


ENTWICKELT VON JOANNA KIJANKA



# Robinson Crusoe

ABENTEUER  
AUF DER  
VERFLUCHTEN INSEL

EINFÜHRUNGSKAMPAGNE  
SZENARIO-BUCH



# WILLKOMMEN AUF TAMATO



**N**ach wochenlanger Suche erspäht ihr endlich euer Ziel: Tamatoa! Doch kaum seht ihr die Insel am Horizont, braut sich über euch ein schrecklicher Gewittersturm zusammen, der euch mit all seiner Kraft überrollt und euer Schiff zerstört.

Ihr überlebt nur knapp und jetzt dümpelt ihr in einem morschen Rettungsboot mitten im Meer - umgeben von dichtem Nebel. Doch plötzlich gibt der Nebel erneut den Blick auf Tamatoa frei, fast als wolle er euch einladen. Mit letzter Kraft erreicht ihr die Insel und wisst doch: Euer Kampf ums Überleben hat gerade erst begonnen.


Zum Glück habt ihr noch die Karte. Darauf findet ihr eine Warnung vor den Gefahren der Insel, die Zeichnung eines Steinkreises und daneben jede Menge Worte in einer unbekanntem Sprache. Ihr vermutet, dass der Steinkreis den Piraten, die vor euch hier waren, Schutz geboten hat und beschließt, nach diesem mysteriösen Ort zu suchen.

## ZIEL DES SZENARIOS

Findet den Steinkreis und baut ihn wieder auf.

Der Verwundungsmarker  von jedem Charakter muss sich links des ersten  befinden.




Ihr gewinnt, wenn ihr beide Aufgaben erfüllt habt und anschließend die Nachtphase überlebt.

**Hinweis:** Für die Aktion  steht euch die besondere Regel **Aufklärung** zur Verfügung. Sie kann notwendig sein, um das Spiel zu gewinnen.

## SPEZIELLE AKTION



### WIEDERAUFBAU

Platziere in der Planungsphase  auf 1 Inselteil mit  oder . (Liegt keines dieser Plättchen auf dem Spielbrett, darfst du diese Aktion nicht ausführen. Die Plättchen legt ihr erst im Verlauf des Spiels auf Inselteile.)




Nimm in der Durchführungsphase das entsprechende Reihenfolgeplättchen und lege es auf die Abbildung des Steinkreises (siehe rechts). Wenn beide Reihenfolgeplättchen dort liegen, habt ihr den Steinkreis wiederaufgebaut und damit 1 Ziel des Szenarios erfüllt.

## RUNDENLEISTE

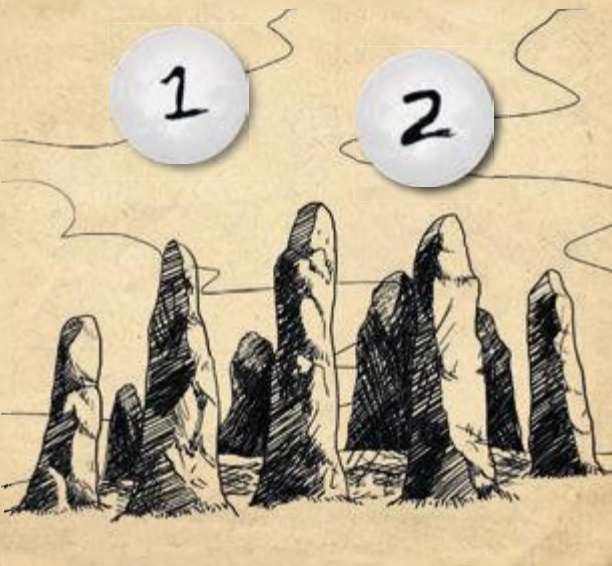


## BESONDERE REGEL



### AUFKLÄRUNG

Wenn du die Aktion **Erforschen**  durchführst, darfst du 2  (von deiner Charaktertafel) und 1  (vom Feld für verfügbare Ressourcen) abwerfen. Tust du das, darfst du 3 Inselteile (anstatt 1) ziehen. Wähle 1 davon und lege es aus. Mische die anderen beiden in den Stapel zurück.

## STEINKREIS






## TAMATOAS GEHEIMNISSE

Deckt ihr  auf, legt 1 Reihenfolgeplättchen (beginnend mit  und dann aufsteigend) darauf und führt den angegebenen Effekt aus:



### ZERSPLITTERTER OBELISK

Ihr habt ein Bruchstück eines Obelisken gefunden, der durch ein Erdbeben zerstört wurde. Ihr werdet es brauchen, um den Schutz des Steinkreises wieder aufzubauen. Diese Komplikation frustriert euch.




  (Verschiebt  auf der Moralleiste um 1 Feld nach links.)

Ihr habt einen Teil des Steinkreises gefunden! Ab der nächsten Runde dürft ihr die Aktion **Wiederaufbau** durchführen, um ihn zu benutzen.



### RED VIXENS OBELISK

Aufeinigem Stein entdeckt ihr Zeichnungen von Red Vixen. Mit neuem Mut sucht ihr weiter.



  (Verschiebt  auf der Moralleiste um 1 Feld nach rechts.)

Ihr habt einen Teil des Steinkreises gefunden! Ab der nächsten Runde dürft ihr die Aktion **Wiederaufbau** durchführen, um ihn zu benutzen.



### VERLASSENE HÜTTE


Da vorne liegen noch ein paar Vorräte - ob man die noch essen kann?

Erhaltet 1 . Der Charakter, der dieses Inselteil erforscht hat, erleidet 1 .



### ÜBERALL DORNEN!

Hier ist alles voller Dornen, die sich in euer Fleisch bohren.

Der Charakter, der dieses Inselteil erforscht hat, erleidet 2 .





~1~



Feld für Ereigniskarten

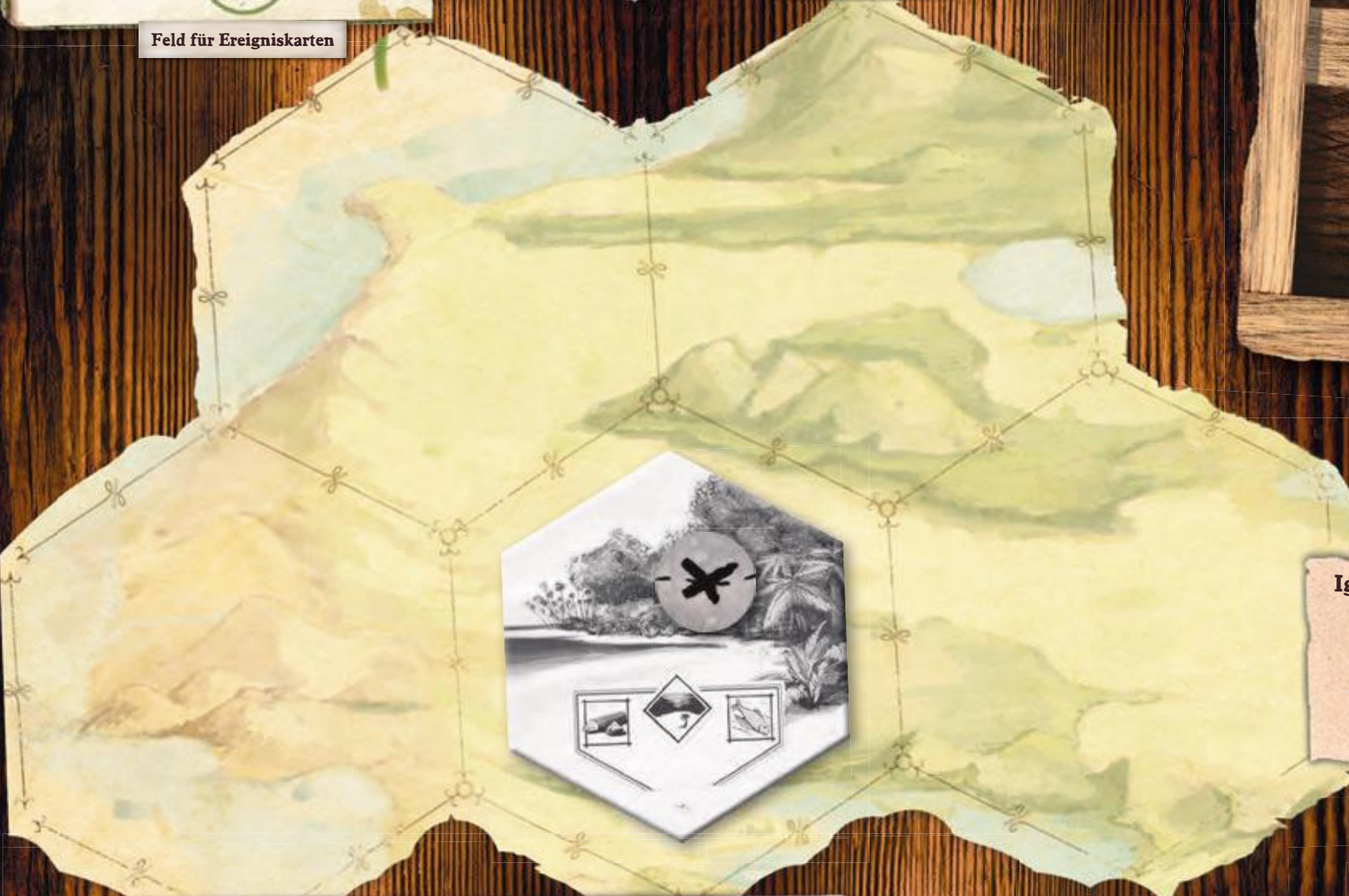



Moralleiste



Feld für zukünftige Ressourcen

Feld für verfügbare Ressourcen





Ignoriert diese Symbole beim Erforschen :



*Führt diesen Effekt aus, wenn die Ereigniskarte vom Spielbrett geschoben wird (in der Ereignisphase).*

Führt diesen Effekt aus, wenn die Ereigniskarte vom Spielbrett geschoben wird (in der Ereignisphase).



Führt diesen Effekt aus, wenn ihr die Ereigniskarte zieht. Ignoriert die Symbole  und .

Führt diesen Effekt aus, wenn ihr der Präventivaktion 1 oder mehr Aktionssteine zugewiesen habt.



Erhalte  Erhöhe 



Heile 



Erforsche 1 Inselteil



# Einführungsszenario 2

## WIE STEHT DER WIND?



~1~



Feld für Ereigniskarten

Ihr habt die Nase voll davon, ständig euer vom Sturm zerstörtes Lager neu aufzubauen und vor allem geht euch dieser Nebel auf die Nerven. Während ihr den Hinweisen auf der Insel nachgeht, wird euch klar: Einige der Piraten, die vor euch auf Tamatoa Zuflucht suchten, hatten tatsächlich die Macht, Gezeiten und Temperaturen auf der Insel zu verändern! Doch wie haben sie das geschafft? Das gilt es nun herauszufinden. Der letzte Sturm hat euch außerdem eine Flaschenpost an den Strand gespült, in der Red Vixen euch vor der königlichen Marine warnt, die noch immer hinter euch her ist. Die Piratin verspricht, sie so lange aufzubalten, wie es ihr möglich ist, aber auch ihre Kräfte sind irgendwann erschöpft. Ihr habt also keine Zeit zu verlieren!

### ZIEL DES SZENARIOS

Baut die Wetterstation (siehe S. 5) und führt die spezielle Aktion *Kalibrierung* auf 2 Inselteilen mit unterschiedlichen Landschaftstypen aus. Ihr gewinnt, wenn ihr beide Aufgaben erfüllt habt.

**Hinweis:** Sobald ihr das Ziel des Szenarios erfüllt habt, gewinnt ihr sofort. Ihr müsst eure laufende Runde nicht zu Ende spielen.

### RUNDENLEISTE



### SPEZIELLE AKTION



### KALIBRIERUNG

**Planung:** Wenn ihr die Wetterstation gebaut habt, dürft ihr hier zuweisen. Legt den Aktionsstein auf das Inselteil, auf dem ihr die Aktion durchführen wollt.

**Durchführung:** Legt 1 auf das Inselteil. Die Wetterstation ist nun für diesen Landschaftstyp kalibriert.



### ROHES FLEISCH

Der/Die Startspieler\* in erleidet 3 .

Wenn ihr das gebaut habt, erleidet er oder sie stattdessen nur 1 .

### ALTE SCHÄTZE

Deckt ihr auf, legt 1 Reihenfolgeplättchen (beginnend mit 1 und dann aufsteigend) darauf und führt den angegebenen Effekt aus:

1

#### QUIBUS' VERSTECK?

Ist das etwa wirklich das Zeichen des berühmten Piraten Quibus? Mit dieser Entdeckung werdet ihr auf jeden Fall in den Tavernen prahlen, solltet ihr jemals zurückkehren!

Erhaltet 1 (auf das Feld für zukünftige Ressourcen).

2

#### VEX' GIFTFÄSSER

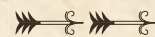
Aus für euch unerklärlichen Gründen hat Vex überall in diesem Gebiet giftige Fässer verteilt. Als das Gift ausgelaufen ist, hat es die gesamte Flora zerstört.

WENN MÖGLICH: Legt 1 so auf das Inselteil, dass ihr gerade erforscht habt, dass es eine Holzquelle abdeckt. Diese Quelle ist nicht mehr verfügbar (ihr könnt hier nicht ).

3

#### RED VIXENS FUCHS

Ihr entdeckt eine Höhle mit einem schlafenden Tier. Es erinnert euch an den Fuchs, der Red Vixen immer begleitet. Die Erinnerung hebt eure Stimmung.



Führt diesen Effekt aus, wenn die Ereigniskarte vom Spielbrett geschoben wird (in der Ereignisphase).

Nothing happens.



Führt diesen Effekt aus, wenn ihr die Ereigniskarte zieht. Denkt an den Effekt des !



Führt diesen Effekt aus, wenn ihr der Präventivaktion 1 oder mehr Aktionssteine zugewiesen habt.





Moralleiste

Feld für zukünftige Ressourcen



Feld für verfügbare Ressourcen

2



Unterschlupf-Feld



**Sobald ihr ein neues Inselteil erforscht:**

- : Führt den entsprechenden Effekt von *Alte Schätze* aus.
- / / : Von dieser Quelle könnt ihr ab der nächsten Runde sammeln.
- , , : Ignoriert diese Symbole.



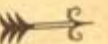
Nachdem ihr die Wetterstation gebaut habt, dürft ihr die spezielle Aktion Kallibrierung durchführen.



Erhalte

2

Erhöhe



Baue 1 /



Sammele 1 /



Erforsche 1 Inselteil



Heile








# Einführungsszenario 3

## SUCHE NACH ANTWORTEN


Ihr habt wirklich genug davon, unter freiem Himmel zu schlafen und euch von den kümmerlichen Resten anderer Piraten zu ernähren. Außerdem wird mittlerweile deutlich, dass die königliche Flotte die Suche nach euch nicht abbrechen wird. Das bedeutet, dass euer Exil auf dieser Insel länger andauern wird als gedacht. Höchste Zeit, auf Tamatoa sesshaft zu werden. Euer Wissen über Rauben und Plündern hilft euch hier nicht weiter - ihr müsst lernen, wie es ist, eine Landratte zu sein. Und als wäre das nicht schon genug, habt ihr noch immer nicht herausgefunden, wie sich das Wetter kontrollieren lässt. Ohne einen Unterschlupf und ohne Kontrolle über den Nebel habt ihr keine Möglichkeit, euch zu verstecken, wenn die königliche Flotte Kurs auf die Insel nimmt!

### ZIEL DES SZENARIOS

Baut den Unterschlupf  (ein natürlicher Unterschlupf  reicht nicht aus) und findet 3  (durch das Ziehen von Geheimniskarten). Legt für jeden gefundenen Schatz das entsprechende Reihenfolgeplättchen hier ab. Ihr gewinnt sofort, wenn alle Reihenfolgeplättchen hier liegen.



### NACHBEBEN

Der/Die Startspieler\*in zieht Geheimniskarten und führt bis zu 1  aus.

### RUNDENLEISTE





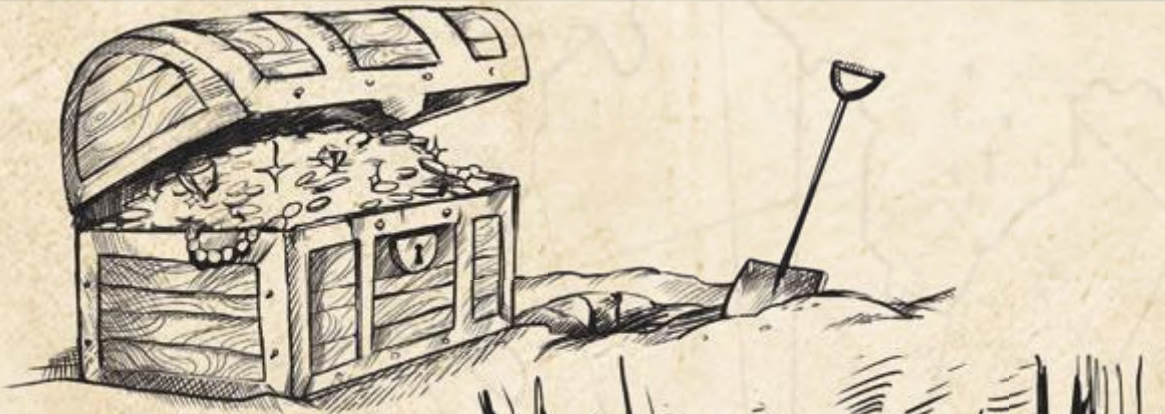


## PIRATENWISSEN

Deckt ihr auf, legt 1 Reihenfolgeplättchen (beginnend mit und dann aufsteigend) darauf. Ab der nächsten Aktionsphase dürft ihr auf diesem Teil die entsprechende spezielle Aktion (siehe rechts) durchführen.

### VERGRABENE TRUHE

Diese Kiste hat sicher Red Vixen vergraben. Ihr habt sie ganz in der Nähe der Fuchshöhle gefunden.



### TRUHE AM FUßE DER KLIPPE

Das Knochenzeichen im Deckel ist eindeutig. Diese Kiste gehört Quibus.



### VERGIFTETE TRUHE

Ihr erinnert euch daran, wie Vex' Gift die Natur ganz in der Nähe zerstört hat. Sicher sind dies ihre Truhen.

## SPEZIELLE AKTIONEN

Jede spezielle Aktion dürft ihr nur auf Inselteilen mit dem entsprechenden Reihenfolgeplättchen durchführen.



### Ausgraben

**Planung:** Wenn ihr habt, dürft ihr auf dem Inselteil mit einsetzen.

**Durchführung:** Ziehe Geheimniskarten und führe bis zu 1 und 1 aus.

Wenn du 1 gefunden hast, lege zum Ziel des Szenarios.



### Abseilen

**Planung:** Wenn ihr habt, dürft ihr auf dem Inselteil mit einsetzen.

**Durchführung:** Ziehe Geheimniskarten und führe bis zu 2 und 1 aus.

Wenn du 1 gefunden hast, lege zum Ziel des Szenarios.



### Neutralisieren

**Planung:** Wenn ihr habt, dürft ihr auf einem Inselteil mit , oder einsetzen.

**Durchführung:** Ziehe Geheimniskarten bis du 1 gefunden hast.


Lege danach , bzw. zum Ziel des Szenarios.



# Einführungsszenario 4 BEHERRSCHT DEN NEBEL

**B**isher hattet ihr Glück, dass die königliche Flotte Tamatoa noch nicht ausgemacht hat, aber heute habt ihr am Horizont Schiffe gesichtet. Ihr müsst nun alles, was ihr auf euren Abenteuern gelernt habt, anwenden, bevor ihr entdeckt werdet. Dank der Hinweise auf der Insel und den nun entschlüsselten Worten auf der Karte, habt ihr herausgefunden, dass die sagenumwobene Okulus-Höhle die Quelle des Nebels ist. Die Freibeuter, die vor euch auf der Insel Zuflucht suchten, haben zudem erkannt, wie sich der Nebel lenken lässt: Sie spannten Tierfelle an die über die Insel verstreuten Steinkreise und schufen so einen Pfad, dem der Nebel folgen konnte. Doch das ist lange her; ihr Werk ist mittlerweile zerstört. Ihr müsst nun selber einen Pfad schaffen, um den Nebel von der Höhle zum Strand zu leiten. So könnt ihr euch vor der königlichen Flotte verstecken. Dank eures gesammelten Wissens und euren Erfahrungen seid ihr nun bereit, Tamatoas Gezeiten zu lenken und zu beherrschen!

## ZIEL DES SZENARIOS

- Entdeckt die Höhle im Osten der Insel .
- Legt einen Weg aus Fellen, um den Nebel an die Küste zu locken.
- Habt in der 8. Runde in der Wetterphase mindestens 2 Wolken.

Ihr gewinnt, wenn ihr alle 3 Aufgaben erfüllt habt und anschließend die Nachtphase überlebt.

**Hinweis:** Um diese Ziele zu erfüllen, benötigt ihr die besonderen Regeln dieses Szenarios!

## SPEZIELLE ENTDECKUNGS-PLÄTTCHEN




**Red Vixens verlorener Säbel**

+1 

(erhöhe die Waffenstärke um 1)



**Heilpflanze**

Heile 2 



**Eiskalter Nebel**

+1 

(Setzt dies in der Wetterphase ein, bevor ihr die Wetterwürfel werft).








**Tabak**



## RUNDENLEISTE









## FLOTTE AUF PATROUILLE

Der/Die Startspieler\*in muss 3  abwerfen. Für jedes erforschte Inselteil mit  muss er oder sie 1  weniger abwerfen. Habt ihr 3 oder mehr Inselteile mit  erforscht, hat  keinen Effekt mehr.



## PIRATENVERMÄCHTNIS


Deckt ihr  auf, legt 1 Reihenfolgeplättchen (beginnend mit  und dann aufsteigend) darauf und führt den angegebenen Effekt aus.

**Wichtig:** Markiert das erste Inselteil mit , das auf einem der Inselfelder ganz rechts liegt, mit dem Reihenfolgeplättchen , unabhängig davon, ob ihr die Plättchen - bereits platziert habt.



### QUIBUS' VERMÄCHTNIS

Flaggen aus Rindsleder hängen in den Baumwipfeln.

Erhaltet 2 .



### VEX' VERMÄCHTNIS


Noch mehr Fässer ... Doch dieses Mal ist ein Zeichen darauf, das aussieht wie Nebel.

Ab sofort dürft ihr die spezielle Aktion Nebelgebräu ausführen.



### RED VIXENS VERMÄCHTNIS

Die Tiere dieser Insel scheinen euch helfen zu wollen ...




+2  (erhöht die Waffenstärke um 2).



### EUER EIGENES VERMÄCHTNIS

Verewigt euch selbst auf Tamatoa!




Ihr dürft sofort 1  abwerfen. Tut ihr das, erhaltet 2  und 1 .

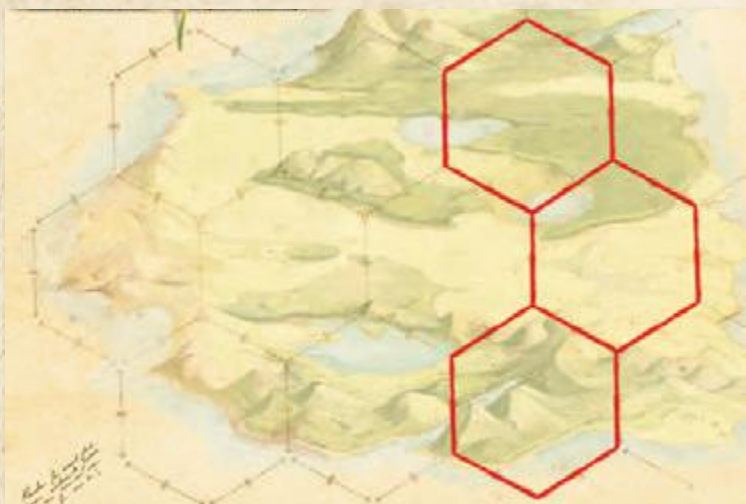


## BESONDERE REGELN




### Höhle:

Um das Ziel des Szenarios zu erfüllen, müsst ihr 1 Inselteil mit  auf einem der markierten Felder erforschen.

**Hinweis:** Ihr solltet dafür die besondere Fähigkeit *Aufklärung* der Forscherin nutzen.





### Weg aus Fellen:



Um das Ziel des Szenarios zu erreichen, müsst ihr einen durchgehenden Weg aus Fellen vom Inselteil mit  zum Strand  (Inselteil Nr. 8) legen. Verwendet dafür die Aktion  und die rechts gezeigte Erfindung *Weg aus Fellen*.



#### BEISPIEL:






**Hinweis:** Um sicherzugehen, dass ihr in der Wetterphase der 8. Runde mindestens 2 Wolken habt, solltet ihr die spezielle Aktion *Nebelgebräu*  oder das Entdeckungsplättchen *Eiskalter Nebel*  verwenden.

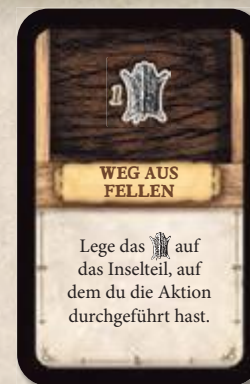
Ihr dürft diesen Gegenstand mehrmals bauen!

Führt  durch. Hierfür benötigt ihr 1 .

Jeden Teil des Weges könnt ihr auf jedem beliebigen Inselteil bauen. Je nach Distanz zu dem Inselteil mit dem Lager werden dafür eventuell mehr als 1 bzw. 2 Aktionssteine benötigt. In diesem Fall gelten dieselben Regeln wie bei  oder .

**Zur Erinnerung:** Falls die Aktion nicht erfolgreich ist, legt  zurück auf das Feld für zukünftige Ressourcen.





**Hinweis:**  erhaltet ihr meistens durch .



## Kleiner Fuchs





Der Fuchs ist zutraulich und teilt seine Beute mit euch.

Wenn ihr beim  den Fuchs aufdeckt, erhaltet 3 , 1  und 1 , anstatt zu kämpfen. Ignoriert die Angaben auf der Karte.

## SPEZIELLE AKTION



### Nebelgebräu

**Planung:** Wenn sich  auf einem Inselteil befindet, darfst du hier  einsetzen.

**Durchführung:** Lege  auf das Wetterfeld.





