

SPIELER-ZUG

1. KARTEN ZIEHEN & LIMIT

- auf 5 **Aktionskarten** nachziehen → schwarze **Bedrohungskarten** zählen mit (vorher: beliebig viele Karten abwerfen)
- max. Handkarten = 5 (auch während des Spiels!)

2. KATASTROPHE ABHANDELN

- wenn Katastrophenkarte (☞) gezogen und ☞-Abschnitt im Buch noch nicht abgehandelt wurde
- schwarzer Würfel + aktuelle ⓪ ≥ Zahl im ☞-Abschnitt → Abschnitt abhandeln
- ☞-Abschnitt fordert zu "Begegnung: Jagd" auf → Gegnerkarten im Jagdbereich mischen und an **Bedrohungsleiste** anlegen (Limit von 5 beachten!) → Gegner im Spiel → **Situation gefährlich**

3. BEDROHUNG ERHÖHEN

- Bedrohungskarten** zufällig von **oben** → **unten** an **Bedrohungsleiste** anlegen → ggf. noch sichtbar unter **Gegner** legen

4. AKTIONEN DURCHFÜHREN

- beliebig viele und oft mit Aktionskarten

5. BEDROHUNG PRÜFEN

- abhängig von der aktuellen **Situation**:
 - ▶ **sicher**: bei ≥ 4 **Bedrohungskarten** an der Leiste → ☞-Abschnitt lesen → danach: alle **Bedrohungskarten** entfernen
 - ▶ **gefährlich**: **Bedrohungskarten** ≥ **Gegnerkarten** → **Gegnerzug** ausführen → danach: alle **Bedrohungskarten** entfernen

PROBEN

- Normal**: Symbol + Schwierigkeit (Zahl)
 - ▶ **erste** Aktionskarte muss passendes Symbol enthalten
 - ▶ **weiße** Karten sind **Joker für Symbole**
 - ▶ Folgekarte: **muss Farbe oder Wert** der **ersten** Karte haben
 - ▶ Summe: Kartenwerte + Boni (Charakter) + **ausgerüstete** Gegenstände + weißer Würfel
 - ▶ Summe ≥ Schwierigkeit = Erfolg
- Heikel**: Normal + schwarzer Würfel (zählt zur Schwierigkeit)

AKTIONEN

BEWEGUNG

- beliebige Aktionskarten ausspielen → Gesamtwert = Bewegung
 - ▶ **weiß gestrichelt** = 1 Punkt / **farbig durchgehend** = 3 Punkte (alle Aktionskarten **Farbe der Linie** = 1 Punkt)
- Felder mit ○ oder ★ können beliebig betreten / verlassen werden → wird Abschnitt vorgelesen, **endet Bewegung** sofort

UNTERSTÜTZUNG

- anderen Spieler (Standort egal) mit 2 oder weniger Aktionskarten **eine** eigene Aktionskarte geben

KOMMUNIKATION

- nur wenn aktuelle **Situation sicher** ist → Gegner auf aktuellem Feld auswählen und ⓪ - Probe durchführen
- Erfolg: +1 bei ♡ Rad & **Gegner** kommt aus dem Spiel und **unterste** **Bedrohungskarte** wird entfernt
- Niederlage: **Situation** wird **gefährlich**

ERHOLUNG

- Probe einer negativen **Zustandskarte** durchführen

STÖBERN

- Feld mit ○ - Plättchen erfordert ⓪ - Probe in Höhe der Zahl des Plättchens → Erfolg: Erhalt von **Belohnung** und danach aus dem Spiel (bei Gegenstand ggf. für ⓪ entscheiden)

FÄHIGKEIT AKTIVIEREN

- Aktivierung **einer** Charakterfähigkeit → Summe an weißen Aktionskarten muss ≥ Wert (oben rechts) auf der Fähigkeit sein

AUSRÜSTEN / TAUSCHEN

- Ausrüstungsslot**: Kopf, Körper, 2 Pfoten, Zubehör / ∞ Batterien
- Batterien auf Gegenständen**: müssen abgegeben werden, wenn Gegenstand weitergegeben / in Rucksack gepackt wird
- Rucksack**: trägt **bis zu 2** **Gegenstände**
- Gegenstände mit ● - Symbol kommen in die **Kolonielager Box**
- Ablegen **einer beliebigen** Aktionskarte:
 - ▶ Austausch beliebiger Gegenstände zwischen eigenem Rucksack & Ausrüstungsslots bzw. von Gegenständen / Batterien mit anderen Spielern auf selben Feld

NAHKAMPF

- Ausführen **heikle** ⚔ - Probe → Erfolg (≥): +1 Wunde **Gegner**

FERNKAMPF

- Gegner in Sichtlinie und max. 1 Feld entfernt
- Fernkampfwaffe modifiziert Entfernung
- Ausführen **heikle** ☞ - Probe → Erfolg (≥): +1 Wunde **Gegner**

AUSRUHEN (GRUPPE)

- 1. Wahl: -1 ☞ um 1 normale Wunde (♡) zu heilen
- 2. Alle Giftwunden (☞) werden zu normalen Wunden
- 3. Alle negativen **Zustandskarten** ablegen
- 4. Alle Batterien (🔋) von allen Gegenständen ablegen
- 5. Reparatur (und Ausrüsten) kaputter Gegenstände (Preis!)
- 6. +1 ⓪

BESIEGTE GEGNER

- Figur & Karte** (nicht **Bedrohungskarte!**) kommen aus dem Spiel → **Gegner** rutschen von unten nach oben auf
- letzter Gegner** besiegt: Vergabe der **Beute** an Spieler, der letzten verbliebenen **Gegner** der **Begegnung** besiegt hat
- letzter **Gegner** im Spiel besiegt: **Situation** wird **sicher**

GEGNER-ZUG

- Aktivierung **aller** **Gegner** von oben nach unten
- 1. Gegner-Aktion**: Wert **Bedrohungskarte** = **Aktion** des **Gegners**
- 2. Bewegung**: Anhand der **Bewegungspunkte** zum nächstgelegenen **Gegner**, der nicht in einem **Versteck** ist (farbige Linien haben 1 **Bewegungspunkt**)
- 3. Ziel**: kein Ziel = kein Angriff, ansonsten **Nah- oder Fernkampf**
- 4. Angriff / Verteidigung**: **Verteidiger** wählt **beliebiges Symbol** und führt **heikle Probe** durch (Schwierigkeit = ☞ des **Gegners**) → **Charakter-Boni / Item-Boni** mit **gewähltem Symbol** werden dann für **Verteidigung** mit verwendet → erfolgreiche **Abwehr** = **Angriff** abgewehrt, ansonsten 1 ♡
- 5. Bedrohungskarte ablegen**: **Bedrohungskarte** des aktuellen **Gegners** ablegen und **weiter mit dem nächsten** **Gegner**

SEITE VERLASSEN

- Wenn **alle** Spieler die Seite verlassen haben führt **letzter** Spieler kompletten Zug bis "5. **Bedrohung prüfen**" durch → **Situation sicher** mit ≥ 4 **Bedrohungskarten** führt dann zu +1
- Spieler links** wird neuer **Buchwarter** ⓪
- Ist **Situation gefährlich** → **Wunden** von **Gegner** entfernen und in **Jagdbereich** platzieren (inkl. **Figuren**) → ansonsten bei **sicher** alle **Gegner** entfernen
- Alle** Karten der **Bedrohungsleiste** & **Gruppenaufgabe** ablegen, **Gruppenaufgabe-Rad** auf 0, alle **Plättchen** entfernen und **Suche-Plättchen** aus dem Spiel entfernen.

WICHTIGE REGELN

- weiße Aktionskarten** sind **Joker für Symbole**, **nicht für Farben**
- erhält man einen **Gegenstand** und **kann/will diesen nicht ausrüsten**, so kann dieser einem **Mitspieler** auf dem **gleichen Feld** gegeben werden
- Symbol zählt bei **Helden** als **Stärke** und gibt nur bei **Gegner** die **Reichweite** des **Fernkampf**s an
- Kraftprotz-Charaktere & Charaktere**, die **LAUTEN** **Gegenstand** ausgerüstet haben, können sind auf ☞-Feldern nicht **versteckt**
- Seite in derselben **Mission** erneut betreten: alle ○ Abschnitte ohne ⓪ werden **ignoriert**, ebenso ○ und ★