

HELLAPAGOS[®]

SPIELANLEITUNG



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 dürftige bisschen Wasser hängt stark vom Regen 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 nur die Schiffbrüchigen, die es geschafft haben, von der Insel zu entkommen. Vorausgesetzt, es gibt jemanden, der überhaupt so lange überlebt ...

In dieser Schachtel ist zusätzlich die Erweiterung *Sie sind nicht mehr allein* enthalten. Die Regeln zu den enthaltenen Karten findet ihr ab Seite 10.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

12 Wetterkarten



1 Startspielerkarte



12 Statuskarten



54 Wrackkarten



- Legt die 6 Holzkugeln in den Beutel.
- Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Bildet dann aus den 12 Floßkarten einen Stapel und legt ihn daneben.
- Mischt die 54 Wrackkarten (74, wenn ihr mit der Erweiterung spielt) und verteilt sie wie folgt:
Bei 3–8 Spielern erhält jeder 4 zufällige Karten.
Bei 9–12 Spielern erhält jeder 3 zufällige Karten.
- Legt alle übrigen Wrackkarten verdeckt in den Kartenhalter.
- Sucht aus den 12 Wetterkarten die Hurrikan-karte heraus und legt sie mit 5 weiteren zufälligen Wetterkarten beiseite. Mischt dann die übrigen Karten. Nehmt jetzt die beiseitegelegten Karten, mischt sie und legt sie verdeckt unter die anderen. Das ist der Wetterstapel, den ihr auf das Spielbrett legt.
- Legt den Holzmarker auf das Feld 0 der Floßleiste.
- Legt den Wasser- und den Nahrungsmarker auf die Überlebensleiste. Die Positionen richten sich nach der Anzahl der Spieler (siehe rechts).
- Bildet aus den 12 Zustandskarten einen Stapel (diese zeigen das Befinden der Schiffbrüchigen) und legt ihn neben das Spielbrett.
- Wer einem Schiffbrüchigen am ähnlichsten sieht, wird Startspieler und erhält die Startspielerkarte.

Anzahl der Spieler	Nahrung	Wasser
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14
8	13	16
9	15	18
10	16	20
11	18	22
12	20	24



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Während der verschiedenen Phasen einer Runde dürft ihr diskutieren, verhandeln, Karten tauschen, drohen usw. Ihr müsst euch nicht an euer Wort halten, aber das kann natürlich negative Konsequenzen mit sich bringen.



Startspielerkarte

Die Phasen einer Runde:

1. Startspieler wechseln
2. Wetterkarte aufdecken
3. Jeder führt 1 Aktion aus
4. Wer überlebt?
5. Spielende überprüfen

ÜBERSICHT EINER RUNDE

1. Startspieler wechseln

(Überspringt diese Phase in der ersten Runde.) 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 muss die Karte zu Beginn der nächsten Runde nach rechts weitergeben.

2. Wetterkarte aufdecken

Der aktuelle Startspieler deckt die oberste Wetterkarte auf, sodass die Niederschlag-Seite offen ausliegt.



Wetterkarte

3. Jeder führt 1 Aktion aus

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch eine der folgenden 4 Aktionen und führt sie sofort aus:

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

4. Wer überlebt?

Sobald ihr alle eure Aktionen ausgeführt habt, verbraucht jeder Überlebende 1 Ration Wasser und 1 Ration Nahrung. Als Überlebende gelten alle von euch, die noch nicht ausgeschieden sind, einschließlich der Kranken.

A. Wasser verbrauchen



Gibt es mindestens so viele Rationen Wasser wie Überlebende, reduziert ihr den Vorrat für jeden Überlebenden um 1. Dann geht es mit dem Schritt „Nahrung verbrauchen“ weiter.

Beispiel: Am Rundenende gibt es noch 6 Überlebende und der Wassermarker zeigt 8 Rationen an, also gibt es genug Wasser für alle. Ihr bewegt den Marker auf die 2 und fahrt mit dem Schritt „Nahrung verbrauchen“ fort.



Gibt es weniger Wasserrationen als Überlebende, könnt ihr Wasserkarten nutzen, um den Vorrat gemäß dem Kartentext zu erhöhen und den Marker entsprechend zu bewegen. Ist auch dann noch immer nicht genügend Wasser vorhanden, müsst ihr darüber abstimmen, wer von euch kein Wasser bekommt (siehe *Abstimmung* auf S. 7). Nach der Abstimmung bleiben nur so viele Spieler im Spiel, wie Wasserrationen verfügbar sind. Wer die Abstimmung verliert, verdurstet tragisch und scheidet aus dem Spiel aus.

Beispiel: Am Ende der Runde gibt es 6 Überlebende, aber nur 4 Rationen Wasser, sodass 2 Rationen fehlen. Ein Spieler spielt eine Wasserkarte, wodurch nur noch 1 Ration fehlt. Die Spieler stimmen also darüber ab, welcher Spieler ausscheiden muss. Der Wassermarker wird anschließend auf die 0 bewegt, bevor es mit dem Schritt „Nahrung verbrauchen“ weitergeht.

B. Nahrung verbrauchen

Nachdem ihr getrunken habt, müsst ihr essen. Gibt es mindestens so viele Rationen Nahrung wie Überlebende, reduziert den Vorrat für jeden Überlebenden um 1 und die Runde endet.

Gibt es weniger Nahrungsrationen als Überlebende, könnt ihr Nahrungskarten nutzen, um den Vorrat zu erhöhen und den Marker zu bewegen. Gibt es dann noch immer nicht genügend Nahrung, müsst ihr darüber abstimmen, wer von euch keine Nahrung bekommt (siehe *Abstimmung* auf S. 7). Nach der Abstimmung bleiben nur so viele Spieler im Spiel, wie Nahrungsrationen verfügbar sind. Wer die Abstimmung verliert, verhungert tragisch und scheidet 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 übrigen Überlebenden sterben, außer ein anderer Schiffbrüchiger ist gütig genug, ihnen zu helfen, oder jemand entscheidet sich dafür, den Revolver zu nutzen ...

5. Spielende überprüfen

Nachdem ihr alle Abstimmungen durchgeführt und die Rationen auf der Überlebensleiste angepasst habt, prüft ihr, ob das Spielende erreicht wurde (siehe *Spielende* auf S. 8). Falls nicht, beginnen die Überlebenden eine neue Runde, indem der aktuelle Startspieler die Startspielerkarte nach rechts weitergibt.

ÜBERSICHT DER AKTIONEN

1. Fischen

Das Fischen auf der Insel verläuft oft unberechenbar. Entscheidest du dich für diese Aktion, ziehst du 1 Kugel aus dem Beutel. Die Anzahl der Fische auf der Kugel (1 🐟, 2 🐟, 3 🐟) entspricht der Anzahl Fische, die du gefangen hast. Entsprechend dieser Anzahl bewegst du den Nahrungsmarker 🐟 auf der Überlebensleiste weiter. Lege die Kugel anschließend zurück in den Beutel.

Beispiel: In seinem Zug entscheidet sich Niklas, fischen zu gehen. Also zieht er eine Kugel aus dem Beutel. Diese zeigt 2 Fische. Er bewegt den Nahrungsmarker auf der Überlebensleiste dementsprechend um 2 Felder nach rechts.



2. Wasser sammeln

Entscheidest du dich für diese Aktion, überprüfst du die Zahl im Wassertropfen auf der aktuellen Wetterkarte (die von 0 bis 3 reichen kann) und bewegst den Wassermarker  entsprechend dieser Zahl auf der Überlebensleiste weiter. An einem besonders heißen Tag gibt es kein Wasser (der Tropfen zeigt eine 0 ). Ihr müsst also immer vorausplanen!

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

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



3. Holz für den Floßbau sammeln

Um Holz zu sammeln, musst du dich in den Wald wagen, in dem es nur so von Schlangen wimmelt. Nur am Waldrand ist es sicher.

Entscheidest du dich für diese Aktion, bewegst du den Holzmarker auf der Floßleiste sofort und ohne Gefahr um 1 Feld weiter.

Beispiel: Christian entscheidet sich, Holz zu sammeln. Zuerst bewegt er den Holzmarker auf der Floßleiste um 1 Feld weiter.

Anschließend musst du entscheiden, ob du weiter in den Wald vordringen und es mit den Schlangen aufnehmen willst. Dafür sagst du an, wie viel Holz du noch sammeln willst (von 1 bis 5) und ziehst entsprechend viele Kugeln auf einmal aus dem Beutel. Sind alle Kugeln weiß, bewege den Holzmarker auf der Floßleiste um die Anzahl der gezogenen Kugeln weiter.

Beispiel (Fortsetzung): Christian möchte weiteres Holz sammeln und sagt „2“, also zieht er 2 Kugeln. Da beide weiß sind, bewegt er den Holzmarker auf der Floßleiste um 2 Felder weiter.

Ziehst du eine schwarze Kugel, wirst du von einer Schlange gebissen und bist bis zur Phase 4 der nächsten Runde krank (siehe Krank auf S. 8).

Den Holzmarker bewegst du nicht (außer um 1 Feld bei der Aktionswahl).

Beispiel: Ben möchte ebenfalls Holz sammeln. Er bewegt den Holzmarker auf der Floßleiste um 1 Feld und beschließt dann, 3 Kugeln zu ziehen. Unglücklicherweise zieht er die schwarze Kugel (🐍). Der Holzmarker wird nicht weiterbewegt und Ben nimmt sich eine Zustandskarte und legt sie so vor sich ab, dass die Schlange zu sehen ist (siehe Krank auf S. 8).

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

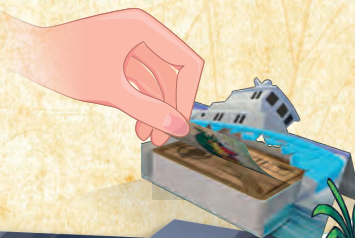
Der Holzmarker wird auf der Floßleiste (von 0 bis 6) im Kreis bewegt. Sobald er das sechste Feld erreicht, füge dem Floßkartenfeld eine Floßkarte hinzu und lege den Marker zurück auf Feld 0 (oder weiter, falls du mit dem gesammelten Holz über 6 hinauskommst). Jede Floßkarte bietet Platz für einen von euch, wenn ihr von der Insel fliehen wollt.



Zustandskarte
„Krank“-Seite

4. Das Wrack durchsuchen

Zieh die oberste Wrackkarte aus dem Rumpf des Schiffs und nimm sie so auf deine Hand, dass sie sonst niemand sieht.



EINE KARTE SPIELEN

Du kannst die Wrackkarten, die du auf der Hand hast, jederzeit einsetzen und mit den anderen Überlebenden tauschen (außer es ist etwas anderes darauf angegeben). Nachdem du eine Karte eingesetzt hast, legst du sie sofort ab, 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. Du kannst sie aber auch ganz egoistisch für dich selbst behalten, falls es zu einer Knappheit kommen sollte. Natürlich darfst du sie auch an einen anderen Spieler weitergeben.



Beispiele für Ressourcenkarten

Besondere einmalige Karten: Gegengift, Voodoo-Puppe usw. Diese Karten ermöglichen es dir, bestimmte Aktionen auszuführen. Nachdem du sie eingesetzt hast, werden sie abgelegt (außer auf der Karte ist etwas anderes angegeben).



Beispiele für besondere einmalige Karten

Karten mit einem dauerhaften Effekt: Flasche, Angel, Kristallkugel usw. Möchtest du eine solche Karte einsetzen, lege sie aufgedeckt vor dir ab. Du kannst sie jede Runde einsetzen. Stirbst du, werden deine ausliegenden dauerhaften Karten abgelegt (außer der Schwimmring aus der Erweiterung und der Revolver).

Du kannst den Revolver zusammen mit einer Patrone einsetzen, um einen anderen Schiffsbrüchigen zu erschießen. Lege die Patronenkarte ab, wenn du sie benutzt hast, und behalte die Revolverkarte. Sind mehrere Spieler bewaffnet, gilt: Wer zuerst kommt, schießt zuerst. Der erste von euch, der einen Schuss ansagt, darf also zuerst schießen. Nachdem du jemanden erschossen hast, nimmst du alle Handkarten des Opfers auf die Hand und das Opfer ist aus dem Spiel ausgeschieden.

Die Revolverkarte und der Schwimmring aus der Erweiterung sind die einzigen Karten mit dauerhaftem Effekt, die einer toten Person weggenommen werden dürfen, obwohl sie bereits eingesetzt wurden. 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, du kannst sie aber einem anderen Spieler unterjubeln, um ihn beim Tausch auszutricksen.



Beispiele für nutzlose Karten

ABSTIMMUNG

Kommt es zu einer Wasser- oder Nahrungsknappheit, müsst ihr eine Abstimmung abhalten (oder wenn ihr die Insel verlasst, es aber nicht genug Plätze auf dem Floß gibt). Der Startspieler zählt bis 3. Anschließend stimmt jeder von euch gegen einen anderen Spieler, indem er auf diesen zeigt. Der Spieler, der die meisten Stimmen gegen sich hat, wird geopfert. Natürlich könnt ihr vorher diskutieren, um eine Strategie zu finden. Der Startspieler entscheidet, wann diese Diskussion endet.



Wenn du durch eine Abstimmung als Opfer bestimmt wurdest, kannst du dich bei einer Knappheit retten, indem du eine Karte der fehlenden Ressource spielst oder einen anderen Überlebenden erschießt, wodurch es ein Maul weniger zu stopfen gibt. In beiden Fällen überlebst du und 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, auch wenn er selbst Teil davon ist.

Beispiel: In einer Abstimmung zwischen 7 Schiffbrüchigen haben Ben und David jeweils 3 Stimmen gegen sich. Niklas 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 gerichtet sein. Müssen mehrere Spieler geopfert werden, gibt es mehrere Abstimmungen hintereinander.

TOD DURCH DURST ODER HUNGER

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

Beispiel: Niklas wird durch eine Abstimmung aufgrund von Wasserknappheit zum Verdursteten bestimmt. Glücklicherweise hat er eine Wasserflasche-Karte, die ihm eine persönliche Ration Wasser verschafft. Unglücklicherweise gibt es auch eine Nahrungsknappheit und die anderen Schiffbrüchigen stimmen auch hier gegen Niklas. Da er keine Nahrung gehamstert hat, verhungert er und scheidet aus dem Spiel aus.

Du kannst auch durch einen anderen Spieler gerettet werden, der dir eine Ration Wasser bzw. Nahrung anbietet.

Wenn du verdurstest oder verhungerst, scheidest du aus dem Spiel aus. Lege eine Zustandskarte mit der Tot-Seite nach oben vor dir ab. Hattest du einen Revolver oder einen Schwimmring vor dir liegen, kommt dieser zu deinen Handkarten. Diese werden gemischt und gleichmäßig und abwechselnd an deine beiden Nachbarn verteilt, beginnend bei deinem linken Nachbarn. Die anderen vor dir liegenden Karten mit dauerhaftem Effekt legst du ab.



KRANK

Du wirst krank, wenn du beispielsweise eine Karte „Verschmutztes Wasser“ oder eine Karte „Verdorbener Fisch“ einsetzt oder bei der Aktion „Holz sammeln“ von einer Schlange gebissen wirst. Egal was dich krank macht, du nimmst eine Zustandskarte und legst sie mit der Schlange nach oben vor dir ab. Wirst du krank, darfst du am Ende der Runde nicht abstimmen (aber geopfert werden). Außerdem kannst du in der nächsten Runde weder Aktionen ausführen noch eine Karte spielen (mit Ausnahme des Gegengifts). Lege die Zustandskarte vor Phase 4 der nächsten Runde zurück auf den Stapel, sodass du am Ende der nächsten Runde wieder an Abstimmungen teilnehmen kannst.

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 notwendig. Ben kann nicht abstimmen, da er krank ist. Alle anderen stimmen gegen ihn ... aber er besitzt ein Sandwich und rettet sich selbst. Eine neue Runde beginnt, doch Ben kann keine Aktion ausführen, da er noch krank ist. Bevor erneut geprüft wird, wer überlebt, legt Ben seine Zustandskarte ab und kann an der Abstimmung teilnehmen.

SPIELEND

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden:

Die Insel verlassen

Am Ende einer Runde könnt ihr euch 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 für jeden Überlebenden mindestens 1 Floßkarte).
- Es muss noch zusätzlich mindestens 1 Ration Wasser und 1 Ration Nahrung für jeden Überlebenden verfügbar sein (als Reiseproviant).

Beispiel: Am Ende der Runde sind noch alle 4 Überlebenden wohlauf und die Überlebende zeigt 8 Wasser und 9 Nahrung. Sie 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 Überlebenden 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 verliert ihr alle! Um an Bord gehen zu können, müssen die gleichen Kriterien erfüllt sein, die auch bei „Die Insel verlassen“ gelten (siehe S. 8). Ihr dürft (und müsst) aber Abstimmungen abhalten und Gefährten opfern, um die Kriterien 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, stimmt ihr ab, 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, müsst ihr darüber abstimmen, wer geopfert werden soll, 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.

Alle von euch, die erfolgreich an Bord gehen, gewinnen das Spiel.

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

Alle sterben

Sind am Ende einer Runde alle von euch verhungert oder verdurstet, endet das Spiel ebenfalls. In diesem Fall verliert ihr 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 auf dem Floß, desto weniger Punkte.

Beispiel: Wird mit 8 Spielern gespielt, würde ein einzelner 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.



SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG

REGELN DER ERWEITERUNG
„SIE SIND NICHT MEHR ALLEIN“



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 Kartenarten

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 Schwimmring 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 Ureinwohnerfriedhof).



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

Diese Ereignisse stellen wichtige Momente eurer 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.

Bilden des Ereigniskartenstapels



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 Wasserrationen 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 Ressourcen eurer Wahl.“ Ihr könntet folgende Kombinationen erhalten:

- 2 Wasser oder 2 Nahrung oder 2 Holz
- ODER 1 Wasser und 1 Nahrung
- ODER 1 Wasser und 1 Holz
- ODER 1 Nahrung und 1 Holz

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



ZUSAMMENFASSUNG

1. Startspieler wechseln

Gebt die Startspielerkarte nach **rechts** weiter.

2. Wetterkarte aufdecken

Der Startspieler deckt die oberste Wetterkarte vom Stapel auf.

3. Jeder führt 1 Aktion aus

4 Aktionen stehen zur Auswahl:

Fischen: Ziehe eine Kugel aus dem Beutel und bewege den **Nahrungsmarker**  so viele Felder vor, wie Fische auf der Kugel sind (1 bis 3). Lege die Kugel danach zurück in den Beutel.

Wasser sammeln: Bewege den **Wassermarker**  so viele Felder vor, wie die Zahl auf der Wetterkarte dieser Runde angibt (0 bis 3).

Holz für den Floßbau sammeln: Bewege den **Holzmarker**  1 Feld weiter, lege danach fest, wie viel Holz du noch sammeln willst (1 bis 5), und ziehe so viele Kugeln aus dem Beutel. Ziehst du nur weiße Kugeln, darfst du den Marker so viele Felder weiterbewegen, wie du Kugeln gezogen hast. Immer wenn der Marker die 6 erreicht, fügst du **dem Floßkartenfeld eine Floßkarte hinzu** und bewegst den Marker wieder auf 0 zurück. Lege die Kugeln danach zurück in den Beutel.

Das Wrack durchsuchen: Ziehe eine Wrackkarte und füge sie deiner Hand hinzu.

4. Wer überlebt?

Wasser verbrauchen: Bewegt den **Wassermarker**  der Anzahl der Überlebenden entsprechend zurück. Für jede fehlende Ration müsst ihr darüber abstimmen, wer geopfert wird.

Nahrung verbrauchen: Bewegt den **Nahrungsmarker**  der Anzahl der Überlebenden entsprechend zurück. Für jede fehlende Ration müsst ihr darüber abstimmen, wer geopfert wird.

5. Spielende überprüfen

- Alle Überlebenden können die Insel verlassen, wenn es **1 Platz auf dem Floß, 1 Wasser und 1 Nahrung** für jeden Überlebenden gibt.
- Der Hurrikan hat die Insel erreicht. Stimmt so lange ab, bis es für jeden Überlebenden **1 Platz auf dem Floß, 1 Wasser und 1 Nahrung** gibt.
- Alle sterben.



Credits

® & © 2017, 2020 Gigamic
Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.de

Autoren: Laurence & Philippe Gamelin
Illustration: Jonathan Aucomte
Layout der Schachtel und Spielanleitung: 999 Games b.v.
Übersetzung und Redaktion: Simon Blome, Jasmin Ickes,
Sebastian Klinge, Christian Kox, Sebastian Rapp
Grafische Bearbeitung: Niklas Tessmer