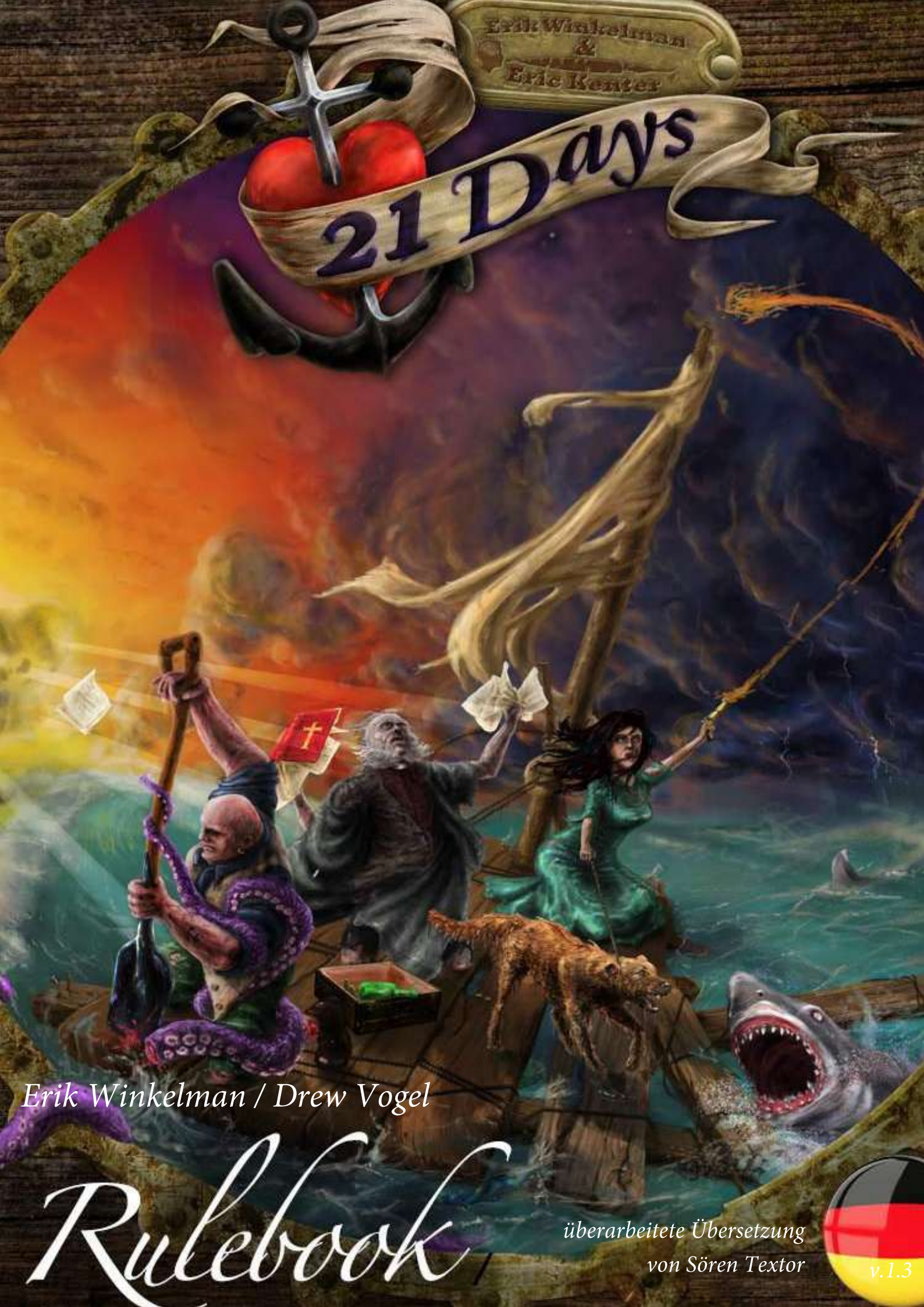


Erik Winkelman
&
Eric Kenter

21 Days




Erik Winkelman / Drew Vogel

Rulebook

überarbeitete Übersetzung
von Sören Textor



v.1.3

Ziel des Spiels	4
Einmalige Vorbereitungen	4
Spielkomponenten	5
Symbol-/Komponentenbeschreibung	8
Symbole:.....	8
Überlebendenkarte/Charakterkarten:.....	10
Floßplanken:.....	10
Logbuchkarten:.....	10
Katastrophenkarten:.....	11
Quallenkarten:.....	12
Haientsfernungskarte:.....	12
Markierungsplättchen:.....	12
Tentakelmarker:.....	12
Flaschenpostkarten:.....	13
Aktionsorte	14
Krake (max. 1 Würfel).....	14
Leuchtpistole (max. 3 Würfel).....	14
Flaschenpost (max. 2 Würfel).....	15
Wechselnde Orte (die Würfelanzahl ist abhängig vom aktuellen Plättchen).....	15
Hoffnung (max. 3 Würfel).....	15
Angeln (max. 1 Würfel).....	16
Spielaufbau	17
Spielplanelemente.....	17
Vorbereitung des Logbuchs.....	19
Spielphasen	20
Wetterphase:.....	20
Haiphase:.....	20
Morgenphase:.....	20
Mittagsphase:.....	20
Abendphase:.....	20
Angriffsphase:.....	21
Logbuchphase:.....	21
Angriffe	21
Haiangriff.....	21
Krakenangriff.....	22
Kampfablauf:.....	22
Quallenprüfung.....	24
Tod eines Überlebenden.....	25
Tag 21 / Ende des Spiels	25
Der 21. Tag:.....	25
Überlebende/Charaktere	26
Scruffs an Bord! - Solovariante 	28
Aufbau des Solospiels.....	28
Die Wettererweiterung	30
Spielmaterial:.....	30
Spielaufbau.....	30
Spielablauf.....	30

Die Flugdrachenerweiterung	31
Spielmaterial.....	31
Spielaufbau	31
Spielablauf	31
Bau des Flugdrachens am 21. Tag.....	31
Flugdrachwürfel	31
THANK YOU	32



17 Oktober 1903.

In einem furchtbaren Sturm verlor das Kreuzfahrtschiff Esperanza ihren Kampf gegen die Elemente. Insgesamt 163 Seelen kamen dabei auf hoher See ums Leben. Eine kleine Gruppe jedoch überlebte diese Katastrophe und wurde an die Küste der Insel Juan Ansidad gespült. Die Überlebenden hofften auf ein Wunder und warteten wochenlang auf eine Bergungsmannschaft. Aber niemand kam.

Allmählich wurde die Nahrung knapp und sie realisierten, dass sie fürs weitere Überleben oder gar einer Heimkehr selbst tätig werden mussten. Daher bauten sie aus dem Treibgut der Esperanza ein Floß zusammen und losten anschließend mit Hilfe von Strohhalmen die Plätze auf diesem aus.





Vier ausgedörrte Überlebende mit klarem Verstand trotzten letztendlich auf der Suche nach Rettung und mit einer gesunden Portion Glück den Gefahren des Pazifiks. Ihren Überlebenskampf notierten sie in dem vor euch liegendem Logbuch.

Ein Kampf, der insgesamt **21 Tage** dauerte...


Ziel des Spiels

In 21 DAYS durchleben du und deine Freunde, die von den Überlebenden der Esperanza im Logbuch festgehaltenen Ereignisse ihrer beschwerlichen Reise. Euer Ziel ist es, mindestens 1 Überlebenden am 21. Tag in Sicherheit zu bringen. Nur, wenn ihr als Team zusammenarbeitet und die Aktionen auf dem Spielbrett mit Bedacht wählt, überlebt ihr vielleicht lange genug, um das Rettungsboot zu erreichen und somit gerettet zu werden. Sollte keiner der Überlebenden die 21 Tage auf dem Floß überleben, verliert ihr das Spiel.

Einmalige Vorbereitungen

- Klebt vor eurem ersten Spiel die Aufkleber auf die einzelnen Würfel mit je 15 mm Kantenlänge (2 rote, 2 gelbe, 2 blaue, 3 grüne). Achtet darauf, dass die Summe der Würfelaugen auf den sich gegenüberliegenden Seiten jeweils genau 7 beträgt. Zum Beispiel liegt die  immer gegenüber der , die  gegenüber der , usw.
- Beklebt den **violetten** Wetterwürfel (12 mm), den **blauen** Drachenwürfel (12mm) und den **grünen** Krakenwürfel (12mm) mit den Aufklebern der passenden Farbe. Die Werte zueinander spielen hier keine Rolle.
- Steck die beiden Teile des Rettungsschiffs zusammen.
- Die Tagebuchkarte der zweiten Woche (auf dieser ist auf beiden Seiten LOGBOOK abgebildet), ist überflüssig. Ihr könnt sie weggeworfen oder, wie im Video auf der Website des Spiels vorgeschlagen, als Lesezeichen, zum Zerschneiden einer Banane oder zur Reinigung des Aquariums verwenden.
- Weitere Informationen findet ihr im Video Stickered Dice unter www.21daysBordgame.com

Spielkomponenten

Gegenstände und Regeln, die du für die → *Scruffs an Bord!* – *Solovariante* benötigst, sind in der Spielanleitung mit einer grünen Pfote markiert  oder mit grünen Text hervorgehoben.



1 Spielplan



1 Regelbuch (Spielregeln)

Sollte eine Kartenbeschreibung der Anleitung widersprechen, so hat die Beschreibung der Karten Gültigkeit!



31 Logbuchkarten (in der Kickstarter-Ausgabe: 36)

Im oberen Drittel jeder Logbuchkarte findet ihr die Morgenaktionen, in der Mitte die Mittagsaktionen und im unteren Drittel die Abendaktionen. Diese Aktionen werden durch Symbole beschrieben, die später genauer erläutert werden.

Mit jeder Woche wirken die Karten etwas verwitterter, verblasster, beschädigter und sind teils sogar blutbefleckt, was die Belastung und den Stress der Überlebenden widerspiegelt.



13 Überlebendenkarten (3 rote, 3 gelbe, 3 blaue, 4 grüne)

(Die Kickstarter Edition enthält 2 weitere rote Charaktere)

Unter → *Überlebende* werden die einzelnen Karten genauer beschrieben.



1 Startspielermarker

Diesen Marker erhält der jeweilige Startspieler. Am Ende einer Runde gibt ihr den Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.



7 Wechselnde Orte-Plättchen

Legt diese verdeckt auf einem Stapel neben das Spielbrett. Das Logbuch bestimmt, wann ihr das nächste Plättchen aufgedeckt und auf das entsprechende Feld des Spielplans legt.



6 Katastrophenkarten

Diese enthalten die von Zeit zu Zeit auftretende Katastrophenereignisse, die ihr bewältigen müsst.



1 Haientfernungskarte

Während des Spiels greifen Haie an. Die Entfernungskarte zeigt an, wie weit die Haie noch vom Floß entfernt sind.



11 Flaschenpostkarten.

Die Flaschenpostkarten bringen euch den Überlebenden auf dem Floß etwas Glück.



3 Quallenkarten

Diese kommen zum Einsatz, sobald ein Überlebender vom Floß in einen Schwarm Quallen fällt → *Quallenprüfung*.



4 Farbmarker

Diese Marker verwendet ihr, wenn ihr 1 zufälligen, noch im Spiel befindlichen Überlebenden auswählen müsst.

Um diesen Überlebenden mit Hilfe der Marker zu ermitteln, nehmt ihr die Marker der noch

am Spiel beteiligten Überlebenden in die geschlossene Hand und lasst einen zufälligen Marker auf den Tisch fallen. Der aufgedeckte Wert bestimmt den zu wählenden Überlebenden. Passagiere der ersten Klasse werden dabei durch Marker mit einer blauen **1**, die der zweiten Klasse durch die mit einer gelben **2**, die der dritten Klasse durch die mit einer roten **3** und Besatzungsmitglieder durch die mit einem grünen **C** (Crew) gekennzeichnet.



6 Floßplanken

Zu Spielbeginn ordnet ihr diese gemäß ihrer Silhouette auf dem Spielplan an. Während des Spiels kann das Floß nach den Anweisungen des Spiels auseinanderbrechen.




4 Schnipsplättchen

Diese Marker dürft ihr während des Spiels ausgeben, um die darauf abgebildete Aktion auszuführen.




1 Rettungsbootmarker

Er symbolisiert das herannahende Rettungsboot, das umso näher zum Floß ist, je näher sich der Marker am Rettungsring  befindet.











4 Markierungsplättchen

Diese *Sanduhr mit Flügeln*-Marker kommen auf speziellen Flaschenpostkarten zum Einsatz oder werden zum Kennzeichnen einer bereits verwendeten Fähigkeit der Scruffsaktionen  verwendet.



16 Hoffnungsmarker

Diese Marker bewahrt ihr in dem grünen Stoffbeutel auf und verwendet sie, um Katastrophen zu verhindern, die Fähigkeit eines Überlebenden zu aktivieren oder die Effekte eines Ortes zu nutzen. Zudem sind sie am 21. Tag von besonderer Bedeutung. Immer wenn ihr einen solchen Marker einsetzt, legt ihr anschließend wieder zurück in den Beutel. Eine Ausnahme hiervon stellen die 3 Hoffnungsmarkern mit +1/-1 bzw. +2/-2 dar, die ihr nur 1x im Spiel verwenden könnt. Mit Hilfe dieser Marker dürft ihr 1 Würfelwert um +1/-1 bzw. +2/-2 verändern. Mit +1/-1 verändert man bspw. eine  in eine  /  oder eine  in eine  /  bzw.  / . Diese spezielle Eigenschaft könnt ihr nicht am 21. Tag verwenden! Befinden sich keine Marker mehr im Beutel, so könnt ihr auch keine mehr ziehen und man ihr müsst warten bis ihr welche verwendet habt.



8 Überlebendenwürfel/Stärkewürfel (15mm) (2 rote, 2 gelbe, 2 blaue, 2 grüne)

Jeder Überlebende wird auf dem Floß durch zwei Stärkewürfel in seiner Spielerfarbe repräsentiert.



4 Platzierungswürfel (12mm)

Je Spielerfarbe einen: rot, gelb, blau, grün



1 weißer Würfel (12mm)

Diesen Würfel verwendet ihr hauptsächlich bei Krakenangriffen. Bei Bedarf dürft ihr ihn auch er auch als zusätzlichen Platzierungswürfel einsetzen.



1 Haiwürfel

Diesen Würfel würfelt ihr bei Haiangriffen. Der äußere Würfel gibt dabei die Haiposition in Bezug auf das Floß wider und der innere Würfel bestimmt die Angriffsstärke des Hais.



1 Krakenwürfel

Dieser besitzt 2 leere Seiten und 4 Seiten mit Tentakeln.



8 Tentakelmarker

Die farbige Seite der doppelseitigen Marker zeigt einen gesunden Tentakel an, dessen Angriff noch aussteht. Nach dem Angriff dreht ihr ihn auf die verblasste Seite, um anzuzeigen, dass dieses Tentakel in dieser Runde bereits angegriffen hat.



10 Scruffsplättchen 🐾

Diese sind nur fürs Solospiel. Sie enthalten Aktionen, die Scruffs aktivieren kann, solange seine Stärke 5 ist oder 6 beträgt → *Sruffs an Bord! - Solovariante*



1 Scruffwürfel 🐾

Dieser ist nur fürs Solospiel → *Sruffs an Bord! - Solovariante*



1 Windrosenmarker

Teil der → *Flugdrachenerweiterung*



1 Flugdrachenwürfel

Teil der → *Flugdrachenerweiterung*



5 Koffermarker

Teil der → *Flugdrachenerweiterung*



1 Wettervorhersagetafel (doppelseitig)

Teil der → *Wettererweiterung*



1 Wetterwürfel

Teil der → *Wettererweiterung*



1 Wolkenplättchen (doppelseitig)

Teil der → *Wettererweiterung*

Symbol-/Komponentenbeschreibung

Symbole:

Die folgenden Symbole findet ihr an vielen Stellen im Spiel wieder – sei es im Logbuch, auf den Flaschenpostkarten, den Scruffsplättchen 🐾, den Katastrophenkarten oder sonst wo.

Auf den Logbuchkarten führt ihr die die entsprechenden Anweisungen immer von links oben nach rechts unten aus.



Beginnend mit dem Startspieler, legen die Spieler ihre Platzierungswürfel auf die verfügbaren Plätze des Spielplans. Sobald alle Platzierungswürfel verteilt sind, aktiviert ihr die jeweiligen Orte, indem die Spieler die Platzierungswürfel in der unter → *Aktionsorte* beschriebenen Reihenfolge würfeln.



Mischt alle Katastrophenkarten (auch die bereits abgelegten) und bildet 1 neues Katastrophendeck.



Zieht 2 Hoffnungsmarker aus dem Beutel. Die Spieler entscheiden, welche Überlebenden 1 bzw. 2 dieser Marker erhalten.



Platziert 1 Wechselnde Orte-Plättchen eurer Wahl auf dem Spielplan.



Der Startspieler deckt die oberste Katastrophenkarte auf.
→ *Katastrophenkarten*



Legt den Wechselnde Ort Delfin-Marker auf das Spielbrett bzw. lasst ihn dort liegen.



Jeder Überlebende verliert 1 Stärkepunkt.



Die Überlebenden verlieren insgesamt 1/2/3 Stärkepunkte. Ihr dürft untereinander besprechen, welche Überlebenden davon betroffen sind. 1 Überlebender darf dabei auch mehrere Stärkepunkte einbüßen.



Der Überlebende der angegebenen Farbe (hier der gelbe) erhält 2 Stärkepunkte.



Entfernt die oberste Logbuchkarte des Nachzugstapels.



Diese Aktion könnt ihr nicht am 20. Tag durchführen.



Der Startspieler platziert seinen Platzierungswürfel auf den Ort des Kraken.
→ *Krakenangriff*



Der Krake schnappt sich 1 der Überlebenden, der sofort 1 Stärkewürfel verliert. Bestimmt mit Hilfe der Farbmarker, welchen Überlebenden dieses Schicksal trifft und dabei sogar sterben könnte.



Die Angelrute ist kaputt! Der Angelplatz steht an diesem Tag nicht zur Verfügung.



1 der Überlebenden fällt vom Floß direkt in einen Schwarm von Quallen.
→ *Quallenprüfung*.



Je nach Ziffer greift Hai 1 oder 6 an → *Haiangriff*.



Verschiebt den Rettungsbootmarker um 1 Feld nach rechts.



Verschiebt den Rettungsbootmarker um 1 Feld nach links.



Das Floß verliert 1 der Außenplanken. Benützt die Farbmarker, um herauszufinden, welche Seite des Floßes betroffen ist. Der Verlust 1 Planke führt zum Verlust des Überlebenden, wenn sich dieser nicht mehr am Floß festhalten kann (seine Stärkewürfel berühren keine Planke mehr).



Bei Logbuchkarten mit diesem Symbol handelt es sich um Pflichtkarten, die nur bei der → *Vorbereitung des Logbuchs* von Bedeutung sind.



Befindet sich am 21. Tag im Logbuch. Es zeigt an, dass ihr versuchen dürft mit Hilfe des Megaphons das Rettungsboot für den Preis von 2 Stärkepunkten auf sich aufmerksam zu machen.



Flugdrachensymbol. Kommt nur bei der → *Flugdrachenerweiterung* zum Einsatz und erscheint am 21. Tag des Logbuchs. Ihr könnt versuchen 1 Drachen zu bauen oder versuchen mit Hilfe eines zuvor gebauten Drachen, das Rettungsboot auf die Überlebenden aufmerksam zu machen.

Überlebendenkarte/Charakterkarten:



Die Vorderseite jeder Charakterkarte zeigt die Spielerfarbe, die Passagierklasse und das Porträt des Überlebenden. Zudem enthält sie die Sonderfähigkeit des Charakters sowie die eventuell anfallenden Kosten bei deren Nutzung. Außerdem findet ihr dort noch kurze Charakterbeschreibung des Überlebenden. Auf der Rückseite der Überlebendenkarte befinden sich die Boardinginformationen des Charakters.

Hier seht ihr Maya Ayushi, die auf der Esperanza eine Passagierin der ersten Klasse war und somit die **blaue** Spielerfarbe verwendet. Durch die Bezahlung von 2 Hoffnungsmarkern darf sie ihren eigenen Stärkewert oder den eines beliebigen anderen Charakters um 1 Punkt erhöhen.


Floßplanken:



Die Floßplanken ordnet ihr gemäß der Silhouette des Spielbretts an. Es stellt das von den Überlebenden gebaute Floß dar. Das Floß bietet 4 Plätze auf denen ihr die Würfelstapel der Überlebenden legt. Zur Bestimmung der Würfelplatzierung verwendet ihr entweder die farbigen Marker oder ihr sprecht euch untereinander ab, wo genau ihr die Überlebenden auf das Floß stellt.


Logbuchkarten:



Die Vorderseite der Logbuchkarten in 3 Abschnitte unterteilt: die Morgen-, die Mittags- und die Abendphase (von oben nach unten). Auf der Kartenrückseite befindet sich oben das Wort LOGBOOK und die Zahl im Kreis gibt an, für welche Woche die jeweilige Karte bestimmt ist. Die Logbuchkarten mit dem roten Schiffsradsymbol  sind sogenannte Pflichtkarten → *Vorbereitung des Logbuchs*.

Wechselnde Orte-Plättchen:








Diese Marker bringen etwas Abwechslung ins Spiel. Die Vorderseite der Marker zeigt die Aktionsmöglichkeit des Ortes. Auf der Rückseite befindet sich das folgende Symbol .

Zu bestimmten, im Logbuch angegebenen, Zeitpunkten deckt ihr einen neuen, meist zufälligen Ort auf. Zu diesen Orten gehören:

- *Schildkröte* (3 verschiedene Plättchen)

Auf die ersten beiden Plättchen dürft ihr je 1 Platzierungswürfel legen, auf das dritte sogar bis zu zwei. Nach dem Würfeln erhält der betreffende Überlebende entsprechend des angegebenen Umrechnungsfaktors Hoffnungspunkte. Dieser Umrechnungskurs ist stets besser als der des regulären *Ort der Hoffnung*, bei dem ein Hoffnungsmarker jeweils 3 Punkte kostet.




- **Flasche** (1 Plättchen)
Der Überlebende, dessen Platzierungswürfel sich auf diesem Plättchen befindet, erhält die oberste Flaschenpostkarte des Flaschenpostdecks und darf anschließend sofort 1 Flaschenpostkarte ausspielen oder die Flaschenpostkarte für die Verwendung in einer späteren Runde behalten. Besitzt der Überlebende bereits eine Flaschenpostkarte, darf er entscheiden, welche der Flaschenpostkarten er ausspielen möchte und welche er behalten möchte. Der Überlebende darf aber auch weiterhin nur eine Flaschenpostkarte besitzen.
- **Leuchtpistole** (2 Plättchen)
Überlebende, deren Platzierungswürfel sich auf diesen Plättchen befinden, dürfen bis zu 3 Mal für die angegebenen Hoffnungsmarkerkosten (1 bzw. 2 Marker pro Versuch) analog zu → Aktionsort Leuchtpistole versuchen, das Rettungsboot auf sich aufmerksam zu machen (Erfolg durch Würfeln einer ).
- **Delfin** (1 Plättchen)
Solange sich das Delfinplättchen auf dem Spielplan befindet, darf 1 Überlebender für 3 Stärkepunkte das Ergebnis 1 Würfels umdrehen. Hierzu müsst ihr kein Platzierungswürfel auf das Plättchen legen. Den zu ändernde Würfel dreht ihr auf die gegenüberliegende Seite: aus einer  macht ihr eine , aus einer  eine , usw. Der Überlebende wirft quasi seinen Würfel zum Delfin, der ihn sogleich zurückwirft und dabei das Ergebnis verändert.




Da sich Delfine vor Haien und Kraken fürchten, kann man den Vorteil des Delfins bei einem Hai- oder Krakenangriff nicht nutzen. Der Delfin darf in einer Runde von mehreren Überlebenden eingesetzt werden.



Katastrophenkarten:



Auf der Vorderseite der Katastrophenkarte befinden sich die Ereignisse, denen die Überlebenden ausgesetzt sind. Auf der Rückseite ist der Ort der Hoffnung. Wenn das Logbuch ein Katastrophensymbol  anzeigt, wird die Katastrophe ausgelöst. Dies erfolgt in der Regel während der Abendphase. Hierzu zieht der Startspieler die oberste Katastrophenkarte vom Stapel und deckt sie auf. Die Ereignisse treten sofort ein und die Karte muss ihr von oben nach unten abgehandeln. Unter → *Symbole* findet ihr die zugehörigen Erklärungen.

Es besteht jedoch immer die Möglichkeit die Katastrophe abzuwenden, indem die Überlebenden die auf der Karte abgebildete Anzahl an Hoffnungsmarkern bezahlen und die Karte anschließend auf den Ablagestapel legen. Können oder wollen die Überlebenden diese nicht bezahlen, handelt ihr die Ereignisse der Reihe nach ab und legt die Karte anschließend auf den Ablagestapel. Sobald ihr alle Katastrophenkarten ausgespielt habt oder ihr durch  aufgefordert dazu aufgefordert seid, mischt ihr alle Katastrophenkarten zu einem neuen Katastrophendeck.



Die Überlebenden sind schwach und erschöpft. Das Symbol in der Mitte der Karte  hat zur Folge, dass sie einen Tag verlieren - die Logbuchkarte des nächsten Tages wird abgelegt. Außerdem müsstet ihr die abgelegten Katastrophenkarten und die unbenutzten Katastrophenkarten wieder zu einem neuen Katastrophenstapel  mischen.

Diese Ereignisse können die Überlebenden jedoch verhindern, indem sie zusammen 2 Hoffnungsmarker ausgeben.

Am 20. Tag hätte diese Katastrophenkarte keine Auswirkung, da ihr die Logbuchkarte des 21. Tages nicht verwerfen könnt.



Der Krake schnappt sich 1 Überlebenden. Ermittelt mit Hilfe der Farbmarker, welchen Überlebenden er attackiert. Dieser Überlebende verliert sofort seinen Stärkewürfel. Zudem löst sich 1 der äußeren Floßplanken. Welche genau, entscheiden wiederum die Farbmarker. Auch hier könnt ihr die Ereignisse verhindern, indem die Überlebenden insgesamt 6 Hoffnungsmarker abgeben.



Quallenkarten:

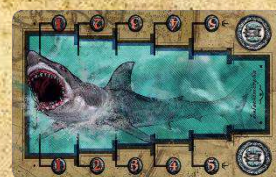


Während sich auf der Rückseite der Karte eine Qualle befindet, ist auf der Kartenvorderseite die optimale Route durch den Qualenschwarm dargestellt, die der Überlebende entlang schwimmen muss → *Quallenprüfung*.



Haientfernungskarte:

Die Vorderseite der Haientfernungskarte zeigt einen Hai sowie die Ziffern 1-5, die die aktuelle Entfernung der Haie von den Überlebenden anzeigt → *Haiphase, Haiangriff*



Markierungsplättchen:



Auf diesen Plättchen befindet sich eine Sanduhr mit Flügeln. Die Plättchen finden hauptsächlich bei der Kennzeichnung bereits ausgeführter Aktionen Anwendung.

Tentakelmarker:



Die Tentakelmarker sind durchnummeriert und haben 1 normale und 1 blasse Seite. Beim Spielaufbau legt ihr sie mit der farbigen Seite nach oben auf die entsprechenden Positionen des Kraken.

Scruffsplättchen:

Diese Plättchen sind pfotenförmig und enthalten eventuell eintretenden Ereignisse sowie die dafür notwendigen Würfelwerte.




Flaschenpostkarten:



Auf der Kartenrückseite ist eine im Meer schwimmende Flasche zu erkennen und auf der Vorderseite befindet sich der Effekt. Nach der Verwendung einer Flaschenpostkarte, nehmt ihr sie aus dem Spiel.

Die Flaschenpostkarten besitzen folgende für die Überlebenden mehr oder weniger hilfreiche Effekte:




Spielt ihr diese Karte aus, darf 1 Überlebender 4 Leuchtsignale abfeuern. Jeder Würfelwurf mit  ist dabei ein Erfolg. Der Delfin darf den Überlebenden dabei unterstützen, vorausgesetzt das **Delfin**-Plättchen befindet sich auf dem Spielplan.



Verdorbener Fisch! Abgesehen vom Gestank hat diese Karte keinerlei Auswirkung. Um den Geruch loszuwerden, muss der Überlebende die Karte ausspielen. Denkt jedoch daran, dass jeder Überlebende immer nur genau 1 Flaschenpostkarte besitzen kann und diese untereinander nicht getauscht werden dürfen.



Spielt ihr diese Karte aus, rückt das Rettungsboot um 1 Feld nach rechts. Jedoch niemals auf .




Der Überlebende, der diese Karte ausspielt, erhält 4 Hoffnungsmarker, die nicht unter den Überlebenden aufgeteilt werden können.



Mit Hilfe dieser Karte dürft ihr 1 verlorene Floßplanke wieder zurückholen (verlorene Überlebende könnt ihr nicht wieder zurückholen).



Verwendet diese Karte, um 1 Katastrophe abzuwenden. Nutzt die Karte nur, wenn das Logbuch an dem Tag ein Katastrophenkartensymbol  anzeigt. Andernfalls verschwendet ihr diese Karte! Überlegt es euch also gut, wann ihr diese Karte einsetzt.




Beim Ausspielen der Karte legt ihr 3 Markierungsplättchen drauf. An 3 beliebigen, unterschiedlichen Tagen steht dem Kartenbesitzer 1 zusätzlicher (weißer) Platzierungswürfel zur Verfügung. Kommt 1 zusätzlicher Würfel zum Einsatz, entfernt ihr 1 Plättchen von der Karte. Solange die Karte aktiv ist, darf der Überlebende keine weitere Flaschenpostkarte annehmen.



Diese Karte gibt es für jede Spielerfarbe (**rot**, **blau**, **grün** und **gelb**). Der Überlebende, mit der entsprechenden Spielerfarbe, erhält beim Ausspielen zwei Stärkepunkte. Auch hier könnt ihr verloren gegangene Stärkewürfel nicht wieder ins Spiel zurück bringen. Ist der Überlebende beim Erhalten der Karte bereits nicht mehr im Spiel, legt der Überlebende diese Karte ab und zieht sich 1 neue Karte vom Stapel.


Aktionsorte



Auf dem Spielplan stehen insgesamt 6 Aktionsorte zur Verfügung. Diese erkennt ihr am Windrosensymbol . Auf diese Orte dürfen die Überlebenden während einer Spielrunde ihre Platzierungswürfel legen. Sobald alle Überlebenden, beginnend mit dem Startspieler, ihre Würfel gesetzt haben, aktiviert ihr die Orte im Uhrzeigersinn, beginnend beim Kraken (Ort 1 bis Ort 6). Die maximale Anzahl an Würfeln, die ihr auf einen Ort legen könnt, ist von der Anzahl an Windrosen an dem jeweiligen Ort abhängig.



1 Krake (max. 1 Würfel)




Dieser Ort darf nur ausgewählt werden, wenn der aktuelle Tagebucheintrag das Symbol  für einen Krakenangriff besitzt → *Krakenangriff*



2 Leuchtpistole (max. 3 Würfel)

An dieser Position versuchen die Überlebenden mit Hilfe einer Leuchtpistole die Aufmerksamkeit des Rettungsboots auf sich zu lenken. Für jede gewürfelte  beim Aktivieren des Ortes, bewegt sich das Rettungsboot um 1 Feld nach rechts in Richtung des Rettungsringes . Sollte sich das Delfin-Plättchen im Spiel befinden, so darf der Überlebende davon Gebrauch machen.




Befinden sich 3 Würfel an diesem Ort, so bedeutet eine gewürfelte  einen Fehlschuss, sodass das Rettungsboot den Schuss nicht bemerkt und der Rettungsbootmarker um 1 Position nach links verschoben wird.




Es befinden sich 3 Würfel mit folgenden Ergebnissen auf dem Leuchtpistolenstandort:


: 1 misslungener Versuch und 2 Fehlschüsse:

Verschiebt den Rettungsbootmarker um 2 Felder nach links (ggf. auf die farbigen Felder ganz links)

: 1 erfolgreicher Versuch und 2 Fehlschüsse:

Verschiebt den Rettungsbootmarker zunächst um 2 Felder nach links (ggf. auf die farbigen Felder ganz links) und anschließend um 1 Position nach rechts in Richtung des Rettungsringes .



Das Rettungsboot darf sich erst am 21. Tag auf die Rettungsringposition  bewegen.



Befindet sich das Rettungsboot an der Ankerposition , so erhalten die Überlebenden für jeden Würfel, der sich vor dem 21. Tag an diesem Ort befindet, einen Hoffnungsmarker. Diese Marker könnt ihr beliebig unter den Überlebenden aufteilen.

3 Flaschenpost (max. 2 Würfel)

An diesem Ort können die Überlebenden entweder versuchen, 1 Flaschenpostkarte einzusammeln oder 1 auszuspielen.



Bei Aktivieren führt ihr immer zuerst die *Flaschenpostkarte aufnehmen* - und anschließend die *Flaschenpostkarte ausspielen*-Aktion aus.

Jeder Überlebende darf maximal 1 Flaschenpostkarte besitzen. Bevor er eine neue aufnehmen kann, muss er die vorhandene ausspielen (Ausnahme: Aktivierung des Flaschenpostplättchens bei *Wechselnde Orte*). Überlebende dürfen ihre Flaschenpostkarten untereinander austauschen.




Einsammeln

Lege den Platzierungswürfel auf den linken Flaschenpostort. Würfelst du in der Mittagsphase eine , erhält der Überlebende die oberste Flaschenpostkarte.




Ausspielen

Lege sie hierfür den Platzierungswürfel auf den rechten Flaschenpostort. Würfelst du in der Mittagsphase eine , darf der Überlebende seine Flaschenpostkarte ausspielen.


Einmal ausgespielte Flaschenpostkarten entfernt ihr aus dem Spiel.

4 Wechselnde Orte (die Würfelanzahl ist abhängig vom aktuellen Plättchen)



Sobald euch das Tagebuch zum Austausch des aktuellen Plättchens auffordert , nehmt ihr das oberste Plättchen des *Wechselnde Orte*-Nachzugstapels und legt es offen auf das Spielbrett. Anschließend mischt ihr die restlichen Plättchen zusammen mit dem eben abgelegten zu einem neuen Nachzugstapel.



Bei  dürft ihr euch 1 beliebiges Plättchen aussuchen und auf den Spielplan legen.

Bei  legt ihr das *Delfin*-Plättchen auf das Spielbrett bzw. lasst es dort liegen, falls es sich bereits dort befindet.

5 Hoffnung (max. 3 Würfel)







Bei dieser Aktion würfelst du alle auf dem Ort befindlichen Würfel und zählst anschließend die Würfelwerte zusammen. Für je 3 Punkte erhältst du 1 Hoffnungsmarker aus dem Beutel, die ihr im Anschluss unter den Überlebenden an diesem Aktionsort aufteilt. Auch hier darfst du die Hilfe des Delfins in Anspruch nehmen, insofern sich das *Delfin*-Plättchen im Spiel befindet.




Befinden sich 3 Würfel auf diesem Ort, so muss jeder Überlebende der eine  gewürfelt hat zunächst 1 Hoffnungsmarker abgeben. Besitzt er keine Hoffnungsmarker, wird die Strafe ignoriert. Die gewürfelte  berücksichtigst du immer in der Gesamtsumme.

6 Angeln (max. 1 Würfel)


Um nicht zu verhungern und wieder zu Kräften zu kommen, dürfen die Überlebenden Fische fangen. Der Würfelwurf entscheidet darüber, wie erfolgreich sie dabei sind und wie viele Überlebende ihr dadurch stärken können:

-  1 Überlebender erhält 1 Stärkepunkt.
-  2 Überlebende erhalten je 1 Stärkepunkt
-  3 Überlebende erhalten je 1 Stärkepunkt
-  4 Überlebende erhalten je 1 Stärkepunkt
-  4 Überlebenden erhalten je 1 Stärkepunkt
-  4 Überlebende erhalten je 1 Stärkepunkt, 1 Überlebender erhält 1 zusätzlichen Stärkepunkt.



Egal wie viele Überlebende noch im Spiel sind, 1 Überlebender erhält je Angelversuch zunächst maximal 1 Stärkepunkt und bei einer  eventuell 1 Zusatzstärkepunkt. Zudem ist es nicht möglich verlorene Würfel zurückzubekommen.



Aktuelle Stärke der Überlebenden: **Rot 5**, **Blau 2**, **Grün 6** und **Gelb 3**. **Gelb** hat den Angelplatz gewählt und würfelt eine . Bis auf **Grün** erhält nun jeder Überlebende 1 Stärkepunkt hinzu (**Grün** hat mit 6 bereits die maximal mögliche Anzahl an Stärkepunkten und geht leer aus). **Gelb** beschließt anschließend, den 1 zusätzlichen Stärkepunkt **Blau** zu geben.

Die Überlebenden haben nach dieser Aktion folgende Stärkewerte: **Rot 6**, **Blau 4**, **Grün 6** und **Gelb 4**.

Spielaufbau

Spielplanelemente



- A** Legt den Spielplan in Reichweite der Mitspieler auf den Tisch und legt die 6 Floßplanken gemäß der abgebildeten Silhouette in die Mitte.
- B** Wählt 1 Überlebenden für jede Klasse (Farbe) aus, der an dieser Fahrt teilnehmen soll. Ihr dürft euch sich auch dazu entscheiden alle Überlebenden gemeinsam zu spielen, um nicht auszusteigen, wenn 1 Charakter stirbt. Beachtet die Sonderfähigkeiten der einzelnen Charaktere und die Eigenschaften der Schnipsplättchen.
🐾 In der Solovariante wählst du Scruffs als grünes Mannschaftsmitglied aus → *Scruffs an Bord!*
- Aufteilung der Charaktere:
- 2 Spieler: Jeder wählt 2 Überlebende.
 - 3 Spieler: Jeder wählt 1 Überlebenden, 1 Spieler wählt 2 Überlebende.
 - 4 Spieler: Jeder wählt 1 Überlebenden.
- Legt die Charakterkarten der Überlebenden offen auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.
- C** Mischt die Katastrophenkarten und legt sie sie verdeckt das entsprechende Feld des Spielplans.
- D** Mischt sie die Quallenkarten und legt sie sie verdeckt auf den entsprechenden Platz des Spielplans.
- E** Mischt die Flaschenpostkarten und legt sie verdeckt auf den entsprechenden Platz des Spielplans.
- F** Schiebt die Haientfernungskarte so unter das Spielbrett, dass die Zahl 5 zu erkennen ist.
- G** Platziert die 8 nummerierten Krakententakelmarker mit der farbigen Seite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
- H** Mischt verdeckt die Wechselnde Orte-Plättchen und legt anschließend das oberste Plättchen offen auf den entsprechenden Platz. Die restlichen Plättchen legt ihr verdeckt neben den Spielplan.
- I** Bereitet das Logbuch vor → *Vorbereitung des Logbuchs*, legt es anschließend offen auf den Spielplan und die oberste Logbuchkarte offen auf die linke Seite des Logbuches (aktueller Tag).

- J** Nehmt euch die beiden farblich passenden Stärkewürfel seiner Charaktere. Danach würfelt ihr gleichzeitig eure Stärkewürfel. Beträgt die Summe aller Würfelwerte dabei weniger als 20 oder mehr als 40, würfelt ihr erneut. Sobald ihr ein gültiges Ergebnis habt, legt ihr die beiden Stärkewürfel übereinander. Welcher Würfel dabei oben bzw. unten liegt, dürft ihr selbst entscheiden. Die Summe der beiden Würfelwerte entspricht der Gesamtstärke des Überlebenden. Der Wert des oberen Würfels ist die sichtbare Stärke des Überlebenden, der durch verschiedene Aktionen verändert werden kann.



Der **rote** Überlebende hat somit eine Gesamtstärke von $6+2=8$ und eine sichtbare Stärke von 2.

Entscheidet gemeinsam, auf welche Position des Floßes die Überlebenden kommen sollen und stellt auf diese anschließend die aufeinander gestapelten Stärkewürfel

Jeder Überlebende erhält seinen Platzierungswürfel (kleiner Würfel in der jeweiligen Spielerfarbe). Mit diesem besetzt er während des Spiels die Orte, die er später aktivieren möchte.

- K** Legt den Schwierigkeitsgrad fest, indem ihr den Rettungsbootmarker auf das grüne, orange oder rote Feld des Rettungsbootpfades legt. Je weiter rechts ihr das Rettungsschifflegt, desto einfacher wird das Spiel.
- L** Legt die 16 Hoffnungsmarker in den zugehörigen Beutel.
- M** Die Spieler ziehen für jeden Überlebenden 1 Hoffnungsmarker aus dem Beutel und legen ihn auf die entsprechende Charakterkarte. 🐾 Scruffs erhält zu keinem Zeitpunkt einen Hoffnungsmarker.
- N** Für jeden Überlebenden wirft der Spieler 1 zufällig gezogenes Schnipsplättchen in die Luft. Die Fähigkeit die anschließend offen ausliegt, darf der Überlebende einmal während des Spiels verwenden.



Wirf den Platzierungswürfel erneut.



Der Überlebende erhält am 21. Tag 3 Hoffnungsmarker, falls noch verfügbar.



Du darfst 4 Stärkepunkte beliebig unter allen Überlebenden aufteilen.



Du darfst 1 bereits aufgedeckte Katastrophenkarte ablegen ohne deren Ereignisse abzuhandeln bzw. Hoffnungsmarker abzugeben




2 beliebige Überlebende dürfen ihren Platz auf dem Floß untereinander tauschen

- O** Platziert den Hai- und den Krakenwürfel neben dem Spielbrett.

Vorbereitung des Logbuchs

1. Sortiert die Logbuchkarten nach Wochen (Zahl oben in der Mitte auf der Logbuchrückseite):
Woche 1, Woche 2, Woche 3 und die Karte 21st Day.

Legt hierbei die Pflichtbuchkarten zur Seite (zu erkennen am -Symbol auf der Rückseite):

- Woche 1 hat keine Pflichtkarten.
- Woche 2 hat eine Pflichtkarte
- Woche 3 hat drei Pflichtkarten.

Eine der Pflichtkarten der Woche 3 verdient besondere Erwähnung:



Paranoiakarte

Die brennende Sonne, der Hunger, der Durst und die immer wiederkehrenden Wellen des Meeres machen auf Dauer selbst den kräftigsten Menschen verrückt! Aber wenn ihr überleben wollt, müsst ihr es, auf Teufel komm raus, irgendwie bis zum 21. Tag schaffen. Denn das letzte was ihr verlieren wollt, ist euren Verstand! Euer Schicksal hängt einzig und allein von euren Würfeln ab!

Die spiegelverkehrte Woche 3-Karte ist die Paranoiakarte und ist eine Pflichtkarte.

Wähle zunächst mit Hilfe der Farbmarker 1 Überlebenden aus. Würfle anschließend dessen Platzierungswürfel und ziehe anschließend die geworfene Punktzahl von dessen Stärke ab. Dieser Würfelwurf könnte für den Überlebenden den Tod bedeuten. Allerdings darf der Betreffende mit Hilfe seiner Hoffnungsmarker die Angriffsstärke reduzieren. Die Kosten betragen hierbei 1 Hoffnungsmarker pro verhinderten Stärkeabzugspunkt. Der Überlebende darf hierzu ausschließlich seine eigenen Marker verwenden.

2. Legt die 21. Tageskarte mit der Aufschrift LOGBOOK nach unten auf die rechte Seite des Logbuchs auf den Spielplan.
3. Wählt 1 zufällige Pflichtkarte der dritten Woche und legt diese unbesehen/verdeckt beiseite.
4. Wählt zufällig 4 normale Woche 3-Karten und mischt sie zusammen mit den 2 übriggebliebenen Woche 3-Pflichtkarten (→ Stapel mit insgesamt 6 Woche 3-Karten).
5. Legt die gemischten Karten der Woche 3 mit dem Wort LOGBOOK nach unten auf die Karte des 21. Tages.
6. Legt die restlichen Karten der Woche 3 zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.
7. Wählt zufällig 6 normale Woche 2-Karten und mischt sie zusammen mit der Pflichtkarte der Woche 2 (→ Stapel mit 7 Woche 2-Karten).
8. Legt die gemischten Karten der Woche 2 mit der Aufschrift LOGBOOK nach unten auf die anderen Karten.
9. Legt die restlichen Karten der Woche 2 zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.
Mischt die 7 Woche 1-Karten und legt sie auf die Woche 2-Karten mit dem Wort LOGBOOK nach unten.

Das Logbuch ist nun einsatzbereit.

Spielphasen

Derjenige von euch, der zuletzt auf einem Boot war, ist Startspieler. Ihr könnt aber auch untereinander entscheiden, wer Startspieler sein soll. Der Startspieler legt den Startspielermarker vor sich auf den Tisch.

Das Spiel beginnt mit dem ersten Tag des Logbuchs. Ihr legt die oberste Karte des Logbuchstapels offen, links neben den Logbuchstapel. Dadurch sind immer 2 Logbuchkarten sichtbar, wobei die linke den aktuellen Tag darstellt und die rechte den kommenden.

Wetterphase:

Nur bei Verwendung der Wettererweiterung → *Wettererweiterung*.

Haiphase:

Der Startspieler schiebt die Haientfernungskarte 1 Feld nach rechts, sodass sie die nächst niedrigere Zahl angezeigt wird. Die Haientfernungskarte zeigt an, in wie vielen Tagen eine Vierergruppe Haie auf das Floß stößt und die Überlebenden attackiert. Am Ende des Tages, an dem die Haientfernungskarte eine 1 zeigt, findet während der Angriffsphase der Haiangriff statt. Nach dem Angriff schiebt ihr die Haientfernungskarte wieder auf die 5 und verändert diese am nächsten Morgen nicht.



Die Haientfernungskarte schiebt ihr bereits am Morgen des ersten Tages von 5 auf 4.

Morgenphase:

Handelt die Morgenereignisse des Logbuchs der Reihe nach ab.

Mittagsphase:



Beginnend mit dem Startspieler, wählt ihr die Aktionsorte aus, die an diesem Tag aktiviert werden sollen.

 Wenn Scruffs mit von der Partie ist, spielst du 1 Scruffsplättchen aus, bevor du Aktionen auswählst und aktivieren kannst. Scruffs muss dabei eine Stärke von 5 oder 6 besitzen → *Scruffs an Bord!*

1. Der Startspieler legt seinen Platzierungswürfel auf 1 der verfügbaren Aktionsorte. Im Uhrzeigersinn setzen anschließend die übrigen ihre Platzierungswürfel.
Für ein optimales Ergebnis, solltet ihr untereinander besprechen, welcher Ort für welchen Überlebenden in dieser Runde am sinnvollsten ist. Alle verfügbaren Aktionsorte sind mit einer Windrose gekennzeichnet. In dieser Phase werden die Würfel auf die Aktionsorte verteilt aber noch nicht gewürfelt.
2. Aktiviert nacheinander die Aktionsorte, indem ihr die Würfel für die jeweilige Position würfelt. Beginnt dabei bei dem Kraken und fahrt im Uhrzeigersinn bis hin zum Angelplatz fort.

Abendphase:

Handelt die abendlichen Ereignisse des Logbuches ab.

Angriffsphase:

Zeigt die Haientfernungskarte die 1, findet ein Haiangriff statt (→ *Haiangriff*). Nachdem die Haie angegriffen haben, schiebt der Startspieler die Haientfernungskarte so unter das Spielfeld, dass nur die Zahl 5 sichtbar ist. Am nächsten Tag bleibt die Haientfernungskarte auf der 5 liegen. Die Karte schiebt ihr erst in der Haiphase des folgenden Tages weiter.

Logbuchphase:

Bereitet den neuen Tag vor, indem ihr die oberste Logbuchkarte des rechten Logbuchstapels auf den linken legt. Es sollten immer 2 der Karten sichtbar sein - der heutige und der kommende Tag.

Gebt nach der Logbuchphase das Startspielerplättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Überlebenden weiter.

Angriffe

Im Spiel gibt es 2 Arten von Angriffen: Hai- und Krakenangriffe. Ob hierbei ein Überlebender zu Schaden kommt, hängt stark von seiner körperlichen Verfassung ab. Je geringer die sichtbare Stärke des Überlebenden ist, desto größer ist seine Chance dem Angriff eines Kraken auszuweichen, da der Überlebende so abgemagert ist, dass es ihm leichter fällt sich aus den Tentakeln des Kraken zu lösen. Im Gegensatz dazu ist eine hohe sichtbare Stärke bei Haiangriffen von Vorteil, da der Überlebende es einfacher hat den Hai abzuwehren, indem er ihm beispielsweise auf die Nase schlägt.

Haiangriff



Zeigt die Haientfernungskarte eine 1 an, so attackieren nach der Abendphase 4 Haie das Floß. Jeder Hai führt dabei genau 1 Angriff durch. Um festzustellen, welcher Hai, welchen Überlebenden angreift, würfelt der Startspieler den Haiwürfel und vergleicht anschließend den Wert des äußeren Würfels mit den Zahlen neben den Haien auf dem Spielplan. Der innere Würfel zeigt die Stärke des Haiangriffs an. Ist der Wert des Haiangriffs höher als die sichtbare Stärke des Überlebenden, verwundet der Hai den Überlebenden. Dieser verliert sofort 1 Stärkepunkt. Ist das Ergebnis des Haiangriffs gleich oder niedriger der sichtbaren Stärke des Überlebenden, hat dieser Glück gehabt, der Hai hat ihn verfehlt. Hat ein Überlebender eine sichtbare Stärke von 6, kann der Hai diesem somit niemals Schaden zufügen.



Sollte ein Hai an einer Position des Floßes angreifen, an der es keinen Überlebenden mehr gibt, so bestimmt ihr das neue Opfer mit Hilfe der Farbmarker.

Führt den Haiangriff insgesamt viermal durch. Da Haie unberechenbar und listig sind, ist es möglich, dass sie denselben Überlebenden mehrmals angreifen. Habt ihr alle 4 Angriffe abgehandelt, schiebt der Startspieler die Haientfernungskarte wieder so unter das Spielfeld, dass nur noch die Zahl 5 sichtbar ist. In der Haiphase des nächsten Tages schiebt ihr die Haientfernungskarte nicht weiter, sie bleibt bei 5. Erst am nächsten Tag verschiebt ihr sie in der Haiphase wieder.




Sind im Logbuch diese Symbole abgebildet, greift entweder der Hai mit der Nummer 1 oder der Nummer 6 gemäß der eben genannten Regeln genau einmal an. Da es hier offensichtlich ist, welcher Hai angreift, ist beim Würfeln nur der Angriffswert des inneren Würfels von Bedeutung. Wie üblich, ist der Angriff erfolgreich, sobald der Wert höher als die sichtbare Stärke des anvisierten Überlebenden ist. Sollte ein Hai einen Überlebenden angreifen, der sich nicht mehr auf dem Floß befindet, ermittelt ihr das neue Opfer, wie üblich, mit den Farbmarkern.



Hai Nummer  (äußerer Würfel) greift mit einer Stärke von  (innerer Würfel) an. Er greift den nächsten zum Hai Nummer 2 befindlichen Überlebenden an. Beträgt dessen sichtbare Stärke 1, 2, 3 oder 4 und somit weniger als der Haiangriffswert von 5, verliert er 1 Stärkepunkt. Beträgt die sichtbare Stärke des Überlebenden hingegen 5 oder 6 misslingt der Haiangriff und es passiert nichts.

Krakenangriff



Ist im Logbuch das Krakensymbol  abgebildet, muss der Startspieler seinen Platzierungswürfel auf die Position des Kraken legen. Alle anderen Überlebenden legen anschließend, wie gewohnt, ihre Platzierungswürfel. Sobald alle Platzierungswürfel eingesetzt wurden, würfelt der Startspieler den Krakenwürfel:



Wasser

In diesem Fall erwacht der Krake nicht. Der Startspieler steuert das Floß unbemerkt am Kraken vorbei. Anschließend folgen, wie an normalen Tagen, die Mittagsphase der Logbuchkarte und ihr aktiviert die übrigen Aktionsorte. Der Startspieler kann in dieser Runde jedoch keinen weiteren Aktionsort aktivieren.



Tentakel

Der Krake erwacht und greift die Überlebenden sofort mit jeden seiner noch zur Verfügung stehenden Tentakel an. An diesem Tag aktiviert ihr keinen weiteren Ort, da die Überlebenden zu sehr damit beschäftigt sind, sich gegen den Kraken zu verteidigen. Nach dem Angriff folgt deshalb sofort die Abendphase.

Kampfablauf:

Beginnend mit dem Startspieler würfelt er für jeden Tentakel den weißen Würfel:

- Entspricht das Ergebnis des Kraken der sichtbaren Stärke eines Überlebenden, greift der Krake diesen Überlebenden an.
- Stimmt der Würfelwert des Kraken mit der sichtbaren Stärke mehrerer Überlebender überein, entscheidet ihr mittels Farbmarkern, welcher Überlebende angegriffen wird.
- Der Überlebende verteidigt sich, indem er seinen Platzierungswürfel wirft. Je niedriger dessen sichtbare Stärke ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er dem Tentakel des Kraken unbeschadet entkommt:
 - Ist die gewürfelte Zahl kleiner als die des Kraken, verwundet der Krake den Überlebenden und wirft die arme Seele zurück auf das Floß. Der Überlebende verliert 1 Stärkepunkt.
 - Haben beiden Würfel denselben Wert, befreit sich der Überlebende unverletzt aus dem Tentakel.



- Ist der Würfelwert des Überlebenden höher als der des Kraken, kann der Überlebende erfolgreich den Tentakel des Kraken abtrennen und erhält zudem keinen Schaden. In diesem Fall entfernt ihr den aktuellen Tentakelmarker aus dem Spiel. Beim nächsten Angriff hat der Krake somit weniger Tentakel zur Verfügung und auch weniger Angriffsversuche.



Optional dürft ihr die Tentakelmarker in der Angriffsphase nach jedem Angriffsversuch umdrehen, um eine bessere Übersicht der bereits erfolgten Angriffe zu behalten. Nach dem Kampf dreht ihr die Tentakelmarker wieder auf die farbige Seite zurück (mit Ausnahme der Tentakel, die abgeschnitten und deren Plättchen während des Kampfes aus dem Spiel genommen wurden). Nach dem Kampf folgt direkt die Abendphase.



Sollte der Krake keine Tentakel mehr besitzen, greift er auch nicht mehr an und sie können das Krakensymbol im Logbuch ignorieren.



Die Überlebenden verfügen über folgende sichtbare Stärken: **Rot 3**, **Blau 1**, **Grün 5** und **Gelb 3**. In diesem Beispiel hat der Krake nur noch drei von den ursprünglichen acht Tentakeln.


Der 1. Krakenangriff erfolgt mit einer  und das Opfer ist der grüne Überlebende, dessen sichtbare Stärke ebenfalls 5 ist. Grün versucht dem Griff des Tentakels zu entkommen und würfelt eine . Dadurch schafft er es nicht nur der Tentakel zu entweichen, sondern auch diese auch vom Körper des Kraken abzutrennen! Der entsprechende Tentakelmarker entfernt ihr aus dem Spiel.

Der 2. Angriffswurf des Kraken ist eine  und entspricht der sichtbaren Stärke von **Blau**. Der würfelt eine  und entkommt dem Kraken, der dieses Mal jedoch seinen Tentakel behält. Ihr dreht den Tentakelmarker zur Markierung, dass ihr dessen Angriff bereits abgehandelt habt, um.

Der 3. Angriffswurf ist eine , die der sichtbaren Stärke von **Gelb** und **Rot** entspricht. Mit Hilfe der Farbmarker entscheidet ihr, dass Tentakel des Kraken **Gelb** angreift. Das Ergebnis seines Verteidigungswurfes ist eine . Die Verteidigung schlägt somit fehl und der Überlebende wird von dem Kraken verwundet. **Gelb** verliert 1 Stärkepunkt und hat nun noch eine sichtbare Stärke von 2.

Quallenprüfung



Sobald das Logbuch das Quallensymbol  anzeigt, ahnen die Überlebenden bereits: Das bedeutet nichts Gutes! Das Floß wird von einer Riesenwelle getroffen und einer der Überlebenden fällt ins Wasser. Ob er es wieder lebend zurück aufs Floß schafft, hängt nun ganz von seinen Schwimmfähigkeiten und seiner Konstitution ab.

Entscheidet zunächst mit Hilfe der Farbmarker, welcher der Überlebenden vom Floß fällt. Dieser findet sich nach dem Sturz inmitten eines Quallenschwarms wieder. Um möglichst unverletzt wieder zurück an Bord zu gelangen, sollte er den Kontakt mit den schleimigen Tieren vermeiden. Hierzu wird die oberste Quallenkarte gezogen und aufgedeckt. Sie enthält die sicherste Route zurück zum Floß.

Platziert die Stärkewürfel des Überlebenden auf dem ersten, rot umrandeten Feld der Quallenkarte. Mit Hilfe seines Platzierungswürfels versucht der Überlebende nun zurück zum Floß zu schwimmen. Um zu verhindern, dass er mit den schmerzhaften Nesselzellen der Quallen in Berührung kommt, muss er die einzelnen Würfelherausforderungen auf der Karte absolvieren.

Jeder fehlgeschlagene Wurf bedeutet den Verlust eines Stärkepunkts. Unabhängig davon, ob der Überlebende auf einem Feld Schaden erleidet oder nicht, bewegt ihr ihn nach dem Wurf weiter zum nächsten Feld.

Sobald der Überlebende zurück zum Floß gefunden hat oder es am Ende nicht geschafft hat, mischt ihr die Quallenkarte wieder in das Quallenkartendec.



In diesem Beispiel muss der erste Wurf des Überlebenden höher als eine 1, der zweite Wurf höher als eine 2, der dritte Wurf niedriger als eine 3 und der vierte Wurf niedriger als eine 4 sein. Für jede fehlgeschlagene Herausforderung verliert der Überlebende 1 Stärkepunkt. Wenn auf dem oberen Würfel keine sichtbare Stärke mehr vorhanden ist, entfernt ihr diesen aus dem Spiel. Wenn der Gesamtstärkewert eines

Überlebenden unter 1 fällt, stirbt er und scheidet aus dem Spiel aus. Das ist beispielsweise der Fall, wenn der Überlebende einen Stärkepunkt abgeben muss, aber nur noch einen Stärkewürfel mit Stärkewert von 1 hat.

Tod eines Überlebenden




Sollte ein Überlebender sterben, legt ihr dessen Hoffnungsmarker zurück in den Beutel und entfernt dessen Charakterkarte, Würfel sowie Schnipsplättchen aus dem Spiel. Hatte der Überlebende eine Flaschenpostkarte, so mischt diese in den Flaschenpostnachziehstapel auf dem Spielplan.

Tag 21 / Ende des Spiels








Ist am 21. Tag noch mindestens 1 der Überlebenden am Leben, so ist die Hoffnung groß, dass euch das Rettungsboot entdeckt.

Zur Erinnerung:

- Der Bonus der speziellen Hoffnungsmarker könnt an diesem Tag nicht verwenden. Ihr dürft sie aber als normale Hoffnungsmarker verwenden.
- Am 21. Tag legt ihr weder Würfel, noch aktiviert ihr Orte.
- Haie greifen an diesem Tag nicht an. Sollte die Haientfernungskarte die 1 anzeigen, dürft ihr die Karte am 21. Tag ignorieren.
- Befindet sich die Delfin-Karte auf dem Spielplan, dürfen die Überlebenden dessen Hilfe weiterhin in Anspruch nehmen!
- Um das Spiel zu gewinnen, muss das Rettungsboot am 21. Tag den Rettungsring  erreichen.

Der 21. Tag:

- Aufgrund von Erschöpfung verliert jeder Überlebende zu Beginn des 21. Tages 1 Stärkepunkt. Anschließend versucht er mit allen Mitteln das Rettungsboot auf sich aufmerksam zu machen.
- Jeder Überlebende darf 2 Hoffnungsmarker ausgeben, um die Leuchtpistole abzufeuern. Dies wird durch das Leuchtpistolensymbol auf der Logbuchkarte des 21. Tages angedeutet. Das Leuchtfeuer wird vom Rettungsboot wahrgenommen, wenn der Überlebende eine  würfelt. In diesem Fall verschiebt ihr das Rettungsboot um 1 Feld nach rechts.
- Für diejenigen, die in der unglücklichen Lage sind, keine mehr Hoffnungsmarker zu besitzen, dürfen immerhin um Hilfe rufen, indem sie 1 Würfel werfen. Jeder Würfelversuch kostet dabei zwei Stärkepunkte. Diese Aktion symbolisiert das wird durch das Megaphonsymbol  auf der Logbuchkarte des 21. Tages. Wie beim Leuchtfeuer, sind die Hilferufe erfolgreich, wenn das zugehörige Würfelergebnis eine  ist. Auch hier verschiebt ihr bei ihr Erfolg das Rettungsboot um 1 Feld nach rechts.
- Wenn ihr es mittels Leuchtsignalen und/oder Hilferufen geschafft habt, das Rettungsboot auf das Feld mit dem Rettungsring  zu verschieben, werden alle Überlebenden gerettet und ihr habt das Spiel gewonnen!
- Spielt ihr mit der → *Flugdrachenerweiterung* , dürfen die Überlebenden auch versuchen, den Flugdrachen zu bauen oder, sobald dieser fertiggestellt ist, den Flugdrachwürfel werfen, um auf sich aufmerksam zu machen.

Überlebende/Charaktere

Ein Überlebender kann seine Sonderaktion nur dann nutzen, wenn er auch die Kosten dafür bezahlen kann.



Prof. Magnusson
Passagier erster Klasse

Befindet sich der Professor beim Kraken, darf er für 2 Hoffnungsmarker den grünen Krakenwürfel erneut würfeln.



Maya Ayushi
Passagier erster Klasse

Einmal täglich darf Maya für 2 Hoffnungsmarker ihren Stärkewert oder den eines anderen um 1 erhöhen.



Horvath Husar
Passagier erster Klasse

Für 2 Hoffnungsmarker darf Hovath einen erneuten Leuchtfeuersversuch ausführen.



Rosina Bernard
Passagier der zweiten Klasse Rosina darf zu Beginn des 21. Tages einen Ort auswählen und aktivieren. Sie ist die einzige Überlebende, die das darf.



Herr Pfennig
Passagier der zweiten Klasse Er erhält bei Tagesbeginn 1 Hoffnungsmarker, wenn der Haientsfernungsmarker 4 oder 5 anzeigt.



Diva Dino-Voce
Passagier der zweiten Klasse Am 21. Tag versucht diese Dame mit ihrer kraftvollen Stimme das Rettungsboot anzulocken. Jeder Versuch kostet sie 1 Hoffnungsmarker und sie hat maximal 3 Versuche.



Aleta Da Cruz
Passagier der dritten Klasse An Tagen, an denen Aletas sichtbare Stärke höher als 3 ist, darf sie für 2 Hoffnungsmarker einmalig 1 Würfel neu werfen.



Tomi Suzuki
Passagier der dritten Klasse Am Angelplatz fängt Tomi für 2 Hoffnungsmarker für sich selbst oder für jemand anderen 1 zusätzlichen Fisch.



Mick McCoy
Passagier der dritten Klasse Immer wenn Mick 3 Hoffnungsmarker auf einmal erhält, bekommt er 1 zusätzlichen Hoffnungsmarker.



The Kid

Passagier der dritten Klasse

Einmal täglich darf The Kid für 2 Hoffnungsmarker seine Platzierung auf der Rückseite seiner Überlebenskarte durchführen.

→ *The Kid* (Kickstarter Exklusiv)



Paul McShears

Passagier der dritten Klasse

Paul darf für 3 Hoffnungsmarker den Platz mit einem anderen Überlebenden auf dem Floß tauschen.

(Kickstarter Exklusiv)



Pjotr Wopata

Crewmitglied

Pjotr darf für 2 Hoffnungsmarker einen erfolgreichen Hai- oder Krakenangriff abwehren.



Jean LeMain

Crewmitglied

Für 1 Hoffnungsmarker darf er seine Flaschenpostkarte einem Überlebenden geben, der noch keine Flaschenpostkarte besitzt. Der Empfänger darf die Karte sofort einsetzen.



Pastor Flannagan

Crewmitglied

Alle Überlebenden, die sich am gleichen Ort wie der Pastor aufhalten, dürfen ihre Hoffnungsmarker untereinander nach Belieben tauschen (Micks Bonus gilt weiterhin).



Scruffs der Hund

Crewmitglied

Wenn Scruffs eine sichtbare Stärke von 5 oder 6 hat, darf er versuchen, 1 Scruffsplättchen zu aktivieren bzw. zu verwenden. Dies geschieht zu Beginn der Mittagsphase.

The Kid (Kickstarter-exklusive Charakterkarte)



Passagier dritter Klasse... also irgendwie! Dieser mutige, blinde Passagier hat mehr Abenteuer bestehen müssen, als er wollte... The Kid wird zu Beginn des Spiels anstelle eines anderen Klasse 3-Charakters gewählt. Weitere Informationen zu The Kid finden Sie unter www.21daysBordgame.com.

Einmal täglich darf der Spieler für 2 Hoffnungsmarker The Kids Charakterkarte umdrehen und den Platzierungswürfel darauf setzen. Dieser Ort wird als letztes aktiviert, also nach der Angelstelle. Das Würfelergebnis entscheidet über die Belohnung:



1-2 Nichts passiert

3-4 The Kid verliert 1 Stärkepunkt

5-6 Wählt eine der folgenden Optionen:

- Ihr dürft die Katastrophe des aktuellen Tages überspringen
- Ihr könnt b2 Stärkepunkte beliebig unter den Überlebenden verteilen (einschließlich The Kid)
- Entfernt die nächsten Seite des Logbuchs (Ausnahme: Tag 21)

Scruffs an Bord! – Solovariante 🐾



Du hast zwei Möglichkeiten, das Spiel alleine zu spielen:

1. Du spielst das Spiel als normales Zwei-, Drei- oder Vierspieler Spiel, bei dem du allein alle Überlebenden spielst, ohne Scruffs zu verwenden.
2. **Scruffs an Bord!** Du spielst das Spiel als ein Zwei-, Drei- oder Vierspieler Spiel, und kontrollierst dabei alle Überlebenden. Scruffs der Hund fungiert dabei als Crewmitglied (grüner Überlebender). Beachte beim Spielaufbau alle 🐾 und grün markierten Hinweise. Die **Scruffs an Bord! – Solovariante** macht das Solospiel mit Hilfe der Scruffsplättchen etwas abwechslungsreicher.

Aufbau des Solospiels

Wenn du 21 DAYS alleine spielst, wählst du 3 menschliche Überlebende der Klasse 1, 2 und 3 aus (blau, gelb, rot) sowie Scruffs, den Hund, als Crewmitglied (grün). Mische die Scruffsplättchen und lege diese auf den Pfotenabdruck seiner Überlebenskarte.

Scruffs erhält im Gegensatz zu den anderen Überlebenden nur 1 Stärkewürfel (grün). Diesen lest du auf dem Floß in der Nähe des Angelplatze. Zu Beginn des Spiels hat Scruffs eine Stärke von 4. Den speziellen Scruffwürfel, den du zum Absolvieren der Herausforderungen der Scruffsmarker verwendest, legst du neben dessen Überlebenskarte. Scruffs hat weder 1 Platzierungswürfel, noch kann er Hoffnungsmarker bzw. Flaschenpostkarten erhalten oder ausspielen. Allerdings darf Scruffs ins Wasser fallen und muss dann die → *Quallenprüfung* absolvieren.

Solange Scruffs gesund und wohlauf ist, also einen Stärkewert von 5 oder 6 besitzt, wird in der Mittagsphase 1 Scruffsplättchen aktiviert. Jedes Scruffsplättchen stellt eine Herausforderung dar, die er mit Hilfe des Platzierungswürfels meistert:

- Er besteht die Herausforderung, wenn das Würfelergebnis mit einem auf den Scruffplättchen angegebenen Würfelergebnis übereinstimmt. In diesem Fall erhältst du sofort die Belohnung und entfernst anschließend das Plättchen aus dem Spiel.
- Gibt es keine Übereinstimmung mit einem der Würfel auf dem Scruffplättchen, dann hat er die Herausforderung nicht bestanden. In diesem Fall erhältst du auch keine Belohnung. Das Plättchen bleibt jedoch im Spiel, du legst es aber auf den Ablagestapel, den du neu mischt, falls sich keine Scruffplättchen mehr auf dem Nachziehstapel befinden.

Sollte 1 Plättchen mehrere Optionen besitzen, darfst du frei wählen, ob du alle oder keine davon nutzen möchtest. Es ist immer möglich 1 Scruffsplättchen aus dem Spiel zu entfernen, selbst wenn der Effekt auf der Karte bereits teilweise vorher im Spiel angewendet wurde. Du darfst 1 Scruffsplättchen entfernen, bevor du eine neue Karte ziehst.



- Delfine mögen keine Hunde, daher kann ein Scruffs beim Würfeln auch nicht die Delfinunterstützung in Anspruch nehmen.
- Einige Scruffsplättchen haben Effekte, die mehrere Tage andauern. Während dieser Runden kannst du kein neues Scruffsplättchen nehmen.
- Verwende Markerplättchen, um bereits in Anspruch genommene Effekte bei Mehrfacheffektplättchen zu kennzeichnen.
- Die Scruffsplättchen darfst du verwenden, wenn Scruffs weniger als 5 Stärke hat.
- An Tagen an denen es eventuell zu einem Krakanangriff kommt, legt du einen der Platzierungswürfel eines Überlebenden auf den Kraken und aktivieren diesen. Sollte der Krake nicht angreifen, spielst du, falls möglich, 1 Scruffsplättchen aus und verteilst anschließend die Platzierungswürfel der restlichen Überlebenden. Sollte der Krake jedoch angreifen, kann Scruffs in dieser Runde kein Scruffsplättchen ausspielen, da ihn der Kampf mit dem Kraken zu sehr einnimmt.



Scruffs erhält 2 bzw. 3 Hoffnungsmarker, die du unter den anderen Überlebenden aufteilst. Scruffs darf weiterhin keine Hoffnungsmarker besitzen.

Du hast erfolgreich ein Leuchtfeuer abgeschossen! Verschiebe das Rettungsboot um 1 Feld nach rechts. *Dieses Plättchen kann nicht am 21. Tag verwendet werden!*



Wähle 1 neues Wechselnde Orte-Plättchen.

Du erhältst 2 Wurfwiederholungen, die du für beliebigen Überlebenden verwenden darfst. Pro Tag darfst du nur 1 davon verwenden. Mit Hilfe der Markierungsplättchen kannst du kennzeichnen, wie viele Würfe noch übrig sind.



Scruffs oder ein anderer Überlebenden erhält 2 Stärkepunkte. Die Stärkepunkte kannst du nicht unter mehreren Überlebenden aufteilen.

Das Ergebnis eines beliebigen Würfels darfst du um +1 bzw. -1 verändern. Aus einer wird eine oder , aus einer eine oder , usw. Diese Aktion darfst du einmal täglich verwenden. Lege nach Durchführung der Aktion 1 Markierungsplättchen auf die Pfote, um zu kennzeichnen, dass diese Aktion für den aktuellen Tag nicht mehr zur Verfügung steht.



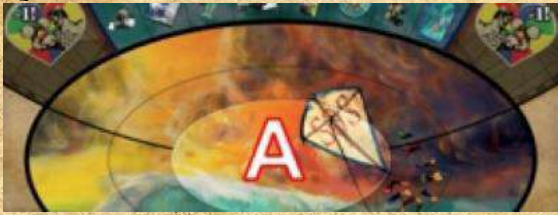
Schiebe die Haiantfernungskarte zurück auf 5.

Die Wettererweiterung

Spielmaterial:

1 Wolkenplättchen (zweiseitig), 1 Wettervorhersagetafel (zweiseitig), 1 Wetterwürfel (violett)

Spielaufbau



Platziert den Wettervorhersagespielplan neben dem Spielplan. Die Seite mit dem Flugdrachensymbol im unteren Viertel des Spielplans kommt nur zum Einsatz, wenn ihr gleichzeitig mit der Flugdrachenerweiterung spielt. Legt das Wolkenplättchen anschließend auf das Startfeld der Wettervorhersagetafel **A**.

Spielablauf

Vor der Haiphasse eines Tages erfolgt ab sofort immer die Wetterphase. In dieser Phase werft ihr den Wetterwürfel. Zeigt das Würfelergebnis einen klaren Himmel, kommt in dieser Runde die Wettervorhersagetafel nicht zum Einsatz. Ist das Ergebnis ein Wolken- oder ein Gewittersymbol, müsst ihr die Wettervorhersagetafel verwenden. In diesem Fall platziert ihr das Wolkenplättchen mit der dem Würfelergebnis entsprechenden Seite nach oben auf das Startfeld **A**.

Der Spieler schnipst nun das Wolkenplättchen mit dem Zeigefinger nach vorne, wobei der Daumen auf dem Brett liegen bleibt. Bei einem gewürfelten Wolkensymbol habt ihr insgesamt 2 Versuche, wobei der zweite verwendet werden muss. Habt ihr zuvor die Gewitterseite gewürfelt, dann habt ihr hier nur 1 Versuch.

Das Feld, auf dem das Wolkenplättchen liegen bleibt, kann für den nächsten Tag Folgen haben. Das maßgebliche Feld ist das, in dem sich der rote Punkt des Plättchens befindet. Trefft ihr das Plättchen beim Schnipsen nicht oder landet dieses außerhalb des Spielfelds, wertet ihr diesen Schuss nicht und ihr könnt es erneut versuchen.

Abhängig von dem durch das Wetterplättchen getroffenen Symbol, treten verschiedene Effekte auf, die erst am nächsten Tag eintreten:

Aktionsorte, die am nächsten Tag nicht verfügbar sind:



Leuchtpistole



Quallenprüfung



Hoffnung



Angelplatz



Wechselnde Orte



Flaschenpostkarte einsammeln



Flaschenpostkarte ausspielen



Aufgrund starken Unwetters kann kein Ort aktiviert werden

Effekte, die am folgenden Tag aktiviert werden:



Ein Überlebender verliert 1 Stärkepunkt.



Handelt zu Beginn der Morgenphase eine → *Quallenprüfung* ab



Ein Überlebender erhält 1 Stärkepunkt während der Morgenphase.

Die Flugdrachenerweiterung

Spielmaterial

1 Windrosenplättchen, 5 Kofferplättchen, 1 Flugdrachenwürfel

Spielaufbau



- A – Platziert hier das Windrosenplättchen
- B – Platziert hier die Kofferplättchen (Koffer nach oben)
- C – Hier werden die Flugdrachenteile platziert, sobald der Flugdrache gebaut wurde

Spielablauf

Mit dieser Erweiterung steht ein weiterer Aktionsort zur Verfügung: der **Quallenschwarm**. Auf diesem kann ab sofort in der Mittagsphase 1 Überlebender seinen Platzierungswürfel legen. Diesen Ort aktiviert ihr nach dem Leuchtfeuer und vor der Flaschenpost.

Beim Aktivieren des Ortes zieht ihr zunächst 1 Quallenkarte. Um zu den schwimmenden Koffern zu gelangen, in der Hoffnung etwas Nützliches zu finden, muss der Überlebende durch den Quallenschwarm schwimmen, wobei der Überlebende eventuell Schaden nimmt. Der Versuch kostet den Überlebenden 2 Hoffnungsmarker und erfolgt nach denselben Regeln als wäre 1 Überlebender vom Floß in den Quallenschwarm gefallen

→ *Quallenprüfung*.

3 der 5 Koffer enthalten 1 Teil des Flugdrachens, 1 Koffer ist leer und 1 Koffer enthält 1 Hoffnungsmarker, den ihr wie einen normalen Hoffnungsmarker verwenden könnt. Dieser erhöht die Anzahl der zur Verfügung stehenden Hoffnungsmarker um 1.

Sollten die Überlebenden am 21. Tag alle 3 Teile des Flugdrachens eingesammelt haben, dürfen sie den Flugdrachen zusammenbauen und ihn anschließend fliegen lassen. Dadurch machen sie das Rettungsboot auf sich aufmerksam.

Eingesammelte Flugdrachenteile legt ihr zunächst auf das Floß. Sie gehören allen Überlebenden. Ja, sogar Scruffs! 🐾

Bau des Flugdrachens am 21. Tag

Am 21. Tag kann ein Überlebender nicht nur Leuchtsignale abfeuern oder um Hilfe rufen, sondern auch versuchen, den Flugdrachen zusammenzubauen. Hierfür würfelt ihr für 2 Hoffnungsmarker den Flugdrachenwürfel. Zeigt der Würfel 1 Flugdrachenteil, legt ihr 1 beliebiges Flugdrachenplättchen vom Floß an die vorgesehene Stelle des Spielplans **C**. Das Flugdrachensymbol des Kofferplättchens muss dabei nicht mit dem des Würfels übereinstimmen.

Sobald sich alle 3 Flugdrachenteile auf den dafür vorgesehenen Feldern des Spielbretts **C** befinden, ist der Drache fertig und fliegt! Bewegt das Rettungsboot um 1 Feld in Richtung des Rettungsringes 🏴‍☪️.

Flugdrachenwürfel

Auch wenn der Flugdrache zusammengebaut und flugfähig ist, dürft ihr weiterhin den Flugdrachenwürfel nutzen. Würfelt ihr dabei 1 Flugdrachensymbol, bewegt ihr das Rettungsboot 1 Feld weiter nach rechts, Würfelt ihr 1 Hoffnungsmarkensymbol, zieht ihr 1 Hoffnungsmarker aus dem Beutel.

THANK YOU

Erik Winkelman

A project, more than 5 years in the making, finally coming to an end. Well, *end*, you might as well call it a *beginning*! **21 Days** will be exploring the world now, thanks to you backers. An unbelievable dream came true. So, thank you. And thank you. And thanks again!

Also, without the following people (play-testers, proofreaders, honest friends, supporters, family) the game might look somewhat different... or may not exist at all: Patrick Draad, Gert Breugelmans, Tajs Seelen, Merlijn Timmers, Monica Claasen-Slump, Jeroen Hollander, Frank de Geest, Jeremy Howard, het Ludieke Gezelschap, Bastiaan Nox, Richard Still, Stephanie Schnitzler-Moll, Anneleen Mol, Lina Lo, Keetje & Abbey. Thanks Maarten van Damme for that excellent moody soundtrack!

Finally, Eric Kenter, Ronald Rijnart... it has been a great honour working with you! I will call you soon for game 2.

Eric Kenter

I would like to thank the following persons; My parents, Will van Gils & Rien Vissers, my girlfriend Annette Verhoef, with all her patience and support, the ever ready and steady Gamers from Dilderdag, Game Night: John Buitelaar, Ruben D1 de Jong Antoine Ruedisueli, Frans Schuurmans, Bas Jansen.

And in special my digital tutor and b2b buddy, for the knowledge and inspiring hours behind screen and scroll **Roy Emmen**.

For all those years and projects Alex Moerings.

Roy Emmen

Likes to thank his wife Ingrid Vissers Emmen for her patience and support. And Eric and Erik for the opportunity to work on their project.

Ronald Rijnart

Thank you backers, in particular all backers through Latte's and Literature, friends, family and neighbors who helped realize the production of **21 Days**.

A special thank you to my wonderful family, Cindy, Aimee, and Ilse for their support, time and patience, and for letting me walk down to the campground's reception area multiple times each day for a decent signal to put the final touches on the game during our summer vacation. An extra special whopping thank you to Erik and Eric for providing me with the opportunity to dabble into the world of publishing and work with you on this project. It's been an inspiring experience and I can't think of a more suitable moment to quote one of my favorite movies of all time, Casablanca (1942):

"Louis, I think this is the beginning of a beautiful friendship."

Drew Vogel

In memory of my big brother, Josh Vogel. "That's right, Josh!"

Stefanie Schnitzler-Moll

Für die Überarbeitung von „Sie“ nach „du“ :-)

www.21daysboardgame.com

