DISCOVER™

– ZU UNENTDECKTEN LANDEN –



SPIELREGEL

Übersicht

Ihr befindet euch allein irgendwo in der Wildnis. Wo ihr seid und was euch hierhergeführt hat, ist unbekannt. Was ihr jetzt zu tun habt, ist klar: Nahrung und Wasser finden. Im Anschluss gilt es, die Umgebung mit all ihren Rätseln und Gefahren zu erkunden. Denn nur wer diese Geheimnisse lüftet, kann vielleicht einen Weg nach Hause finden.

Discover wird weder direkt gegeneinander noch vollständig kooperativ gespielt. Euer Hauptziel besteht darin, am Leben zu bleiben. Jeder Spieler, der bis zum Ende der Partie überlebt, gewinnt das Spiel.

Es kann beliebig viele Sieger oder Verlierer geben. Die Partie endet, sobald die finale Quest abgeschlossen ist, was häufig die Unterstützung der anderen Spieler erfordert. Um mit dem Leben davon zu kommen, müsst ihr einen Balanceakt zwischen gegenseitiger Hilfe und eigennütziger Interessenwahrung meistern.

Entdeckt euer einzigartiges Spielset

Euer individuelles Exemplar von Discover enthält eine einzigartige Zusammensetzung von Spielmaterialien, die sich von allen anderen Exemplaren weltweit unterscheidet. Um die Spannung zu wahren, solltet ihr eure Karten vor Spielbeginn **nicht ansehen**. Im Laufe des Spiels werdet ihr viele Geheimnisse in eurem Spiel entdecken, die euch in zukünftigen Partien helfen können, bessere Strategien zu entwickeln.

Jedes Exemplar von Discover wurde sorgfältig zusammengestellt und ist ein vollfunktionales und einzigartiges Spiel. Wenn ihr mehrere Exemplare besitzt, solltet ihr sie getrennt halten und nicht miteinander vermischen.

Szenarien und Geländearten

Das Spiel erzählt die Geschichte einer Gruppe von Charakteren, die ums Überleben kämpfen und dabei einem Mysterium auf den Grund gehen. In jeder Partie wird ein Szenario gespielt, das die Geschichte einer anderen Gruppe Überlebender erzählt. Obwohl die Szenarien einzeln gespielt werden, hängen sie thematisch zusammen. Wenn ihr sie alle gespielt habt, werden frühere Szenarien in einem völlig neuen Licht erscheinen.

In deinem Spielset sind zwei Sätze Spielplanteile (Geländearten) enthalten. Zu jeder Geländeart gehört ein Übersichtsbogen, der Anweisungen zum Aufbau des Spielplans in diesem Gelände gibt, Sonderregeln erklärt und auflistet, welche Karten und Szenarien in diesem Gelände verwendet werden.

Spielmaterial

Der tatsächliche Inhalt deines Spiels kann von den folgenden Abbildungen etwas abweichen. Beispielsweise werden die Übersichtsbögen in deinem Exemplar zu den Geländearten deines Spielsets passen.



2 Gelände-Übersichtsbögen



4 Überlebender-Figuren



2 Lagerplättchen



1 Kompassplättchen



4 Feuerplättchen



2 Würfel



34 Spielplanteile



10 Nachtkarten
(4 blaue, 6 rote)



11 Questkarten



12 Kampfunterstützungskarten



94–96 Entdeckungskarten



30–32 Feindkarten



44 Karten
hergestellte Gegenstände



11 Projektkarten
(8 normale, 3 komplexe)



1 Häuptlingsplättchen



12 Charakterkarten



24 Bedrohungskarten
(12 blaue, 12 orangefarbene)



4 Übersichtskarten



4 Charaktertafeln
(bestehend aus jeweils 4 Anzeigern und 4 Plastikverbindungen. Zusammenbau wie in der Abbildung oben)



20 Zählmarker



6 Wasserquellenplättchen



103–106 Umgebungsplättchen



16 Monsterplättchen



84 Ressourcenplättchen



2–5 Spezialmonster-Plättchen

Spielaufbau

Um das Spiel aufzubauen, befolgt ihr die folgenden Schritte:

1. **Szenario auswählen:** Entscheidet zunächst als Gruppe, welches Szenario ihr spielen wollt. Für die erste Partie empfehlen wir „Szenario 1“. Sucht alle zugehörigen Questkarten heraus und legt die anderen zurück in die Spielschachtel.

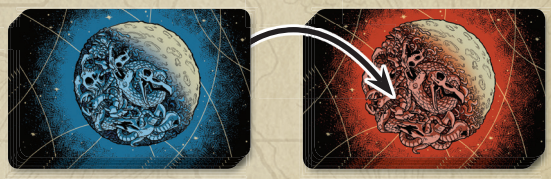
   Lest die Karte „Abschnitt 1“ des gewählten Szenarios laut vor. Sie gibt euch euer erstes Ziel vor, das ihr erreichen müsst, um auf den Spielsieg hinzuarbeiten. Legt alle anderen Questkarten des gewählten Szenarios verdeckt zur Seite (ihr benötigt sie später).



2. **Häuptling ernennen:** Jeder Spieler wirft einen Würfel. Wer das höchste Ergebnis erzielt, erhält das Häuptlingsplättchen. Bei Gleichstand wird neu gewürfelt.



3. **Nachtstapel bilden:** Mischt die sechs Nachtkarten der Stufe II (rot) und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel. Mischt dann die vier Nachtkarten der Stufe I (blau) und legt sie oben auf den gerade gebildeten Stapel der roten Karten.



4. **Geländespezifisches Material heraussuchen:** Sucht den Übersichtsbogen heraus, **der zu diesem Szenario gehört**. Auf ihm ist angegeben, welche geländespezifischen Materialien ihr für dieses Szenario benötigt. Baut diese wie folgt auf:

   a. *Entdeckungsstapel, Feindstapel und Stapel hergestellter Gegenstände:* Sortiert die Karten in diesen drei Stapeln nach numerischer Reihenfolge und legt sie verdeckt beiseite. Sie werden nicht gemischt!

      Auf dem Übersichtsbogen ist angegeben, welche Entdeckungskarten in die Spielschachtel zurückgelegt werden. Dies muss **jetzt** geschehen!

   b. *Projektstapel:* Mischt die Projektkarten und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel, den ihr neben den Stapel mit den hergestellten Gegenständen legt. Falls auf dem Übersichtsbogen komplexe Projektkarten (mit rotem Kartenrücken) abgebildet sind, mischt ihr diese zu einem separaten Stapel zusammen.

   c. *Bedrohungsstapel:* Mischt die Bedrohungskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Nachtstapel. Die Farbe der Bedrohungskarten, die ihr für diese Partie benötigt, ist auf dem Übersichtsbogen abgebildet.

   d. *Geländespezifische Plättchen:* Sucht alle auf dem Übersichtsbogen abgebildeten Spielplanteile, Wasserquellen-, Lager-, Monster- und Umgebungsplättchen heraus, sortiert sie nach ihren Rückseiten und mischt sie jeweils.

   e. *Allgemeine Plättchen:* Sortiert alle Ressourcenplättchen, Feuerplättchen, Zählmarker und Spezialmonster-Plättchen und legt sie in Reichweite aller Spieler bereit.

   Alle anderen Spielplanteile, Umgebungsplättchen, Monsterplättchen und Lagerplättchen legt ihr in die Spielschachtel zurück (sie werden in dieser Partie nicht verwendet).

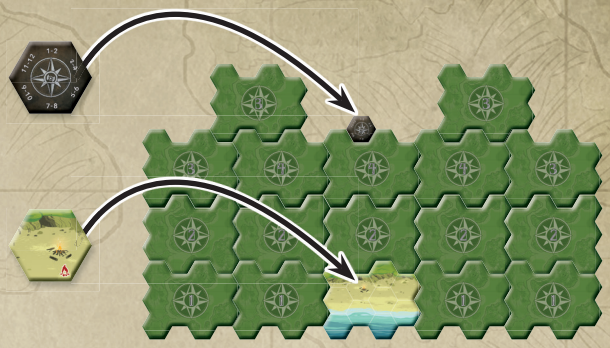




5. **Spielplan aufbauen:** Sucht das Spielplanteil heraus, das auf beiden Seiten illustriert ist, und legt es in die Mitte des Tisches. Sortiert dann alle anderen Spielplanteile nach Nummern auf der Rückseite in getrennte Stapel und mischt jeden Stapel einzeln. Anschließend werden die Teile gemäß dem Muster, das auf dem Übersichtsbogen abgebildet ist, verdeckt angeordnet.

   Das Kompassplättchen wird, wie auf dem Übersichtsbogen gezeigt, an den Rand des Spielplans gelegt. Dann wird das Lagerplättchen mit der brennenden Seite nach oben auf das Spielplanfeld gelegt, auf dem ein Lager abgebildet ist.

   Hinweis: Die nebenstehende Abbildung zeigt den Inselspielplan. Andere Geländearten können je nach Angaben auf ihrem Übersichtsbogen abweichende Muster haben.



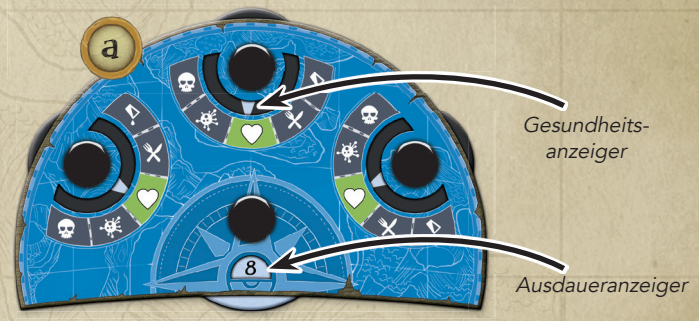
6. **Charaktere zuteilen:** Mischt die Charakterkarten und teilt dann jedem Spieler 2 Karten aus. Im Geheimen wählt jeder 1 seiner Karten zum Behalten aus; nachdem alle Spieler gewählt haben, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf. Alle anderen Charakterkarten kommen zurück in die Spielschachtel.

   Bei einem Solospiel (einer Partie mit nur einem Spieler) zieht der Spieler 4 Charakterkarten und wählt 1 zum Behalten aus.



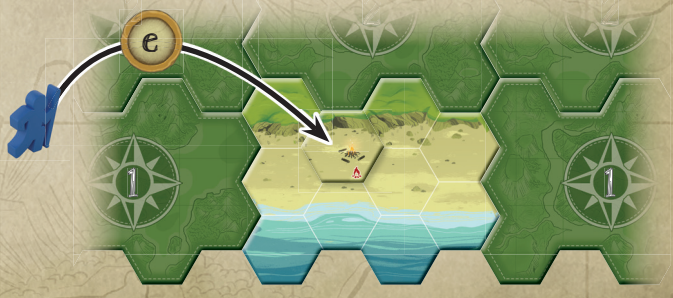
7. **Vorbereitung der Überlebenden:** Jeder Spieler erhält folgendes Material und legt es neben seine Charakterkarte:
   a. 1 Charaktertafel. Dreht die drei Gesundheitsanzeiger auf die Herzen und den Ausdaueranzeiger abhängig von der Spieleranzahl auf:
      - 3 bis 4 Spieler: 8 Ausdauer
      - 2 Spieler: 10 Ausdauer
      - 1 Spieler: 12 Ausdauer
   b. 1 Nahrung und 1 sauberes Wasser (Ressourcenplättchen).
   c. Die 3 Kampfunterstützungskarten in der Farbe der Charaktertafel. Beim **Solospiel** werden diese Karten nicht verwendet (dieser Schritt wird übersprungen).
   d. Zieht abhängig von der Spieleranzahl Karten vom normalen (blauen) Projektstapel und haltet sie vorerst vor euren Mitspielern geheim:
      - 3 bis 4 Spieler: 1 Karte
      - 2 Spieler: 2 Karten
      - 1 Spieler: 3 Karten
   e. Eine Figur für Überlebende in der Farbe der Charaktertafel. Setzt eure Figur ins Lager.

Jetzt kann das Spiel beginnen!









Überlebende und Spieler

Der Begriff **Überlebender** bezieht sich sowohl auf einen Spieler als auch auf den Charakter, den er spielt.

Spielablauf

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils aus zwei Phasen bestehen:

1. **Tagphase:** Die Überlebenden bewegen sich über den Spielplan, sammeln Ressourcen, stellen Gegenstände her, etc.
2. **Nachtphase:** Die Überlebenden handeln eine Nachtkarte ab, die eine große Bandbreite an positiven und negativen Effekten wie Hunger oder Monsterbewegungen beinhalten kann.

Es folgt eine ausführliche Erklärung beider Phasen.

1. Tagphase

Am Tag sammeln die Überlebenden Ressourcen (z. B. Nahrung und Wasser), stellen Gegenstände her und bewegen sich über den Spielplan, um einen Weg nach Hause zu finden.

Beginnend mit dem Häuptling und dann weiter im Uhrzeigersinn kommt jeder Überlebende ein Mal zum Zug. Wer am Zug ist, kann beliebig viele Aktionen durchführen, wobei jede Aktion 1 Ausdauer kostet (mehr dazu später). Es gibt folgende Aktionen:

* **Sammeln**
* **Bewegen und sammeln**
* **Auskundschaften**
* **Fleisch braten**
* **Feuer anfachen**
* **Herstellen**
* **Tauschen**
* **Erforschen**
* **Erholen**
* **Kartenaktion**

Sobald alle Überlebenden am Zug waren, geht es weiter mit der Nachtphase.

Im Lager und an einem Feuer

Manche Spieleffekte verlangen, dass ein Überlebender **im Lager** oder **an einem Feuer** ist. Das heißt, dass die Figur des Überlebenden auf demselben Feld wie das Lager bzw. auf einem Feld mit einem Feuer sein muss.

Feuer können entweder brennend oder erloschen sein, je nachdem welche Seite des doppelseitigen Plättchens oben liegt. Ein Überlebender ist nur dann **an einem Feuer**, wenn ein „brennendes Feuer"-Plättchen auf seinem Feld liegt.



brennendes Feuer



erloschenes Feuer

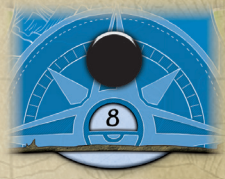
Brennt ein Feuer herunter, wird das Plättchen auf die erloschene Seite gedreht. Überlebende können die Aktion „Feuer anfachen" durchführen, um ein Feuerplättchen wieder auf die brennende Seite zu drehen.

Bei Spielbeginn ist das einzige Feuer das auf dem Lagerplättchen. Solange dieses Feuer brennt, ist man auf dem Feld gleichzeitig im Lager und an einem Feuer. Gegenstandskarten können neue Möglichkeiten zum Feuermachen bieten.

2. Nachtphase

In der Nachtphase zieht der Häuptling die oberste Karte des Nachtstapels, handelt sie von oben nach unten ab und legt sie dann ab.

Nachtkarten gewähren **immer** mindestens 6 Ausdauer. Diese wird auf den aktuellen Ausdauerwert jedes Überlebenden addiert (der Anzeiger wird auf den neuen Wert gedreht).



Ausdaueranzeiger

Ausdauer benötigt man zum Durchführen von Aktionen (mehr dazu später). Ein Überlebender kann nicht weniger als 0 und nicht mehr als 12 Ausdauer haben.

Nach der Abhandlung wird die Nachtkarte abgelegt. Anschließend entscheidet der Häuptling, ob er das Häuptlingsplättchen behalten oder an einen anderen Überlebenden weiterreichen möchte.

Jetzt beginnt eine neue Runde wieder mit der Tagphase. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis jeder Überlebende entweder gewonnen oder verloren hat.

Bedrohungskarten



Bedrohungskarte

Bei Nacht kann es gefährlich sein, sich zu weit vom Feuer zu entfernen. Manche Nachtkarten fordern einen oder mehrere Überlebende zum Abhandeln einer Bedrohungskarte auf. Dazu zieht der Überlebende die oberste Karte des Bedrohungsstapels, befolgt deren Anweisungen und legt sie anschließend ab.

Einige Bedrohungskarten haben das Stichwort **Andauernd** unter ihrem Kartentitel. Wird eine solche Karte gezogen, legt ihr sie vor den Überlebenden, der sie gezogen hat. Sie bleibt so lange im Spiel, bis sie durch einen Effekt (der meist auf der Karte selbst angegeben ist) abgelegt wird.

Müssen mehrere Überlebende gleichzeitig Bedrohungskarten ziehen, zieht ihr eine Karte nach der anderen und handelt sie ab, beginnend mit dem Häuptling und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Gemeinschaft

Manche Bedrohungskarten sind mit dem Stichwort „Gemeinschaft" versehen. Zieht ihr eine solche Bedrohungskarte und es befinden sich keine anderen Überlebenden auf dem Spielplan, legt ihr die Karte ab und zieht eine neue. Meistens passiert dies im Solospiel oder aber, wenn alle anderen Überlebenden bereits gewonnen haben oder ausgeschieden sind.

Karten ablegen

Abgelegte Nacht- und Bedrohungskarten werden offen neben ihren jeweiligen Stapel gelegt. Sobald der Nachtstapel aufgebraucht ist, mischt ihr alle Karten der **Stufe II** aus dem Ablagestapel und bildet aus ihnen einen neuen Nachtstapel. Ist der Bedrohungsstapel aufgebraucht, mischt ihr seinen Ablagestapel und bildet darauf einen neuen Bedrohungsstapel.

Abgelegte Entdeckungskarten, Feindkarten und Karten für hergestellte Gegenstände werden in ihren Stapel zurückgelegt, wobei sie der Einfachheit halber an die richtige Stelle in der numerischen Reihenfolge gesteckt werden.

Merkmale

Manche Karten haben Merkmale über ihren Kartenfähigkeiten (wie **Kälte** oder **Generalschlüssel**). Merkmale haben für gewöhnlich keinen Spieleffekt, jedoch können andere Karten Bezug auf sie nehmen.

Spielsieg

Das Hauptziel der Überlebenden besteht darin, Questkarten zu bewältigen. Die finale Questkarte jedes Szenarios verrät, wie man das Spiel gewinnen kann.



Questkarte

Die aktive Questkarte bleibt offen auf dem Tisch liegen und beschreibt, welche Voraussetzungen zum Abschließen der Quest erfüllt sein müssen und was deren Konsequenzen sind. Besagt die Karte, dass es mit einem neuen Abschnitt weitergeht, sucht ihr die Questkarte mit dem entsprechenden Abschnitt des Szenarios heraus und legt sie als neue aktive Questkarte offen auf den Tisch.

Der letzte Abschnitt des Szenarios beschreibt, wie man das Spiel gewinnen kann. Sobald ein Überlebender das Spiel gewinnt, entfernt der Spieler seine Figur vom Spielplan, legt alle seine Karten, Plättchen und Zählmarker ab und nimmt ab jetzt nicht mehr am Spiel teil. Alle anderen Überlebenden spielen weiter.

Hat ein Überlebender zu viel Schaden erlitten (mehr dazu später), verliert er das Spiel. Wenn das passiert, spielen die anderen ohne ihn weiter und können immer noch gewinnen. Das Spiel endet, sobald keine Überlebenden mehr auf dem Spielplan sind.

Aktionen durchführen

Wer am Zug ist, kann beliebig viele Aktionen durchführen. Immer wenn ein Überlebender eine Aktion durchführt, wird sein Ausdaueranzeiger um 1 zurückgedreht (oder um mehr, falls die Aktion mehr als 1 Ausdauer kostet). Ein Überlebender kann ein und dieselbe Aktion auch mehrmals pro Zug durchführen. Nicht erlaubt ist das Durchführen einer Aktion, für die man nicht genügend Ausdauer hat.

Nicht ausgegebene Ausdauer bleibt dem Überlebenden für den nächsten Tag erhalten.

Der Überlebende, der gerade am Zug ist, wird **aktiver Überlebender** genannt. Nur er kann Aktionen durchführen.

Häuptling



Häuptlingsplättchen

Der Überlebende mit dem Häuptlingsplättchen ist der **Häuptling** und kommt jeden Tag als Erster an die Reihe. Außerdem hat er das letzte Wort, wenn die Gruppe eine Entscheidung treffen muss und sich nicht einig wird.

Am Ende jeder Nacht besprechen die Überlebenden den kommenden Tag und entscheiden, ob sie einen anderen Überlebenden zum Häuptling machen wollen. Der Häuptling hat hierbei das letzte Wort und kann die anderen überstimmen, **es sei denn**, sie wählen einstimmig denselben Überlebenden zum neuen Häuptling.

Es folgt eine Erläuterung der einzelnen Aktionen.

Aktion „Sammeln“

Wenn Überlebende mit Plättchen auf dem Spielplan interagieren wollen, tun sie das hauptsächlich über diese Aktion. Sobald ein Überlebender die Aktion „Sammeln“ durchführt, wählt er 1 Umgebungs-, Ressourcen- oder Wasserquellenplättchen auf seinem Feld und handelt es folgendermaßen ab:

Umgebungsplättchen



Umgebungsplättchen mit Ressource

Der Überlebende deckt das Plättchen auf. Zeigt es ein Ressourcensymbol, legt der Spieler das Plättchen neben seine Charakterkarte und behält es als **Ressource**. Ressourcen kann man ausgeben, um Gegenstände herzustellen oder besser zu kämpfen (mehr dazu später).



Umgebungsplättchen mit Feind

Zeigt das Plättchen einen Feind und eine Nummer, muss der Überlebende einen Kampf gegen diesen Feind austragen (mehr dazu später).



Umgebungsplättchen mit Nummer

Zeigt das Plättchen nur eine Nummer, durchsucht der Überlebende den Entdeckungsstapel nach einer Karte mit dieser Nummer und handelt sie ab (siehe „Nummerierte Karten abhandeln“ auf S. 9). Nach dem Abhandeln der Karte **wird das Plättchen abgelegt**, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.

Ressourcenplättchen



Ressourcenplättchen

Der Überlebende nimmt das Plättchen von seinem Feld und legt es neben seine Charakterkarte. Ressourcen- und Umgebungsplättchen, die neben einer Charakterkarte liegen, gelten gleichermaßen als **Ressourcen**.

Wenn man durch einen Karteneffekt eine bestimmte Ressource erhält, nimmt man ein Ressourcenplättchen (kein Umgebungsplättchen) aus dem Vorrat der unbenutzten Plättchen. Auf dem Übersichtsbogen sind alle Ressourcenarten einzeln aufgelistet.

Wasserquelle



offenes Wasserquellenplättchen

Wasserquellenplättchen kann man mit der Aktion „Sammeln“ **nicht erhalten**. Stattdessen dreht man sie auf die offene Seite und erhält 1 der dort abgebildeten Ressourcenplättchen aus dem Vorrat. Das Wasserquellenplättchen bleibt für den Rest des Spiels auf seinem Feld liegen und stellt eine unerschöpfliche Ressourcenquelle dar. Beispielsweise kann ein Überlebender auf einem Feld mit einem Wasserquellenplättchen, auf dem „sauberes Wasser“ abgebildet ist, 10 Ausdauer ausgeben, um 10 Aktionen durchzuführen und 10 Plättchen für sauberes Wasser zu erhalten.

Aktion „Bewegen und Sammeln“

Der Überlebende bewegt seine Figur auf ein benachbartes Feld. Dafür muss er Ausdauer in Höhe der Ausdauerkosten des Feldes ausgeben. Wie hoch diese sind, ist auf dem Gelände-Übersichtsbogen angegeben.

Nach dem Bewegen darf der Überlebende 1 „Sammeln“-Aktion auf seinem Feld durchführen, **ohne Ausdauer dafür auszugeben**.

Besteht ein Feld aus mehreren Geländearten, werden die Kosten durch das Gelände bestimmt, das **einen größeren Teil** des Feldes einnimmt. Enthält das Feld eine Wasserquelle oder einen Orientierungspunkt, bestimmt das Gelände, auf dem die Wasserquelle bzw. der Orientierungspunkt liegt, die Ausdauerkosten.

Ein Beispiel für diese Aktion findet sich auf S. 10.

Aktion „Auskundschaften“

Überlebende können sich nicht auf verdeckte Spielplanteile bewegen. Diese müssen zuerst ausgekundschaftet werden. Dazu wählt ein Überlebender ein zu seinem Feld benachbartes Spielplanteil und dreht es auf die offene Seite.

Dann nimmt er **Umgebungsplättchen** aus dem Vorrat und legt auf jedes Umgebungsfeld des Spielplanteils ein passenden Plättchen. Die Plättchen werden unbesehen und verdeckt ausgelegt.



Sobald dieses Teil ausgekundschaftet wird, legt man ein -Umgebungsplättchen darauf.

Die Illustration des Umgebungsplättchens muss nicht der Illustration des Feldes entsprechen. Wichtig ist nur, dass die Symbole übereinstimmen.

Befindet sich auf dem Spielplanteil ein Symbol für eine Wasserquelle ( ) wird ein verdecktes Wasserquellenplättchen auf das Feld mit diesem Symbol gelegt.

Aktion „Tauschen“

Der Überlebende wählt **1 anderen Überlebenden** auf seinem Feld. Diese beiden Überlebenden können unbegrenzt Gegenstände, Ressourcen und Projektkarten miteinander tauschen.

Damit ein Tausch zustande kommt, müssen beide Tauschpartner mit den Konditionen (d.h. welche Gegenstände und Ressourcen den Besitzer wechseln) einverstanden sein. Können sie sich nicht einigen, findet kein Tausch statt und der aktive Überlebende gibt keine Ausdauer für die gescheiterte Aktion aus.

Projektkarten

Projektkarten dienen als Baupläne für die Herstellung von Gegenständen. Jede Projektkarte zeigt den herstellbaren Gegenstand sowie die Materialien, die für die Herstellung benötigt werden (in Form von Ressourcenkosten).



Projektkarte *hergestellter Gegenstand*

Projektkarten können auf der Hand eines Spielers sein oder offen im Spielbereich liegen, wo sie von allen Überlebenden genutzt werden können. Projektkarten auf der Hand werden geheim gehalten, wobei man trotzdem nach eigenem Ermessen über seine Handkarten sprechen und sie anderen Überlebenden zeigen darf. Karten im Stapel hergestellter Gegenstände dürfen erst dann angesehen werden, wenn der Gegenstand hergestellt worden ist.

Aktion „Herstellen“

Mit dieser Aktion kann man Ressourcen verwenden, um Gegenstände herzustellen. Wenn ein Überlebender diese Aktion durchführt, wählt er eine Projektkarte von seiner Hand oder eine der offen ausliegenden Projektkarten und gibt die am unteren Kartenrand abgebildeten Ressourcen aus. Dafür erhält er den hergestellten Gegenstand mit der Nummer, die unten rechts auf der Projektkarte angegeben ist.

Wählt der Überlebende eine Projektkarte von seiner Hand, legt er sie offen neben den Spielplan und **zieht eine neue Projektkarte vom Stapel**. Offen ausliegende Projektkarten bleiben für den Rest der Partie im Spiel und gehören keinem bestimmten Überlebenden.

Zusätzlich zu den Ressourcenkosten haben manche Projektkarten ein Feuersymbol ( ). Diese Projekte können nur hergestellt werden, wenn sich der Überlebende an einem Feuer befindet.

Auf manchen Gelände-Übersichtsbögen sind komplexe Projektkarten abgebildet. Diese hat man bei Spielbeginn noch nicht auf der Hand. Beim Ziehen von Projektkarten kann man sich aussuchen, ob man vom komplexen oder vom normalen Projektstapel ziehen will.

Plättchen ausgeben und ablegen

Um eine Ressource auszugeben, nimmt man eines seiner Umgebungs- oder Ressourcenplättchen und legt es offen neben dem Vorrat der unbenutzten Plättchen ab. Wer ein Plättchen, das 2 Ressourcen wert ist, ausgibt, kann es auch als 1 Ressource ausgeben und anschließend 1 Ressourcenplättchen aus dem Vorrat erhalten.

Ist eine Art von Umgebungsplättchen aufgebraucht, nimmt man die abgelegten Plättchen dieser Art, dreht sie auf die verdeckte Seite und mischt sie, um einen neuen Vorrat zu bilden.

Transportlimit

Jeder Überlebende kann maximal 10 Ressourcen und/oder Gegenstände in beliebiger Kombination gleichzeitig tragen. Hat ein Überlebender mehr als 10, muss er entscheiden, welche 10 er behalten will. Nicht gewählte Ressourcen werden mit der Ressourcenseite nach oben **auf das Feld des Überlebenden gelegt**, nicht gewählte Karten werden abgelegt (siehe „Karten ablegen“ auf S.6). Manche Gegenstände haben das Merkmal **Questgegenstand**. Diese sind für Quests relevant und müssen behalten werden.

Auf manchen Gegenständen lassen sich Ressourcen **transportieren**, was bedeutet, dass man einen Teil seiner Ressourcen auf die Gegenstandskarte legen kann. Diese Ressourcen zählen nicht zum Transportlimit des Überlebenden (der Gegenstand selbst zählt jedoch als 1 Karte, was das Transportlimit betrifft).

Aktion „Erforschen“

Manche Felder enthalten Orientierungspunkte, die von besonderem Interesse für die Überlebenden sind. Jeder Orientierungspunkt hat eine Nummer, die einer Entdeckungskarte entspricht.



Orientierungspunkt 1

Wenn ein Überlebender auf einem Feld mit Orientierungspunkt ist, kann er die Aktion „Erforschen“ durchführen, um die Entdeckungskarte mit der Nummer des Orientierungspunktes abzuhandeln.

Nummerierte Karten abhandeln

Entdeckungskarten, Feindkarten und Karten hergestellter Gegenstände haben Nummern auf ihren Rückseiten. Ihre Stapel werden nach numerischer Reihenfolge sortiert, damit die Karten bei Bedarf schnell auffindbar sind.

Sobald ein Überlebender zum Abhandeln einer nummerierten Karte aufgefordert wird, nimmt er den entsprechenden Stapel und sucht die Karte mit der passenden Nummer auf der Rückseite heraus, liest sie laut vor und handelt sie ab. Es gibt vier Arten von Karten in diesen Stapeln, die auf unterschiedliche Weise abgehandelt werden:



Sofort *Aufwertung* *Feind* *Gegenstand*

* **Sofort:** Der Überlebende befolgt die Anweisungen der Karte und **legt sie in den Stapel zurück**. Der kursivgedruckte Text erzählt die Geschichte weiter. Andere Karten können darauf Bezug nehmen.

* **Aufwertung:** Der Überlebende legt die Karte neben den Spielplan. Sie bleibt im Spiel und gewährt allen Überlebenden einen andauernden Effekt.

* **Feind:** Der Überlebende handelt einen Kampf gegen diesen Feind ab (mehr dazu später).

* **Gegenstand:** Der Überlebende behält die Karte und legt sie neben seine Charakterkarte. Gemäß ihrem Kartentext gewährt die Karte dem Überlebenden bestimmte Vorteile.

  Ein Überlebender **kann nicht** mehrere Gegenstände mit dem gleichen Namen haben – **dies betrifft auch hergestellte Gegenstände.** Erhält ein Überlebender einen Gegenstand, den er bereits hat, erhält er das neue Exemplar der Karte und legt die alte Karte entweder in den Stapel zurück oder er gibt sie einem anderen Überlebenden auf seinem Feld.

Karte nicht im Stapel

Wird ein Überlebender zum Abhandeln einer bestimmten Karte aufgefordert, deren Nummer nicht im Stapel ist, so handelt er die Karte nicht ab. Dies kann passieren, wenn ein anderer Überlebender den Gegenstand bereits hat oder die Karte durch einen anderen Effekt aus dem Spiel entfernt wurde.

Mehrfach vorkommende Nummern

Im Entdeckungsstapel sind alle Karten mit gleicher Nummer identisch (außer einigen Karten, die beim Spielaufbau aus dem Stapel aussortiert wurden).

Schaden

Überlebende können auf verschiedene Arten Schaden erleiden, z.B. im Kampf oder wenn sie beim Abhandeln einer Nachtkarte nicht genügend Nahrung oder Wasser haben. Immer wenn ein Überlebender Schaden erleidet, muss er 1 seiner Gesundheitsanzeiger, der gerade auf einem Herz steht, wählen und auf die erlittene Schadensart drehen.

Es gibt vier Arten von Schaden:

Hunger: Dieser Schaden stellt die Folgen von Unterernährung dar. Er lässt sich leicht mit Nahrung wieder heilen (siehe „Aktion Erholen“ auf S.9).

Durst: Dieser Schaden stellt die Folgen von Dehydration dar. Er lässt sich leicht mit Wasser wieder heilen (siehe „Aktion Erholen“).

Krankheit: Dieser Schaden stellt eine Krankheit oder Vergiftung dar und kann mit Medikamenten geheilt werden (siehe „Aktion Erholen“).

Physischer Schaden: Dieser Schaden stellt eine schwere Verletzung wie einen Knochenbruch dar und kann nicht über die Aktion „Erholen“ geheilt werden.

Sobald ein Überlebender, der bereits drei Schaden hat, **einen vierten Schaden beliebiger Art erleidet**, scheidet aus dem Spiel aus und hat verloren (mehr dazu später).

Aktion „Erholen“

Der Überlebende kann 1 Schaden heilen, indem er wie folgt die passende Ressource ausgibt:

* 1 Nahrung ausgeben, um 1 ✕ (Hunger) zu heilen.
* 1 Wasser ausgeben, um 1 ◥ (Durstschaden) zu heilen.
* 1 Medikament ausgeben, um 1 ✱ (Krankheitsschaden) zu heilen.

Der Überlebende kann entweder seinen eigenen Schaden oder den eines anderen Überlebenden auf seinem Feld heilen. Um Schaden zu heilen, wählt der Überlebende einen Gesundheitsanzeiger, der gerade auf der entsprechenden Schadensart steht, und dreht ihn auf das Herz.



1 ✕-Schaden wird geheilt

Verschmutztes Wasser



verschmutztes Wasser

Es gibt zwei Arten von Wasser: sauberes und verschmutztes. Beide können als Wasser ausgegeben werden.

Nachdem ein Überlebender verschmutztes Wasser ausgegeben hat, muss er entweder 1 Medikament ausgeben oder 1 Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1–3 erleidet der Überlebende 1 ✱-Schaden. Legt er das verschmutzte Wasser nur ab, muss er nicht würfeln.

Aktion „Fleisch braten“

Falls der Überlebende an einem Feuer ist, darf er **beliebig viel** rohes Fleisch in eine gleichgroße Menge an Nahrung umtauschen.

Aktion „Feuer anfachen“

Falls der Überlebende an einem erloschenen Feuer ist, darf er 1 Holz ausgeben, um das Feuer wieder anzufachen (er dreht das Plättchen auf die brennende Seite).

Kartenaktion



Ausdauersymbol

Der Überlebende kann eine Kartenaktion von einem seiner Gegenstände, seiner Charakterkarte, einer Aufwertungskarte oder der aktiven Questkarte verwenden. Diese werden durch eine Zahl und ein Ausdauersymbol (z.B. „**1**⟲:“) eingeleitet. Um die Aktion durchzuführen, muss der Überlebende die angegebene Menge an Ausdauer ausgeben. Kartenaktionen können nur im eigenen Zug abgehandelt werden.

Beispiel: Spielzug



1. Verena ist am Zug und hat 9 Ausdauer, die sie für Aktionen ausgeben kann.
2. Als erste Aktion will sie sich auf ein benachbartes Feld bewegen. Die Ausdauerkosten dieses Feldes sind 2 (wie auf dem Übersichtsbogen angegeben ist). Sie gibt also 2 Ausdauer aus, um die Aktion durchzuführen.
3. Mit ihrer nächsten Aktion bewegt sie sich erneut. Dieses Feld kostet sie 1 Ausdauer.
4. Jetzt steht Verena neben einem verdeckten Spielplanteil. Sie gibt also 1 Ausdauer aus, um es auszukundschaften.
5. Das Spielplanteil wird aufgedeckt und auf alle Felder mit Umgebungssymbolen werden Umgebungsplättchen gelegt.
6. Mit ihrer nächsten Aktion führt Verena erneut „Bewegen und sammeln“ durch.
7. Am Ende der Bewegung führt sie die Aktion „Sammeln“ durch (ohne weitere Ausdauer dafür ausgeben zu müssen), um das Umgebungsplättchen auf ihrem Feld zu erhalten. Da es sich um eine Ressource handelt, behält sie es und legt es vor sich.
8. Mit ihren nächsten beiden Aktionen führt Verena „Bewegen“ durch, um den Orientierungspunkt 33 zu erreichen.
9. Sie führt die Aktion „Erforschen“ durch und handelt Karte 33 aus dem Stapel ab. Ein Gegenstand! Verena behält ihn und legt ihn neben ihre Charakterkarte.

Verena hat jetzt noch 1 Ausdauer übrig. Sie beschließt, diese für die nächste Runde aufzusparen. Nun ist der Überlebende zu ihrer Linken am Zug.

Gefahren der Wildnis

Die Wildnis ist ein gefährlicher Ort. Überlebende leiden nicht nur an Hunger und Durst, sondern können auch gefährlichen Feinden, Krankheiten oder Unwettern ausgesetzt sein.

Todesopfer

Wenn ein Überlebender, der bereits drei Schaden hat, **einen vierten Schaden** beliebiger Art erleidet, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Figur wird umgekippt, um anzuzeigen, dass er ab jetzt ein Todesopfer ist. Falls er der **Häuptling** war, muss er das Häuptlingsplättchen an den Spieler zu seiner Linken abgeben.



Überlebender



Todesopfer

Wenn ein Überlebender aus dem Spiel ausscheidet, hat er das Spiel verloren. Alle anderen Überlebenden spielen weiter, wobei der ausgeschiedene Spieler nicht mehr an die Reihe kommt. Seine Kartenfähigkeiten können nicht verwendet werden und er wird von sämtlichen Karten und Regeln nicht mehr wie ein Überlebender behandelt.

Plündern

Wenn ein Überlebender ausscheidet, werden seine Projekt- und Bedrohungskarten aus dem Spiel entfernt. Seine Ressourcen und Gegenstände bleiben jedoch neben seiner Charakterkarte liegen. Ein Überlebender, der sich auf dem Feld eines Todesopfers befindet, kann als Aktion **1 Ressource oder 1 Gegenstand** des Todesopfers nehmen.

Monsterplättchen

Durch manche Karten **erscheinen** Monsterplättchen auf dem Spielplan. Um ein Monster erscheinen zu lassen, nehmt ihr ein zufälliges Monsterplättchen aus dem Vorrat der unbenutzten Plättchen und legt es verdeckt auf das angegebene Feld. Befindet sich auf diesem Feld ein Überlebender, wird das Plättchen aufgedeckt und der Überlebende handelt sofort einen Kampf gegen das Monster ab (mehr dazu später).



Monsterplättchen (Rückseite)



Monsterplättchen (Vorderseite)

Würde durch eine Fähigkeit ein Monster auf einem Feld erscheinen, das nicht auf dem Spielplan ist (z.B. ein nicht aufgedeckter Orientierungspunkt), erscheint das Monster nicht.

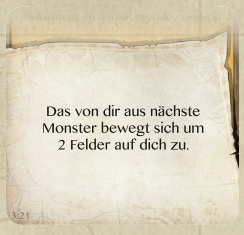
Sobald sich ein Überlebender auf ein Feld mit Monsterplättchen bewegt, dreht er das Monsterplättchen auf die Vorderseite und muss einen Kampf gegen das Monster abhandeln, bevor er seine freie „Sammeln"-Aktion abhandeln kann.

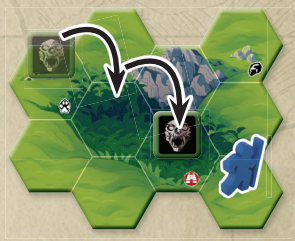
Liegen mehrere Monsterplättchen auf dem Feld eines Überlebenden, so handelt der Spieler gegen ein Monster seiner Wahl einen Kampf ab. Falls sich danach immer noch Monster auf dem Feld des Überlebenden befinden, handelt er einen Kampf gegen ein weiteres Monster ab. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis sich keine Monster mehr auf dem Feld des Überlebenden befinden oder der Überlebende ausgeschieden ist.

Monsterplättchen bewegen

Manche Kartenfähigkeiten führen dazu, dass Monsterplättchen über den Spielplan bewegt werden. Monster bewegen sich immer um die angegebene Anzahl an Feldern; Gelände ignorieren sie. Sobald ein Monsterplättchen auf das Feld eines Überlebenden bewegt wird, dreht man das Monsterplättchen auf die offene Seite und es kommt zum Kampf (mehr dazu später).

Bewegt sich ein Monster auf ein Feld mit mehreren Überlebenden, müssen die Überlebenden auf dem Feld entscheiden, wer von ihnen das Monster bekämpfen wird. Können sie sich nicht einigen, entscheidet der Häuptling. Der Häuptling entscheidet auch bei anderen Pattsituationen, z.B. wenn ein Monster sich auf den nächsten Überlebenden zubewegt und zwei Überlebende in gleicher Nähe sind.





Diese Karte verlangt, dass der Überlebende das nächste Monster um 2 Felder auf sich zubewegt. Da das Monster kein Feld mit Überlebenden betreten hat, bleibt das Plättchen verdeckt.

Bewegt sich ein Monster um mehrere Felder, bewegt es sich um ein Feld nach dem anderen und hält an, falls es das Feld eines Überlebenden betritt.

Monsterplättchen können sich nicht vom Spielplan herunter oder auf verdeckte Spielplanteile bewegen. Stattdessen bewegen sie sich am Rand des Spielplans entlang. Bewegen sich mehrere Monsterplättchen gleichzeitig, finden zuerst alle Bewegungen statt, bevor es zu irgendwelchen Kämpfen kommt.

Spezialmonster-Plättchen



Spezialmonster-Plättchen

Durch manche Quest- und Entdeckungskarten erscheinen **Spezialmonster-Plättchen**. Diese haben einen grauen Hintergrund, eine identische Vorder- und Rückseite, und werden niemals in den Vorrat der normalen Monsterplättchen gemischt.

Spezialmonster **bewegen sich nicht** durch Nachtkarten oder Bedrohungskarten, ziehen sich aber wie normale Monster zurück. Ansonsten gelten für sie alle Monsterregeln, es sei denn, eine Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf ein „normales Monster".

Hinweis: Manchmal verbergen sich Spezialmonster-Karten im Entdeckungsstapel und nicht im Feindstapel.

Feinde und Monster

Der Begriff **Feind** bezeichnet jeden Kontrahenten, gegen den ein Überlebender einen Kampf austragen kann. **Monster** sind eine bestimmte Art von Feinden, die durch Monsterplättchen dargestellt werden. Fähigkeiten, mit denen Monsterplättchen bewegt werden, bewegen keine ☠-Umgebungsplättchen oder Spezialmonster-Plättchen. Aufgedeckte ☠-Umgebungsplättchen lösen nicht automatisch einen Kampf aus, falls ein Überlebender auf ihrem Feld ist; sie werden nur durch die Aktion „Sammeln" abgehandelt.

Kampf

Feindkarten stellen die Kontrahenten der Überlebenden dar, seien es Monster oder wilde Tiere. Sobald ein Überlebender eine Feindkarte zieht, muss er sofort einen Kampf abhandeln. Auf der Feindkarte sind die Kampfwerte des Feindes sowie seine Gesundheit angegeben.



Feindkarte

Die Grundlagen des Kämpfens sind einfach: Der Überlebende wirft zwei Würfel, einen grauen und einen roten. Wenn das Ergebnis des grauen Würfels gleich oder größer als die Verteidigung des Feindes ist, wird dem Feind Schaden zugefügt. Ist das Ergebnis des roten Würfels gleich oder größer als der Angriffswert des Feindes, erleidet der Überlebende Schaden. Im Folgenden wird der Kampf Schritt für Schritt erklärt.

Kampfschritte

Ein Überlebender, der einen Feind bekämpft, wird **Kämpfer** genannt. Ein Kampf wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. **Würfeln:** Der Kämpfer wirft beide Würfel. Der graue Würfel wird in Kartentexten als **dein Würfel** bezeichnet, der rote Würfel als **feindlicher Würfel**.
2. **Würfel modifizieren:** Der Kämpfer kann Fähigkeiten verwenden, um Würfel neu zu werfen oder Würfelergebnisse zu verändern. Dazu kann er folgendermaßen Ressourcen ausgeben:
   - *1 Holz:* den grauen Würfel neu werfen
   - *1 Stein:* den roten Würfel neu werfen
   - *1 Gift:* +1 auf den grauen Würfel anwenden
   - *1 Schrott:* −1 auf den roten Würfel anwenden

   Alle Effekte zur Würfelmodifikation werden einzeln nacheinander abgehandelt, wobei der Kämpfer die Reihenfolge bestimmt. Er kann auch ein und denselben Effekt mehrmals abhandeln. Beispiel: Ein Überlebender kann 1 Stein ausgeben, um den feindlichen Würfel neu zu werfen und dann 1 weiteren Stein, um ihn nochmal neu zu werfen. Ebenso kann ein Überlebender, der mehrere **Waffen**-Gegenstände hat, diese alle nacheinander verwenden. Allerdings kann **jeder Gegenstand nur ein Mal pro Kampf** verwendet werden.
3. **Schaden zufügen:** Abhängig von den Würfelergebnissen fügen sich Feind und Überlebender gegenseitig Schaden zu.
   a. Ist das Ergebnis des grauen Würfels **gleich oder größer als** der Verteidigungswert des Feindes, wird dem Feind 1 Schaden zugefügt. Dies wird durch 1 Zählmarker auf der Feindkarte festgehalten.

      Sobald der Feind Zählmarker in Höhe seiner Gesundheit hat, ist er **besiegt**; der Überlebende erhält die auf der Feindkarte genannte Belohnung (falls vorhanden) und legt dann die Feindkarte und das Plättchen ab.

   b. Ist das Ergebnis des roten Würfels **gleich oder größer als** der Angriffswert des Feindes, erleidet der Kämpfer 1 ☠ (physischen Schaden). Dies passiert auch, wenn der Feind in diesem Schritt besiegt wurde.

      Manche Feinde haben ein „–“ als Angriffswert. Ein solcher Feind fügt einem Überlebenden keinen Schaden zu. Das Ergebnis des roten Würfels wird bei ihm nur zum Abhandeln von Rückzügen verwendet.
4. **Rückzug des Feindes:** Falls der Feind nicht besiegt wurde, zieht er sich zurück (siehe unten). Seine Karte bleibt offen im Spiel und sein erlittener Schaden (in Form von Zählmarkern) bleibt erhalten.

Nach diesem Schritt endet der Kampf, auch wenn der Feind nicht besiegt wurde.

Rückzug



Kompassplättchen

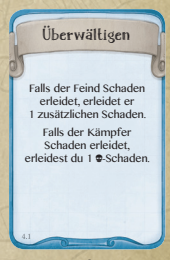
Wenn es einem Überlebenden nicht gelingt, einen Feind im Kampf zu besiegen, zieht sich der Feind zurück. Beim Rückzug wird das Plättchen des Feindes offen auf ein benachbartes Feld bewegt. Zur Bestimmung der Bewegungsrichtung vergleicht man die Zahl, die der rote Würfel zeigt, mit dem Kompassplättchen.

Der Feind kann sich nicht vom Spielplan herunter, auf ein verdecktes Spielplanteil oder auf das Feld eines Überlebenden zurückziehen. Falls dies geschehen würde, wählt der Kämpfer ein benachbartes Feld, auf dem sich kein anderer Überlebender befindet, und bewegt das Plättchen des Feindes dorthin.

Aus dem Kampf fliehen

Manche Karten erlauben es Überlebenden, aus einem Kampf zu fliehen. Wenn ein Überlebender flieht, bewegt er seine Figur auf ein beliebiges benachbartes Feld ohne Monsterplättchen und der Kampf endet unmittelbar. Sämtliche Kampfschritte, die noch nicht abgehandelt wurden, werden übersprungen. Flieht der Überlebende also vor dem Schritt „Schaden zufügen“, wird dem Überlebenden kein Schaden zugefügt, der Feind wird nicht besiegt und zieht sich nicht zurück. Die Feindkarte bleibt offen neben dem Spielplan liegen.

Unterstützung im Kampf



Kampfunterstützungskarte

Jeder andere Überlebende, der sich innerhalb von 2 Feldern zu einem Kampf befindet, wird **Unterstützer** genannt.

Vor dem Würfeln wählt jeder Unterstützer eine seiner drei Kampfunterstützungskarten aus und legt sie offen auf den Tisch, oder er beschließt keine Karte zu spielen. Die Überlebenden treffen diese Entscheidung einzeln nacheinander, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Kämpfers. Der Kämpfer selbst spielt keine Kampfunterstützungskarte.

Im Schritt „Würfel modifizieren“ kann jeder Unterstützer die Fähigkeit seiner gespielten Karte verwenden. Sofern der Kartentext keine Form von „dürfen“ enthält, ist die Verwendung der Fähigkeit für den Unterstützer Pflicht. Nach der Verwendung kehren die Karten zu ihren Besitzern zurück und können in zukünftigen Kämpfen erneut gespielt werden.

Sollte der Feind besiegt werden, kann der Kämpfer alle Belohnungen selbst behalten oder einen Teil davon (oder auch alles) an seine Unterstützer abgeben.

Beispiel: Kampf



1. Ein Monsterplättchen hat sich auf Normans Feld bewegt. Norman deckt das Plättchen auf und nimmt die Karte mit der zugehörigen Nummer aus dem Stapel.
2. Da es keine Überlebenden in Unterstützungsreichweite gibt, wirft Norman einfach die Würfel.
3. Der graue Würfel ist niedriger als der Verteidigungswert des Feindes. Daher gibt Norman 1 Holz aus, um ihn neu zu werfen.
4. Jetzt liegt Normans Würfel genau auf dem Verteidigungswert des Feindes, was bedeutet, dass er ihm 1 Schaden zufügt; er legt 1 Zählmarker auf die Feindkarte. Da der Feind 2 Gesundheit hat, ist er noch nicht besiegt.
5. Der feindliche Würfel liegt über dem Angriffswert des Feindes. Das heißt, dass Norman 1 💀 (physischen Schaden) erleidet.
6. Der Feind zieht sich aus Normans Feld zurück, und zwar in die Richtung, die auf dem Kompassplättchen mit einer 12 (dem Ergebnis des feindlichen Würfels) versehen ist.

Tödliche Feinde

Manche Feindkarten haben das Stichwort **Tödlich**. Dies bedeutet, dass der Feind so viele Kämpfe austrägt, bis er besiegt ist oder alle Überlebenden auf seinem Feld besiegt sind.

Wenn ein tödlicher Feind im Kampf nicht besiegt wird, **zieht er sich nicht zurück**. Stattdessen **beginnt er einen neuen Kampf** gegen einen **anderen Überlebenden** auf seinem Feld. Dabei greift er den Überlebenden auf seinem Feld an, der **links** neben dem vorherigen Kämpfer sitzt. Gibt es keine anderen Überlebenden auf seinem Feld, kämpft er erneut gegen den vorherigen Kämpfer.

Fähigkeiten, die einem Überlebenden erlauben aus einem Kampf zu fliehen, erlauben nicht, dass man sich von einem tödlichen Feind wegbewegt. Stattdessen endet der Kampf und der Feind beginnt einen neuen Kampf gegen den Überlebenden auf seinem Feld, der links neben dem Kämpfer sitzt. Gibt es keine anderen Überlebenden auf dem Feld, kämpft der Feind erneut gegen denselben Überlebenden.

Erforschung der Welt

Oft müssen die Überlebenden, um ein Szenario zu bewältigen, an einen bestimmten Ort reisen oder bestimmte Gegenstände finden. Die Regeln für diese Orte und Gegenstände werden im Folgenden beschrieben.

Zielsymbole



Zielsymbol

Manche Felder haben rote Zielsymbole aufgedruckt. Die Symbole an sich haben keinen Spieleffekt, allerdings können Kartenfähigkeiten Bezug auf sie nehmen.

Variable Effekte

Auf Questkarten findet man häufig das Symbol für Spieleranzahl (#). Wenn dieses Symbol auftaucht, ist die Anzahl der Spieler bei Spielbeginn gemeint (einschließlich aller Todesopfer und Überlebenden, die bereits gewonnen haben).
Beispiel: In einer Partie mit vier Spielern bedeutet „Wirf # Würfel" immer „Wirf 4 Würfel".

Schlüssel-Gegenstände

Manche Gegenstände haben Fähigkeiten, die beim Ziehen einer Entdeckungskarte abgehandelt werden. Diese Gegenstände erlauben das Abhandeln einer anderen Entdeckungskarte, **anstatt der gerade gezogenen Karte**. Der Überlebende muss entscheiden, ob er mit der aktuellen Karte fortfahren möchte oder stattdessen die Ersatzkarte abhandeln möchte, bevor er sich die Fähigkeit der Ersatzkarte ansieht.

Beispiel: Ein Überlebender hat die Karte „Silberschlüssel". Auf ihr steht: „Sobald du eine Karte mit dem Text ‚Tür ist abgeschlossen' abhandeln würdest, darfst du stattdessen die Karte mit der um 1 höheren Nummer abhandeln."



Beim Erforschen zieht er die Karte 1. Auf ihr steht: „Diese Tür ist abgeschlossen". Der Überlebende hat jetzt die Option, gemäß dem Text von Karte 1 die Karte 3 abzuhandeln, oder seinen „Silberschlüssel" zu verwenden, um statt Karte 1 die Karte 2 abzuhandeln.

STOPP!

Jetzt kennt ihr alle notwendigen Regeln, um mit dem Spiel beginnen zu können. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr im Kapitel „Regelklarstellungen" auf S. 14–15 nachschlagen. Auf S. 15–16 findet ihr Regeln, die nur für Szenario 5 relevant sind. Dieses spezielle Szenario erfordert mindestens 2 Spieler und wird gegeneinander gespielt.

Regelklarstellungen

Im Folgenden werden komplexe Regeln erklärt und Ausnahmen klargestellt. Falls ihr in eine Spielsituation geratet, die nicht von den Standardregeln abgedeckt wird, könnt ihr in diesem Kapitel nachschlagen. Es ist nicht nötig, das Kapitel komplett durchzulesen, da es nur bei besonderen Situationen relevant ist.

Goldene Regeln

* Widerspricht ein Kartentext dem Regelheft, so hat der Kartentext Vorrang. Eine Form von „nicht können“ beschreibt in Kartentexten ein absolutes Verbot, das nicht umgangen werden kann.
* Zählmarker, Feuerplättchen und Ressourcenplättchen sind nicht auf das enthaltene Material beschränkt. Falls weitere Plättchen benötigt werden, können Münzen oder andere geeignete Ersatzteile verwendet werden. Alle anderen Komponenten sind auf die enthaltene Menge beschränkt.
* Wenn ein Effekt einen Überlebenden zum Verlust von Ausdauer oder zum Ablegen von Plättchen zwingt und der Überlebende nicht genügend Ausdauer oder Plättchen hat, verliert er so viele wie möglich bzw. legt so viele wie möglich ab.
* Manchmal führen Spielsituationen dazu, dass Kartenfähigkeiten keinen Effekt haben. Beispiel: Durch eine Bedrohungskarte erscheint ein Monsterplättchen am nächsten Orientierungspunkt, es ist aber kein Orientierungspunkt im Spiel. In diesem Fall wird die Karte wirkungslos abgehandelt und dann abgelegt.

Kampf

* Fähigkeiten, die sich auf die „gezeigte“ Zahl eines Würfels beziehen, meinen nur die physisch aufgedruckte Zahl des Würfels und ignorieren sämtliche Modifikationen. Fähigkeiten, die sich auf das „Endergebnis“ eines Würfels beziehen, meinen das Ergebnis nach Anwendung aller Modifikationen.
* Modifiziert eine Fähigkeit einen Würfel (z.B. indem sie +2 auf das Ergebnis addiert), wird im Falle eines Neuwerfens die Modifikation auch auf das neue gezeigte Ergebnis des Würfels angewandt.
* Wenn ein Überlebender aus dem Kampf flieht und sich ein anderer Überlebender auf dem Feld des Feindplättchens befindet, beginnt der Feind sofort einen Kampf gegen einen Überlebenden auf seinem Feld.
* Fähigkeiten, die „ein Mal pro Kampf“ verwendet werden können, dürfen mehrmals verwendet werden, falls mehrere Kämpfe ausgetragen werden. Beispiel: Ein tödlicher Feind kämpft mehrmals hintereinander gegen denselben Überlebenden. Der Überlebende kann in jedem dieser Kämpfe seine „ein Mal pro Kampf“-Fähigkeiten verwenden.
* Im Kampf können nur Überlebende, die Würfel geworfen haben, Gegenstände und Charakterfähigkeiten verwenden. Unterstützer können diese Fähigkeiten nicht verwenden, es sei denn, die Karte erlaubt es ausdrücklich.
* Gibt es für den Rückzug eines Feindplättchens kein zulässiges Feld (z.B. weil sich auf allen Nachbarfeldern Überlebende befinden), wird das Plättchen auf das nächste Feld ohne Überlebenden gelegt.
* Manche Feinde (wie die Gazelle) ziehen sich um 2 Felder zurück. Kann ein solcher Feind nur 1 Feld in die vorgegebene Richtung gehen, weil er ansonsten den Spielplan verlassen würde, bewegt er sich um 1 Feld in diese Richtung.
* Wenn ein Überlebender einen Feind besiegt und im selben Kampf aus dem Spiel ausscheidet, erhält er vor dem Ausscheiden die Belohnung für den Feind.
* Karten, die „vor dem Würfeln im Kampf“ genutzt werden, werden verwendet, sobald die Unterstützer entschieden haben, ob sie eine Karte spielen wollen.
* Verwendet ein Überlebender eine Fähigkeit, um einem Feind außerhalb eines Kampfes Schaden zuzufügen, kann der Feind dadurch besiegt werden. In diesem Fall beansprucht der Überlebende die Belohnung für den Feind, auch wenn er nicht auf dessen Feld ist.
* Sind mehrere Überlebende innerhalb von zwei Feldern zu einem Kampf, entscheidet zuerst der Spieler zur Linken des Kämpfers, welche Kampfunterstützungskarte er spielen will (wenn überhaupt), dann geht es weiter im Uhrzeigersinn.

Bewegung und Entfernung

* Mit manchen Fähigkeiten können Überlebende sich bewegen (z.B.: „**1⟳:** Bewege dich um bis zu 4 Felder.“) Für diese Fähigkeiten gelten folgende Regeln:
  - Sämtliche Geländearten werden ignoriert und kosten keine zusätzliche Ausdauer.
  - Der Überlebende muss seine Bewegung abbrechen, falls er ein Feld mit einem Monsterplättchen betritt. Er muss sofort einen Kampf gegen das Monster abhandeln und dann seine Aktion beenden.
  - Der Überlebende kann diese Bewegung nicht unterbrechen, um eine andere Aktion durchzuführen. Beispielsweise kann er keine „Sammeln“-Aktionen durchführen, um unterwegs Ressourcen mitzunehmen.
  - Anders als bei der Aktion „Bewegen und sammeln“ kann der Überlebende am Ende dieser Bewegung keine kostenlose „Sammeln“-Aktion durchführen.
* Bewegt eine Fähigkeit einen Überlebenden oder Plättchen direkt auf ein bestimmtes Feld (z.B.: „Bewege dich zu Orientierungspunkt 1.“) wird die Figur des Überlebenden vom Spielplan genommen und direkt auf das angegebene Feld gesetzt, ohne sich durch die dazwischenliegenden Felder zu bewegen.
* Bezieht sich eine Regel oder Fähigkeit auf eine Komponente in einer bestimmten Entfernung zu einem Überlebenden (z.B. „innerhalb von 2 Feldern“), so ist alles auf dem Feld des Überlebenden innerhalb von 0 Feldern und alles Benachbarte innerhalb von 1 Feld.

Entdeckungskarten und die Aktion „Erforschen“

* Erlaubt eine Entdeckungskarte mit Sofort-Effekt einem Überlebenden die Abhandlung einer anderen Entdeckungskarte, kostet ihn dies keine zusätzliche Aktion.
* Ein Überlebender kann mehrmals pro Zug denselben Orientierungspunkt erforschen, wobei er für jede Aktion wie gewohnt Ausdauer ausgeben muss.
* Verlangt die Entdeckungskarte eines nummerierten Umgebungsplättchens, dass der Überlebende das Plättchen auf seinem Feld liegen lässt, so bleibt das Plättchen offen liegen. Gibt die Karte nichts ausdrücklich an, wird das nummerierte Umgebungsplättchen abgelegt.

Ressourcen und Transportlimit

* Projektkarten, andauernde Bedrohungskarten und Kampfunterstützungskarten zählen nicht zum Transportlimit eines Überlebenden hinzu.
* Man kann Ressourcen nur dann fallenlassen (auf sein Feld legen), wenn man sein Transportlimit überschreitet.
* Manche Gegenstände haben das Merkmal **Questgegenstand**. Sie sind für das Lösen von Quests erforderlich und können nicht abgelegt werden – auch nicht, wenn das Transportlimit überschritten wird. Trotzdem zählen sie zum Transportlimit hinzu.
* Das Sammeln von Ressourcen und das Tauschen von Gegenständen ist auch dann erlaubt, wenn man dadurch sein Transportlimit überschreitet. Am Ende der Aktion muss man so viele Ressourcen fallenlassen oder Gegenstände ablegen, bis man das Limit nicht mehr überschreitet.
* Ein Plättchen mit zwei Ressourcensymbolen zählt für das Transportlimit als 1 Plättchen. Man darf es jederzeit gegen zwei Einzelplättchen aus dem Vorrat eintauschen. Nach dem Umtausch zählen beide Plättchen zum Transportlimit hinzu und können nicht wieder in ein Doppelplättchen umgetauscht werden.
* Mit jeder Aktion „Sammeln“ kann man nur **1** Ressourcenplättchen erhalten. Wer mehrere Ressourcen von seinem Feld einsammeln will, muss mehrere „Sammeln“-Aktionen durchführen.
* Ein Überlebender kann nur seine eigenen Ressourcen ausgeben.
* Wer Gegenstände hat, mit denen man „Ressourcen transportieren“ kann, darf seine Ressourcen jederzeit nach Belieben auf diese Gegenstände legen oder von ihnen herunternehmen. Wird ein Gegenstand mit Ressourcen getauscht, werden die Ressourcen mitgetauscht.

Sonstiges

* Falls keine Monsterplättchen mehr im Vorrat sind, werden alle unbenutzten Monsterplättchen auf die Rückseite gedreht und gemischt, um aus ihnen einen neuen Vorrat zu bilden.
* Wird eine Karte oder ein Plättchen durch einen Effekt aus dem Spiel „entfernt“, legt man die jeweilige Komponente in die Spielschachtel zurück. Sie wird für den Rest der Partie nicht mehr verwendet.
* Manche Fähigkeiten besagen, dass sie nur „ein Mal am Tag“ verwendet werden können. Wenn ein Überlebender eine solche Karte verwendet, kann sie bis zur nächsten Tagphase von keinem anderen Überlebenden mehr verwendet werden.
  - Dies ist relevant, wenn der Gegenstand getauscht wird.
  - Gibt es mehrere Exemplare einer solchen Karte, kann jedes Exemplar ein Mal pro Tag verwendet werden.
  - Eine solche Karte kann auch in der Nachtphase verwendet werden, sofern sie am vorangegangenen Tag nicht verwendet wurde. Wird sie in der Nacht verwendet, kann sie bereits ab Beginn des nächsten Tages wieder verwendet werden.
* Beim Durchführen der Aktion „Tauschen“ müssen nicht gleich viele Gegenstände den Besitzer wechseln. Beispielsweise könnte ein Überlebender einem anderen Überlebenden auf seinem Feld 3 Nahrung geben, ohne etwas im Gegenzug zu bekommen. Solange der andere Überlebende einwilligt, ist es ein regelkonformer Tausch.
* Feuerplättchen können auf allen Feldern liegen, unabhängig von deren Gelände, Orientierungspunkten oder Wasserquellen. Stellt euch einfach vor, dass der Überlebende die Feuerstelle am Ufer oder auf einem Felsen über der Wasseroberfläche errichtet.
* Wenn eine Fähigkeit Schaden heilt, **muss** der Schaden von dem Überlebenden geheilt werden, der die Fähigkeit verwendet, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.
* Heilt eine Fähigkeit Schaden ohne Angabe einer Schadensart, entscheidet der geheilte Überlebende, welche Art von Schaden er heilen will.
* Die Fähigkeiten der Gegenstände und Charakterkarten von Todesopfern können nicht abgehandelt werden.
* Manche Gegenstandskarten besagen, dass Zählmarker auf sie gelegt werden, „sobald sie hergestellt“ oder „sobald sie gefunden“ werden. Es werden nur dann Plättchen auf diese Karten gelegt, wenn man sie aus einem Stapel erhält. Wird der Gegenstand getauscht, bleiben sämtliche Zählmarker darauf liegen, es kommen aber keine neuen Zählmarker hinzu.
  - Um weitere Zählmarker auf einen hergestellten Gegenstand zu legen, kann man den Gegenstand erneut herstellen (wofür eine Aktion und die benötigten Ressourcen erforderlich sind).
* Sobald ein Überlebender das Spiel gewinnt, werden alle Projektkarten von seiner Hand aus dem Spiel entfernt.

Szenario 5

Das fünfte und letzte Szenario spielt sich deutlich anders als die übrigen. Auf diesem erbarmungslosen Spielfeld kämpfen die Überlebenden gegeneinander bis zum letzten Mann. Es gehört nicht zur Hauptgeschichte, hat aber einen höheren Wiederspielwert als die anderen Szenarien und kann in jedem Gelände gespielt werden.

Für dieses Szenario gelten folgende Regeln:

Offene Projektkarten

Zu Beginn der Partie werden alle Projektkarten offen auf den Tisch gelegt. Überlebende ziehen keine Projektkarten und können beim Durchführen der Aktion „Herstellen“ jedes beliebige Projekt herstellen. Besagt der Gelände-Übersichtsbogen, dass mit komplexen Projektkarten gespielt wird, so werden diese Karten ebenfalls beim Spielaufbau offen auf den Tisch gelegt.

Zufällige Orientierungspunkte

Wenn ein Überlebender einen Orientierungspunkt erforscht, zieht er **nicht** die Entdeckungskarte mit der Nummer des Orientierungspunktes. Stattdessen handelt er eine zufällige Entdeckungskarte mit der Nummer 100 ab und legt einen Zählmarker auf sein Feld. Auf Feldern mit Zählmarkern kann die Aktion „Erforschen“ nicht mehr durchgeführt werden.

Angriffe auf andere Überlebende in Szenario 5

In Szenario 5 ist es möglich, andere Überlebende anzugreifen, jedoch **nicht am ersten Tag der Partie**.

Um einen anderen Überlebenden anzugreifen, muss man **3 Ausdauer** ausgeben und einen Überlebenden auf demselben Feld auswählen. Der aktive Überlebende ist der **Angreifer**, der gewählte Überlebende ist der **Verteidiger**. Sowohl Angreifer als auch Verteidiger sind Kämpfer.

Ein Kampf zwischen zwei Überlebenden erfolgt in den gewohnten Schritten mit folgenden Anpassungen:

1. **Würfeln:** Der Angreifer wirft den grauen Würfel, der Verteidiger wirft den roten Würfel.
2. **Würfel modifizieren:** Beginnend mit dem Angreifer und dann weiter im Uhrzeigersinn können die Überlebenden reihum unter Verwendung ihrer Unterstützungskarten, Gegenstände und Ressourcen (gemäß den normalen Regeln) Würfel modifizieren. Fähigkeiten, die einen kostenlosen Bonus oder Malus auf einen Würfel geben, sind immer aktiv und kosten den Überlebenden nicht den Zug.

   Jeder Kämpfer behandelt Fähigkeiten betreffend, den selbst geworfenen Würfel als DEINEN WÜRFEL und den anderen als FEINDLICHEN WÜRFEL.

   Unterstützer können keine Gegenstände und Charakterfähigkeiten verwenden oder Ressourcen ausgeben, um Würfel zu modifizieren.

   Ein Überlebender kann auch passen (freiwillig nichts tun), wenn er mit Modifizieren von Würfeln an der Reihe ist. Sobald alle Überlebenden nacheinander gepasst haben, geht es mit Schritt 3 weiter. Wer gepasst hat, kann zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Schritt immer noch Würfel modifizieren.
3. **Schaden zufügen:** Angreifer und Verteidiger fügen sich abhängig von ihren Würfelergebnissen gegenseitig Schaden zu.
   a. Ist das Ergebnis des grauen Würfels 10 oder höher, wird dem Verteidiger 1 ☠ (physischer Schaden) zugefügt **und** der Angreifer kann 1 Ressource des Verteidigers nehmen.
   b. Ist das Ergebnis des roten Würfels 10 oder höher, wird dem Angreifer 1 ☠ (physischer Schaden) zugefügt **und** der Verteidiger kann 1 Ressource des Angreifers nehmen.

Nach Schritt 3 endet der Kampf (einen Rückzug gibt es nicht). Überlebende können in ihrem Zug beliebig viele Angriffsaktionen durchführen, wobei sie jedes Mal 3 Ausdauer ausgeben müssen.

Unterstützungskarten

Jeder andere Überlebende innerhalb von 2 Feldern zu den Kämpfern ist ein **UNTERSTÜTZER** und darf wie gewohnt vor dem Würfeln eine Kampfunterstützungskarte spielen. Dabei gilt Folgendes:

Die Karte „Überwältigen“ fügt dem Verteidiger zusätzlichen Schaden zu. Falls der Angreifer Schaden erleidet, erleidet der Überlebende, der diese Karte gespielt hat, 1 ☠ (physischen Schaden).

Unterstützer können kein Schaden zugeteilt bekommen, wenn sie die Karte „Attackieren“ oder „Beschützen“ spielen.

Schaden verhindern

Wenn ein Überlebender mehr als 1 Schaden zufügt und der andere Kämpfer 1 davon verhindert, wird der restliche Schaden immer noch zugefügt. Wird aller Schaden verhindert, kann der Überlebende **trotzdem** 1 Ressource des anderen Kämpfers nehmen.

Credits

Game Design and Development: Corey Konieczka

Additional Development: Dane Beltrami and Daniel Lovat Clark with Alex Schlee

Producer: Jason Walden

Editing: Adam Baker

Proofreading: Mark Pollard

Graphic Design: WiL Springer with Christopher Beck

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Chan Chau

Map Tile Art: Juliette Brocal

Interior Art: Chan Chau and Keny Widjaja

Art Direction: Andy Christensen

Sculpting: Bexley Andrajack

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Software Development: Nathan Karpinski

Software Executive Producer: Keith Hurley

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters: Brad Andres, Travis Baluyot, Christopher Beck, Ryan Billington, Joost Boere, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Jacob Bottorff, Carl Coffey, Michelle Coffey, Derrick Farwell, Andrew Fischer, Marieke Franssen, Paul Grimes, Nathan Hajek, Anita Hilberdink, Justin Hoeger, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Harvie Jarriell, Kimberly Jarriell, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Anna Jinx, Laurin Johnson, Mark Jones, Dan Keith, Carl King, James Kniffen, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Emile de Maat, Alexander Meadows, George Meadows III, Susan Meadows, Evan Moreno-Davis, Jonathan Morgan, Joseph D. Olson, Cliff Orme, Stephen Pakbaz, Ben Pletcher, Garrett Ranck-Buhr, Wendy Ranck-Buhr, Chris Rivers, George Rothrock, Scott Sage, Levi Sager, Daniel Smith, Richard Sprayberry, Jamie Sprayberry, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, David Sullivan, Chris Tannhauser, L on Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Darrell Ulm, Emily Ulm, Paul Wallwork, and Shaun Wilson

Special thanks to all our beta testers.

Asmodee Germany

Redaktion: Marco Reinartz und Sebastian Rapp

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. *Discover*, the Unique Game logo, and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Not intended for use by persons 11 years of age or younger. Made in China.

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
15
PROTECTIVE CARD SLEEVES

