

DIE HEUTIGE WELT

2079: Die Nationalstaaten, wie wir sie kennen, sind bei einem globalen Streit um das weltweite Trinkwasser ausgelöscht worden. Die Weltbevölkerung hat sich drastisch verringert. Nur etwa 30.000 Seelen haben überlebt.

Vier unterschiedliche Gruppen kämpfen in den unterirdischen Bunkern einer vernichteten Welt ums nackte Überleben. Ihre einzige Hoffnung auf eine bessere Existenz ist „Convoy“, eine Organisation, die auf der ganzen Welt nach Überlebenden sucht, die sich als würdig erweisen, Bürger ihrer unterseeischen Kolonien zu werden.

In dieser Welt zählen nur Arbeitskraft, Ausrüstung und Überlebensfähigkeiten und nur die Gruppe, die dabei ganz vorne steht, wird das Privileg erhalten, Convoy beizutreten.

EIN ENDZEIT-SPIEL FÜR 2-4 ÜBERLEBENDE AB 12 JAHRE VON GREGORY OLIVIER



SPIELZIEL

In Outlive steuert jeder Spieler eine Gruppe Menschen, die einen nuklearen Weltkrieg überlebt hat. Bunker haben eure Leute vor dem Größten geschützt, doch der bevorstehende Fallout wird sie vermutlich nutzlos machen. Lediglich sechs Tage bleiben, bis Convoy hier eintrifft. Nur die Gruppe, die sich als geeignet erweist, wird dieser Organisation beitreten dürfen. Es wird ein Rennen gegen die Zeit, das Benötigte zu sammeln, um Convoy zu beweisen, dass ihr die Richtigen seid. Das Überleben eurer Gruppe kann nur durch Convoy gesichert werden, denn es ist äußerst fraglich, wie lange euer Bunker euch noch Schutz bieten kann.

Bewährt euch, indem ihr Kundschafter an die Oberfläche schickt, die Ressourcen einsammeln, um euren beschädigten Bunker zu reparieren, und Nahrung, um die Überlebenden zu ernähren. Außerdem müsst ihr Ausrüstung für unterschiedlichste Zwecke bergen und instand setzen, euch vor der allgegenwärtigen Gefahr der radioaktiven Verstrahlung schützen und tödliche Ereignisse überstehen, die eure Gruppen in große Bedrängnis bringen. Alles was ihr dabei tut, kann euch potenziell Überlebenspunkte (ÜP) einbringen. Die Gruppe, die beim Eintreffen von Convoy die meisten ÜP errungen hat, kann dieser Hölle entkommen und das Überleben zukünftiger Generationen ihrer Leute sichern.

SPIELKONZEPT

Jeder Spieler hat einen **Bunker** und **4 Helden** mit unterschiedlichen **Stärkewerten** (dargestellt durch 4 Figuren, die mit den Werten 3, 3, 4, und 5 bedruckt sind). Ein Held mit **Stärke 5** kann pro Runde 5 Aktionen ausführen, ein Held mit **Stärke 3** dagegen nur 3 Aktionen.



• In jeder Runde **müssen die Spieler ihre 4 Helden** einen nach dem anderen über den Spielplan bewegen, um mit ihnen **Ressourcen zu plündern**:

- **Lebensmittel:** **Fleisch** (🍖), **Wasser** (💧) und **Konserven** (🥫) dienen zur Ernährung eurer Überlebenden.

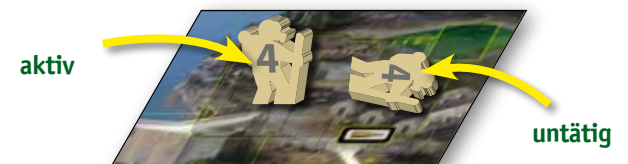
- **Materialien:** **Holz** (🪵), **Metall** (🔩) und **Elektronik** (🔌) dienen zur Reparatur von Ausrüstungsteilen und zur Verbesserung des Bunkers.

- **Munition:** Mit ihr wird nach Nahrung gejagt und sie dient zur Verteidigung. (🔫)

Es ist wichtig, zwischen den Begriffen „Lebensmittel“ und „Materialien“ zu unterscheiden. Jeder Begriff beschreibt eine bestimmte Art Ressource (Lebensmittel dienen zur Lebenserhaltung, Materialien zum Bauen).

Die Helden können außerdem die **Stadtruinen** durchsuchen, um dort vielleicht **Ausrüstung** zu finden, die ihre Überlebenschancen erhöht.

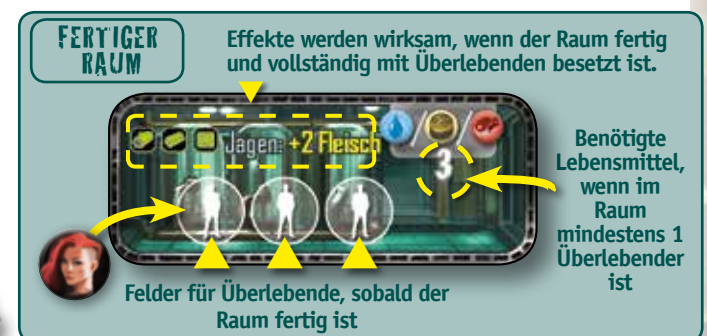
• Helden auf dem Spielplan haben immer 1 von 2 Zuständen: **aktiv** (stehend), was angibt, dass sie bereits etwas gemacht haben, oder **untätig** (liegend), was bedeutet, dass sie noch handeln dürfen.



• Der **Bunker** eines Spielers hat mehrere verschiedene **Räume**, die jeweils eine Anzahl **Überlebende** aufnehmen und potenziell Boni liefern können.



• Ein **Raum** liefert seinen Bonus **in jeder Runde**, so lange er **vollständig mit Überlebenden besetzt** ist. Mächtigere Räume sind teurer im Unterhalt.



• Die Spieler werden außerdem **Lebensmittel, Materialien und Munition** verbrauchen, **um nachteilige Ereignisse abzuwenden**, die im Spiel vorkommen.

SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN



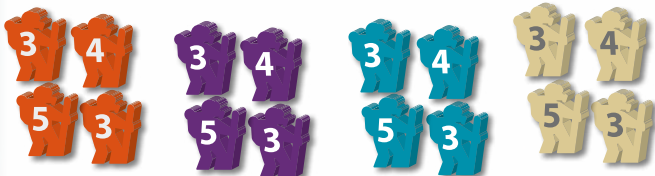
1 EREIGNIS-TABLEAU



4 BUNKER-TABLEAUS DER SPIELER



16 HELDENFIGUREN MIT UNTERSCHIEDLICHER STÄRKE (5, 4, 3, 3), 4 PRO FARBE



4 STRAHLUNGS- ANZEIGER



310 MARKER (Hinweis: Die Anzahl der Marker gilt im Spiel als unbegrenzt)

100 ÜBERLEBENDE



30 HOLZ



30 METALL



30 FLEISCH



30 WASSER



30 ELEKTRONIK



30 KONSERVEN



30 MUNITION



30 JAGDWILDPLÄTTCHEN



12 EREIGNIS-KARTEN



10 ANFÜHRER-KARTEN



20 SUCHPLÄTTCHEN



40 AUSTRÜSTUNGSPLÄTTCHEN



12 STANDARD-RAUMPLÄTTCHEN



3 Standard-Räume
(unfertige Seite)

(fertige Seite)

38 ERWEITERUNGS-RAUMPLÄTTCHEN



Erweiterungs-Raum
(unfertige Seite)

Erweiterungs-Raum
(fertige Seite)

1 ANTI-STRAHLUNGS-ALGEN-MARKER



1 START-SPIELER-MARKER



ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegausus.de.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

BUNKER EINES SPIELERS

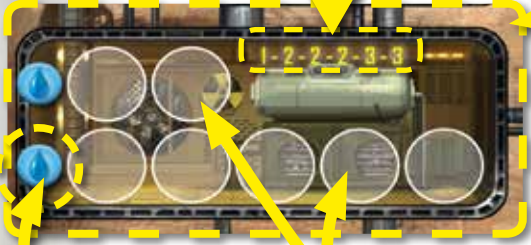
Lebensmitteldepots: Wasser, Fleisch und Konserven

Materialdepots: Metall, Holz, Elektronik

Spielerfarbe

C LUFTSCHLEUSE

Strahlungslevel der 6 Runden des Spiels



Wasserkosten pro Reihe mit mindestens 1 Überlebenden

Felder für Überlebende: Überlebende in deiner Luftschleuse können das Eindringen von Strahlung verhindern.

Strahlungsanzeige: Lege deinen Anzeiger auf Position 0



Übersicht für Phase 3: Nacht

A : Felder für Standard-Räume

B : Felder für Erweiterungs-Räume

Munitionsdepot

Strahlungslevel-Erhöhung der Runde

EREIGNIS-TABLEAU



a : Felder für Ereigniskarten

SPIELVORBEREITUNG

1/ SPIELBEREICH

- » Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt den zugehörigen **Bunker**.
- » Legt eure **Strahlungsanzeiger** auf Level „0“ eurer **Strahlungsanzeige**.
- » Legt die 3 **Standard-Räume** (unfertige Seite mit Zahnradsymbol nach oben) **auf die 3 linken Felder** eurer Bunker (A).



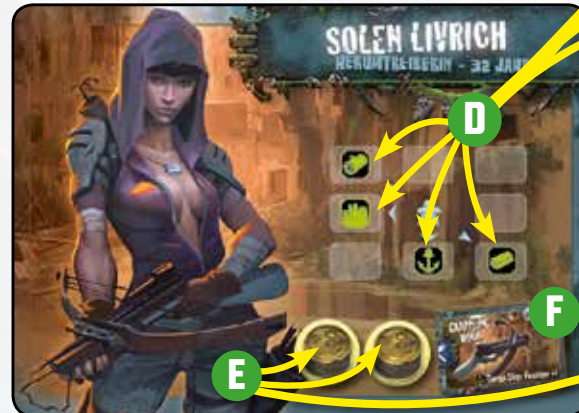
- » Jeder Spieler zieht 6 zufällige Erweiterungs-Räume und 2 zufällige Anführer.



» Jeder wählt 4 **Erweiterungs-Räume** aus den 6 gezogenen. Legt die gewählten Räume (unfertige Seite) auf die mittlere Spalte eurer **Bunker** (B). Legt die übrigen Räume zurück in die Schachtel.

» 1 der 7 Räume in euren Bunkern dürft ihr **kostenlos bauen**, indem ihr ihn auf die fertig gebaute Seite dreht. Jeder legt 4 **Überlebende** auf die verfügbaren Felder dieses Raums und/oder auf seine **Luftschleuse** (C). Denkt daran, dass die Eigenschaft eines Raums nur dann genutzt werden kann, wenn **alle seine verfügbaren Plätze** mit einem Überlebenden besetzt sind.

» Jeder wählt 1 der beiden gezogenen **Anführer** und wirft den anderen ab. Diese Anführerkarte legt eure **Startpositionen** (D), **Start-Ressourcen** (E), eure erste (defekte) **Ausrüstung** (F) und die Zugfolge fest.



Legt eure Anführerkarte zum Spielplan passend ausgerichtet hin, d. h. ihre obere rechte Ecke ist dort, wo beim Spielplan die Militärbasis ist.

Eure Anführer legen fest, wo ihr bei Spielbeginn eure Helden einsetzen müsst. Es bleibt euch überlassen, welchen Helden ihr an welchen Ort stellt. Ihr könnt eure Helden gleichzeitig auf den Spielplan setzen, oder, um taktische Überlegungen mit einzubeziehen, nacheinander in Zugfolge.

» Legt eure **Helden** auf den Spielplan, eure **Start-Ressourcen** auf das entsprechende Lager (E) eures Bunkers und etwaige **Ausrüstung** des Anführers (F) links von eurem Bunker. Start-Ausrüstung gilt immer als **defekt** und muss **instand gesetzt** werden, bevor ihr sie nutzen könnt.

» Der Spieler mit dem **ältesten Anführer** nimmt sich den **Startspielermarker**.

2/ EREIGNISTABLEAU

» Legt 6 zufällig gezogene Ereigniskarten verdeckt auf das **Ereignistableau**, je 1 auf jedes der 6 Felder (a).

Auf dem Ereignistableau werdet ihr die Ereignisse einer jeden Runde sehen sowie den aktuellen Strahlungslevel der Umgebung (b).



Beispiel: Carol hat sich entschieden, den Standard-Raum zu bauen, der beim Abwenden von Ereignissen einen Bonus liefert, und sie setzt ihre 4 Überlebenden auf die verfügbaren Plätze. Außerdem hat sie „Solen Livrich“ als ihre Anführerin gewählt. Sie verteilt ihre 4 Helden, setzt je 1 auf den Wald, den Frachter, das Bergwerk und auf Blackwood City, legt 2 Konserven in ihr Lebensmittel-Depot und legt den Enterhaken als eine defekte Ausrüstung links neben ihren Bunker.

3/ SPIELPLAN

» Legt den **Spielplan** (1) in die Tischmitte.

» Legt die übrigen Ressourcen und Überlebenden neben den **Spielplan** (2).

» **Mischt die Ausrüstungsplättchen** (3) und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

» **Mischt alle Jagdwildplättchen und bildet daraus 3 verdeckte Stapel**. Je 1 Stapel (4) legt ihr zum Vergnügungspark, zum Wald und zum Bergwerk. Die Anzahl der Plättchen in jedem Stapel hängt von der Spielerzahl ab: 6 Plättchen pro Stapel beim Spiel zu zweit, 8 zu dritt und 10 zu viert. **Deckt das oberste Plättchen jedes Stapels auf**. Legt übrig gebliebene Plättchen unesehen zurück in die Schachtel.

» Mischt für jede Stadt die entsprechenden **Suchplättchen** (jeweils 10) und legt sie als verdeckte Stapel ab (5 und 6). Blackwood ist die Stadt links auf dem Spielplan, Silent Peak die Stadt rechts.

» Legt den **Anti-Strahlungs-Algen-Marker** zur Militärbasis (7).

STARTAUFBAU FÜR EIN SPIEL MIT 4 SPIELERN



SPIELABLAUF

Eine Partie Outlive dauert
6 Runden (6 Tage), aufgeteilt
in je 3 Phasen:

- 1) **DÄMMERUNG** - Wiederauffüllen des Spielplans mit Ressourcen.
- 2) **TAG** - Helden durchkämmen das verwüstete Land auf der Suche nach Ressourcen, Munition und Ausrüstung.
- 3) **NACHT** - Ihr kümmert euch um Ereignisse und euren Bunker: Überlebende ernähren, neue Leute rekrutieren, Strahlung prüfen, Ausrüstung instand setzen und neue Räume bauen.

PHASE 1: DÄMMERUNG

SPIELPLAN WIEDER AUFFÜLLEN

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr die Ressourcen an jedem Ort wieder auffüllen. **Benutzt die Marker aus dem allgemeinen Vorrat, um die Gesamtzahl der Marker an jedem Ort auf die bei der Spielerzahl angegebene Zahl zu bringen**, d. h., in einer Partie zu dritt müssen bei Rundenbeginn genau 9 Wassermarker auf dem Staudamm liegen. Städte (Such- und Ausrüstungsplättchen) müssen wie unten angegeben aufgefüllt werden.

Spielerzahl 2 3 4

Wald **Gesamt** 6 8 10

Spielerzahl 2 3 4

Staudamm **Gesamt** 7 9 11

Spielerzahl 2 3 4

Militärbasis **Gesamt** 6 8 10
Legt den Anti-Strahlungs-Algen-Marker auf seine „aktive“ Seite ().

Blackwood City

» Werft alle übrigen Ausrüstungsplättchen ab und zieht 3 neue vom Ausrüstungsstapel. Wenn der Ausrüstungsstapel leer ist, mischt die abgeworfenen Ausrüstungsplättchen zu einem neuen Stapel.

» Mischt alle 10 Suchplättchen zu einem Stapel und legt diesen verdeckt ab. Nehmt dann eine Anzahl Plättchen gemäß der Spielerzahl wieder weg. Weggenommene Plättchen kommen offen neben den jeweiligen Stapel, damit für alle ersichtlich ist, was in dieser Runde nicht mehr verfügbar ist.

Spieleranzahl	wegnehmen	Plättchen im Stapel
2	4	6
3	2	8
4	0	10

Silent Peak (wie Blackwood)

» Werft alle übrigen Ausrüstungsplättchen ab und zieht 3 neue vom Ausrüstungsstapel. Wenn der Ausrüstungsstapel leer ist, mischt die abgeworfenen Ausrüstungsplättchen zu einem neuen Stapel.

» Mischt alle 10 Suchplättchen zu einem Stapel und legt diesen verdeckt ab. Nehmt dann eine Anzahl Plättchen gemäß der Spielerzahl wieder weg. Weggenommene Plättchen kommen offen neben den jeweiligen Stapel, damit für alle ersichtlich ist, was in dieser Runde nicht mehr verfügbar ist.

Spieleranzahl	wegnehmen	Plättchen im Stapel
2	4	6
3	2	8
4	0	10



Spielerzahl 2 3 4

Vergnügungspark **Gesamt** 6 8 10

Frachter: Legt 1 Überlebenden (oder) auf jeden freien Platz.

Spielerzahl 2 3 4

Bergwerk **Gesamt** 6 8 10

PHASE 2: TAG

1/ DER TAG BRICHT AN

- Deckt die zu dieser Runde gehörige **Ereigniskarte** auf dem **Ereignistableau** auf und **befolgt ihre Auswirkung**.

Überlebenspunkte	Name	Auswirkung
5	RATTENPLAGE	JEDER BUNKER VERLIERT 1 LEBENSMITTELMARKER (WER NICHT BEZAHLEN KANN, VERLIERT 1 ÜBERLEBENDEN).

Zum Abwenden des Ereignisses benötigte Ressourcen

Sollten noch Ereignisse früherer Runden aufgedeckt sein, **wendet ihr auch deren Auswirkung an**. Jedes Ereignis bleibt im Spiel und seine Wirkung **summiert sich**, bis ein Spieler in der **Phase 3: Nacht** die zum **Abwenden** des Ereignisses notwendigen Ressourcen ausgibt.

2/ BEWEGUNG

- Beginnend beim Startspieler und danach reihum wählt jeder Spieler 1 seiner untätigen Helden (auf dem Spielplan liegend) und bewegt ihn gemäß folgender Regeln:

DIE 5 BEWEGUNGSREGELN

- » Ein Held muss sich bewegen. Seine Bewegung darf nicht auf dem Ort enden, wo sie begann.
- » Ein Held bewegt sich pro Zug 1 oder 2 Orte weit, indem er den grünen Verbindungspfeilen der Orte folgt.
- » Du darfst höchstens 1 Held (aktiv oder untätig) deiner Farbe am selben Ort haben.
- » Ein Held darf durch Orte ziehen, die von Helden seiner Farbe besetzt sind (aktiv oder untätig), aber dort nicht anhalten.
- » Ein Held darf seine Bewegung an Orten beenden, wo sich Helden anderer Farbe aufhalten (aktiv oder untätig).

Beispiel: Abraham (violett) möchte ein bisschen Munition aus der Militärbasis abgreifen. Sein 3er-Held (untätig) ist in dieser Runde bereits auf der Militärbasis, was Abraham aber nichts nutzt. Seine 4er- und 5er-Helden (beide untätig) könnten sich zur Basis bewegen, aber erst muss Abrahams 3er-Held dort weg. Sein zweiter 3er-Held (aktiv) ist im Wald.



Staudamm und Bergwerk sind von seinen beiden anderen Helden (untätig) besetzt. Abraham hat keine andere Möglichkeit, als seinen 3er-Held auf der Militärbasis zur Stadt Silent Peak zu bewegen. In seinem nächsten Zug kann Abraham seinen 4er- oder 5er-Helden auf die Basis zur Munitionsbeschaffung schicken (falls dann noch Munition übrig ist).

Eure Helden müssen sich bewegen, wenn sie es können. Falls in einem sehr seltenen Fall sich ein Held nicht bewegen kann, bleibt er, wo er ist, und macht in dieser Runde nichts.

SAMMELN/JAGEN/ÜBERLEGENHEIT

- **Sobald dein Held seinen Zielort erreicht, stelle ihn aufrecht in die aktive Position**, um anzuzeigen, dass er sich bewegt hat. Jetzt musst du prüfen, ob es an diesem Ort weitere aktive Helden gibt:

WENN ES DORT KEINE ANDEREN AKTIVEN HELDEN GIBT

Der angekommene Held darf **abhängig vom Ortstyp sammeln oder jagen**. Der Held kann so viele Aktionen ausführen, wie er Stärkepunkte besitzt und ist nur durch die Anzahl der verfügbaren Ressourcen eingeschränkt (siehe Ortsbeschreibungen, ab S. 8).

Du kannst höchstens so viele Ressourcen sammeln, wie am Ort vorhanden sind. Sobald ein Ort in einer Runde geleert wurde, liefert er keine Ressourcen mehr, bis er zu Beginn der nächsten Runde wieder aufgefüllt wurde.

WENN ES DORT MINDESTENS 1 ANDEREN AKTIVEN HELDEN GIBT

- **Bevor er Aktionen ausführt**, wird ein angekommener Held versuchen, **seine Überlegenheit bei aktiven Helden auszunutzen**, um sie zur Herausgabe von Beute zu zwingen. Überlegenheit auszunutzen ist kostenlos und **zählt daher nicht als Aktion**. Die Höhe der Überlegenheit entspricht der Stärkedifferenz zwischen den beiden Helden.

Beispiel: Ein Held von Stärke 5 ist einem Helden mit Stärke 3 überlegen und hat daher 2 Überlegenheitspunkte.

- **Ein unterlegener Held darf Munition ausgeben**, um die Überlegenheit des anderen pro ausgegebenem Marker um 1 Punkt zu senken. Beispielsweise kann ein Held der Stärke 3 durch die Abgabe von 2 Munitionsmarkern die Überlegenheit eines Helden der Stärke 5 auf 0 bringen. Wenn derselbe Held nur 1 Munitionsmarker ausgäbe, würde er die Überlegenheit auf 1 senken.

Der Angreifer darf jedoch keine Munitionsmarker zur Erhöhung der Überlegenheit ausgeben.

Wenn der unterlegene Spieler die Überlegenheitspunkte durch Abgabe von Munition nicht auf 0 bringen kann oder will, muss er dem überlegenen pro Überlegenheitspunkt 1 Lebensmittel oder 1 Material geben (Wahl des Unterlegenen).

Überlegenheit funktioniert nur bei aktiven Helden. Untätige Helden, die noch ihren Zug vor sich haben, können nicht Ziel von Überlegenheit sein.



Beispiel: Daryls 5er-Held (orange) landet auf dem Staudamm und begrüßt dort Carols aktiven 3er-Helden (beige), Abrahams aktiven 4er-Helden (violett) und Beths untätigen 3er-Helden (blau). Daryls Held wird versuchen, seine Überlegenheit bei allen aktiven Helden mit geringerer Stärke auszunutzen, also allen außer Beths Held (blau, untätig, weil liegend).

Der beige Held hat Stärke 3, daher gibt Carol 2 Munitionsmarker aus, um sich Daryl zu widersetzen. Sie muss ihm daher in diesem Zug keine Beute geben.

Der violette Held (Stärke 4) ist nur 1 schwächer als Daryl, also entscheidet sich Abraham, seine Munition für eine bevorstehende Jagd zu behalten. Stattdessen gibt er Daryl 1 Holz aus seinem Bunker.

Wenn ein Held an einem Ort ankommt, auf dem sich bereits ein aktiver Held mit größerer Stärke befindet, hat dies keine Auswirkung.

Kann ein Spieler nichts abgeben, weil er über keine Ressourcen verfügt, muss er bei Unterlegenheit nichts abgeben.

Überlegenheit muss bei schwächeren Helden immer ausgenutzt werden. Einem unterlegenen Spieler müssen, wenn möglich, immer Ressourcen abgenommen werden.

Sobald du deine Überlegenheit bei deinen Gegnern ausgenutzt hast, kannst du deine Stärke wie üblich zum Nehmen von Ressourcen oder zum Jagen einsetzen, abhängig vom Ort deines Helden. Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast, ist der Spieler links von dir an der Reihe, 1 seiner Helden zu aktivieren und so weiter, bis alle Spieler ihre 4 Helden bewegt haben.

SPIELPLAN

Dein Held hat Aktionspunkte in Höhe seiner Stärke. Wenn dein Held an einem Ort ankommt, kann er am Ort mögliche Aktionen in beliebiger Reihenfolge mittels seiner Aktionspunkte ausführen.

ORTSBESCHREIBUNGEN

An jedem Tag bieten die Orte eine beschränkte Anzahl an Ressourcen, Überlebenden und/oder Ausrüstung, die von euch eingesammelt werden können. Einige Orte erlauben euch die Jagd, allerdings ist Jagdwild nicht unbegrenzt vorhanden und vermehrt sich nicht.

Eure Helden besuchen an jedem Tag 4 unterschiedliche Orte. Es liegt bei euch, sicherzustellen, dass es dort für sie immer etwas Nützliches einzusammeln oder zu erjagen gibt.



MILITÄRBASIS

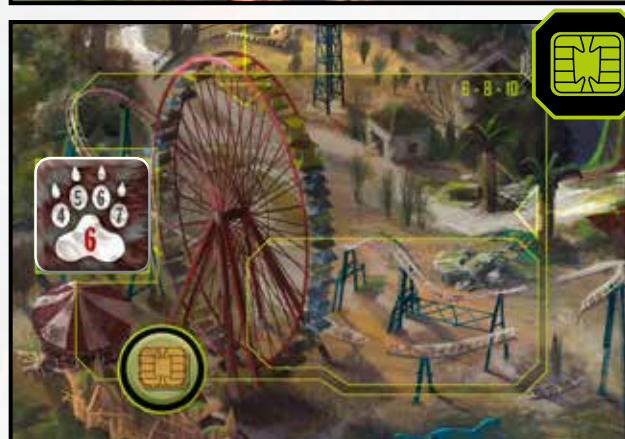
Die Militärbasis ist ideal, um sich mit Munition einzudecken und Anti-Strahlungs-Algen zu finden.

- Du darfst pro ausgegebenem Aktionspunkt 1 Munitionsmarker nehmen. Genommene Munitionsmarker kommen ins Munitionsdepot deines Bunkers für späteren Gebrauch (zum Jagen oder um dich gegen Überlebende zu schützen).

- Du kannst 1 Aktionspunkt ausgeben, um Anti-Strahlungs-Algen zu ernten. Diese besonderen Algen verringern die Strahlungsanzeige deines Bunkers sofort um 1 Level. Ihr könnt nur 1 Dosis Anti-Strahlungs-Algen pro Runde finden. Wenn du 1 Aktionspunkt zum Ernten der Algen aus gibst, drehe den Marker um, damit erkennbar ist, dass er bereits genutzt wurde. Die Algen regenerieren sich erst zu Beginn des nächsten Tages.

Beispiel: Ein 5er-Held landet auf der Militärbasis. Der Held könnte entweder 5 Munition einsammeln oder 4 Munition und die Anti-Strahlungs-Algen.

WALD BERGWERK VERGNÜGUNGSPARK



An diesen 3 Orten können Materialien gesammelt werden. Holz findet ihr im Wald, Metall im Bergwerk und Elektronik im Vergnügungspark:



Außerdem gibt es an diesen Orten Jagdwild, das ihr erlegen könnt.

- Du darfst pro ausgegebenem Aktionspunkt 1 Materialmarker nehmen. Die genommenen Materialien kommen in die jeweiligen Depots deines Bunkers.

- Du darfst außerdem 1 oder mehr Aktionspunkte zum Jagen ausgeben. Jagen bringt dir Fleisch ein. Du darfst nur 1 Jagdwildplättchen pro Zug erjagen. Du musst das Jagdwildplättchen jagen, das im Stapel zuoberst liegt.



An jedem dieser Orte liegt ein Stapel Jagdwild.

Es gibt 5 Arten Jagdwild, die du anhand ihres Fells und ihrer Ausdauer unterscheiden kannst (rote Ziffer 3, 4, 5, 6 oder 7).



Nur der oberste Marker des Jagdwild-Stapels kann von einem Helden erjagt werden. Sobald er genommen wurde, wird der nächste Marker aufgedeckt (für die nächste Jagd an diesem Ort).

Um zu jagen, musst du 1 Aktionspunkt pro Ausdauer (rote Ziffer) des Jagdwilds ausgeben. Du darfst diesen Wert pro Munitionsmarker, den du aus gibst, um 1 senken.

Beispiel: Daryl möchte im Vergnügungspark nach Jagdwild mit einer Ausdauer von 6 mit seinem 4er-Helden jagen. Er gibt 3 Munitionsmarker aus, um dessen Ausdauer auf 3 zu senken und gibt dann 3 Aktionspunkte aus, um es zu erlegen (3 + 3 = 6). Er hat immer noch 1 Aktionspunkt übrig, mit dem er 1 Elektronikmarker einsammelt.

Du bist nicht gezwungen, zum Jagen Aktionspunkte einzusetzen: Du darfst zum Jagen auch ausschließlich Munitionsmarker ausgeben.

Jagdwild erbringt eine Anzahl Fleischmarker, die davon abhängt, wie oft du diesen Typ Wild bereits gejagt hast. Wenn du das erste Mal Jagdwild eines Typs erjagt hast, bringt es dir die ganz links abgedruckte Menge (schwarze Ziffer) ein. Lege dieses Jagdwildplättchen links neben deinen Bunker, um dir zu merken, was du bereits erjagt hast. Für jedes weitere Plättchen Jagdwild desselben Typs erhältst du 1 Fleischmarker mehr als bei der Jagd zuvor. Lege die Marker in das jeweils entsprechende Lebensmitteldepot deines Bunkers.

Beispiel: Daryl hat bereits 2 Jagdwild mit Ausdauer 6 erlegt. Das erste hat 4 Fleischmarker eingebracht, das zweite 5. Also bringt ihm das gerade erbeutete 6 Fleischmarker ein.

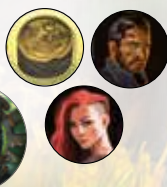
Du darfst nicht mehr Munitionsmarker ausgeben als die Ausdauer des zu jagenden Wilds beträgt.

Jagdwildplättchen werden nicht aufgefüllt. Sobald an einem Ort keine Jagdwildplättchen mehr liegen, kann man dort nicht mehr jagen!



FRACHTER:

Der Frachter ist vollgestopft mit Konserven, was auch der Grund ist, dass sich dort immer Überlebende zum Rekrutieren herumtreiben. Außerdem kannst du die Zugfolge ändern, wenn du dort einen Helden hinschickst.



- Wenn du als erster Spieler in einer Runde einen Helden auf dem Frachter einsetzt, erhältst du sofort den Startspielermarker (du wirst in der nächsten Phase 3: Nacht zum Startspieler). Wenn niemand den Frachter betritt, bleibt der Marker beim bisherigen Startspieler.

- Anders als andere Orte gibt es auf dem Frachter nur begrenzten Platz für sammelnde Helden. Jeder Platz kann dort nur von 1 Helden mit passendem Stärkewert besetzt werden. Du darfst keinen Helden auf den Frachter bewegen, wenn der Platz, der seiner Stärke entspricht, bereits von einem aktiven Helden besetzt ist.

Platz für Held (er muss diesen Stärkewert haben)

Hier gibt es 2 Konserven

Hier gibt es 1 Überlebenden

Der Wert ganz links entspricht der Stärke, die dein Held besitzen muss, um den Platz einzunehmen: 3, 4 oder 5 (oder 6, wenn du den Enterhaken besitzt und deinen Held mit Stärke 5 einsetzt).

- Nimm die angegebene Anzahl Konserven aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie ins entsprechende Lebensmittel-Depot deines Bunkers.

- Jeder Platz liefert außerdem 1 Überlebenden. Lege ihn auf einen freien Platz deiner Luftschleuse oder auf einen deiner fertigen Räume.

Das ist eine Spielsituation, bei der ein Überlebender deinen Bunker ohne den Umweg über die Luftschleuse betreten darf. Du darfst diesen Überlebenden also auch dann nehmen, wenn kein Platz in deiner Luftschleuse mehr frei ist, so lange du einen freien Platz in einem deiner fertigen Räume hast (siehe S. 11, fertige Räume und Aktivierung ihrer Eigenschaften).

Auf jedem Platz darf höchstens 1 aktiver Held stehen. Untätige Helden besetzen keinen Platz. Du darfst keinen Helden auf einen Platz setzen, dessen Stärke nicht zur angegebenen passt, selbst wenn der Wert des Platzes niedriger ist.

Beispiel: Beth hat ihren 5er-Helden auf dem Frachter. Sie sammelt 3 Konserven und 1 Überlebenden. Sie ist der erste Spieler, der einen Helden hier platziert, also nimmt sie sich den Startspielermarker. Sie wird in der folgenden Phase 3: Nacht der erste aktive Spieler sein. Daryl darf seinen 5er-Helden nicht auf dem Frachter einsetzen, weil Beth bereits diesen Platz einnimmt; ebensowenig dürfte er ihn auf einem Platz mit niedrigerer Stärkeangabe einsetzen.

Der Frachter hat einen Platz mit Stärke 6, den nur ein Spieler mit einer bestimmten Ausrüstung betreten kann: dem Enterhaken.

STAUDAMM:



Wasser kann am Staudamm gesammelt werden. Weil jedoch das Wasser schwer verunreinigt ist, musst du das Filtersystem aktivieren, das hinter einer elektronisch verriegelten Tür liegt, indem du einen Elektronikmarker ausgibst. Dies zählt nicht als Aktion.

1 Wassermarker nehmen. Das genommene Wasser kommt in das entsprechende Lebensmitteldepot deines Bunkers.

Wenn du keine Elektronik hast oder keine ausgeben willst, darfst du kein Wasser nehmen.

Beispiel: Abrahams 3er-Held steht auf dem Staudamm und gibt 1 Elektronikmarker aus, um den Raum zur Aktivierung des Filtersystems zu betreten. Jetzt darf er sich 3 Wassermarker nehmen, indem er 3 Aktionspunkte ausgibt.

Du darfst beim Staudamm jederzeit versuchen, deine Überlegenheit bei aktiven Helden auszunutzen, selbst wenn du keine Elektronik zum Sammeln von Wasser ausgibst.

STÄDTE: BLACKWOOD UND SILENT PEAK



Es gibt 2 Städte, die in Outlive erkundet werden können. Beide funktionieren auf dieselbe Weise. Sieh dich um. Du wirst sicherlich etwas finden, das nützlich sein kann.



- Für jeweils 1 Aktionspunkt darfst du 1 der offenliegenden Ausrüstungsplättchen neben der Stadt nehmen, in der sich dein Held befindet. Lege dieses Plättchen links neben deinen Bunker. (Lege neben der Stadt kein neues Plättchen nach.)

So erhaltene Ausrüstung ist immer defekt. Einmal instand gesetzt, kann Ausrüstung jedoch eine große Hilfe für das Überleben deiner Gruppe darstellen (siehe Ausrüstung instand setzen, S. 11).

- Helden dürfen außerdem Aktionspunkte zum Ziehen von Suchplättchen ausgeben. Pro ausgegebenen Aktionspunkt darfst du 1 Suchplättchen ziehen und die gefundene Ressource sofort in deinen Bunker legen. Du darfst dir jedes gezogene Suchplättchen erst ansehen, bevor du weitere Aktionspunkte zum Suchen ausgibst.

In beiden Städten findet man die gleichen Dinge auf den Suchplättchen: 1x Wasser, 1x Konserve, 1x Holz, 1x Metall, 1x Elektronik, 2x Munition, 1x Algenkapseln und 2x leere Schränke.

Lege das Suchplättchen nach dem Nehmen der Ressourcen offen neben der Stadt ab.

SUCHPLÄTTCHEN

Lege die gefundene Ressource in das entsprechende Depot deines Bunkers.

- Reduziere den Strahlungslevel deines Bunkers sofort um 1. Wenn deine Strahlungsanzeige bereits bei +3 ist, passiert nichts.
- Dieser Schrank ist leer. Du erhältst nichts.

Beispiel: Mit seinem 5er-Helden gibt Daryl 1 Aktionspunkt aus und nimmt sich 1 der 3 verfügbaren Ausrüstungsplättchen. Danach gibt er 2 weitere Aktionspunkte aus und zieht 2 Suchplättchen. Daryl denkt, noch mehr Ausrüstung zu benötigen, also gibt er 1 weiteren Aktionspunkt aus, um ein zweites Ausrüstungsplättchen zu nehmen und einen letzten Aktionspunkt, um erneut zu suchen.

Lege gezogene Suchplättchen immer offen ab, damit alle sehen, was in der jeweiligen Stadt noch vorhanden sein muss. Gefundene Ressourcen nimmst du dir aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen Bunker.

Im Spiel zu zweit oder zu dritt legt ihr bereits in Phase 1: Dämmerung 4 bzw. 2 Plättchen offen neben jede Stadt (siehe Phase 1: Dämmerung, S. 6).

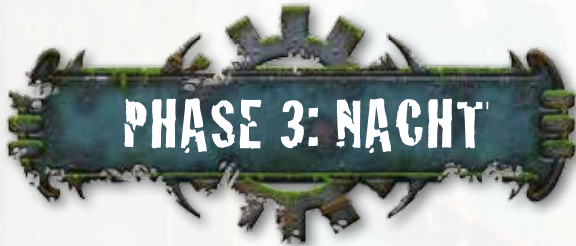
Genommene Ausrüstungsplättchen gelten immer als defekt, wenn sie gefunden werden. Lege sie links von deinem Bunker ab. Sie müssen zunächst instand gesetzt werden (siehe Ausrüstung instand setzen, S. 11).

Kein Spieler darf 2 identische Ausrüstungen besitzen (weder defekte noch instand gesetzte). Wenn du ein Ausrüstungsplättchen ziehst, das du bereits besitzt, wirf es ab und ziehe erneut.

3/ SONNENUNTERGANG

Sobald die Phase 2: Tag endet, versetzt ihr alle eure Helden in den Zustand untätig, legt sie also auf dem Spielplan flach hin. In der nächsten Runde werdet ihr sie wieder aktivieren.

Dadurch könnt ihr leicht erkennen, welche Helden bereits bewegt wurden (sie stehen) und welche noch etwas tun müssen (sie liegen).



In diesem Augenblick beginnt die Phase 3: Nacht.

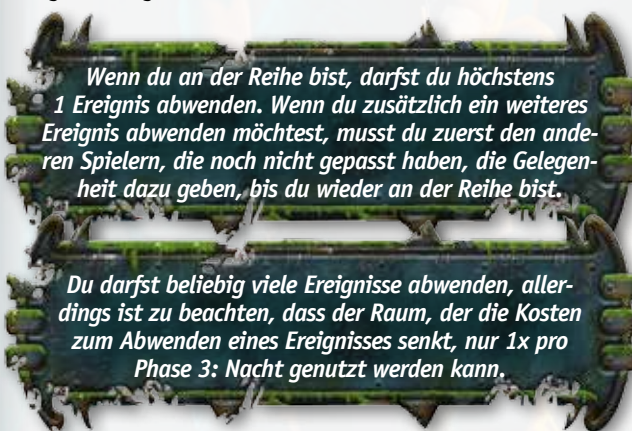
Das ist die Zeit, in der ihr euch um euren Bunker und dessen Bewohner kümmert, indem ihr diese 7 Schritte befolgt:

- >> 1/ Ereignisse abwenden
- >> 2/ Überlebende ernähren
- >> 3/ Strahlung prüfen
- >> 4/ Neue Überlebende rekrutieren
- >> 5/ Räume bauen und Eigenschaften aktivieren
- >> 6/ Ausrüstung instand setzen
- >> 7/ Bunker-Wartung

1/ EREIGNISSE ABWENDEN

In Zugfolge (ggfs. neuer Startspieler) darf jeder Spieler versuchen, ein Ereignis, das bereits im Spiel ist, abzuwenden.

Falls der Startspieler kein Ereignis abwenden möchte oder kann, muss er passen. Dann darf sich der zweite Spieler entscheiden, ob er ein Ereignis abwenden möchte, und so weiter. Das geht so lange weiter, bis alle gepasst haben oder alle Ereignisse abgewendet wurden.



Um ein Ereignis abzuwenden, musst du die auf der Ereigniskarte angegebenen Ressourcen ausgeben. Andere Spieler dürfen dir dabei nicht helfen.

Wenn du die notwendigen Ressourcen zum Abwenden eines Ereignisses bezahlt hast, nimmst du dir die Ereigniskarte und legst sie rechts von deinem Bunker ab. Dieses Ereignis wirkt sich ab jetzt nicht mehr auf das Spiel aus.

Bei Spielende bringt dir jedes Ereignis, für das du die notwendigen Ressourcen zum Abwenden ausgegeben hast, Überlebenspunkte.

Überlebenspunkte

EREIGNIS KARTE



Zum Abwenden des Ereignisses benötigte Ressourcen.

Beispiel: Daryl ist Startspieler, entscheidet sich aber, das aktuelle Ereignis (Waldbrand) nicht abzuwenden. Abraham, der Spieler nach Daryl, will sich jedoch darum kümmern und gibt 3 Wasser aus seinem Bunker aus, die er in den allgemeinen Vorrat legt. Er bekommt die Ereigniskarte und legt sie rechts neben seinen Bunker. Bei Spielende wird er dafür 3 Überlebenspunkte erhalten.

2/ ÜBERLEBENDE ERNÄHREN

Zur Erinnerung: „Lebensmittel“ sind Fleisch, Konserven und Wasser.

Ihr müsst jetzt eure Überlebenden ernähren. Die jeweiligen Kosten sind auf den besetzten Räumen angegeben.

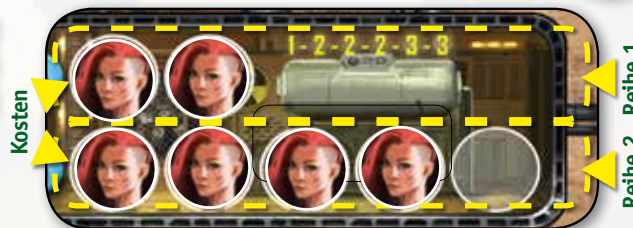


Für jeden Raum, in dem mindestens 1 Überlebender ist, musst du die Lebensmittel-Kosten bezahlen (selbst wenn der Raum nicht vollbesetzt ist). Die Anzahl Lebensmittel, die bezahlt werden muss, ist in der oberen rechten Ecke des Raumplättchens angegeben. Du darfst eine Kombination deiner Wahl abgeben.



Wichtig: Wenn sich mindestens 1 Überlebender in einem Raum befindet, müssen die gesamten Kosten bezahlt werden, egal wie viele leere Plätze es noch gibt.

Außerdem muss 1 Wassermarker pro Zeile in der Luftschleuse bezahlt werden, in der sich mindestens 1 Überlebender aufhält.



Wenn du über Lebensmittel verfügst, musst du sie auch ausgeben, um deine Überlebenden zu ernähren. Du darfst ihnen nicht absichtlich Nahrung oder Wasser vorenthalten.

Pro Lebensmittelmarker, der dir zur Ernährung fehlt, verlierst du 1 Überlebenden aus deinem Bunker. Entferne einen Überlebenden und lege den Marker zurück in den allgemeinen Vorrat.

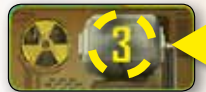
Beispiel: Beth hat 2 besetzte Räume in ihrem Bunker. Einer kostet 2 Lebensmittelmarker, der andere 1. Zusätzlich hat sie 3 Überlebende in der Luftschleuse. Sie muss 3 Lebensmittelmarker für ihre Räume bezahlen und 2 Wassermarker für die Überlebenden in der Luftschleuse.

Beth hat 6 Lebensmittelmarker in ihrem Depot (2 Fleisch, 3 Konserven und 1 Wasser). Sie entscheidet sich, 2 Fleisch und 1 Konserve zur Ernährung der Überlebenden in ihren Räumen zu bezahlen, allerdings hat sie nicht genug Wasser für die Überlebenden in der Luftschleuse. Beth muss einen Überlebenden aus ihrem Bunker entfernen (nicht notwendigerweise aus der Luftschleuse) und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

3/ STRAHLUNG PRÜFEN

In jeder Runde musst du verhindern, dass die an Intensität zunehmende Strahlung (1/2/2/2/3/3) der Außenwelt in deinen Bunker eindringt.

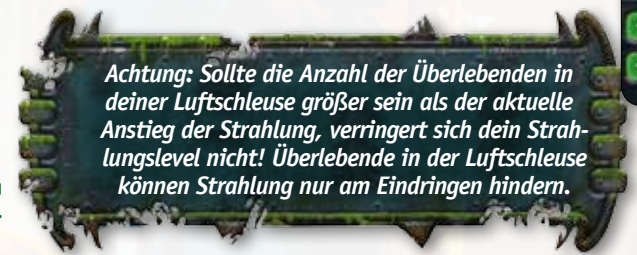
Du musst daher Überlebende in deiner Luftschleuse haben, die sicherstellen, dass der Bunker dicht und die Filteranlage in Betrieb bleibt.



Jeder Überlebende in der Luftschleuse verhindert den Anstieg der Strahlung um 1 Level.

Du musst jetzt prüfen, ob du ausreichend Überlebende in deiner Luftschleuse hast, um die Umgebungsstrahlung daran zu hindern, in den Bunker einzudringen. Ist das nicht der Fall, musst du deinen Strahlungsanzeiger pro Strahlungslevel, der nicht durch einen Überlebenden verhindert werden kann, um 1 Feld nach oben verschieben.

Beispiel: Abraham hat nur 1 Überlebenden, der seine Luftschleuse betreibt. Wir sind in Runde 5 und der Strahlungslevel beträgt 3. Abraham muss seinen Anzeiger 2 Felder nach oben bewegen (3 Strahlung - 1 Überlebender in der Luftschleuse = 2 Felder).



STRAHLUNG

Die Strahlungsanzeige hat viele Level. Alle Spieler beginnen bei Level 0. Bei Spielende verlierst oder gewinnst du Überlebenspunkte – abhängig vom dann angezeigten Level deiner Anzeige.

Es ist möglich, deine Anzeige wieder zu senken, entweder durch das Auffinden von Algenkapseln in einer Stadt, durch Ernten von Anti-Strahlungs-Algen in der Militärbasis oder durch den Bau und die Vollbesetzung bestimmter Räume im Bunker.

Wenn du deinen Strahlungsanzeiger höher als Level -11 bewegen musst, sorgt jeder zusätzliche Level Strahlung für den sofortigen Verlust eines deiner Überlebenden. Lege solche Überlebenden wieder in den allgemeinen Vorrat. Setze dann den Anzeiger wieder auf -11.

Strahlungslevel

Erhöhung

Strahlungsanzeige

Senkung

4/ NEUE ÜBERLEBENDE REKRUTIEREN

Jeder von euch kann jetzt für seinen Bunker **neue Überlebende rekrutieren**, indem er Lebensmittelmarker ausgibt.

- Pro ausgegebenem Lebensmittelmarker setzt du 1 Überlebenden aus dem allgemeinen Vorrat auf einen **unbesetzten Platz deiner Luftschleuse**. Du darfst beliebig viele Überlebende rekrutieren, **solange du für sie ausreichend Plätze in deiner Luftschleuse zur Verfügung hast**.



Du darfst nie mehr Überlebende rekrutieren als du freie Plätze in deiner Luftschleuse hast. Bevor du Überlebende in die zweite Reihe der Luftschleuse legst, muss die erste Reihe gefüllt sein.

Beispiel: Nachdem er seine Überlebenden in Schritt 2 ernährt hat, besitzt Carl immer noch 2 Wasser und 1 Konserve. Er entscheidet sich, die Konserve und 1 Wasser zum Rekrutieren von 2 Überlebenden auszugeben, die er in seine Luftschleuse setzt. Den übrig gebliebenen Wassermarker will er für die nächste Runde aufbewahren.

5/ RÄUME BAUEN UND EIGENSCHAFTEN AKTIVIEREN



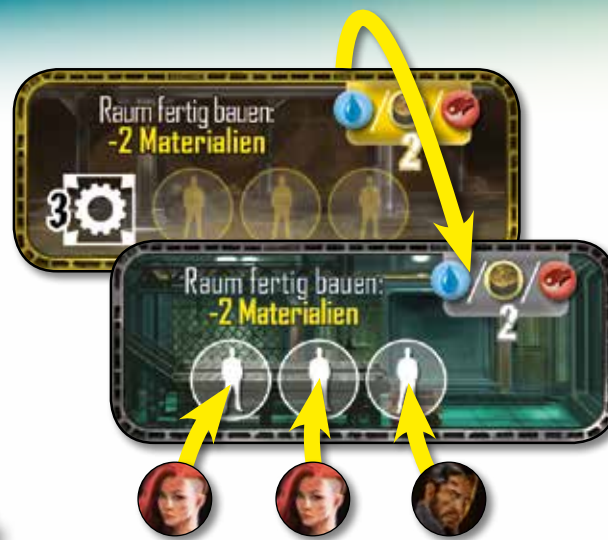
Zur Erinnerung: In Outlive bedeutet der Begriff „Materialien“ Holz, Metall oder Elektronik.

- Zu beliebiger Zeit in diesem Schritt darfst du so viele **Überlebende** wie du möchtest von deiner Luftschleuse **auf freie Plätze beliebiger deiner fertig gebauten Räume versetzen**.
- Jeder Raum hat zwei Seiten, eine „unfertige“ und eine „fertige“ Seite. **Um einen Raum fertig zu bauen, musst du 3 Materialien deiner Wahl ausgeben**. Danach drehst du den Raum auf seine fertige Seite und darfst ihn mit Überlebenden aus deiner Luftschleuse voll besetzen, um seine Eigenschaft zu aktivieren.



Die Eigenschaft eines Raums wird nur dann aktiv, wenn jeder seiner Plätze mit einem Überlebenden besetzt ist. Verlierst du einen Überlebenden in einem Raum, ist dessen Eigenschaft sofort unwirksam. Umgekehrt wird die Raum-Eigenschaft sofort verfügbar, sobald alle Plätze des Raums mit Überlebenden besetzt sind. Einige Eigenschaften verleihen Boni auf dem Spielplan, andere helfen dir beim Unterhalt deines Bunkers.

Beachte: In diesem Schritt darfst du unter Beachtung der sonstigen Regeln in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit Räume bauen, Überlebende in Räume bewegen und die Eigenschaft von Räumen aktivieren.



Beispiel: Daryl gibt 3 Materialien aus und baut den Raum „Raumbau: -2 Materialien“; er dreht ihn auf die Seite „fertig“. Danach nimmt er 3 Überlebende aus einer Luftschleuse und besetzt mit diesen den neu gebauten Raum vollständig. Daryl darf ab jetzt die Eigenschaft dieses Raums nutzen, was er tut, indem er einen zweiten Raum für nur 1 Material baut.

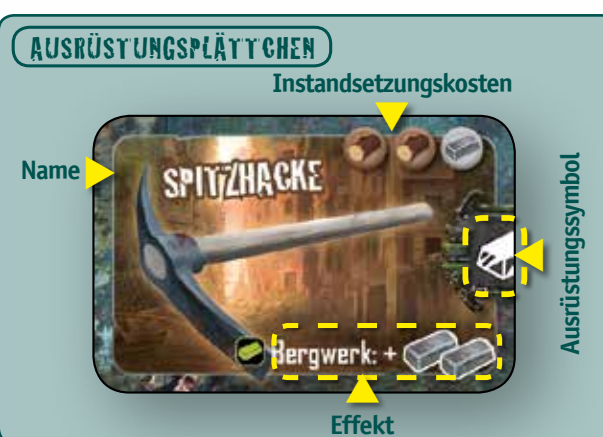
Jetzt kann Daryl 3 weitere Überlebende aus seiner Luftschleuse in seinen zweiten Raum versetzen und dessen Eigenschaft sofort aktivieren, falls er möchte.

Die Eigenschaft eines Raums kann normalerweise nur 1x pro Runde genutzt werden (siehe dazu „Räume“, S. 14).

Sobald ein Überlebender einem Raum in deinem Bunker zugewiesen wurde, bleibt er dort bis zum Spielende (falls du ihn nicht verlierst). Lediglich Überlebende in der Luftschleuse dürfen in einen anderen Raum des Bunkers bewegt werden.

6/ AUSTRÜSTUNG INSTAND SETZEN

Immer wenn du ein Ausrüstungsplättchen zu deinem Bunker legst, ist dieses defekt. Du musst Ressourcen ausgeben (ggf. zusätzlich Raumeigenschaften), um Ausrüstung instand zu setzen und sie damit benutzbar zu machen.



- **Defekte Ausrüstung** kommt links neben deinen Bunker.
- **Um Ausrüstung instand zu setzen**, bezahlst du einfach die oben rechts auf dem Plättchen angegebenen Ressourcen.

Jede Ausrüstung kann nur 1x pro Runde genutzt werden. Drehe das Plättchen um 90 Grad, um seine Nutzung anzuzeigen. Drehe es am Ende der Runde wieder zurück, um anzuzeigen, dass es erneut genutzt werden kann.

- Sobald eine Ausrüstung instand gesetzt ist, legst du sie rechts neben deinen Bunker. Ihre Eigenschaft steht dir nun bis zum Spielende zur Verfügung. Außerdem erhältst du bei Spielende 1 Überlebenspunkt pro instand gesetzter Ausrüstung.

Beispiel: Carl kann seine Spitzhacke durch Ausgabe von 2 Holz und 1 Metall instand setzen. Wenn er das tut, legt er die Spitzhacke von der linken auf die rechte Seite seines Bunkers. Ab jetzt kann er ihre Eigenschaft nutzen. Außerdem wird er dafür 1 ÜP bei Spielende erhalten.

AUSRÜSTUNG

- » Ein Held kann Ausrüstung nutzen, um seine Aktionen zu verbessern.
- » Der Bonus einer Ausrüstung ist immer mit einem Ort oder einer Aktion verknüpft. Wenn der Bonus eine Ressource mit einem „+“ davor ist (wie bei der Spitzhacke), kann sich der Held 1 oder 2 zusätzliche Ressourcen nehmen, falls am angegebenen Ort ausreichend verfügbar sind und er mindestens 1 Ressource durch Ausgabe eines Aktionspunkts nimmt.
- » Kein „+“ vor der Ressource bedeutet, dass man diese an diesem Ort normalerweise nicht erhalten kann. In diesem Fall nimmt sich der Held die Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.



- Jedes Ausrüstungsplättchen zeigt außerdem an seiner linken oder rechten Schmalseite ein halbes Farbsymbol. Wenn du bei Spielende instand gesetzte Ausrüstungen besitzt, die zusammen ein vollständiges Symbol ergeben, bekommst du je Paar 1 ÜP extra.

7/ BUNKER-WARTUNG

Verderbliche Lebensmittel verrotten äußerst schnell in der post-apokalyptischen Welt. Einige halten nicht mal einen Tag lang!

- **Wirf alle deine Fleischmarker ab** (🍖). **Behalte alle Konserven, denn sie verderben nicht.**
- **Wirf alle bis auf 2 deiner Wassermarker ab** (💧).
- **Drehe alle benutzten Ausrüstungen wieder in die Ausgangsposition, damit du sie in der kommenden Runde wieder nutzen kannst.**

Mit diesem Schritt endet die Phase 3: Nacht. Die Runde ist beendet. Beginnt die nächste Runde mit Phase 1: Dämmerung.

Sollte dies die 6. Runde gewesen sein, ist Convoy angekommen. Das Spiel ist dann vorbei. Es wird Zeit, die Überlebenspunkte zu zählen!

SPIELEND

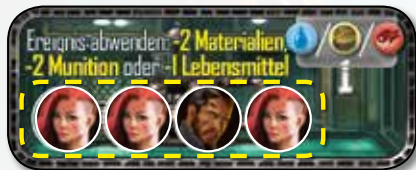
Eine Partie Outlive endet am Ende der 6. Runde, d. h. am Ende der Runde, in der die sechste Ereigniskarte auf dem Ereignisbleau aufgedeckt wurde.

Du zählst dann deine Überlebenspunkte (ÜP) wie folgt zusammen:

>> ÜP-Wert jedes Ereignisses, das du abgewendet hast;



>> ÜP in Abhängigkeit von der Zahl fertiger, vollständig mit Überlebenden besetzter Räume in deinem Bunker; die Luftschleuse wird dabei nicht mitgezählt;



Voll besetzte Räume	1	2	3	4	5	6	7
Überlebenspunkte	0	1	2	4	7	11	17

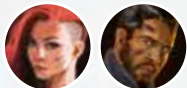
>> +/- ÜP abhängig vom Level der Strahlungsanzeige deines Bunkers;



Bonus +ÜP

Strafe -ÜP

>> 1 ÜP für jeden Überlebenden in deinem Bunker;



>> 1 ÜP pro instand gesetzter Ausrüstung (rechts von deinem Bunker);



Beispiel: Daryl hat eine Punktzahl von 30 ÜP:

- 15 Überlebende in seinem Bunker = 15 ÜP
- 1 5-Punkte-Ereignis abgewendet = 5 ÜPs
- 6 instand gesetzte Ausrüstungen (6 ÜP) + 2 Paare passender Symbole (2 ÜP) = 8 ÜP
- 4 fertige, vollständig besetzte Räume = 4 ÜP
- Ein Strahlungslevel von -2 = -2 ÜP



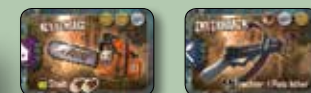
STRAHLUNG (-2 ÜP)



15 ÜBERLEBENDE (15 ÜP)

4 VOLLSTÄNDIG BESETZTE RÄUME (+4 ÜP)

6 INSTAND GESETZTE AUSRÜSTUNGEN (+6 ÜP)



2 PAARE MIT PASSENDEN AUSRÜSTUNGSSYMBOLEN (+2 ÜP)



1 ABGEWENDETES EREIGNIS (+5 ÜP)

>> 1 zusätzlicher ÜP pro Ausrüstungspaar mit passendem Symbol.



GEWINNER ERMITTELN

Wer die meisten Überlebenspunkte hat, gewinnt! Diese Gruppe darf die Wunder und die Sicherheit von Convoys unterseeischen Kolonien genießen.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Lebensmittelmarker besitzt. Gibt es immer noch einen Gleichstand, vergleicht man bei diesen Spielern deren andere Ressourcen (Materialien und Munition). Wer davon am meisten besitzt, gewinnt.

Die anderen Gruppen müssen in ihren verstrahlten Bunkern bleiben und weiter ums Überleben kämpfen ...

ÜBERSICHT ÜBERLEBENSUNKTE

>> Zähle die ÜP aller Ereignisse, die du abgewendet hast.

>> Dazu kommen ÜP abhängig davon, wie viele voll besetzte Räume in deinem Bunker sind. Die Luftschleuse zählt nicht dazu. ÜP werden wie folgt gewertet:

Voll besetzte Räume	1	2	3	4	5	6	7
Überlebenspunkte	0	1	2	4	7	11	17

>> + / - ÜP abhängig vom Strahlungslevel in deinem Bunker.

>> 1 ÜP pro Überlebendem in deinem Bunker.

>> 1 ÜP pro instand gesetzter Ausrüstung (rechts von deinem Bunker).

>> 1 zusätzlicher ÜP pro passenden Symbolen bei instand gesetzten Ausrüstungsparen.

ANHANG

EREIGNISSE

WALDBRAND



Verringert den Holzbestand des Waldes:

Spielerzahl	2	3	4
zu entfernendes Holz	-2	-3	-4

Legt die Holzmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

EINSTURZ



Verringert den Metallbestand des Bergwerks:

Spielerzahl	2	3	4
zu entfernendes Metall	-2	-3	-4

Legt die Metallmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

DIEBESBANDE



Verringert den Elektronikbestand des Vergnügungsparks:

Spielerzahl	2	3	4
zu entfernende Elektronik	-2	-3	-4

Legt die Elektronikmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

SANDSTURM



Die Stärke jedes Helden wird auf 3 reduziert.

Der Sandsturm betrifft alle Helden auf dem Spielplan und reduziert ihre Stärke auf 3. Diese Reduzierung der Stärke betrifft alle Handlungsmöglichkeiten der Helden (verfügbare Aktionspunkte und Platzierung auf dem Frachter) mit Ausnahme der Fähigkeit des Helden, Überlegenheit auszuüben oder ihr zu widerstehen (d.h., die Aktionspunkte eines Helden mit Stärke 5 werden beim Sammeln von Ressourcen auf 3 reduziert, bleiben aber bei 5, soweit es Überlegenheit betrifft).

ALLGEMEINE KNAPPHEIT



Verringert den Ressourcenbestand des Waldes, Bergwerks und Vergnügungsparks:

Spielerzahl	2	3	4
zu entfernende Ressourcen	-1	-2	-3

Legt die Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat.

STRAHLUNGSWOLKE



Der Strahlungslevel jedes Bunkers erhöht sich um 2.

Bewegt eure Strahlungsanzeiger um 2 Level nach oben in Richtung des Totenschädels.

Sollte der Strahlungsanzeiger dabei über -11 hinaus auf den Totenschädel gezogen werden, verlierst du pro Level über -11 sofort 1 Über-

lebenden aus deinem Bunker. Setze dann den Anzeiger wieder auf -11. Sollte er später die -11 wieder um 1 überschreiten, verlierst du wieder 1 Überlebenden usw.

RATTENPLAGE



Jeder Bunker verliert 1 Lebensmittelmarker (wer nicht bezahlen kann, verliert 1 Überlebenden).

Wenn du gar nichts mehr verlieren kannst (weder Lebensmittel noch Überlebende), passiert nichts.

FEINDLICHE GRUPPE



Jeder Bunker verliert 2 Material-/Munitionsmarker (wer nicht bezahlen kann, verliert 1 Überlebenden).

Gib 2 Marker deiner Wahl ab. Solltest du nur noch gesamt 1 Marker dieser beiden Typen besitzen, verlierst du 1 Überlebenden und behältst den Marker.

Wenn du gar nichts mehr verlieren kannst (weder Material noch Munition noch Überlebende), passiert nichts.

KÄLTEINBRUCH



Jeder Bunker verliert 1 Überlebenden.

Jeder von euch verliert 1 Überlebenden von einem eurer Räume oder der Luftschleuse (nach Wahl des Spielers). Wer keine Überlebenden mehr hat, verliert nichts.

EREIGNIS

NOMADEN



Verringert die Anzahl der verfügbaren Suchplättchen in jeder Stadt:

Spielerzahl	2	3	4
zu entfernende Plättchen	-2	-3	-4

Die entfernten Plättchen kommen offen neben die Stadt, aus der sie genommen wurden.

TIERSEUCHE



Jagdwild liefert 1 Fleischmarker weniger.

Beim Jagen liefert Jagdwild 1 Fleischmarker weniger als auf dem Plättchen angegeben. Wenn es normalerweise nur 1 Fleisch liefern würde, erhält der Held nichts. Jedoch nimmt sich der Held den erjagten Marker trotzdem und legt ihn neben seinen Bunker.

TIERMUTATION



Beim gesamten Jagdwild steigt die Ausdauer um 1.

Alle Jagdwildplättchen haben beim Jagen eine Ausdauer, die um 1 höher ist. Beispielsweise erhält Jagdwild mit einer Ausdauer 3 nun Ausdauer 4.

Das hat keinen Einfluss auf die Menge an Fleischmarkern, die das Jagdwild liefert. Alle üblichen, sonstigen Regeln kommen zur Anwendung.

RÄUME



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

Raumbau: -2 Materialien

Der Bau eines Raums kostet nur 1 Materialmarker statt 3. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 6

Ziehe 1 Ausrüstungsplättchen Ausrüstung instand setzen: -1 Material

Ziehe sofort 1 Ausrüstungsplättchen und lege es zu deinen defekten Ausrüstungen. Wenn du diese Art Ausrüstung bereits besitzt (egal ob defekt oder instand gesetzt), wirf sie ab und ziehe neu.

Du darfst 1 beliebiges Ausrüstungsplättchen mit nur 2 statt 3 Materialmarkern instand setzen. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 1

Ereignis abwenden: -2 Materialien oder -1 Lebensmittel

Die Kosten zum Abwenden eines Ereignisses werden gesenkt: entweder um 2 Materialmarker (Holz, Metall oder Elektronik), 2 Munitionsmarker oder um 1 Lebensmittelmarker (Fleisch, Konserven oder Wasser). Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Jagen: +2 Fleisch

Du erhältst beim Jagen 2 zusätzliche Fleischmarker. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Frachter: 1 Konserve

Sucht dein Held den Frachter auf, erhältst du 1 Konserve zusätzlich (nimm dir die Konserve aus dem allgemeinen Vorrat). Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Frachter: 2 Konserven. Platz immer verfügbar.

Sucht dein Held den Frachter auf, erhältst du 2 Konserven zusätzlich und du darfst deinen Helden auf einen bereits besetzten Platz stellen (nimm dir die Konserven und den Überlebenden aus dem allgemeinen Vorrat). Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

4 Munition

Nimm dir sofort 4 Munitionsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
dauerhaft

1 dauerhaftes Wasser

Dein Bunker produziert 1 Wasser pro Runde. Du hast immer 1 dauerhaftes Wasser in deinem Bunker. Das ist ein passiver Bonus, daher bekommst du keinen Wassermarker. Wenn du dein dauerhaftes Wasser in einer Runde nicht verbrauchst, geht es in dieser Runde verloren. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

Zerstöre 1 deiner Ausrüstungen und erhalte deren Materialien.

Wirf 1 defektes oder instand gesetztes Ausrüstungsplättchen ab. Du erhältst sofort die Materialmarker, die auf der abgeworfenen Ausrüstung abgebildet sind. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

Strahlungsanzeige: -1 Level

Senke den Strahlungslevel deines Bunkers um 1. Ist er bereits auf dem niedrigsten Level, passiert nichts. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 6

Setze 1 Ausrüstungsplättchen kostenlos instand

Setze 1 Ausrüstungsplättchen instand, ohne die 3 benötigten Materialmarker zu bezahlen. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 3

Luftschleuse verhindert automatisch 1 Strahlungslevel

Deine Luftschleuse kann 1 Level Strahlung verhindern, so als ob du dort dauerhaft einen zusätzlichen Überlebenden hättest, sogar dann, wenn die Luftschleuse unbesetzt ist. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

Füge diesem Raum 1 Überlebenden hinzu (max. 8)

Du darfst ohne Abgabe eines Lebensmittelmarkers 1 Überlebenden aus dem allgemeinen Vorrat in diesen Raum setzen. Dieser Überlebende kann diesen Raum nicht verlassen. Es ist der einzige Raum, in dem sich mehr Überlebende (bis zu 8) aufhalten dürfen, als Plätze zur Verfügung stehen. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Stadt: +2 Suchplättchen

Wenn du Plättchen vom Suchstapel einer Stadt ziehst, darfst du kostenlos 2 zusätzliche ziehen. Um diesen Bonus zu nutzen, musst du jedoch mindestens 1 normale Suche ausführen. Merke: Ausrüstungsplättchen sind keine Suchplättchen. Diese Eigenschaft kann je Stadt nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 5

Ziehe 2 Ausrüstungsplättchen

Ziehe 2 Ausrüstungsplättchen und lege sie links von deinem Bunker hin (defekt). Wenn du diese Art Ausrüstung bereits besitzt (egal ob defekt oder instand gesetzt), wirf sie ab und ziehe neu. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Sieh dir 1 Suchstapel an

Jederzeit während der Phase 2: Tag darfst du dir 1x 1 Stapel Suchplättchen einer Stadt nehmen und dir dessen Plättchen ansehen. Achte darauf, dass die anderen Spieler die Plättchen vorderseits nicht sehen können. Lege die Plättchen wieder zurück, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
dauerhaft

1 Held [Stärke 3] ist gegen Überlegenheit immun

1 deiner Helden der Stärke 3 kann die Überlegenheit 1 gegnerischen Helden ignorieren. Es bleibt dir überlassen, wann du diesen Raum anwenden willst. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Jagen: +1 Fleisch

Du erhältst beim Jagen 1 zusätzlichen Fleischmarker. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
dauerhaft

Überlegenheit: Du wählst die Beute

Nachdem du erfolgreich deine Überlegenheit bei einem schwächeren Helden ausgenutzt hast, wählst du, nicht der Verteidiger, was du dir nimmst (keine Munition). Diese Eigenschaft kann mehrmals pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Tag

Leerer Schrank: +1 Holz und +1 Metall (1x pro Stadt)

Wenn du bei der Suche in einer Stadt einen leeren Schrank entdeckst, erhältst du 1 Holz und 1 Metall. Diese Eigenschaft kann je Stadt nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
Nacht,
Schritt 6

Ausrüstung instand setzen: -2 Materialien

Du darfst ein beliebiges Ausrüstungsplättchen mit nur 1 statt 3 Materialmarkern instand setzen. Diese Eigenschaft kann nur 1x pro Runde aktiviert werden.



Aktivierung:
dauerhaft

Immun gegen alle Ereignisse, die deine Gruppe betreffen

Du bist immun gegen jedes Ereignis, das deine Gruppe direkt betrifft. Diese Immunität gilt nicht für Ereignisse mit 3 ÜP, die die Anzahl an Ressourcen an bestimmten Orten beeinflussen: Einsturz, Waldbrand, Nomaden, Allgemeine Knappheit und Diebesbande.

AUSRÜSTUNG

AXT

Wald: +2 Holz

Wenn du im Wald Holz sammelst, nimmst du dir 2 Holz zusätzlich aus dem Bestand des Waldes.

Beachte, dass du diesen Bonus nur bekommst, wenn du mindestens 1 Holz sammelst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



BOGEN

Wald: 1 Fleisch

Nimm dir 1 Fleisch aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du den Wald besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



KANISTER

Staudamm: +1 Wasser

Wenn du beim Staudamm Wasser holst, nimmst du dir 1 Wasser zusätzlich aus dem Bestand des Staudamms.

Beachte, dass du diesen Bonus nur bekommst, wenn du mindestens 1 Wasser sammelst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



ZUGANGSKARTE

Staudamm: Freier Zugang

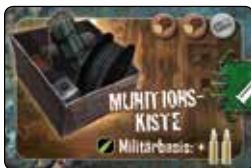
Du darfst beim Staudamm Wasser nehmen, ohne die Zugangskosten in Höhe der 1 Elektronik zu bezahlen. Nur 1x pro Runde nutzbar.



MUNITIONSKISTE

Militärbasis: +2 Munition

Wenn du in der Militärbasis Munition sammelst, nimmst du dir 2 Munition zusätzlich aus dem Bestand der Militärbasis. Beachte, dass du diesen Bonus nur bekommst, wenn du mindestens 1 Munition sammelst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



BRECHSTANGE

Militärbasis: 2 Elektronik

Nimm dir 2 Elektronik aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du die Militärbasis besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



KETTENSÄGE

Stadt: 2 Holz

Nimm dir 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du irgendeine Stadt besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



TASCHENLAMPE

Stadt: 1 Überlebender

Nimm dir 1 Überlebenden aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du irgendeine Stadt besuchst. Setze den Überlebenden in deine Luftschleuse oder in einen deiner fertigen Räume. Nur 1x pro Runde nutzbar.



SPITZHÄCKE

Bergwerk: +2 Metall

Wenn du beim Bergwerk Metall holst, nimmst du dir 2 Metall zusätzlich aus dem Bestand des Bergwerks.

Beachte, dass du diesen Bonus nur bekommst, wenn du mindestens 1 Metall sammelst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



WASSERFILTER

Bergwerk: 1 Wasser

Nimm dir 1 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du das Bergwerk besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



ENTERHAKEN

Frachter: Platz +1

Du darfst 1 zur Stärke eines deiner Helden hinzuzählen, um einen höheren Platz auf dem Frachter zu besetzen. Der Enterhaken ist die einzige Möglichkeit, mit einem Helden Stärke 5 den Platz 6 auf dem Frachter



zu besetzen. Er hat keinen Einfluss auf Überlegenheit. Nur 1x pro Runde nutzbar.

BÜGELSÄGE

Frachter: 2 Metall

Nimm dir 2 Metall aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du den Frachter besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



RUCKSACK

Vergnügungspark: +2 Elektronik

Wenn du beim Vergnügungspark Elektronik holst, nimmst du dir 2 Elektronik zusätzlich aus dem Bestand des Vergnügungsparks.



Beachte, dass du diesen Bonus nur bekommst, wenn du mindestens 1 Elektronik sammelst. Nur 1x pro Runde nutzbar.

METALDETEKTOR

Vergnügungspark: 1 Konserve

Nimm dir 1 Konserve aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du den Vergnügungspark besuchst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



SCHROTFLINTE

Jagen: +1 Stärke

Zähle beim Jagen 1 zur Stärke deines Helden hinzu. Nur 1x pro Runde nutzbar.



BÄRENFALLE

Jagen: +1 Stärke

Zähle beim Jagen 1 zur Stärke deines Helden hinzu. Nur 1x pro Runde nutzbar.



BASEBALLSCHLÄGER

Überlegenheit: +1

Zähle 1 zu deiner Überlegenheit hinzu, wenn du bei einem Gegner deine Überlegenheit beweisen willst. Nur 1x pro Runde nutzbar.



KAMPFWESTE

Überlegenheit verringern: -2

Verringere die Überlegenheit deines Gegners um 2. Nur 1x pro Runde nutzbar.



EXOSKELETT

Unbegrenzte Bewegungsweite

Du darfst 1 deiner Helden beliebig weit bewegen. Die übrigen Bewegungsregeln gelten weiterhin. Nur 1x pro Runde nutzbar.



WÄRMESENSOR

Wähle deine Beute

Beim Jagen darfst du dir die Jagdwildplättchen an deinem Ort ansehen und 1 auswählen. Verändere die Reihenfolge der übrigen Plättchen jedoch nicht und zeige sie den anderen Spielern nicht. Nur 1x pro Runde nutzbar.



ANFÜHRER

MARY KOOLPEPPER

Die Start-Ressourcen dieses Anführers werden mittels Suchplättchen bestimmt.

Beim Spielaufbau zieht Marys Spieler insgesamt 4 Suchplättchen (beliebig auf die beiden Städte verteilt). Es kann passieren, dass sie dabei leere Schränke erhält. Danach muss der Spieler 1 Plättchen abwerfen und sich die Ressourcen der übrigen 3 Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Anschließend kommen die Suchplättchen wieder in ihre Stapel zurück.



KURZÜBERSICHT

SPIELABLAUF

Eine Partie Outlive dauert 6 Runden (6 Tage). Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen: Dämmerung, Tag und Nacht.

- 1) In der Phase 1: DÄMMERUNG bereitet ihr den Spielplan für die neue Runde vor.
- 2) In der Phase 2: TAG sammelt ihr Ressourcen in der Umgebung.
- 3) In der Phase 3: NACHT kümmert ihr euch um eure Bunker: ernährt Überlebende und rekrutiert neue, schützt euch gegen Strahlung und äußere Ereignisse, setzt Ausrüstung instand und baut neue Räume.

PHASE 1: DÄMMERUNG

Spielplan gemäß Spielerzahl wieder auffüllen (siehe S. 6).

PHASE 2: TAG

1/ DER TAG BRICHT AN

• Decke die Ereigniskarte dieser Runde auf dem Ereignistableau auf. Wende ihre Auswirkung und die aller anderen noch nicht abgewendeten Ereignisse früherer Runden an.

2/ BEWEGUNG

• Beginnend beim Startspieler wählt jeder 1 seiner untätigen Helden (liegend), stellt ihn aufrecht hin und bewegt ihn 1 bis 2 Orte weiter zu einem Ort, an dem kein weiterer Held seiner Farbe sein darf.

DIE 5 BEWEGUNGSREGELN

1. Ein Held muss sich bewegen. Seine Bewegung darf nicht auf dem Ort enden, wo sie begann.
2. Ein Held bewegt sich pro Zug 1 oder 2 Orte weit, indem er den grünen Verbindungspfeilen der Orte folgt.
3. Du darfst höchstens 1 Held (aktiv oder untätig) deiner Farbe am selben Ort haben.
4. Ein Held darf durch Orte ziehen, die von Helden seiner Farbe besetzt sind (aktiv oder untätig), aber dort nicht anhalten.
5. Ein Held darf seine Bewegung an Orten beenden, wo sich Helden anderer Farbe aufhalten (aktiv oder untätig).

• Erreicht ein Held einen neuen Ort, wird er dort immer aufrecht hingestellt.

JEMAND DA?

Sollten weitere aktive (nicht untätige) Helden an diesem Ort stehen:

- » Dein Held muss anderen aktiven Helden mit geringerer Stärke seine Überlegenheit beweisen. Diese Aktion ist kostenlos, aber zwingend.
- » Verteidigende Helden dürfen Munitionsmarker ausgeben, um die Überlegenheit zu verringern.

Wurde das abgehandelt, wird es Zeit für...

JAGEN UND SAMMELN

- » Ein Held kann so viele Aktionen ausführen, wie er Stärkepunkte besitzt.
- » 1 Ressource, 1 Such- oder 1 Ausrüstungsplättchen zu nehmen, kostet 1 Aktion.
- » Jagen kostet so viele Aktionen wie das Jagdwild Ausdauer besitzt (alternativ Munition).

PHASE 3: NACHT

1/ EREIGNISSE ABWENDEN

In Zugfolge darf jeder Spieler Ereignisse abwenden.

• Um ein Ereignis abzuwenden, muss der Spieler die auf der Ereigniskarte gezeigten Ressourcen abgeben.

2/ ÜBERLEBENDE ERNÄHREN

Zur Erinnerung: „Lebensmittel“ sind Fleisch, Konserven und Wasser.

Der Spieler muss seine Überlebenden durch Abgabe von Lebensmittelmarkern wie folgt ernähren:

- Jeder Raum, der mindestens 1 Überlebenden beherbergt, kostet Lebensmittel.
- 1 Wasser muss für jede Reihe der Luftschleuse bezahlt werden, in der mindestens 1 Überlebender ist.
- Für jedes fehlende Lebensmittel muss der Spieler 1 Überlebenden (irgendwo im Bunker) aufgeben.

3/ STRAHLUNG PRÜFEN

In jeder Runde musst du verhindern, dass die zunehmende Strahlung (1/2/2/2/3/3) der Außenwelt in deinen Bunker eindringt.

• Jeder Überlebende in der Luftschleuse verhindert den Anstieg der Strahlung um 1.

Die Strahlungsanzeige steigt pro Strahlungslevel, der nicht durch einen Überlebenden verringert wird, um 1 an.

4/ NEUE ÜBERLEBENDE REKRUTIEREN

• Pro ausgegebenem Lebensmittelmarker darf der Spieler 1 Überlebenden in seine Luftschleuse setzen, vorausgesetzt, dort sind ausreichend Plätze.

5/ RÄUME BAUEN UND EIGENSCHAFTEN AKTIVIEREN

Zur Erinnerung: Material ist entweder Holz, Metall oder Elektronik.

• Um einen Raum zu bauen, muss der Spieler 3 Materialien seiner Wahl ausgeben. Sobald bezahlt, wird der Raum auf seine fertige-Seite gedreht. Der Raum kann ab jetzt mit Überlebenden aus der Luftschleuse besetzt werden, um seine Eigenschaft zu aktivieren.

• Während dieses Schritts darf der Spieler jederzeit Überlebende von seiner Luftschleuse auf irgendeinen fertig gebauten Raum versetzen.

Eigenschaften sind verfügbar, sobald Räume vollständig mit Überlebenden besetzt sind.

6/ AUSTRÜSTUNG INSTAND SETZEN

• Um Ausrüstung instand zu setzen, muss der Spieler die Materialkosten bezahlen, die oben rechts auf dem Plättchen angegeben sind.

7/ BUNKER-WARTUNG

Lebensmittel verderben in Outlive schnell und können nicht lange aufbewahrt werden.

• Der Spieler muss alle seine Fleischmarker abwerfen (🍖). Konserven behält er, weil sie nicht verderben.

• Der Spieler muss alle Wassermarker (💧) bis auf 2 abwerfen.

• Ggf. benutzte Ausrüstungsplättchen werden wieder in die normale Position gedreht.

Das Ende von Schritt 7 ist das Ende der Phase 3: Nacht. Die Runde ist vorbei und eine neue beginnt mit der Phase 1: Dämmerung.

Sollte diese Runde aber die 6. gewesen sein, ist Convoy angekommen und das Spiel ist vorbei (siehe S. 12).

IMPRESSUM

- » Autor: Grégory Oliver
- » Illustration: Miguel Coimbra
- » Produktmanager: Benoît Bannier
- » Künstlerische Leitung: Igor Polouchine
- » Regelneufassung & Layout: Guillaume Gille-Naves
- » Verpackung: Origames
- » Lektorat: Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Ponçot, Alizée Aubertin

DANKSAGUNG DES AUTORS:

Ich möchte Céline und Emmy für ihre Geduld danken, Benoît, Mathieu, Benjamin und Thimothée von La Boîte de Jeu für ihr Vertrauen in mich, Miguel Coimbra und Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine und Origames, Anne-Cécile und Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, The CAL, Tric Trac und Ludovox. Außerdem möchte ich allen Betatestern danken: Benj und Mylène, Dom und Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu und Benoît. Ich danke allen Backern für ihr Vertrauen und ihren Enthusiasmus. Ich bin den Schöpfern von Tzolk'in, Simone Luciani und Daniele Tascini sehr dankbar. Outlive würde ohne euch alle nicht entstanden sein!

DEUTSCHE AUSGABE:

- » Übersetzung & Satz: Michael Kröhnert
- » Schachtelgestaltung: Jens Wiese
Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider
- » Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blackrock Export. © 2018 La Boîte de Jeu. © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

