



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## ROBINSON CRUSOE DELUXE (1–4 SCHIFFBRÜCHIGE)

Quellen: Anleitung *Robinson Crusoe Deluxe*, Errata V1.0 Oktober 2023 und STYLEGUIDE. Die Errata ersetzt bei **Seltsame Phiole** und **Altes Werkzeug** den alten Text: Der Gegenstand wird ohne Aktion und ohne andere Voraussetzungen gebaut.

### ZIEL DES SPIELS

Erfüllt das **Ziel des gewählten Szenarios** innerhalb der Rundenzahl. Ihr gewinnt gemeinsam sofort, sobald das Szenarioziel erfüllt ist, sofern das Szenario nichts anderes sagt.

Ihr verliert sofort, wenn 1 Charakter stirbt. Ihr verliert außerdem, wenn nach der letzten Szenariorunde das Ziel nicht erfüllt ist.

### SPIELAUFBAU

- Siehe Seiten 4–5 der Anleitung und die gewählte Szenariotafel.
- **Szenariotafel hat Vorrang:** Ziel, Rundenzahl, Wetterwürfel, Totems, Buchsymbol, besondere Regeln, besondere Entdeckungsplättchen und spezielle Erfindungen gelten zusätzlich bzw. abweichend.
- **Laufend relevant:** Nur ausliegende Erfindungen können gebaut werden. Weitere Erfindungen kommen nur durch Effekte aus dem Erfindungsstapel ins Spiel.
- **Schaufel:** Die Landschaftsvoraussetzung Strand ist zu Spielbeginn bereits abgedeckt.
- **Jagdstapel:** Existiert erst, sobald Tierkarten durch Erforschen hineingemischt wurden.
- **Miniaturen / Ringe:** Nur Markierungshilfen; sie ändern keine Regeln.

### SCHLÜSELBEGRIFFE

- **Verfügbare Ressourcen:** Sofort nutzbar.
- **Zukünftige Ressourcen:** Erst am Ende der Aktionsphase verfügbar.
- **Ausführender Charakter:** Führt die Aktion tatsächlich aus und trägt persönliche Folgen.
- **Unterstützender Charakter:** Gibt Aktionssteine hinzu, trägt aber keine persönlichen Aktionsfolgen, sofern nichts anderes gilt.
- **Entschlossenheitsplättchen:** Persönlich, nicht übertragbar. Erhaltene Plättchen dürfen sofort eingesetzt werden. Plättchen aus einem Misserfolg dürfen nicht zum erneuten Würfeln desselben Erfolgswürfels genutzt werden.
- **Gebauter Unterschlupf:** Bleibt beim Lagerverlegen erhalten; schützt dauerhaft vor Schlafen im Freien.
- **Natürlicher Unterschlupf:** Gilt nur, solange das Lager dort ist; beim Verlassen gehen Dach und Palisade verloren, falls kein **gebauter Unterschlupf** existiert.
- **Temporäre Waffenstärke:** Gilt nur für 1 Aktion bzw. 1 Kampf; erhöht nicht die Waffenleiste und zählt nicht bei Waffenstärke-Reduktion.
- **Unerfüllbarer Bedarf:** Kannst du eine geforderte Abgabe, Reduktion oder Voraussetzung nicht vollständig erfüllen, entstehen Wunden für den fehlenden Anteil. Vorhandenes muss abgegeben werden.
- **„Wenn möglich“:** Nur ausführen, falls möglich; sonst keine Ersatzwunden und kein **unerfüllbarer Bedarf**.

## SYMBOLLEGENDE

- **Holz / Nahrung / unverderbliche Nahrung / Fell:** Ressourcen.
- **Holzquelle / Nahrungsquelle:** Produzieren bzw. können gesammelt werden, sofern nicht erschöpft.
- **Buchsymbol:** Szenarioeffekt der Szenariotafel.
- **Abenteuersymbol braun / grau / grün:** Abenteuerplättchen auf Bauen / Ressourcen sammeln / Erforschen.
- **Totem:** Szenarioeffekt beim Erforschen.
- **Schatz / Kreatur / Falle:** Typen von Geheimniskarten.
- **Regen / Schnee / Tierwürfel:** Wettereffekte der Wetterphase.

## SPIELABLAUF

### [ 01 ] EREIGNISPHASE

*In Runde 1 überspringen.*

Startspielerin zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel.

- Sofortiges Ereignis ausführen.
- Abenteuer-/Geheimniskarte: abwerfen und weiterziehen.
- Ereigniskarte: auf das rechte Bedrohungsfeld legen.
- Dort liegende Karte nach links schieben.
- Wird links eine Ereigniskarte hinausgeschoben, tritt ihr Drohendes Ereignis sofort ein.
- Abenteuersymbol: Lege das passende Abenteuerplättchen auf den entsprechenden Abenteuerstapel, falls dort noch keines liegt.
- Buchsymbol: Führt den Szenarioeffekt aus.
- Strandgut: Wird wie Ereigniskarte verschoben. Wird es hinausgeschoben, tritt kein negatives Ereignis ein; die Chance ist verloren.
- Kampf in der Ereignisphase: Startspielerin kämpft allein und trägt alle Folgen allein.
- **Ressourcen / Schätze aus der Ereignisphase:** Sofort verfügbar.
- **Moralminimum:** Weitere Senkung ignorieren.

### [ 02 ] MORALPHASE

Nur Startspielerin ist betroffen.

- Mitte: Kein Effekt.
- Links der Mitte: Gib 1–3 Entschlossenheitsplättchen ab.
- Rechts der Mitte: Erhalte 1–2 Entschlossenheitsplättchen.
- Ganz rechts: Erhalte 2 Entschlossenheitsplättchen oder heile 1 eigene Wunde. Zu wenige Plättchen: 1 Wunde pro fehlendem Plättchen.
- Keine freiwillige Wunde: Wer Plättchen abgeben kann, muss sie abgeben.

### [ 03 ] PRODUKTIONSPHASE

- 01.** Lager-Inseltteil: Produziert.
- Nahrungsquelle: +1 Nahrung.
- Holzquelle: +1 Holz.
- Erschöpfte Quelle: Produziert nicht.
- Zusatzplättchen: Nur bei passender, nicht erschöpfter Quelle.
- Ressourcen: Sofort verfügbar.

## [ 04 ] AKTIONSPHASE

### [ 04.1 ] PLANUNG

- 01.** Weise alle verfügbaren Charakter-Aktionssteine zu.
  - Neutrale Aktionssteine, Freitag und Hund müssen nicht zugewiesen werden.
  - Voraussetzungen müssen beim Zuweisen erfüllt sein.
  - Keine Planung mit zukünftigen Ressourcen.
  - Keine Planung mit Gegenständen, die erst später in derselben Runde gebaut werden.
  - Zugewiesene Ressourcen sind gebunden und stehen für andere Abgaben nicht mehr zur Verfügung.
  - Gegenstände als Voraussetzung müssen vorhanden sein, werden aber nicht verbraucht, außer der Effekt sagt es.
  - Waffenstärke als Voraussetzung muss vorhanden sein, wird aber nicht reserviert.

- 02.** Bei gemeinsamen Aktionen den ausführenden Charakter festlegen.

### [ 04.2 ] DURCHFÜHRUNG

Führe Aktionen immer in dieser Reihenfolge aus:

- 01.** Präventivaktionen
- 02.** Jagen
- 03.** Bauen
- 04.** Ressourcen sammeln
- 05.** Erforschen
- 06.** Lager aufräumen
- 07.** Ausruhen

- Innerhalb derselben Aktionsart ist die Reihenfolge frei.
- Effektplättchen auf Aktionsfeldern betreffen die erste passende Aktion dieser Art.
- Während der Aktionsphase erhaltene Ressourcen, Schätze, Entdeckungsplättchen und Erfindungen gehen auf zukünftige Ressourcen.
- Waffen-, Dach- und Palisadenstärke ändern sich sofort.

## AKTIONEN IM DETAIL

### [ 04.A ] PRÄVENTIVAKTIONEN

*Verhindere das Drohende Ereignis einer Karte auf einem Bedrohungsfeld.*

- 01.** Lege Aktionssteine und ggf. Ressourcen auf die Karte.
- 02.** Führe den Präventivaktion-Text aus.
- 03.** Wirf danach Karte und eingesetzte Ressourcen ab.
- 04.** Jede Präventivaktion nur 1x.
- 05.** Strandgut: Wähle 1 Option: 1 Aktionsstein für kleine Belohnung oder 2 Aktionssteine für große Belohnung.

### [ 04.B ] JAGEN

*Nur wenn der Jagdstapel mindestens 1 Tierkarte enthält.*

- Jagen darf auch mit Waffenstärke 0 geplant werden.
- Immer genau 2 Aktionssteine.
- Oberster Aktionsstein bestimmt den ausführenden Charakter.

- Ziehe die oberste Tierkarte und führe einen Kampf aus.
- Beute auf zukünftige Ressourcen legen.
- Tierkarte danach abwerfen.

### [ 04.B.1 ] KAMPF

- 01.** Gegnerstärke bestimmen.
- 02.** Aktuelle Waffenstärke prüfen.
- 03.** Temporäre Waffenstärke einsetzen.
- 04.** Ist Gesamt Waffenstärke niedriger: kämpfender Charakter erleidet Differenz als Wunden.
- 05.** Tatsächliche Waffenleiste um Kartenwert reduzieren.

- Temporäre Waffenstärke zählt bei Reduktion nicht.
- Nicht reduzierbare Waffenstärke = unerfüllbarer Bedarf.
- Nahrung, Fell, Entdeckungsplättchen und Zusatztexte ausführen.
- Palisadenverlust ausführen; nicht reduzierbare Palisade = unerfüllbarer Bedarf.
- Tierwürfel-Kampf: Stärke 3, keine Beute. Waffenstärke wird nicht reduziert, sofern kein Effekt es sagt.

### [ 04.C ] BAUEN

*Umfasst Erfindungen, Unterschlupf, Dach, Palisade, Waffen. Findet grundsätzlich im Lager statt, außer Szenario/Karte sagt anderes.*

- Voraussetzungen müssen bei Planung erfüllt sein.
- **2 Aktionssteine:** Automatischer Erfolg.
- **1 Aktionsstein:** Braune Aktionswürfel werfen.
- **Misserfolg:** Ressourcen sofort zurück zu verfügbaren Ressourcen.
- **Erfolg:** Ressourcen in Vorrat; Erfindung auf zukünftige Ressourcen.
- Erfindungseffekt und Gegenstandsseite werden erst am Ende der Aktionsphase aktiv.
- Jede Erfindung und der Unterschlupf können pro Runde nur 1x versucht werden.
- Dach, Palisade und Waffen können mehrfach pro Runde erhöht werden; jede Stufe ist eigene Bauaktion.
- Individuelle Erfindung: Nur der zugehörige Charakter darf sie bauen. Andere dürfen unterstützen. Bei Bau erhält dieser Charakter sofort 2 Entschlossenheitsplättchen.
- **Gegenstand zurückdrehen:** Ab nächster Runde nicht verfügbar. Bereits geplante Aktionen der aktuellen Aktionsphase bleiben bis zum Ende dieser Aktionsphase gültig.
- **Positive Effekte rückgängig machen:** Soweit möglich. Nicht rückgängig machbare Effekte verursachen keine Zusatzstrafe.

### [ 04.C.1 ] UNTERSCHLUPF, DACH, PALISADE, WAFFEN

*Unterschlupf: Schützt vor Schlafen im Freien. Gebauter Unterschlupf: Lagerplättchen sofort auf Unterschlupfseite drehen.*

- **Material Unterschlupf:** Nur Holz oder nur Fell, nicht mischen, außer Szenario erlaubt es.

- 01. Dach / Palisade:** Erst baubar, wenn natürlicher oder gebauter Unterschlupf vorhanden ist.

*Dach / Palisade ohne Unterschlupf erhalten: Ignorieren.*

**02. Waffen:** Jede Stufe kostet 1 Holz.

→ **Leisten:** Dach, Palisade und Waffen sind nicht durch die aufgedruckte Leiste begrenzt.

#### [ 04.D ] RESSOURCEN SAMMELN

*Nur auf erforschten Inselteilen ohne Lager.*

- Auf dem Lager-Inselteil darf nicht gesammelt werden.
- Pro Quelle nur 1× pro Runde.
- Erschöpfte Quellen und Quellen, die durch Abkürzung produziert haben, dürfen nicht gesammelt werden.
- Angrenzend: 1 oder 2 Aktionssteine.
- 2 Aktionssteine: Automatischer Erfolg.
- 1 Aktionsstein: Graue Aktionswürfel werfen.
- Weiter entfernt: +1 Aktionsstein pro durchquertem Inselteil; Weg darf keine unerforschten Felder durchqueren.
- Erfolg: 1 Ressource der Quelle plus passende Zusatzressource auf zukünftige Ressourcen.

#### [ 04.E ] ERFORSCHEN

*Erforsche ein leeres Inselfeld oder einen besonderen Ort.*

- Leeres Feld muss an ein erforschtes Inselteil angrenzen.
- Halb angedeutete Randfelder sind nicht erforschbar.
- Pro Feld / besonderer Ort nur 1× pro Runde.
- Angrenzend: 1 oder 2 Aktionssteine.
- 2 Aktionssteine: Automatischer Erfolg.
- 1 Aktionsstein: Grüne Aktionswürfel werfen.
- Weiter entfernt: +1 Aktionsstein pro durchquertem Inselteil; Weg darf keine unerforschten Felder durchqueren.
- Bei erfolgreichem Erforschen:
- Oberstes Inselteil offen auflegen.
- Landschaftstyp prüfen und passende Erfindungsvoraussetzungen markieren.
- Tiersymbol: oberste Tierkarte unbesehen in den Jagdstapel mischen.
- Totem: Szenarioeffekt ausführen.
- Entdeckungsplättchen ziehen und auf zukünftige Ressourcen legen.
- Natürlicher Unterschlupf wirkt erst, wenn das Lager später dort ist.

#### [ 04.F ] LAGER AUFRÄUMEN

- **Je Charakter-Aktionsstein:** Charakter erhält 2 Entschlossenheitsplättchen und Moral +1.
- **Moral ganz rechts:** Moral steigt nicht weiter; Plättchen gibt es trotzdem.
- Jeder Charakter kann die Aktion bis zu 2× pro Runde durchführen.
- 4 Personen mit Karte Lager aufräumen: Pro Nutzung wählen: Moral +1 oder 2 Entschlossenheitsplättchen.

#### [ 04.G ] AUSRUHEN

- **Je Charakter-Aktionsstein:** Charakter heilt 1 Wunde.
- Bett / Hängematte verbessern nach Gegenstandstext.
- Bett und Hängematte nicht kombinieren.
- Jeder Charakter kann bis zu 2× pro Runde ausruhen.
- Spezielle Verletzungen werden dadurch nicht entfernt.

#### [ 04.H ] ENDE DER AKTIONSPHASE

- 01.** Zukünftige Ressourcen und Entdeckungsplättchen werden verfügbar.
- 02.** Nahrung-/Holz-Entdeckungsplättchen sofort in Ressourcen tauschen.
- 03.** Erfindungen auf zukünftige Ressourcen ausführen.
- 04.** Erfindungen auf Gegenstandsseite drehen.
- 05.** Schätze mit bleibendem/späterem Effekt neben das Spielbrett legen.

*Diese Gegenstände/Schätze sind ab jetzt nutzbar.*

#### WÜRFEL, MARKER UND KARTEN

##### AKTIONSWÜRFEL & ABENTEUER

*Bauen, Ressourcen sammeln und Erforschen nutzen je ein Würfelset. Würfeln, wenn 1 Aktionsstein weniger als für sicheren Erfolg eingesetzt wird.*

- Immer alle 3 Würfel werfen.
- **Verwundungswürfel:** Ggf. 1 Wunde.
- **Erfolgswürfel:** Erfolg = Aktion ausführen. Misserfolg = Aktion scheitert; ausführender Charakter erhält 2 Entschlossenheitsplättchen.
- **Abenteuerwürfel:** Fragezeichen = 1 Abenteuerkarte des passenden Stapels ziehen und ausführen.
- Abenteuerkarte kann auch bei misslungener Aktion Effekte auslösen.
- **Misserfolg neu würfeln:** 2 Entschlossenheitsplättchen nur, wenn der neue Wurf auch misslingt.
- **Abenteuerplättchen auf Stapel:** Nächste Aktion dieser Art zieht sicher 1 Abenteuerkarte; Würfel nicht nötig.
- Fragezeichen + Abenteuerplättchen: Trotzdem nur 1 Abenteuerkarte.

##### EFFEKTPLÄTTCHEN & MARKER

- **Erneut würfeln:** Bei nächster Aktion dieser Art wird ein erfolgreicher Erfolgswürfel erneut geworfen. Nur entfernen, wenn wirklich neu geworfen wurde.
- **Größere Gefahr auf Jagen:** Nächstes Jagen hat Gegnerstärke +1.
- **Größere Gefahr auf Inselteil / leerem Feld:** Für dortige Aktion muss Waffenstärke 1 vorhanden sein. Falls nicht: Aktion erlaubt, aber ausführender Charakter erleidet beim Einsetzen 1 Wunde.
- **Größere Gefahr beim Lager:** Jeder Charakter erleidet für jede Lageraktion dort 1 Wunde.
- **Zeitraubende Aktion:** Nächste bzw. dortige Aktion benötigt +1 Aktionsstein.
- **Zusätzliches Holz:** Nächste passende Bauaktion kostet +1 Holz. Bei Misserfolg Ressourcen/Plättchen erhalten.
- **Zusätzliche Nahrung auf Nachtfeld:** Jeder Charakter muss in der Nacht +1 Nahrung essen. Sonst 1 Wunde.
- **Zusatz-Holz/-Nahrung auf Inselteil:** Produziert oder sammelt zusätzlich passende Ressource bei passender Quelle.
- **Erschöpfungsmarker:** produziert und sammelt nichts.
- **Limit:** Pro Bereich nur 1 Plättchen/Marker jedes Typs. Weitere gleiche ignorieren.
- **Nicht platzierbares Plättchen:** Keine Zusatzfolge, außer Effekt sagt anderes.

→ **Nicht platzierbarer Marker:** Kann Wunden auslösen, wenn der Effekt ausdrücklich eine Markerplatzierung verlangt.

#### GEHEIMNISKARTEN

*Nur ziehen, wenn Szenario oder Effekt es verlangt. Typen: Schatz, Kreatur, Falle.*

- Effekt gibt vor, welche Typen gesucht werden und wie viele Karten jedes Typs maximal ausgeführt werden.
- Karten einzeln aufdecken, bis ein gesuchter Typ erscheint.
- Nicht gesuchte Typen beiseitelegen.
- **Schatz:** Auf zukünftige Ressourcen legen.
- **Kreatur / Falle:** Sofort ausführen.
- Vor Kreatur/Falle dürfen Fähigkeiten, Schätze und Gegenstände genutzt werden, sofern Timing passt.
- **Nach relevanter Karte:** abbrechen oder weitersuchen, bis das Maximum erreicht ist.
- Ausgeführte Fallen/Kreaturen auf passenden Ablagestapel. Beiseitegelegte Karten in den Geheimnisstapel zurückmischen.

#### [ 05 ] WETTERPHASE

- 01.** Wetterwürfel laut Szenariotafel werfen. Wetterplättchen zusätzlich auswerten.
- 02. Schneewolken zählen:** Pro Schneewolke 1 Holz abgeben.
- Pro fehlendem Holz erleidet jeder Charakter im Lager 1 Wunde.
- 03.** Regen- und Schneewolken zusammen zählen.
- Dachstärke schützt vor entsprechend vielen Wolken.
- Pro ungeschützter Wolke je 1 Nahrung und 1 Holz abgeben.
- Pro fehlender Ressource erleidet jeder Charakter im Lager 1 Wunde.
- 04.** Tierwürfel auswerten.
- **Tierwürfel Nahrung:** 1 Nahrung abgeben, sonst unerfüllbarer Bedarf.
- **Tierwürfel Palisade:** Palisadenstärke -1, sonst unerfüllbarer Bedarf.
- **Tierwürfel Angriff:** Kampf gegen Stärke 3; alle Charaktere im Lager sind betroffen.

*Tierwürfel mehrfach verlangt: Trotzdem nur 1× würfeln.*

- 05.** Sturmplättchen nach allen anderen Wetterschritten auswerten.
- 06.** Alle Wetterplättchen ablegen.
- Dach schützt nicht gegen Heiz-Holz durch Schneewolken.
- Charaktere außerhalb des Lagers sind nicht betroffen.

#### [ 06 ] NACHTPHASE

- 01.** Nacht-Heilung durch passende Gegenstände, Schätze oder Entdeckungsplättchen nutzen.
- 02.** Jeder Charakter muss 1 Nahrung essen.

→ **Nicht essen:** 2 Wunden.

- 03.** Lager optional auf angrenzendes erforschtes Inselteil verlegen.
- 04.** Ohne gebauten oder natürlichen Unterschlupf: Jeder Charakter erleidet 1 Wunde.
- 05.** Verderbliche Nahrung verfault, sofern nicht konserviert. Andere Ressourcen und Entdeckungsplättchen bleiben verfügbar.
- 06.** Marker auf genutzten Charakterfähigkeiten entfernen.
- 07.** Rundenmarker weiterbewegen.
- 08.** Startspielerinmarker weitergeben.

#### NACHT AUSSERHALB DES LAGERS

- Aktion normal beenden. Danach erhaltene Ressourcen, Entdeckungsplättchen und Geheimniskarten dieser Aktion auf die Charaktertafel legen.
- Nur dieser Charakter darf sie bis Rundenende nutzen.
- Vorher erhaltene zukünftige Ressourcen bleiben dort.
- Später erhaltene Dinge gehen normal zu zukünftigen Ressourcen, außer auch diese spätere Aktion verlangt Nacht außerhalb.
- **Mehrere Effekte:** Charakter wählt, auf welchem betroffenen Inselteil er schläft.
- **Kein Wetter:** Charakter außerhalb ist nicht von Wettereffekten betroffen.
- **Essen:** 1 Nahrung von der Charaktertafel. Falls nicht: 2 Wunden.
- **Schlafen:** Ohne natürlichen Unterschlupf dort: 1 Wunde.
- Zu Beginn der nächsten Runde kehrt er ins Lager zurück; übrige Ressourcen werden verfügbar.

#### LAGER VERLEGEN

- Nur auf angrenzendes erforschtes Inselteil.
- **Gebauter Unterschlupf** bleibt erhalten.
- Mit **gebautem Unterschlupf:** Dach- und Palisadenstärke halbieren, aufrunden.
- Nur **natürlicher Unterschlupf:** Beim Verlassen Dach und Palisade auf 0 setzen, auch wenn das Ziel ebenfalls **natürlichen Unterschlupf** hat.
- **Zusatz-Holz/-Nahrungsplättchen** durch Gegenstände/Schätze dürfen mitgenommen werden.
- Gleiches Plättchen am Ziel schon vorhanden: Nicht mitgenommenes Plättchen abwerfen.
- Zugehöriger Gegenstand wird auf Erfindungsseite zurückgedreht.
- Zugehöriger Schatz auf Geheimniskarten-Ablagestapel legen.
- Abkürzung entfernen; Gegenstand Abkürzung zurückdrehen.

#### SPIELLENDE & WERTUNG

- **Sofortiger Sieg:** Szenarioziel erfüllt, sofern Szenario nichts anderes sagt.
- **Sofortige Niederlage:** 1 Charakter stirbt.
- **Niederlage nach Rundenzahl:** Szenarioziel am Ende der letzten Runde nicht erfüllt.
- **Sieg nach Punkten:** Nach einer Partie kann unabhängig von Sieg/Niederlage die Siegpunkttabelle der Szenariotafel genutzt werden.

## CHARAKTERE, WUNDEN & FÄHIGKEITEN

- Männliche/weibliche Charakterseite ist rein kosmetisch.
- Wunde: Verwundungsmarker 1 Feld nach rechts.
- Moralpfeil beim Verwunden überspringen: Moral -1.
- Tod: Marker erreicht letztes Feld; alle verlieren.
- Heilung: Pro Herz 1 Feld nach links.
- Moralpfeil beim Heilen: Moral steigt nicht.
- Heilung grundsätzlich nur in der Nachtphase.
- Ausnahmen: Ausruhen, „sofort“, oder konkreter Kartentext.
- Spezielle Verletzungen liegen auf Kopf, Arm, Bauch/Körper oder Bein.
- Mehrere spezielle Verletzungen dürfen auf demselben Bereich liegen.
- Spezielle Verletzungen werden nur durch passende Effekte entfernt.

## CHARAKTERFÄHIGKEITEN

- Jede Fähigkeit kostet die angegebene Entschlossenheit und ist nur 1x pro Runde nutzbar.
- Genutzte Fähigkeit mit Marker markieren; Marker am Ende der Nachtphase entfernen.
- Aktionsbezogene Fähigkeit nur, wenn der Charakter die Aktion als **ausführender Charakter** durchführt.
- **Omas Rezept**: 2 Entschlossenheit + 1 Nahrung; 2 Wunden bei 1 Charakter oder je 1 Wunde bei 2 Charakteren heilen; jederzeit.
- **Suchtalent**: 2 Entschlossenheit: 1 grauen Würfel bei Ressourcen sammeln neu werfen; Misserfolgs-Plättchen nicht für denselben Erfolgswürfel.
- **Steinsuppe**: 3 Entschlossenheit: 1 Nahrung erhalten; in Aktionsphase **zukünftige Ressource**, sonst sofort verfügbar.
- **Fusel**: 3 Entschlossenheit: In der Wetterphase 1 Regenwolke ignorieren oder 1 Schneewolke als Regenwolke behandeln.
- **Glückskind**: 2 Entschlossenheit: 1 grünen Würfel bei Erforschen neu werfen; Misserfolgs-Plättchen nicht für denselben Erfolgswürfel.
- **Aufklärung**: 2 Entschlossenheit: 3 Inselteile ansehen; 2 unter den Stapel, 1 oben auf den Stapel. Vor der Erforschen-Aktion entscheiden; nicht nach Aufdecken als Auswahlersatz.
- **Motivierende Ansprache**: 3 Entschlossenheit: Moral sofort +1.
- **Forscherdrang**: 3 Entschlossenheit: 2 Entdeckungsplättchen ziehen, 1 behalten, 1 aus dem Spiel entfernen; Timing nach aktueller Phase.
- **Spurensuche**: 2 Entschlossenheit: Oberste Jagdstapelkarte ansehen und oben oder unten zurücklegen.
- **Die Jagd**: 4 Entschlossenheit: Oberste Tierkarte verdeckt auf Jagdstapel legen; beginnt ggf. den Jagdstapel.
- **Wutanfall**: 3 Entschlossenheit: Soldat/Soldatin erhält für 1 Aktion oder Spieleffekt temporär +3 Waffenstärke.
- **Verteidigungsstrategie**: 3 Entschlossenheit: Palisadenstärke oder Waffenstärke permanent +1; Palisade nur mit Unterschlupf.

## BESITZ, GEGENSTÄNDE & RESSOURCEN

- Ressourcen, gebaute Gegenstände, Startgegenstände, Entdeckungsplättchen und Schätze gehören grundsätzlich der Gruppe.
- **Entschlossenheitsplättchen** sind persönlich.
- 1x pro Runde nutzbare Gegenstände/Schätze nach Nutzung zum nutzenden Charakter legen; am Rundenende zurück.
- Startgegenstände: 2 Nutzungen; pro Nutzung 1 Marker entfernen; nach zweiter Nutzung ablegen.
- Entdeckungsplättchen nach Nutzung abwerfen.
- Nahrung/Holz-Entdeckungsplättchen beim Verfügbarwerden sofort in Ressourcen tauschen.
- Unverderbliche Nahrung verfault nicht.
- Verderbliche Nahrung verfault in der Nacht, sofern nicht konserviert.
- Korb / Sack: Nach Plättchentext nutzen; keine allgemeine Änderung der Sammelregeln.

## UNERFÜLLBARER BEDARF

- Negative Effekte vollständig erfüllen, wenn möglich.
- Pro fehlendem Anteil: 1 Wunde.
- Aktionsphase: **ausführender Charakter**.
- Kampf in Ereignisphase: Startspielerin.
- Sonstige Phasen: alle Charaktere, sofern nichts anderes angegeben ist.

**Typische Fälle:** Ressourcen abgeben, Entschlossenheit abgeben, Waffen/Dach/Palisade senken, Waffenstärke vorweisen, Marker platzieren. *Nachtessen ist Ausnahme: Nicht essen = 2 Wunden. Moralminimum verursacht keine Wunden. „Wenn möglich“ verursacht keinen unerfüllbaren Bedarf.*

**Ausnahmen:** Nebelmarker und Vulkanaschemarkar nach Szenario 2/4.

## SOLO / 2 PERSONEN / FREITAG & HUND

- **2 Personen:** Zusätzlich steht Freitag zur Verfügung.
- **Solo:** Nutze die 2-Personen-Regeln; zusätzlich steht der Hund zur Verfügung. Kosten für Unterschlupf, Dach und Palisade wie bei 2 Personen. Der einzelne Charakter ist immer Startspielerin. Zu Beginn jeder Moralphase erst Moral +1, dann Moralphase ausführen.

## FREITAG

- Nie Startspieler\*in.
- Nicht von Ereigniskarten betroffen; Ausnahme: **Streit**.
- Darf jeder Aktion zugewiesen werden.
- Darf allein oder mit neutralen Aktionssteinen zugewiesen werden.
- Zusammen mit Charakter-Aktionsstein: Freitag unterstützt nur; der Charakter führt aus.
- Wenn Freitag Aktionswürfel wirft: Fragezeichen auf Abenteuerwürfel = Freitag erleidet 1 Wunde; keine Abenteuerkarte ziehen. Abenteuerplättchen bewirkt ebenfalls 1 Wunde und wird abgeworfen.
- 2 eigene **Entschlossenheitsplättchen**: 1 für ihn geworfenen Aktionswürfel neu werfen.
- Stirbt Freitag: Ihr verliert nicht; sein Aktionsstein ist für den Rest des Spiels weg. Stirbt er bei erfolgreicher Aktion, erhaltet ihr trotzdem Ressourcen/Karten.
- Freitag ist nicht vom Wetter, Tierwürfel, Nachtessen oder Schlafen im Freien betroffen.
- Darf Startgegenstände, gebaute Gegenstände und Schätze nutzen; Ausnahme: Bett.
- Muss Geheimniskarten ziehen, wenn Aktion es verlangt; sie wirken auf ihn. Ausnahme: Blasrohr.
- Erhöht nicht die Kosten für Unterschlupf, Palisade und Dach.

## HUND

- Zählt wie neutraler Aktionsstein.
- Jede Runde ausschließlich zur Unterstützung von **Jagen** oder **Erforschen** nutzbar.
- Muss nicht eingesetzt werden.
- Kann nicht sterben.
-

## SZENARIO-REFERENZ (GRUNDSPIEL)

### SZENARIO 1 – SCHIFFBRÜCHIG

- Ziel: Holzstapel vollständig errichten und Feuer bauen.
- Holz darf nur direkt vor der Aktionsphase auf den Holzstapel gelegt werden; keine Aktion nötig.
- Pro Runde nur 1 Spalte füllen, immer die am weitesten links liegende freie Spalte.
- Gefüllte Spalte erlaubt nächste Spalte erst in der folgenden Runde.
- Holz auf dem Stapel kann nicht entfernt werden.
- Voller Holzstapel + Feuer: Bis zum Schiff in Runde 10/11/12 überleben, dann sofort Sieg.
- Spezielle Symbole ohne Auswirkung: nach Szenarioangabe.
- **Öl / Mast:** Holz sofort auf Holzstapel; Überschuss verfallt, nicht Ressourcenfeld und nicht nächste Spalte.
- **Rosenkranz:** 3 **Entschlossenheitsplättchen** beliebig verteilen.
- **Beil:** Lege zusätzliches Holz-Plättchen auf Lager-Inselteil, falls dort keines liegt; zieht mit Lager um.

### SZENARIO 2 – DIE VERFLUCHTE INSEL

- Ziel: Auf 5 verschiedenen Inselteilen je 1 Kreuz errichten; bis Rundenende überleben, Kreuze müssen stehen bleiben.
- Auf umgedrehten Inselteilen können keine Kreuze gebaut werden.
- Buchsymbol: Lege je 1 Nebelmarker auf 2 beliebige Inselteile oder leere Inselfelder; max. 1 pro Feld. Keine Wunden, wenn nicht platzierbar.
- Nebelmarker: Jede Aktion dort +1 Aktionsstein; Landschaftstyp gilt als unerforscht.
- Nebel auf Lager-Inselteil: Keine Produktion von Quellen/Plättchen. Abkürzung und Grube produzieren weiter; Abkürzung verliert ihren Effekt, wenn ihr eigenes Inselteil Nebel hat.
- Totem #1: Besonderer Ort; 1× Erforschen, Geheimniskarten ziehen, max. 3 und 1 ausführen; Abbruch zählt trotzdem als erfolgreiche Aktion.
- Totems #2-#6: Reihenfolgeplättchen; Effekt sofort und nur 1× nach Szenariotafel.
- **Kerzen der Kultisten:** Einmalig 1 braunen neutralen Aktionsstein für Bauen.
- **Seltsame Phiolen:** Heilmittel ohne Aktion oder Voraussetzungen bauen; in Aktionsphase erst **zukünftige Ressource**, sonst sofort verfügbar.
- **Opferdolch:** Behalten; jede Runde von 1 Charakter in beliebig vielen Kämpfen nutzbar; Bonus auf Waffenstärke, aber jedes Mal 1 Wunde. Erster Nutzer behält ihn bis Rundenende.
- **Geweihte Glocke:** Mehrfach baubar, auch mehrmals pro Runde; jedes Mal 3 Nebelmarker entfernen.
- **Kreuz:** Mehrfach baubar, auch mehrmals pro Runde; auf beliebigen Inselteilen, auch mit Nebel.

### SZENARIO 3 – JENNYS BRAUCHT HILFE

- Ziel: Floß bauen, Jenny retten, dann Rettungsboot bauen; Sieg sofort mit gebautem Rettungsboot, wenn Jenny gerettet ist.
- Wetterglas steht nicht zur Verfügung und kann später nicht gezogen werden.
- Jenny außerhalb des Lagers: In jeder Nachtphase 2 Wunden; nicht heilbar durch Gegenstände, Fähigkeiten, Entdeckungsplättchen oder Schätze.
- Jenny im Lager: Wie Charakter behandeln. Sie muss essen, braucht Unterschlupf, ist von Ereignissen, Tierwürfel und **unerfüllbarem Bedarf** betroffen.
- Jenny kann nur 1× pro Runde Ausruhen, aber Bett/Hängematte nicht nutzen. Sie kann nicht Startspielerin werden und erhöht keine Baukosten.
- Buchsymbol: Palisadenstärke -1; falls nicht möglich, alle Charaktere außer Freitag erleiden 1 Wunde.
- Totems: Reihenfolgeplättchen #1-#4 sofort und 1× ausführen. #3 dreht Seil auf Gegenstandsseite und legt es auf **zukünftige Ressourcen**. #5/#6 ignorieren.
- Floß: Nach Bau in folgender Runde normale Aktion Erforschen auf dem Gegenstand, um Jenny ins Lager zu holen. Bei 1 Aktionsstein und Fragezeichen: keine Abenteurerkarte; **ausführender Charakter** erleidet 1 Wunde.
- **Retungsboot:** Erst baubar, wenn Jenny im Lager ist; Bau = sofortiger Sieg.

### SZENARIO 4 – VULKANAUSBRUCH

- Ziel: Benötigte Anzahl leerer Inselfelder und besonderer Orte erforschen; dann Jolle bauen und sofort gewinnen. Anzahl abhängig von Charakterzahl ohne Freitag.
- Start auf Inselteil 10; Inselteil 8 ist Vulkan. Totem/Entdeckung auf Startfeld ignorieren.
- Aktionsfeld Erforschen hat dauerhaft +1 Aktionsstein.
- Fell darf beim Bau von Unterschlupf/Dach/Palisade mit Holz gemischt werden; Fell zählt wie Holz, es gelten höhere Kosten.
- Vulkanfeld: Nicht betretbar, nicht überquerbar, keine Marker/Plättchen/Aktionen.
- Ab Runde 4 werden Inselteile/Inselfelder gemäß Szenariotafel durch Lava umgedreht; Marker/Plättchen entfernen. Lager dort = sofortige Niederlage.
- Muss Lager dorthin verlegt werden: Stattdessen alle Charaktere 1 Wunde.
- Buchsymbol: Je 1 Vulkanaschemarken auf 2 Inselteile/leere Felder; max. 1 pro Feld; darf auf umgedrehte Inselteile, nicht auf Vulkanfeld; wenn nicht platzierbar, keine Wunden.
- Vulkanaschemarken: Jede Aktion dort +1 Aktionsstein, kumulativ mit Erforschen-Plättchen und anderen Effekten.
- Totems werden nicht beim Platzieren markiert. Stattdessen besondere Orte: Beim Erforschen Reihenfolgeplättchen #1, #2, etc. auflegen; jeder Ort nur 1×.
- Besondere Orte: Geheimniskarten ziehen und bis zum angegebenen Maximum ausführen; kein freiwilliger Abbruch nach jeder Karte. Karte mit „keine weiteren Karten ziehen“ beendet erfolgreich. Letzte beiden Orte benötigen +1 Aktionsstein.
- Startfeld-Totem Nr. 10 wird ignoriert.
- **Alte Karte:** Vor dem Ziehen nutzen; bei besonderem Ort 1 Geheimniskarte weniger ziehen/ausführen.

- **Indy's Tagebuch / Fackel:** Effekt einer gerade gezogenen Karte ignorieren; Karte gilt als ausgeführt.
- **Altes Segeltuch:** In Wetterphase 1 Symbol vollständig ignorieren.
- **Strickleiter:** Neutraler Erforschen-Aktionsstein nur für besondere Orte.
- **Jolle:** Erst baubar, wenn in der vorangegangenen Runde die zum Sieg nötigen Erforschen-Aktionen erfolgreich durchgeführt wurden.

### SZENARIO 5 – KANNIBALEN-INSEL

- Ziel: Stadt der Kannibalen auf Inselteil 4 zerstören; danach bis Rundenende überleben.
- Startgegenstände: Rum sowie Pfeife & Tabak statt 2 zufälliger Startgegenstände. Inselteil 4 liegt verdeckt auf dem Szenariofeld.
- Beginn Runde 4 vor Ereignisphase: Inselteil 4 aufdecken, Reihenfolgeplättchen #6 darauf legen. Ab dann kann die Stadt angegriffen werden.
- Lager darf nie auf Inselteil mit Kannibaldorf sein. Müsste es dorthin verlegt werden: Jeder Charakter 1 Wunde.
- Ressourcen sammeln auf Inselteil mit Kannibaldorf: +1 Aktionsstein. Nach Niederbrennen gilt diese Einschränkung nicht mehr.
- Kannibaldorf oder Stadt angreifen: Aktion Jagen, unabhängig von Entfernung; keine Tierkarte ziehen.
- Dorfstärke: 4 + Anzahl sichtbarer Totemsymbole auf Inselteilen; Stadt-Totem zählt, sobald Stadt aufgedeckt ist.
- Wird Dorf bekämpft und Charakter stirbt nicht: Totemsymbol mit grauem Marker abdecken; es zählt nicht mehr sichtbar.
- Stadtstärke beginnt bei 21 und sinkt durch niedergebrannte Dörfer.

### SZENARIO 6 – FAMILIE ROBINSON

- Ziel am Ende einer beliebigen Runde: Alle Charaktere und bis dahin geborenen Kinder leben; alle 9 relevanten Gegenstände gebaut; Unterschlupf sowie Dach-, Palisaden- und Waffenstärke je mindestens 1.
- Aufbau: 9 zufällige Erfindungskarten statt 5; genau diese 9 müssen gebaut werden.
- Kinder in Runden 7, 9, 11: Müssen je 1 zusätzliche Nahrung erhalten. Kinder dürfen nicht hungern; bei zu wenig Nahrung sofortige Niederlage.
- Lager-Inselteil: Exklusivität für passende Zusatz-Nahrungsplättchen aufgehoben; Produktion kann dort mehr als 1/2 Nahrung liefern.
- **Rekultivierung:** Spezielles Aktionsfeld mit genau 2 Aktionssteinen; entferne 1 grauen Marker von beliebigem Inselteil oder leerem Feld.
- Buchsymbol: Nach Produktionsressourcen Hälfte aufgerundet wieder abgeben; Rest abgerundet verfügbar. Holz/Nahrung beliebig kombinieren.
- Totem: Beim Platzieren Landschaftstyp mit allen ausliegenden Inselteilen vergleichen. Ist es das erste Inselteil dieses Typs, decke den Landschaftstyp mit grauem Marker ab; er gilt als unerforscht.
- **Altes Werkzeug:** Gegenstand ohne Aktion oder Voraussetzungen bauen.

### SZENARIO 7 – KING KONG

- Wenn du ein Inselteil mit Fußabdruck aufdeckst, lege das nächste Reihenfolgeplättchen darauf.
- In der Wetterphase für jedes Fußabdrucksymbol 1× Tierwürfel.
- Lager in Produktionsphase auf Fußabdruck-Inselteil: Jeder Charakter 1 Wunde.
- Würde Wundenregel auf unter 0 reduzieren: Stattdessen Szenarioersatzregel; zusätzlich stirbt das lebende Crewmitglied mit niedrigster Nummer.
- SchauspielerIn stirbt nicht, sondern wird entführt.
- Entführte SchauspielerIn durch spezielle Aktion retten; bei Erfolg Geheimniskarten ziehen und 1 ausführen.
- Fallen dürfen bis zu 2 Inselteile vom Lager entfernt gebaut werden; normale Distanz-Aktionssteine beachten.
- Ziel: 3 Fallen auf verschiedenen Fußabdruck-Inselteilen bauen, dann **Fangt King Kong**.
- **Fangt King Kong:** Voraussetzung 3 Fallen; Waffenstärke -5. Sieg nur, wenn alle Charaktere und Regisseur leben und SchauspielerIn nicht entführt ist.
- Erschwerungsregel: Wenn 1 Charakter nicht isst, stirbt zusätzlich das nächste Crewmitglied; SchauspielerIn wird wie üblich entführt.