aktionsstein repräsentiert. Spielt ihr mit Freitag, legt die Karte neben das Spielbrett und platziert den Aktionsstein darauf. Platziert außerdem 1 Verwundungsmarker auf dem Startfeld seiner Verwundungsleiste (ganz links). Freitag wird wie ein weiterer Charakter behandelt, hat jedoch einige besondere Regeln, die beachtet werden müssen:

- Freitag kann nie Startspieler werden.
- Freitag ist nicht von Ereigniskarten betroffen – weder von „Sofortigen Ereignissen“ noch von „Drohenden Ereignissen“ (Ausnahme: Ereigniskarte *Streit*, siehe Anhang).
- Freitag darf jeder Aktion zugewiesen werden. Ist sie erfolgreich, dann wird dies genau so behandelt, als ob ein Charakter sie durchgeführt hätte.
- Freitag kann als einzelner Aktionsstein Aktionen zugeteilt werden oder auch zusammen mit neutralen Aktionssteinen.

- Wird Freitag einer Aktion zusammen mit dem Aktionsstein eines anderen Charakters zugewiesen, dann darf er nur unterstützen. In diesem Fall wird die Aktion immer von dem Charakter durchgeführt.
- Muss Freitag die Aktionswürfel werfen, werden sie für ihn geworfen. Zeigt dabei der Abenteuerwürfel das Fragezeichen, erleidet er 1 Wunde (er zieht niemals Abenteuerkarten). Dasselbe gilt, wenn auf dem Abenteuerstapel das Abenteuerplättchen liegt. Werft das Plättchen danach ab.
- Erhält Freitag im Laufe des Spiels Entschlossenheitsplättchen, kann er 2 davon benutzen, um einen beliebigen Aktionswürfel, der für ihn geworfen wurde, noch einmal zu werfen.
- Falls Freitag stirbt, habt ihr noch nicht verloren. Sein Aktionsstein steht für den Rest des Spiels jedoch nicht mehr zur Verfügung.
- Stirbt Freitag beim erfolgreichen Ausführen einer Aktion, erhaltet ihr dennoch alle Ressourcen, Karten etc.
- Genau wie jeder Charakter kann auch Freitag durch die entsprechenden Effekte von Karten, Plättchen oder besonderen Fähigkeiten wieder geheilt werden.
- Freitag ist nicht vom Wetter betroffen – er erleidet dadurch keine Wunden. Denkt daran, dass auch Effekte des Tierwürfels zum Wetter zählen.
- Freitag benötigt in der Nachtphase weder einen Unterschlupf, noch braucht er Nahrung – er erleidet dadurch ebenfalls keine Wunden.
- Freitag kann sowohl Startgegenstände als auch gebaute Gegenstände und Schätze benutzen. Eine Ausnahme hiervon bildet das *Bett*.
- Freitag muss, wenn eine Aktion dies verlangt, Geheimniskarten ziehen, die sich auf ihn genauso auswirken wie auf die anderen Charaktere. Dadurch kann er auch besondere Orte erforschen. Eine Ausnahme bildet allerdings die Karte *Blasrohr* – sie hat auf ihn keine Auswirkung.
- Ihr dürft darauf verzichten, den Aktionsstein von Freitag einer Aktion zuzuweisen.
- Freitag erhöht nicht die Kosten für den Bau von Unterschlupf, Palisade und Dach.

DER HUND



Der Hund wird durch die entsprechende Karte und 1 violetten Aktionsstein repräsentiert. Spielt ihr mit dem Hund, legt die Karte neben das Spielbrett und platziert den Aktionsstein darauf. Er zählt in allen Belangen wie ein neutraler Aktionsstein. Ihr könnt ihn in jeder Runde ausschließlich zur Unterstützung der Aktion Jagen oder Erforschen, neu einsetzen. Ihr dürft darauf verzichten, den Aktionsstein des Hundes einer Aktion zuzuweisen. Der Hund kann nicht sterben.

VARIANTEN

LEICHTERES SPIEL

Falls ihr der Meinung sind, dass ein bestimmtes Szenario zu schwierig für euch ist, könnt ihr es auf verschiedene Arten leichter machen:

- Den Hund mitnehmen. Dies ist im Besonderen empfohlen, wenn ihr nur mit 3 Charakteren spielt.
- Freitag hinzunehmen..
- Mehr Startgegenstände ziehen (3 oder 4 anstatt der üblichen 2).
- Weniger Ereigniskarten mit dem Buchsymbol und mehr mit dem Abenteuersymbol beim Zusammenstellen des Ereignisstapels verwenden (Schritt 15 beim Aufbau). Ihr könnt z. B. anstelle von 6 Karten mit Buchsymbol und 6 Karten mit Abenteuersymbol nur 4 Karten mit Buchsymbol und 8 Karten mit Abenteuersymbol nehmen. Wichtig: Das erste Szenario wird dadurch schwieriger, nicht einfacher!

SCHWIERIGERES SPIEL

Wenn euch ein bestimmtes Szenario zu einfach ist, könnt ihr die Herausforderung mit geringem Aufwand erhöhen:

- Weniger Startgegenstände ziehen (nur 1 oder überhaupt keinen).
- Im 2-Personen-Spiel ohne Freitag spielen.
- Im Solospiel den Hund weglassen.
- Mehr Ereigniskarten mit dem Buchsymbol und weniger mit dem Abenteuersymbol verwenden, um den Ereignisstapel zusammenzustellen (Schritt 15 beim Aufbau). Ihr könnt z. B. anstelle von 6 Karten mit Buchsymbol und 6 Karten mit Abenteuersymbol 8 Karten mit Buchsymbol und nur 4 Karten mit Abenteuersymbol nehmen. Wichtig: Das erste Szenario wird dadurch einfacher, nicht schwieriger!

SIEG NACH PUNKTEN

Nachdem ihr eine Partie beendet habt, könnt ihr bestimmen, wie viele Punkte ihr erreicht habt, unabhängig davon, ob ihr das Szenario erfolgreich beendet habt. Zu diesem Zweck befindet sich auf jeder Szenariotafel eine Tabelle, in der aufgelistet ist, wofür es wie viele Siegpunkte gibt. In späteren Spielen könnt ihr dann versuchen, euren bisherigen Punktestand zu überbieten.

ZUFÄLLIGE STRANDGUTKARTE

Legt während des Spielaufbaus nicht wie üblich die Strandgutkarte *Vorratskisten* auf das Spielbrett (Schritt 14 beim Aufbau). Zieht stattdessen zufällig 1 der 3 Strandgutkarten und legt sie auf das rechte Feld für drohende Ereignisse.

ANHANG
SZENARIEN, KARTEN, CHARAKTERE UND PLÄTTCHEN

SZENARIEN

Im Folgenden werden einige Aspekte der Szenarien genauer erklärt.

1 Schiffbrüchig

Um das Ziel des Szenarios zu erreichen, muss der Holzstapel vollständig errichtet sein (auf jedem Feld muss 1 Holz liegen). Dieses Holz kann jedoch nur direkt vor der Aktionsphase auf den Holzstapel gelegt werden (ohne 1 Aktion zu benötigen).

Holz kann pro Runde nur in 1 Spalte gelegt werden, und zwar immer nur in die am weitesten links liegende Spalte, die noch freie Felder hat. Wird diese vollständig gefüllt, kann erst in der nachfolgenden Runde Holz in die nächste Spalte gelegt werden. Es dauert daher mindestens fünf Runden, den Holzstapel zu füllen. Holz, das einmal auf den Stapel gelegt wurde, kann von dort nicht mehr entfernt werden.

Ist der Holzstapel vollständig gefüllt und das Feuer gebaut, müsst ihr so lange überleben, bis ein Schiff ankommt (in Runde 10, 11 oder 12). Dann habt ihr sofort gewonnen.

In diesem Szenario haben die Symbole und keine Auswirkung.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Öl
Das Holz muss sofort für den Holzstapel verwendet werden (legt es ausnahmsweise sofort auf den Stapel, nicht erst zu Beginn der nächsten Aktionsphase). Sind in der Spalte des Holzstapels jedoch weniger Felder frei, als ihr für das Entdeckungsplättchen bekommt, verfällt der Rest (er wird nicht auf eines der Ressourcenfelder oder in die nächste Spalte gelegt).

Spezielles Entdeckungsplättchen: Rosenkranz
Die 3 Entschlossenheitsplättchen können beliebig an die Charaktere verteilt werden.

Spezielle Erfindung: Beil
Auf das Inselteil mit dem Lager wird ein -Plättchen gelegt, falls sich dort nicht schon eines befindet. Dieses zieht, wie üblich, mit dem Lager um, falls es verlegt wird.

Spezielle Erfindung: Mast
Das Holz muss sofort für den Holzstapel verwendet werden (legt es ausnahmsweise sofort auf den Stapel, nicht erst zu Beginn der nächsten Aktionsphase). Sind in der Spalte des Holzstapels jedoch weniger Felder frei, als ihr für das Entdeckungsplättchen bekommt, verfällt der Rest (er wird nicht auf eines der Ressourcenfelder oder in die nächste Spalte gelegt).

2 Die verfluchte Insel

Um das Spielziel zu erreichen, muss auf 5 verschiedenen Inselteilen je 1 Kreuz errichtet werden. Ein Kreuz kann auf jedem beliebigen Inselteil errichtet werden (nicht nur auf dem Inselteil mit dem Lager). Je nach Distanz zu dem Inselteil mit dem Lager werden dafür eventuell mehr als 1 bzw. 2 Aktionssteine benötigt. In diesem Fall gelten dieselben Regeln wie bei den Aktionen *Ressourcen sammeln* oder *Erforschen* (siehe dazu auch den Kasten auf S. 18).

Da man Inselteile, die umgedreht worden sind, nicht betreten kann, können dort auch keine *Kreuze* gebaut werden. Sobald das 5. *Kreuz* errichtet ist, müssen die Charaktere noch bis zum Ende der Runde überleben (und die *Kreuze* natürlich stehen bleiben). Dann habt ihr gewonnen.

Jedes mal, wenn auf einer Karte zu sehen ist, müsst ihr je 1 weißen Marker auf 2 beliebige Inselteile oder auch leere Inselfelder legen. Diese Marker stellen den Nebel dar. Auf jedem Feld darf allerdings immer nur 1 solcher Marker liegen.

Wird im Spiel ein Inselteil auf die Rückseite gedreht, werden (wie üblich) alle Plättchen und Marker von ihm entfernt. Nebelmarker dürfen dann nicht mehr darauf platziert werden. Können keine Marker mehr platziert werden, hat dies keine weiteren Konsequenzen (die Charaktere erleiden keine Wunde).

Jede Aktion, die auf einem Inselteil mit Nebelmarker durchgeführt wird (auch das Errichten eines *Kreuzes*), benötigt 1 Aktionsstein mehr. Außerdem gilt der Landschaftstyp für dieses Inselteil als unerforscht. Liegt ein Nebelmarker auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, erhaltet ihr in der Produktionsphase von diesem Inselteil (sowohl von Quellen als auch entsprechenden Plättchen) keine Ressourcen. *Abkürzung* und *Grube* bringen jedoch auch weiterhin die entsprechenden Ressourcen. Befindet sich allerdings auf dem Inselteil, auf dem die *Abkürzung* liegt, ebenfalls ein Nebelmarker, verliert diese ihren Effekt. Auf diesem Inselteil können jedoch bei allen Quellen unverändert Ressourcen gesammelt werden.

Wird das erste Inselteil mit diesem Symbol platziert, wird darauf das Reihenfolgeplättchen #1 gelegt. Im Verlauf des Spiels kann dort 1x 1 Aktion Erforschen ausgeführt werden (mit der entsprechenden Anzahl Aktionssteine), um Geheimniskarten zu ziehen. Davon werden maximal 3 und 1 ausgeführt. Wird das Ziehen von Geheimniskarten abgebrochen, bevor alle 4 Karten ausgeführt worden sind, gilt die Aktion dennoch als erfolgreich zu Ende gebracht.

Auf das zweite Inselteil mit Totemsymbol kommt das Reihenfolgeplättchen #2, und die entsprechende Wirkung tritt sofort (und nur 1x) ein. Gleiches gilt auch für das dritte und vierte, sowie ggf. auch für ein fünftes und sechstes Inselteil mit Totemsymbol.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Kerzen der Kultisten
Tauscht ihr dieses Entdeckungsplättchen ein, erhaltet ihr 1 neutralen Aktionsstein (braun), der einmalig (und die üblichen Regeln befolgend) für die Aktion *Bauen* verwendet werden kann.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Seltsame Phiolen
Das *Heilmittel* wird gebaut, ohne eine Aktion dafür zu benötigen. Sollte das Entdeckungsplättchen während der Durchführung von Aktionen in der Aktionsphase eingesetzt werden, wird die Erfindungskarte, wie üblich, zunächst auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. In allen anderen Phasen ist der Gegenstand sofort verfügbar.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Opferdolch
Behaltet das Entdeckungsplättchen. Es kann jede Runde von 1 Charakter in beliebig vielen Kämpfen benutzt werden und gibt dann seinen Bonus auf Waffenstärke, fügt ihm aber auch jedes mal 1 Wunde zu. Der Charakter, der das Entdeckungsplättchen in einer Runde als Erster benutzt, behält es bis zum Ende der Runde.

Spezielle Erfindungskarte: Geweihte Glocke
Dieser Gegenstand kann mehrfach gebaut werden – auch mehrmals in derselben Runde. Jedes Mal, wenn er gebaut wird, dürft ihr 3 Nebelmarker vom Spielbrett entfernen.

Spezielle Erfindungskarte: Kreuz
Auch dieser Gegenstand kann mehrfach gebaut werden – auch mehrmals in derselben Runde. Er wird benötigt, um das Spielziel zu erreichen (siehe oben). *Kreuze* können auf beliebigen Inselteilen und auch auf Inselteilen mit Nebelmarkern errichtet werden.



Bei diesem Szenario müsst ihr nicht nur 2 spezifische Gegenstände bauen, sondern auch noch eine Kameradin aus einer prekären Lage retten und am Leben halten, bis ihr schließlich alle entkommen könnt. Hierzu muss zuerst das Floß gebaut werden. Danach muss Jenny möglichst schnell mit diesem ins Lager gebracht werden, da sie von Runde zu Runde schwächer wird. Wenn das Rettungsboot gebaut worden ist, habt ihr sofort gewonnen. Das Rettungsboot kann erst gebaut werden, nachdem Jenny gerettet worden ist.

Besonderheiten beim Spielaufbau
Der Startgegenstand *Wetterglas* steht in diesem Szenario nicht zur Verfügung. Er kann auch nicht später durch eventuelle Effekte gezogen werden.

Besondere Regeln
Jenny erleidet in jeder Nachtphase 2 Wunden, solange sie nicht im Lager ist. Während dieser Zeit kann sie auch nicht durch Effekte von Gegenständen, besondere Fähigkeiten, Entdeckungsplättchen oder Schätze geheilt werden.

Im Lager wird sie wie ein Charakter behandelt. Mit Ausnahme der Aktion *Ausruhen* (1x pro Runde) kann sie allerdings keinerlei Aktionen durchführen (sie kann dabei weder das *Bett* noch die *Hängematte* benutzen). Jenny muss aber wie jeder Charakter mit Nahrung versorgt werden und erhält Wunden, wenn sie im Freien schlafen muss. Außerdem wirken alle Ereignisse, die Effekte des Tierwürfels sowie die Auswirkungen von Unerfülltem Bedarf (siehe S. 22) auch auf sie.

Jenny erhöht jedoch nicht (genau wie Freitag) die Kosten für den Bau von Unterschlupf, Palisade und Dach und kann nicht Startspielerin werden.


Jedes mal, wenn dieses Symbol ausgeführt wird, muss die Palisadenstärke um 1 Stufe verringert werden. Ist dies nicht möglich (da die Palisadenstärke 0 beträgt), erleiden alle Charaktere (außer Freitag) 1 Wunde.


Immer dann, wenn ein Inselteil mit Totemsymbol platziert wird, wird darauf das entsprechende Reihenfolgeplättchen gelegt – #1 auf das erste Inselteil mit Totemsymbol, #2 auf das zweite, etc.

Die Auswirkungen der Symbole treten jeweils sofort (und nur 1x) ein.
Beim Platzieren des Reihenfolgeplättchens #3 wird die Erfindungskarte *Seil* auf die Gegenstandsseite umgedreht und, wie üblich, auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.

Sollte ein fünftes oder sechstes Inselfeld mit Totemsymbol auf das Spielbrett gelegt werden, hat das Totemsymbol dort keine Auswirkung und wird ignoriert.

Spezielle Erfindungskarte: Floß
Nur mit diesem Gegenstand könnt ihr Jenny retten. Ist er gebaut, kann in der nachfolgenden Runde eine normale Aktion *Erforschen* (auf dem Gegenstand, benötigt 1 bzw. 2 Aktionssteine) durchgeführt werden, um Jenny ins Lager zu holen. Diese Aktion muss durchgeführt werden, bevor das Rettungsboot gebaut wird.

Wird die Aktion mit 1 Aktionsstein durchgeführt und zeigt dann der geworfene Abenteuerwürfel das Fragezeichen, wird keine Abenteuerkarte gezogen. Stattdessen erleidet der Charakter, der die Aktion durchführt, 1 Wunde.

Spezielle Erfindungskarte: Rettungsboot
Wenn Jenny sich im Lager befindet und das Rettungsboot gebaut wurde, habt ihr sofort gewonnen. Das Rettungsboot kann erst gebaut werden, wenn Jenny zuvor ins Lager gerettet wurde.



Ihr müsst eine bestimmte Anzahl an leeren Inselfeldern sowie eine bestimmte Anzahl an besonderen Orten, die sich auf Inselteilen mit Totemsymbol befinden, erforschen. Diese Anzahl ist abhängig von der Anzahl der Charaktere, die am Spiel beteiligt sind (ohne Freitag). Auf der Szenariotafel findet sich eine entsprechende Tabelle.

Sind alle notwendigen Aktionen *Erforschen* durchgeführt worden, kann schließlich eine Jolle gebaut werden, mit der ihr der Insel entkommt. Dann habt ihr sofort gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau
Das Spiel beginnt nicht, wie üblich, auf Inselteil Nr. 8, sondern auf Inselteil Nr. 10. Das Inselteil Nr. 8 wird stattdessen auf seine Rückseite (Vulkan) gedreht, und beide werden so auf das Spielbrett gelegt, wie im Bild auf der Szenariotafel angegeben.

Das Lagerplättchen wird auf das Inselteil Nr. 10 gelegt (wie üblich mit dem X nach oben). Das Totemsymbol und das Entdeckungssymbol auf dem Inselteil sind für dieses Szenario ohne Bedeutung und werden ignoriert.

Zusätzlich wird noch ein Plättchen auf das Aktionsfeld *Erforschen* gelegt. Dieses bleibt bis zum Ende des Spiels dort liegen. Jede Aktion *Erforschen* benötigt daher während dieses Szenarios generell 1 Aktionsstein mehr.

Besondere Regeln
Wenn während des Szenarios ein Unterschlupf gebaut oder Dach- bzw. Palisadenstärke erhöht wird, kann dabei Fell mit Holz gemischt verwendet werden. Dabei wird Fell wie Holz behandelt (es gelten die höheren Kosten). Natürlich kann aber auch ausschließlich mit Fellen gebaut werden.

> ***Beispiel:*** *In einem Spiel mit 4 Charakteren kann der Unterschlupf sowohl mit 4 Holz, mit 2 Holz und 2 Fellen, aber auch mit 3 Fellen gebaut werden.*

Während des Spiels ist das Vulkanfeld, genau wie ein umgedrehtes Inselteil, weder betretbar noch kann es überquert, Marker oder Plättchen darauf platziert oder auf ihm Aktionen ausgeführt werden.

Ab der 4. Runde werden einzelne Inselteile (oder, falls sie noch leer sind, auch einzelne Inselfelder) durch Lava unzugänglich. Zu Beginn der jeweiligen Runde (noch vor der Ereignisphase) werden Inselteile, deren Zahl der aktuellen Runde entspricht, umgedreht und alle darauf liegenden Marker und Plättchen entfernt. Die Zahlen sind in dem Bild auf der Szenariotafel angegeben.

> ***Beispiel:*** *Zu Beginn von Runde 4 wird das Inselteil, auf dem ihr das Spiel begonnen habt, umgedreht. In der darauffolgenden Runde sind es die beiden Inselteile mit der 5, dann die mit 6 gekennzeichneten ...*

Befand sich das Lager auf einem solchen Inselteil, habt ihr das Spiel sofort verloren.

Das Lager kann entsprechend auch nicht auf ein solches Inselteil verlegt werden. Werdet ihr durch einen Karteneffekt dazu gezwungen, erleiden alle Charaktere stattdessen 1 Wunde.



Jedes mal, wenn das Buchsymbol auf einer Karte zu sehen ist, müsst ihr je 1 weißen Marker auf 2 beliebige Inselteile oder auch leere Inselfelder legen. Sie stellen die Vulkanasche dar. Auf jedem Inselteil oder Feld darf allerdings immer nur 1 solcher Marker liegen. Ihr dürft Marker auch auf umgedrehte Inselteile, aber nicht auf das Vulkanfeld legen.

Können keine Marker mehr platziert werden, hat dies keine weiteren Konsequenzen (die Charaktere erleiden keine Wunde stattdessen).

Jede Aktion, die auf einem Inselteil oder -feld mit weißem Marker durchgeführt wird, benötigt 1 Aktionsstein mehr.

Dies ist kumulativ mit dem Effekt des Plättchens, das auf dem Aktionsfeld *Erforschen* liegt, sowie mit eventuellen weiteren Effekten, die zusätzliche Aktionssteine erfordern.



Bei diesem Szenario werden die Reihenfolgemarker nicht wie üblich auf ein neu platziertes Inselteil gelegt, wenn darauf ein Totemsymbol zu sehen ist. Stattdessen bietet ein Totemsymbol auf einem Inselteil lediglich eine Möglichkeit, dort einen besonderen Ort zu erforschen. Ist dies der erste solche Ort, der im Spiel erforscht wird, legt das Reihenfolgeplättchen #1 auf das Inselteil, beim zweiten Ort das Reihenfolgeplättchen #2, etc. Jeder dieser Orte kann nur 1x erforscht werden.

Wie viele Aktionssteine für die Erforschung eines solchen Ortes notwendig sind, hängt von dessen Distanz zum Inselteil mit dem Lager ab (siehe S. 18). Dabei darf jedoch das Plättchen auf dem Aktionsfeld *Erforschen* nicht vergessen werden.

Bei der Erforschung eines besonderen Ortes werden Geheimniskarten gezogen. Dabei wird hier jedoch nur eine maximale Anzahl an auszuführenden Karten vorgegeben. Nacheinander zieht die Person dann Geheimniskarten und führt diese einzeln nacheinander aus (bzw. legt sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen). Dabei kann die Person jedoch nicht wie üblich nach jeder Karte entscheiden, abzubrechen, sondern muss so lange Karten ziehen und ausführen, bis das angegebene Maximum erreicht ist. Sollte eine Karte ihn jedoch auffordern, keine weiteren Karten mehr zu ziehen, gilt die Aktion *Erforschen* als erfolgreich beendet. Bei den letzten beiden besonderen Orten wird zudem ein zusätzlicher Aktionsstein benötigt.

Das Totemsymbol auf dem Startfeld (Nr. 10) wird für die gesamte Partie ignoriert.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Alte Karte
Legt man dieses Entdeckungsplättchen ab, muss man beim Erforschen eines besonderen Ortes 1 Geheimniskarte weniger ziehen und ausführen. Dieses Plättchen muss vor dem Ziehen verwendet werden.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Indy‘s Tagebuch
Wird dieses Plättchen genutzt, darf man den Effekt einer gerade gezogenen  vollständig ignorieren. Die Karte gilt aber dennoch als ausgeführt.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Fackel
Wird dieses Plättchen abgegeben, darf man den Effekt eines gerade gezogenen  vollständig ignorieren. Die Karte gilt aber dennoch als ausgeführt.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Altes Segeltuch
Bei Abgabe dieses Plättchens in der Wetterphase darf man 1  vollständig ignorieren.

Spezielle Erfindungskarte: Strickleiter
Der neutrale Aktionsstein, der für die Aktion Erforschen verwendet werden kann, darf ausschließlich zur Erforschung besonderer Orte (auf Inselteilen mit dem Totemsymbol) benutzt werden.

Spezielle Erfindungskarte: Jolle
Die Jolle kann erst gebaut werden, wenn in der vorangegangenen Runde die zum Spielsieg notwendigen Aktion *Erforschen* erfolgreich durchgeführt wurden.



In diesem Szenario müsst ihr die Stadt der Kannibalen, die sich auf dem zu Beginn verdeckt auf dem Spielbrett liegenden Inselteil Nr. 4 befindet, zerstören, um zu gewinnen. Dazu muss eine Aktion *Jagen* durchgeführt werden, bei der die Stärke der Stadt ausschlaggebend ist.

Zu Beginn des Szenarios beträgt die Stärke der Kannibalenstadt 21. Diese verringert sich jedoch, je mehr Kannibalendörfer niedergebrannt werden. Überleben die Charaktere danach bis zum Ende der Runde, habt ihr gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau
Anstatt 2 Startgegenstände zufällig zu ziehen, beginnt ihr dieses Szenario immer mit *Rum* sowie *Pfeife & Tabak*. Außerdem wird zusätzlich zum Inselteil Nr. 8 das Inselteil Nr. 4 verdeckt auf das auf dem Bild der Szenariokarte angegebene Feld platziert. Dort befindet sich die Kannibalenstadt, die die Charaktere später im Spiel angreifen müssen.

Besondere Regeln
Das Inselteil Nr. 4, welches verdeckt auf dem Spielbrett liegt, wird zu Beginn der 4. Spielrunde (noch vor der Ereignisphase) aufgedeckt. Um es zu kennzeichnen, wird dann das Reihenfolgeplättchen #6 darauf gelegt. Ab diesem Zeitpunkt kann die Stadt der Kannibalen dort angegriffen werden.

Euer Lager darf sich niemals auf einem Inselteil mit einem Kannibalendorf befinden. Müsste es dorthin verlegt werden, erleidet jeder Charakter stattdessen 1 Wunde. Zusätzlich wird bei jeder Aktion Ressourcen sammeln , die auf einem Inselteil mit Kannibalendorf durchgeführt wird, 1 weiterer Aktionsstein benötigt. Ist ein Kannibalendorf jedoch niedergebrannt, dann gelten diese Einschränkungen nicht mehr.

Um ein Kannibalendorf oder die Stadt anzugreifen, muss 1 Aktion *Jagen* durchgeführt werden – ganz egal, wo sich auf dem Spielbrett das Dorf befindet. Für den dadurch entstehenden Kampf (siehe Kasten S. 15) ist allerdings nur die Stärke von Dorf oder Stadt relevant (es wird keine Tierkarte vom Jagdstapel gezogen).

Die Stärke eines Kannibalendorfes beträgt 4 + die Anzahl der auf Inselteilen sichtbaren Totemsymbole (nicht Dörfer – siehe unten). Sollte das Inselteil der Kannibalenstadt bereits aufgedeckt worden sein, zählt auch dessen Totemsymbol dazu. Wie üblich wird dann die aktuelle Waffenstärke mit dem Wert verglichen und ggf. durch temporäre Boni erhöht. Die Differenz zwischen beiden Werten erleidet der Charakter, der den Angriff durchführt, als Wunden.

Wird ein Kannibalendorf bekämpft, ohne dass der Charakter stirbt (und ihr verloren hättet), wird das Totemsymbol des entsprechenden Inselteils mit einem grauen Marker abgedeckt. Es zählt ab sofort nicht mehr zu den auf dem Spielbrett sichtbaren Symbolen.

Beispiel: *Die Soldatin greift ein Kannibalendorf an. Auf dem Spielbrett sind 3 weitere Inselteile mit Totemsymbolen vorhanden, 1 ist jedoch bereits abgedeckt worden. Die Stärke des Dorfes beträgt also 4+2=6. Die Soldatin hat insgesamt eine Waffenstärke von 5 zur Verfügung, wodurch sie 1 Wunde erleidet.*

Um die Stärke der Kannibalenstadt festzustellen, wird die Anzahl der bereits niedergebrannten Kannibalendörfer mit 3 multipliziert und das Ergebnis von 21 abgezogen.

Beispiel: *Da bereits 2 Kannibalendörfer zerstört wurden, beträgt die gegenwärtige Stärke der Stadt 21-(2x3)=15.*

Um das Spiel zu gewinnen, muss die Stadt genau so bekämpft werden wie ein Kannibalendorf (also eine Aktion *Jagen* durchgeführt werden). Stirbt der durchführende Charakter dabei nicht, müssen die Charaktere bis zum Ende der Runde überleben – dann habt ihr gewonnen.

Freitag kann alleine weder ein Kannibalendorf noch die Kannibalenstadt angreifen. Er kann jedoch andere Charaktere beim Kampf unterstützen.



Jedes Mal, wenn dieses Symbol zum Tragen kommt, erleiden alle Charaktere eine bestimmte Anzahl Wunden. Wie viele dies sind, hängt von der Zahl der bereits zerstörten Kannibalendörfer ab. Diese wird von 3 abgezogen und das Ergebnis gibt die Anzahl der Wunden an, die jeder Charakter erleidet. Fällt die Differenz dabei unter 0, erleiden die Charaktere keine Wunden.

Beispiel: *Es kommt zu einem Angriff der Kannibalen. Es sind bereits 2 Dörfer abgebrannt. Daher erleiden die Charaktere jeweils nur 1 Wunde.*

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 .



Die Totemsymbole auf den Inselteilen stellen die verschiedenen Kannibalendörfer dar, die mit den Reihenfolgeplättchen in der Abfolge ihres Entdeckens gekennzeichnet werden (#1 auf das erste aufgedeckte Inselteil mit Totemsymbol, etc.). Es gibt nur 4 Dörfer im Spiel, allerdings können auf dem Spielbrett (neben dem Inselteil mit der Kannibalenstadt) 5 Inselteile mit Totemsymbolen platziert werden. Das Totemsymbol des fünften Inselteils zählt zur Berechnung der Stärke der einzelnen Dörfer hinzu. Da es selbst aber kein Dorf ist, kann es nicht zerstört (abgedeckt) werden. Es werden demnach im Spiel auch nur 5 der 6 Reihenfolgeplättchen benötigt (1-4 sowie 6).

Jedes aufgedeckte Totemsymbol führt zunächst zum Erleiden von 1 Wunde bei dem Charakter, der das Inselteil erforscht hat. Das 4. Symbol sogar zu 3 Wunden, wenn ihr das *Heilmittel* nicht besitzt (sonst 1 Wunde). Danach müsst ihr WENN MÖGLICH 1 Nahrung oder 1 Holz abwerfen. Wenn ihr nur 1 dieser Ressourcen habt, müsst ihr diese wählen.

Zu guter Letzt stellen die ersten 4 aufgedeckten Totemsymbole je 1 Kannibalendorf dar, das euch bedroht und das zerstört werden muss.

Spezielle Erfindungskarte: Kanu

Ist dieser Gegenstand gebaut, nehmt ihr jedes Mal, wenn ein Charakter ein Inselfeld erforscht, die obersten 2 Inselteile vom Stapel und wählt davon 1 aus. Das andere wird dann unter den Stapel gelegt.



In diesem Szenario müsst ihr alle beim Spielaufbau zufällig gezogenen 9 Erfindungskarten bauen (die 9 Standard-Erfindungskarten zählen nicht dazu). Es müssen genau diese 9 Karten sein. Solltet ihr im Verlauf des Spiels 1 der 9 Karten ablegen müssen und bekommt sie bis zur letzten Runde nicht wieder, habt ihr verloren.

Zusätzlich müssen die Charaktere auch genügend Nahrung in den späteren Runden übrig haben, um die geborenen Kinder zu ernähren.

Wenn dann am Ende einer beliebigen Runde alle Charaktere und bis zu diesem Zeitpunkt geborenen Kinder überlebt haben, alle 9 relevanten Gegenstände gebaut worden sind und die Charaktere zudem einen Unterschlupf sowie mindestens eine Dach-, Palisaden- und Waffenstärke von 1 haben, habt ihr gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Beim Spielaufbau werden nicht wie üblich 5 zufällig gezogene Erfindungskarten zu den Standard-Erfindungskarten auf das Spielbrett gelegt, sondern 9. Genau diese 9 Gegenstände müssen gebaut werden, um das Spiel zu gewinnen (s.o.).

Besondere Regeln

Während des Spiels kommen in den Runden 7, 9 und 11 Kinder zur Welt. Diese müssen mit je 1 zusätzlichen Nahrung ernährt werden. Das ist als -1, -2 oder -3 Nahrung auf den Feldern 7-12 der Rundenleiste vermerkt. Ist nicht genügend Nahrung für die Kinder vorhanden (im Gegensatz zu den Charakteren dürfen diese nicht hungern), ist das Spiel sofort verloren. In diesem Szenario ist zudem für Plättchen der Sorte die Regel der Exklusivität auf dem Inselteil mit dem Lager aufgehoben. Dadurch könnt ihr in der Produktionsphase auf diesem Feld mehr als 1 oder 2 Nahrung bekommen. Diese Regel gilt jedoch ausschließlich für diese Art von Plättchen und ausschließlich auf dem entsprechenden Inselteil.

Zuletzt könnt ihr auf einem besonderen Aktionsfeld auf der Szenariotafel genau 2 Aktionssteine einsetzen, um die Aktion *Rekultivierung* durchzuführen. Sie bewirkt, dass ihr von 1 beliebigen Inselteil oder leeren Inselfeld 1 grauen Marker wieder entfernen könnt. Es ist dabei unerheblich, welche Bedeutung dieser Marker hat.

Nachdem ihr alle Ressourcen erhalten habt, die ihr in der Produktionsphase dieser Runde bekommt (von Quellen, durch Plättchen oder durch besondere Karteneffekte), müsst ihr davon die Hälfte (aufgerundet) wieder abgeben. Die andere Hälfte (abgerundet) wird wie üblich auf das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt.

Beispiel:
Die Gruppe erhält in der Produktionsphase 2 Holz und 3 Nahrung. Sie muss 3 Ressourcen abgeben. Dabei kann sie Holz und Nahrung in beliebiger Kombination abgeben.

Wird ein Inselteil mit einem Totemsymbol auf dem Spielbrett platziert, muss dessen Landschaftstyp mit dem aller bereits liegenden Inselteile verglichen werden. Ist es das erste Inselteil mit diesem Landschaftstyp, so wird dieser mit einem grauen Marker abgedeckt und gilt als unerforscht.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Altes Werkzeug
Der Gegenstand wird gebaut, ohne 1 Aktion dafür zu benötigen. Sollte das Entdeckungsplättchen während der Durchführung von Aktionen in der Aktionsphase eingesetzt werden, wird die Erfindungskarte wie üblich zunächst auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. In allen anderen Phasen ist der Gegenstand sofort verfügbar.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Pflug
Die Wirkung ist dieselbe, wie die der speziellen Aktion *Rekultivierung*.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Schießpulver
Muss der Tierwürfel in der Wetterphase geworfen werden, kann er 1x erneut gewürfelt werden, wenn euch das Ergebnis nicht zusagt. Das neue Ergebnis ersetzt dann das alte (es ist nicht möglich, das bessere der beiden zu wählen).



BESONDERE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE:

Hier werden die besonderen Fähigkeiten der Charaktere noch einmal kurz genannt und (falls notwendig) etwas ausführlicher erläutert. Es gilt nicht zu vergessen, dass jeder Charakter seine Fähigkeiten jederzeit (sofern nicht anders angegeben) und pro Runde nur je 1x einsetzen kann. Wird eine besondere Fähigkeit eingesetzt, sollte sie deshalb zur besseren Übersicht mit einem grauen Marker abgedeckt werden.



Effektive Bauweise
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, damit bei 1 Aktion, die er durchführt, 1 Holz weniger abgegeben werden muss. Die Kosten können dadurch auch auf 0 Holz sinken. Auch für diese Aktion kann man nicht mit Entschlossenheitsplättchen rechnen, die man vor der Durchführung der Aktionen noch nicht besitzt. Man darf aber beim Durchführen der Aktion auch erst in der aktuellen Aktionsphase erhaltene Entschlossenheitsplättchen einsetzen, um die Kosten um 1 Holz zu reduzieren. Das nun nicht benötigte Holz wird dann in das Feld für verfügbare Ressourcen zurückgelegt.

Beispiel:
Die Gruppe hat 3 Holz, will aber einen Unterschlupf bauen, der 4 Holz kostet. Franziska spielt die Zimmerin. Hat sie 2 Entschlossenheitsplättchen, so kann sie diese ebenfalls „zuweisen“ und die Aktion kann durchgeführt werden. Hat sie jedoch auch keine 2 Entschlossenheitsplättchen, nützt es ihr auch nichts, wenn sie diese durch eine Präventivaktion später bekommen würde – die Ressourcen müssen bei der Planung der Aktion vollständig vorhanden sein.

Handwerkskunst
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen braunen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Bauen*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Neue Idee
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 5 neue Erfindungskarten vom Stapel neben dem Spielbrett zu ziehen. Davon kann 1 Karte mit der Erfindungsseite nach oben auf das Spielbrett gelegt werden. Die restlichen Karten werden auf einen separaten Ablagestapel für Erfindungskarten gelegt. Ist im Laufe des Spiels der Erfindungsstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Erfindungsstapel bereit gelegt.

Geschickte Hände
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 zusätzlichen, neutralen braunen Aktionsstein zu erhalten. Dieser ist nur für diese Runde und nur unterstützend für 1 Aktion Bauen zu verwenden. Zusätzlich kann der Aktionsstein nur in einer Aktion verwendet werden, die der Charakter selbst durchführt. Am Ende der Aktionsphase muss der Aktionsstein wieder abgegeben werden.



Omas Rezept
2 Entschlossenheitsplättchen und 1 Nahrung können abgeworfen werden, um 2 ♡ eines einzelnen beliebigen Charakters oder je 1 ♡ bei 2 verschiedenen heilen zu können. Diese Fähigkeit kann jederzeit eingesetzt werden, also nicht nur ausschließlich in der Nachtphase.

Suchtalent
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen grauen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Ressourcen sammeln*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Steinsuppe
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 Nahrung zu erhalten. Diese ist sofort verfügbar (außerhalb der Aktionsphase) bzw. wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (in der Aktionsphase).

Fusel
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um in der Wetterphase 1 Regenwolke vollständig zu ignorieren oder 1 Schneewolke so zu behandeln, als ob sie 1 Regenwolke wäre.



Glückskind
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen grünen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Erforschen*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Aufklärung
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 3 Inselteile vom verdeckten Stapel zu ziehen und diese anzusehen. Danach werden 2 davon unter den Stapel und das dritte zuoberst auf den Stapel gelegt. Diese besondere Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, um bei einer Aktion *Erforschen* nach dem Aufdecken des Inselteils zusätzlich 2 weitere zu ziehen, um eine bessere Auswahl zu erhalten. Die Entscheidung, diese besondere Fähigkeit zu nutzen, muss vor der Durchführung der Aktion *Erforschen* getroffen werden.

Motivierende Ansprache
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um sofort die Moral der Gruppe um 1 zu erhöhen.

Forscherdrang
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um sofort 2 Entdeckungsplättchen zu ziehen. Von diesen wird dann 1 ausgewählt und ist sofort verfügbar (außerhalb der Aktionsphase) bzw. wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (in der Aktionsphase). Das andere Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.



Spurensuche
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die oberste Karte des Jagdstapels anzusehen und sie danach entweder auf oder unter den Stapel zu legen. Die Reihenfolge der Karten kann sich durch späteres Mischen des Jagdstapels wieder ändern.

Die Jagd
4 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die oberste Karte vom Stapel der Tierkarten zu ziehen und verdeckt auf den Jagdstapel zu legen, ohne sie sich dabei anzusehen. Ist dies die erste Karte im Jagdstapel, wird damit der Jagdstapel begonnen.

Wutanfall
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, damit der Charakter Soldat/Soldatin (und nur er selbst) für 1 Aktion oder Spieleffekt temporär einen Bonus von +3 Waffenstärke erhält.

Verteidigungsstrategie
3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die Palisadenstärke oder die Waffenstärke permanent um 1 Stufe zu erhöhen. Palisadenstärke kann man natürlich nur dann erhalten, wenn bereits ein Unterschlupf vorhanden ist.



BESONDERE KARTENEFFEKTE:

Da auf den Karten nur begrenzt Platz vorhanden ist, kann nicht jeder Effekt umfassend erklärt werden. Im Folgenden werden daher einige Karten und deren besondere Auswirkungen bzw. Bedingungen näher erklärt.



Abkürzung (Erfindungskarte)

Die Abkürzung ermöglicht den Charakteren, während der Produktionsphase 1 Ressource des Inselteils zu erhalten, auf dem das Plättchen liegt. Liegt auf demselben Inselteil gar noch ein (+1) oder (+1), erhalten sie sogar ggf. noch 1 Ressource mehr. Von dieser Quelle kann dann während der Aktionsphase jedoch nicht mehr gesammelt werden. Liegt (in Szenario 2) ein Nebelmarker auf dem Inselteil mit der Abkürzung, hat die Abkürzung jedoch keinen Effekt (die Charaktere bekommen auch keine zusätzlichen Ressourcen). Stattdessen können aber bei allen Quellen des Inselteils wieder Ressourcen gesammelt werden. Dies gilt auch, falls die Produktionsphase übersprungen wurde. Wird das Lager verlegt, nachdem die Abkürzung gebaut wurde, ist diese automatisch nicht mehr verfügbar. Die Erfindungskarte wird sofort auf die Erfindungsseite gedreht und das Plättchen vom Spielbrett entfernt.



(Affen beobachten dich) / Affen im Lager (Abenteuerkarte Bauen)

Es ist durchaus möglich, Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrunden verliert ihr dann keine Stufe und habt Glück gehabt (da auch sonst keine Konsequenzen folgen).



Alte Kleidungsstücke (Geheimniskarte Schatz)

Für 1 Schneewolke pro Runde gelten nur noch die Auswirkungen einer Regenwolke. Es muss also kein zusätzliches Holz für sie abgegeben werden.



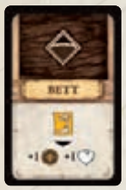
(Angriff bei Nacht) / Suche nach der Bestie (Ereigniskarte)

Das Tier muss bei der *Präventivaktion* nicht mehr bekämpft werden – die Waffenstärke von 3 gilt als ausreichend, aber die Waffenstärke (und ggf. auch die Palisadenstärke) muss gesenkt werden, falls dies auf der Tierkarte angegeben ist. Außerdem erhaltet ihr Nahrung und Felle und müsst alle zusätzlichen Effekte der Karte ausführen.



(Beratschlagen) / Neue Idee (Ereigniskarte)

Die Erfindungskarte, die bei der *Präventivaktion* genannt wird, darf aus dem Stapel gezielt herausgesucht, muss also nicht gezogen werden. Sie wird dann sofort mit der Erfindungskarte nach oben auf dem Spielbrett platziert (nicht auf dem Feld für zukünftige Ressourcen).



Bett (Erfindungskarte)

Bei jeder Aktion *Ausruhen* kann das *Bett* genutzt werden. Der Charakter erhält dann 1 Entschlossenheitsplättchen und kann sich 2 Wunden heilen. Das *Bett* kann nicht mit dem Schatz *Hängematte* kombiniert werden. Ein Charakter muss sich entscheiden, ob er die *Hängematte* oder das *Bett* benutzt.



Bibel (Startgegenstand)

Der Bonus von +1 Entschlossenheitsplättchen und dem Heilen von 1 Wunde gilt bei jeder beliebigen Personenzahl. Bei 4 Personen erhält der Charakter zusätzlich zu den 2 Entschlossenheitsplättchen oder diesen Bonus. Der Bonus kann 2x bei der Aktion *Lager aufräumen* genutzt werden, auch in derselben Aktion.



Blasrohr (Geheimniskarte Falle)

Freitag ist von dieser Falle nicht betroffen.



Decken (Geheimniskarte Schatz)

Für jeden Marker, den ihr benutzt, gilt 1 vorhandene Schneewolke (gewürfelt oder auf dem Plättchen) als nicht vorhanden. Sie wird auch nicht zu den Regenwolken hinzugezählt.



Die Insel wehrt sich / (Verschnaufpause) (Ereigniskarte)

Der auf der Szenariotafel für das Buchsymbol angegebene Effekt wird bei dem „Sofortigen Ereignis“ 2x ausgeführt und dann noch 1x, falls das „Drohende Ereignis“ eintritt.



Feuerstelle (Erfindungskarte)

In jeder Nachtphase könnt ihr 1x 1 Nahrung abgeben, um 2 Wunden (auch bei unterschiedlichen Charakteren) zu heilen.



Funkelndes Juwel (Geheimniskarte Kreatur)

Muss der Charakter, der in diese Falle gestolpert ist (oder auch Freitag), die Nacht außerhalb des Lagers verbringen, wird die Karte in der Nachtphase noch nicht ausgewertet, sondern stattdessen am Anfang der nächsten Runde auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Die Auswirkungen verzögern sich dadurch um eine Runde.



Gefährliche Nacht / (Wappne dich!) (Ereigniskarte)

Die so neben dem Ereignisstapel platzierte Tierkarte bleibt bis zur nächsten Ereignisphase dort liegen. Sollte die Tierkarte am Anfang der nächsten Runde bekämpft worden sein, hat die Präventivaktion keine Auswirkung mehr.



Gehege (Erfindungskarte)

Der Marker kann nur auf eine auf einem angrenzenden Inselteil gelegt werden (nicht auf das Inselteil mit dem Lager). Das Plättchen kommt jedoch, wie angegeben, auf das Inselteil mit dem Lager. Ist zudem das *Gehege* einmal gebaut, zieht das Plättchen, falls das Lager danach verlegt wird, mit um (falls sich nicht dort schon ein solches Plättchen befindet).



Giftige Sporen (Geheimniskarte Falle)

Muss ein Charakter die Nacht außerhalb des Lagers übernachten und hat diese Karte gefunden, erleidet er allein 1 Wunde (das gilt auch für Freitag).



Grube (Erfindungskarte)

Während der Produktionsphase wird 1x mit dem braunen Verwundungswürfel gewürfelt. Zeigt dieser das Symbol , dann erhaltet ihr sofort 2 Nahrung.

Wenn ihr durch den Effekt einer Ereigniskarte keine Nahrung bekommt, erhaltet ihr auch keine durch die *Grube*. Und falls die Ressourcen halbiert werden müssen, wird der Effekt der Grube ausgeführt, bevor sie reduziert werden.



Hängematte (Geheimniskarte Schatz)

Bei jeder Aktion Ausruhen kann die *Hängematte* genutzt werden. Die *Hängematte* kann nicht mit dem Gegenstand *Bett* kombiniert werden. Ein Charakter muss sich entscheiden, ob er die *Hängematte* oder das *Bett* benutzt, falls beides zur Verfügung steht.



Hammer & Nägel (Startgegenstand)

Für jeden Einsatz 1 grauen Markers von der Karte erhaltet ihr 1x 1 zusätzlichen neutralen braunen Aktionsstein, der nur für die Aktion *Bauen* und nur unterstützend benutzt werden kann. Ihr könnt den Startgegenstand auch 2x in derselben Runde nutzen.



Heilmittel (Erfindungskarte)

Einige Karteneffekte nehmen Bezug auf diesen Gegenstand – oft wird er benötigt, um schlimmere Auswirkungen zu verhindern. Dabei verbraucht er sich nicht.



Katastrophe / (Werkzeuge reparieren) (Ereigniskarte)
Alle Erfindungskarten, die bereits mit der Gegenstandseite nach oben auf dem Spielbrett liegen, werden auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Ihre Effekte können bis zum Ende der Aktionsphase nicht genutzt werden. Auch können sie nicht als Voraussetzungen beim Bau anderer Gegenstände dienen. Die Eigenschaften von auf dem Spielbrett platzierten Plättchen (durch *Falle*, *Gehege* oder *Abkürzung*) bleiben jedoch bestehen. Am Ende der Aktionsphase werden sie wieder auf das Spielbrett gelegt.

Durch das „Drohende Ereignis“ wird verlangt, 1 Gegenstand abzuwerfen und seine Effekte rückgängig zu machen. Dies wirkt sich auf dieselbe Weise aus, als ob die Karte wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden müsste. Zusätzlich wird sie danach noch in den Erfindungsstapel gemischt.



Keller (Erfindungskarte)
Durch den *Keller* verdirbt normale Nahrung nicht mehr. Dadurch wird sie aber nicht zu unverderblicher Nahrung (die Ressourcen werden nicht ausgetauscht). Muss der *Keller* wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden, verrottet Nahrung in der Nachtphase auch wieder.



Korb (Erfindungskarte)
Wie auch beim *Sack* muss immer bereits während des Zuweisens der Aktionssteine bekannt gegeben werden, welcher Charakter den *Korb* mitnimmt und bei welcher Quelle er mit ihm sammelt.



Kräutermischung (Geheimniskarte Schatz)
Diese Karte erlaubt es euch, die oberste Karte des Ereignisstapels anzuschauen. Das kann eine Ereigniskarte, eine Abenteuerkarte oder auch eine Geheimniskarte sein. Auch die neben dem Ereignisstapel liegende Tierkarte kann angesehen werden.



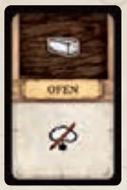
Müdigkeit / (Streit) (Abenteuerkarte Bauen)
Es werden ausschließlich die beiden Lebenspunkte des Charakters geheilt, der die Aktion durchführt. Sie werden zudem sofort geheilt.



Mutlosigkeit / (Neuen Mut schöpfen) (Ereigniskarte)
Der Charakter, der durch das Ereignis den Startspieler*inmarker erhält, wird dadurch schon in der Moralphase derselben Runde Startspieler*in.



(Neue Herde) / Konkurrenz (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)
Alle Quellen des Inselteils, auf das vorher das Plättchen gelegt wurde, werden durch das „Sofortige Ereignis“ mit Markern abgedeckt.



Ofen (Erfindungskarte)
Pro Runde gilt 1 Schneewolke (gewürfelt oder auf einem Plättchen) als nicht vorhanden. Sie wird auch nicht zu den Regenwolken hinzugezählt.



Peitsche (Geheimniskarte Schatz)
Mit der *Peitsche* kann 1 Charakter bei jeder Aktion, bei der er Geheimniskarten des Typs Falle ausführen muss, den Effekt 1 gerade gezogenen Falle vollständig ignorieren, die Karte gilt aber als ausgeführt.

Da die Karte für den Rest der Runde beim Charakter verbleibt, kann ihr dauerhafter Effekt wiederholt verwendet werden, wenn in dieser Runde abermals Geheimniskarten gezogen werden.

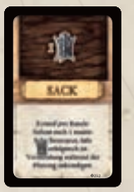
Zusätzlich zum dauerhaften Effekt der Karte erhalten die Charaktere +1 , aber nur 1x am Ende der Aktionsrunde, in der der Schatz gefunden wurde.



Pilze / (Vergiftung) (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)
Freitag zählt bei der Berechnung der Nahrung nicht mit.



Säbel (Geheimniskarte Schatz)
Ein Charakter, der den *Säbel* benutzt, kann sich bei jedem Kampf neu entscheiden, ob er ihn nutzen will oder nicht. Für jede solche Verwendung erleidet er 1 Wunde.



Sack (Erfindungskarte)
Wie auch beim *Korb* muss immer bereits während des Zuweisens der Aktionssteine bekannt gegeben werden, welcher Charakter den *Sack* mitnimmt und bei welcher Quelle er mit ihm sammelt.



Schatzkarte (Geheimniskarte Schatz)
Die Forschungsaktion wird sozusagen auf dem Inselteil des Lagers oder einem angrenzenden Inselteil ausgeführt (und benötigt also 1 oder 2 Aktionssteine).



Schicksalsschlag / (Neue Kraft schöpfen) (Ereigniskarte)
Alle Ereigniskarten, die sich auf den Feldern für „Drohende Ereignisse“ befinden, werden durch den Effekt dieser Karte von links nach rechts abgehandelt. Dabei werden ihre „Drohenden Ereignisse“ ausgeführt. Danach werden diese Karten abgeworfen und die Ereigniskarte *Schicksalsschlag* auf das rechte Feld für „Drohende Ereignisse“ gelegt.



Schlinge (Geheimniskarte Falle)
Bei einer von 2 oder weniger wird diese immer auf 0 gesetzt. Ist die höher, wird sie um 2 reduziert.



Schreckliches Geheul / (Expedition) (Ereigniskarte)
Habt ihr noch keinen Jagdstapel, beginnt ihn mit der höchsten Karte. Mischt die anderen beiden Karten zurück in den Tierstapel.



Seltsame Krankheit (Geheimniskarte Falle)
Zwar nehmt ihr nicht die Marker für Freitag, aber auch Freitag kann Marker zugeteilt bekommen. Muss ein Charakter die Nacht außerhalb des Lagers verbringen und hat diese Karte gefunden, erleidet er allein 2 Wunden (das gilt auch für Freitag).



(Skelett) / Tagebuch eines toten Forschers (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)
Die Erfindungskarte wird vom Stapel der Erfindungskarten (neben dem Spielbrett) gezogen.



Streit / (Versöhnung) (Ereigniskarte)
Alle Aktionen, die in dieser Runde durchgeführt werden, können nur mit den eigenen und neutralen Aktionssteinen durchgeführt werden. Auch Freitag ist davon betroffen – man kann mit ihm zusammen ebenfalls keine Aktion in dieser Runde durchführen. Einzige Ausnahme ist die *Präventivaktion* auf dieser Karte.



Sturmschaden / (Reparaturen) (Ereigniskarte)
Es ist durchaus möglich, bei dem „Drohenden Ereignis“ auch Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrunden verliert ihr dann keine Stufe und habt Glück gehabt (da auch sonst keine Konsequenzen folgen).



Sturzflut / (Weg hier!) (Ereigniskarte)
Musste aufgrund des erzwungenen Lagerumzugs (durch das „Sofortige Ereignis“) entweder die Palisadenstärke, die Dachstärke oder beides reduziert werden, erhaltet ihr durch die *Präventivaktion* jeweils +1 dort, wo ihr etwas verloren habt. Habt ihr nur Dachstärke verloren, erhaltet ihr auch nur diese und umgekehrt. Sollte allerdings kein Unterschlupf mehr vorhanden sein, könnt ihr natürlich beides nicht bekommen.



Topf (Erfindungskarte)
In jeder Nachtphase könnt ihr 1x 1 Nahrung abgeben, um bei 1 beliebigen Charakter 1 Wunde zu heilen.



Tosender Fluss / (Baut einen Graben) (Ereigniskarte)
Die Hälfte an Ressourcen bezieht sich hier auf die Gesamtzahl. Erhaltet ihr z. B. 4 Holz und 2 Nahrung, könnt ihr z. B. 3 Holz oder auch 2 Nahrung und 1 Holz nehmen ...



(Truhe des Kapitäns) / Truhe bergen (Strandgutkarte)
Der Startgegenstand wird zufällig von den Karten gezogen, die nicht genutzt wurden. Sollte ein Startgegenstand bereits aufgebraucht sein, wird er mit den ungenutzten gemischt, kann also erneut gezogen werden. Die gezogene Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, und ist erst am Ende der Aktionsphase verfügbar.



Überraschung im Gebüsch / (Reflektieren) (Abenteuerkarte Ressourcen Sammeln)
Der Startgegenstand wird zufällig von den Karten gezogen, die nicht genutzt wurden. Sollte ein Startgegenstand bereits aufgebraucht sein, wird er mit den ungenutzten gemischt, kann also erneut gezogen werden. Die gezogene Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, und erst am Ende der Aktionsphase verfügbar.



Unglücklicher Zwischenfall (Geheimniskarte Falle)
Das auf der Szenariotafel wird 1x ausgeführt.



Verheerender Wirbelsturm / (Reparaturen) (Ereigniskarte)
Es ist durchaus möglich, Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrunden verliert ihr dann keine Stufe und habt Glück gehabt.



Verwirrt (Geheimniskarte Falle)
Während der gesamten folgenden Runde muss der Charakter, der in diese Falle getappt ist, bei jeder seiner Aktionen, bei der er würfeln muss, den Erfolgswürfel noch einmal werfen, falls dieser einen Erfolg zeigt. Bei Aktionen, bei denen er normalerweise nicht würfeln müsste, weil 2 Aktionssteine zugewiesen wurden, muss er trotzdem den Erfolgswürfel der entsprechenden Aktion werfen, um zu bestimmen, ob er mit der Aktion Erfolg hat oder nicht.



Weinflasche (Geheimniskarte Schatz)
Der Effekt der Karte kann auch benutzt werden, falls der Charakter, der den Schatz gefunden hat, die Nacht außerhalb des Lagers verbringen muss.



Werkzeuginspektion / (Kaputtes Werkzeug) (Abenteuerkarte Bauen)
Auf 2 Erfindungskarten, die bereits gebaut sind (bzw. auf nur 1, falls noch nicht mehr gebaut wurden), wird je 1 Marker gelegt. Die Marker haben keine Auswirkung, solange die Karte nicht in der Ereignisphase wieder gezogen wird.



Zeremonienschale (Geheimniskarte Schatz)
Der Effekt der Karte hält so lange an, bis sie in der Ereignisphase gezogen und der untere Teil der Karte ausgeführt wird. In der Runde, in der das Plättchen ausgelegt wird, hat es aber noch keine Auswirkung.



Zügige Arbeit / (Schludrig gearbeitet) (Abenteuerkarte Bauen)
Die zusätzliche Aktion *Bauen* benötigt keine Aktionssteine und wird so ausgeführt, als ob dafür genau 1 Aktionsstein zugewiesen worden wäre. Sie wird von dem Charakter durchgeführt, für den die Karte gezogen wurde. Für die Aktion *Bauen* kann jede Möglichkeit (Gegenstand, Unterschlupf, Palisade, Dach, Waffen) gewählt werden, sofern die nötigen Ressourcen vorhanden sowie die entsprechenden Voraussetzungen gegeben sind. Wurde der Unterschlupf erst in dieser Runde gebaut (und befindet sich das Lager nicht in einem natürlichen Unterschlupf), können weder Palisaden noch Dach mit dieser Aktion gebaut werden. Auch Gegenstände, die sich auf dem Feld für zukünftige Ressourcen befinden, können noch nicht genutzt werden.

Weitere Erfindungskarten:
Viele der Erfindungskarten, die nicht in der Auflistung oben bereits genannt wurden, dienen entweder als Voraussetzung für den Bau weiterer Gegenstände oder geben einen einmaligen Bonus (zusätzliche Waffen- oder Palisadenstärke bzw. zusätzliche unverderbliche Nahrung oder ein Plättchen für zusätzliche Nahrung, das jedoch auf dem Inselteil des Lagers platziert wird).

Die Gegenstände *Gürtel*, *Karte*, *Laterne* und *Schild* geben euch je 1 bestimmten neutralen Aktionsstein der entsprechenden Farbe, der nur für Aktionen der korrespondierenden Farbe genutzt werden kann. Beim *Floß* ist dies auch nur 1 Aktionsstein, der jedoch entweder für die eine oder die andere Aktion genutzt werden kann. Es kann also jede Runde nur 1 der beiden Farben genutzt werden. Diese Aktionssteine stehen euch in jeder Runde neu zur Verfügung.

Das *Tagebuch* und die *Trommeln* verleihen ihren Bonus 1x pro Runde (in der Moralphase) und können auch kombiniert werden.



ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

Jedes Entdeckungsplättchen kann beliebig lange aufbewahrt werden und mit wenigen Ausnahmen zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde eingesetzt werden.

Ausgeführte oder abgeworfene Entdeckungsplättchen werden aus dem Spiel entfernt.

Insgesamt gibt es 18 reguläre Entdeckungsplättchen, deren Effekt immer gleich bleibt. Sie werden im Anschluss aufgelistet. Zusätzlich gibt es noch 4 besondere Entdeckungsplättchen, deren Effekte je nach Szenario unterschiedlich sind (siehe dazu die jeweilige Szenariokarte oder den Anhang).



Dornige Büsche:
Ihr dürft die Palisadenstärke um 1 erhöhen (falls ein Unterschlupf vorhanden ist).



Alte Machete:
Ihr dürft die Waffenstärke um 1 erhöhen.



Große Blätter:
Ihr dürft 1 Regenwolke in der Wetterphase ignorieren.



Geheimes Versteck:
Zieht 1 Schatzkarte vom Stapel der Geheimniskarten. Geschieht dies in der Aktionsphase, wird sie (wie üblich) auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Ansonsten ist sie sofort verfügbar.



Tabak:
Erhöht die Moral um 1 (falls möglich).



Umgestürzter Baum:
Nehmt euch 1 Holz (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen). Dieses Plättchen muss am Ende der Aktionsphase sofort eingetauscht werden.



Kerzen:
Dieses Plättchen gibt euch 1 neutralen Aktionsstein (braun), der einmalig für die Aktion *Bauen* verwendet werden kann. Er kann, wie üblich, nur während des Zuweisens der Aktionssteine genutzt werden (und nicht nachträglich eingesetzt werden).



Nahrhafte Larven:
Nehmt euch 2 Nahrung (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen). Dieses Plättchen muss am Ende der Aktionsphase sofort eingetauscht werden.



Ziege:
Ist die  mindestens bei 1, erhaltet ihr für dieses Plättchen 1 Fell und 1 Nahrung (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen). Dieses Plättchen kann in der Aktionsphase nicht während der Durchführung der verschiedenen Aktionen genutzt werden. Es kann nur eingesetzt werden, solange Aktionen noch geplant werden oder wieder am Ende der Phase, wenn alle Aktionen durchgeführt worden sind. In allen anderen Phasen kann das Plättchen uneingeschränkt eingetauscht werden. Das Plättchen (bzw. die abgebildete Nahrung) verrottet in der Nachtphase nicht.



Gemüse:
Ist der Topf verfügbar, kann man dieses Plättchen abgeben, um 2 Wunden zu heilen (beide bei 1 Charakter oder je 1 bei 2 Charakteren). Dieses Plättchen kann nur in der Nachtphase verwendet werden.



Gift:
Ist der *Topf* verfügbar, kann dieses Plättchen eingetauscht werden, um die  einmalig um 2 zu erhöhen.



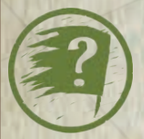
Heilkräuter:
Ist der *Topf* verfügbar, könnt ihr sofort den Gegenstand *Heilmittel* bauen. Die Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, falls dies während der Durchführung der verschiedenen Aktionen (in der Aktionsphase) geschieht. In jedem anderen Fall wird sie sofort auf das Spielbrett gelegt.



Gewürze:
Ist der *Topf* verfügbar, wird bei Abgabe dieses Plättchens die Moral um 1 Stufe erhöht.

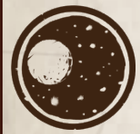


SPIELÜBERSICHT

Symbol	Phase	Beschreibung	Seite
	**1. EREIGNISPHASE** **Nicht in der ersten Runde ausführen!**	• Oberste Karte vom Ereignisstapel nehmen und  ausführen • Falls dies keine Ereigniskarte war, eine weitere Karte ziehen • Zeigt die Ereigniskarte : auf der Szenariotafel beschriebenen Effekt ausführen ?: entsprechendes Plättchen auf Kartenstapel platzieren • Effekttext ausführen • Ereigniskarte auf rechtes Feld für „Drohende Ereignisse“ legen und ggf. bereits liegende Karten nach links verschieben • Wird eine Karte dabei vom Plan geschoben, „Drohendes Ereignis“ ausführen	S. 8
	**2. MORALPHASE**	• Gruppenmoral überprüfen (Moralleiste) • Startspieler*in erhält entsprechend viele Entschlossenheitsplättchen (bzw. heilt sich 1 Wunde) oder muss entsprechend viele Entschlossenheitsplättchen abgeben • Kann die Person nicht genug abgeben, erleidet sie pro fehlendem Entschlossenheitsplättchen 1 Wunde	S. 9
	**3. PRODUKTIONSPHASE**	• Je 1 Ressource für jede Quelle auf dem Inselteil mit Lager:  /  liefert 1   liefert 1  • Verschiedene Plättchen (Abkürzung, + etc.) können Anzahl an Ressourcen beeinflussen • Alles auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen	S. 10 S. 12
	**4. AKTIONSPHASE**	a) Planung der Aktionen und Zuweisen der Aktionssteine und Ressourcen; alle Bedingungen müssen erfüllt sein, um einen Aktionsstein zuzuweisen • *Präventivaktion*: 1 oder 2 Aktionssteine + ggf. Ressourcen (1x pro Karte, Karte ablegen) • *Jagen*: 2 Aktionssteine (pro Karte im Jagdstapel nur 1x) • *Bauen*: 1 oder 2 Aktionssteine + Ressourcen Gegenstände je 1x; Waffen, Unterschlupf, Dach und/oder Palisaden beliebig oft • *Ressourcen sammeln*: 1 oder 2 Aktionssteine; mehr, falls weiter entfernt pro Quelle nur 1x; nicht auf dem Inselteil mit Lager • *Erforschen*: 1 oder 2 Aktionssteine; mehr, falls weiter entfernt; pro Inselfeld 1x • *Lager aufräumen* / *Ausruhen*: je 1 Aktionsstein, beliebig oft b) Aktionen durchführen, sobald alle Aktionssteine zugewiesen sind • *Präventivaktion*: Anweisung der Karte befolgen, Ressourcen abgeben • *Jagen*: Tierkarte ziehen, Waffenstärke mit Stärke des Tieres vergleichen; evtl. Wunden erleiden, Waffenstärke senken, Ressourcen nehmen • *Bauen*: Ressourcen abgeben; Stärke erhöhen oder Karte auf Feld für zukünftige Ressourcen legen • *Ressourcen sammeln*: 1 Ressourcenwürfel pro Quelle auf Feld für zukünftige Ressourcen legen • *Erforschen*: Inselteil platzieren; ggf. neuen Landschaftstyp auf Erfindungskarten markieren, neue Tierkarte in den Jagdstapel, Entdeckungsplättchen ziehen und Effekt von Totemsymbol anwenden • *Lager aufräumen*: +1 Moral und/oder 2 Entschlossenheitsplättchen • *Ausruhen*: 1 Wunde pro Aktionsstein heilen c) Schätze ausführen, Gegenstandskarten ausführen und aufs Spielbrett legen, Ressourcen und Entdeckungsplättchen auf Feld für verfügbare Ressourcen schieben; Aktionssteine vom Spielbrett entfernen;	S. 10 S. 14 S. 14 S. 15 S. 17 S. 18 S. 20 S. 20

SPIELÜBERSICHT

	**5. WETTERPHASE**
	
	Kann übersprungen werden, wenn keine Würfel geworfen werden müssen und keine Plättchen im Wetterfeld liegen.
		• Auf der Szenariokarte angegebene Wetterwürfel werden geworfen
		• Symbole auf im Wetterfeld liegenden Plättchen werden addiert
		  • pro Schneewolke muss 1 Holz abgegeben werden
		  • Dachstärke von der Anzahl der Wolken (Schneewolke plus Regenwolke) abziehen; pro Punkt Differenz muss je 1 Nahrung und 1 Holz abgegeben werden
		  • Ergebnis des Tierwürfels wird ausgewertet
		  • liegt das Sturmplättchen im Wetterfeld, wird die Palisadenstärke um 1 gesenkt
		
		Für jede nicht gezahlte Ressourcen, nicht gesenkte Palisadenstärke bzw. nicht vorhandenen Punkt Waffenstärke erleiden alle Charaktere 1 Wunde
		
		• Wetterplättchen entfernen
			S. 20

	**6. NACHTPHASE**	• 1 Nahrung pro Charakter abgeben, sonst erleidet er 2 Wunden
		• Lager kann auf angrenzendes Inselteil verlegt werden:
		  • bei gebautem Unterschlupf: Dach- und Palisadenstärke halbieren
		  • bei nicht gebautem Unterschlupf: Dach- und Palisadenstärke auf 0
		  • positive Plättchen wandern mit dem Lager; *Abkürzung* wird entfernt
		• Falls kein Unterschlupf vorhanden ist, erleidet jeder Charakter 1 Wunde
		• Übrige Nahrung (nicht unverderbliche) muss entfernt werden
		• Marker von besonderen Fähigkeiten der Charaktere entfernen
		• Rundenmarker ein Feld voran setzen und Startspieler*in marker weitergeben
			S. 21



IMPRESSUM

Autor: Ignacy Trzewiczek
Grafik & Design: Mateusz Lenart, Michal Oracz, Piotr Slaby, Mateusz Bielski, Michal Zielinski, Maciej Mutwil, Rafal Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz

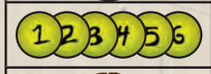
Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider ◆ **Übersetzung:** Simon Reitenbach
Realisation: Klaus Ottmaier & Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Portal Games.
Copyright © 2013, 2019, 2022 Pegasus Spiele GmbH
v2.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

SYMBOLE

Ressourcen	
	Holzquelle
	Nahrungsquelle
	Nahrung
	unverderbliche Nahrung
	Holz
	Fell
	unterschiedlich verwendete Marker
Aktionen	
	beliebiger Aktionsstein
	neutrale Aktionssteine für die Aktionen Bauen, Jagen, Erforschen und Ressourcen sammeln
	Jagen
	Bauen
	Ressourcen sammeln
	Erforschen
	Lager aufräumen
	Ausruhen
Landschaftstypen	
	Strand
	Hügel
	Berg
	Fluss
	Steppe

Lager, Moral und Wunden	
	Unterschlupf; auf Inselteilen bedeutet dies, dass dort ein natürlicher Unterschlupf vorhanden ist
	Dachstärke
	Palisadenstärke
	Waffenstärke
	Moral um 1 erhöhen
	Moral um 1 senken
	Wunde
	1 Wunde heilen
Weitere Symbole	
	spezielle Verletzung
	Entschlossenheitsplättchen
	zusätzliche Nahrung
	zusätzliches Holz
	zeitraubende Aktion
	größere Gefahr
	erneut würfeln
	Abkürzung
	Sturm
	Reihenfolgeplättchen (für Szenarioeffekte)
	Totemsymbol
	Tierkarte
	Abenteuerplättchen
	Entdeckungsplättchen
	1 Regenwolke bzw. Schneewolke ignorieren

Geheimniskarten	
	Schatz
	Kreatur
	Falle
Würfel	
	Aktion Bauen
	Aktion Ressourcen sammeln
	Aktion Erforschen
	Abenteuerkarte ziehen
	der Charakter erleidet 1 Wunde
	Aktion war erfolgreich
	Aktion nicht erfolgreich, der Charakter erhält 2 Entschlossenheitsplättchen
	Regenwürfel
	Winterwürfel
	Tierwürfel
	1 bzw. 2 Regenwolken
	1 bzw. 2 Schneewolken
	Palisadenstärke muss um 1 gesenkt werden
	1 Nahrung muss abgeworfen werden
	Kampf gegen ein Tier mit Stärke 3

LOGBUCH

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:

Datum:

Eintrag:




Pegasus Spiele
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele