

ENTWICKELT VON JOANNA KIJANKA



Als Piratencrew segelt ihr unter der Flagge der berüchtigten Piratin Red Vixen. Doch in letzter Zeit ist das Leben auf See schwierig geworden. Häfen, die bisher sicher schienen, begrüßen euch nun mit Kanonenfeuer und schwer bewaffnete Schiffe machen Jagd auf euch. Es ist höchste Zeit, eine Weile von der Bildfläche zu verschwinden. Zum Glück erzählt Red Vixen euch von einem mysteriösen Ort, an dem alle Seeleute in Not Zuflucht finden können: der Insel Tamatoa.

Auf einer Karte markiert sie die ungefähre Position der Insel. Doch gleichzeitig warnt sie euch, dass euch auf eurer Reise und auch auf der Insel selbst viele Gefahren erwarten werden. Wenn ihr es aber nach Tamatoa schaffen solltet und ihr nach eurer Zeit auf der Insel zurückkehren wollt, so verspricht sie euch, wird sie euch mit offenen Armen wieder in ihrer Flotte aufnehmen. Ihr nehmt sie beim Wort und stecht in See - fest entschlossen, Tamatoa zu finden ...

Robinson Crusoe ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr als Crew verschiedenste Szenarien erleben könnt.

Diese Einführungskampagne soll euch dabei helfen, *Robinson Crusoe* kennenzulernen, indem sie alle Spielelemente und Mechaniken schrittweise einführt. Anders als die Szenarien im Spiel, die jeweils eine eigene Geschichte erzählen, erlebt ihr in dieser Kampagne 4 aufeinander aufbauende Szenarien.

Wir empfehlen euch, diese Anleitung laut vorzulesen, damit ihr die Regeln zusammen lernen und gleich mit den 4 Einführungsszenarien losspielen könnt.

Wichtig: Die Einführungsszenarien sind für 2 Personen ausgelegt, entsprechend spielt ihr mit 2 Charakteren. Wenn ihr mehr als 2 Personen seid, entscheidet einfach gemeinsam, wie ihr die beiden Charaktere einsetzen möchtet. Im Standardspiel werdet ihr später alle je 1 eigenen Charakter spielen.

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 *.

EINFÜHRUNGSKAMPAGNE ANLEITUNG

SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 1

Für euer erstes Spiel benötigt ihr das Spielbrett noch nicht. Ihr spielt dieses Szenario stattdessen im Szenario-Buch.

1. Schlagt das Szenario-Buch bei Szenario 1 *Willkommen auf Tamatoa* (Seite 2) auf und legt es in die Mitte der Spielfläche.

2. Platziert den Rundenmarker  auf Feld 1 der Rundenleiste.

3. Platziert 1  auf das Feld 1  der Moralleiste.



CHARAKTERE VORBEREITEN

1. Nehmt die Charaktertafeln **Forscher/Forscherin** und **Zimmermann/Zimmerin** und legt jeweils 1 davon vor euch aus.

Hinweis: Jede Charaktertafel besitzt eine männliche und eine weibliche Seite, sodass ihr das Geschlecht eurer Charaktere zu Beginn des Spiels wählen könnt. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel. Wir verwenden für dieses Tutorial die Forscherin und den Zimmermann.



2. Legt je 1 Verwundungsmarker  auf jede der beiden Charaktertafeln auf das dritte Herz  (von links). Dies zeigt an, dass beide Charaktere das Szenario verwundet beginnen.



3. Legt je 2 gleichfarbige Aktionssteine für beide Charaktere bereit.



4. Legt den Startspieler*inmarker  zur Forscherin. Das bedeutet, dass sie Startspielerin ist.

Hinweis: Falls ihr eine andere Ausgabe von Robinson Crusoe verwendet, kann der Startspieler*inmarker anders aussehen. Schaut in der Materialauflistung der Anleitung nach.



SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 1

4. Sucht das Inselteil mit der Nummer 8 und platziert es offen auf das angezeigte Inselfeld. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben)  auf das Inselteil.



5. Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus 1 verdeckten Stapel neben dem Szenario-Buch.

6. Legt folgende Ressourcen und Plättchen neben dem Szenario-Buch als Vorrat bereit:

a. Ressourcen:

I. unverderbliche Nahrung (): 

II. Nahrung (): 

III. Holz (): 

b. Reihenfolgeplättchen      

c. Entschlossenheitsplättchen 

7. Nehmt euch die Strandgutkarte () mit der Nummer 4 (Vorratskisten) und legt sie offen auf das rechte Bedrohungsfeld.

8. Nehmt euch nun die Ereigniskarten  mit den Nummern 1–3. Mischt die 3 Karten und platziert sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld.

Ereigniskarten 1-3: Höhenangst, Fliegende Fäuste, Erinnerungen an die Reise



Hinweis: Legt alle weiteren Karten in die Schachtel zurück. Verändert ihre Reihenfolge nicht, damit ihr die nächsten Einführungsszenarien leichter aufbauen könnt.

Hinweis: Während ihr diese Anleitung lest, werdet ihr immer wieder die Aufforderung „ JETZT DURCHFÜHREN“ finden. Wir empfehlen euch, die dort angegebenen Anweisungen an dieser Stelle sofort durchzuführen.

 JETZT DURCHFÜHREN:

Lest die Einleitung von *Willkommen auf Tamatoa* auf S. 2 im Szenario-Buch. Lest dann in dieser Anleitung weiter.



SPIELÜBERSICHT

SPIELZIEL

In diesem Spiel müsst ihr innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl das Ziel eures jeweiligen Szenarios erfüllen.

Das Spiel kann auf 3 Arten enden:

- **Ihr habt das Ziel des Szenarios erfüllt:**
Für jedes Szenario gibt es ein individuelles Ziel. Wenn ihr das Ziel am Ende einer Runde erfüllt habt, ist das Spiel zu Ende und ihr habt gewonnen!
- **Ihr habt alle Runden gespielt, ohne das Ziel des Szenarios zu erfüllen:**
Nach der letzten Runde (der Rundenmarker liegt auf dem letzten Feld der Rundenleiste) endet das Spiel. Habt ihr das Ziel des Szenarios dann noch nicht erfüllt, habt ihr verloren.
- **1 Charakter stirbt:**
Während des Spiels können eure Charaktere Wunden  erleiden (siehe S. 5). Schiebt den Verwundungsmarker  dann jeweils um 1 Feld nach rechts. Müsst ihr ihn auf das letzte Feld  schieben, stirbt der Charakter. Das Spiel endet **sofort** und ihr habt verloren.

Kooperation

Ihr trefft alle Entscheidungen im Spiel zusammen. Wenn ihr euch bei etwas nicht einigen könnt, entscheidet der/die Startspieler*in.

Hinweis: Alle Ressourcen und Gegenstände auf dem Feld für verfügbare Ressourcen stehen allen Charakteren zur Verfügung. Entschlossenheitsplättchen  hingegen gehören immer zu dem Charakter, auf dessen Charaktertafel sie liegen. Ihr dürft sie nicht weitergeben.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest nun das Ziel des Szenarios *Willkommen auf Tamatoa* im Szenario-Buch.



RUNDENABLAUF

EINE SPIELRUNDE BESTEHT AUS 6 PHASEN:

-  1. EREIGNISPHASE
-  2. MORALPHASE
-  3. PRODUKTIONSPHASE
-  4. AKTIONSPHASE
-  5. WETTERPHASE
-  6. NACHTPHASE

1. EREIGNISPHASE

In der ersten Runde zieht ihr noch kein Ereignis. Lest stattdessen den Text im oberen Abschnitt der Strandgutkarte. Ihr dürft euch auch schon den Rest der Karte ansehen (dieser wird auf den nächsten Seiten erklärt).

Ab der zweiten Runde zieht ihr in dieser Phase 1 Ereignis vom Ereignisstapel und führt es aus.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest den oberen Abschnitt der Karte *Vorratskisten* vor.



SPIELÜBERSICHT

2. MORALPHASE

Der/Die Startspieler*in erhält je nach Position des Markers auf der Moralleiste 1-2 Entschlossenheitsplättchen oder muss 1-3 abgeben. Befindet sich der Marker ganz rechts, darf die Person sich entscheiden, ob sie die nimmt oder stattdessen 1 heilt. Befindet sich der Marker bei 0, passiert nichts. Muss die Person mehr abgeben, als sie besitzt, erleidet sie für jedes Plättchen, das sie nicht abgeben kann, 1 .

! JETZT DURCHFÜHREN:

Der Marker auf der Moralleiste liegt auf dem Feld mit 1 . Die Forscherin (sie ist Startspielerin) erhält 1 .



ÄNDERUNG DER MORAL



Während der Moralphase verändert sich die Position des Markers nicht. Wenn Speleffekte anderer Phasen das Symbol zeigen, verschiebt den Marker um 1 Feld nach rechts,

bei verschiebt ihn um 1 Feld nach links. Befindet sich der Marker bereits ganz links oder ganz rechts, ignoriert die entsprechende Anweisung.



Immer wenn dein Charakter erleidet, musst du auf deiner Charaktertafel um 1 Feld nach rechts verschieben. Verschiebst du dabei über das Symbol (ziehe den Marker über das Feld hinweg auf das nächste) , musst du den Moralmarker um 1 Feld nach links verschieben.

Hinweis: Unter bestimmten Voraussetzungen können die Wunden der Charaktere wieder heilen. Verschiebe dann wieder nach links. Ziehst du dabei über passiert aber nichts (die Moral steigt nicht wieder an).

3. PRODUKTIONSPHASE

In der Produktionsphase erhaltet ihr Ressourcen von den Quellen des Inselteils, auf dem sich euer Lager befindet. Ressourcen, die ihr in dieser Phase erhaltet, legt ihr auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Auf dem Inselteil mit eurem Lager befindet sich eine Holzquelle , daher erhaltet ihr 1 . Außerdem befindet sich das Lager bei einer Nahrungsquelle , daher erhaltet ihr 1 . Legt die beiden Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen.



4. AKTIONSPHASE

Diese zweigeteilte Phase ist das Kernstück des Spiels. Sie besteht aus **Planung** und **Durchführung**.

- In der **Planung** diskutiert ihr, welche Aktionen ihr mit euren Charakteren übernehmen wollt, indem ihr eure Aktionssteine den Aktionen zuweist. Platziert eure Aktionssteine dafür so auf dem Spielbrett, wie auf den folgenden Seiten erklärt. Solange ihr in diesem Schritt seid, dürft ihr eure Planung noch ändern. Erst wenn ihr euch entscheidet, mit der Durchführung fortzufahren, müsst ihr alle Aktionssteine an den gewählten Orten liegen lassen.



- In der **Durchführung** handelt ihr die gewählten Aktionen in einer festen Reihenfolge nacheinander ab. Erst dann erhaltet ihr eure Aktionssteine zurück.



AKTIONSPHASE - PLANUNG

Auf dieser Doppelseite sind die verschiedenen Aktionen beschrieben, die euch in der Aktionsphase zur Verfügung stehen.

Wichtig: Die Anzahl des Symbols  gibt an, wie viele Aktionssteine ihr zuweisen müsst, um die Aktion genau 1x durchzuführen.

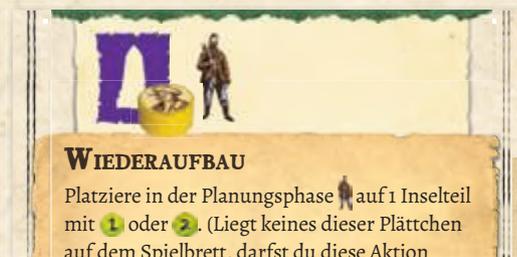
Müsst ihr einer Aktion mehrere Aktionssteine zuweisen, stapelt diese aufeinander, um anzuzeigen, dass sie zusammen für 1 Aktion zugewiesen sind. Wenn ihr die Aktion mehrfach durchführen möchtet, müsst ihr entsprechend mehr Aktionssteine zuweisen. Legt sie nebeneinander, um anzuzeigen, dass ihr die Aktion mehrmals separat durchführt.

Hinweis: Die Präventivaktion könnt ihr für jede Karte nur genau 1x durchführen.



BESONDERE REGELN UND SPEZIELLE AKTIONEN

Spezielle Aktionen benötigt ihr i. d. R., um das Ziel des Szenarios zu erfüllen.



Alle Szenarien haben besondere Regeln und/oder spezielle Aktionen, die ihr durchführen dürft. Diese befinden sich im Szenario-Buch (bzw. nach den Einführungsszenarien auf der Szenariotafel) und sind meistens notwendig, um das Ziel des Szenarios zu erreichen.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest die spezielle Aktion *Wiederaufbau* im Szenario-Buch.



PRÄVENTIVAKTION

Präventivaktionen verhindern negative Effekte durch Ereigniskarten.

Für jede Präventivaktion benötigt ihr **so viele Aktionssteine, wie auf der Karte angegeben sind**. Legt sie auf die Ereigniskarte. Ihr dürft diese Aktion nur für Ereigniskarten durchführen, die auf einem der beiden Bedrohungsfelder (unten links auf dem Spielbrett) liegen.

- Jede Präventivaktion dürft ihr genau 1x durchführen. Legt die Ereigniskarte danach ab.
- Für einige Karten (wie die Karte *Vorratskisten*) müsst ihr eine Entscheidung treffen: Der Effekt ist unterschiedlich, je nachdem, wie viele Aktionssteine ihr zuweist.



AKTIONSPHASE - PLANUNG



ERFORSCHEN

Beim Erforschen könnt ihr neue Inselteile entdecken. So findet ihr auch neue Nahrungs- und Holzquellen.

Für jede Aktion *Erforschen* benötigt ihr **2 Aktionssteine**. Legt die Aktionssteine von 1 Charakter auf 1 freies Inselteil, das an das Inselteil mit eurem Lager grenzt. Legt die Aktionssteine aufeinander, um anzuzeigen, dass sie zusammen für 1 Aktion zugewiesen sind.



LAGER AUFRÄUMEN

Das Lager aufzuräumen verbessert die Moral der gesamten Gruppe. Wer die Aktion durchführt, erhält zusätzlich 2 .

Für jede Aktion *Lager aufräumen* benötigt ihr **1 Aktionsstein**. Legt ihn auf das entsprechende Aktionsfeld.



AUSRUHEN

Ruht euch aus, um Verwundungen zu heilen.

Für jede Aktion *Ausruhen* benötigt ihr **1 Aktionsstein**. Legt ihn auf das entsprechende Aktionsfeld.



AKTIONSPHASE - DURCHFÜHRUNG

Auf dieser Doppelseite ist beschrieben, wie ihr die geplanten Aktionen durchführt. Führt die Aktionen in der unten angegebenen Reihenfolge (auf dem Spielbrett von links nach rechts) durch. Der Charakter, dessen Aktionssteine der Aktion zugewiesen sind, führt die Aktion durch und nimmt die Aktionssteine danach zu sich zurück.

Wichtig: Alle Ressourcen, die ihr in der Aktionsphase erhaltet, müsst ihr auf das Feld für zukünftige Ressourcen legen. Verschiebt am Ende der Aktionsphase alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

PRÄVENTIVAKTION

Wenn du hier 1 oder mehrere Aktionssteine zugewiesen hast, führe den entsprechenden Effekt (unterhalb des ) aus. Lege die Karte danach ab. Jede Präventivaktion dürft ihr also nur genau 1x durchführen. (Hat die Karte 2 Effekte, dürft ihr nur den gewählten Effekt ausführen.) **Hinweis:** Wenn ihr die Präventivaktionen auf den Karten nicht durchführt, tritt früher oder später das drohende Ereignis unten auf der Karte ein. (Eine detaillierte Beschreibung dazu findet ihr auf Seite 10.)



SPEZIELLE AKTION

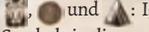
Wenn du hier 1 oder mehrere Aktionssteine zugewiesen hast, führe den angegebenen Effekt aus. (Er unterscheidet sich von Szenario zu Szenario.) In diesem Szenario legst du 1 Reihenfolgeplättchen  /  von seinem aktuellen Inseilteil auf den Steinkreis. **Hinweis:** Ihr könnt diese Aktion erst ausführen, wenn sich mindestens 1 Reihenfolgeplättchen auf dem Spielbrett befindet. Dafür benötigt ihr die Aktion *Erforschen*.

ERFORSCHEN

Wenn du hier 2 Aktionssteine zugewiesen hast, ziehe 1 Inseilteil vom Stapel und lege es auf das gewählte Inselfeld. Befindet sich auf dem Inseilteil das Symbol , legt sofort 1 Reihenfolgeplättchen in aufsteigender Reihenfolge (, ,  ...) auf das Inseilteil und führt den entsprechenden Effekt gemeinsam aus. Dieser Effekt hängt vom Szenario ab. Die Effekte für dieses Szenario findet ihr im Szenario-Buch unter der Überschrift *Tamatoas Geheimnisse*. Die Symbole für **Quelle** und **Landschaftstyp** beeinflussen verschiedene Spieleffekte. Beim Aufdecken müsst ihr für diese Symbole noch keinen Effekt ausführen.

Quelle: Auf diesem Inseilteil sind Ressourcen von dieser Quelle verfügbar.

Landschaftstyp: Jedes Inseilteil hat 1 der 5 Landschaftstypen: .

 und : Ignoriert diese Symbole in diesem Szenario.

Totem : Legt 1 Reihenfolgeplättchen auf das Inseilteil und führt den entsprechenden Effekt aus.

LAGER AUFRÄUMEN

Wenn du hier 1 Aktionsstein zugewiesen hast, erhalte 2  und erhöhe die Moral um 1 (Verschiebe den  auf der Moralleiste um 1 Feld nach rechts.)

AUSRUHEN

Wenn du hier 1 Aktionsstein zugewiesen hast, heile dich selbst 1 . (Verschiebe  auf deiner Charaktertafel um 1 Feld nach links.)

Zur Erinnerung: Wenn ihr den Verwundungsmarker beim Heilen über das Symbol  verschiebt, verändert sich **nicht** die Moral eurer Gruppe.

WICHTIG

Alle Ressourcen, die ihr in der Aktionsphase erhaltet, müsst ihr auf das **Feld für zukünftige Ressourcen** legen, sofern nichts anderes angegeben ist. Sie stehen euch noch nicht zur Verfügung.

 ist die letzte Aktion, die ihr in der Aktionsphase durchführen könnt. Nachdem ihr alle Aktionen durchgeführt habt, verschiebt **alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen**. Danach endet die Aktionsphase.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Plant nun eure Aktionen für die erste Runde und **führt sie durch**. Wenn ihr unsicher seid, könnt ihr die Aktionen aus dem folgenden Beispiel verwenden.

Beispiel einer Aktionsphase Planung

Jeder Charakter hat 2 Aktionssteine. Ihr entscheidet euch, dass die Forscherin die Aktion *Erforschen*  durchführt. Dafür benötigt sie ihre beiden Aktionssteine und platziert sie auf ein freies Inselfeld. Sie stapelt die beiden Aktionssteine aufeinander, um anzuzeigen, dass sie zusammen 1 Aktion zugewiesen sind.

Der Zimmermann weist 1 Aktionsstein der Aktion *Lager aufräumen*  zu und 1 Aktionsstein der *Präventivaktion* .



! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest *Tamatoas Geheimnisse* und die besondere Regel *Aufklärung* im Szenario-Buch.

AKTIONSPHASE - DURCHFÜHRUNG

Durchführung

1) Zuerst führt der Zimmermann die **Präventivaktion** durch. Da er 1 Aktionsstein zugewiesen hat, führt er den linken Effekt aus. Er erhält 1 und legt sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen.



Danach legt er die Karte **Vorratskisten** neben dem Spielbrett ab und nimmt seinen Aktionsstein zurück.



2) Der speziellen Aktion sind keine Aktionssteine zugewiesen.

3) Die Forscherin führt die Aktion **Erforschen** durch. Sie zieht 1 Inselteil vom Stapel, legt das Inselteil auf das entsprechende Inselfeld und nimmt ihre Aktionssteine zurück.



Wir empfehlen euch, das Inselteil herauszusuchen, das hier abgebildet ist (Nr. 2). Normalerweise zieht ihr bei der Aktion Erforschen aber 1 verdecktes Inselteil.



Das Inselteil hat ein -Symbol, also platziert die Forscherin das Reihenfolgeplättchen 1 auf dem Inselteil. Danach müssen Forscherin und Zimmermann den entsprechenden Effekt ausführen (siehe Szenario-Buch, *Tamatoas Geheimnisse*). Sie senken die Moral um 1.

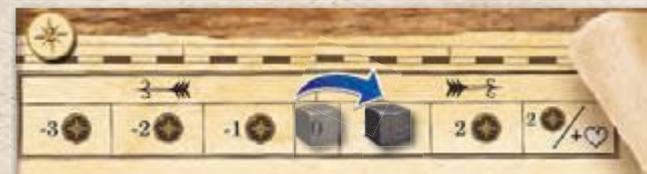


Hinweis: Ab der nächsten Runde steht nun die Aktion **Wiederaufbau** zur Verfügung, weil die Forscherin einen Teil des Steinkreises gefunden hat.

4) Der Zimmermann führt nun die Aktion **Lager aufräumen** durch. Er nimmt sich 2 aus dem Vorrat und legt sie auf seine Charaktertafel.



Dann bewegt er den auf der Moralleiste um 1 Feld nach rechts und nimmt seinen Aktionsstein zurück.



5) Der Aktion **Ausruhen** sind keine Aktionssteine zugewiesen.

Am Ende der Aktionsphase verschieben die Forscherin und der Zimmermann alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen. In diesem Fall verschieben sie 1.



5. WETTERPHASE

In diesem Einführungsszenario passiert in dieser Phase noch nichts. Fahrt direkt mit der Nachtphase fort.

6. NACHTPHASE

- In der Nachtphase muss jeder Charakter 1 Nahrung essen (🍌 oder 🍷): Legt pro Charakter 1 Nahrung vom Feld für verfügbare Ressourcen ab. Habt ihr nicht genug Nahrung, entscheidet ihr, wer nichts zu essen bekommt. Jeder Charakter, der nicht isst, erleidet 2 ❤️.
- Wenn sich noch 🍌 auf dem Feld für verfügbare Ressourcen befindet, verfault diese: Legt sie ab. Nur 🍷 (unverderbliche Nahrung) bleibt liegen und kann für zukünftige Runden genutzt werden.
- Gebt 🍷 im Uhrzeigersinn weiter.
- Rückt den Rundenmarker um 1 Feld vor. Könnt ihr den Rundenmarker nicht weiter vorrücken, weil er sich bereits auf dem letzten Feld befunden hat, verliert ihr, wenn ihr die Ziele des Szenarios nicht erfüllt habt.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Jeder Charakter isst 1 Nahrung. Legt diese Nahrung vom Feld für verfügbare Ressourcen ab. Habt ihr nicht genug Nahrung, kann ein Charakter nicht essen und erleidet 2 ❤️. Gebt 🍷 an den Zimmermann weiter.

Ihr habt nun eure erste Runde gespielt!

Spielt nun die nächsten 3 Runden, indem ihr in jeder Runde wieder alle 6 Phasen durchführt. Rechts findet ihr eine kurze Zusammenfassung. Lest die ausführlichen Regeln ab Seite 4 nach, wenn ihr nicht weiterwisst. Beachtet zusätzlich die angegebenen neuen Regeln in der Ereignisphase und der Moralphase.

Hinweis: Die besondere Regel *Aufklärung* hilft euch, dieses Szenario zu gewinnen. Denkt daran, sie in den nächsten Runden einzusetzen.



1. EREIGNISPHASE

Ab der 2. Runde zieht ihr jede Runde 1 Ereigniskarte.

Zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel, lest den Text im oberen Feld und führt alle Effekte aus. Ignoriert 🌪️ und 🤔.

Legt die Karte danach auf das rechte Bedrohungsfeld. Befindet sich dort bereits eine Karte, verschiebt diese nach links. Und sollte sich auch dort schon eine Karte befinden, schiebt diese vom Spielbrett. Wenn ihr eine Karte vom Spielbrett schiebt, müsst ihr sofort das drohende Ereignis ganz unten auf jener Karte ausführen. Legt die Karte danach ab.

Ereigniskarten, die nicht durch andere Karten verschoben werden, bleiben einfach auf ihrem Feld liegen.



2. MORALPHASE

Der/Die Startspieler*in erhält oder verliert 🌟 wie auf der Moralleiste angegeben. Befindet sich 🌟 auf der Moralleiste ganz rechts, wählt die Person aus, ob sie 2 🌟 erhalten möchte oder sich selbst +1 ❤️ heilt (den Verwundungsmarker 🩸 um 1 Feld nach links verschiebt).

3. PRODUKTIONSPHASE

Erhaltet 🍌 und 🍷 vom Inselteil mit dem Lager (🏠).

4. AKTIONSPHASE

Plant eure Aktionen und führt sie danach durch (wie ab S. 6 beschrieben).

Hinweis: Denkt daran, dass ihr der speziellen Aktion *Wiederaufbau* 1 Aktionsstein zuweisen dürft, sobald ihr die Reihenfolgeplättchen 1 bzw. 2 entdeckt habt. Reihenfolgeplättchen legt ihr auf Inselteile mit 🏠. **Denkt daran, am Ende jeder Runde alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen zu verschieben.**

5. WETTERPHASE

Nichts passiert.

6. NACHTPHASE

Siehe links.

NACH DEM ERSTEN SZENARIO:

Wenn es euch gelungen ist, den Steinkreis wiederaufzubauen und sich die 🏠 beider Charaktere links des ersten 🏠 befinden, habt ihr das Ziel des Szenarios erfüllt und gewonnen! Fahrt nun mit dem nächsten Einführungsszenario fort. Jedes Szenario ist eigenständig, ihr müsst euch also nicht merken, welche Karten ihr ausgeführt oder welche Inselteile ihr entdeckt habt.

Habt ihr das Ziel des Szenarios nicht erfüllt, könnt ihr euch entscheiden, trotzdem fortzufahren oder es gleich nochmal zu versuchen.

SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 2

Der Steinkreis sieht nun wieder aus wie auf der Skizze von Red Vixen - und die Insel erscheint euch gleich etwas einladender. Außerdem habt ihr euch ausgeruht und erste Erkundungsausflüge unternommen. Es scheint, als hätten hier schon unzählige Piraten vor euch Zuflucht gesucht. Darunter auch Vex, eine alte Weggefährtin eurer Kapitänin. Überall ist ihr Zeichen zu finden, das sie auf Felsen und Bäume gekritzelt hat.

Auf diese Weise hat sie euch einige Geheimnisse der Insel enthüllt. Das größte Mysterium, auf das ihr bisher jedoch gestoßen seid, scheint etwas mit den merkwürdigen Wetterverhältnissen auf der Insel zu tun zu haben. Darüber müsst ihr dringend mehr herausfinden. Um das Rätsel zu lösen, braucht ihr allerdings die richtige Erfindung.

1. Schlagt das Szenario-Buch bei Szenario 2 *Wie steht der Wind?* (Seite 4) auf und legt es in die Mitte der Spielfläche.

3. Platziert 1 auf das Feld 0 der Moralleiste.



2. Platziert den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste.



4. Platziert Inselteil Nummer 8 auf das angezeigte Inselfeld. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil. Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Szenario-Buch.



5. Nehmt euch die Strandgutkarte mit der Nummer 4 (Vorratskisten) und legt sie offen auf das rechte Bedrohungsfeld.

6. Legt folgende Ressourcen, Marker und Plättchen neben dem Szenario-Buch als Vorrat bereit: .

7. Nehmt euch nun die Ereigniskarten mit den Nummern 5-8. Mischt die 4 Karten und platziert sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld. Ereigniskarten 5-8: *Es ist hoffnungslos!*, *Bär im Lager!*, *Leiche am Strand*, *Mutlosigkeit*

CHARAKTERE VORBEREITEN

1. Nehmt die Charaktertafeln **Forscherin** und **Zimmermann** und legt jeweils 1 davon vor euch aus.



2. Legt je 1 auf das Startfeld der Verwundungsleiste.



3. Legt je 2 gleichfarbige Aktionssteine für beide Charaktere bereit.



4. Wählt aus, welcher Charakter erhält.



! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest die Einleitung und das Ziel des Szenarios *Wie steht der Wind?* im Szenario-Buch. Lest dann in dieser Anleitung weiter.

SPIELÜBERSICHT

Beachtet die folgenden Regeländerungen.

Wir empfehlen euch, jede Phase auszuführen, nachdem ihr den entsprechenden Abschnitt gelesen habt.

1. EREIGNISPHASE

Lest in der ersten Runde den oberen Teil der Karte *Vorratskisten*.

Zieht ab der zweiten Runde die oberste Karte vom Ereignisstapel. Führt zuerst den Effekt des Symbols  aus:

Dieser Effekt ist in jedem Szenario unterschiedlich und ist im Szenario-Buch angegeben. Denkt zu Beginn jedes Szenarios daran, den Effekt im Szenario-Buch (bzw. später auf der Szenariotafel) zu lesen. Führt ihn jedes Mal aus, wenn ihr eine Ereigniskarte mit dem Symbol  aufdeckt.

Fahrt nun wie gewohnt fort: Führt den oberen Effekt der Karte aus und legt die Karte danach auf das rechte Bedrohungsfeld. Befindet sich dort bereits eine Karte, verschiebt diese nach links. Und sollte sich auch dort schon eine Karte befinden, schiebt diese vom Spielbrett. Wenn ihr eine Karte vom Spielbrett verschiebt, müsst ihr sofort das drohende Ereignis ganz unten auf dieser Karte ausführen. Legt die Karte danach ab.



2. MORALPHASE

In dieser Phase gibt es keine Änderungen: Der/Die Startspieler*in erhält je nach Position des Markers auf der Moralleiste 1-2 Entschlossenheitsplättchen  hinzu oder muss 1-3 abgeben. Befindet sich der Marker ganz rechts, darf die Person sich entscheiden, ob sie die  nimmt oder stattdessen 1  heilt. Befindet sich der Marker bei 0, passiert nichts. Muss die Person mehr abgeben, als sie besitzt, erleidet sie für jedes Plättchen, das sie nicht abgeben kann, 1 .



3. PRODUKTIONSPHASE

In dieser Phase gibt es keine Änderungen: Ihr erhaltet Ressourcen von den Quellen des Inselteils, auf dem sich euer Lager befindet. Legt sie auf das Feld für verfügbare Ressourcen.



4. AKTIONSPHASE

Plant, wie für das erste Szenario beschrieben, zunächst eure Aktionen und weist eure Aktionssteine zu. Beachtet, dass ihr ab diesem Szenario für einige Aktionen bestimmte Bedingungen erfüllen müsst, um Aktionssteine zuzuweisen. Ihr dürft weiterhin alle aus Szenario 1 bekannten Aktionen durchführen. Beachtet die neue Regel für die Präventivaktion. Außerdem gibt es weitere Aktionen, die auf den nächsten Seiten beschrieben sind.

Hinweis: In diesem Szenario gibt es kein Beispiel. Entscheidet selbst, welche Aktionen ihr durchführen wollt.

PRÄVENTIVAKTION

Um eine Präventivaktion durchzuführen, müsst ihr wie üblich 1 oder mehrere Aktionssteine zuweisen. Einige Karten haben die Bedingung, dass ihr einen bestimmten Gegenstand besitzt oder Ressourcen vom Feld für verfügbare Ressourcen abwerfen könnt. Nur dann dürft ihr Aktionssteine zuweisen.

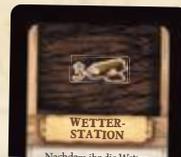


Beispiel: Der hier abgebildeten Präventivaktion dürft ihr nur dann 1 Aktionsstein zuweisen, wenn ihr den Gegenstand *Schaufel* besitzt.

AKTIONSPHASE - PLANUNG

SPEZIELLE AKTION

Ihr dürft der speziellen Aktion dieses Szenarios nur dann Aktionssteine zuweisen, wenn ihr bereits die Wetterstation gebaut habt. Platziert dann 1 Aktionsstein auf das Inselteil, auf dem ihr die Wetterstation kalibrieren wollt.



BAUEN

Mit dieser Aktion könnt ihr verschiedene Gegenstände bauen (siehe Durchführung auf S. 14). Außerdem könnt ihr einen Unterschlupf  bauen. Solange ihr keinen Unterschlupf habt, erleidet ihr in der Nachtphase jeweils 1 zusätzliche .



Erfindungskarten



Unterschlupffeld

Für jede Aktion **Bauen**  benötigt ihr **2 Aktionssteine**. Ihr dürft sie nur dann zuweisen, wenn ihr die entsprechende Bedingung erfüllt. Legt sie aufeinander auf den Gegenstand, den ihr bauen wollt oder auf das Unterschlupffeld, wenn ihr  bauen wollt. Könnt ihr die Bedingungen nicht erfüllen, dürft ihr die Aktionssteine nicht platzieren (und die Aktion nicht durchführen).

Für die Aktion **Bauen**  gibt es drei unterschiedliche Bedingungen:

- **Ressourcen zuweisen:** Um diesen Gegenstand zu bauen, müsst ihr die abgebildeten Ressourcen zusätzlich mit den Aktionssteinen zuweisen. Nehmt sie vom Feld für verfügbare Ressourcen und legt sie zu den Aktionssteinen auf den Gegenstand, der gebaut werden soll. Werft sie in der Durchführung ab.



Um die Wetterstation zu bauen, müsst ihr 3  vom Feld für verfügbare Ressourcen neben die Aktionssteine legen.

Um  zu bauen, müsst ihr als Bedingung 2  vom Feld für verfügbare Ressourcen neben eure Aktionssteine legen.



- **Landschaftstyp verfügbar:** Um diesen Gegenstand zu bauen, muss mindestens 1 Inselteil mit dem entsprechenden Landschaftstyp ausliegen.



Um das Feuer zu bauen, muss auf mindestens 1 Inselteil, das ihr ausgelegt habt, der Landschaftstyp  abgebildet sein.

Hinweis: Die *Schaufel* benötigt den Landschaftstyp , ihr könnt sie also bereits in der ersten Runde bauen.

- **Gegenstände besitzen:** Um diesen Gegenstand zu bauen, müsst ihr bereits andere Gegenstände besitzen.



Um die Räucher-Kammer zu bauen, müsst ihr bereits den Gegenstand **Feuer**  besitzen. Zusätzlich benötigt ihr 1  und 1  vom Feld für verfügbare Ressourcen.

Hinweis: Nutzt  um Bedingungen (Landschaftstypen und Gegenstände) abzudecken, die ihr bereits erfüllt habt. So könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Gegenstände ihr bauen könnt.



Deckt ihr ein Inselteil mit  auf, deckt die Bedingung von **Feuer** mit  ab, um anzuzeigen, dass ihr sie erfüllt habt.

SAMMELN

Mit dieser Aktion könnt ihr auf der Insel Ressourcen sammeln.

Für jede Aktion **Sammeln**  benötigt ihr **2 Aktionssteine**. Legt sie aufeinander auf die Quelle von 1 Inselteil, das an das Inselteil mit eurem Lager grenzt (aber nicht auf das Inselteil mit dem Lager). Von jeder Quelle könnt ihr nur 1x pro Runde sammeln. Wenn ihr eine weitere Aktion **Sammeln** plant, müsst ihr eine andere Quelle wählen (mit der gleichen oder einer anderen Ressource).



Zur Erinnerung: Alternativ könnt ihr folgende Aktionen ausführen:

Präventivaktion , Erforschen , Lager aufräumen , Ausruhen  (siehe Seite 8-9)

Hinweis: Damit ihr eure Aktionen besser planen könnt, solltet ihr zunächst lesen, wie ihr sie durchführt.



AKTIONSPHASE - DURCHFÜHRUNG

Auf dieser Doppelseite ist beschrieben, wie ihr die geplanten Aktionen durchführt. Führt die Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch. Der Charakter, dessen Aktionssteine der Aktion zugewiesen sind, führt die Aktion durch und nimmt die Aktionssteine danach zu sich zurück.

PRÄVENTIVAKTION

Wenn du hier 1 oder mehrere Aktionssteine zugewiesen hast, führe wie gewohnt den entsprechenden Effekt (unterhalb des ) aus und lege die Karte ab.

Zur Erinnerung: Wenn ihr die Präventivaktionen auf den Karten nicht durchführt, tritt das drohende Ereignis unten auf der Karte ein, wenn die Karte vom Spielbrett geschoben wird.

SPEZIELLE AKTION

Wenn du hier 1 Aktionsstein zugewiesen hast, platziere 1  auf dem entsprechenden Inselteil.

Beispiel: Die Gruppe hat bereits die Wetterstation gebaut und diese auf dem Inselteil mit  kalibriert. Der Zimmermann führt nun die spezielle Aktion *Kalibrierung* durch, um einen Marker auf dem Inselteil mit  zu platzieren.



BAUEN

Wenn du hier 2 Aktionssteine zugewiesen hast, baue den entsprechenden Gegenstand bzw. .

Lege 1  auf den Gegenstand, um anzuzeigen, dass er gebaut ist. Wenn du während der Planung Ressourcen zuweisen musstest, lege sie in den Vorrat zurück.



Gegenstände können euch verschiedene Vorteile geben:

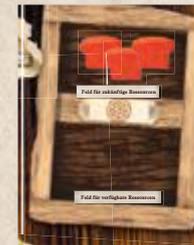
- einen einmaligen Sofort-Effekt (z. B. dürft ihr 3  auf das Feld für zukünftige Ressourcen legen, wenn ihr die *Räucherammer* baut.)
- ein Gegenstands-Symbol, das ihr als Bedingung für andere Aktionen benötigt (z. B. ermöglicht euch das Symbol  die Auswirkungen des Symbols  zu verbessern oder die *Räucherammer* zu bauen).

Hinweis: Gebaute Gegenstände stehen euch ab dem Ende der Aktionsphase zur Verfügung, in der ihr sie gebaut habt. Ihr könnt sie nicht schon in der gleichen Aktionsphase verwenden, um z. B. die Bedingung eines anderen Gegenstands zu erfüllen.

Beispiel: Der Zimmermann hat 2 Aktionssteine der Aktion *Bauen* zugewiesen. Um die *Räucherammer* zu bauen, benötigt er zusätzlich 1  und 1 . Außerdem muss das Feuer bereits in einer vorherigen Runde gebaut worden sein.



Bei der Durchführung legt er 1  auf die *Räucherammer*, um anzuzeigen, dass sie gebaut wurde. Als einmaligen Sofort-Effekt legt er 3  auf das Feld für zukünftige Ressourcen.



Er wirft die zugewiesenen Ressourcen in den allgemeinen Vorrat ab und nimmt seine Aktionssteine zurück.

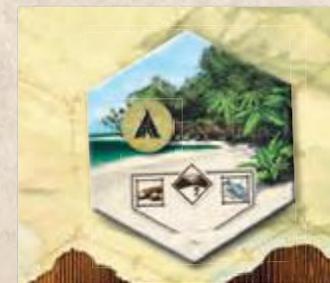


Wenn du den Unterschlupf baust, lege 1  auf das Unterschlupffeld und drehe das Lagerplättchen  auf die Seite .

Beispiel: Der Zimmermann hat 2 Aktionssteine und 2  der Aktion *Bauen* zugewiesen, um zu bauen.



Bei der Durchführung platziert er 1  auf das Unterschlupffeld und dreht das Lagerplättchen um.



Zum Schluss wirft er  ab und nimmt seine Aktionssteine zurück.

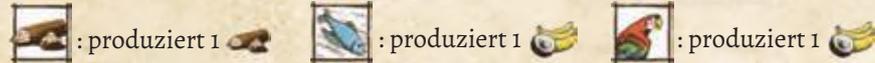


AKTIONSPHASE - DURCHFÜHRUNG



SAMMELN

Wenn du hier 2 Aktionssteine zugewiesen hast, sammle die Ressource, die diese Quelle produziert. Lege die Ressource zu den zukünftigen Ressourcen.



Beispiel: Die Forscherin hat 2 Aktionssteine auf der Quelle platziert, die sich auf einem zum Lager angrenzenden Inselteil befindet.

Sie legt 1 auf das Feld für zukünftige Ressourcen und nimmt ihre Aktionssteine zurück.



Nachdem ihr diese Aktionen durchgeführt habt, folgen in dieser Reihenfolge: *Erforschen* , *Lager aufräumen* und *Ausruhen* , wie zuvor beschrieben (siehe S. 8). Denkt daran, dass ihr nur Aktionen durchführen dürft, denen ihr Aktionssteine zugewiesen habt.

Denkt daran, am Ende der Aktionsphase alle Ressourcen vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen zu verschieben.



5. WETTERPHASE

In diesem Einführungsszenario passiert in dieser Phase noch nichts. Fahrt direkt mit der Nachtphase fort.



6. NACHTPHASE

- Jeder Charakter muss 1 / essen. Charaktere, die nicht essen, erleiden 2 .
- Werft übrige vom Feld für verfügbare Ressourcen ab.
- Wenn ihr keinen habt, erleidet jeder Charakter 1 für das Schlafen unter freiem Himmel.
- Gebt im Uhrzeigersinn weiter.
- Rückt den Rundenmarker um 1 Feld vor.

Beispiel: Die Forscherin und der Zimmermann haben 3 auf dem Feld für verfügbare Ressourcen. Sie essen je 1 und werfen die letzte ab. Da sie noch keinen haben, erleiden sie jeweils 1 . Der Zimmermann gibt an die Forscherin weiter und schiebt den Rundenmarker 1 Feld nach vorne.

Zur Erinnerung: Beginnt jede weitere Runde wieder bei der Ereignisphase.



! JETZT DURCHFÜHREN:

Spielt nun Einführungsszenario 2. Denkt daran, in jeder Runde alle Phasen auszuführen:



1. EREIGNISPHASE

Ab der 2. Runde: Zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel und führt sie aus. Denkt daran, den Effekt von auszuführen. Legt die Karte danach auf das Bedrohungsfeld am weitesten rechts und verschiebt ggf. Karten von den Bedrohungsfeldern.



2. MORALPHASE

Überprüft eure Moral. Der/Die Startspieler*in erhält entsprechend (bzw. heilt sich 1) oder muss abgeben. Für jedes , dass er oder sie nicht abgeben kann, erleidet der Charakter 1 .



3. PRODUKTIONSPHASE

Erhaltet und vom Inselteil mit dem Lager.



4. AKTIONSPHASE

Plant eure Aktionen und führt sie in folgender Reihenfolge durch: , , , .



5. WETTERPHASE

Nichts passiert.



6. NACHTPHASE

Siehe oben.

NACH DEM ZWEITEN SZENARIO:

Wenn ihr die *Wetterstation* gebaut und auf 2 Inselteilen kalibriert habt, habt ihr das Ziel des Szenarios erfüllt und sofort gewonnen! Ihr kennt nun alle Aktionen außer *Jagen*. Fahrt nun mit dem nächsten Einführungsszenario fort.

Habt ihr das Ziel des Szenarios nicht erfüllt, könnt ihr euch entscheiden, trotzdem fortzufahren oder es gleich nochmal zu versuchen.



SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 3

Während der Kalibrierung eurer Wetterstation habt ihr Spuren entdeckt, die eindeutig daraufhinweisen, dass auch eure Vorgänger schon am Wetter herumexperimentiert haben. Eine von Red Vixer's Notizen bestätigt zudem euren Verdacht: Die häufigen Erdbeben lassen den Steinkreis immer wieder zerbrechen und das wiederum sorgt dafür, dass sich dieser gespenstische Nebel überall ausbreitet! Kurz nachdem ihr die Wetterstation fertiggestellt habt, wird die Insel erneut von einem Erdbeben heimgesucht - dieses Mal ist es besonders heftig und löst einen gewaltigen Tsunami aus, der nun vor der Insel tobt.

Wieder einmal werdet ihr mit den übermächtigen Kräften der Natur konfrontiert. Ihr müsst einen neuen Unterschlupf bauen, eure Wunden müssen heilen und weitere Geheimnisse der Insel müssen gelüftet werden! Tamatoa wird immer unberechenbarer. Von nun an müsst ihr eng zusammenarbeiten und euch vielleicht selbst in Gefahr bringen, um eure Ziele zu erreichen.

1. In diesem Szenario spielt ihr zum ersten Mal mit dem Spielbrett. Legt es in der Mitte eurer Spielfläche aus.
2. Schlagt das Szenario-Buch bei Szenario 3 *Suche nach Antworten* (Seite 6) auf und legt es neben das Spielbrett.
3. Platziert den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste.



CHARAKTERE VORBEREITEN

1. Nehmt die Charaktertafeln **Forscherin** und **Zimmermann** und legt jeweils 1 davon vor euch aus.
2. Legt je 1 auf das Startfeld der Verwundungsleiste.
3. Legt je 2 gleichfarbige Aktionssteine für beide Charaktere bereit.
4. Wählt aus, welcher Charakter erhält.



SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 3

4. Nehmt euch die Erfindungskarten mit den Nummern 223–232 und platziert sie mit der Erfindungsseite nach oben auf den für sie vorhergesehenen Bereich des Spielbretts.

Erfindungskarten 223–232: Schaufel, Karte, Heilmittel, Damm, Seil, Topf, Keller, Floss, Korb, Bett



Erfindungsseite



Gegenstandsseite

5. Platziert 1 auf das Feld -1 der Moralleiste.



6. Nehmt euch die Abenteuerkarten der Aktion *Bauen* () mit den Nummern 15–22, mischt sie und platziert sie verdeckt auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts. Wiederholt dies für die Abenteuerkarten der Aktion *Sammeln* () mit den Nummern 23–30 und die Abenteuerkarten der Aktion *Erforschen* () mit den Nummern 31–38. Legt außerdem die Aktionswürfel aller 3 Farben bereit.

Abenteuerkarten 15–22: Mühsame Arbeit, Unfall, Hässliche Wunde, Kopfverletzung, Gefährliche Arbeit, Harte Arbeit, Müdigkeit, Unmotiviert

Abenteuerkarten 23–30: 3x Quelle erschöpft, Unerwartete Schwierigkeiten, Pilze, Übermäßige Anstrengung, Goldmünze, Giftschlange

Abenteuerkarten 31–38: Verirrt, Verlaufen, Viper im Gras, Wilde Beeren, Altes Grab, Alte Hütte, Dornenbusch, Fehltritt

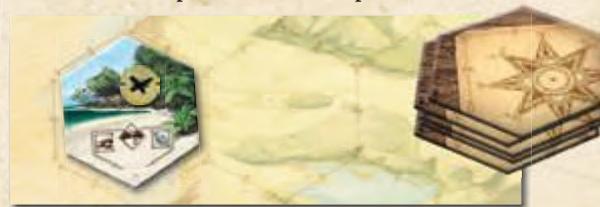


7. Nehmt euch die Geheimniskarten mit den Nummern 39–55, mischt sie und platziert sie verdeckt rechts neben dem Spielbrett.

Geheimniskarten 39–55: Furchtbarer Schrei, Giftige Sporen, Fledermäuse, Spinnennetz, Verborgene Klinge, Stumpfer Speer, Spinnen, Funkelndes Juwel, Würgeschlange, Skorpion, Gold!, Kräutermischung, Kisten, Kerzen, Alte Karte, Weinflasche, Kompass



8. Platziert Inseleil Nummer 8 wie abgebildet auf dem Spielbrett. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inseleil. Mischt die restlichen Inseleile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.



9. Nehmt euch die Startgegenstände 221–222 und platziert sie neben dem Spielbrett. Legt 1 auf jedes .

Startgegenstände 221–222: Hammer und Nägel, Bibel



10. Legt alle Ressourcen, Marker und Plättchen neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.
Ausnahme: Entdeckungsplättchen benötigt ihr in diesem Einführungsszenario noch nicht.

11. Nehmt euch die Strandgutkarte mit der Nummer 4 (*Vorratskisten*) und legt sie auf das rechte Bedrohungsfeld.

12. Nehmt euch nun die Ereigniskarten mit den Nummern 9–14 vom Einführungsstapel. Mischt die 6 Karten und platziert sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld.

Ereigniskarten 9–14: Nebel, Erdbeben, Winterdepression, schlaflose Nacht, Feuer, Gewitter

! JETZT DURCHFÜHREN:

Lest die Einleitung und das Ziel des Szenarios *Suche nach Antworten* im Szenario-Buch. Lest dann in dieser Anleitung weiter.

DIE NEUEN KARTEN UND IHRE EFFEKTE

In diesem Szenario lernt ihr verschiedene neue Kartentypen kennen. Zusätzlich lernt ihr neue Regeln für Ereignisphase, Aktionsphase und Nachtphase. (Moralphase, Produktionsphase und Wetterphase ändern sich nicht.)

NEUE KARTENTYPEN

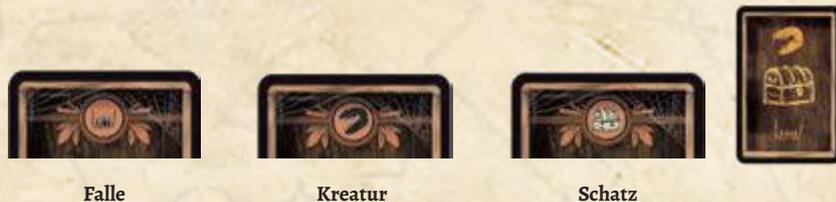
STARTGEGENSTÄNDE

Alle Charaktere dürfen die Startgegenstände benutzen. Jeder Gegenstand kann insgesamt 2x benutzt werden: Wenn jemand einen Gegenstand benutzt, nimmt diese Person 1 von diesem Gegenstand und legt ihn in den allgemeinen Vorrat. Dann führt die Person den angegebenen Effekt aus. Legt den Startgegenstand ab, wenn sich keine Marker mehr darauf befinden.



GEHEIMNISKARTEN

Hinweis: Ihr könnt diesen Abschnitt zunächst überspringen und erst lesen, wenn ihr 1 Geheimniskarte ziehen müsst. Es gibt 3 Arten von Geheimniskarten:



Falle

Kreatur

Schatz

Wenn ein Spieleffekt dich auffordert, Geheimniskarten zu ziehen, ist immer angegeben, welche Arten und welche Anzahl von Geheimniskarten - Schatz, Kreatur, Falle - du ausführen musst (z. B. Ziehe Geheimniskarten und führe bis zu 1 und 1 aus). 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. Handelt es sich um eine Kreatur oder eine Falle, musst du die Karte sofort ausführen. Danach darfst du entscheiden, weitere Karten zu ziehen (und Karten vom angegebenen Typ auszuführen) oder keine weiteren Geheimniskarten mehr zu ziehen. Lege alle Karten, deren Typ nicht angegeben ist, zur Seite. Hast du die maximale Anzahl von 1 Kartentyp ausgeführt, lege weitere Karten dieses Typs ebenfalls zur Seite. Ist das Kartenziehen beendet (entweder durch die letzte Karte der angegebenen Kartentypen oder durch deine Entscheidung), musst du alle ausgeführten Fallen und Monster auf einen entsprechenden Ablagestapel legen und alle zur Seite gelegten Karten wieder in den Stapel der Geheimniskarten mischen.

Hinweis: Wenn ein Spieleffekt dich stattdessen anweist, eine bestimmte Anzahl Geheimniskarten zu ziehen, ziehe genau diese Anzahl. Du darfst nicht entscheiden, weniger Karten zu ziehen.

Beispiel: Die Forscherin führt die spezielle Aktion *Abseilen* (siehe Szenario-Buch) durch.

Diese enthält die Anweisung: Ziehe Geheimniskarten und führe bis zu 2 und 1 aus.

Die Forscherin zieht zunächst 1 Geheimniskarte. Da es 1 ist, legt sie sie beiseite. Die nächste Karte, die sie zieht, ist 1. Diese Karte muss sie ausführen. Jetzt darf die Forscherin entscheiden, keine weiteren Karten mehr zu ziehen, da sie bereits 1 Karte ausgeführt hat. Da sie aber 1 finden will, um das Ziel des Szenarios zu erfüllen, entscheidet sie sich, weiterzuziehen. Die nächste Karte ist wieder 1, die sie ausführen muss. Sie zieht weiter und zieht erneut 1. Da sie nur 2 ausführen muss, legt sie diese Karte beiseite. Dann zieht sie 1 und legt ihn auf das Feld für verfügbare Ressourcen. Zum Schluss mischt sie die 2 beiseite gelegten Karten zurück in den Stapel.



1. EREIGNISPHASE

Führt die Ereignisphase wie üblich aus, mit folgender neuer Regel:

Befindet sich auf der Ereigniskarte ein Abenteurersymbol (, oder), legt das entsprechende Abenteuerplättchen auf den gleichfarbigen Abenteuerstapel.

Beispiel: Befindet sich auf der Ereigniskarte, legt das entsprechende Plättchen auf den Kartenstapel der Aktion *Erforschen*.



Während des Spiels werdet ihr Abenteuerkarten zu den Ereigniskarten mischen. Wenn ihr eine solche Karte vom Stapel mit den Ereignissen zieht, führt den unteren Effekt aus. Dieser ist mit dem Ereignissymbol gekennzeichnet.

4. AKTIONSPHASE

Führt die Aktionsphase wie üblich aus, mit folgenden neuen Regeln:

AKTIONSWÜRFEL WERFEN

Wenn für eine Aktion die Symbole angegeben sind, müsst ihr euch entscheiden, 1 oder 2 Aktionssteine zuzuweisen. Diese neue Regel gilt insbesondere für die Aktionen, die ihr nun auch mit 1 Aktionsstein durchführen dürft. Weist ihr 1 Aktion mit nur 1 Aktionsstein zu, ist der Charakter risikobereiter. Ihr riskiert, dass die Aktion scheitert, der Charakter sich verletzt oder ein Abenteuer erlebt. Führt ihr eine Aktion durch, der ihr nur 1 Aktionsstein zugewiesen habt, muss der entsprechende Charakter alle 3 Aktionswürfel der entsprechenden Farbe werfen.

Hinweis: Wollt ihr beide Aktionssteine eures Charakters für 1 Aktion zuweisen, könnt ihr also entweder 1 Aktion durchführen (Aktionssteine aufeinander stapeln), die sicher erfolgreich ist oder ihr führt 2 Aktionen aus, für die ihr die Aktionswürfel werfen müsst (Aktionssteine nebeneinander einsetzen).

Handelt die Aktionswürfel aller Farben in der folgenden Reihenfolge ab:

Verwundungswürfel:		Der Charakter erleidet 1 .		Nichts passiert.
Erfolgswürfel		Die Aktion ist erfolgreich. Führt sie durch wie geplant.		Die Aktion ist nicht erfolgreich. Führt sie nicht durch. Der Charakter erhält stattdessen 2 .
Abenteuerwürfel		Der Charakter erlebt ein Abenteuer. Er zieht die oberste Abenteuerkarte vom entsprechenden Stapel und führt 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).

Beispiel: Die Forscherin hat 1 Aktionsstein zugewiesen. Bei der Durchführung würfelt sie deshalb die grauen Aktionswürfel. Sie erleidet 1 . Die Aktion ist nicht erfolgreich, also erhält sie keine Ressourcen, stattdessen erhält sie 2 . Danach zieht sie 1 graue Abenteuerkarte.



ABENTEUERKARTEN

Abenteuerkarten haben 1 oder 2 Effekte. Ziehst du eine Abenteuerkarte mit 1 Effekt, führe diesen aus und lege die Karte danach ab. Ziehst du eine Abenteuerkarte mit 2 Effekten, führe den oberen Effekt aus und mische die Karte dann in den Ereignisstapel (wenn nicht anders angegeben). Wenn ihr sie in der Ereignisphase zieht, führt ihr den unteren Effekt aus.



UNTERSTÜTZEN

Charaktere dürfen sich gegenseitig unterstützen, um Aktionen zusammen durchzuführen.

Soll bzw. muss für eine Aktion mehr als 1 Aktionsstein zugewiesen werden, dann dürfen diese von 1 oder auch von mehreren Charakteren kommen. Führen mehrere Charaktere eine Aktion zusammen durch, müsst ihr in der Planungsphase festlegen, welcher Charakter die Aktion ausführt und welche Charaktere unterstützen. Legt den Aktionsstein des ausführenden Charakters zuoberst. Alle Effekte der Aktion (positive wie negative) betreffen nur den **ausführenden** Charakter (müsst ihr z. B. eine Abenteuerkarte ziehen, betreffen die Effekte darauf ausschließlich den Charakter, dessen Aktionsstein oben liegt.)

NEUTRALE AKTIONSSTEINE



Im Spiel könnt ihr zusätzliche, neutrale Aktionssteine erhalten. Verwendet sie wie üblich, um Aktionen zu planen und durchzuführen, beachtet aber die folgenden Einschränkungen:

- Neutrale Aktionssteine dürfen eine Aktion nur unterstützen und niemals (alleine) ausführen.
- Ihr dürft sie nur einer Aktion der entsprechenden Farbe zuweisen.

Aktionssteine, die ihr durch gebaute Gegenstände erhaltet, dürft ihr in jeder Runde neu zuweisen (solange ihr den Gegenstand besitzt). Bei Spieleffekten, für die ihr etwas abwerfen müsst, steht euch der Aktionsstein nur 1x zur Verfügung, sofern nicht anders angegeben.

Beispiel: Durch den Startgegenstand *Hammer und Nägel* erhaltet ihr 2 Aktionssteine für die Aktion , die ihr jeweils 1x verwenden dürft. Für jeden Aktionsstein müsst ihr abwerfen.



DISTANZ ZUM LAGER



Führt ihr die Aktionen und angrenzend zum Lager durch, müsst ihr die übliche Anzahl Aktionssteine zuweisen. Zusätzlich dürft ihr diese Aktionen ab sofort auch auf weiter entfernten Inselteilen durchführen. Ihr müsst dafür allerdings für **jedes Inselteil, das ihr auf dem Weg dorthin durchquert, 1 zusätzlichen Aktionsstein zuweisen**. Ein Inselteil bzw. Inselfeld, das 1 zusätzlichen Schritt vom Lager entfernt ist, kann daher mit 2 oder 3 Aktionssteinen erforscht werden (vgl. hierzu auch die Abbildung). Mit 2 Aktionssteinen muss der ausführende Charakter die Aktionswürfel werfen. Ihr dürft nur Inselfelder erforschen, die an mindestens 1 aufgedecktes Inselteil angrenzen.

Die Aktionen , , und finden immer im Lager statt.



AKTIONSPHASE

AKTION BAUEN

Aufgedruckte Gegenstände (im Szenario-Buch) markiert ihr wie üblich mit 1 , sobald ihr sie gebaut habt. Sie stehen euch ab der kommenden Aktionsphase zur Verfügung.

Baut ihr einen Gegenstand von einer Erfindungskarte, legt diesen Gegenstand mit der Erfindungsseite nach oben auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Nehmt am Ende der Aktionsphase alle gebauten Gegenstände vom Feld für zukünftige Ressourcen, erhaltet ggf. ihre Effekte, und legt sie dann mit der Gegenstandsseite nach oben auf das Spielbrett.  Erfindungsseite  Gegenstandsseite

Ist  nicht erfolgreich, legt den Gegenstand nicht zu den zukünftigen Ressourcen (ihr erhaltet ihn nicht). Falls ihr für diese Aktion Ressourcen zugewiesen habt, müsst ihr sie nicht abwerfen. Legt sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen.

BESCHREIBUNG BESONDERER GEGENSTÄNDE

Lest diesen Abschnitt, wenn ihr eure Aktionen plant. Einige Gegenstände verschaffen euch dauerhafte Vorteile von denen 4 hier beispielhaft beschrieben sind. Wenn ihr den entsprechenden Gegenstand gebaut habt, tritt der folgende Effekt ein.

Karte: In jeder folgenden Aktionsphase erhaltet ihr 1 neutralen Aktionsstein für .

Floss: In jeder folgenden Aktionsphase erhaltet ihr 1 neutralen Aktionsstein für  oder .

Keller: Alle  gelten als .

Bett: Wer  ausführt, erhält 1  und heilt 2  (anstatt des normalen Effekts).



NACHTPHASE

Führt die Nachtphase wie üblich durch, mit folgenden neuen Regeln:

- Im zweiten Schritt der Nachtphase (nachdem ihr gegessen oder  erlitten habt), dürft ihr euer Lager auf 1 angrenzendes Inselteil verlegen. Zur Erinnerung: Abhängig davon, wo sich euer Lager befindet, erhaltet ihr in der Produktionsphase Ressourcen und könnt beim  oder  unterschiedliche Inselteile erreichen.
- Befindet sich auf dem Inselteil mit dem Lager das Symbol , befindet sich auf diesem Inselteil ein natürlicher Unterschlupf. Auch wenn ihr noch keinen  gebaut habt, erleidet ihr in der Nachtphase keine . Das  zählt auch für andere Effekte als Unterschlupf.
- Legt am Ende der Nachtphase alle  von verwendeten besonderen Fähigkeiten der Charaktere ab. Ihr dürft sie in der nächsten Runde erneut verwenden.

WEITERE REGELN

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter besitzt 4 besondere Fähigkeiten, die ihr auf der Charaktertafel findet. Um eine davon zu nutzen, muss die entsprechende Person die angegebene Anzahl an  abwerfen. Fähigkeiten, die eine Aktion verändern, darfst du nur als ausführende Charakter nutzen (nicht wenn du eine Aktion unterstützt, siehe S. 19). Jede Fähigkeit darf nur 1x pro Runde eingesetzt werden. Platziert 1  auf eine Fähigkeit, sobald ihr sie genutzt habt, um dies anzuzeigen. Legt diese Marker am Ende der Nachtphase ab.

Hinweis: Alle besonderen Fähigkeiten sind in der Anleitung des Grundspiels ausführlich beschrieben (siehe S. 30).

Ignoriert in diesem Szenario die besonderen Fähigkeiten *Neue Idee* (Zimmermann) und *Aufklärung* (Forscherin).

UNERFÜLLTER BEDARF

Einige Spieleffekte können euch auffordern, etwas abzuwerfen, zu verringern oder vorzuweisen (z. B. Ressourcen). Könnt ihr der Aufforderung nicht vollständig Folge leisten, erleiden alle Charaktere je 1  für jede einzelne Aufforderung, die ihr nicht erfüllen könnt. Wenn die Aufforderung von 1 speziellen Charakter erfüllt werden müsste, erleidet auch nur dieser Charakter .

Detaillierte Regeln zum unerfüllten Bedarf findet ihr in der Anleitung des Grundspiels auf Seite 22.

EFFEKTE VON PLÄTTCHEN

// Wenn das Abenteuerplättchen auf dem Kartenstapel liegt, musst du 1 Abenteuerkarte ziehen, nachdem du diese Aktion durchgeführt hast, auch dann, wenn du nicht würfeln musst oder kein Abenteuer würfelst. Lege das Plättchen danach ab.

 Ihr müsst 1 zusätzlichen Aktionsstein zuweisen, um diese Aktion durchzuführen. In den meisten Fällen dürft ihr das Plättchen danach ablegen.

 Wenn du für diese Aktion die Aktionswürfel werfen musst und 1 Erfolg würfelst, musst du den Erfolgswürfel nochmals werfen. Das neue Ergebnis zählt. In den meisten Fällen darfst du das Plättchen danach ablegen.

Detaillierte Regeln zu diesen Plättchen findet ihr in der Anleitung auf Seite 12.

EXKLUSIVITÄT

Auf jedem Bereich des Spielbretts (Nachtfeld, Aktionsfelder, Inselteile, ...) kann nur 1 Plättchen oder Marker mit derselben Bedeutung liegen. Sollte 1 weiteres Plättchen derselben Sorte oder 1 weiterer Marker mit derselben Bedeutung dort platziert werden müssen, wird dies nicht platziert – ignoriert entsprechende Anweisungen. Dies gilt nicht als unerfüllter Bedarf.

JETZT DURCHFÜHREN:

Spielt nun Einführungsszenario 3. Orientiert euch dabei an der Zusammenfassung auf der nächsten Seite. Denkt daran, alle zusätzlichen Regeln dieses Szenarios im Szenario-Buch zu lesen.

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN: EINFÜHRUNGSSZENARIO 3

EREIGNISPHASE

Ab der 2. Runde: Zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und führt den Bereich mit  aus (bei Abenteuerkarten unten, bei Ereigniskarten oben). Beachtet folgende Symbole auf den Ereigniskarten:

 ,  ,  : Legt das entsprechende Abenteuerplättchen auf den gleichfarbigen Kartenstapel.

 : Führt den Effekt aus, der in diesem Szenario für das  angegeben ist.

Legt ggf. gezogene Abenteuerkarten ab und die Ereigniskarte auf das rechte Bedrohungsfeld.

MORALPHASE

Überprüft eure Moral. Der/Die Startspieler*in erhält oder verliert  wie auf der Moralleiste angegeben bzw. heilt 1 . Für jedes , dass die Person nicht abgeben kann, erleidet der Charakter 1 .

PRODUKTIONSPHASE

Erhaltet Ressourcen ( und/oder ) von dem Inselteil, auf dem sich euer Lager ( / ) befindet.

 produziert  und  bzw.  produziert .

AKTIONSPHASE

Plant eure Aktionen, indem ihr eure Aktionssteine entsprechend zuweist. Ihr dürft Aktionen mehrfach durchführen (mit Ausnahme der Präventivaktionen, da ihr die entsprechende Karte nach der Aktion ablegen müsst).

Habt ihr alle Aktionssteine zugewiesen, führt alle Aktionen in der folgenden Reihenfolge durch. Denkt daran, dass ihr ggf. die Aktionswürfel werfen müsst, wenn ihr bei dem Symbol  /  die geringere Anzahl Aktionssteine zugewiesen habt.

Hinweis: Fordert euch ein Spieleffekt auf, die Nachtphase außerhalb des Lagers auszuführen, lest die entsprechende Regel auf Seite 28 dieser Anleitung.

1. PRÄVENTIVAKTION

Anzahl der benötigten Aktionssteine und Effekte sind im unteren Bereich der Karte bei dem Symbol  angegeben.

2. SPEZIELLE AKTION

Anzahl der benötigten Aktionssteine und Effekt sind im Szenariobuch angegeben.

3. BAUEN

 / 

Baue  oder 1 Gegenstand, wenn die Aktion erfolgreich ist.

4. SAMMELN

 / 

Erhalte 1 Ressource, wenn die Aktion erfolgreich ist. Ihr dürft in 1 Runde an jeder Quelle genau 1x sammeln (nicht auf dem Inselteil mit dem Lager).

5. ERFORSCHEN

 / 

Decke 1 neues Inselteil auf, wenn die Aktion erfolgreich ist.

6. LAGER AUFRÄUMEN



Erhalte 2  und .

7. AUSRUHEN



Heile dich selbst +1 .



Denkt daran, alle Ressourcen und Gegenstände, die ihr im Laufe der Aktionsphase erhaltet, zunächst auf das Feld für zukünftige Ressourcen zu legen. Verschiebt sie am Ende der Aktionsphase auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

WETTERPHASE

Nichts passiert.

NACHTPHASE

1. Jeder Charakter muss 1  /  essen. Charaktere, die nicht essen, erleiden 2 .
2. Ihr dürft euer Lager auf ein benachbartes Inselteil verlegen.
3. Legt übrige  vom Feld für verfügbare Ressourcen ab.
4. Wenn ihr keinen  oder  habt, erleidet jeder Charakter 1 .
5. Gebt  weiter.
6. Entfernt  von euren Charaktertafeln.
7. Rückt den Rundenmarker um 1 Feld vor.

NACH DEM DRITTEN SZENARIO

Herzlichen Glückwunsch, ihr könnt nun Aktionen mit Aktionswürfeln durchführen, einander unterstützen und auch entfernte Inselteile erreichen. Fahrt nun mit dem nächsten Einführungsszenario fort. Habt ihr das Ziel des Szenarios nicht erfüllt, könnt ihr euch entscheiden, trotzdem fortzufahren oder es gleich nochmal zu versuchen.



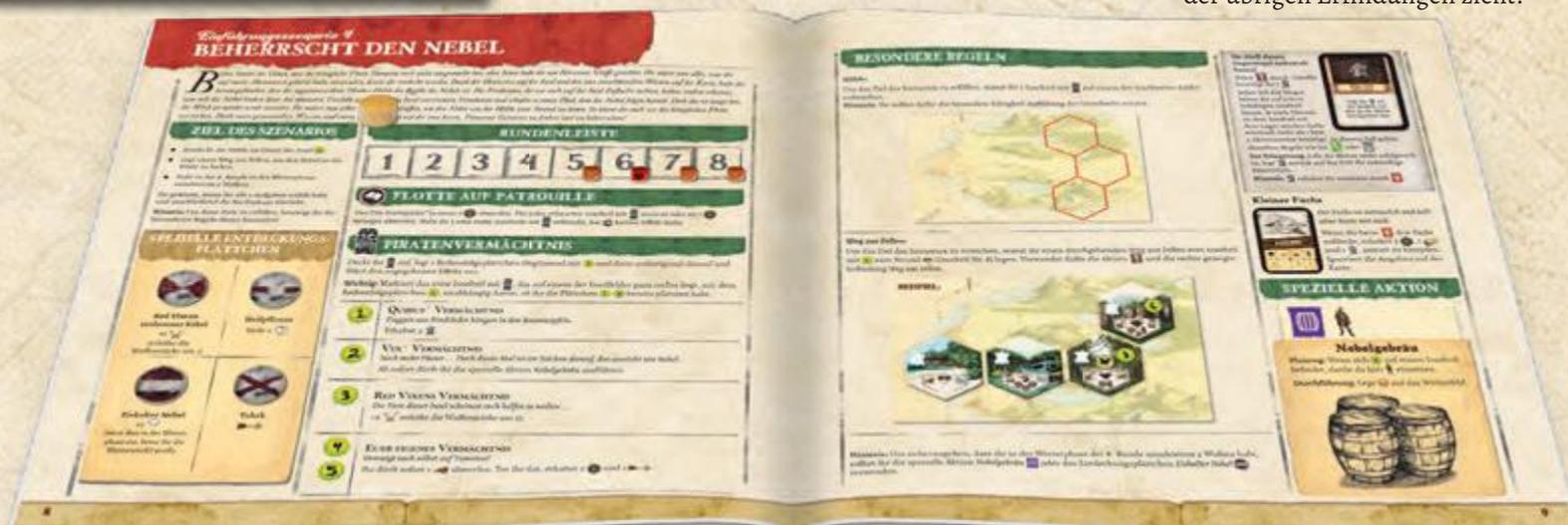
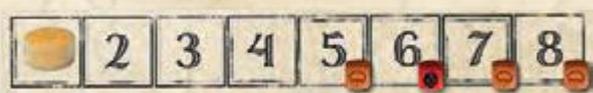
SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 4

Aus den vielen Geheimnissen, die mit den Schätzen ans Licht gekommen sind, habt ihr erfahren, dass ihr die Okulus-Höhle finden müsst, um Kontrolle über den Nebel zu erlangen. Es heißt, sie liege ganz im Osten der Insel, in der Nähe der großen Schlucht. Als ihr tiefer in die Wälder der Insel vordringt, läuft euch ein zotteliger Hund mit einem verblichenen Halstuch zu ... Er scheint der Begleiter eines alten Piraten gewesen zu sein. Der Hund folgt euch und ab und zu hilft euch das zutrauliche Tier sogar. Zusammen kommt ihr eurem Ziel immer näher. Die Höhle ist nicht mehr weit, doch nicht nur die Reise fordert euch – ihr müsst euch mit der Jagd vertraut machen und einen Pfad schaffen, wie es in den Hinweisen und Notizen stand. Das Ende eurer Bemühungen ist in Sicht. Lasst euch nur nicht unterkriegen.

Ihr bereitet das Spiel nun wie eine klassische Partie Robinson Crusoe vor.

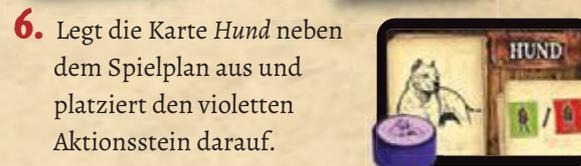
Ausnahme: Anstatt des Charakters Freitag, den ihr im normalen 2-Personen-Spiel benötigt, fügt ihr in diesem Einführungsszenario den Hund hinzu (siehe Charaktere vorbereiten, Schritt 6).

1. Nehmt alle Karten aus der Schachtel und sortiert sie nach Rückseiten. Fügt auch die Karten hinzu, die ihr in den bisherigen Einführungsszenarien verwendet habt.
2. Legt das Spielbrett in der Mitte eurer Spielfläche aus.
3. Schlagt das Szenario-Buch bei Szenario 4 *Beherrscht den Nebel* (Seite 8) auf und legt es neben das Spielbrett.
4. Platziert den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste.
 - a. Die 9 Erfindungskarten mit den zwei Pfeilen neben ihrem Namen
 - b. Die Erfindungskarte *Speer*,
 - c. 5 Erfindungskarten, die ihr zufällig vom Stapel der übrigen Erfindungen zieht.



CHARAKTERE VORBEREITEN

1. Nehmt die Charaktertafeln **Forscherin** und **Zimmermann** und legt jeweils 1 davon vor euch aus.
2. Legt je 1 auf das Startfeld der Verwundungsleiste.
3. Legt je 2 gleichfarbige Aktionssteine für beide Charaktere bereit.
4. Wählt aus, welcher Charakter erhält.
5. Legt die jeweilige individuelle Erfindung (erkennbar am rötlich hinterlegten Namen) mit der Erfindungsseite nach oben auf das entsprechende Feld am Rand der Charaktertafel.
6. Legt die Karte **Hund** neben dem Spielplan aus und platziert den violetten Aktionsstein darauf.



SPIELAUFBAU: EINFÜHRUNGSSZENARIO 4

6. Platziert 1 auf das Feld o der Moralleiste.



9. Mischt die Tierkarten und legt sie als Tierstapel neben das Spielbrett.



7. Legt auf das oberste Feld der Leiste für Waffenstärke (Stärke o).

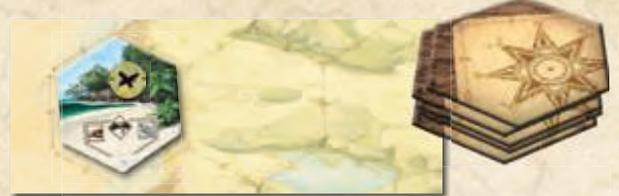


10. Mischt die Geheimniskarten und platziert sie verdeckt rechts neben dem Spielbrett.



8. Sortiert die Abenteuerkarten für die Aktionen Bauen, Sammeln und Erforschen entsprechend ihrer Rückseiten in 3 Abenteuerstapel, mischt diese gründlich und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett. Legt außerdem die Aktionswürfel bereit.

11. Platziert Inselteil Nummer 8 wie abgebildet auf dem Spielbrett. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil. Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.



12. Mischt die 8 Startgegenstände, zieht 2 davon zufällig und legt sie neben das Spielbrett.

Legt 1 auf jedes der beiden Karten.



13. Legt alle Ressourcen, Marker und Plättchen neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.

Hinweis: Legt die Entdeckungsplättchen verdeckt als separaten Vorrat bereit und mischt sie.



14. Nehmt euch die Strandgutkarte mit der Nummer 4 (Vorratskisten) und legt sie auf das rechte Bedrohungsfeld.

16. Legt die Rundenübersicht bereit.



15. Erstellt nun den Stapel mit den Ereigniskarten. Sortiert sie in 2 Stapel - einen mit allen Karten, die ein Buchsymbol aufweisen, und einen zweiten mit allen Karten, auf denen das Abenteurersymbol / / zu sehen ist. Mischt beide Stapel getrennt voneinander und ohne sie anzusehen. Zieht dann 4 Karten von jedem Stapel. Mischt diese 8 Karten zusammen und platziert sie auf das entsprechende Feld. Legt alle übrigen Karten in die Schachtel zurück.

! JETZT DURCHFÜHREN:

Macht euch mit den besonderen Regeln des Szenarios *Beherrscht den Nebel* vertraut.

SPIELÜBERSICHT

Auf den folgenden Seiten findet ihr die neuen Regeln für dieses Einführungsszenario. Danach kennt ihr alle Grundregeln für *Robinson Crusoe*. Verwendet die beiliegende Rundenübersicht als Hilfe, um Szenario 4 zu spielen, nachdem ihr die neuen Regeln gelesen habt.



DER HUND

Der Hund bringt 1 zusätzlichen neutralen Aktionsstein ins Spiel, den ihr jede Runde entweder als Unterstützung für oder zuweisen dürft. Wir empfehlen, den Aktionsstein auf die Karte zu legen, solange ihr ihn nicht verwendet.

4. AKTIONSPHASE

JAGEN

Beim Jagen erhaltet ihr und ggf. , allerdings geht der jagende Charakter auch das Risiko von ein, wenn eure Waffenstärke nicht ausreicht.

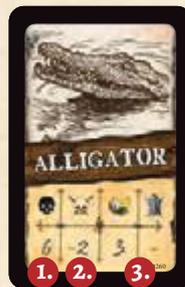
Planung: Für diese Aktion müsst ihr 2 Aktionssteine auf dem entsprechenden Aktionsfeld zuweisen. Ihr dürft für diese Aktion nur Aktionssteine einsetzen, wenn sich mindestens 1 Tierkarte auf dem Jagdstapel befindet (dieser entsteht beim , siehe nächste Seite).

Durchführung: Diese Aktion führt ihr vor durch. Der Charakter, der die Aktion durchführt, zieht die oberste Karte vom Jagdstapel und bekämpft dieses Tier mit Hilfe eurer . Diese könnt ihr mit erhöhen (siehe nächste Seite).



Führt bei der Aktion Jagen die folgenden Schritte aus:

1. Zieht die oberste Karte vom Jagdstapel und vergleicht die Stärke des Tiers mit eurer Waffenstärke . Ist gleich oder höher, müsst ihr in diesem Schritt nichts tun.
Ist geringer, erleidet der Charakter, der die Aktion ausführt, in Höhe der Differenz. In beiden Fällen führt ihr danach die folgenden Schritte aus.
2. Verringert eure um den angegebenen Wert. Beachtet ggf. die Regel für unerfüllten Bedarf (siehe S. 28 dieser Anleitung).
3. Legt die angegebene Anzahl und auf das Feld für zukünftige Ressourcen.
4. Falls weitere Effekte auf der Tierkarte angegeben sind, führt diese aus. Legt die Karte dann ab.



Hinweis: Verschiedene Spieleffekte können euch anweisen, Tiere zu bekämpfen. Häufig ist dabei nur die Stärke des Tiers angegeben. Führt dann nur Schritt 1 aus.

Beispiel: Eure Waffenstärke beträgt 3. Die Forscherin führt eine Aktion *Jagen* durch, die vom Hund unterstützt wird. Bei der Durchführung zieht sie die oberste Karte vom Jagdstapel.



Sie deckt den Waran auf, der eine Stärke von 4 hat. Da die Waffenstärke nur 3 beträgt, erleidet die Forscherin 1 .

Danach verringert sie um 1 und legt 3 und 1 auf das Feld für zukünftige Ressourcen.



Durch den zusätzlichen Effekt des Warans erleidet die Forscherin 1 weiteren .



Danach legt sie die Karte ab, nimmt ihren Aktionsstein zurück und legt den Aktionsstein des Hundes zurück auf die Karte *Hund*.

AKTIONSPHASE

T BAUEN

Führt diese Aktion wie üblich durch, mit folgenden neuen Regeln:

INDIVIDUELLE ERFINDUNG

Jeder Charakter hat 1 individuelle Erfindung neben seinem Charaktertableau.

Diese Erfindung kann im Laufe des Spiels ausschließlich von dem entsprechenden Charakter gebaut werden (nach den üblichen Regeln), andere Charaktere dürfen ihn dabei aber unterstützen. Wird die Erfindung gebaut, erhält der Charakter sofort 2 . Legt die Erfindung dann wie üblich auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Ab der nächsten Runde steht sie allen Charakteren zur Verfügung.



WAFFEN BAUEN

Waffen benötigt ihr für die Jagd oder verschiedene Spieleffekte. Mit jeder Waffe erhöht sich eure Waffenstärke .

Planung: Legt 1-2 Aktionssteine und 1 auf dem Bereich für die Waffenstärke.

Durchführung: Gelingt die Aktion, werft das ab und erhöht eure Waffenstärke um 1.

Hinweis: Auch verschiedene Gegenstände können die Waffenstärke erhöhen.



DACH ODER PALISADE BAUEN

Dach und Palisade bewahren die Charaktere vor negativen Effekten in der Wetterphase.

Beides könnt ihr erst bauen, wenn ihr einen Unterschlupf gebaut habt oder einen natürlichen Unterschlupf gefunden habt . Legt dann sofort auf die Felder o von Dachstärke () und Palisadenstärke (.

Sowohl Dachstärke als auch Palisadenstärke könnt ihr in einer Runde beliebig oft erhöhen.

Planung: Legt 1-2 Aktionssteine entweder auf das Feld für Palisade oder für Dach. Zusätzlich benötigt ihr 2 oder alternativ 1 .



Hinweis: Die benötigte Anzahl der Ressourcen, um zu bauen oder bzw. zu erhöhen, hängt davon ab, wie viele Personen mitspielen. Wenn ihr in zukünftigen Szenarien mit mehr als 2 Charakteren spielt, müsst ihr mehr Ressourcen abwerfen (siehe Angaben auf dem Spielbrett).

Durchführung: Ist die Aktion erfolgreich, wirf die entsprechenden Ressourcen ab und erhöhe den Wert für bzw. um 1, indem du verschiebst.



E ERFORSCHEN

Führt die Aktion wie üblich durch, beachtet dabei ab sofort auch die folgenden Symbole:

Tierkarte ziehen

Wenn du ein Insekteil mit aufdeckst, ziehe sofort verdeckt 1 Tierkarte vom Tierkartenstapel und mische sie verdeckt in den Jagdstapel.



Hinweis: Zu Beginn des Spiels ist der Jagdstapel leer, lege die erste Tierkarte also einfach verdeckt auf das leere Feld.

Entdeckungsplättchen nehmen

Wenn du ein Insekteil mit aufdeckst, ziehe für jedes Symbol 1 entsprechendes Entdeckungsplättchen und lege es offen auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Verschiebt sie am Ende der Aktionsphase zusammen mit allen anderen dort liegenden Ressourcen, Plättchen und Karten auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

Hinweis: Spezielle Entdeckungsplättchen (, ,) haben in jedem Szenario einen anderen Effekt. Lest ihre Bedeutung im entsprechenden Szenario nach, wenn ihr ein solches Plättchen zieht.



Entdeckungsplättchen einsetzen

Entdeckungsplättchen auf dem Feld für verfügbare Ressourcen dürft ihr jederzeit einsetzen, sofern nicht anders angegeben (siehe Seite 26 der Grundspiel-Anleitung). Ihr dürft sie so lange dort liegen lassen wie ihr möchtet (mit Ausnahme der *nährhaften Larven*, welche als verderbliche Nahrung gelten).

Werft Entdeckungsplättchen, die ihr eingesetzt habt, ab. Legt sie in die Schachtel zurück.

Wenn auf einem Entdeckungsplättchen ein abgebildet ist, müsst ihr die Bedingung über dem erfüllen, um den Effekt unterhalb des zu erhalten.

Beispiel: Wenn ihr dieses Plättchen einsetzt, dürft ihr euch nur dann 1 und 1 nehmen, wenn eure mindestens 1 ist.

EFFEKTPLÄTTCHEN

Euer Spiel kann durch verschiedene Effektplättchen beeinflusst werden. Ihre Effekte findet ihr auf Seite 28 dieser Anleitung.



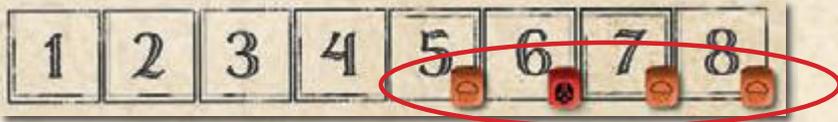
WETTERPHASE

5. WETTERPHASE

In dieser Phase müsst ihr euch mit den Wetterbedingungen auf der Insel auseinandersetzen. Verwendet dafür die Wetterwürfel und führt die folgenden Schritte aus:



- Bestimmt, welche(n) Würfel ihr werfen müsst. Diese können sich von Szenario zu Szenario und von Runde zu Runde unterscheiden. Welche Wetterwürfel ihr in einer Runde werfen müsst, ist auf der Rundenleiste angegeben.



Hinweis: Wenn ein Spieleffekt euch anweist, einen Würfel zu werfen, den ihr bereits durch einen anderen Effekt werfen müsst, werft ihn insgesamt nur 1x.

Werft die angegebenen Würfel. Ist kein Würfel angegeben, müsst ihr keinen Würfel werfen. Falls Wetterplättchen auf dem Wetterfeld liegen, addiert ihre **Symbole** zu den gewürfelten Symbolen. Führt dann die entsprechenden Effekte aus. Legt abgehandelte Wetterplättchen ab.

☁ DIE EFFEKTE DER WETTERWÜRFEL UND WETTERPLÄTTCHEN

- Zählt alle Schneewolken ☁. Für jede ☁ müsst ihr 1 🍌 abgeben (unabhängig von eurer 🌿).
- Zählt alle Wolken (☁ und ☁). Vergleicht ihre Anzahl mit eurer 🌿. Wenn die Anzahl der Wolken größer als 🌿 ist, müsst ihr für jede Wolke, die 🌿 übersteigt, 1 🍌 (oder 🍌) und 1 🍌 abwerfen. Sonst passiert nichts.
- Habt ihr nicht genug Ressourcen, werft so viele von den geforderten Ressourcen wie möglich ab. Für jede Ressource, die ihr nicht abgeben könnt, erleidet jeder Charakter wie üblich 1 ❤️ (unerfüllter Bedarf).

Hinweis: Charaktere, die die Nachtphase außerhalb des Lagers durchführen müssen, sind **nicht** von Wettereffekten betroffen (siehe S. 28 dieser Anleitung).

Beispiel: 🌿 beträgt 1.



In der Wetterphase müssen Zimmermann und Forscherin laut Rundenleiste 🍌 werfen. Das Ergebnis ist ☁. Zusätzlich liegt das Plättchen ☁ auf dem Wetterfeld.

Für die ☁ müssen sie 1 🍌 abwerfen.



Insgesamt haben sie 2 Wolken, aber nur 1 🌿. Daher müssen sie zusätzlich 1 🍌 und 1 🍌/🍌 abwerfen. Da sich kein 🍌 mehr auf dem Feld für verfügbare Ressourcen befindet, erleiden alle Charaktere 1 ❤️.



Zum Schluss legen sie das ☁ ab.

DIE EFFEKTE DES TIERWÜRFELS

Der Tierwürfel gehört zu den Wetterwürfeln. Führt seine Effekte in der Wetterphase aus:

-  Werft 1 Nahrung (/) ab.
-  Verringert  um 1.
-  Bekämpft 1 Tier der Stärke .
-  Nichts passiert.

Für jeden Effekt, den ihr nicht ausführen könnt, erleidet jeder Charakter 1  nach der Regel für unerfüllten Bedarf.

DER EFFEKT DES STURMPLÄTTCHENS

 Liegt das Sturmplättchen auf dem Wetterfeld, handelt dieses am Ende der Wetterphase ab. Senkt die Palisadenstärke um 1. Ist dies nicht möglich, erleidet ihr je 1  nach den Regeln für unerfüllten Bedarf.

6. NACHTPHASE

Führt die Nachtphase wie üblich durch, mit folgenden neuen Regeln:

- Wenn ihr euer Lager verlegt, müsst ihr  und  um die Hälfte (abgerundet) reduzieren.
- Habt ihr keinen Unterschlupf  gebaut und verlegt euer Lager von 1 Inselteil mit natürlichem Unterschlupf , müsst ihr  und  auf 0 setzen.
- Wenn ihr den Rundenmarker auf ein Feld mit // verschiebt, empfehlen wir, die entsprechenden Würfel auf das Wetterfeld zu legen. So vergesst ihr nicht, sie in der nächsten Wetterphase zu werfen.

NACH DEM VIERTEN SZENARIO

Herzlichen Glückwunsch, ihr kennt nun alle Regeln von *Robinson Crusoe*. Ihr habt die Geheimnisse um Tamatoa gelöst, seid nun in der Lage den Nebel zu kontrollieren und konntet euch vor der königlichen Flotte verstecken. Hoffentlich könnt ihr nun bald wieder zu eurem alten Piratendasein auf Hoher See zurückkehren.

Hinweis: *Robinson Crusoe* hat viele Regeln, die auf unterschiedliche Weise interagieren. Lest in der Anleitung nach, wenn ihr euch unsicher seid, wie ihr bestimmte Effekte durchführen müsst. Wenn ihr mit mehr als 2 Personen spielt, überprüft außerdem, welche Regeländerungen (insbesondere für die Aktionen  und ) es gibt. Wenn ihr mit 2 Personen spielt, solltet ihr euch mit den Regeln für das Spiel mit *Freitag* vertraut machen.



DIE WICHTIGSTEN REGELN

UNERFÜLLTER BEDARF

Wenn ihr einen Spieleffekt nicht vollständig ausführen könnt, erleidet ihr für jede Aufforderung, die ihr nicht erfüllen könnt je 1 .

Ist ein einzelner Charakter von diesem Effekt betroffen, erleidet nur dieser . Sind alle Charaktere betroffen (z. B. durch Wettereffekte) erleiden sie alle .

EXKLUSIVITÄT

Müsstet ihr ein Plättchen an einen Ort legen, an dem bereits ein identisches Plättchen liegt, legt es stattdessen nicht dorthin (gilt nicht als unerfüllter Bedarf).

DIE NACHTPHASE AUßERHALB DES LAGERS DURCHFÜHREN

Auf einigen Abenteuerkarten oder Geheimniskarten kannst du aufgefordert werden, die Nachtphase außerhalb des Lagers durchzuführen. Lege in diesem Fall - nachdem du deine aktuelle Aktion durchgeführt hast - 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.

Während der Wetterphase bist du nicht von den Effekten des Wetters betroffen. Hast du allerdings keinen Unterschlupf (da sich auf dem Inselteil, auf dem du die Aktion durchgeführt hast, kein  befindet), erleidest du in der Nachtphase 1 . Und natürlich musst du etwas essen. Hast du keine Nahrung auf der Charaktertafel, erleidest du 2 weitere . Am Anfang der nächsten Runde kehrst du wieder ins Lager zurück. Lege alle Ressourcen, die du noch besitzt, auf das Feld für verfügbare Ressourcen.

TEMPORÄRE WAFFE

Verwendest du eine temporäre Waffe, erhöht dies nur für diese Aktion die . Addiere die temporäre  zu eurer  hinzu (ohne die  auf der Leiste anzupassen). Musst du die  verringern, verringere die normale Waffenstärke (nicht die temporäre).

ABENTEUERPLÄTTCHEN



Führst du eine Aktion aus, auf deren Abenteuerkarten 1 Abenteuerplättchen liegt, musst du genau 1 Abenteuerkarte ziehen, nachdem du diese Aktion durchgeführt hast. Dies ist unabhängig davon, ob du die Aktionswürfel geworfen hast oder  gewürfelt hast.

ERNEUT WÜRFELN



Liegt  auf dem Inselfeld oder Inselteil, auf dem du eine Aktion ausführt: Wenn du die Aktionswürfel werfen musst und das Würfelergebnis  zeigt, musst du den Erfolgswürfel erneut werfen. Das neue Ergebnis zählt. Das Plättchen bleibt bis zum Spielende dort liegen.

Liegt  auf einem Aktionsfeld und führst du diese Aktion aus: Wenn du die Aktionswürfel werfen musst und das Würfelergebnis  zeigt, musst du den Erfolgswürfel erneut werfen. Das neue Ergebnis zählt. Lege das Plättchen ab, wenn du beim zweiten Wurf  gewürfelt hast.

ZEITRAUBENDE AKTION



Plant ihr in der Aktionsphase eine Aktion, die mit  markiert ist (auf dem entsprechenden Aktionsfeld oder Inselteil), müsst ihr 1 zusätzlichen Aktionsstein zuweisen. Befindet sich das Plättchen auf einem Aktionsfeld, werft es danach ab. Befindet es sich auf einem Inselteil oder Inselfeld, bleibt es dort liegen.

Beispiel: Wenn auf dem Aktionsfeld  das Plättchen  liegt, müsst ihr 2 oder 3 Aktionssteine zuweisen. Bei 2 Aktionssteinen müsst ihr die Aktionswürfel werfen.

WEITERE EFFEKTPLÄTTCHEN

Befindet sich das Plättchen  auf dem Aktionsfeld , müsst ihr für die nächste Aktion , für die ihr  benötigt, 1  zusätzlich abwerfen. Werft das Plättchen danach ab.

Befindet sich das Plättchen  und/oder  auf 1 Inselteil, produziert die entsprechende Quelle 1 zusätzliche Ressource dieses Typs. Befindet sich euer Lager auf diesem Inselteil, erhaltet ihr diese Ressource in der Produktionsphase. Befindet sich das Plättchen auf anderen Inselteilen, dürft ihr 1x zusätzlich von der entsprechenden Quelle . Das Plättchen bleibt bis zum Spielende liegen.

Befindet sich das Plättchen  auf dem Aktionsfeld *Jagen*, hat das nächste Tier, dass ihr jagt, +1 . Werft das Plättchen danach ab.

Führst du eine Aktion auf einem Inselteil mit  aus, muss eure  mindestens 1 sein. Andernfalls erleidest du 1 . Das Plättchen bleibt dort liegen.

IMPRESSUM

Autor des Grundspiels: Ignacy Trzewiczek

Grafik und Design des Grundspiels: Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn

Autorin der Einführungs-Kampagne: Joanna Kijanka

Grafik und Design der Einführungskampagne: Michał Kulasek, Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Hanna Kulik, Michał Kulasek

Deutsche Ausgabe der Einführungskampagne:

Redaktion und Übersetzung: Irina Siefert, Franziska Hennings

Grafik: Jessy Töpfer

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.

© 2022 Portal Games. © der deutschen Ausgabe 2023

Pegasus Spiele GmbH.

v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele