



**ÜBERLEBENS-  
HANDBUCH**



## ZIEL DES SPIELS

Gewinne die meisten **Verderbenskarten**, indem du den weltbesten Fluchtplan erfindest.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält **8 Objektkarten**. Einigt euch vor einer Partie, ob ihr mit der weißen oder schwarzen Seite spielen wollt.

## SPIELABLAUF

Wählt einen Spieler, der die erste Verderbenskarte vorliest. Jeder schmiedet nun seinen Fluchtplan mit **einem** Objekt aus seinen Handkarten. Wenn Du einen Plan hast, erzähl ihn den anderen.

## BEISPIEL

**„Du bist auf einer Wandersafari. Aargh, eine Gnu-Stampede!“**

Zum Glück ist eine deiner Objektkarten der „Furz im Glas“. Du entscheidest dich es einzusetzen, um abzuheben und hoch in der Luft zu verharren, bis die Gnu-Stampede unter dir vorübergezogen ist.

## ABSTIMMUNG

Nachdem jeder seinen Fluchtplan beschrieben hat, beginnt die Abstimmung. Zählt bis drei und zeigt dann mit einem Ellenbogen auf die Person mit dem besten Fluchtplan (nicht mit dem Finger, das ist unhöflich!).

Der Spieler mit den meisten Stimmen nimmt sich die Verderbenskarte. Bei Gleichstand darf der Spieler, welcher die Verderbenskarte vorgelesen hat, zwischen den beteiligten entscheiden.

## NACHZIEHEN

Jeder Spieler legt seine benutzte Objektkarte ab und zieht eine neue.

## GEWINNEN

Der erste Spieler, der 3 Verderbenskarten sammelt, gewinnt.

## IMPRESSUM

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Christian Kox, Patrice Mundinar

Redaktion und Lektorat: Christian Kox, Patrice Mundinar, Sebastian Rapp

Satz und Layout: Patrice Mundinar

BOD is published by Big Potato Ltd, 1 Holywell Lane, London, EC2A 3ET. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen • www.asmodee.com

## TAUSCHREGEL (FÜR ANFÄNGER)

Es ist absolut nachvollziehbar, dass nicht alle Überlebenskünstler unbedingt auf dem gleichen Niveau sind. Wenn du deine erste Partie spielst, können manche Szenarien überwältigend sein. Solltest du in einer ausweglosen Situation sein und deine Objekte können dir nicht weiterhelfen, kannst du von der Tauschregel Gebrauch machen. Drehe einfach eine beliebige Anzahl deiner Handkarten um. Die neuen Objekte werden dir sicherlich bei deiner Flucht helfen. (Veteranen-Spieler werden bestätigen, dass es keine „ausweglosen Situationen“ gibt.)

## MAGGYVER-REGEL (FÜR FORTGESCHRITTENE)

Der legendäre 80er-Jahre TV-Geheimagent, MacGyver, wusste genau, wie man brenzligen Situationen mit gewöhnlichen Haushaltsgegenständen entkommt (meist unter anderem mit Klebeband). Wenn ihr möchtet, könnt ihr also (wie er) mit so beliebig vielen Objektkarten pro Runde spielen. MacGyver wäre stolz auf euch.

## PANIKREGEL (FÜR PROFIS)

Du denkst, du hast es richtig drauf? Du hast es geschafft, Freddy Krueger mit nichts weiter als einem Glas Honig und einem Augapfel zu entkommen? Dann wird es Zeit für die Panikregel. Jeder Spieler erhält zu Beginn 10 Objektkarten (anstatt 8). Du darfst in einer Runde so viele Objekte benutzen, wie du möchtest. Aber es gibt einen Haken: Du darfst erst wieder neue Karten ziehen, wenn du alle Objektkarten aufgebraucht hast. Lasst die Spiele beginnen!

