

Náufragos

Die Schiffbrüchigen

Dies ist eine überarbeitete Version des Regelbuchs.

ZIEL DES SPIELS

Ihr seid auf einer einsamen Insel gestrandet und müsst euer Überleben sichern, indem ihr ein Lager errichtet. Doch es ist genauso wichtig, den Urwald zu erkunden, um das Hochland im Inneren der Insel zu erreichen. Nur von dort könnt ihr den Horizont absuchen, um vorbeifahrende Schiffe zu entdecken, die euer Signal bemerken und euch vielleicht retten. Falls es der Gruppe gelingt, der Insel zu entfliehen, gewinnt der Spieler, der im Verlauf der Partie die meisten Bericht-Punkte (BP) angesammelt hat. Gelingt die Rettung jedoch nicht, spielen diese Punkte keine Rolle, denn die Spieler verlieren dann alle gemeinsam das Spiel ...

INHALT

- 4 Spielpläne
- 2 Würfel
- diese Regeln

KARTEN

- 127 Plotkarten (mit einer Zahl in einem Kreis)
- 12 Charaktere (6 verschiedene Fähigkeiten, jeweils in männlicher und weiblicher Version)
- 5 Start-Lagerkarten
- 21 Ereigniskarten
- 30 Karten mit Überresten aus dem Schiffswrack
- 39 Erkundungskarten, aufgeteilt auf drei Decks: Küste (11), Hinterland (18), Herz der Insel (10)
- 6 "Gestalte dein eigenes Abenteuer"-Karten

SPIELFIGUREN

- 8 Spielfiguren in 4 Farben: 2x 2x 2x 2x
- 8 Klötzchen in 4 Farben: 2x 2x 2x 2x
- 16 schwarze Klötzchen (Infektionen/Überreste des Wracks)
- 24 weiße Klötzchen (Wunden/Mehrzweckmarker)
- 16 Essensmarker
- 16 Holzmarker
- 1 weiße Startspielerfigur

PLÄTTCHEN

- 48 Essensplättchen (15 Fisch , darunter 13 mit Zahl, 1 Qualle, und 1 Hai; sowie 33 Sammel-Plättchen)
- 38 runde Berichtspunkte-Plättchen
- 22 weitere Plättchen: 2 Taue , 2 Segel , Startspieler , 4 Unterstände 3x 1x , Lagerfeuer , Zeichen im Sand , großes Signalfeuer , Floß , Speisekammer , Hund , Ziege , Kanone , "Ruhe in Frieden" und 4 "Auf der Insel verschollen"

SPIELPLÄNE



KARTEN



ERKUNDUNGSKARTEN (3 DECKS)



DER SPIELPLAN

Ein Spielplan stellt die Insel dar, auf der ihr gestrandet seid. Die einzelnen Bereiche und Felder zeigen, wie ihr agieren könnt (Aktionen, Erkundungen, etc.) und was auf der Insel mit euch geschieht (Ereignisse, Wetter, angespülte Güter aus dem Wrack etc.). Legt den Plan für die Erkundungen, das Lager und den zweiteiligen Hauptplan zentral auf den Tisch.

Sortiert die Plotkarten aus, die eine (0) in der linken oberen Ecke haben, mischt sie und legt sie beiseite. Ordnet die anderen Plotkarten aufsteigend nach ihren Zahlen und legt sie als offenen Stapel neben den Plan.

Trennt die Erkundungskarten ohne Zahl im Kreis entsprechend ihrer Rückseite in Küste (gelb), Hinterland

(grün) und Herz der Insel (rot). Nehmt jetzt die obersten 8 Plotkarten mit einer 0 und fügt sie entsprechend ihrer Rückseite dem jeweiligen Deck hinzu. Legt die übrigen 0er-Plotkarten in die Schachtel zurück. Mischt die drei Erkundungsdecks jedes für sich und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.

Jeder Spieler wählt nun aus den 12 Charakterkarten einen Charakter. Dabei dürfen nicht zwei Spieler die gleiche Fähigkeit wählen. Jeder erhält 2 Spielfiguren, 2 Klötzchen und das „Auf der Insel verschollen“-Plättchen seiner Farbe. Sortiert alle anderen Karten nach ihrer Rückseite.

HINWEIS: Wo nicht anders angegeben, werden alle Karten und Plättchen verdeckt abgelegt.

Lege eins der Klötzchen auf den höchsten Wert der Energieleiste deines Charakters.



Behalte die Spielfiguren bei dir. Sie werden verwendet, um auf dem Spielplan anzuzeigen, welche Aktionen du in jeder Runde durchführst.

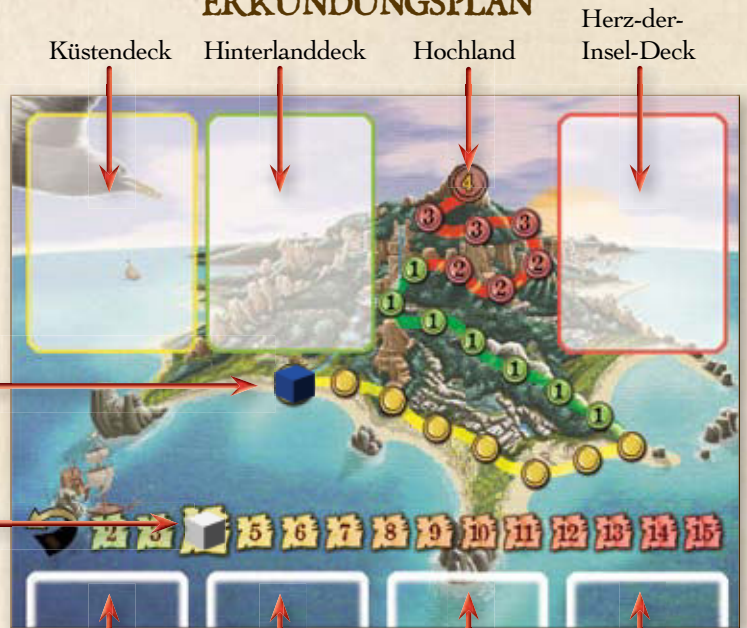
ERKUNDUNGSLEISTE

Jeder Spieler legt sein anderes Klötzchen auf das Startfeld der Erkundungsleiste. Es zeigt an, wie weit du es beim Erforschen der Insel bereits geschafft hast.

SCHWIERIGKEIT DER RÜCKKEHR

Lege ein weißes Klötzchen auf das mit 4 markierte Feld dieser Leiste, um die Schwierigkeit anzuzeigen, ins Lager zurückzukehren.

ERKUNDUNGSPLAN



LAUFENDE ERKUNDUNGEN

Bei manchen Erkundungen stoßt ihr auf Sachen, die ihr später erkunden wollt. Die entsprechenden Karten werden hier ausgelegt, es gibt kein Platzlimit.

LAGERPLAN

Lege die 5 Start-Lagerkarten auf den Plan.


Mische alle Fischplättchen zusammen (auch die Qualle, aber nicht das Haiplättchen) und stapele sie auf der „Fischen“-Lagerkarte.

Freie Felder (werden später benötigt).



HAUPTPLAN

WETTER: Lege ein weißes Klötzchen auf das erste sonnige Feld der Wetterleiste.

EREIGNISSE: Spielen mehr als 2 Spieler mit, lege alle Ereigniskarten mit dem  in die Schachtel zurück.

Mische die Ereigniskarten und ziehe daraus zufällig:

- 12 bei 4 Spielern
- 15 bei 3 Spielern
- 18 bei 2 Spielern
- 21 bei 1 Spieler.

Diese Karten bilden dann das Ereignisdeck. Lege es auf das entsprechende Feld des Plans, und lege alle anderen Karten zurück in die Schachtel.

ÜBERRESTE DES WRACKS: Lege 6 schwarze Klötzchen auf die Wrackfelder.

Nimm dann die Karten mit den Überresten aus dem Wrack, mische sie und lege sie auf das entsprechende Feld auf dem Plan.

Konstruktionen: Lege die Plättchen Zeichen im Sand und Großes Signalf Feuer auf die entsprechenden Felder, so dass die Seite mit den Voraussetzungen oben liegt.

ANDERE FELDER

- (1) Zeichen im Sand
- (2) großes Signalf Feuer
- (3) andere Plättchen
- (4) Unterstand



VORRAT: Lege 1 Holzmarker auf das Vorratsfeld, außerdem so viele Essensmarker, wie die Spieleranzahl minus 1 beträgt (minimal aber immer 1).

Legt die schwarzen und weißen Klötzchen, die Berichtspunkte-Plättchen (verdeckt), die Essensmarker und die Holzmarker neben den Plan.



Lost den Startspieler aus. Dieser erhält das Startspielplättchen sowie eine weiße Figur, die als Startspieler-Aktionsmarker verwendet wird.



Nimm so viele Sammelplättchen, wie Spieler teilnehmen, stapel sie und lege sie auf das Feld neben der Essenssuche-Aktion. Dies ist euer Angebot.

Lege die übrigen Sammelplättchen neben den Spielplan. Jedes Mal, wenn ihr dem Angebot Plättchen hinzufügt, nehmt ihr sie von dort.

AKTIONEN

- (A) Essenssuche
- (B) Holz
- (C) Tagebuch
- (D) Überreste
- (E) Feuer machen
- (F) Bauen
- (G) Erkundung
- (H) Ausruhen
- (I) Lager

Bilde einen Stapel aus allen Unterstandplättchen, so dass die Seite mit den Voraussetzungen jeweils nach oben zeigt. Die Plättchen sollten so sortiert werden, dass die höheren Werte am Boden des Stapels liegen (4, 3, 2, 1 von unten).

Die Felder mit den grauen "?" werden für zukünftige Bauten benötigt.

FEUER: Lege das Lagerfeuerplättchen hierhin, mit der brennenden Seite nach unten.

CHARAKTERE UND ENERGIELEVEL

Jeder Spieler wählt einen der 6 Charaktere mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten, die beim Überleben auf der Insel hilfreich sein können.

Erste Hilfe: Zu Beginn von Phase D (Ende der Runde) kannst du eine Infektion mit Glück (würfeln) und/oder durch Erfahrung (Abgeben eines BP-Plättchens) heilen.

Zäh: Du hast einen Energiepunkt mehr als die anderen Spieler.

Glücklich: Du kannst das Ergebnis eines Würfelwurfs um 1 erhöhen, indem du ein BP-Plättchen abgibst. Dies geht nur einmal pro Wurf und auch nicht bei einem wiederholten Wurf (siehe Seite VI).

Kochen: Du kannst Essen haltbar machen. Ersetze zu Beginn von Phase C eines der Sammel-Plättchen in eurem Vorrat mit der entsprechenden Anzahl an Essensmarkern.

Amateurjäger: Wenn du versuchst, von einer Erkundung ins Lager zurückzukehren, wird 1 zum Würfelergebnis dazu addiert.

Fischer: Wenn du die Lageraktion "Fischen" verwendest, darfst du 1 weiteres Fischplättchen ziehen.

Jede Fähigkeit kann pro Partie nur von einem Spieler gewählt werden.

Auf der rechten Seite der Karte ist eine Leiste, die das Energieniveau des Charakters anzeigt. Jeder Schiffbrüchige beginnt das Spiel auf seinem maximalen Energieniveau, welches unweigerlich abnimmt, wenn der Spieler Aktionen durchführt. Ruht sich der Charakter aus oder isst, steigt das Energieniveau wieder an. Jeder Spieler verwendet eins der Klötzchen in seiner Farbe, um das aktuelle Energieniveau seines Charakters anzuzeigen. Das Energieniveau eines Schiffbrüchigen kann nie unter Null sinken. Wenn dies eintreffen würde, erhält der Spieler stattdessen eine Wunde (ein weißes Klötzchen) und legt es auf das höchste Feld der Energieleiste. Falls dies noch einmal geschehen sollte, legt der Spieler wiederum ein weißes Klötzchen auf die zweithöchste Zahl der Leiste und so weiter. Somit reduzieren Wunden das maximale Energieniveau eines Schiffbrüchigen, bis sie wieder entfernt werden.

BEACHTE: Falls ein Charakter zwei oder mehr Energiepunkte auf einmal verliert, erhält er trotzdem nur eine Wunde.

Wunden können zu Infektionen werden (siehe unten). In diesem Fall wird das weiße Klötzchen durch ein schwarzes ersetzt, und die Reduzierung des maximalen Energieniveaus ist permanent. Sobald eine Wunde auf das 0-Feld der Energieleiste gesetzt werden müsste, wird stattdessen die höchste Wunde zu einer Infektion.

Falls ein Schiffbrüchiger seine vierte Infektion erleidet, stirbt er.

BEACHTE: Falls deine Energie 0 beträgt, kannst du keine Handlungen ausführen und keine Optionen wählen, die Energie benötigen.

DER TOD EINES SCHIFFBRÜCHIGEN



Sobald ein Schiffbrüchiger seine vierte Infektion erhält, stirbt er. In diesem seltenen Fall wird sein Marker von der Erkundungsleiste entfernt und seine Gegenstände werden unter den anderen Spielern aufgeteilt. Diese können – angefangen beim Startspieler – reihum einen nach dem anderen auswählen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, falls der Tod auf einer Solo-Erkundung eintreten sollte; in diesem Fall sind alle Besitztümer des Spielers verloren.

STÄRKE



Um einen Stärkewurf durchzuführen, wirf einen Würfel und addiere die Stärkewertifikatoren der Karten, welche die betroffene Person oder Gruppe besitzt. Dies geschieht meistens, um Streitigkeiten zwischen den Charakteren wie auch Begegnungen mit feindlich gesonnenen Elementen der Insel auszuwerten. **Falls auf einer Plotkarte ein Stärkewert erscheint, ist dies bereits das Endresultat des Gegners; er würfelt nicht.** Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Verteidiger.

Energie ist eins der wichtigsten Elemente von Náufragos. Du brauchst sie für nahezu alles: Essen sammeln, Konstruktionen errichten, Holz sammeln oder die Überreste des Wracks bergen... Es wird Momente geben, in denen du erschöpft bist (0 Energie), so dass deine einzige verfügbare Option sein wird, in deinem Tagebuch zu schreiben oder dich auszuruhen. Du solltest versuchen, zu Beginn deiner Runde mehr als 0 Energie zu haben, sonst wirst du dich kaum nützlich machen können.

Denke daran, dass Wunden geheilt werden können. Versuche, dich von ihnen zu erholen, bevor sie zu Infektionen werden und dein Energieniveau permanent einschränken.

Klara beginnt das Spiel mit 6 Energiepunkten. Nach einer anstrengenden Suche nach Essen wird ihre Energie allerdings um 2 Punkte reduziert, so dass sie nun nur noch über 4 Energiepunkte verfügt.



Auf einer Erkundung verstaucht sich Klara den Knöchel, was eine Wunde verursacht. Sie legt nun ein weißes Klötzchen auf das höchste Feld (6) ihrer Energieleiste. Klaras Energiemarker kann diesen Wert nicht mehr erreichen, bis ihre Wunde verheilt ist und das Wundenklötzchen wieder entfernt wurde.



Klara wird angegriffen und erhält 2 weitere Wunden. Diese decken die Nummern 5 und 4 der Energieleiste zu, und schieben so ihren Energiemarker nach unten. In diesem Fall könnte Klara keine Energie zurückgewinnen, da die Wunden die Leiste blockieren. Sie braucht nun definitiv eine Pause.



Klara hat 6 Wunden und erhält eine weitere. Das sie ihren Energiemarker nicht weiter nach unten schieben kann, wandelt sie stattdessen die höchste Wunde in eine Infektion um.



SPIELABLAUF

Náufragos läuft über mehrere Runden. Die Anzahl dieser Runden hängt von der Anzahl der Ereigniskarten im Spiel ab. So dauert ein Solo-Spiel 21 Runden, eine Partie mit vier Spielern dagegen meistens 12. Falls die Spieler am Ende der letzten Runde nicht gerettet werden, verlieren sie das Spiel.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

A) EREIGNISSE

Decke die oberste Ereigniskarte auf und ermittle die Bedingungen für die aktuelle Runde in der folgenden Reihenfolge:

1. **Wetter:** Ist das Wettersymbol eine Sonne, schiebe den Wettermarker 1 Feld nach rechts. Zeigt das Symbol einen Sturm, schiebe den Wettermarker 1 Feld nach links.
 - Steht der Marker anschließend auf Sengende Hitze, verlieren alle Schiffbrüchigen sofort 1 Energiepunkt.
 - Landet der Marker hingegen auf Sturm, erlischt das Lagerfeuer und man kann in dieser Runde nicht fischen gehen.
 - Das Wetter beeinflusst ebenfalls anstehende Rückkehrwürfe: -1 auf den Wurf, wenn es regnet, und -2 bei einem Sturm.
2. **Überreste des Wracks:** Falls die Anzahl an schwarzen Klötzchen auf den Wrackfeldern mindestens so hoch ist wie die Zahl auf der Karte, schiebe eines der Klötzchen auf das Feld. (Die Spieler können die Aktion nur nutzen, wenn ein Klötzchen auf dem Aktionsfeld liegt.)



3. **Effekt:** Führe nun den Text der Ereigniskarte aus.

BEACHTE: Falls alle Spieler verschollen sind und sich das Ereignis auf die Charaktere bezieht, führe den Text nicht aus.

Lege nun die Karte offen oben auf den Stapel der Ereigniskarten.

B) AKTIONEN

- **Startspieler (überspringe diesen Schritt, wenn der Startspieler bei einer Erkundung verschollen ist):** Der Startspieler setzt die weiße Spielfigur auf eine der Lagerkarten und führt sofort die Anweisungen darauf aus.
- **Nicht verschollene Spieler**
 - Der Startspieler legt eine seiner Spielfiguren auf die Aktion, die er ausführen möchte, und die anderen Spieler, die nicht verschollen sind, folgen im Uhrzeigersinn. Wenn alle ihre erste Figur gesetzt haben, setzen die nicht verschollenen Spieler auf dieselbe Weise ihre zweite Spielfigur ein.
 - Falls das ausgewählte Aktionsfeld eine Zahl anzeigt, muss der Schiffbrüchige die entsprechende Anzahl an Energiepunkten ausgeben, um seine Spielfigur hier hinstellen zu können. Falls das Feld ein „?“ zeigt, wird die auszugebende Energie erst während des Schrittes „Aktionen durchführen“ (Seite VI) bestimmt.
 - Aktionssteine werden von oben nach unten auf das erste freie Feld einer Aktion gesetzt. Auf jedes Feld kann nur eine Spielfigur gestellt werden. Manche Aktionen bieten mehreren Spielfiguren Platz, andere wiederum nur einer einzigen. Zum Beispiel können bis zu 4 Figuren auf die Sammel-Aktion gesetzt werden, aber nur 1 Charakter kann sich um die Überreste des Wracks kümmern oder das Feuer entzünden.
 - Ein Schiffbrüchiger kann nicht zweimal dieselbe Aktion in derselben Runde ausführen, zum Beispiel also nicht zweimal ausruhen, zweimal die Karten im Lager verwenden oder zweimal in sein Tagebuch schreiben.

ABLAUF EINES RUNDE

A) EREIGNISSE

B) AKTIONEN

- Startspieler
- Nicht verschollene Spieler
- Verschollene Spieler
- Aktionen durchführen

C) ÜBERLEBEN

- Essen
- Ausruhen

D) ENDE DER RUNDE

- Wunden
- Rundenende



Der rote Spieler hat 2 Energie gezahlt, um auf das erste Feld der Sammel-Aktion zu gehen; der nächste Spieler muss dann nur noch 1 Energie ausgeben.



- **Verschollene Spieler:** Charaktere, die bei einer Erkundung verschollen gingen, versuchen jetzt erneut die Rückkehr.
 - Jeder verschollene Spieler stellt 1 seiner Spielfiguren zu seinem "Verschollen"-Plättchen auf der Schwierigkeitsleiste und schiebt sein Plättchen dabei um ein Feld nach links. Die Schwierigkeit der Rückkehr wird also um 1 reduziert.
 - Würfelt nun mit beiden Würfeln für jede Gruppe verschollener Schiffbrüchiger. Falls das Resultat unter Berücksichtigung aller Modifikatoren mindestens so hoch wie die angezeigte Schwierigkeit ist, schafft es die Gruppe zurück ins Lager, so dass sie alle wie oben erläutert ihre zweite Spielfigur noch einsetzen können. Ist das Resultat zu niedrig, müssen alle Beteiligten auch ihre zweite Spielfigur aufwenden, um die Schwierigkeit erneut um 1 zu reduzieren, und kehren dann im Erfolgsfall ohne übrige Aktionen ins Lager zurück. Falls auch der zweite Wurf erfolglos bleibt, beginnen die Betroffenen die nächste Runde wieder als verschollen.
- **Aktionen durchführen:** Aktionen werden nun entsprechend der Reihenfolge auf dem Plan von oben nach unten und von links nach rechts abgehandelt. Die Spieler entfernen ihre Spielfiguren, nachdem sie die entsprechende Aktion ausgeführt haben. Sie müssen daher die erste Aktion durchführen, bevor sie die nächste Spielfigur vom Brett entfernen dürfen.

SAMMELN



Der Spieler nimmt 1 Sammel-Plättchen aus dem Angebot und legt es aufgedeckt in den Vorrat. (Falls keine Plättchen mehr im Angebot vorhanden sind, hat diese Aktion keinen Effekt.).

HOLZ



Der Spieler nimmt 1 Holz und legt es in den Vorrat.

TAGEBUCH



Der Spieler nimmt sich 1 BP-Plättchen, ohne es irgendjemandem zu zeigen.

ÜBERRESTE



(nur verfügbar, wenn ein schwarzes Klötzchen auf dem Aktionsfeld liegt)

Der Spieler zieht 5 Karten mit Gütern aus dem Schiffswrack und deckt sie auf. Jeder nicht verschollene Spieler wählt eine von ihnen aus, beginnend mit dem Spieler, der diese Aktion durchführt, und dann weiter im Uhrzeigersinn. Lege die nicht gewählten Karten anschließend ab und entferne das schwarze Klötzchen von dem Aktionsfeld ganz aus dem Spiel.



Das Angebot repräsentiert eure Kenntnis von Stellen, an denen ihr Essen sammeln könnt. Zu Beginn kennt ihr nur eine Handvoll solcher Stellen, daher hilft euch das Erkunden, das Angebot zu erhöhen.

BERICHT-PUNKTE (BP)



Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler Bericht-Punkte. Diese stellen Einträge in ihre Tagebücher dar. Je höher der BP-Wert, desto wichtiger der Eintrag. Falls es die Schiffbrüchigen nicht schaffen, die Insel zu verlassen, wird niemand von ihren Abenteuern erfahren und BP sind am Ende des Spiels wertlos. Falls die Schiffbrüchigen jedoch gerettet werden, entscheiden die BP, wer von den Charakteren noch über Generationen als Beispiel für Heldenmut und Überlebensfähigkeiten dienen wird. Dieser Spieler gewinnt.

BEACHTE: Ein Spieler kann jederzeit einen Würfelwurf wiederholen, indem er eines seiner BP-Plättchen in den Vorrat zurückgibt. Dies ist aber nur einmal pro Wurf möglich.



Die Überreste des Wracks sind eure einzige Verbindung zur Zivilisation. Jeder Gegenstand aus dem Wrack erhöht eure Chancen, zu überleben und zu entkommen. Einige von ihnen sind unerlässlich, um von der Insel gerettet zu werden.

GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Gegenstände können frei zwischen Spielern ausgetauscht werden, **außer während einer Erkundung**. Die Spieler können frei verhandeln. Man ist nicht gezwungen, einen Gegenstand zurückzugeben, den einem ein anderer Spieler geliehen hat. Manche Gegenstände haben einen BP-Wert, der am Ende des Spiels mitgerechnet wird.

Stärkemonifikator:
Die Machete gibt dem Spieler einen zusätzlichen Stärkepunkt.



Die *Machete* liefert am Ende des Spiels 1 BP.

BP-Wert