

FEUER MACHEN



Der Spieler verkündet, wie viel Energie er einsetzen möchte, um das Feuer zu entzünden, reduziert sein Energieniveau entsprechend und würfelt. Falls das Resultat kleiner oder gleich der aufgewendeten Energie ist und mindestens ein Holz im Vorrat liegt, dreht er das Lagerfeuerplättchen auf die brennende Seite und legt 1 Holz aus dem Vorrat darauf.

AUSRUHEN



Der Spieler würfelt einmal und erhöht sein Energieniveau um den Wert, der auf dem letzten errichteten Unterstandplättchen (sprich: dem höchsten bisher) für dieses Ergebnis angegeben ist. Ohne Unterstand erhält er nur 1 Energiepunkt. Danach entfernt er die unterste Wunde von seiner Energieleiste, falls vorhanden.

LAGER



Der Spieler wählt eine der verfügbaren Aktionen auf dem Lagerplan, setzt seine Spielfigur darauf und führt sie entsprechend der Anweisungen auf der Karte aus. **Man kann keine Lagerkarte wählen, auf der sich bereits ein Spielstein befindet.**

BAUEN



Es gibt zwei Arten von Konstruktionen. Die einen müssen innerhalb einer Runde fertiggestellt werden (Unterstand, Floß), und die anderen können über mehrere Runden gebaut werden, wobei der Fortschritt markiert werden muss (Zeichen im Sand sowie Großes Signalfeuer).

- **Konstruktionen, die innerhalb einer Runde fertiggestellt werden müssen, zeigen die benötigten Energiepunkte und Materialien auf ihrer inaktiven Seite an.** Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, werden sie umgedreht. Angefangen bei dem Spieler, der die Konstruktion vorgeschlagen hat, dann in Spielreihenfolge, sagt jeder nicht verschollene Spieler an, wie viel Energie er diesem Zweck widmen möchte. Falls die erreichte Gesamtmenge an Energie höher oder gleich den angezeigten Kosten ist und die benötigten Materialien vorhanden sind, ist das Plättchen vollendet: Entferne das Material aus dem Vorrat und lege das Plättchen auf das vorgesehene Feld. Neue Unterstände decken jeweils die vorhergehende Baustufe ab. Der Spieler, der die Aktion gewählt hat, erhält ein BP-Plättchen. Falls die benötigte Energie nicht erreicht wird, wird die Konstruktion nicht errichtet. In diesem Fall sind die Energiepunkte verloren, aber die Materialien bleiben im Vorrat.
- **Bei Konstruktionen, die über mehrere Runden gebaut werden können, folgt man diesem Ablauf** ⌚: Angefangen bei dem Spieler, der die Konstruktion vorgeschlagen hat, dann reihum sagt wieder jeder nicht verschollene Spieler an, wie viel Energie er diesem Projekt widmen möchte. Lege für jeden abgegebenen Energiepunkt ein weißes Klötzchen auf das Plättchen (Zeichen im Sand) bzw. 1 Holzmarker aus eurem Vorrat darauf (Großes Signalfeuer). Sobald das gesammelte Material oder die gesammelte Energie die Bedingungen erfüllt, werden die Marker aus dem Spiel entfernt und das Plättchen auf das vorgesehene Feld gelegt, mit der fertigen Seite nach oben. Der Spieler, der die Konstruktion in der Runde, in der sie fertiggestellt wird, gewählt hat, erhält ein BP-Plättchen.



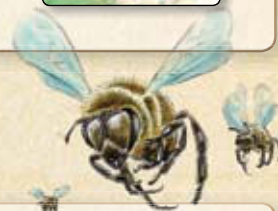
Im Laufe des Spiels werdet ihr meist auch andere Konstruktionen bauen können. Wenn so ein Plättchen ins Spiel kommt, lege es auf das Feld mit dem schwarzen Fragezeichen neben dem Stapel mit den Unterständen oder ein anderes leeres Feld in dieser Zeile (falls z.B. das Zeichen im Sand bereits gebaut wurde). Sobald es gebaut ist, lege es auf eines der Felder mit einem grauen Fragezeichen. Falls keines der vier Felder frei ist, lege das Plättchen neben den Spielplan; es wird dann auf das frei gewordene Aktionsfeld dieser Zeile gelegt, sobald ihr eine Konstruktion fertig gebaut habt..



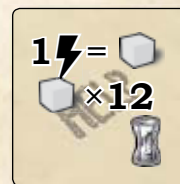
Ohne Unterstand erhalten die Schiffbrüchigen nur 1 ⚡ zurück, da sie quasi am Strand schlafen. Man sollte so schnell wie möglich beginnen, einen Unterstand zu errichten und auszubauen, damit man sich ordentlich ausruhen kann.

Es finden sich 6 Ausruh-Aktionsfelder auf dem Plan, eins nach jeder der Hauptaktionen. Überlege also gut, wann du dir eine Pause gönnst.

Nachdem der dritte Unterstand errichtet wurde, erhalten Spieler, die eine 1-3 gewürfelt haben, 3 ⚡ zurück, bei einer 4-6 sogar 4. Im Anschluss können sie auch das unterste Wundenklötzchen auf ihrer Energieleiste entfernen.



Der erste Unterstand muss in einer einzigen Runde errichtet werden.



Das Zeichen im Sand kann über mehrere Runden gebaut werden, bis es fertig wird.



Das Zeichen im Sand und das Große Signalfeuer sind zwei der Konstruktionen, die es vorbeifahrenden Schiffen ermöglichen, euch zu entdecken. Wartet nicht bis zum Ende des Spiels, sie zu errichten, sonst habt ihr womöglich keine Zeit, sie fertigzustellen.

ERKUNDUNG



Alle Spieler, die in einer Runde eine Spielfigur auf Erkundung gestellt haben, bilden eine Gruppe. Das bedeutet, dass pro Runde nur eine Erkundung stattfindet und alle Schiffbrüchigen, die eine Spielfigur als *Kundschafter* gesetzt haben, an dieser Erkundung teilnehmen. Die Reihenfolge der Spielfiguren auf den Aktionsfeldern zeigt auch die Marschreihenfolge an.

Zu Beginn jeder Erkundung wird das weiße Klötzchen auf der Schwierigkeitsleiste auf 4 gesetzt. Die Erkundung findet über mehrere Schritte statt, und zwar in Reihenfolge der Spielfiguren. In jedem Schritt führt nur ein Spieler eine Aktion aus: Erkunden oder Ins Lager Zurückkehren. Dann findet der nächste Schritt statt und der nächste Spieler führt eine dieser beiden Aktionen aus. Dies wird wiederholt, bis alle Kundschafter entweder ins Lager zurückgekehrt oder auf der Insel verschollen sind.

- **Erkunden:** Der Spieler kann wählen, ob er die oberste Karte eines Erkundungsdecks oder eine bereits ausliegende laufende Erkundung (siehe Seite IX) wählt. Wählt er eine laufende Erkundung, führt er den Text auf der Karte aus. Sonst zieht er die oberste Karte eines der Decks. Er kann dabei nur Decks wählen, in dessen Farbbereich auf dem Erkundungsplan mindestens ein Mitglied der Expedition bereits vorgedrungen ist. Sobald die Schwierigkeit der Rückkehr 15 beträgt, kann man nicht weiter erkunden und muss stattdessen zurückkehren.

1) Lies den Titel der Karte sowie den Kursivtext laut vor, um die passende Stimmung zu erzeugen.

2) Zeigt die Karte ein Symbol, rücken alle Spieler, die noch an der Expedition beteiligt sind, ihr Klötzchen auf der Erkundungsleiste (falls es sich in dieser oder einer vorhergehenden Region befindet) um ein Feld vor.

BEACHTET: Falls das Klötzchen eines der Teilnehmer das letzte Feld erreicht, ist er im Hochland angekommen (siehe Ende des Spiels).

3) Zeigt die Karte ein Symbol, rücke das weiße Klötzchen auf der Schwierigkeitsleiste so viele Felder weit nach vorne, wie es der Wert (+X) auf dieser Karte angibt.

4) Zeigt die Karte ein Symbol, ziehe eines der verdeckt liegenden BP-Plättchen (ohne es Dir vorher anzusehen) und behalte es.

5) Führe die Instruktionen der Karte entsprechend aus. Falls nicht anders angegeben, betrifft ein Nutzen oder Schaden, der sich aus so einer Karte ergibt, nur den Spieler, der sie gezogen hat. Wenn sich die Karte auf „Spieler“ bezieht, so meint sie alle Schiffbrüchigen, die am Spiel teilnehmen. Wenn sich die Karte auf „Kundschafter“ bezieht, so meint sie diejenige Spieler, die an dieser Erkundung teilnehmen. Fordert die Karte einem Deck eine Karte hinzuzufügen, wird das Deck anschließend gemischt.

6) Falls nicht anders angegeben, wird eine Karte aus dem Spiel entfernt, nachdem sie ausgeführt wurde.

BEACHTET: Falls eine Karte vollständig abgehandelt wurde und keine weiteren Karten in diesem Deck übrig sind, rücken alle Spieler in dieser Region direkt auf das erste Feld der nächsten Region auf der Erkundungsleiste vor. Dies zeigt an, dass Teile der Insel bereits vollständig erkundet wurden. Dies gilt auch, wenn jemand eine Region ohne Karten betritt. Sobald das letzte Deck leer ist, rücken alle Spieler ins Hochland vor und das Spielende wird ausgelöst.

- **Rückkehr:** Der Spieler sagt an, dass er ins Lager zurückkehren möchte. Die anderen Kundschafter können sich ihm nun bei diesem Versuch anschließen. (Die Gruppe hat in diesem Moment also die Möglichkeit, sich zu trennen. Das bedeutet: Wenn jemand aus der Gruppe umkehrt, müssen sich die anderen Spieler nicht anschließen). Dann wird der Schwierigkeitsgrad des Rückkehr-Wurfs ermittelt, indem die anzuwendenden Modifikatoren (Wetter, Fähigkeiten, Objekte) mit der Zahl auf der Schwierigkeitsleiste verrechnet werden.

Die zurückkehrenden Spieler legen ihr „Verschollen“-Plättchen unter das weiße Klötzchen auf der Rückkehr-Leiste. Dann würfeln sie mit 2 Würfeln. Falls das Resultat mindestens so hoch wie der Schwierigkeitsgrad ist, kehren die beteiligten Kundschafter heil ins Lager zurück und nehmen ihr „Verschollen“-Plättchen wieder an sich. War der Wurf nicht erfolgreich, können ihn die Zurückkehrenden beliebig oft wiederholen, wobei sie für jeden erneuten Wurf insgesamt so viel Energie ausgeben müssen, wie Kundschafter ins Lager zurückkehren wollen. Falls keiner der Würfe Erfolg hatte, sind diese Kundschafter jetzt verschollen. Ihre Plättchen bleiben auf der Rückkehr-Leiste liegen. Sie können sich nicht an weiteren Erkundungen der anderen Kundschafter beteiligen.

LAGERKARTEN

Im Erkundungsdeck befinden sich einige Lagerkarten (mit grauem Kreis links oben). Diese Karten bieten zusätzliche Aktionsmöglichkeiten und werden auf eine freie Stelle des Lagerplans gelegt. Sind dort alle Felder belegt, überdecke eine der bisherigen Aktionen mit der neuen Karte. Karten mit einem roten Hintergrund stellen negative Vorkommnisse dar. Sie können nicht überdeckt werden. Um sie loszuwerden, muss ein Spieler die Aktion als Lageraktion durchführen. (Um zum Beispiel die Karte „Ein Hai!“ loszuwerden, muss ein Spieler entweder das Fässchen Schwarzpulver oder 5 Munition opfern.)



Welches Deck?

1. Name

Stimmungstext

2. Vorrücken

33 JAGUAR

Es gab natürlich jede Menge Tölpel, aber die schnellste war sie natürlich unter den tödlichen Klauen der Jaguare in den Tiefen des Urwalds.

Ein Jaguar greift dich an! Du verlierst die Stärkepunkte, die du durch den ersten Wurf, und ab dem zweiten Wurf die Stärke der gesamten Kundschaftergruppe. Jedes Mal, wenn der Jaguar gewinnt, verlierst du 2 Würfel, bis du 0 Würfel verbleiben oder du 2 Würfel erleidest.

4. [BP]

5. Effekt

3. Schwierigkeit der Rückkehr

ERKUNDUNGSPLAN

Wenn eine Karte vollständig ausgeführt wurde und keine weiteren Karten in diesem Deck verbleiben, rücken alle Spieler in dieser Region sofort und automatisch auf der Erkundungsleiste auf das erste Feld der nächsten Region vor. Dies tritt auch dann ein, wenn jemand eine Region ohne verbleibende Karten betritt.



ERKUNDUNGSLEISTE

Dieser Teil des Plans markiert das Vordringen jedes Schiffbrüchigen durch den Urwald. Er misst deren Erfahrungen und Wissen über die Insel.

Beispiel: Gelb und Rot erkunden gemeinsam; sie ziehen beide Karten vom Hinterland-Deck (grüne Rückseite). Grün ist schon weiter vorgedrungen, nimmt aber nicht an derselben Expedition teil. Daher können Gelb und Rot noch keine Karten vom Herz der Insel-Deck (rote Rückseite) ziehen.

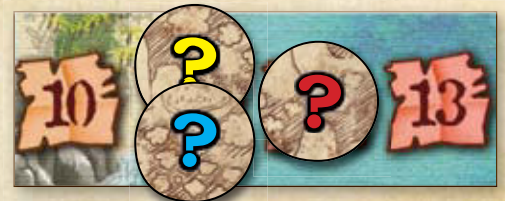
ERKUNDEN: Der Spieler zieht eine Karte von einem Deck oder wählt eine Karte einer laufenden Erkundung und führt sie aus.

VERSCHOLLEN: Falls keiner der Würfle erfolgreich war, ist die Gruppe verschollen und jeder Spieler legt seinen "Verschollen"-Marker auf das entsprechende Feld der Schwierigkeitsleiste.

VERSCHOLLENE SCHIFFBRÜCHIGE

Wenn Spieler verschollen gehen, werden sie einige Zeit brauchen, um ins Lager zurückzukehren. Wer als Gruppe verschollen geht, wird auch versuchen, als Gruppe zurückzukehren. Im Beispiel rechts würfeln Gelb und Blau gemeinsam, der rote Spieler für sich alleine.

Wenn Spieler verschollen sind, ist das von ihnen gesammelte Essen nicht für andere Spieler verfügbar.



Die Insel versorgt euch mit Essen, Holz und verschiedenen anderen Gelegenheiten. Um diese aber nutzen zu können, sollte man die Insel sehr gut kennen lernen. Erkundungen sind ein Muss, um gerettet zu werden, also wartet nicht zu lange damit! Es könnte bald zu spät sein!

ENTSCHEIDUNGEN

Zahlreiche Karten zwingen den Spieler, der sie zieht, eine Entscheidung zu treffen, während andere Karten die ganze Gruppe diskutieren lassen, bis sie sich geeinigt hat. Das normale Vorgehen dabei ist, dass Spieler ihre Ansichten untereinander austauschen, aber es ist durchaus möglich, dass es in manchen Angelegenheiten keinen Konsens geben wird. In so einem Fall entscheidet die Mehrheit, und falls es zu einem Patt kommt, empfehlen wir, dass beide Seiten einen Stärkewurf durchführen. Die Seite mit dem höheren Resultat entscheidet dann für alle.

IM ZWEIFELSFALL...

Naufragos ist ein Spiel mit vielen Optionen, und obgleich wir uns bemüht haben, alle Interaktionen zwischen den Karten zu klären, kann es doch zu Unstimmigkeiten kommen, wie sich Karten aufeinander beziehen sollen. In so einem Fall sollten sich Spieler auf ihren gesunden Menschenverstand verlassen, und wo das nicht ausreicht, gibt es wieder die Option, dass beide Parteien einen Stärkewurf machen und die stärkere Seite entscheidet.

VERWENDETE SYMBOLE

-  Energie
-  Sammelplättchen
-  Essensmarker
-  Einmalwürfeln
-  Das Ergebnis eines Wurfs
-  BP-Plättchen
-  Stärkemodifikator

C) ÜBERLEBEN (WIRD VON VERSCHOLLENEN ÜBERSPRUNGEN)

- **Essen:** Hat ein Spieler die Fähigkeit "Kochen", kann er jetzt ein Sammelplättchen aus dem Vorrat in so viele Essensmarker (haltbares Essen) umwandeln, wie die Zahl auf dem Plättchen angibt. Danach werden die restlichen Sammelplättchen aus dem Vorrat entsprechend in weiße Klötzchen (nicht haltbares Essen) umgetauscht. Reihum nimmt sich dann jeder Spieler ein Essen aus dem Vorrat (Essensmarker oder Klötzchen), angefangen beim Startspieler und immer weiter in Zugreihenfolge. Wählt ein Spieler ein Klötzchen, kann er es nun selbst essen oder einem anderen Spieler geben, der es dann sofort verzehren muss. Es wird so lange reihum Essen verteilt, bis entweder kein Essen mehr im Vorrat ist oder kein Spieler weiteres Essen nehmen möchte.

BEACHTE: Die Verteilung von Essen betrifft nur das Essen im Vorrat und nicht die sonstigen Essensmarker, die einzelne Spieler auf andere Art und Weise angesammelt haben mögen. Ein Beispiel dazu findet ihr auf Seite IX.

Dann können die Spieler auch ihre eigenen Essensmarker verzehren oder an andere Spieler weitergeben, welche sich dann aussuchen können, ob sie diese sofort verzehren oder aufheben.

Jeder Schiffbrüchige muss in jeder Runde mindestens 1 Essen verbrauchen. Sonst verliert er 1 Energiepunkt und erhält 2 Wunden. Für jede Essenseinheit, die ein Charakter isst, erhält er 1 Energiepunkt zurück.

- **Ausruhen:** Falls das Lagerfeuer bereits angezündet wurde und ein Holz im Feuer liegt, verbrennt dieses und wird entfernt. Falls jedoch kein Holz vom brennenden Lagerfeuer-Plättchen genommen werden kann (da sich zu Beginn der Ausruhen-Phase keines mehr darauf befunden hat), erlischt das Feuer und das Lagerfeuer-Plättchen wird umgedreht. Wenn nun das Lagerfeuer brennt, erhält jeder Schiffbrüchige 1 Energiepunkt zurück. Falls nicht, verliert jeder 1 Energiepunkt.



Speisekammer:
Hier könnt ihr 1 Essensplättchen aufbewahren. Ihr könnt es in der Essensphase in weiße Klötzchen eintauschen. Ihr könnt das Plättchen in der Speisekammer jederzeit gegen ein anderes Plättchen aus dem Vorrat tauschen.



DAS LAGERFEUER

Um die Vorteile eines warmen Feuers ausnutzen zu können, ist es zunächst notwendig, es zu entzünden und dann durch Holz am Brennen zu erhalten. Solange das Feuer brennt, kann ein beliebiger Spieler während der Aktionsphase einen Holzmarker aus dem Vorrat nehmen und ihn auf das Lagerfeuer legen. Dies kann zu jedem Zeitpunkt geschehen und zählt auch nicht als Aktion. Falls das Feuer durch Nachlässigkeit, Wetter oder Mangel an Holz im Vorrat ausgeht, muss es erneut durch eine Aktion auf dem entsprechenden Feld entzündet werden.

D) ENDE DER RUNDE

- **Erste Hilfe:** Ein Spieler mit dieser Fähigkeit kann diese jetzt einsetzen.
- **Wunden:** Jeder Schiffbrüchige mit Wunden auf seiner Energieleiste würfelt so viele Würfel, wie er Wunden hat. Falls mindestens eine 1 unter den Ergebnissen ist, wird eine seiner Wunden zu einer Infektion (bei der obersten Wunde beginnen, d. h. der mit der höchsten Zahl). Ersetze das weiße Klötzchen durch ein schwarzes.
- **Rundenende:**
 1. Entferne alle weißen Klötzchen aus dem Vorrat – sie sind verfault! Die Essensmarker verbleiben im Vorrat, da sie haltbar sind.
 2. Alle "Verschollen"-Plättchen auf der Rückkehrleiste werden um 1 Feld nach links geschoben.
 3. Der Startspieler gibt die weiße Spielfigur sowie das Startspieler-Plättchen an die nächste Person im Uhrzeigersinn, die nicht verschollen ist. Falls alle Spieler verschollen sind, geht beides einfach an den nächsten Spieler über. Falls nur der Startspieler nicht verschollen ist, bleibt er Startspieler.
 4. Falls alle Spieler verschollen sind, erlischt das Lagerfeuer. Drehe das Plättchen um.
 5. Lege die Ereigniskarte dieser Runde ab.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das Hochland (das Feld mit der 4) erreicht, kann entscheiden, ob das Spiel in dieser Runde oder der nächsten vorbei ist. Das Spiel verläuft zunächst weiter, bis die Überlebensphase der letzten Runde abgeschlossen ist. Dann überprüft die Gruppe das aktive Ereignis sowie alle weiteren im Deck verbliebenen Ereigniskarten.

BEACHTE: Passt auf, dass ihr wieder im Lager seid, wenn das Ende des Spiels ausgelöst wird. Schiffbrüchige, die am Ende des Spiels auf der Insel verschollen sind, können nicht gerettet werden und werden nicht mitgenommen, falls die Gruppe die Insel verlässt. Damit bleiben sie auch von der Abrechnungsphase ausgeschlossen. Falls kein Schiffbrüchiger von der Insel entkommt, gibt es weder eine Endabrechnung noch einen Sieger.

BEISPIEL



Die Ereigniskarte weist das „Große Signalfeld“, das „Zeichen im Sand“, das Fernglas und das Logbuch des Kapitäns auf. Falls die Spieler über all dies verfügen, verlassen die Charaktere nun die Insel, und die Endwertung beginnt.

DIE INSEL VERLASSEN

Am unteren Ende jeder Ereigniskarte kann man die Konstruktionen und Gegenstände sehen, die benötigt werden, damit ein vorbeifahrendes Schiff die Schiffbrüchigen entdeckt. Falls die Gruppe diese Dinge besitzt und die nötigen Konstruktionen bereits errichtet wurden, werden die Schiffbrüchigen gerettet. Falls nicht, fährt das Schiff vorbei, ohne sie zu bemerken. Ist unter dem aktiven Ereignis und den im Deck verbliebenen (noch nicht aufgedeckten) Ereigniskarten mindestens eine, deren Bedingungen erfüllt werden, gelingt die Rettung.

ENDWERTUNG (NUR GERETTETE SCHIFFBRÜCHIGE)

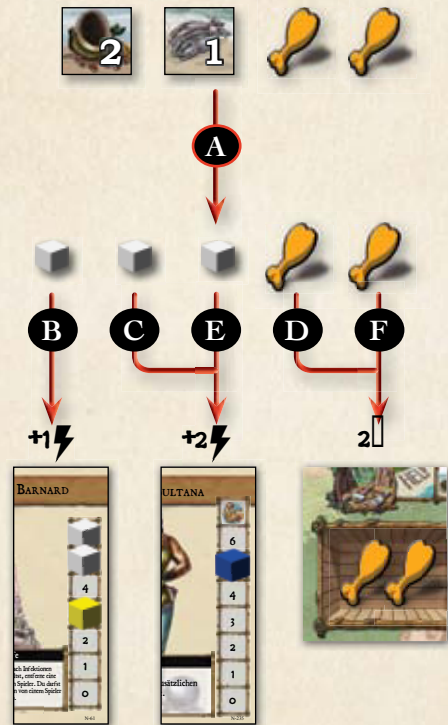
Jeder Spieler zieht so viele BP-Plättchen, wie die Zahl auf demjenigen Feld der Erkundungsleiste angibt, das er erreicht hat. Dann addiert er den Zahlenwert aller BP-Plättchen, die er im Verlauf des Spiels gesammelt hat, sowie die BP-Zahlenwerte der Karten, die er besitzt, um sein Endergebnis zu errechnen.

Der Schiffbrüchige mit den meisten BP ist der Sieger. Er wird berühmt und mit Sicherheit werden Schreiberlinge seine Abenteuer verewigen! Die anderen allerdings müssen sich damit begnügen, ihr Alltagsleben wieder zu haben und den Rest ihres Lebens mit dem einen oder anderen Trauma bestreiten zu müssen.

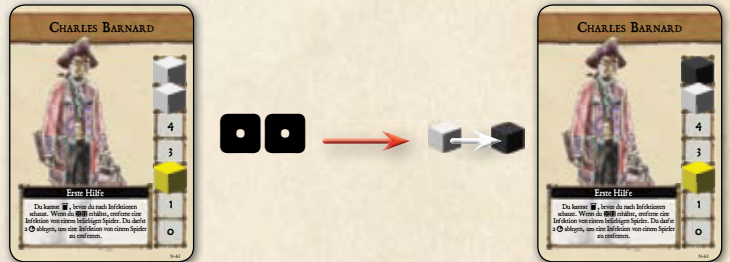
BEISPIEL DER ÜBERLEBENSPHASE

Karl hat 2 Wunden und sein Energieniveau ist 2. Wilma hat keine Wunden und hat noch 3 Energiepunkte. Im Vorrat befindet sich ein Sammelpfötchen (Wert 2) und ein Fischpfötchen (Wert 1), sowie 2 Essensmarker (nicht verderblich). Das Lagerfeuer brennt, aber auf dem Pfötchen liegt kein Holz.

- Zuerst tauschen die Spieler die 2 Pfötchen gegen 3 weiße Klötzchen. Damit gibt es nun insgesamt Essen im Wert von 5, wobei 3 davon am Ende der Runde verderben werden.
- Karl isst 1 weißes Klötzchen und erhält 1 Energiepunkt hinzu.
- Wilma isst 1 weißes Klötzchen und erhält 1 Energiepunkt hinzu.
- Karl lässt 1 Essensmarker im Vorrat.
- Wilma isst ein zweites weißes Klötzchen und erhält noch 1 Energiepunkt hinzu.
- Karl lässt 1 weiteren Essensmarker im Vorrat.
- Es ist kein Holz im Feuer, daher wird das Pfötchen umgedreht, so dass die brennende Seite nach unten zeigt, und beide Schiffbrüchigen verlieren 1 Energiepunkt.
- Karl und Wilma prüfen nun ihre Wunden. Da Wilma keine Wunden hat, muss sie nicht würfeln. Karl hat 2 Wunden. Er würfelt also 2 Würfel, und das Resultat ist eine doppelte 1. Da er mindestens eine 1 gewürfelt hat, wird eine seiner Wunden (welche die höchste Zahl auf seiner Energieleiste abdeckt) zu einer Infektion.
- Karl gibt das Startspielerpfötchen und die weiße Spielfigur an Wilma. Die Runde ist beendet.



H



I



SOLOSPIEL

Wenn du alleine auf der Insel gestrandet bist, ändern sich die Regeln wie folgt:

- Da du jede Runde Startspieler bist, kannst du die Startspieleraktion auch in jeder Runde durchführen. Du kannst sie für Aktionen im Lager einsetzen, aber auch jede andere Aktion außer Erkundung mit ihr durchführen. Die Startspieleraktion wird sofort abgehandelt und zählt daher nicht in Bezug auf die Wiederholung von Aktionen.
- Entferne die gelbe 0er-Plotkarte „Es ist nicht leicht...“ (N-109) aus dem Spiel. Die Plotkarte Nr. 3 „Gier“ (N-142) hat keinen Effekt.
- Wenn du die Aktion „Überreste“ ausführst, kannst du eine zweite Karte behalten, wenn du 1 zusätzlichen Energiepunkt zahlst.



Alleine auf der Insel ist es sehr gefährlich. Die Energiekosten zum Entzünden eines Feuers und zum Errichten einer Konstruktion sind genauso hoch wie bei einer Gruppe, was diese Aktionen deutlich erschwert. Aktionen, die in der Gruppe leicht durchzuführen waren, erfordern nun eine große Anstrengung.

Niemand hat behauptet, es wäre leicht, hier herunterzukommen.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Sobald ihr einmal der Insel entronnen seid, wollt ihr vielleicht die Schwierigkeit des Spiels erhöhen. Dazu streicht ihr zunächst die Regel, dass ein Spieler 1 BP-Plättchen ablegen darf, um einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen. Ihr könnt z.B. weiterhin untersagen, dass Spieler Gegenstände zwischen verschollenen und nicht-verschollenen Charakteren austauschen dürfen.

GESTALTE DEIN EIGENES ABENTEUER

Wir haben 6 Blanko-Karten beigefügt, mit denen ihr euer eigenes Abenteuer entwerfen könnt. Ihr könnt dafür 1 Ereigniskarte, 1 Überreste-Karte, 1 Lagerkarte, 1 Küstenkarte, 1 Hinterlandkarte sowie 1 Herz der Insel-Karte verwenden.

Falls ihr zuversichtlich seid, dass eure Karten hervorragend funktionieren, dann schickt einfach eine eMail an tramas@homoludicus.org. Falls wir uns entscheiden, eine solche Karte in eine zukünftige Erweiterung aufzunehmen, wird auf jeden Fall euer Name darauf erscheinen.



CREDITS

Spielentwicklung: Alberto Corral "To my mother"

Redaktion: Pol Cors

Illustrationen: Siscu Bellido

Schriftsatz: Xavi Carrascosa, Jordi Altimira

Übersetzung: Felix Girke

Internationale Tester: Ian Batty, Noam Bergman, Rich Chamberlain, Nick Fisk, Klemens Franz, Craig Johnson, Huw Morris, Jon Power, Henrik Schunk, Chris Stanton, Jake Tomkinson, Fermin Uribechebarria, Jacco Versteeg, Marcus Watney und ganz besonders Steve Berger.

Spanische Tester: Alberto Ceballos Pitach, Alejandro Dobarro, Alejandro Martín Millán, Ana Dors, Àngel Agüeras Martín, Antonio J. Jaume Gelabert, Antonio Rodríguez Picot, Puri Rodríguez, Carlos Fernández Calvo, Carlos Garcia Leiva, Carlos Sanz de Madrid Servera, César Bermúdez Jiménez, César Carralero Sánchez, Daniel Becerra, Daniel Ferrán Chueco, Daniel Martinez Gomez-Pastrana, David Bailon Castrillon, David Cuesta, David Hidalgo Muñoz, David Pujadas Costafreda, Diego García Campos, Diego Pozo Tortosa, Eduardo

Bautista Vidal, Eloy Muñoz Gálvez, Emilio De Sousa Gálvez, Emilio Fernández López, Enric Peláez Marcos, Enrique Martínez De Cestafe Gil, Ezequiel Morcillo Talens, Fernando Latorre García de la Santa, Francisco Javier Ruiz Gómez, Francisco José Medina Gómez, Genis Morera Casablanca (la cabra hay que vivirla), Guillermo Tarazona, Gustavo Bonis Calvo, Igor Cordero, Israel Bejar Suarez, Javier Alabau Gonzalvo, Jesús León Romero, Jesús Zamora Segura, JL San Miguel, Joan Ribera Vañó, Joaquín Motger, Jordi Berges Viñals, Jordi Brinquez Jimenez, Jorge Pradas Moscardó, José Antonio Calvo Expósito, José Antonio Romero Carrascal, José Fernández Ruiz, José M^a Bort Ferrando, José Maicas Martín, José Manuel Benítez García, José Maria Izquierdo, José Martínez Martínez, Joseba Pernas Hermida, Josep Maria Allué, Juan Darío Gallardo Pedemonte, Juan Ignacio Albert Porta, Juan José Roig Castro, Juan Manuel Barroso Beltran, Julio Camara Fuentes, Luis Alberto Fernández Vallejo, Lydia Flores Martos, Manuel Simón, Miguel Angel Gomez Fernandez, Miguel Angel Maroto de Lis, Miquel Jornet Rodríguez, Natalia León Bonfacio, Neftali Blanco Montes, Oliver Punzano Saiz, Omar Sánchez Coloma, Oscar Lucas Contreras, Pablo García Urieta, Pablo González Pérez, Pedro García Sánchez, Pedro Sanz Baena, Raul Almagro Orihuela, Ricardo Miguel Mesas Spencer, Roberto Méndez Sánchez, Roi Espino Cid, Santiago Neira Cea, Sergio Gavilan, Tania Álvarez Casasempere, Tomás Vera Catalán, Toni Serradesanferm, Urko Ellacuria, Víctor Cerrato Canales, Víctor Fernandez-Carbajales Cañete.



www.homoludicus.org



© für die deutsche Ausgabe 2013 Lookout Girke GmbH Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

© für die spanische Ausgabe 2013 HomoLudicus Juegos, S.L. Ferrer i Guardia, 28-30 1er Zona, 08150 Parets, Spain. Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns an bueno@lookout-spiele.de