

# ROBINSON CRUSOE

## Schatzkiste

## ÜBERBLICK

In der *Robinson Crusoe: Schatzkiste* befindet sich allerlei neues Material, mit dem ihr sowohl euer Spielerlebnis aufpeppen, als auch ganz neue Abenteuer erleben könnt. Von schönen Aufklebern, die euren Aktionssteinen ein Gesicht verleihen, bis zum legendären Abenteuer *Wo ist Dr. Livingstone?* oder den zusätzlichen Tierkarten und Entdeckungsplättchen – die *Schatzkiste* ist bis zum Rand gefüllt mit spannenden Nachschub für jeden Robinson Crusoe-Fan!

## SPIELMATERIAL

### Szenario-unabhängiges Material

9 TREIBGUT-KARTEN

10 EIGENSCHAFTEN-KARTEN

1 KARTE JAGDHUND

1 ERSATZKARTE SCHIFFSARZT

7 NEUE TIERKARTEN



Besitz ihr *Die Fahrt der Beagle*, ersetzt die Karte Schiffsarzt hiermit.

Mischt sie unter die Tierkarten aus dem Grundspiel.

7 NEUE ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN

1 CHARAKTERTAFEL SCHIFFSMAAT

1 BOGEN MIT 35 AUFKLEBERN



Fügt diese Plättchen eurem Grundspiel hinzu.

Der Schiffsmat ist ein neuer Charakter, den ihr einfach eurem Grundspiel hinzufügen könnt.

Mit den Aufklebern könnt ihr die Aktionssteine bekleben. Für jeden Charakter gibt es Aufkleber für die männliche und die weibliche Seite. Bringt auf jedem eurer Aktionssteine die männlichen auf der eine Seite und die weiblichen Aufkleber auf der anderen Seite an.

50 DELUXE-RESSOURCEN



Diese speziell geformten Holzsteine ersetzen die Ressourcenwürfel aus dem Grundspiel.

### Szenario-spezifisches Material

3 Szenariotafeln mit den Szenarien: *Wo ist Dr. Livingstone?*, *King Kong*, *Die Schatzinsel junior* und *Der Naturforscher*.



#### FÜR DAS SZENARIO *WO IST DR. LIVINGSTONE?*

#### FÜR DAS SZENARIO *DIE SCHATZINSEL JUNIOR*



1 Zeitung  
*Henry Stanleys Geschichte*

1 Erfindungskarte  
*Livingstones Kreuz*



8 Briefe alter Piraten



32 Fundstücke-Karten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

# BESONDERHEITEN DES SZENARIO-UNABHÄNGIGEN MATERIALS

NICHTS GEFUNDEN

## Die Treibgut-Karten

Die *Treibgut-Karten* bieten eine zusätzliche Aktion für die Charaktere, die jedoch auf den Strand (Inselteil Nr. 8) beschränkt ist. Entscheidet ihr euch dafür, sie zu verwenden, wird der Stapel der *Treibgut-Karten* zu Beginn des Spiels gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett bereit gelegt. Ein Charakter kann nun am Strand die besondere Aktion *Ressourcen sammeln* ausführen, wobei  als Quelle zählt. Bei Erfolg zieht er die oberste Karte vom Stapel der *Treibgut-Karten* und führt sie aus. Für diese Aktion gelten die üblichen Regeln bezüglich der Distanz zum Lager. Zudem kann sie pro Runde nur 1x ausgeführt werden.



## Der Jagdhund

Der *Jagdhund* ersetzt den *Hund* aus dem Grundspiel. Wenn ihr mit dem Jagdhund spielen wollt, verwendet einfach beim Spielaufbau statt der Karte *Hund*, die Karte *Jagdhund*.



## Die Eigenschaften-Karten

Die *Eigenschaften-Karten* erlauben es euch, jeden Charakter mit einer einzigartigen Eigenschaft auszustatten. Diese bieten jedem Spieler einen Vorteil, aber auch einen Nachteil, mit dem er nun das Spiel bestreiten muss. Entschließt ihr euch mit den *Eigenschaften-Karten* zu spielen, mischt den Stapel der *Eigenschaften-Karten*. Nachdem ihr eure Charaktere gewählt habt, zieht jeder Spieler 1 *Eigenschaften-Karte* für seinen Charakter.

# BESONDERHEITEN DER NEUEN SZENARIEN

## Besonderheiten beim Spielaufbau

### Die Schatzinsel junior

Zum Spielen benötigt ihr die 8 *Briefe alter Piraten* und den Stapel der *Fundstücke-Karten*. Legt die Briefe bereit und mischt den Stapel der *Fundstücke-Karten* gut durch und legt auch ihn neben der Szenariotafel bereit.



## Besonderheiten beim Spielaufbau

### Wo ist Dr. Livingstone?

Zum Spielen benötigt ihr die Zeitung *Henry Stanleys Geschichte*. Haltet sie neben der Szenariotafel bereit. Ihr benötigt ebenso eventuell die spezielle Erfindung *Livingstones Kreuz*. Legt auch sie bereit.



## Besonderheiten beim Spielaufbau

### Der Naturforscher?

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



wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden (bzw. gilt als nicht mehr gebaut), werden alle darauf liegenden Ressourcenwürfel abgeworfen und Reihenfolgeplättchen aus dem Spiel entfernt. 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 wandern als normale  auf das Feld für zukünftige Ressourcen.

## Besondere Regeln

Charles Darwin ist ein besonderer Charakter, der in diesem Szenario zum Einsatz kommt. Er besitzt einen eigenen Aktionstein und kann selbständig *Präventivaktionen* durchführen, *Ressourcen sammeln*, das *Lager aufräumen*, oder sich *ausruhen*. Dabei entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Aktionen er ausführt. Für ihn gelten dabei dieselben Regeln wie für Spielercharaktere - er muss gegebenenfalls würfeln und Abenteuerkarten (oder auch Geheimniskarten) ziehen. Darwin muss zudem in der Nachtphase Nahrung zu sich nehmen, erleidet Wunden, wenn er unter freiem Himmel schläft, und sowohl Ereignisse und bestimmte Geheimniskarten als auch Wettereffekte wirken sich auf ihn aus. Allerdings kann er nie Startspieler werden. Er besitzt jedoch dasselbe *Suchtalent* wie der *Koch* und kann daher einmal pro Runde einen grauen Würfel noch einmal werfen, wenn er dafür 2  abgibt.

Auf Inselteilen mit den Landschaftstypen  /  lassen sich Fossilien finden. Habt ihr die *Schaukel* gebaut, könnt ihr dort die besondere Aktion *Fossilien sammeln* ausführen. Diese funktioniert genau wie eine normale Aktion *Ressourcen Sammeln*, bei der der Landschaftstyp als „Quelle“ und das Fossil als „Ressource“ behandelt wird. Gibt ein Karteneffekt diese „Quelle“ als erschöpft an, deckt ihr den Landschaftstyp mit  ab - er gilt ab sofort als unerforscht und ihr könnt dort keine Fossilien mehr sammeln. Auf einem Inselteil mit entsprechendem Landschaftstyp kann diese Aktion pro Runde beliebig oft durchgeführt werden, wobei jede separat durchgeführte Aktion *Fossilien sammeln* genau 1 Fossil liefert. Zudem könnt ihr bei dieser Aktion auch Gegenstände nutzen, die das Sammeln von normalen Ressourcen beeinflussen (z.B. den *Korb*). Legt für jedes Fossil, das ihr gesammelt habt, 1  auf das auf der Szenariotafel abgebildete Fossil (den Ammoniten). Fossilien sind 1 WP wert.

Die Gegenstände *Damm* und *Gehege* haben in diesem Szenario eine Sonderfunktion, da die Spieler einzigartige Fische oder bzw. außergewöhnliche Vögel auf ihnen lagern müssen (siehe **Vorteilhafte Bedingungen**). Einzigartige Fische, außergewöhnliche Vögel und besondere botanische Proben werden durch Ressourcenwürfel dargestellt. Sie unterscheiden sich von normalen Ressourcen bzw. untereinander darin, dass sie auf der ihnen zugeordneten Gegenstandskarte liegen - besondere Fische auf dem *Damm*, außergewöhnliche Vögel auf dem *Gehege* und wertvolle botanische Proben auf dem *Gewächshaus*. Muss einer dieser Gegenstände

Sollten euch während dem Szenario die Ressourcenklötzchen oder Marker ausgehen, müsst ihr euch temporär mit anderen Markern, Münzen o.Ä. behelfen.

## Impressum

Autor: Ignacy Trzewiczek · Illustrationen & Design: Maciej Muwil  
Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider · Deutsche Texte: Simon Reitenbach  
Realisation: Benjamin Schönheiter & Sebastian Hein  
© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Portal Games 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



/pegasusspiele



Pegasus Spiele