

Robinson Crusoe

ABENTEUER
VERFLUCHTEN INSEL.



AUF SCHATZSUCHE



1 Strandgut-
karte



34 Ereignis-
karten



25 Abenteuer-
karten Bauen






25 Abenteuer-
karten Sammeln











25 Abenteuer-
karten
Erforschen

Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt,
verwendet diese Karten **anstelle** der entsprech-
enden Karten aus dem Grundspiel.


NEUE REGELN


Im Spiel mit diesem Kartenset bildet ihr unterhalb der 3 Abenteuerstapel jeweils 1 Auslage mit Geheimniskarten . So entsteht eine braune Geheimnisauslage (unter dem braunen Abenteuerstapel), eine graue Geheimnisauslage (unter dem grauen Abenteuerstapel) und eine grüne Geheimnisauslage (unter dem grünen Abenteuerstapel). Viele der Ereigniskarten und Abenteuerkarten weisen euch an,  aus der entsprechenden Geheimnisauslage auszuführen oder den Geheimnisauslagen  hinzuzufügen.

Liegen in einer Auslage mehrere , legt diese  stets versetzt übereinander, sodass ihr immer erkennen könnt, welchen Typ jede  hat, aber nicht, welchen Effekt sie hat (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). Die oberste  jeder Geheimnisauslage ist immer vollständig sichtbar.




Müsst ihr einer Geheimnisauslage 1 oder mehrere  eines bestimmten Typs hinzufügen, zieht solange , bis ihr die benötigte Anzahl  dieses Typs gezogen habt und legt sie aus. Mischt die anderen  in den Geheimnisstapel zurück.

FÜHRT DIE EFFEKTE AUF DEN KARTEN WIE FOLGT AUS:


→ Füge (1 oder mehr)  auf die Geheimnisauslage hinzu:



Lege die  offen oben auf die Geheimnisauslage der angegebenen Farbe.


→ Füge (1 oder mehr)  unter die Geheimnisauslage hinzu:

Schiebe die  unter alle anderen  in der Geheimnisauslage der angegebenen Farbe ohne sie zu lesen. Ist es die erste  in dieser Geheimnisauslage, lege sie offen aus.



Beispiel: Füge 1  unter die **braune Geheimnisauslage** hinzu:

André zieht , bis er 1  gezogen hast und schiebst sie unter die anderen Karten dieser Geheimnisauslage.

→ Füge (1 oder mehr)  auf die entsprechende(n) Geheimnisauslage(n) hinzu:


Ziehe die angegebene Anzahl Geheimniskarten und lege sie offen oben auf die Geheimnisauslagen. Dabei gilt die folgende Zuordnung:



Kreaturen  auf die **braune Geheimnisauslage**


Fallen  auf die **graue Geheimnisauslage**



Schätze  auf die **grüne Geheimnisauslage**









Beispiel: Füge 2  auf die entsprechenden Geheimnisauslagen hinzu.

Franziska zieht 2 Karten. Sie hat 1  und 1  gezogen und legt sie entsprechend oben auf die **braune** bzw. **grüne** Geheimnisauslage.

→ **Entferne 1  aus 1 Geheimnisauslage:**

Wähle 1  und lege sie ab, ohne sie auszuführen. Ihr dürft alle Karten wählen, allerdings nur den Effekt der obersten (sichtbaren)  lesen.

WEITERE REGELN

- Alle Geheimnisauslagen mit den meisten  gelten als größte Geheimnisauslage(n). Alle Geheimnisauslagen mit den wenigsten  gelten als kleinste Geheimnisauslage(n).
- Müsst ihr in der Ereignisphase Geheimniskarten ausführen, betrifft der Effekt immer den/die Startspieler*in.
- Müsst ihr eine  mit dem Effekt „Ziehe keine weiteren Geheimniskarten“ aus einer Geheimnisauslage ausführen, ignoriert diesen Effekt. Stattdessen erleidet der betroffene Charakter 1 .
- Müsstet ihr eine  aus einer Geheimnisauslage ausführen, die keine solche  enthält, gilt dies als unerfüllter Bedarf.