

Freitag - KSR (Seite 1 von 2)

Du lässt Robinson gegen Gefahren kämpfen. Es gibt 4 Spielphasen: grün - gelb - rot - Piraten.

Nacheinander sind in angegebener Reihenfolge die Aktionen auszuführen:

1) Decke 2 Gefahren-Karten auf. Ordne 1 davon Robinson zu, andere = Gefahren-Ablagestapel.

2) Kampf gegen die aktuelle Gefahr:

- ◆ Am LINKEN RAND (weiße Box) auf der Gefahren-Karte steht, wie viele Kampf-Karten Du kostenlos aufdecken kannst, um zu kämpfen.

- ◆ Zum Besiegen der Gefahr gilt:

in grüner Phase:	Erreiche/übertreffe grünen Gefahrenwert			
in gelber Phase:	Erreiche/übertreffe gelben Gefahrenwert		11	← rote Phase
in roter Phase:	Erreiche/übertreffe roten Gefahrenwert	Ziehe	7	← gelbe Phase
in Piraten-Phase:	Erreiche/übertreffe Gefahrenwert	kostenlos:	4	← grüne Phase

- ◆ Du ziehst Karte für Karte vom Robinson-Stapel offen LINKS neben die Gefahren-Karte. Nach dem Ziehen der kostenfreien Karten darfst Du gg. Abgabe von je 1 Lebenspunkt je 1 weitere Kampfkarte ziehen. Diese weiteren Karten sind RECHTS von der Gefahren-Karte offen abzulegen.
- ◆ Wenn eine Kampf-Karte aufgedeckt ist, darfst Du deren Sonder-Eigenschaft 1-mal ausführen. Den Zeitpunkt der Ausführung entscheidest Du und tappst dann die Karte um 90 Grad. Sonder-Eigenschaften der Tollpatsch-Karten müssen irgendwann im jeweil. Kampf genutzt werden.
- ◆ Du kannst auch weniger Kampf-Karten ziehen, als möglich, wenn es Deinen Zielen förderlich ist. Erst wenn Du das Kampfbende bestimmst, gilt es. Dann zähle die Kampfpunkte zusammen.

3) Kampf-Auswertung:

A: Anzahl Kampfpunkte \geq Gefahrenwert, dann ist Gefahr BESIEGT!

Gefahren-Karte und aufgedeckte Kampfkarten auf Robinson-Ablagestapel legen.

Diese Gefahren-Karte wird nun zu einer Kampf-Karte (nutze untere Hälfte als Erfahrung).

B: Anzahl Kampfpunkte $<$ Gefahrenwert, dann ist Gefahr NICHT BESIEGT.

Du verlierst so viele Lebens-Punkte (LP) wie Dir Kampfpunkte zum Sieg fehlen.

Für die abgegebenen Lebens-Punkte darfst Du Kampf-Karten aus dem Spiel geben (zerstören).

1 LP = Robinson-/Erfahrungskarte abgeben (zerstören), 2 LP = Tollpatsch-Karte abgeben

Nicht besiegte Gefahren-Karte kommt auf Gefahren-Ablagestapel.

Übrige aufgedeckte Kampf-Karten kommen auf den Robinson-Ablagestapel.

4) Neue Gefahr:

Sind noch mind. 2 Gefahren im Stapel, beginne wieder mit 1).

Liegt aber nur noch 1 Gefahr im Stapel, decke diese auf und entscheide, ob Du gegen sie kämpfst.

Andernfalls lege sie auf den Gefahren-Ablagestapel.

Ist der Gefahren-Stapel leer, wird die nächste Phase (grün - gelb - rot - Piraten) aktiviert.

... Mische den Gefahren-Ablagestapel und beginne wieder mit 1).

Keine Kampf-Karten mehr im Robinson-Stapel?

Sind nicht genug Karten vorhanden, ziehst Du zunächst, bis der Stapel leer ist und mischst dann

die oberste verdeckte Tollpatsch-Karte unbesehen in Deinen Robinson-Ablagestapel ein.

Erst mischen, wenn Du eine neue Kampf-Karte brauchst. Nun hast Du einen neuen Robinson-Stapel.

- Piraten:
- ◆ In der letzten Phase kämpfst Du gegen die beiden Piraten. Suche Dir einen davon aus. Kämpfe wie unter 2) beschrieben. Nach dem Kampf geht es gegen den anderen Piraten.
 - ◆ Du musst gegen die Piraten gewinnen, darfst also nicht vorzeitig aufgeben. Bei Niederlagen sind Lebens-Punkte abzugeben.
 - ◆ Sonderfall: Hast Du im Piratenkampf alle Kampf-Karten im Robinson-Stapel gezogen und erreichst nicht genug Kampfpunkte, verlierst Du das Spiel. Gib alle Lebenspunkte ab.

Spielende: Sind beide Piraten besiegt, hast Du gewonnen.

Hast Du während der Partie weniger Lebenspunkte, als Du benötigst, verlierst Du sofort.

0 LP im Besitz ist noch OK, weniger ist verloren.

Punktwertung zur Ermittlung der eigenen Spielstärke:

⇒ Alle eigenen Kampf-Karten (auch vom Ablagestapel) nehmen und Kampfpunkte zählen.

⇒ Jeder Tollpatsch zählt pauschal minus 5 Punkte.

⇒ Jeder besiegte Pirat bringt 15 Punkte.

⇒ Jeder Lebenspunkt in Deinem Besitz = 5 Punkte (nur, wenn Du gegen die Piraten gesiegt hast).

⇒ Jede unbesiegte Gefahren-Karte (Nachzieh- und Ablagestapel) kostet Dich 3 Punkte.

Jederzeit darfst Du ...

... beide Ablagestapel durchsehen (Robinson / Gefahren).

... Karten in den 3 Nachziehstapeln (Robinson / Gefahren / Tollpatsch) zählen.

... zerstörte Karten anschauen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.07.18

Freitag - KSR (Seite 2 von 2)

18 Kampf-Karten: 5x "-1" / 8x "0" / 1x "0" + 2 Leben / 3x "1" / 1x "2" LP = Lebenspunkte

30 Gefahren:	Phasen 1 - 3			Erfahrung
	1	2	3	
2x "Kannibalen"	5	9	14	4
4x "Wilde Tiere"	4	7	11	3
6x "Insel weiter erkunden"	2	5	8	2
8x "Insel erkunden"	1	3	6	1 - 2
10x "Mit dem Floß zum Wrack"	0	1	3	0

11 Tollpatsche: Sonder- eigen- schaften	"-1" / "-2" Leben:	Am Ende des Kampfes verlierst Du in jedem Fall 1 / 2 LP. Diese LP dürfen nicht zum Zerstören ausgegeben werden.
	Höchste Karte = 0:	Der Kampfwert Deiner höchsten Karte ist aktuell "0". Hast Du mehrere höchste Karten, ist nur <u>eine</u> betroffen.
	Stopp:	Du darfst <u>keine weiteren</u> Kampfkarten für den aktuellen Kampf kostenfrei ziehen.

Sondereigenschaften der Kampfkarten:

"+1 Leben" / "+2 Leben"	1 bzw. 2 LP aus Reserve in Robinsons Vorrat (max. 22) legen.
"+1 Karte" / "+2 Karten"	Kostenfrei 1 bzw. 2 Kampfkarten ziehen (rechts neben Gefahr legen).
"1x zerstören"	1 beliebige andere gezogene Kampfkarte umdrehen, auch Tollpatsch. Funktion = ungültig. Nach Kampf die Karte zu zerstörten Karten legen.
"1x verdoppeln"	Kampfpunkte 1 belieb. and. gezogenen Kampfkarte einmalig verdoppeln.
"1x kopieren"	Sondereigenschaft 1 belieb. and. gezogenen Kampfkarte erneut nutzen.
"Phase -1"	Du kämpfst mit dem Gefahrenwert um 1 Phase tiefer (also statt dem Gefahrenwert in gelb bzw. rot gilt nun der in grün bzw. gelb im aktuellen Kampf). Bist Du aber noch in Phase grün oder gegen die Piraten im Kampf, gilt diese Eigenschaft nicht.
"3 Karten sortieren"	Nacheinander bis zu 3 Karten vom Robinson-Stapel ziehen + ansehen. Max. 1 Karte auf Ablagestapel legen, Rest verdeckt auf Rob.-Stapel.
"1x tauschen"	1 der offenen Kampfkarten (nicht diese) auf Ablagestapel legen. 1 neue Karte auf alte Position legen. Ggf. Sondereigenschaft nutzen.
"2x tauschen"	Wie oben. Erst den 1. Tausch beenden, bevor 2. Tausch gemacht wird. Ggf. kann die 1. eingetauschte Karte direkt wieder getauscht werden. Deren Sondereigenschaft ist dann aber nicht nutzbar.
"1x unter den Stapel"	1 der offenen Kampfkarten (nicht diese) unter Robinson-Stapel legen. Ist es eine kostenfreie Karte, darfst Du 1 Ersatzkarte ziehen. Geht das nicht, da der Robinson-Stapel leer ist, gilt: a) Obersten Tollpatsch nehmen und mit Robinson-Ablagestapel mischen. b) Karte ziehen und offene Kampfkarte unter Robinson-Stapel legen.