

HELLAPAGOS®



DAS SPIEL UND SEIN ZIEL

Nachdem ihr Schiff untergegangen ist, findet sich eine kleine Gruppe Schiffbrüchiger auf einer einsamen Insel wieder. Zunächst scheint es, als hätten sie das Paradies entdeckt. Schnell wird aber klar, dass das Leben hier alles andere als einfach ist. Das dürrtige Rinnsal Wasser hängt stark vom Niederschlag ab und Fische sieht man nur selten. Es steht in den Sternen, ob jeder diese besondere Insel-Diät überleben wird ...

Es gibt nur eine Lösung: Den Bau eines riesigen Floßes. Aber die Zeit drängt, denn am Himmel braut sich ein gefährlicher Hurrikan zusammen!

Am Ende des Spiels gewinnen die Schiffbrüchigen, welche die Insel erfolgreich verlassen können. Vorausgesetzt, jemand schafft es, so lange zu überleben ...

MATERIAL UND AUFBAU

- A** Die 6 Holzkugeln kommen in den Beutel.
- B** Aus den 12 Floßkarten wird ein Stapel gebildet. Dieser kommt neben das Spielbrett.
- C** Die 54 Wrackkarten werden gemischt und wie folgt verteilt:
 - Bei 3–8 Spielern erhält jeder 4 zufällige Karten.
 - Bei 9–12 Spielern erhält jeder 3 zufällige Karten.
- D** Alle übrigen Wrackkarten werden verdeckt in den Kartenhalter gelegt.



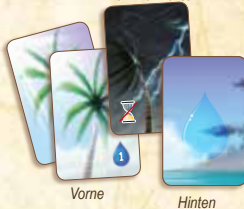
Spielaufbau bei 5 Spielern






E Entfernt die Hurrikankarte (Wetterkarte mit durchgestrichener Sanduhr) sowie 5 weitere zufällige Karten der 12 Wetterkarten. Mischt die verbleibenden Karten. Auch die 6 zuvor entfernten Karten werden gemischt und verdeckt unter die anderen gelegt. Diese Karten bilden den Wetterstapel, der auf dem Spielbrett platziert wird.

12 Wetterkarten

Hurrikankarte

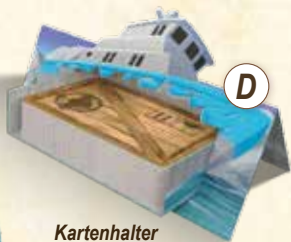


F Die Holzscheibe  wird auf das Feld „0“ der Floßleiste gelegt.

G Der Wasser-  und der Nahrungsmarker  werden auf die Überlebensleiste gelegt. Die Positionen richten sich nach der Anzahl der Spieler:

Anzahl der Spieler	Nahrung	Wasser
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14

Anzahl der Spieler	Nahrung	Wasser
8	13	16
9	15	18
10	16	20
11	18	22
12	20	24



Kartenhalter

H Aus den 12 Zustandskarten (diese zeigen das Befinden der Schiffbrüchigen) wird ein Stapel gebildet und neben das Spielbrett gelegt.

12 Zustandskarten



I Startspieler wird derjenige, der einem Schiffbrüchigen am ähnlichsten sieht.

Dieser erhält die Startspielerkarte.

1 Startspielerkarte



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Während der verschiedenen Phasen einer Runde ist es erlaubt, zu diskutieren, zu verhandeln, zu drohen ... natürlich muss man sein Wort auch nicht halten, aber das muss jeder für sich entscheiden.



Startspielerkarte

Übersicht einer Runde:

1. Der Startspieler wechselt
2. Die Wetterkarte wird aufgedeckt
3. Jeder Spieler führt 1 Aktion aus
4. Wer überlebt?
5. Wurde das Spielende erreicht?

ÜBERSICHT EINER RUNDE

1. Der Startspieler wechselt

(In der ersten Runde wird diese Phase übersprungen.)

Zu Beginn jeder Runde wird die Startspielerkarte nach **rechts** weitergegeben. Sollte der Startspieler im Verlauf der Runde selbst ausscheiden, gibt er die Karte sofort nach rechts weiter. Dieser Spieler ist für den Rest der laufenden Runde Startspieler. Auch er gibt die Karte zu Beginn der nächsten Runde nach rechts weiter.

2. Die Wetterkarte wird aufgedeckt

In jeder neuen Runde deckt der Startspieler die oberste Wetterkarte von ihrem Stapel auf, sodass die „Niederschlag“-Seite offen daliegt.



Wetterkarte

3. Jeder Spieler führt 1 Aktion aus

In Zugreihenfolge und beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler eine der folgenden 4 Aktionen, die er ausführen möchte:

- Fischen
- Wasser sammeln
- Holz für den Floßbau sammeln
- Das Wrack durchsuchen

4. Wer überlebt?

Sobald alle Spieler ihre Aktion ausgeführt haben, muss jeder Überlebende 1 Ration Wasser und 1 Ration Nahrung erhalten. Als Überlebende werden alle noch im Spiel befindlichen Spieler bezeichnet, einschließlich Kranke.

A. Wasser verbrauchen (Tropfenmarker)

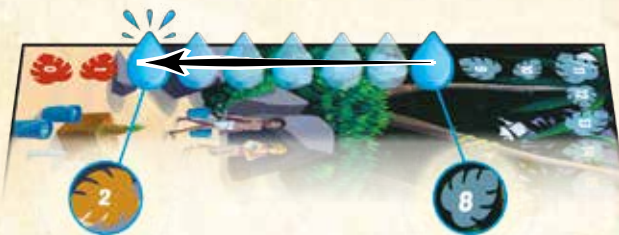


Gibt es mindestens so viele Rationen Wasser wie Spieler, wird der Vorrat pro Überlebendem um 1 Ration reduziert. Dann geht es mit *Nahrung verbrauchen* weiter.

Beispiel:

Am Ende der Runde gibt es noch 6 Spieler und der Tropfenmarker zeigt 8 Rationen an.

Also gibt es genug für alle. Der Marker wird auf die 2 bewegt und die Spieler fahren mit Nahrung verbrauchen fort.



Gibt es weniger Wasserrationen als Überlebende, können die Spieler Wasserkarten nutzen, um den Vorrat gemäß dem Kartentext zu erhöhen und den Marker entsprechend zu verschieben. Ist auch dann noch immer nicht genügend Wasser vorhanden, wird darüber abgestimmt, welcher Spieler kein Wasser bekommen soll (siehe *Abstimmung* S. 10). Nach der Abstimmung bleiben nur so viele Spieler im Spiel, wie Wasserrationen verfügbar sind. Die Verlierer der Abstimmung verdursten tragisch und scheiden aus dem Spiel aus.



Beispiele für Wasserkarten

Beispiel: *Am Ende der Runde gibt es 6 überlebende Spieler, aber nur 4 Wasserrationen, sodass 2 Rationen fehlen. Ein Spieler entschließt sich, eine Wasserkarte zu spielen, sodass nur noch 1 Ration fehlt. Die Spieler stimmen also darüber ab, welcher Spieler ausscheiden muss. Der Tropfenmarker wird anschließend auf die „0“ bewegt, bevor es mit Nahrung verbrauchen weitergeht.*

B. Nahrung verbrauchen (Fischmarker)



Nachdem alle getrunken haben, wird nun gegessen.

Gibt es mindestens so viele Rationen Nahrung wie Spieler, wird der Vorrat pro Überlebendem um 1 Ration reduziert und die Runde endet.

Gibt es weniger Nahrungsrationen als Überlebende, können die Spieler Nahrungskarten nutzen, um den Vorrat zu erhöhen und den Marker zu verschieben. Gibt es dann noch immer nicht genügend Nahrung, wird darüber abgestimmt, welcher Spieler keine Nahrung bekommen soll (siehe *Abstimmung* S. 10). Nach der Abstimmung bleiben nur so viele Spieler im Spiel, wie Nahrungsrationen verfügbar sind. Die Verlierer der Abstimmung verhungern tragisch und scheiden aus dem Spiel aus.



Beispiele für Nahrungskarten





Hinweis: Befindet sich ein Marker zu Beginn dieser Phase bereits auf Feld „0“, so findet für diese Ressource keine Abstimmung statt. Stattdessen überleben nur die Schiffbrüchigen, die eine Karte der entsprechenden Ressource spielen können. Die restlichen Überlebenden sterben. Außer ein anderer Schiffbrüchiger ist gütig genug, ihnen zu helfen oder jemand entscheidet sich dafür, den Revolver zu nutzen ...

5. Wurde das Spielende erreicht?

Nachdem alle Abstimmungen durchgeführt und die Rationen auf der Überlebensleiste angepasst wurden, wird geprüft, ob das Spielende erreicht wurde (siehe *Spielende* S. 12). Falls nicht, beginnen die überlebenden Spieler eine neue Runde, indem die Startspielerkarte nach rechts weitergegeben wird.

ÜBERSICHT DER AKTIONEN



1. Fischen

Das Fischen auf dieser Insel verläuft oft unberechenbar. Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, zieht er 1 Kugel aus dem Beutel. Die Anzahl der Fische auf der Kugel (1 , 2 , 3 ) entspricht der Anzahl der Fische, die er gefangen hat. Entsprechend dieser Anzahl wird der Nahrungsmarker  auf der Überlebensleiste verschoben. Anschließend kommt die Kugel zurück in den Beutel.



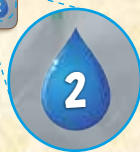
Beispiel: In seinem Zug entscheidet sich Pierre, fischen zu gehen. Also zieht er eine Kugel aus dem Beutel. Diese zeigt 2 Fische. Der Fischmarker wird auf der Überlebensleiste dementsprechend um 2 Felder verschoben.

2. Wasser sammeln

Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, sieht er sich die Zahl im Wassertropfen auf der aktuellen Wetterkarte an (diese kann von 0 bis 3 reichen) und verschiebt den Tropfenmarker  entsprechend dieser Zahl auf der Überlebensleiste. An einem besonders sonnigen Tag kann kein Wasser gesammelt werden (der Tropfen zeigt eine 0 ): Also verschwendet eure kostbare Zeit nicht!

Beispiel: In ihrem Zug entscheidet Marie sich, nach Wasser zu suchen. Also wirft sie einen Blick auf die Zahl auf der aktuellen Wetterkarte. Diese zeigt eine 2, also bewegt sie den Tropfenmarker auf der Überlebensleiste um 2 Felder.

Hinweis: Sowohl für das Fischen als auch für das Sammeln von Wasser gilt eine Begrenzung von 36 Rationen. Mehr können die Überlebenden nicht horten.



3. Holz für den Floßbau sammeln

Um Holz zu sammeln, muss sich der Spieler in den Wald wagen, in dem es nur so von Schlangen wimmelt. Nur am Rand des Waldes ist es sicher.

Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, wird die Holzscheibe auf der Floßleiste automatisch um 1 Feld verschoben.



Beispiel: Adrian entscheidet sich, Holz zu sammeln. Zuerst verschiebt er die Holzscheibe auf der Floßleiste um 1 Feld.

Anschließend muss der Spieler entscheiden, ob er weiter in den Wald vordringen und es mit den Schlangen aufnehmen will. Er sagt an, wie viel Holz er noch sammeln will (von 1 bis 5) und zieht entsprechend viele Kugeln auf einmal aus dem Beutel. Sind alle Kugeln weiß, wird die Holzscheibe um die Anzahl der gezogenen Kugeln weiterbewegt.



Beispiel (Fortsetzung): Adrian möchte weiteres Holz sammeln und sagt „2“ an, also zieht er 2 Kugeln. Da beide weiß sind, bewegt er die Holzscheibe auf der Floßleiste um 2 Felder.

Zieht ein Spieler eine schwarze Kugel, wird er von einer Schlange gebissen und ist bis zur Phase 4 der nächsten Runde krank (siehe *Leiden* S. 12). Die Holzscheibe wird nicht bewegt (außer um 1 Holz für die Aktionswahl).

Beispiel: Ben möchte ebenfalls Holz sammeln. Er bewegt die Holzscheibe auf der Floßleiste um 1 Feld und beschließt dann, 3 Kugeln zu ziehen. Unglücklicherweise zieht er die schwarze Kugel 🐍. Die Holzscheibe wird nicht weiterbewegt und Ben zieht eine Zustandskarte und legt sie so vor sich ab, dass die Schlange zu sehen ist (siehe *Leiden* S. 12).



Zustandskarte
„Leiden“-Seite

Anschließend kommen die Kugeln zurück in den Beutel, unabhängig davon, ob das Holz sammeln erfolgreich war oder nicht.

Die Holzscheibe wird auf der Floßleiste (von 0 bis 6) bewegt. Sobald sie das sechste Feld erreicht, füge dem Floßkartenfeld eine Floßkarte hinzu und lege die Scheibe zurück auf Feld 0. Jede Floßkarte steht für einen Platz auf dem Floß, wenn es darum geht, von der Insel zu entkommen.



Floßkarte

4. Das Wrack durchsuchen

Der Spieler zieht die oberste Wrackkarte aus dem Rumpf des Schiffs und nimmt sie so auf seine Hand, dass sie sonst niemand sieht.



EINE KARTE SPIELEN

Die Wrackkarten, die man auf der Hand hat, können jederzeit gespielt werden (außer es ist etwas anderes darauf vermerkt). Nachdem eine Karte genutzt wurde, wird sie sofort abgelegt, außer sie hat einen dauerhaften Effekt.

Kartenarten

Ressourcenkarten: Wasser und Nahrung. Diese können für das Wohl der Gemeinschaft gespielt werden, um den Vorrat auf der Überlebensleiste zu erhöhen. Man kann sie aber auch ganz egoistisch für sich selbst behalten, falls es zu einer Knappheit kommen sollte. Natürlich darf man sie auch an einen anderen Spieler weitergeben.



Beispiele für Ressourcenkarten

Besondere einmalige Karten: Gegengift, Voodoo-Puppe usw. Diese Karten ermöglichen es dem Spieler, bestimmte Aktionen durchzuführen. Nachdem sie benutzt wurden, werden sie abgelegt (außer auf der Karte ist etwas anderes vermerkt).



Beispiele für besondere einmalige Karten

Karten mit einem dauerhaften Effekt: Flasche, Angel, Kristallkugel usw. Möchte ein Spieler eine solche Karte benutzen, legt er sie aufgedeckt vor sich ab. Sie kann jede Runde genutzt werden. Stirbt ein Überlebender, werden die dauerhaften Karten, die er benutzt hat, abgelegt (außer der Revolver).

Der Revolver kann zusammen mit einer Patrone benutzt werden, um einen anderen Schiffbrüchigen zu erschießen. Die Patronenkarte wird abgelegt, wenn man sie benutzt hat, die Revolverkarte behält der Spieler. Sind mehrere Spieler bewaffnet, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Nachdem ein Überlebender jemanden erschossen hat, nimmt er alle Handkarten des Opfers auf die Hand und das Opfer ist aus dem Spiel ausgeschieden. Die Revolverkarte ist die einzige Karte mit dauerhaftem Effekt, die von einer toten Person genommen werden darf, obwohl sie bereits benutzt wurde. Die anderen Karten mit dauerhaftem Effekt werden abgelegt.



Beispiele für Karten mit dauerhaftem Effekt



Revolver- und Patronenkarten

Nutzlose Karten: Alte Unterwäsche, Autoschlüssel usw. Diese Karten haben keinen Effekt, können aber mit einem anderen Spieler getauscht werden, um diesen auszutricksen.



Beispiele nutzloser Karten

ABSTIMMUNG

Kommt es zu einer Wasser- oder Nahrungsknappheit, ist eine Abstimmung vonnöten (oder wenn die Spieler die Insel verlassen, es aber nicht genug Platz auf dem Floß gibt). Der Startspieler zählt bis 3. Anschließend stimmen alle Spieler gleichzeitig gegen einen anderen Spieler, indem sie auf diesen zeigen. Der Spieler, der die meisten Stimmen gegen sich hat, wird geopfert. Es ist ratsam, vorher zu diskutieren und eine Strategie zu finden. Der Startspieler entscheidet, wann diese Debatte endet.

Ein durch eine Abstimmung bestimmter Spieler kann sich bei einer Knappheit retten, indem er eine Karte der fehlenden Ressource spielt. Er könnte auch einen anderen Überlebenden erschießen. Dadurch gibt es ein Maul weniger zu stopfen. In beiden Fällen überlebt er; die Abstimmung wird nicht wiederholt. Es können aber weitere Abstimmungen erforderlich sein, wenn die verfügbaren Rationen weiterhin nicht für alle reichen.

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Stimmen gegen sich, entscheidet der Startspieler, welcher Spieler geopfert wird. Er muss natürlich einen Spieler aus dem Gleichstand wählen.



Beispiel: In einer Abstimmung zwischen 7 Schiffbrüchigen haben Ben und David jeweils 3 Stimmen gegen sich. Pierre hat die Startspielerkarte und entscheidet, Ben aus dem Spiel ausscheiden zu lassen, da dieser gegen ihn gestimmt hat. Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird!

Jede Stimme kann nur gegen 1 Spieler verwendet werden. Müssen mehrere Spieler geopfert werden, gibt es mehrere Abstimmungen hintereinander.

TOD DURCH DURST ODER HUNGER

Nach einer Knappheit stirbt jeder durch die Abstimmung bestimmte Überlebende an Durst bzw. Hunger, es sei denn, er kann eine Wasser- bzw. Nahrungskarte ablegen. Ein Schiffbrüchiger, der sich so rettet, kann bei weiteren Abstimmungen zu dieser Ressource nicht erneut als Opfer bestimmt werden. Er kann aber bei der anderen Ressource ausgewählt werden.

Beispiel: Pierre wird durch eine Abstimmung aufgrund von Wasserknappheit zum Verdursten bestimmt. Glücklicherweise hat er eine Wasserflasche-Karte, die ihm eine persönliche Wasserration verschafft. Unglücklicherweise gibt es auch eine Nahrungsknappheit und die anderen Schiffbrüchigen stimmen auch hier gegen Pierre. Da er keine Nahrungsration im Ärmel hat, verhungert er und scheidet aus dem Spiel aus.

Ein Schiffbrüchiger kann auch durch einen anderen Spieler gerettet werden, der ihm eine Ration Wasser bzw. Nahrung anbietet (was eben gerade benötigt wird).



Zustandskarte
„Tot“-Seite

Ein Schiffbrüchiger, der verdurstet oder verhungert, scheidet aus dem Spiel aus. Er legt eine Zustandskarte mit der Tot-Seite nach oben vor sich ab. Hatte er einen Revolver vor sich liegen, kommt diese zu seinen Handkarten. Diese werden gemischt und gleichmäßig an seine beiden Nachbarn verteilt; immer abwechselnd, beginnend beim links sitzenden Spieler. Die vor ihm liegenden Karten mit dauerhaftem Effekt werden abgelegt.

LEIDEN

Ein Überlebender wird krank, wenn er beispielsweise eine Karte *Verschmutztes Wasser* oder eine Karte *Verdorbenes Fisch* verwendet oder bei der Aktion *Holz sammeln* von einer Schlange gebissen wird. Egal was ihn krank macht, er nimmt eine Zustandskarte und legt sie mit der Schlange nach oben vor sich ab. Wird ein Überlebender krank, darf er am Ende der Runde nicht abstimmen (aber geopfert werden). Außerdem kann er in der nächsten Runde weder Aktionen ausführen noch eine Karte spielen. Die Zustandskarte wird vor Phase 4 der nächsten Runde zurück unter den Stapel gelegt, sodass der Spieler am Ende der nächsten Runde wieder an Abstimmungen teilnehmen kann.

Ausnahme: Soll ein Kranker aufgrund einer Abstimmung geopfert werden, darf er eine Wasser- oder Nahrungskarte spielen, um zu überleben.

Beispiel: Ben sucht nach Holz, hat aber Pech und wird von einer Schlange gebissen. Die Runde endet und es wird überprüft, wer überlebt. Es gibt genug Wasser für alle, aber nicht genug Nahrung. Eine Abstimmung ist vonnöten. Ben kann nicht abstimmen, da er krank ist. Jeder stimmt gegen ihn ... aber er besitzt eine Sandwich-Karte und rettet sich selbst. Eine neue Runde beginnt, aber Ben ist krank und kann keine Aktion ausführen. Bevor erneut geprüft wird, wer überlebt, legt Ben seine Zustandskarte ab und kann an der Abstimmung teilnehmen.

SPIELLENDE

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden:

Die Insel verlassen

Am Ende einer Runde können die Spieler sich auf das Floß begeben. Um an Bord zu gehen, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- Die Wasser- und Nahrungsrationen müssen bereits verteilt sein.
- Es muss ebenso viele Plätze auf dem Floß geben wie Überlebende (also pro Überlebendem mindestens 1 Floßkarte).
- Es muss noch mindestens 1 Ration Wasser und Nahrung für jeden Überlebenden verfügbar sein (als Reiseproviant).



Beispiel: Am Ende der Runde gibt es noch 4 Spieler und die Überlebensleiste zeigt 8 Wasser und 9 Nahrung. Die Spieler verteilen die Nahrung und reduzieren den Vorrat auf 4 Wasser und 5 Nahrung. Es gibt 4 Floßkarten auf dem Floßkartenfeld auf dem Spielbrett. Die 4 Spieler haben alles, was sie brauchen, um an Bord zu gehen und das Spiel zu gewinnen. Es ist also durchaus möglich, dass alle Spieler überleben und gewinnen.

Der Hurrikan

Sobald die Hurrikan-Wetterkarte aufgedeckt wird, muss das Floß die Insel am Ende der Runde verlassen. Ansonsten verlieren alle Spieler! Um an Bord gehen zu können, müssen die gleichen Kriterien erfüllt werden, die auch bei *Die Insel verlassen* gelten (siehe S. 12). Ihr dürft (und müsst) aber Abstimmungen durchführen und Gefährten opfern, um sie zu erfüllen.



Hurrikankarte

- Die Wasser- und Nahrungsrationen müssen bereits verteilt worden sein.
- Es muss mindestens ebenso viele Plätze auf dem Floß geben wie Überlebende. Ist das nicht der Fall, wird abgestimmt, wer geopfert wird, um genügend Platz zu schaffen.
- Es muss noch mindestens 1 Ration Wasser und Nahrung für jeden Überlebenden verfügbar sein (als Reiseproviant). Ist das nicht der Fall, muss darüber abgestimmt werden, welche Spieler geopfert werden, damit genug Vorräte für alle (übrigen) da sind.

Hinweis: Der *Obstkorb* kann nicht dazu verwendet werden, um an Bord gehen zu können. Die durch Abstimmungen eliminierten Spieler müssen ihre Handkarten wie bei normalen Abstimmungen verteilen.

Die Spieler, die erfolgreich an Bord gehen, gewinnen das Spiel.

Hinweis: Ein kranker Spieler darf auch an Bord gehen (wenn man beispielsweise verdorbenen Fisch oder verschmutztes Wasser zu sich nehmen musste, um überhaupt ablegen zu können).

Alle sterben

Sind am Ende der Runde alle Überlebenden verhungert oder verdurstet, endet das Spiel ebenfalls. In diesem Fall verlieren alle!

TURNIERVARIANTE

Entscheidet euch, wie oft ihr das Spiel spielen wollt und dann, ob ihr kooperativ oder jeder für sich spielen wollt.

Kooperative Überlebende

Nur die Schiffbrüchigen auf dem Floß erhalten Punkte. Jeder erhält so viele Punkte, wie sich Spieler auf dem Floß befinden. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Einzelgängerische Überlebende

Das Ziel ist es, mit so wenigen anderen Überlebenden wie möglich die Insel zu verlassen, oder noch besser: alleine an Bord zu gehen. Geht ein Spieler alleine an Bord, erhält er so viele Punkte, wie es zu Beginn Spieler gab. Jeder zusätzliche Überlebende bedeutet, dass jeder Überlebende 1 Punkt weniger erhält. Je mehr Überlebende, desto weniger Punkte.

Beispiel: Wird mit 8 Spielern gespielt, würde ein einziger Überlebender 8 Punkte erhalten, 2 Überlebende würden je 7 Punkte erhalten usw.

VARIANTE: DIE STIMMEN DER TOTEN

In dieser Variante werden bei größeren Entscheidungen die Geister der Toten auf der Insel befragt. Ausgeschiedene Spieler nehmen an den Abstimmungen weiterhin teil, können aber natürlich nicht als Opfer gewählt werden.



Credits

Autoren: Laurence, Philippe Gamelin

Illustration: Jonathan Aucomte

Für die deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Jasmin Ickes

Redaktion: Simon Blome und Sebastian Rapp

Layout: Annika Brüning, Florian Eck

Unter Mitarbeit von:

Sven Biberstein, Philipp Seitz

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

© & © 2017 Gigamic
The logo for Gigamic, featuring a stylized red and green figure resembling a person or a character, next to the word "Gigamic" in a bold, sans-serif font.
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

ZUSAMMENFASSUNG

1. Neuen Startspieler bestimmen

Die Startspielerkarte wird nach **rechts** weitergegeben.


2. Die Wetterkarte wird aufgedeckt

Der Startspieler deckt die oberste Wetterkarte vom Stapel auf.


3. Jeder Spieler führt eine Aktion aus

4 Aktionen stehen zur Auswahl:


Fischen:

Der Spieler zieht eine Kugel aus dem Beutel und schiebt den **Nahrungsmarker**  so viele Felder vor, wie Fische auf der Kugel sind (1 bis 3). Die Kugel kommt zurück in den Beutel.

Wasser sammeln:

Der Spieler schiebt den **Tropfenmarker**  so viele Felder vor, wie die Zahl auf der **Wetterkarte** dieser Runde angibt (0 bis 3).

Holz sammeln, um ein Floß zu bauen:


Der Spieler schiebt die **Holzscheibe**  1 Feld weiter und legt dann fest, wie viel Holz er noch sammeln will (1 bis 5), und zieht so viele Kugeln aus dem Beutel. Zieht er nur weiße Kugeln, darf er die Scheibe so viele Felder weiterschieben, wie er Kugeln gezogen hat. Immer wenn die Scheibe die 6 erreicht, fügt man **dem Floßkartenfeld eine Floßkarte hinzu** und schiebt die Scheibe wieder auf 0 zurück. Die Kugeln kommen zurück in den **Beutel**.

Das Wrack durchsuchen:


Der Spieler zieht eine Wrackkarte und fügt sie seiner Hand hinzu.

4. Wer überlebt?

Wasser verbrauchen

Der **Tropfenmarker**  wird der Anzahl der Überlebenden entsprechend zurückbewegt. Für jede fehlende Ration wird eine Abstimmung darüber durchgeführt, wer geopfert wird.

Nahrung verbrauchen

Der **Nahrungsmarker**  wird der Anzahl der Überlebenden entsprechend zurückbewegt. Für jede fehlende Ration wird eine Abstimmung darüber durchgeführt, wer geopfert wird.

5. Wurde das Spielende erreicht?

- Alle Überlebenden können die Insel verlassen, wenn es **1 Platz auf dem Floß, 1 Wasser und 1 Nahrung** pro Überlebendem gibt.
- Der Hurrikan hat die Insel erreicht. Es wird abgestimmt, bis es für jeden Überlebenden **1 Platz auf dem Floß, 1 Wasser und 1 Nahrung** gibt.
- Alle sind tot.