



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
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

ARCTIC SCAVENGERS (2-5 SPIELER)

AUFBAU EINER KARTE (VON OBEN)

- Kartentyp:** Person(en), Werkzeug, Medizin, Gebäude, Gangs, Stammesführer, **Sofort-Karten** (Blitz).
- Stapelsymbol** (Umkämpfte Ressource, Schrottplatz) oder **Kosten** (Medizin, **Nahrung**).
- Aktionen** (unter einander): Nachziehen, Graben, Jagen, Kampf.

Werte mit „+“-**Zeichen** sind nur Aktionsmodifikationen, die allein keine Aktion auslösen können. Sie können zusätzlich ausgespielt jedoch andere Aktionen desselben Symbols verstärken. Werkzeuge müssen von Personen getragen werden, die selbst auch über die zu modifizierende Aktion verfügen.

Jedes **Stammesmitglied** darf **nur 1 Werkzeug** tragen (ungeachtet der Anzahl der Personen der Karte)!

- Anzahl der Stammesmitglieder** (falls vorhanden).
- Erweiterungssymbol (Stern = **Hauptquartier**, Fernglas = **Aufklärung**).

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Nahrung:** Dient quasi als Währung. Muss in dem Moment genutzt werden, in dem sie durch Ausspielen von Karten generiert wird und kann in der Regel nicht gespeichert werden.

Es gibt **keine physische Nahrung** im Spielmaterial.

- **Stammesmitglieder:** Sind während des Spiels meist nutzlos, zählen am Ende aber als Siegpunkte.

Personen im Markt sind **Söldner**. Sobald sie angeheuert wurden, werden sie zu **Stammesmitgliedern**.

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält ein identisches **Startdeck** aus 10 Karten:

- 4x Überlebender
- 3x Plünderer
- 1x Schläger
- 1x Speer
- 1x Schaufel

- Mischt alle eure Startdecks und zieht je **5 Handkarten**. Jeder erhält 2 zufällige **Stammesführer** und wählt 1 davon aus. Legt diese Karte offen vor euch aus.

- Die restlichen Karten werden ausgelegt:

- Das Deck „**Umkämpfte Ressourcen**“ mischen und verdeckt auf der Ablage platzieren.
- Das Deck „**Schrottplatz**“ mischen und verdeckt auf der Ablage platzieren. **Mischt die 8 neuen Schrottplatz-Karten ein.** Mischt die **4 Ferngläser** mit ein.
- Das Deck „**Konstruktionspläne**“ mischen und verdeckt auf der Ablage platzieren.

2 Spieler: 2 Karten jedes Typs werden aus dem Deck entfernt.

→ Legt **8–10 Söldner-Decks** offen in die Tischmitte. Wählt aus: Plünderer/Zähe **Plünderer**, Schläger, Jäger, Saboteur, Kundschafterin, Gruppenanführer, Scharfschützenteam, Kampftrupp, **Sanitäter**, **Konstrukteure**, Spionin & Späher (zusammen!), Attentäter, Provokateur, Bandit, Wache, Ausbilder, Bastlerin, Kurierin, Schrottsammler, Feldsanitäter, Sprengkommando, Stammesjäger.

- Legt die **Gang-Karten** offen aus.

- Bestimmt einen zufälligen Startspieler.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen: **Start-**, **Sammel-** und (erst ab Runde 3!) **Gefechtsphase**. Pro Phase ist jeder Spieler 1x am Zug.

Ihr müsst eure Handkarten zwischen **Sammel-** und **Gefechtsphase** aufteilen, da ihr dazwischen keine neuen Karten zieht.

[I] STARTPHASE

- Legt alle Karten der vorherigen Runde auf eure Ablagestapel.
- Zieht 5 Karten** nach (mischt bei Bedarf eure Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel).
- Erst ab Runde 3:** Der Startspieler schaut sich die oberste Karte der **Umkämpften Ressourcen** an und legt sie wieder zurück – den anderen Spielern zeigt er diese Karte nicht.

2 Spieler: Die **Umkämpfte Ressource** wird **nicht** angesehen.

[II] SAMMELPHASE

KARTEN AUSSPIELEN

- Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder beliebig viele Handkarten aus, um beliebig viele Aktionen auszuführen.

Zwar könnt ihr **all** eure Handkarten in dieser Phase ausspielen, **olltet aber einige für die Gefechtsphase auf der Hand halten.**

- In seinem Zug darf ein Spieler von jedem seiner in **Bau** befindlichen Gebäude je 1 Karte ablegen.
- Jeder Spieler darf **jede Aktion nur 1x** nutzen.
- Jeder Spieler darf pro Aktion **beliebig viele Karten** spielen. Deren Werte und Modifikatoren der gewählten Aktion werden addiert, um die Aktion zu verstärken.

Selbst Karten, die mehrere Aktionen ausführen **könnten**, dürfen **nur für 1 Aktion** gespielt werden.

Siehe **Aktionen im Detail**

ANZAHL DER GEFECHTSKARTEN ANSAGEN

- Karten, die nicht in der Sammelphase gespielt werden, gehen in die Gefechtsphase über. **Die Anzahl dieser (verdeckten) Karten muss der Spieler laut ansagen.**

Es dürfen auch Karten (verdeckt) mit ins Gefecht genommen werden, die dort keinen Nutzen haben. Auf diese Weise kann ein Spieler seine wahre Stärke verschleiern und bluffen.

2 Spieler: Die Anzahl der Gefechtskarten wird **nicht** angesagt.

KARTEN ABLEGEN

- Legt am Ende der Runde alle gespielten Karten auf euren Ablagestapel.

Der Ablagestapel ist immer offen. Es empfiehlt sich neu erworbene geheime Karten verdeckt auf ausgespielte Karten zu legen und diese als Stapel offen auf den Ablagestapel zu legen, damit die Mitspieler keine Informationen über die neue Karte erhalten.

[III] GEFECHTSPHASE

Erst ab der 3. Runde!

- Deckt alle eure übrigen Handkarten gleichzeitig auf.
- Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn **Spezialaktionen** seiner Karten (im Textfeld) aktivieren, um die anderen Kampf-Teams zu beeinflussen.
- Addiert eure jeweiligen **Kampfwerte**. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert gewinnt das Gefecht. Er erhält die oberste Karte der **Umkämpften Ressourcen** und fügt sie dem Ablagestapel hinzu, ohne sie den anderen zu zeigen.

Ein Kampfwert von „0“ kann dennoch gewinnen, wenn kein anderer Spieler einen Kampfwert besitzt.

2 Spieler: Gefechte müssen mit einer **Differenz von 2 gewonnen** werden. Andernfalls gilt das Gefecht als **Unentschieden** – mischt die **Umkämpfte Ressource** in den **Schrottplatz**.

BEI GLEICHSTAND

- Die beteiligten Spieler zählen die Anzahl der **beteiligten Personen**, die sie ins Gefecht gebracht haben (egal, ob sie einen Kampfwert beigetragen haben). Die meisten gewinnen.
- Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt niemand. Die oberste **Umkämpfte Ressource** wird **ungesehen** in das **Schrottplatz-Deck** gemischt.

Erst nach der Gefechtsrunde der 3. Runde: Am Ende der Gefechtsphase gebt ihr die **Startspielerkarte** nach links weiter.

SPIELEND & WERTUNG

- Das Spiel endet, sobald der Stapel der **Umkämpften Ressourcen** aufgebraucht ist. Es gewinnt, wer den größten Stamm (Anzahl der Personen) aufgebaut hat.
- **Wertet auch aus, ob sich eine Gang einem Stamm anschließt.**

Bei Gleichstand: Mehr **Umkämpfte Ressourcen** im Deck > mehr Karten im Deck > Sieg wird geteilt.

KLARSTELLUNG

- Wird eine **Person**, die ein **Werkzeug** tragen soll, durch z.B. ein **Scharfschützenteam** ausgeschaltet, so geht das Werkzeug zurück auf die Hand des Besitzers. Er kann es (sofern es nicht schon eingesetzt wurde) zusammen mit einer anderen passenden Person ausspielen.
- **Konstrukteure** können beim Graben auch von anderen Personen mit Graben-Aktion unterstützt werden.

AKTIONEN IM DETAIL

Jede Aktion **nur 1x pro Zug!**

Freie Aktionen benötigen keine ausgespielte Handkarte.

- **Nachziehen (Karte):** Ziehe entsprechend viele Karten nach.
- **Graben (Schaufel):** Ziehe entsprechend viele **Schrottplatz-Karten**. Lege 0–1 davon verdeckt auf deinen Ablagestapel.

Graben nach **Konstruktionsplänen** funktioniert genau so. Den ausgewählten Konstruktionsplan legt der Spieler vor sich ab und platziert so viele Karten von seinem Deck verdeckt auf dem Konstruktionsplan, wie als Bauzeit darauf angegeben sind.

- **Jagen (Fleisch):** Erhalte **Nahrung**, um Söldner anzuheuern.

Manchmal ist es notwendig, **Medizin** (Karten) abzulegen.

Jeder kann **max. 1 Söldner pro Runde anheuern!**

- **Spezialaktionen:** Siehe Kartentext. Wenn **Scharfschützenteams/Saboteure/Sanitäter** für ihre Spezialaktion eingesetzt werden, so werden sie genau wie ihr Ziel abgelegt.

Saboteure, deren Spezialaktion während der Sammel- oder Gefechtsphase eingesetzt wurde, steuern ihren Kampfwert **nicht mehr zum Gefecht** bei, zählen aber bei der Auflösung eines Gleichstands (Anzahl der Personen).

Wurden **Scharfschützenteams/Saboteure/Sanitäter** während der Sammelphase für die Gefechtsphase zurückgehalten, kann sich der Besitzer dennoch entscheiden, ihren Effekt noch in der Sammelphase zu nutzen. Da die Karte dann abgelegt wird, zählt sie auch nicht mehr für das Gefecht.

- **Entsorgen (freie Aktion):** Fügt beliebig viele Handkarten dem **Schrottplatz-Deck** verdeckt zu (mischen). Entsorgte Karten werden **nicht** nachgezogen.

Das **Schrottplatz-Deck** wird **nur dann** gemischt, wenn ihm neue Karten **hinzugefügt** werden – **niemals**, wenn Karten **nur zurückgelegt** werden!

- **Bauen:** Lege Personenkarte(n) ab, um pro Karte je 1 Karte von einem in Bau befindlichen Gebäude abzulegen.
- **Lagern (freie Aktion, mehrfach):** Lege Karten des genannten Typs unter ein fertiges Gebäude (Kapazität beachten).
- **Hervorholen (freie Aktion, mehrfach):** Nimm beliebig viele Karten von einem Gebäude wieder auf die Hand.
- **Gebäude sabotieren (nur Saboteur):** Das Gebäude wird umgedreht und ist nicht mehr aktiv. Auch Lagern/Hervorholen sind verhindert. 1 Person ausspielen, um es zu reparieren.
- **Anführer ausschalten (nur Scharfschützenteam):** Anführer wird umgedreht und deaktiviert. 1 Medizin ausspielen, um ihn zu heilen.
- **Beenden (Schnelle Aktion):** Bricht eine andere Aktion ab. Beide Karten werden abgelegt. Die Karte kann auch aus einem Gebäude heraus gespielt werden.
- **Aufklären (Fernglas):** Der Spieler darf sich Karten ansehen und muss sie wie zuvor zurücklegen.