

Náufragos

Die Schiffbrüchigen

ZIEL DES SPIELS

Ihr seid auf einer einsamen Insel gestrandet und müsst euer Überleben sichern, indem ihr ein Lager errichtet. Doch es ist genauso wichtig, den Urwald zu erkunden, um das Hochland im Inneren der Insel zu erreichen. Nur von dort könnt ihr den Horizont absuchen, um vorbeifahrende Schiffe zu entdecken, die euer Signal bemerken und euch vielleicht retten. Falls es der Gruppe gelingt, der Insel zu entfliehen, gewinnt der Spieler, der im Verlauf der Partie die meisten Bericht-Punkte (BP) angesammelt hat. Gelingt die Rettung jedoch nicht, spielen diese Punkte keine Rolle, denn die Spieler verlieren dann alle gemeinsam das Spiel...

INHALT

- 4 modulare Spielpläne
- 2 Würfel
- diese Regeln

KARTEN

- 127 Plotkarten (mit einer Zahl in einem Kreis)
- 12 Charaktere (6 Sonderfähigkeiten, jeweils in männlicher und weiblicher Version)
- 5 Lagerkarten
- 21 Ereigniskarten
- 30 Karten mit Gütern aus dem Schiffswrack
- 39 Erkundungskarten, aufgeteilt auf drei Decks: Küste (11), Hinterland (18), Herz der Insel (10)
- 6 "Gestalte dein eigenes Abenteuer"-Karten

SPIELSTEINE

- 8 Spielsteine in 4 Farben: 2x  2x  2x  2x 
- 8 Klötzchen in 4 Farben: 2x  2x  2x  2x 
- 16 schwarze Klötzchen  (Infektionen/Überreste des Wracks)
- 24 weiße Klötzchen  (Wunden/Mehrzweckmarker)
- 16 Essensmarker 
- 16 Holzmarker 
- 1 weißer Startspielerstein 

PLÄTTCHEN

- 39 Essensplättchen (15 Fisch  (13 nummerierte, 1 Qualle, 1 Hai) und 24 Sammelplättchen )
- 38 runde Plättchen für Bericht-Punkte 
- 22 weitere Plättchen: 2 Tau , 2 Segel , Startspieler , 4 Unterstand    , Lagerfeuer , Zeichen im Sand , großes Signalfeuer , Floß , Speisekammer , Hund , Ziege , Kanone , "Ruhe in Frieden"  und 4 "Auf der Insel verschollen"    )

SPIELBRETT



KARTEN



Güterkarte



Ereigniskarte



Lagerkarte



Charaktere



Plotkarte

3 DECKS



Küste



Hinterland



Herz der Insel

DER SPIELPLAN

Der Spielplan stellt die Insel dar, auf der ihr gestrandet seid. Die einzelnen Bereiche und Felder zeigen, wie ihr agieren könnt (Aktionen, Erkundungen, etc.) und was auf der Insel mit euch geschieht (Ereignisse, Wetter, angespülte Güter aus dem Wrack, etc.). Lege den Plan für Erkundungen, das Lager und den Hauptplan auf den Tisch, so dass alle Spieler leicht Zugriff darauf haben.

Lege alle Plotkarten zur Seite und sortiere sie nach den Nummern im Kreis links oben.

Separiere die Erkundungskarten ohne einen nummerierten Kreis entsprechend ihrer Rückseite in Küste, Hinterland, jeder Spieler leicht Zugriff darauf haben.

und Herz der Insel. Nimm zufällig 8 der Plotkarten mit der Zahl 0 und füge sie entsprechend ihrer Rückseite dem jeweiligen Deck hinzu.

Mische diese Decks jeweils für sich, und lege jedes auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan.

Jeder Spieler wählt nun einen Charakter und erhält die zwei Spielfiguren, zwei Klötzchen und das Auf der Insel verschollen-Plättchen der entsprechenden Farbe..

HINWEIS: Wo nicht anders angegeben, werden alle Karten und Plättchen verdeckt abgelegt.

Lege eins der Klötzchen auf den höchsten Wert der Energieleiste deines Charakters.



Behalte die Spielfiguren bei dir. Sie werden verwendet, um auf dem Spielplan anzuzeigen, welche Aktionen du in jeder Runde durchführst.

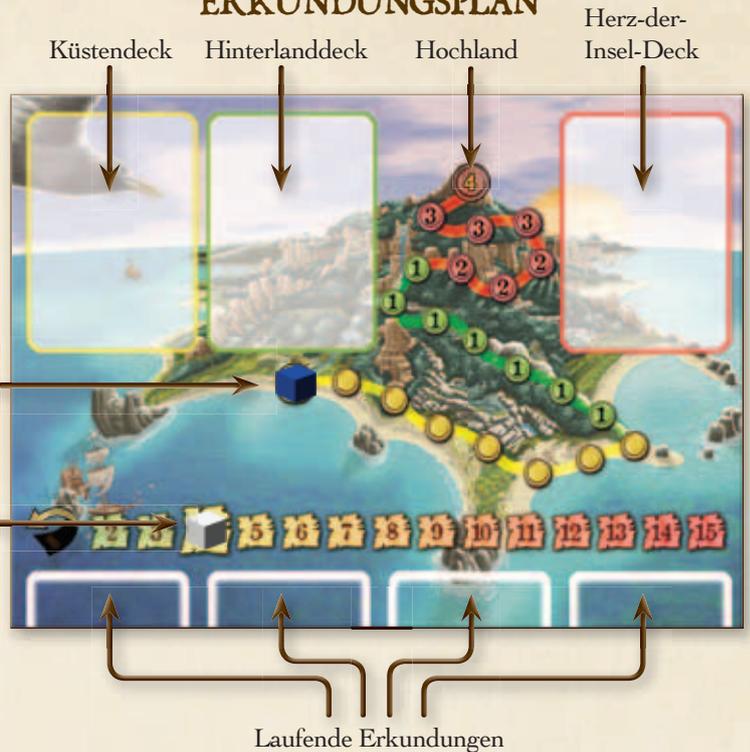
ERKUNDUNGSLEISTE

Jeder Spieler legt sein anderes Klötzchen auf das Startfeld der Erkundungsleiste. Es zeigt an, wie weit du es beim Erforschen der Insel bereits geschafft hast.

SCHWIERIGKEIT DER RÜCKKEHR

Lege ein weißes Klötzchen auf das mit 4 markierte Feld dieser Leiste, um die Schwierigkeit anzuzeigen, ins Lager zurückzukehren.

ERKUNDUNGSPLAN

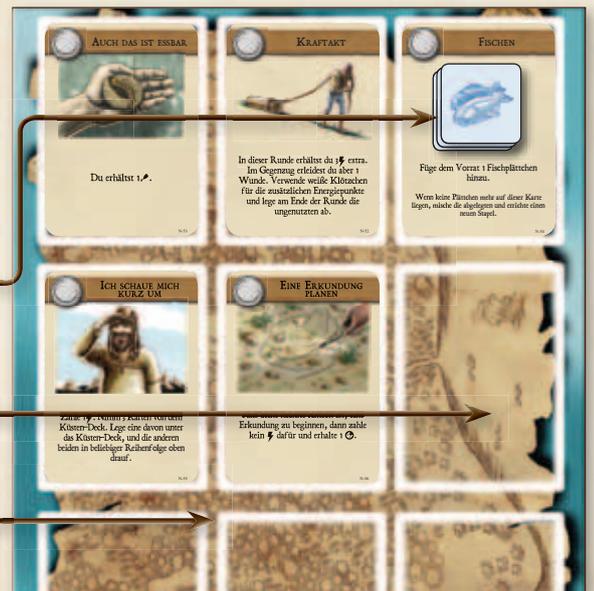


PLAN DES LAGERS

Lege die 5 Lagerkarten auf den Plan.

Mische alle Fischplättchen zusammen (außer dem Hai) und stapel sie auf der Fisch-Lagerkarte. Dies wird euer Fischvorrat sein.

Freie Felder.



WETTER: Lege ein weißes Klötzchen auf das erste sonnige Feld der Wetterleiste.

HAUPTPLAN

Lege die übrigen Sammelplättchen neben den Spielplan. Jedes Mal, wenn ihr dem Angebot Plättchen hinzufügt, nehmt ihr sie von hier.

EREIGNISSE: Spielen mehr als 2 Spieler mit, lege alle Ereigniskarten mit dem  in die Schachtel zurück.

Mische die Ereigniskarten und ziehe daraus zufällig:

- 12 bei 4 Spielern
- 15 bei 3 Spielern
- 18 bei 2 Spielern
- 21 bei 1 Spieler.

Diese Karten bilden dann das Ereignisdeck. Lege es auf das entsprechende Feld des Plans, und lege alle anderen Karten zurück in die Schachtel.

ÜBERRESTE DES WRACKS: Lege 6 schwarze Klötzchen auf die Wrackfelder.

Nimm dann die Karten mit den Gütern aus dem Wrack, mische sie und lege sie auf das entsprechende Feld auf dem Plan.

GEBÄUDE: Lege die Plättchen Zeichen im Sand und Großes Signalfeuer auf die entsprechenden Felder, so dass die Seite mit den Voraussetzungen oben liegt.



Nimm so viele Sammelplättchen, wie Spieler teilnehmen, staple sie und lege auf das Feld neben der Essensuche-Aktion. Dies wird euer Angebot.

AKTIONEN

- (A) Essensuche
- (B) Holz
- (C) Tagebuch
- (D) Überreste
- (E) Feuer machen
- (F) Bauen
- (G) Erkundung
- (H) Ausruhen
- (I) Lager

Bilde einen Stapel aus allen Unterstandplättchen, so dass die Seite mit den Voraussetzungen jeweils nach oben zeigt. Die Plättchen sollten so sortiert werden, dass die höheren Werte am Boden des Stapels liegen (4, 3, 2, 1 von unten).

Die schwarzen Felder mit den "?" werden für zukünftige Bauten benötigt.

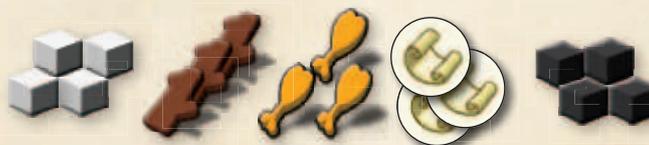
VORRAT: Lege 1 Holzmarker auf das Vorratsfeld, außerdem so viele Essensmarker, wie die Spieleranzahl minus 1 beträgt (minimal aber immer 1).

FEUER: Lege das Lagerfeuerplättchen hierhin, mit der brennenden Seite nach unten.

Legt die schwarzen und weißen Klötzchen, die Berichtspunkte-Plättchen, die Essensmarker und die Holzmarker neben den Plan.

ANDERE FELDER

- (1) Zeichen im Sand
- (2) großes Signalfeuer
- (3) andere Plättchen
- (4) Unterstand



Lost den Startspieler aus. Dieser erhält das Startspielplättchen sowie eine weiße Figur, die als Startspieler-Aktionsmarker verwendet wird.



CHARAKTERE UND ENERGIELEVEL

Jeder Spieler wählt einen der 6 Charaktere mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten, die beim Überleben auf der Insel hilfreich sein können. Man kann jeweils die männliche oder weibliche Version spielen, es können aber keine zwei Charaktere mit derselben Fähigkeit gewählt werden.

Auf der rechten Seite der Karte ist eine Leiste, die das Energieniveau des Charakters anzeigt. Jeder Schiffbrüchige beginnt das Spiel auf seinem maximalen Energieniveau, welches unweigerlich abnimmt, wenn der Spieler Aktionen durchführt. Ruht sich der Charakter aus oder isst, steigt es auch wieder an. Jeder Spieler verwendet eins der Klötzchen in seiner Farbe, um das aktuelle Energieniveau seines Charakters anzuzeigen.

Das Energieniveau eines Schiffbrüchigen kann nie unter Null sinken. Wenn dies eintreffen würde, erhält der Spieler stattdessen eine Wunde (ein weißes Klötzchen) und legt es auf das höchste Feld der Energieleiste. Falls dasselbe noch einmal geschehen sollte, legt der Spieler wiederum ein weißes Klötzchen auf die zweithöchste Zahl der Leiste und so weiter. Somit reduzieren Wunden das maximale Energieniveau eines Schiffbrüchigen, bis sie wieder entfernt werden.

BEACHTE: Falls ein Charakter zwei oder mehr Energiepunkte auf einmal verliert, erhält er trotzdem nur eine Wunde.

Wunden können zu Infektionen werden (siehe unten). In diesem Fall wird das weiße Klötzchen durch ein schwarzes ersetzt, und die Reduzierung des maximalen Energieniveaus ist permanent.

Falls eine Wunde auf das 0-Feld der Energieleiste gesetzt werden würde, wird stattdessen die höchste Wunde zu einer Infektion.

Falls ein Schiffbrüchiger seine vierte Infektion erleidet, stirbt er.

BEACHTE: Falls deine Energie 0 beträgt, kannst du keine Handlungen ausführen und keine Optionen wählen, die Energie benötigen.

DER TOD EINES SCHIFFBRÜCHIGEN



Falls ein Schiffbrüchiger seine vierte Infektion erhalten sollte, stirbt er. In diesem seltenen Fall wird sein Marker von der Erkundungsleiste entfernt und seine Gegenstände werden unter den anderen Spielern aufgeteilt. Diese können – angefangen beim Startspieler – reihum einen nach dem anderen auswählen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, falls der Tod auf einer Solo-Erkundung eintreten sollte; in diesem Fall sind alle Besitztümer des Spielers verloren.

STARKE



Um einen Stärkewurf durchzuführen, wirf einen Würfel und addiere die Stärkewerfer der Karten, welche die betroffene Person oder Gruppe besitzt. Dies geschieht meistens, um Streitigkeiten zwischen den Charakteren wie auch Begegnungen mit feindlich gesonnenen Elementen der Insel auszuwerten. **Falls auf einer Plotkarte ein Stärkewert erscheint, ist das hypothetische Resultat des Würfelwurfs des Gegners bereits eingerechnet.** Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Verteidiger.



Energie ist eins der wichtigsten Elemente von Náufragos. Du brauchst sie für nahezu alles: Essen sammeln, Gebäude errichten, Holz sammeln oder die Überreste des Wracks bergen... Es wird Momente geben, in denen du erschöpft bist (0 Energie), so dass deine einzige verfügbare Option sein wird, in deinem Tagebuch zu schreiben oder dich auszuruhen. Du solltest versuchen, zu Beginn deiner Runde mehr als 0 Energie zu haben, sonst wirst du dich kaum nützlich machen können.

Denke daran, dass Wunden geheilt werden können. Versuche, dich von ihnen zu erholen bevor sie zu Infektionen werden und dein Energieniveau permanent einschränken.



Klara beginnt das Spiel mit 6 Energiepunkten. Nach einer anstrengenden Suche nach Essen wird ihre Energie allerdings um 2 Punkte reduziert, so dass sie nun nur noch über 4 Energiepunkte verfügt.



Auf einer Erkundung verstaucht sich Klara den Knöchel, was eine Wunde verursacht. Sie legt nun ein weißes Klötzchen auf das höchste Feld (6) ihre Energieleiste. Klara wird diesen Wert nicht mehr erreichen können, bis ihre Wunde verheilt ist und das Klötzchen wieder entfernt wird.



Klara wird angegriffen und erhält 2 weitere Wunden. Diese decken die Nummern 5 und 4 der Energieleiste zu, und schieben so ihren Energiemarker nach unten. In diesem Fall könnte Klara keine Energie zurückgewinnen, da die Wunden die Leiste blockieren. Sie braucht nun definitiv eine Pause.



Klara hat 6 Wunden und erhält eine weitere. Das sie ihren Energiemarker nicht weiter nach unten schieben kann, wandelt sie stattdessen die höchste Wunde in eine Infektion um.



SPIELABLAUF

Náufragos läuft über mehrere Runden. Die Anzahl dieser Runden hängt von der Anzahl der Ereigniskarten in jedem Spiel ab. So dauert ein Solo-Spiel 21 Runden, eine Partie mit vier Spielern aber höchstens 12. Falls die Spieler am Ende der letzten Runde nicht gerettet worden sind, verlieren sie das Spiel.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

A) EREIGNISSE

Decke die oberste Ereigniskarte auf, und ermittle die Bedingungen für die Runde in der folgenden Reihenfolge:

1. Wetter: Falls das Wettersymbol eine Sonne darstellt, ziehe den Wettermarker 1 Feld nach rechts. Falls das Symbol ein Sturm ist, ziehe den Wettermarker 1 Feld nach links.
 - Falls der Marker auf Sengende Hitze steht, verlieren alle Schiffbrüchigen sofort 1 Energiepunkt.
 - Falls der Marker auf Sturm steht, erlischt das Lagerfeuer und man kann nicht fischen gehen.
 - Das Wetter beeinflusst ebenfalls anstehende Rückkehrwürfe: -1 auf den Wurf, wenn es regnet, und -2 bei einem Sturm.
2. Überreste des Wracks: Falls die Anzahl an schwarzen Klötzchen auf dem Wrack mindestens so hoch wie die Zahl auf der Karte ist, und kein Klötzchen auf dem entsprechenden Aktionsfeld liegt, lege ein neues Klötzchen auf das Feld.



3. Effekt: Führe nun den Text der Ereigniskarte aus.

BEACHTE: Falls alle Spieler verschollen sind, und sich das Ereignis auf die Charaktere bezieht, führe den Text nicht aus.

Lege nun die Karte auf das Feld für das aktive Ereignis.

B) AKTIONEN

- **Startspieler (überspringe diesen Schritt, wenn der Startspieler bei einer Erkundung verschollen ist):** Der Startspieler setzt den weißen Spielstein auf eine der Lagerkarten und führt sofort die Anweisungen darauf aus.
- **Nicht verschollene Spieler**
 - Der Startspieler legt einen seiner Aktionssteine auf die Aktion, die er ausführen möchte, und die anderen Spieler, die nicht verschollen sind, folgen im Uhrzeigersinn. Wenn alle ihren ersten Aktionsstein gesetzt haben, wird diese Sequenz mit dem zweiten Aktionsstein jedes Spielers erneut durchgeführt.
 - Falls das ausgewählte Aktionsfeld eine Zahl anzeigt, muss der Schiffbrüchige die entsprechende Anzahl an Energiepunkten ausgeben, um seinen Spielstein hier hinstellen zu können. Falls das Feld ein "⚡" zeigt, wird die auszugebende Energie im Durchführen der Aktion bestimmt.
 - Aktionssteine werden auf das erste freie Feld jeder Aktion gesetzt, von oben betrachtet. Die Anzahl der Aktionssteine, die für eine Aktion verwendet werden können, ist somit von der Anzahl der vorgegebenen Felder abhängig. Zum Beispiel kann man bis zu 4 Steine auf die Sammel-Aktion setzen, aber nur 1 Charakter kann sich um die Überreste des Wracks kümmern oder das Feuer entzünden.
 - ein Schiffbrüchiger kann nicht zweimal dieselbe Aktion in der selben Runde ausführen, zum Beispiel also nicht zweimal ausruhen, zweimal die Karten im Lager verwenden oder zweimal in sein Tagebuch schreiben.

ABLAUF EINES ZUGS

A) EREIGNISSE

B) AKTIONEN

- Startspieler
- Nicht verschollene Spieler
- Verschollene Spieler
- Auswertung

C) ÜBERLEBEN

- Essen
- Ausruhen

D) ENDE DER RUNDE

- Wunden
- Rundenende



3 Falls sich das Wetter durch die letzte Ereigniskarte verbessert hat, platziere den Wettermarker auf Sengende Hitze.



Der rote Spieler hat 2 Energie gezahlt, um auf das erste Feld der Sammel-Aktion zu gehen; der nächste Spieler muss dann nur noch 1 Energie ausgeben.



• **Verschollene Spieler:** Charaktere, die bei einer Erkundung verschollen gingen, können jetzt versuchen, ins Lager zurück zu finden:

- Jeder verschollene Spieler verwendet 1 seiner Aktionsspielsteine. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad des Wurfs, um ins Lager zurückzukehren, um 1 Punkt reduziert (bewege den Marker auf der Schwierigkeitsleiste 1 Feld rückwärts).
- Würfelt nun mit beiden Würfeln für jede Gruppe verschollener Schiffbrüchiger. Falls das Resultat unter Berücksichtigung aller Modifikatoren mindestens so hoch wie die angezeigte Schwierigkeit ist, schafft es die Gruppe zurück ins Lager, so dass sie alle wie oben erläutert ihren zweiten Spielstein noch setzen können. Ist das Resultat zu niedrig, müssen alle Beteiligten auch ihren zweiten Spielstein aufwenden, um die Schwierigkeit erneut um 1 zu reduzieren, und kehren dann im Erfolgsfall ohne übrige Aktionen ins Lager zurück. Falls auch der zweite Wurf erfolglos bleibt, beginnen die Betroffenen die nächste Runde wieder als verschollen.

• **Auswertung:** Aktionen werden nun entsprechend der Reihenfolge auf dem Plan von oben nach unten und von links nach rechts abgehandelt. Die Spieler entfernen ihre Spielsteine, nachdem sie die entsprechende Aktion ausgeführt haben. Sie müssen daher die erste Aktion durchführen, bevor sie den nächsten Spielstein vom Brett entfernen dürfen.

SAMMELN



Der Spieler nimmt 1 Sammel-Plättchen aus dem Angebot und legt es aufgedeckt in den Vorrat. (Falls keine Plättchen mehr im Angebot vorhanden sind, hat diese Aktion keinen Effekt.).



Das Angebot repräsentiert eure Kenntnis von Stellen, wo Essen gesammelt werden kann. Zu Beginn kennt ihr nur eine Handvoll solcher Stellen, daher hilft euch das Erkunden, das Angebot zu erhöhen.

HOLZ



Der Spieler nimmt 1 Holz und legt es in den Vorrat.

TAGEBUCH



Der Spieler nimmt sich 1 BP-Zählmarker, ohne ihn irgendjemandem zu zeigen.



BERICHT-PUNKTE (BP)

Bericht-Punkte, welche die Spieler erhalten, stellen die Berichte im Tagebuch und deren Eindringlichkeit dar. Falls die Schiffbrüchigen es nicht schaffen, die Insel zu verlassen, wird niemand von ihren Abenteuern erfahren und BP sind am Ende des Spiels wertlos. Falls jedoch die Schiffbrüchigen gerettet werden, entscheiden die BP, wer von den Charakteren noch über Generationen als Beispiel für Heldenmut und Überlebensfähigkeiten dienen wird. Dessen Spieler gewinnt.

BEACHT: Ein Spieler kann einen seiner BP-Zählmarker ablegen, um einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Nur 1 Marker kann pro Wurf derart verwendet werden.

ÜBERRESTE



(nur verfügbar, wenn noch ein schwarzes Klötzchen auf dem Aktionsfeld liegt)

Der Spieler zieht 5 Karten mit Gütern aus dem Schiffswrack und deckt sie auf. Jeder Spieler wählt eine von ihnen aus, begonnen mit dem Spieler, der diese Aktion durchführt, und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn dies geschehen ist, lege die nicht gewählten Karten ab und entferne das schwarze Klötzchen von dem Aktionsfeld ganz aus dem Spiel.



Die Überreste des Wracks sind eure einzige Verbindung zur Zivilisation. Jeder Gegenstand aus dem Wrack erhöht eure Chancen, zu überleben und zu entkommen. Einige von ihnen sind unerlässlich, um von der Insel gerettet zu werden.

GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Gegenstände können **frei** zwischen Spielern ausgetauscht werden, **außer auf einer Erkundung**. Die Spieler können frei verhandeln. Man ist auch nicht gezwungen, einen Gegenstand zurückzugeben, den einem ein anderer Spieler geliehen hat. Manche Gegenstände haben einen BP-Wert, der am Ende des Spiels mitgerechnet wird.



Die *Machete* liefert am Ende des Spiels 1 BP.

BP-Wert

FEUER MACHEN



Der Spieler verkündet, wie viel Energie er einsetzen möchte, um das Feuer zu entzünden, reduziert sein Energieniveau entsprechend und würfelt. Falls das Resultat kleiner oder gleich der aufgewendeten Energie ist und mindestens ein Holz im Vorrat liegt, dreht er das Lagerfeuerplättchen auf die brennende Seite und legt 1 Holz aus dem Vorrat darauf.

AUSRUHEN



Der Spieler würfelt einmal und erhöht sein Energieniveau um den Wert, der auf dem letzten errichteten Unterstandplättchen (sprich: dem höchsten bisher) für dieses Ergebnis angegeben ist. Ohne Unterstand erhält er nur 1 Energiepunkt. Danach entfernt er die unterste Wunde von seiner Energieleiste, falls vorhanden.

LAGER



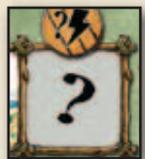
Der Spieler wählt eine der verfügbaren Aktionen auf dem Plan des Lagers, setzt seinen Spielstein darauf und führt sie entsprechend der Anweisungen auf der Karte aus. **Man kann keine Aktion wählen, auf der sich bereits ein Spielstein befindet.**

BAUEN



Es gibt zwei Arten von Konstruktionen. Die einen müssen innerhalb einer Runde fertiggestellt werden (Unterstand, Floß), und die anderen können über mehrere Runden gebaut werden, wobei der Fortschritt markiert werden muss (Zeichen im Sand sowie Großes Signalfuer).

- **Konstruktionen, die innerhalb einer Runde fertiggestellt werden müssen, zeigen die benötigten Energiepunkte und Materialien auf ihrer inaktiven Seite an.** Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, werden sie umgedreht. Angefangen bei dem Spieler, der die Konstruktion vorgeschlagen hat, dann in Spielreihenfolge, sagt jeder Spieler an, der nicht verschollen ist, wie viel Energie er diesem Zweck widmen möchte. Falls die erreichte Gesamtmenge an Energie höher oder gleich den angezeigten Kosten ist und die benötigten Materialien vorhanden sind, ist das Plättchen vollendet: Entferne das Material aus dem Vorrat und lege das Plättchen auf das vorgesehene Feld. Neue Unterstände decken jeweils die vorhergehende Baustufe ab. Der Spieler, der die Aktion vorgeschlagen hat, erhält ein BP-Plättchen. Falls die benötigte Energie nicht erreicht wird, wird die Konstruktion nicht errichtet. In diesem Fall sind die Energiepunkte verloren, aber die Materialien werden behalten.
- **Bei Konstruktionen, die über mehrere Runden gebaut werden können, folgt man diesem Ablauf** ⌚: Angefangen bei dem Spieler, der die Konstruktion vorgeschlagen hat, dann reihum sagt wieder jeder Spieler an, der nicht verschollen ist, wie viel Energie er diesem Projekt widmen möchte. Lege für jeden dieser Energiepunkte ein weißes Klötzchen auf das Plättchen (Zeichen im Sand), oder bewege pro Energie 1 Holzmarker aus dem Vorrat darauf (Großes Signalfuer). Sobald das gesammelte Material oder die gesammelte Energie die Bedingungen erfüllt, werden die Marker aus dem Spiel entfernt und das Plättchen auf das vorgesehene Feld gelegt, mit der fertigen Seite nach oben. Der Spieler, der in der Runde, in der sie fertiggestellt wird, die Konstruktion vorgeschlagen hatte, erhält ein BP-Plättchen.



Wenn das Spiel fortschreitet und ihr die Insel erforscht, werdet ihr auch andere Konstruktionen errichten können, über die grundlegenden, im Regelheft erwähnten hinaus. Wenn sie ins Spiel kommen, legt sie auf die vorgesehenen Felder auf dem Plan. Diese Felder sind nicht begrenzt, sprich, falls eine neue Konstruktion auftaucht, kann man sie auf ein beliebiges freies Feld der Bauen-Aktion legen. Falls es kein freies Feld geben sollte, legt man das Plättchen vorerst zur Seite, bis eine der aktiven Konstruktionen fertiggestellt wurde und ein Feld frei wird.



Ohne Unterstand erhalten die Schiffbrüchigen nur 1 ⚡ zurück, da sie quasi am Strand schlafen. Man sollte so schnell wie möglich beginnen, einen Unterstand zu errichten und auszubauen, damit man sich ordentlich ausruhen kann.

Es finden sich 6 Ausruh-Aktionsfelder auf dem Plan, eins nach jeder der Hauptaktionen. Überlege also gut, wann du dir eine Pause gönnst.

Nachdem der dritte Unterstand errichtet wurde, erhalten Spieler, die eine 1-3 gewürfelt haben, 3 ⚡ zurück, bei einer 4-6 sogar 4. Im Anschluss können sie auch eine ihrer Wunden entfernen.



Der erste Unterstand muss in einer einzigen Runde errichtet werden.



Das Zeichen im Sand kann über mehrere Runden gebaut werden, bis es fertig wird.

Das Zeichen im Sand und das Große Signalfuer sind zwei der Konstruktionen, die es vorbeifahrenden Schiffen ermöglichen, euch zu entdecken. Wartet nicht bis zum Ende des Spiels, sie zu errichten, sonst habt ihr womöglich keine Zeit, sie fertigzustellen.

ERKUNDUNG



Alle Spieler mit einem Spielstein auf Erkundung schließen sich derselben Gruppe an. Das bedeutet, dass pro Runde nur eine Erkundung stattfindet, und alle Schiffbrüchigen, die einen Spielstein als *Kundschafter* gesetzt haben, an dieser Erkundung teilnehmen. Die Reihenfolge der Spielsteine auf den Aktionsfeldern zeigt auch die Marschreihenfolge an.

Immer wenn eine Erkundung beginnt, setze das weiße Klötzchen auf der Schwierigkeitsleiste auf das Feld 4. Die Erkundung findet über mehrere Schritte statt, und zwar in Reihenfolge der Spielsteine. In jedem Schritt führt nur ein Spieler eine Aktion aus: Erkunden oder Ins Lager Zurückkehren. Dann findet der nächste Schritt statt, und der nächste Spieler führt eine dieser beiden Aktionen aus. Dies wird wiederholt, bis alle Kundschafter entweder ins Lager zurückgekehrt oder auf der Insel verschollen sind.

- **Erkunden:** Der Spieler zieht 1 Karte von einem Erkundungsdeck oder einer laufenden Erkundung und führt sie aus. Man kann nur Karten von einem der Decks ziehen, wenn das am weitesten vorgedrungene Mitglied der Erkundung diesen Teil der Insel auf der Erkundungsleiste erreicht hat. Falls die Schwierigkeit 15 erreicht, kann man nicht weiter erkunden und muss stattdessen zurückkehren:

1) Lies laut den Titel der Karte sowie den Kursivtext vor, um die passende Stimmung zu erzeugen.

2) Falls ein Symbol vorhanden ist, rücken alle Kundschafter in dieser (oder in einer zuvor erreichten) Region 1 Feld auf der Erkundungsleiste nach vorne.

BEACHTE: Falls das Klötzchen eines der Teilnehmer das letzte Feld erreicht, ist er im Hochland angekommen (siehe Ende des Spiels).

3) Falls ein Symbol vorhanden ist, rücke das weiße Klötzchen auf der Schwierigkeitsleiste so weit nach vorne wie hier angegeben.

4) Falls ein Symbol vorhanden ist, ziehe ein BP-Plättchen und behalte es.

5) Führe die Instruktionen der Karte entsprechend aus. Falls nicht anders angegeben, betrifft ein Nutzen oder Schaden, der sich aus so einer Karte ergibt, nur den Spieler, der sie gezogen hat. Wenn die Karte sich auf „Spieler“ bezieht, so meint sie alle Schiffbrüchigen, die am Spiel teilnehmen. Wenn die Karte sich auf „Kundschafter“ bezieht, so meint sie alle diejenigen, die an dieser Erkundung teilnehmen. Falls die Karte aufträgt, einem Deck eine Karte hinzuzufügen, sollte man jenes Deck danach mischen.

6) Falls nicht anders angegeben, wird eine Karte aus dem Spiel entfernt, nachdem sie ausgeführt wurde.

BEACHTE: Falls eine Karte vollständig abgehandelt wurde und keine weiteren Karten in diesem Deck übrig sind, rücken alle Spieler in dieser Region direkt auf das erste Feld der nächsten Region auf der Erkundungsleiste vor. Dies zeigt an, dass Teile der Insel dann vollständig erkundet wurden. Dies gilt auch, wenn jemand eine Region ohne Karten betritt. Sobald das letzte Deck leer ist, rücken alle Spieler ins Hochland vor und das Spielende wird ausgelöst.

- **Rückkehr:** Der Spieler sagt an, dass er ins Lager zurückkehren möchte. Die anderen Kundschafter können sich ihm nun bei diesem Versuch anschließen. Dann wird der Schwierigkeitsgrad des Rückkehr-Wurfs ermittelt, indem die anzuwendenden Modifikatoren (Wetter, Fähigkeiten, Objekte) mit der Nummer auf der Schwierigkeitsleiste verrechnet werden.

Würfe mit 2 Würfeln. Falls das Resultat höher oder gleich dem Schwierigkeitsgrad ist, kommen die beteiligten Schiffbrüchigen sicher zurück ins Lager. Ist der Wurf jedoch nicht erfolgreich, kann er wiederholt werden, so lange die Gruppe der Kundschafter Energiepunkte entsprechend der Anzahl ihrer Mitglieder ausgibt. Dies kann so oft wiederholt werden wie gewünscht, so lange die notwendigen Energiepunkte aufgewendet werden. Falls keiner der Würfel Erfolg hatte, sind die Schiffbrüchigen jetzt verschollen und jeder legt sein „Auf der Insel verschollen“-Plättchen auf das Feld der Schwierigkeitsleiste, auf der sich auch das Klötzchen befindet.

LAGERKARTEN

Im Erkundungsdeck befinden sich einige Lagerkarten. Diese Karten stellen Aktionen dar, die zu den anfangs bereits vorhandenen hinzugefügt werden. Lege sie auf eine beliebige freie Stelle auf dem Plan des Lagers.

Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt dort keine freie Stelle mehr geben sollte, muss der Spieler eine der bestehenden Karten überdecken, die somit nicht länger zur Verfügung steht. Du darfst allerdings niemals Karten mit einem roten Hintergrund überdecken (das sind schädliche Karten). Diese Karten müssen ausgeführt werden, wenn du sie aus dem Spiel entfernen willst.



ERKUNDUNGSPLAN

Wenn eine Karte vollständig ausgeführt wurde und keine weiteren Karten in diesem Deck verbleiben, rücken alle Spieler in dieser Region automatisch auf das erste Feld der nächsten Region auf der Erkundungsleiste vor. Dies tritt auch dann ein, wenn jemand eine Region ohne verbleibende Karten betritt.



ERKUNDEN: Der Spieler zieht eine Karte von einem Deck oder wählt eine Karte einer laufenden Erkundung und führt sie aus.

ERKUNDUNGSLEISTE

Dieser Teil des Plans markiert das Vordringen jedes Schiffbrüchigen durch den Urwald. Er misst deren Erfahrungen und Wissen über die Insel.

Beispiel: Gelb und Rot erkunden gemeinsam; sie ziehen beide Karten vom Hinterland-Deck (siehe die Abbildung links). Grün ist schon weiter vorgedrungen, nimmt aber nicht derselben Expedition teil. Daher können Gelb und Rot noch keine Karten von dem Herz der Insel-Deck ziehen.

VERSCHOLLEN: Falls keiner der Würfle erfolgreich war, ist die Gruppe verschollen und jeder Spieler legt seinen "Verschollen"-Marker auf das entsprechende Feld der Schwierigkeitsleiste.

VERSCHOLLENE SCHIFFBRÜCHIGE

Wenn Spieler verschollen gehen, werden sie einige Zeit brauchen, um ins Lager zurückzukehren. Wer als Gruppe verschollen geht, wird auch versuchen, als Gruppe zurückzukehren. Im Beispiel rechts würfeln Gelb und Blau gemeinsam, der rote Spieler für sich alleine.

Wenn Spieler verschollen sind, ist das von ihnen gesammelte Essen nicht für andere Spieler verfügbar.



Die Insel versorgt euch mit Essen, Holz und verschiedenen anderen Gelegenheiten. Um diese aber nutzen zu können, sollte man die Insel sehr gut kennen lernen. Erkundungen sind ein Muss, um gerettet zu werden, also wartet nicht zu lange damit! Es könnte bald zu spät sein!

ENTSCHEIDUNGEN

Zahlreiche Karten zwingen den Spieler, der sie zieht, eine Entscheidung zu treffen, während andere Karten die ganze Gruppe diskutieren lassen, bis sie sich geeinigt hat. Das normale Vorgehen dabei ist, dass Spieler ihre Ansichten untereinander austauschen, aber es ist durchaus möglich, dass es in manchen Angelegenheiten keinen Konsens geben wird. In so einem Fall entscheidet die Mehrheit, und falls es zu einem Patt kommt, empfehlen wir, dass beide Seiten einen Stärkewurf durchführen. Die Seite mit dem höheren Resultat entscheidet dann für alle.

IM ZWEIFELSFALL...

Naufragos ist ein Spiel mit vielen Optionen, und obgleich wir uns bemüht haben, alle Interaktionen zwischen den Karten zu klären, kann es doch zu Unstimmigkeiten kommen, wie sich Karten aufeinander beziehen sollen. In so einem Fall sollten sich Spieler auf ihren gesunden Menschenverstand verlassen, und wo das nicht ausreicht, gibt es wieder die Option, dass beide Parteien einen Stärkewurf machen und die stärkere Seite entscheidet.

VERWENDETE SYMBOLE

-  Energie
-  Sammelplättchen
-  Essensmarker
-  Einmal würfeln
-  Das Ergebnis eines Wurfs
-  BP-Plättchen

C) ÜBERLEBEN (WIRD VON VERSCHOLLENEN ÜBERSPRUNGEN)

• **Essen:** Tausche die Sammel-Plättchen im Vorrat gegen die entsprechende Anzahl an weißen Klötzchen. Diese entsprechen jeweils 1 Essensmarker. Dann wird alles Essen im Vorrat verteilt, (Essensmarker und weiße Klötzchen), eins nach dem anderen, angefangen beim Startspieler und weiter in Zugreihenfolge. Jeder Spieler wählt ein Klötzchen oder einen Essensmarker und kann ihn nun selber essen, im Vorrat belassen oder einem anderen Spieler geben, der ihn dann sofort verzehren muss.

BEACHTE: Die Verteilung von Essen betrifft nur das Essen im Vorrat und nicht die sonstigen Essensmarker, die einzelne Spieler auf andere Art und Weise angesammelt haben mögen.

Dann können die Spieler auch ihre eigenen Essensmarker verzehren oder an andere Spieler weitergeben, welche sich dann aussuchen können, ob sie diese sofort verzehren oder aufheben.

Jeder Schiffbrüchige muss in jeder Runde mindestens 1 Essen verbrauchen. Sonst verliert er 1 Energiepunkt und erhält 2 Wunden. Für jede Essenseinheit, die ein Charakter isst, erhält er 1 Energiepunkt zurück.

• **Ausruhen:** Falls das Lagerfeuer bereits angezündet wurde und ein Holz im Feuer liegt, verbrennt dieses und wird entfernt. Falls kein Holz im Feuer ist, erlischt das Feuer (drehe das Plättchen um).

Wenn nun das Lagerfeuer brennt, erhält jeder Schiffbrüchige 1 Energiepunkt zurück. Falls nicht, verliert jeder 1 Energiepunkt.



Speisekammer: Hier könnt ihr 1 Essensplättchen aufbewahren.

Ihr könnt es in der Essensphase in weiße Klötzchen eintauschen. Ihr könnt das Plättchen in der Speisekammer jederzeit gegen ein anderes Plättchen aus dem Vorrat tauschen.



DAS LAGERFEUER

Um die Vorteile eines warmen Feuers ausnutzen zu können, ist es zunächst notwendig, es zu entzünden und dann durch Holz am Brennen zu erhalten. Solange das Feuer brennt, kann ein beliebiger Spieler während der Aktionsphase einen Holzmarker aus dem Vorrat nehmen und ihn auf das Lagerfeuer legen. Dies kann zu jedem Zeitpunkt geschehen und zählt auch nicht als Aktion. Falls das Feuer durch Nachlässigkeit, Wetter oder Mangel an Holz im Vorrat ausgeht, muss es erneut durch eine Aktion auf dem entsprechenden Feld entzündet werden.

D) ENDE DER RUNDE

• **Wunden:** Jeder Schiffbrüchige mit Wunden auf seiner Energieleiste würfelt so viele Würfel, wie er Wunden hat. Falls mindestens eine 1 unter den Ergebnissen ist, wird eine seiner Wunden zu einer Infektion (bei der höchsten Nummer beginnen). Ersetze das weiße Klötzchen durch ein schwarzes.

• **Rundenende:**

1. Entferne alle weißen Klötzchen aus dem Vorrat – sie sind verfault! Die Essensmarker verbleiben, da sie haltbar sind.
2. Jede Gruppe von verschollenen Kundschaftern reduziert die Schwierigkeit für ihren Würfelwurf zur Rückkehr ins Lager um 1.
3. Der Startspieler gibt den weißen Spielstein sowie das Startspieler-Plättchen an die nächste Person im Uhrzeigersinn, die nicht verschollen ist. Falls alle Spieler verschollen sind, geht beides einfach an den nächsten Spieler über. Falls nur der Startspieler nicht verschollen ist, bleibt er Startspieler.
4. Falls alle Spieler verschollen sind, erlischt das Lagerfeuer. Drehe das Plättchen um.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das Hochland erreicht, kann entscheiden, ob das Spiel in dieser Runde oder der nächsten vorbei ist. Das Spiel verläuft zunächst weiter, bis die Überlebensphase der letzten Runde abgeschlossen ist. Dann überprüft die Gruppe das aktive Ereignis sowie alle weiteren im Deck verbliebenen Ereigniskarten.

BEACHTE: Passt auf, dass ihr wieder im Lager seid, wenn das Ende des Spiels ausgelöst wird. Schiffbrüchige, die am Ende des Spiels auf der Insel verschollen sind, können nicht gerettet werden und werden nicht mitgenommen, falls die Gruppe die Insel verlässt. Damit bleiben sie auch von der Abrechnungsphase ausgeschlossen. Falls kein Schiffbrüchiger von der Insel entkommt, gibt es weder eine Endabrechnung noch einen Sieger.

DIE INSEL VERLASSEN

Am unteren Ende jeder Ereigniskarte kann man die Konstruktionen und Gegenstände sehen, die benötigt werden, damit ein vorbeifahrendes Schiff die Schiffbrüchigen entdeckt. Falls die Gruppe diese Dinge besitzt und die nötigen Konstruktionen bereits errichtet wurden, werden die Schiffbrüchigen gerettet. Falls nicht, fährt das Schiff vorbei, ohne sie zu bemerken.

Ist unter dem aktiven Ereignis und den im Deck verbliebenen Ereigniskarten mindestens eine, deren Bedingungen erfüllt werden, gelingt die Rettung.

BEISPIEL



Die Ereigniskarte weist das „Große Signalfener“, das „Zeichen im Sand“, das Fernglas und das Logbuch des Kapitäns auf. Falls die Spieler über all dies verfügen, verlassen die Charaktere nun die Insel, und die Endwertung beginnt.

ENDWERTUNG (NUR GERETTETE SCHIFFBRÜCHIGE)

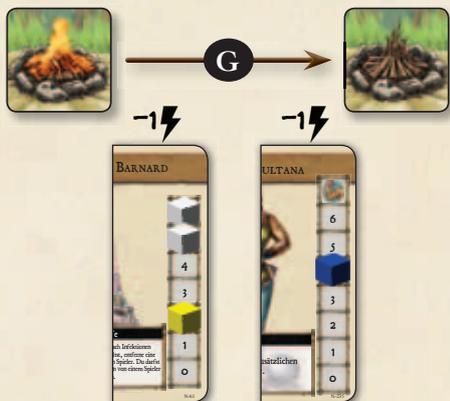
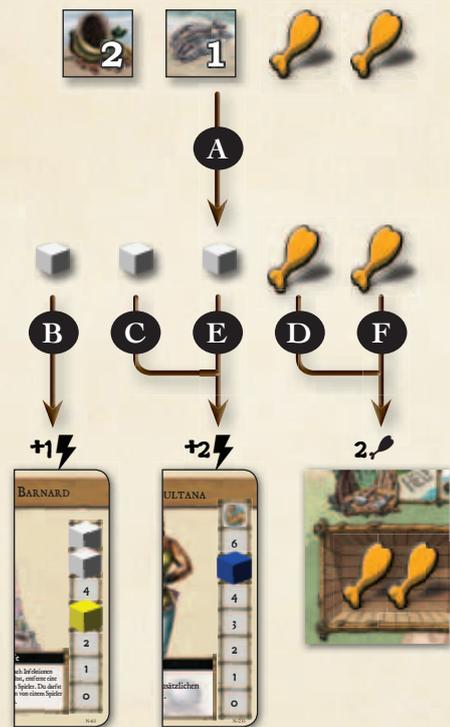
Jeder Spieler zieht so viele BP-Plättchen, wie sein Marker auf der Erkundungsleiste anzeigt. Dann addiert er den Wert aller BP-Plättchen, die er im Verlaufe des Spiels gesammelt hat sowie die BP-Werte der Karten, die er besitzt, um sein Endergebnis zu berechnen.

Der Schiffbrüchige mit den meisten BP ist der Sieger. Er wird berühmt werden, und mit Sicherheit werden Schreiberlinge seine Abenteuer verewigen! Die anderen allerdings müssen sich damit begnügen, ihr Alltagsleben wieder zu haben und den Rest ihres Lebens mit dem einen oder anderen Trauma bestreiten zu müssen.

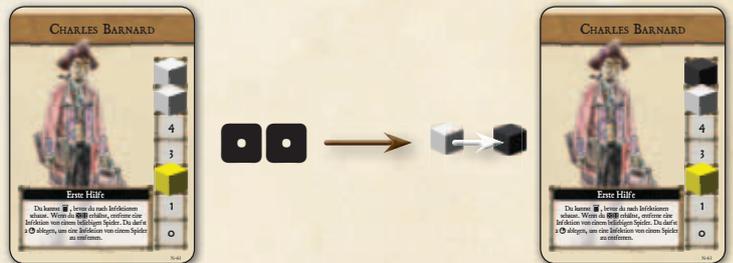
BEISPIEL DER ÜBERLEBENSPHASE

Karl hat 2 Wunden und sein Energieniveau ist 2. Wilma hat keine Wunden und hat noch 3 Energiepunkte. Im Vorrat befindet sich ein Sammelpfötchen (Wert 2) und ein Fischpfötchen (Wert 1), sowie 2 Essensmarker (nicht verderblich). Das Lagerfeuer brennt, aber auf dem Pfötchen liegt kein Holz.

- Zuerst tauschen die Spieler die 2 Pfötchen gegen 3 weiße Klötzchen. Damit gibt es nun insgesamt Essen im Wert von 5, 3 davon würden aber am Ende der Runde verderben.
- Karl isst 1 weißes Klötzchen und erhält 1 Energiepunkt hinzu.
- Wilma isst 1 weißes Klötzchen und erhält 1 Energiepunkt hinzu.
- Karl lässt 1 Essensmarker im Vorrat.
- Wilma isst ein zweites weißes Klötzchen und erhält noch 1 Energiepunkt hinzu.
- Karl lässt 1 weiteren Essensmarker im Vorrat.
- Es ist kein Holz im Feuer, daher wird das Pfötchen umgedreht, so dass die brennende Seite nach unten zeigt, und beide Schiffbrüchigen verlieren 1 Energiepunkt.
- Karl und Wilma prüfen nun ihre Wunden. Da Wilma keine Wunden hat, muss sie nicht würfeln. Karl hat 2 Wunden. Er würfelt also 2 Würfel, und das Resultat ist eine doppelte 1. Da er mindestens eine 1 gewürfelt hat, wird eine seiner Wunden (die die höchste Zahl auf seiner Energieleiste abdeckt) zu einer Infektion.
- Karl gibt den Startspielerpfötchen und den weißen Spielstein an Wilma. Die Runde ist fertig.



H



I



SOLOSPIEL

Wenn du alleine auf der Insel gestrandet bist, ändern sich die Regeln wie folgt:

- Da du jede Runde Startspieler bist, kannst du die Startspieleraktion auch in jeder Runde durchführen. Du kannst sie für Aktionen im Lager einsetzen, aber auch jede andere Aktion außer Erkundung mit ihr durchführen. Die Startspieleraktion wird sofort abgehandelt, und zählt daher nicht im Bezug auf die Wiederholung von Aktionen.
- Entferne die Plotkarte „Schwierige Beziehung“ aus dem Spiel. Die „Gier“-Karte hat keinen Effekt.
- Wenn du die Aktion „Überreste“ ausführst, kannst du eine zweite Karte behalten, wenn du 1 zusätzlichen Energiepunkt zahlst.



Alleine auf der Insel ist es sehr gefährlich. Die Energiekosten zum Entzünden eines Feuers und zum Errichten einer Konstruktion sind genauso hoch wie bei einer Gruppe, was diese Aktionen deutlich erschwert. Aktionen, die in der Gruppe leicht durchzuführen waren, erfordern nun eine große Anstrengung.

Niemand hat behauptet, es wäre leicht, hier herunterzukommen.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Sobald ihr einmal der Insel entronnen seid, wollt ihr vielleicht die Schwierigkeit des Spiels erhöhen. Dazu streicht ihr zunächst die Regel, dass ein Spieler 1 BP-Plättchen ablegen darf, um einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen. Ihr könnt weiterhin auch z.B. untersagen, dass Spieler Gegenständen zwischen verschollenen und nicht-verschollenen Charakteren austauschen.

GESTALTE DEIN EIGENES ABENTEUER

Wir haben 6 Blanko-Karten beigefügt, mit denen ihr euer eigenes Abenteuer entwerfen könnt. Ihr könnt dafür 1 Ereigniskarte, 1 Überreste-Karte, 1 Lagerkarte, 1 Küstenkarte, 1 Hinterlandkarte sowie 1 Herz der Insel-Karte verwenden.

Falls ihr zuversichtlich seid, dass eure Karten hervorragend funktionieren, dann schickt einfach eine eMail an tramas@homoludicus.org. Falls wir uns entscheiden, eine solche Karte in eine zukünftige Erweiterung aufzunehmen, wird auf jeden Fall euer Name darauf erscheinen.



CREDITS

Spielentwicklung: Alberto Corral "To my mother"

Redaktion: Pol Cors

Illustrationen: Siscu Bellido

Schriftsatz: Xavi Carrascosa, Jordi Altimira

Übersetzung: Felix Girke

Internationale Tester: Ian Batty, Noam Bergman, Rich Chamberlain, Nick Fisk, Klemens Franz, Craig Johnson, Huw Morris, Jon Power, Henrik Schunk, Chris Stanton, Jake Tomkinson, Fermin Uribetxebarria, Jacco Versteeg, Marcus Watney und ganz besonders Steve Berger.

Spanische Tester: Alberto Ceballos Pitach, Alejandro Dobarro, Alejandro Martín Millán, Ana Dors, Àngel Agüeras Martín, Antonio J. Jaume Gelabert, Antonio Rodríguez Picot, Puri Rodriguez, Carlos Fernández Calvo, Carlos Garcia Leiva, Carlos Sanz de Madrid Servera, César Bermúdez Jiménez, César Carralero Sánchez, Daniel Becerra, Daniel Ferrán Chueco, Daniel Martinez Gomez-Pastrana, David Bailon Castrillon, David Cuesta, David Hidalgo Muñoz, David Pujadas Costafreda, Diego García Campos, Diego Pozo Tortosa, Eduardo

Bautista Vidal, Eloy Muñoz Gálvez, Emilio De Sousa Gálvez, Emilio Fernández López, Enric Peláez Marcos, Enrique Martínez De Cestafé Gil, Ezequiel Morcillo Talens, Fernando Latorre García de la Santa, Francisco Javier Ruiz Gómez, Francisco José Medina Gómez, Genis Morera Casablanca (la cabra hay que vivirla), Guillermo Tarazona, Gustavo Bonis Calvo, Igor Cordero, Israel Bejar Suarez, Javier Alabau Gonzalvo, Jesús León Romero, Jesús Zamora Segura, JL San Miguel, Joan Ribera Vañó, Joaquín Motger, Jordi Berges Viñals, Jordi Brinquez Jimenez, Jorge Pradas Moscardó, José Antonio Calvo Expósito, José Antonio Romero Carrascal, José Fernández Ruiz, José M^a Bort Ferrando, José Maicas Martín, José Manuel Benítez García, José Maria Izquierdo, José Martínez Martínez, Joseba Pernas Hermida, Josep Maria Allué, Juan Darío Gallardo Pedemonte, Juan Ignacio Albert Porta, Juan José Roig Castro, Juan Manuel Barroso Beltran, Julio Camara Fuentes, Luis Alberto Fernández Vallejo, Lydia Flores Martos, Manuel Simón, Miguel Angel Gomez Fernandez, Miguel Angel Maroto de Lis, Miquel Jornet Rodríguez, Natalia León Bonfacio, Neftali Blanco Montes, Oliver Punzano Saiz, Omar Sánchez Coloma, Oscar Lucas Contreras, Pablo García Urieta, Pablo González Pérez, Pedro García Sánchez, Pedro Sanz Baena, Raul Almagro Orihuela, Ricardo Miguel Mesas Spencer, Roberto Méndez Sánchez, Roi Espino Cid, Santiago Neira Cea, Sergio Gavilan, Tania Álvarez Casasempere, Tomás Vera Catalán, Toni Serradesanferm, Urko Ellacuria, Víctor Cerrato Canales, Victor Fernandez-Carbajales Cañete.



www.homoludicus.org



© für die deutsche Ausgabe 2013 Lookout Girke GmbH Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

© für die spanische Ausgabe 2013 HomoLudicus Juegos, S.L. Ferrer i Guardia, 28-30 1er Zona, 08150 Parets, Spain. Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns an bueno@lookout-spiele.de