

ERWEITERUNG

HELLAPAGOS

SIE SIND NICHT MEHR ALLEIN



SPIELMATERIAL:



20 Wrackkarten



30 Ereigniskarten



20 Charakterkarten

Die Erweiterung bietet drei unterschiedliche, voneinander unabhängige Kartensets (neue Wrackkarten, Charaktere, Ereignisse). Ihr könnt dem Grundspiel beliebig viele dieser Sets hinzufügen.

Neue Wrackkarten

Durch die Erweiterung kommen 20 Wrackkarten hinzu (darunter 14 komplett neue), die mit einem 🍌-Symbol markiert sind.

Mischt sie einfach in die Wrackkarten des Grundspiels. Diese neuen Karten folgen den gleichen Regeln wie die des Grundspiels.

Mit dem Schwimring kommt eine weitere Karte hinzu, die wie der Revolver nach dem Ausscheiden verteilt wird.



Charakterkarten

Im Laufe eures Abenteuers habt ihr neue Talente erlernt, neue Hobbys entdeckt oder euren Platz in der Gruppe gefunden. Ob das in jedem Fall von Vorteil ist, ist allerdings fraglich.



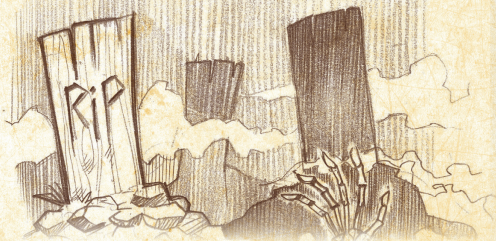
Mischt vor Spielbeginn die 20 Charakterkarten und teilt eine an jeden Spieler aus. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Jeder von euch legt seine Charakterkarte offen vor sich, sodass sie während der Partie für alle sichtbar ist. Ihr bekommt durch eure jeweilige Charakterkarte eine einzigartige Fähigkeit (einen Bonus und/oder einen Malus). Je nach Charakter ist diese Fähigkeit dauerhaft oder einmalig in der Partie einsetzbar.



Wenn eine Charakterfähigkeit den Regeln des Grundspiels widerspricht, hat der Kartentext Vorrang. Wer im Spielverlauf stirbt, legt seine Charakterkarte ab und erhält sie zurück, sollte er wiederbelebt werden (durch die Voodoo-Puppe oder den Stammesfriedhof).

Hinweis: Benutzt die Karten, die mit „5+“ oder „6+“ markiert sind, nur dann, wenn ihr mindestens zu fünft (5+) bzw. zu sechst (5+ und 6+) spielt.



Ereigniskarten

Als hättet ihr noch nicht genug Pech gehabt, müsst ihr bei einer Expedition in den Dschungel feststellen, dass es auf der Insel noch weitere Überlebende gibt. Ihrem Aussehen und ihren schlechten Manieren nach sind sie wohl schon eine ganze Weile hier. Sind es Freunde oder Feinde? Ihr werdet es bald herausfinden ...

Teilt die Ereigniskarten entsprechend ihren Rückseiten in 3 Stapel auf (I, II, III). Mischt danach jeden Stapel. Bildet dann wie folgt einen weiteren Stapel aus 12 Karten:

I, II, III / I, II, III /
I, II, III / I, II, III.

Die oberste Karte ist also eine I-Karte, die darunter eine II-Karte und die dritte eine III-Karte. Die vierte Karte ist dann wieder eine I-Karte usw. Dieser Stapel stellt das Szenario eurer Partie dar.

Zusammenstellung des Ereigniskartenstapels



Legt die übrigen Ereigniskarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Ereignisse stellen wichtige Momente für eure Schiffbrüchigen dar. Zu Beginn jeder Runde und noch bevor die nächste Wetterkarte aufgedeckt wird, deckt der neue Startspieler die oberste Ereigniskarte auf und liest sie vor. Wenn nicht anders vermerkt, muss die Karte sofort vom Startspieler abgehandelt werden. Zwar könnt ihr immer diskutieren, wie ihr die Karte abhandeln wollt, aber die letzte Entscheidung bleibt beim Startspieler.





Beispiel: „Verdurstender Irrer: Ihr verliert 3 Wasser, außer jemand legt eine Wasserflasche-Karte ab.“ Wenn keiner eine Wasserflasche ablegt, verliert ihr 3 Rationen Wasser. Falls ihr weniger als 3 Rationen Wasser habt, verliert

ihr alle übrigen. Wenn ihr gar keine Wasser-rationen habt, könnt ihr die Ereigniskarte einfach ablegen, ohne euch einer Bedrohung bewusst zu sein.

Danach geht das Spiel wie gewohnt weiter. Die Ereignisse können positive, neutrale oder negative Effekte haben. Manche Ereignisse verlangen eine Abstimmung der Gruppe, an die sich auch der Startspieler halten muss.



Beispiel: „Verlassenes Lager: Ihr erhaltet 2 beliebige Ressourcen.“
Ihr könntet folgende Kombinationen erhalten:

- 2 🐟 oder 2 💧 oder 2 🍌
- ODER 1 🐟 und 1 💧
- ODER 1 🐟 und 1 🍌
- ODER 1 💧 und 1 🍌.



Wenn ihr durch eine Ereigniskarte Ressourcen erhaltet oder verliert, könnt ihr meist eine beliebige Kombination aus Ressourcen wählen (Holz, Nahrung oder Wasser).



Autoren: Laurence & Philippe Gamelin
Illustration: Jonathan Aucomte
Übersetzung und Redaktion: Sebastian Klinge, Christian Kox, Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung: Niklas Tessmer

