

# Robinson Crusoe



**D**ichter Nebel breitet sich über der Insel aus und verschlingt alle Hoffnung. Nur das gleichmäßige Geräusch einer Schaufel, die wieder und wieder auf Sand stößt, durchdringt die gespenstische Stille.

**D**u bist verschwitzt, erschöpft und kannst im milchigen Licht der Laterne kaum noch etwas erkennen. Trotzdem gräbst du unbeirrt weiter, selbst als der Regen einsetzt.

**D**a spürst du, wie die Schaufel auf etwas Hartes trifft. Mit Tränen in den Augen lässt du dich auf die Knie fallen und schiebst mit beiden Händen den letzten Sand fort. Nun ist sie dein! Die Schatztruhe, seit Unzeiten verschollen, offenbart ihren rostigen Verschluss ...

## EINFÜHRUNG

Im Laufe der Jahre hat sich *Robinson Crusoe* zu einem echten Klassiker entwickelt. Pegasus hat mehrere Erweiterungen veröffentlicht und 2015 mit der Schatzkiste auch eine streng limitierte Promobox herausgegeben.

Mit der Schatztruhe stellen wir nicht nur die besten und beliebtesten Spielkomponenten aus den ersten Jahren einem breiteren Publikum zur Verfügung, sondern veröffentlichen auch die besten Module, die seit Erscheinen der Schatzkiste 2015 entwickelt wurden. Kurzum: Alles was das schiffbrüchige Abenteuerherz begehrt!

**Robinson Crusoe: Schatztruhe** ist eine Sammlung bisher erschienenen Promo-Materials. Ihr findet hier 6 Szenarien, die euch vor nie dagewesene Herausforderungen stellen: Macht Jagd auf grausame Wilddiebe, folgt den Spuren von Doktor Livingstone, reist mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit, erlebt ein Abenteuer in Nimmerland, betätigt euch als Pionier in der Erforschung der Natur oder hebt die Reichtümer auf der legendären Schatzinsel. Außerdem erwarten euch neue Charaktere, Crewmitglieder und viele Karten, die Variation in eure Abenteuer bringen. Es gibt Aufwertungen für euren Unterschlupf, neue Tierkarten, Entdeckungsplättchen und noch vieles mehr ...

## Diese Spielanleitung ist in 3 Abschnitte gegliedert:

### Die Insel des Überflusses

Beinhaltet alle Komponenten, die optische Aufwertungen darstellen, aber die Regeln nicht verändern (ab S. 2).

### Die Insel der Überraschungen

Beinhaltet Spielelemente, die mehr Variabilität in bestehende Spielmechanismen bringen (ab S. 3)

### Die Insel der Abenteuer

Beinhaltet Spielmechanismen wie neue Aktionen und die neuen Szenarien (ab S. 6).

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.

## DIE INSEL DES ÜBERFLUSSES

### NEUE RESSOURCEN AUS HOLZ



(8)



(20)



(8)



(8)



(8)









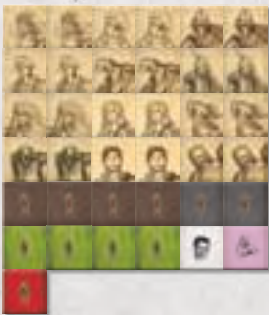
(6)

Füllt eure Vorräte mit farbenfrohen Essensmarkern auf. Ihr könnt nun genau sehen, wer Fisch isst, wer Bananen und wer Papageienrührei. Außerdem gibt es neue Steine für unverderbliche Nahrung (Zwieback), Holz und Fell.

Was ihr davon verwendet, beeinflusst das Spielgeschehen nicht.

Sowohl  als auch  und  gelten als .

 gilt als ,  als  und  als .



**1 Bogen mit 37 Aufklebern:** Mit den Aufklebern könnt ihr die Aktionssteine bekleben. Für jeden Charakter gibt es 4 Aufkleber. Bringt auf jedem eurer Aktionssteine die Aufkleber mit der weiblichen Illustration auf der einen und die mit der männlichen Illustration auf der anderen Seite an. Klebt die restlichen Aufkleber jeweils auf eine Seite des entsprechenden Aktionssteins.



# DIE INSEL DER ÜBERRASCHUNGEN

## ZUSÄTZLICHE ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

### Set 1



7 Entdeckungsplättchen

### Set 2



6 Entdeckungsplättchen

*Die Insel hält eine Fülle kleiner Geheimnisse bereit, die es zu entdecken gilt. Gebt Acht, dass ihr keines überseht!*

Wenn ihr dieses Erweiterungsmodul benutzt, mischt während der Spielvorbereitung die Entdeckungsplättchen aus diesem Erweiterungsmodul mit denen des Grundspiels. Ihr könnt entweder Set 1, Set 2 oder auch beide hineinmischen. Zieht wie im Grundspiel verdeckt Plättchen, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

### Plättchenset 1: Jäger und Sammler



**Bandagen:** Ignoriere einmalig das Ergebnis des Verwundungswürfels, wenn du die Aktionswürfel wirfst.



**Rum:** Erhalte 3 und lege sie in das Feld für verfügbare Ressourcen. Sie können von euch allen genutzt werden.



**Spuren einer Bestie:** Mische 1 Tierkarte (ohne sie anzusehen) in den Jagdstapel.



**Zwieback:** Erhalte 1 .



**Altes Segel:** Erhöht in 1 Runde eure um 2. Legt in dieser Runde einen als Erinnerung auf das Nachtfeld. Entfernt den am Ende der Runde wieder und reduziert die um 2.



**Seil:** Baue die Erfindung Seil umsonst, ohne eine Aktion dafür zu verbrauchen. Lege sie in das Feld für zukünftige Ressourcen.



**Pistole:** Erhöhe in einem Kampf die temporär um 3.

### Plättchenset 2: Schatzsucher



**Kokosnüsse:** Verringere die um 1 und erhalte 2 .



**Salz:** Wirf 2 ab und erhalte 1 .



**Karte mit Kreuz:** Wenn ihr die Karte habt, könnt ihr dieses Plättchen abwerfen und 5 in das Feld für verfügbare Ressourcen legen. Sie können von euch allen genutzt werden.



**Mini-Totem:** Wenn ihr die Schaufel habt, könnt ihr dieses Plättchen abwerfen und den Effekt ausführen, als würdet ihr ein weiteres finden. Für diese Aktion gilt das als wäre es angrenzend zu dem Teil mit . Solltet ihr mehr Totems finden, als in dem Szenario verfügbar sind, haben diese keinen Effekt.



**Grog:** Bei einem Würfelwurf dürft ihr dieses Plättchen abwerfen, um einen Fehlschlag als Erfolg zu werten. Der Charakter, der dies tut, erhält keine 2 .



**Schlinge:** Wirf 1 ab, um die um 2 zu erhöhen.

## ZUSÄTZLICHE EREIGNISKARTEN



7 Ereigniskarten



Rückseite

*Ihr habt den Bogen raus, wie ihr mit den Unwägbarkeiten auf der Insel umgehen müsst ... Jetzt ist es an der Zeit, euch neuen Gefahren zu stellen.*

Mischt bei der Spielvorbereitung die Ereigniskarten aus der Schatztruhe in die entsprechenden Ereigniskartenstapel (🎲) oder (🎲/🎲/🎲) des Grundspiels.

## ENTWERFT EURE EIGENEN KARTEN

3 Ereigniskarten

6 Abenteuerkarten: 2 × Bauen, 2 × Ressourcen Sammeln, 2 × Erforschen



1. Ereignisname
2. Flavortext
3. Abenteuersymbol
4. Sofortiges Ereignis
5. Name der Präventivaktion
6. Kosten der Präventivaktion
7. Effekt der Präventivaktion
8. Drohendes Ereignis

1. Name der Abenteuerkarte
2. Flavortext
3. Effekt des Abenteuers (inkl. der Anweisung „Mische diese Karte dann in den Ereignisstapel“)
4. Ereignisname
5. Flavortext des Ereignisses
6. Sofortiges Ereignis

*Schreibe deine eigene Geschichte, während du über die verlassene Insel streifst. Erzählt die Geschichte nach euren Regeln.*

Benutzt diese Karten, um euren eigenen Ereignissen und Abenteuern im Spiel zu begegnen. Mischt bei der Spielvorbereitung eure neu erstellten Karten in die entsprechenden Stapel.



## ZUSÄTZLICHE GEHEIMNISKARTEN



12 Geheimniskarten



Rückseite

Gerade als ihr dachtet, jetzt wirklich alles gesehen zu haben, ragen die Spitzen eines uralten Tempels vor euch auf. Seid ihr bereit, verschollene Gänge zu erkunden und den Fallen auszuweichen, um den Schatz zu finden?

Mischt bei der Spielvorbereitung die Geheimniskarten der Schatztruhe mit denen des Grundspiels zusammen in einen Stapel.

## ZUSÄTZLICHE TIERKARTEN



7 Tierkarten



Rückseite

Euer Expeditionsbuch ist voll von Skizzen exotischer Tiere aus aller Welt. Nachdem ihr hier gestrandet seid, hättet ihr es nie für möglich gehalten, noch so viele weitere hinzuzufügen ...

Mischt bei der Spielvorbereitung die Tierkarten aus der Schatztruhe in den Tierstapel.

# DIE INSEL DER ABENTEUER

## SPEZIELLE TIERKARTEN



14 spezielle Tierkarten



Rückseite

*Manchmal trägt der Schein. Nicht immer, wenn es im Wald raschelt, musst du um dein Leben kämpfen. Und eines Tages findest du vielleicht Fußspuren, die dich zu einer verlassenen Hütte voller wohlriechender Kräuter führen!*

Wenn ihr dieses Erweiterungsmodul benutzt, mischt bei der Spielvorbereitung die 14 speziellen Tierkarten in den Tierstapel. Müsst ihr Karten vom Jagd- oder vom Tierstapel ziehen, behandelt ihr diese wie reguläre Tierkarten. Zieht ihr eine spezielle Tierkarte, führt ihr diese aus, anstatt gegen ein Tier zu kämpfen.

Wenn euch eine spezielle Tierkarte jedoch selbst anweist, 1 oder mehrere Tierkarten zu ziehen, legt ihr andere spezielle Tierkarten beim Ziehen zur Seite und zieht solange, bis ihr die entsprechende Anzahl Tiere gezogen habt. Mischt die speziellen Tierkarten danach wieder in den Stapel zurück, von dem ihr sie gezogen habt.

**Beachtet:** Wenn eine spezielle Tierkarte euch anweist, Tierkarten vom Jagdstapel zu ziehen, der Jagdstapel aber nicht genügend Karten enthält, zieht ihr so viele Karten wie möglich und alle weiteren Karten stattdessen vom Tierstapel.






1 Karte Jagdhund

## DER JAGDHUND

*Das glückliche Wedeln seines Schwanzes kann nur eines bedeuten – er hat die Witterung eines wilden Tieres aufgenommen. Heute Abend gibt es Wildschweinbraten.*

Der Jagdhund wird durch die entsprechende Karte und 1 violetten Aktionsstein repräsentiert.

**Beachtet:** Der Jagdhund ist nicht der Hund aus dem Grundspiel, der ebenfalls durch einen violetten Aktionsstein dargestellt wurde. Wir empfehlen, nur mit einem der Hunde zu spielen, aber es liegt an euch, die Schwierigkeit entsprechend anzupassen.




Für den Jagdhund gelten dieselben Regeln wie für den Hund mit folgenden Ausnahmen: Der Jagdhund darf ausschließlich als Unterstützung der Aktion  eingesetzt werden. Der ausführende Charakter erhält temporär +1  und darf 1  ignorieren, die er bei der Jagd erleiden würde.



# CREWMITGLIEDER

„Ahoi, ihr Landratten!“ hört ihr die Crewmitglieder rufen, als sie sich gerade von dem sinkenden Schiff absetzen. Diese wettergegerbten Bur-schen werden euch helfen, auf dieser verfluchten Insel zu überleben.

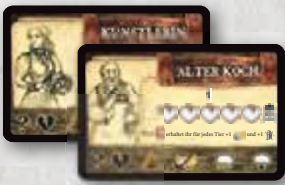
Dieses Erweiterungsmodul bietet euch einige schiffbrüchige Helfer, die euch unterstützen und so die Schwierigkeit des Spiels senken. Wählt dazu vor dem Spiel genau 1 Crewmitglied aus, egal mit wie vielen Spielern ihr spielt.

Crewmitglieder gelten nicht als Spieler. Sie beeinflussen nicht die Anzahl der Spieler bei den Kosten für , ,  oder in anderen Fällen.










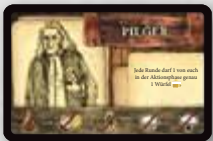
Rückseite

## Künstlerin und Alter Koch



Für die Künstlerin und den Alten Koch gelten dieselben Regeln wie für Freitag, mit folgenden Ausnahmen:

- benötigen , ansonsten erleiden sie in der Nachtphase  durch das Schlafen im Freien.
-  können von ihnen nicht verwendet werden.
- Der Alte Koch ist von Wettereffekten betroffen.
- Wenn ihr mit dem Alten Koch spielt, erhaltet ihr während einer Aktion  bei jedem Tier +1  und +1 .
- Wenn ihr mit der Künstlerin spielt, erhält der Startspieler +1  in der Moralphase.




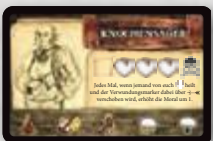
## Pilger

- Jede Runde in der Aktionsphase darf genau 1 von euch 1 Würfel einer beliebigen Farbe neu werfen.
- Ist immun gegenüber allen Spieleffekten.
- Gibt euch keinen zusätzlichen Aktionsstein.





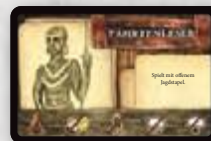
## Quartiermeister

- Jeder Startgegenstand  darf 4x während des Spiels benutzt werden (statt 2x), legt zu Spielbeginn 4 Marker auf jeden Startgegenstand.
- Ist immun gegenüber allen Spieleffekten.
- Gibt euch keinen zusätzlichen Aktionsstein.



## Knochensäger

- Erhöht die Moral jedes Mal um 1, wenn ein Spieler  heilt und dabei der Wundenmarker ein  über-schreitet.
- Ist von Wettereffekten betroffen, aber im-mun gegenüber allen weiteren Spieleffekten.
- Gibt euch keinen zusätzlichen Aktionsstein.



## Fährtenleser

- Erlaubt euch, mit auf-gedecktem Jagdstapel zu spielen.
- Ist immun gegenüber allen Spieleffekten.
- Gibt euch keinen zusätzlichen Aktionsstein.



# EIGENSCHAFTSKARTEN



10 Eigenschaftskarten



Rückseite

*Es ist immer hilfreich, seine eigenen Stärken und Schwächen richtig einzuschätzen. Das gilt insbesondere, wenn man auf einer verlassenen Insel gestrandet ist und ums nackte Überleben kämpft ...*

Dieses Erweiterungsmodul führt Eigenschaften für die Charaktere der Spieler ein. Ihr könnt so euren Charakter noch lebendiger machen, indem ihr ihm bei der Spielvorbereitung eine Eigenschaft zuweist.

Gebt während dem Spieldaufbau allen Spielern eine zufällige Eigenschaftskarte. Diese ändert die Regeln eures Charakters.

# GEHEIME EIGENSCHAFTSKARTEN



9 Geheime Eigenschaftskarten



Rückseite

*Da gibt es eine Sache, die du vor dem Rest der Crew lieber geheim halten willst ...*

Um das Spiel noch abwechslungsreicher zu machen, gebt bei der Spielvorbereitung jedem Spieler eine zufällige Geheime Eigenschaftskarte. Diese kann positive oder negative Auswirkungen haben. Du darfst die Karte nicht aufdecken, bis du sie in die Schachtel zurücklegst. (Die Karte *Glaube* hältst du bis zum Spielende geheim.)

**Beachtet:** Wenn ihr zusätzlich mit den (normalen) Eigenschaftskarten spielt, besitzt jeder Spieler sowohl eine Eigenschaftskarte als auch eine Geheime Eigenschaftskarte.

**Hinweis:** Die Karten bleiben geheim, um ein neues Spielgefühl zu ermöglichen. Wenn ihr die Karten etwas besser kennt, kann es natürlich passieren, dass ihr herausfindet, welche Karten eure Mitspieler haben. Dies beeinflusst den weiteren Spielverlauf aber nicht.



# ERFINDUNGEN AUS GLAS

## 9 Erfindungen aus Glas



Gegenstandsseite



Erfindungsseite

*Zunächst konntet ihr gar nicht glauben, dass so etwas an diesem Ort existieren könnte, aber nun, da ihr es gefunden habt, könnt ihr einige sehr nützliche Dinge damit herstellen.*

Nehmt bei der Spielvorbereitung die 9 Standard-Erfindungskarten und die Erfindungskarte **GLAS** und platziert sie mit der Erfindungsseite nach oben auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts. Mischt danach die Erfindungen aus Glas in den Erfindungstapel, zieht anschließend 5 Karten davon und legt sie auf die Plätze für verfügbare Erfindungen.

# KRÄUTERGARTEN UND KÄFIG

## 1 Kräutergartenplättchen



Vorderseite

Rückseite

## 1 Käfigplättchen



Vorderseite

Rückseite

*Ihr hofft, dass ihr bei der Erkundung der Insel Pflanzen findet, mit denen ihr einen Kräutergarten anlegen könnt. Außerdem sucht ihr nach Tieren zur Zucht in eurem Lager.*

Legt beim Spielaufbau beide Plättchen neben den Spielplan. Beachtet die Regeln auf den Plättchen.

**Hinweis:** Beim Kräutergarten müsst ihr keine gesammelten Ressourcen abwerfen, um 1 auf den Kräutergarten zu legen. Nachdem ihr Feld III erreicht habt, müsst ihr nicht erneut auf die Aktion ausführen. Bewegt den in der nächsten Produktionsphase einfach auf Feld I weiter.

# AUSBAUTEN FÜR DEN UNTERSCHLUPF

## 4 Ausbau-Plättchen



Gegenstandsseite



Erfindungsseite

Ihr startt auf die umliegenden Bäume und euch kommt eine Idee – ihr könntet sie nutzen, um euren Unterschlupf noch sicherer zu machen.

Dieses Erweiterungsmodul erlaubt es euch, euren auszubauen. Legt alle Ausbau-Plättchen beim Spielaufbau mit der Erfindungsseite nach oben neben das Spielbrett.

Sobald ihr den gebaut habt, könnt ihr ihn ausbauen. Nutzt dazu eine Aktion . Der Landschaftstyp, auf dem sich euer befindet, muss mit dem gewählten Ausbau-Plättchen übereinstimmen. Dreht nach dem Bau das Plättchen auf die Gegenstandsseite und legt es auf den entsprechenden Bereich auf dem Spielbrett. Der Effekt des Plättchens steht euch ab sofort zur Verfügung.

Wenn ihr euer Lager in der Nachtphase auf ein anderes Inselteil mit demselben Landschaftstyp bewegt, behaltet ihr das Ausbau-Plättchen. Bewegt ihr es auf ein Inselteil mit einem anderen Landschaftstyp, entfernt das Ausbau-Plättchen vom Spielbrett und legt es mit der Erfindungsseite nach oben zurück zu den anderen. Ihr dürft erneut eine Aktion nutzen, um den mit dem Ausbau-Plättchen des aktuellen Landschaftstyps auszubauen.

### Hütte am Fluss:

Ihr erhaltet diese zusätzliche Nahrung in jeder Produktionsphase.

### Vorratskammer in der Höhle:

Durch die Vorratskammer in der Höhle verdirbt normale Nahrung nicht mehr. Dadurch wird sie aber nicht zu unverderblicher Nahrung (die Klötzchen werden nicht ausgetauscht). Verlegt ihr euren Unterschlupf auf ein Inselteil mit einem anderen Landschaftstyp und legt entsprechend das Ausbauplättchen mit der Erfindungsseite zurück zu den anderen, verfault Nahrung in der Nachtphase auch wieder.



## TREIBGUTKARTEN






9 Treibgutkarten




Rückseite

*Das Meer spült so manche Besonderheit an Land. Und die Chance ist gar nicht so gering, dass zwischen Algen und Sperrholz auch der ein oder andere Wertgegenstand aus eurem Schiffswrack wieder an Land gespült wird ...*

Dieses Erweiterungsmodul lässt euch eine spezielle Aktion *Treibgut sammeln*  auf dem Inselteil (Nr. 8) ausführen. Mischt alle Treibgutkarten und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Statt  oder  auf diesem Inselteil zu sammeln, dürft ihr eine Treibgutkarte ziehen und ausführen.

Behandelt das  für diese Aktion als Quelle. Diese Aktion dürft ihr nur einmal pro Runde ausführen.


## DER VULKAN






1 kleines Plättchen:  
Vulkan

*Ihr seid nicht die ersten Schatzjäger, die die Insel erreichen. Die Fußspuren eurer Vorgänger führen zu einem erwachenden Vulkan. Das Ziel ist in weiter Ferne, denn diese Teufelskerle setzten ihr Leben aufs Spiel ohne mit der Wimper zu zucken. Werdet ihr den Schatz finden, bevor der Vulkan ausbricht?*

Dieses Erweiterungsmodul erlaubt es euch, eine weitere Aktion auszuführen, wenn ihr das Szenario Vulkaninsel spielt.

Legt bei der Spielvorbereitung das Vulkanplättchen anstelle von Inselteil Nr. 8 aus. In den ersten 3 Runden dürft ihr die Aktion  auf dem Vulkan ausführen (aber nur einmal pro Runde – der Fußweg zum Krater des Vulkans ist sehr eng). Jedes Mal, wenn die Aktion erfolgreich ist, sucht euch eine der folgenden Belohnungen aus:

- Zieht 2 Geheimniskarten und erhaltet bis zu 1 .
- Erhöht eure  um 2.
- Erhaltet 2 Startgegenstände.

Nachdem ihr eine Belohnung ausgeführt habt, deckt sie mit einem  ab. Sie ist nicht länger verfügbar. Zu Beginn der vierten Runde bricht der Vulkan, wie im Szenario beschrieben, aus. Entfernt dann das Plättchen dieses Erweiterungsmoduls vom Spielbrett.

# 2 DOPPELSEITIGE CHARAKTERTAFELN

## Zocker/Zockerin



1 Charaktertafel Zocker/Zockerin



2 Spielsteine  
Zocker/Zockerin

*Als du beinahe das nächste Level deines Lieblings-Videospiels geschafft hast, gehst du plötzlich hops ...*

*Als du wieder bei Bewusstsein bist und deine Augen öffnest, weht dir am Strand eine frische Brise um die Ohren ...*

Bei der Spielvorbereitung dürft ihr den Zocker oder die Zockerin als Charakter auswählen (egal wie viele Spieler mitspielen).

Der Zocker und die Zockerin haben keine individuelle Erfindung.

## Segler/Seglerin



1 Charaktertafel Segler/Seglerin



2 Aktionssteine  
Segler/Seglerin

*Den Säbel in deiner rechten, die Schatzkarte in deiner linken Hand, eine Pistole an deinem Gürtel ... Du gehst schnurstracks auf die Stelle zu, die auf der Karte mit einem roten X markiert ist – das Symbol für Gefahr ... und unermesslichen Reichtum!*

Bei der Spielvorbereitung dürft ihr den Segler oder die Seglerin als Charakter auswählen (egal wie viele Spieler mitspielen).



# 4 DOPPELSEITIGE SZENARIOTAFELN WO IST DR. LIVINGSTONE?

**Beachtet:** Lest die Zeitung nicht vor Spielbeginn.

## Spielvorbereitung

Legt die Erfindungskarte *Livingstons Kreuz* neben dem Spielplan bereit. Sie kommt erst ins Spiel, wenn ihr explizit darauf hingewiesen werdet.

## Ideenaustausch

☛ muss der Charakter bezahlen, der die Aktion ausführt.

## Alte Lagerstelle untersuchen

Während der speziellen Aktion *Alte Lagerstelle untersuchen* müsst ihr die Abstandsregeln beachten.

**Beispiel:** Wenn ihr die Aktion 2 Inselteile entfernt vom Lager ausführt, habt ihr mit 3 🧑 einen sicheren Erfolg und mit 2 🧑 müsst ihr einen 🟩 werfen.

**Hinweis:** Die besondere Fähigkeit *Neue Idee* des Zimmermanns/ der Zimmerin: Anstatt 5 Erfindungskarten zu ziehen, darfst du – wie beim Ideenaustausch – eine beliebige Karte auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen.



1 Zeitung



1 Erfindungskarte  
*Livingstones Kreuz*

## Der Naturforscher



### Besonderheiten beim Spielaufbau

Das Szenario *Der Naturforscher* besteht aus 2 Szenariotafeln. Legt diese bei der Spielvorbereitung nebeneinander aus.


### Besondere Regeln

Charles Darwin ist ein besonderer Charakter, der in diesem Szenario zum Einsatz kommt. Er wird durch einen eigenen Aktionsstein repräsentiert (verwendet den Stein einer beliebigen Spielerfarbe, die niemand von euch gewählt hat bzw. den weißen oder violetten Aktionsstein).




Wählt in jeder Runde 1 der folgenden Aktionen aus, die Darwin ausführt: Präventivaktion, 🟡, 🟢 oder 🟠. Darwin kann sowohl Aktionen ausführen, als auch Aktionen unterstützen. Führt Darwin die Aktion 🟡 durch, hat er – genau wie der Koch – die besondere Fähigkeit *Suchtalent*: Wirf 2 🎲 ab, um 1 grauen Würfel 🟡 zu können. Ihr müsst für Darwin würfeln und eine Abenteuerkarte ziehen, wenn er keine sichere Aktion durchführt.

Außerdem gilt:

- Darwin kann nie Startspieler werden.
- Darwin ist von Ereignissen, Geheimniskarten und Wettereffekten betroffen. Er erleidet Wunden, wenn er in der Nachtphase nicht isst und/oder unter freiem Himmel schläft.
- Darwin kann wie die Spielercharaktere geheilt werden.
- Darwin kann alle gebauten Gegenstände benutzen.
- Darwin erhöht nicht die Kosten für den Bau von Unterschlupf, Palisade und Dach.
- Wenn Darwin stirbt, habt ihr das Szenario sofort verloren.




Die Gegenstände *Damm* und *Gehege* haben in diesem Szenario eine Sonderfunktion: Genau wie die speziellen Erfindungen *Käfige* und *Gewächshaus* dienen sie zur Aufbewahrung von speziellen Ressourcen. Die *Käfige* benötigt ihr für seltene Tiere und gefährliche Kreaturen. Einzigartige Fische müsst ihr im *Damm*, außergewöhnliche Vögel im *Gehege* und botanische Proben im *Gewächshaus* aufbewahren (siehe  **Vorteilhafte Bedingungen**). Verwendet dafür die üblichen Ressourcenmarker oder die Holzteile aus der Schatztruhe.

Sie unterscheiden sich von normalen Ressourcen bzw. untereinander darin, dass sie auf der ihnen zugeordneten Gegenstandskarte liegen. Muss einer dieser Gegenstände wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden (bzw. gilt als nicht mehr gebaut), müsst ihr alle darauf liegenden Ressourcen abwerfen. Wird das *Gewächshaus* wieder auf die Erfindungsseite gedreht, müsst ihr auch die Reihenfolgeplättchen darauf abwerfen. Sie sind aus dem Spiel.

Wird der *Damm* in einer Runde gebaut, in der zuvor eine Ereigniskarte mit  gezogen wurde, müssen die Spieler entscheiden, ob sie 2x  oder stattdessen lieber 2 einzigartige Fische erhalten wollen (die auf den *Damm* gelegt werden). Da der *Damm* aber, wie üblich, erst am Ende der Aktionsphase fertiggestellt wird, können dort andere einzigartige Fische, die während derselben Aktionsphase gesammelt wurden, noch nicht eingelagert werden, sondern werden als normale  auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.

Sollten euch während des Szenarios die Ressourcenmarker ausgehen, müsst ihr euch temporär mit anderen Markern, Münzen o. Ä. behelfen.

### **Vorteilhafte Bedingungen**

In Runden, in denen eine Ereigniskarte mit  gezogen wird, kann das *Gehege* anstatt 1  auch 1 außergewöhnlichen Vogel erzeugen (der dann direkt auf das *Gehege* gelegt wird). Auch die Abkürzung bringt euch in der Produktionsphase eine besondere Ressource ein. Und falls ihr beim  den Korb oder Sack benutzt, könnt ihr dadurch auch 1 zusätzliche besondere Ressource erhalten.

Ressourcen, die ihr nicht direkt von einer Quelle erhaltet, sind keine besonderen Ressourcen und können ausschließlich als Nahrung oder Holz verwendet werden. Dies gilt für Ressourcen, die ihr durch Karteneffekte (Ereignis-, Abenteuer- oder Geheimniskarten), Entdeckungsplättchen, während der Jagd, durch die Grube oder die besondere Fähigkeiten eines Charakters (z. B. *Omas Rezept*) erhalten würdet. Auch Plättchen, die euch zusätzliche Ressourcen einbringen (z. B. die *Falle* oder die Schatzkarte *Beil*), liefern nur normale Ressourcen.



# Abenteuer in Nimmerland

Junior



# DIE SCHATZINSEL JUNIOR



32 Fundstücke-  
Karten




8 Briefe alter Piraten


**Beachtet:** Lest die Briefe alter Piraten nicht vor dem Spiel.

# DIE WILDDIEBE



Dreht die beiden Inselteile mit dem Typ  auf die Rückseite und legt sie auf die beiden Felder in der Mitte des Spielplans. Diese beiden Felder und die Inselteile sind in diesem Szenario nicht verfügbar.

## Angelrute




Sobald ihr diesen Gegenstand gebaut habt, könnt ihr den Würfel  in jeder Produktionsphase werfen.



# ZEITREISE





## Die Totems entdecken

Wenn ihr in einem Zeitalter mehr als 2  entdeckt, ignoriert die überzähligen  – legt keine Reihenfolgeplättchen auf sie. Ihr könnt nur jeweils 2  in der Gegenwart und der Vergangenheit entdecken.

## Pflanze Sammeln

Befindet sich eine Pflanze auf einem Inselteil mit dem Lager, wird sie in der Produktionsphase nicht automatisch gesammelt, darf aber normal in der Aktionsphase gesammelt werden.

## Gegengift

Die Aktion Gegengift wird im Lager ausgeführt und ist von den Abstandsregeln nicht betroffen. Wenn ihr 1  für die Aktion Gegengift benutzt, werft die braunen Aktionswürfel der Aktion *Bauen*. Nach einer erfolgreichen Aktion Gegengift erleidet ihr keine  am Ende der Runde.

**AUTOR:** Ignacy Trzewiczek

**LAYOUT:** Maciej Mutwil, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Ewa Kostorz

**GRAFIKDESIGN:** Mateusz Bielski, Barbara Trela-Szyma, Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn, Michał Kulasek

**SCHACHTELDESIGN:** Konrad Rószkowski

**DEUTSCHE AUSGABE:**

**Grafikdesign:** Jens Wiese

**Realisation:** Klaus Ottmaier, Jan Philip Sommerlade, Irina Siefert, Benjamin Schönheiter, Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.

© 2021 Portal Games.

© der deutschen Ausgabe 2021 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele