

DIE FAHRT DER BEAGLE

Anleitung

EINLEITUNG

Die Reise der H.M.S. Beagle ist eine spannende Kampagne für *Robinson Crusoe: Abenteuer auf der verfluchten Insel*.

Sie basiert auf realen Ereignissen, die sich während Darwins Anwesenheit an Bord des Schiffes H.M.S. Beagle von 1831 bis 1836 zutragen und letztendlich zur Entwicklung seiner Evolutionstheorie führten. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Mannschaftsmitgliedern der H.M.S. Beagle und brechen gemeinsam mit Charles Darwin zu diesem großen Abenteuer auf. In den Szenarien der Kampagne müssen sie allen Widrigkeiten trotzen und den jungen Wissenschaftler bei seiner Forschung unterstützen.

Diese Erweiterung enthält 5 aufeinander aufbauende Szenarien, die gemeinsam eine vollständige Kampagne bilden:

- In **Szenario 1** müssen die Spieler Darwin beim Sammeln von biologischen Proben und Exemplaren der Flora und Fauna der Inselwelt helfen.
- **Szenario 2** stellt die Spieler vor die Aufgabe, Sturmschäden an der H.M.S. Beagle zu reparieren, um die Insel verlassen zu können.
- In **Szenario 3** müssen die Spieler mit der Beagle die gefährlichen Gewässer des Ozeans überstehen, während sie dabei nautische Messungen vornehmen.
- In **Szenario 4** landen die Spieler an einer Insel an, um den auf der Insel lebenden Stämmen ihre Geheimnisse zu entlocken.
- In **Szenario 5** schließlich leidet die Mannschaft des Schiffes unter einer schlimmen Krankheit und die Spieler müssen zudem die im ersten Szenario zusammengetragene Sammlung vor dem Verfall bewahren.

WIE MAN DIESE ERWEITERUNG BENUTZT

Die Fahrt der Beagle ist die erste Erweiterung, die für das Spiel *Robinson Crusoe: Abenteuer auf der verfluchten Insel* erscheint. Sie enthält neben einer Kampagne mit dem dafür benötigten Spielmaterial zusätzlich auch einige Komponenten, die sowohl in den Szenarien des Basisspiels als auch in dieser Erweiterung benutzt werden können.

INHALT

Spielmaterial 2-3

Regeln für:

Kampagnen unabhängiges Material 4-5
Kampagne *Die Fahrt Der Beagle* 6-8

Szenarios:

1. Erforschen und Sammeln 9-10
2. Reparieren und Vorräte auffüllen 11-13
3. Hydrographische Forschungsmission 14-20
4. Insel der Eingeborenen 21-25
5. Auf dem Heimweg 26-28

Das Ende der Kampagne 29
Szenarien einzeln spielen 29-30
Impressum 31

Spielmaterial

FÜR DIE KAMPAGNE BENÖTIGTES MATERIAL

1 ZWEISEITIGER SCHIFFSPLAN
DER H.M.S. BEAGLE



1 KABINENPLAN



1 KAMPAGNENBUCH



1 ZWEISEITIGE
TABELLENTAFEL



7 PFLANZENKARTEN



5 ERKRANKUNGS-
KARTEN



6 ERFINDUNGS-/
EREIGNISKARTEN



9 STRANDKARTEN



3 KARTEN ABENTEUER AUF SEE



6 DARWIN-
EREIGNISKARTEN



DARWIN: CHARAKTERTAFEL
UND AKTIONSTEIN



6 WASSERFASS-
PLÄTTCHEN



4 KÄFIG-
PLÄTTCHEN



3 ARCHIPEL-
PLÄTTCHEN



1 SCHICKSALS-
WÜRFEL



6 SCHIFFS-
PLÄTTCHEN



1 SCHIFF



Spielmaterial

6 ROTE NUMMERN-PLÄTTCHEN
(FÜR SZENARIOEFFEKTE)



16 HINDERNIS-PLÄTTCHEN



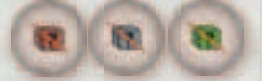
3 KASTEN-PLÄTTCHEN



5 BAUM-PLÄTTCHEN



3 SCHUTZ-PLÄTTCHEN



3 DARWIN-PLÄTTCHEN



2 RUDERBLATT-PLÄTTCHEN



1 RICHTUNGSWECHSEL-PLÄTTCHEN



KAMPAGNEN UNABHÄNGIGES MATERIAL

(SOWOHL FÜR DIE KAMPAGNE ALS AUCH DAS BASISSPIEL EINSETZBAR)

14 EREIGNISKARTEN



5 MANNSCHAFTSKARTEN



1 CHARAKTERTAFEL MISSIONAR
(MIT MÄNNLICHER UND WEIBLICHER SEITE)



6 GEHEIMNISPLÄTTCHEN:
2X SCHATZ / 2X MONSTER / 2X SÄULE



1 KORBPLÄTTCHEN



1 SACKPLÄTTCHEN



5 ERSATZKARTEN



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.

Allgemeines

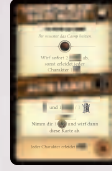
REGELN FÜR DAS KAMPAGNEN UNABHÄNGIGE MATERIAL

Ereigniskarten



Dieser Erweiterung liegen 14 neue Ereigniskarten bei. Ihr könnt sie in jedem beliebigen Szenario verwenden. Fügt sie einfach eurem Spiel hinzu, wenn ihr euch mehr Abwechslung wünscht.

Ersatz Ereigniskarten



In dieser Erweiterung findet ihr 5 Ersatzkarten. Sie entsprechen Karten aus dem Basisspiel, die überarbeitete Regeltexte enthalten. Sucht die entsprechenden Karten aus dem Basisspiel heraus und ersetzt sie mit denen der Erweiterung.

Geheimnisplättchen

2x Schatz / 2x Monster / 2x Falle



Diese Plättchen kommen durch die 14 neuen Ereigniskarten ins Spiel, wenn sich der Text einer Karte auf sie bezieht. Weist euch eine Karte an, Geheimnisplättchen zu nehmen, und es sind nicht mehr genug im Vorrat, legt so viele wie möglich. Befindet sich ein solches Plättchen auf einem Aktionsfeld (z.B. dem Feld der Aktion *Erforschen*), muss für den Charakter, der die nächste Aktion dieser Art ausführt, eine Geheimniskarte des abgebildeten Typs gezogen und ausgeführt werden (den üblichen Regeln folgend). Dieser Effekt ist unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der Aktion und tritt ein, nachdem die Aktion vollständig ausgeführt wurde. Danach wird das Geheimnisplättchen zurück zum Vorrat gelegt. Befindet sich das Plättchen auf einem Inselteil,

muss bei der nächsten Aktion, die auf diesem Inselteil durchgeführt wird, eine Geheimniskarte des abgebildeten Typs gezogen und ausgeführt werden (den üblichen Regeln folgend). Dieser Effekt ist unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der Aktion sowie von der Anzahl der zugewiesenen Aktionssteine und tritt ein, nachdem die Aktion vollständig ausgeführt wurde. Danach wird das Geheimnisplättchen zurück zum Vorrat gelegt.

Sackplättchen & Korbplättchen



Diese beiden Plättchen stellen die beiden Gegenstände aus dem Basisspiel dar und dienen den Spielern als Gedächtnisstütze, damit sie sich nicht merken müssen, welcher Aktion sie in der Planungsphase den jeweiligen Gegenstand zugewiesen haben (sie werden einfach dazu gelegt).

Mannschaftskarten

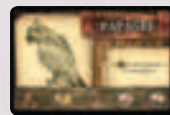
Mannschaftsmitglieder sind zwar keine Charaktere, können aber eingesetzt werden, um den Schwierigkeitsgrad eines Szenarios im Basisspiel und dieser Erweiterung einzustellen. Schiffsjunge, Pferd und Schiffsarzt bringen den Spielern 1 zusätzlichen Aktionsstein, während Ausguck und Papagei auf andere Weise hilfreich sind. Sollen Mannschaftsmitglieder in Szenarien des Basisspiels verwendet werden, empfehlen wir Folgendes: Zusätzlich zum normalen Aufbau des Szenarios können 1 oder maximal 2 Mannschaftskarten benutzt werden, um das Spiel leichter zu machen. Bei Spielen mit 3 oder 4 Charakteren kann Freitag und/oder der Hund diese Mannschaftskarten ersetzen. Ist Freitag und/oder der Hund jedoch Teil des regulären Aufbaus (im Spiel mit 1 oder 2 Charakteren), können die Mannschaftskarten zusätzlich benutzt werden. Mannschaftsmitglieder wirken sich niemals auf die Baukosten von Unterschlupf, Dach oder Palisaden aus. Insgesamt gibt es in dieser Erweiterung 5 Mannschaftsmitglieder.



Ausguck

Legt beim Spielaufbau den Stapel der Inselteile **offen** neben das Spielbrett.

- Steht in Szenario 2 und 3 der Kampagne nicht zur Verfügung.
- Er ist immun gegenüber allen Effekten im Spiel.



Papagei

- In der Moralphase erhält der Startspieler 2 zusätzliche Entschlossenheitsplättchen. Ist der Moralwert negativ, erhält er zuerst die Plättchen und muss erst dann die Auswirkungen der Moralphase anwenden.
- Er ist immun gegenüber allen Effekten im Spiel.



Schiffsjunge

- Der Aktionsstein kann nur genutzt werden, um Charaktere bei einer Aktion zu unterstützen.
- Er ist von den Auswirkungen des Wetters sowie der Übernachtung ohne Unterschlupf betroffen.
- Er muss in der Nachtphase nichts essen.

Nutzt für den Schiffsjungen den Aktionsstein von Freitag oder einen Aktionsstein eines Charakters, der nicht mitspielt.



Pferd

- Der Aktionsstein kann nur genutzt werden, um Charaktere bei einer Aktion zu unterstützen. Bei einer Aktion mit dem Pferd gilt für die Berechnung der benötigten Aktionssteine jedes Inselteil als angrenzend zum Lager.
- Steht in Szenario 3 der Kampagne nicht zur Verfügung.
- Es ist gegenüber allen Effekten im Spiel immun.

Nutzt für das Pferd den Aktionsstein des Hundes oder einen Aktionsstein eines Charakters, der nicht mitspielt.

Missionar – ein neuer Charakter

Der Charakter des Missionars kann in jedem beliebigen Szenario (sowohl des Basisspiel als auch der Erweiterung) genutzt werden. Nehmt ihn einfach zu den anderen Charakteren dazu, wenn die Spieler sich die Charaktere für das Spiel aussuchen (oder sie zugelost bekommen). Es wird jedoch nicht empfohlen, den Missionar für das Solospiel zu verwenden.

Spielt der Missionar mit, sucht die Erfindungskarte Tagebuch aus den Erfindungskarten heraus – es ist die individuelle Erfindung des Missionars.

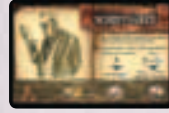
Besondere Fähigkeiten:

Segnung

Wirft der Charakter 2 ab, verrätet verderbliche Nahrung in der aktuellen Nachtphase nicht.

Wandlung

Der Charakter kann 1 abwerfen, um einem beliebigen Charakter (auch sich selbst) zu ermöglichen, eine beliebige Anzahl seiner eigenen in einem anderen Charakter (bzw. dem Missionar) zu geben.



Schiffsarzt

- Der Aktionsstein kann nur dazu genutzt werden, um eine der beiden Aktionen auf seiner Mannschaftskarte auszuführen. Mit der linken Aktion kann der Schiffsarzt ein Medikament mischen und legt als Ergebnis 1 auf seine Mannschaftskarte. Liegen dort bereits 1 oder mehrere dieser Marker, kann der Schiffsarzt mit der rechten Aktion sofort 1 bei einem beliebigen Charakter (auch Freitag und Darwin) heilen. In diesem Fall müsst ihr 1 Marker von der Karte wieder entfernen.
- Er ist immun gegenüber allen Effekten im Spiel.



Gleichnis

Wirft der Charakter 3 ab, kann er 1 beliebige Karte von einem der beiden Bedrohungsfelder abwerfen, ohne das „Drohende Ereignis“ auszuführen.

Gebet

Wirft ein beliebiger Charakter (auch er selbst) mit dem Abenteuerwürfel ein ?, kann der Missionar 2 abwerfen, um das Ziehen einer Abenteuerkarte zu verhindern.



Wichtig: Der erste Moralpfeil der Verwundungsleiste des Missionars zeigt in die entgegengesetzte Richtung (erhöht also die Moral) und unterscheidet sich damit von allen anderen Moralpfeilen auf Charaktertafeln.

Kampagnenregeln

DIE FAHRT DER BEAGLE

Im Rahmen der Kampagne beeinflusst das Resultat eines Szenarios jeweils das darauffolgende Szenario. Aus diesem Grund müssen die Szenarien nicht nur in der angegebenen Reihenfolge (1 bis 5) gespielt werden, sondern auch mit denselben Charakteren (sowohl die Anzahl als auch die Charaktertypen betreffend). Die Reihenfolge der Charaktere darf dabei nicht verändert werden.

Falls die Spieler stattdessen jedoch ein bestimmtes Szenario der Erweiterung separat spielen wollen, oder falls sie einmal vergessen haben sollten, sich ihre

Ergebnisse des vorherigen Szenarios zu notieren (z.B. mit Hilfe des Datenblattes, das zum Download auf www.pegasus.de zur Verfügung steht), ist es mit Hilfe der Anweisungen auf Seite 29 und 30 (*Szenarien einzeln spielen*) möglich, ein Szenario einzeln zu spielen bzw. sich zu behelfen, um die Kampagne fortführen zu können.

Sollte ein Charakter während eines beliebigen Szenarios der Kampagne sterben, dann haben die Spieler (wie schon im Basisspiel) das Szenario sofort verloren. Es ist jedoch nicht die gesamte Kampagne verloren, es muss nur dieses Szenario wiederholt werden.

Ziel der Kampagne

Das Ziel der Kampagne besteht darin, alle 5 Szenarien nacheinander erfolgreich abzuschließen und am Ende des 5. Szenarios so viele Wissenspunkte (WP) wie möglich vorzuweisen. Um dies zu erreichen, müssen die zu Beginn von Szenario 1 ausgewählten Charaktere jedes einzelne Szenario überleben und die Siegbedingungen der einzelnen Szenarien erfüllen. Wie erfolgreich ihr dabei wart, könnt ihr anhand der Tabelle am Ende des Kampagnenbuches ablesen. Schafft ihr es, in die Fußstapfen Darwins zu treten?

Sammeln auf Darwins Reise

In *Robinson Crusoe: Abenteuer auf der verfluchten Insel* ist es nicht möglich, von Quellen auf dem Inselteil mit dem Camp (oder von der Quelle, zu der die Abkürzung führt) Ressourcen zu sammeln. Diese Regel gilt für *Die Fahrt der Beagle* **nicht** für *besondere Ressourcen* (z.B. die Fossilien in Szenario 1). Auch auf dem Inselteil mit dem Lager kann somit 1 Aktion *Ressourcen sammeln* ausgeführt werden, um diese *besonderen Ressourcen* zu sammeln.



Besondere Aktionen auf Darwins Reise

Die besonderen Aktionen, die auf den Seiten des Kampagnenbuches angegeben sind, ersetzen nicht die Standardaktionen, sondern stehen den Spielern in diesem Szenario zusätzlich zur Verfügung. Alle normalen Aktionen des Basisspiels sind, soweit nicht anders angegeben, uneingeschränkt nutzbar und werden wie üblich durchgeführt.

Spielmaterial und Regeln für alle 5 Szenarien

Im Gegensatz zum Basisspiel darf im Rahmen der Kampagne der Soldat auch im Solospiel oder im Spiel mit 2 Charakteren verwendet werden. Das folgende Spielmaterial wird beim Spielaufbau in allen 5 Szenarien benötigt:

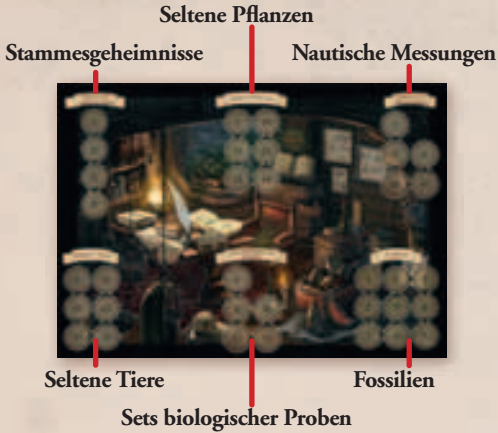
Darwin-Ereigniskarten

Der Erweiterung liegen 6 Darwin-Ereigniskarten bei. Sie sind erkennbar am . Vor dem Start der Kampagne müssen sie dem Stapel der Ereigniskarten mit Buchsymbol beigemischt werden. Das  wird im weiteren Verlauf wie ein Buch behandelt, der Text der Karte bezieht sich jedoch nur auf Darwin.

Darwins Kabine

Der Kabinenplan, welcher Darwins Kabine an Bord der H.M.S. Beagle darstellt, wird während der gesamten Kampagne benötigt.

Kampagnenregeln



Die einzelnen Felder der Leisten stellen dabei jeweils 1 Einheit bzw. 1 Exemplar des entsprechenden Typs dar. Die in ihnen abgebildeten Zahlen geben an, wie viele Wissenspunkte die Spieler am Ende des ersten Szenarios für die entsprechende Anzahl erhalten (2 seltene Pflanzen sind demnach 10 WP wert).

Die römischen Ziffern der Felder der Leisten *Nautische Messungen* und *Stammesgeheimnisse* geben allerdings nur deren Anzahl an, da sie nur im Rahmen der entsprechenden Szenarien zur Erfüllung der Siegbedingung gesammelt werden und keine zusätzlichen Wissenspunkte einbringen.

Sobald die Spieler die 1. Einheit eines Typs erhalten, wird 1 grauer Marker auf dem 1. Feld der entsprechenden Leiste platziert. Für jedes weitere Exemplar, das sie erhalten, wird der Marker um 1 Feld vorwärts geschoben. Sollten die Spieler Exemplare verlieren, wird der Marker wieder um diese Anzahl Felder zurückgesetzt.



Beispiel: Die Spieler fangen ihr erstes Seltenes Tier. Ein grauer Marker wird auf das erste Feld der Leiste Seltene Tiere gelegt, das auch dessen Wert von 5 WP anzeigt. Jedes gefangene Seltenes Tier ist 5 WP wert. Wenn die Spieler ein weiteres Seltenes Tier fangen, wird der Marker auf das nächste Feld der Leiste geschoben, das 10 WP anzeigt.

Bedenkt: Alle auf dem Kabinenplan festgehaltenen Werte werden immer ins jeweils nächste Szenario mitgenommen.

Darwin



Charles Darwin ist ein neuer besonderer Charakter, der unabhängig von der Spielerzahl in jedem der 5 Szenarien der Kampagne eingesetzt werden muss. Zu Beginn der Kampagne wird Darwins Charaktertafel neben dem Spielbrett platziert. Auf diese Weise kann die Gruppe gemeinsam entscheiden, welche Aktionen Darwin ausführt.

Alle Effekte von Ereignis-, Abenteuer- oder Geheimniskarten wirken sich auf Darwin genau wie auf die Charaktere der Spieler aus. Er kann mit seinem Aktionsstein während der Aktionsphase selbständig eine beliebige Aktion ausführen, von anderen Charakteren dabei unterstützt werden oder auch andere Charaktere unterstützen. Er kann ggf. Abenteuerkarten und Geheimniskarten ziehen und ausführen. Darwin wird außerdem Startspieler, wenn er an die Reihe kommt, und erhält eigene Entschlossenheitsplättchen. Er ist vom Wetter betroffen und muss in der Nachtphase 1 Nahrung zu sich nehmen, um nicht 2 Wunden zu erleiden. In der Nachtphase erleidet er 1 Wunde, wenn kein Unterschlupf gebaut wurde. Für die Baukosten von Unterschlupf, Dach oder Palisaden zählt Darwin jedoch nicht als Spieler. Wenn sich eine Siegbedingung, ein Kartentext oder eine Spielregel auf die Anzahl der mitspielenden Charaktere bezieht, zählt Darwin ebenso nicht dazu.

Ausnahmen hiervon bilden jedoch die Geheimniskarte *Seltene Krankheit* und die beiden Abenteuerkarten *Küken* und *Pilze* - in diesen Fällen wird Darwin miteinbezogen.






Darwins Charaktertafel

Darwin hat eine eigene, doppelseitige Charaktertafel, auf der 3 besondere Fähigkeiten angegeben sind. Normalerweise wird in allen Szenarien die Seite der Tafel genutzt, die die kürzere Verwundungsleiste zeigt. Haben die Spieler in Szenario 1 jedoch genügend WP gesammelt, um den Bonus von +2  für Szenario 2 zu erhalten, dann wird die andere Seite der Charaktertafel mit der längeren Verwundungsleiste benutzt (gekennzeichnet durch ) - allerdings nur für dieses eine Szenario.


Kampagnenregeln

Darwins besondere Fähigkeiten



Überzeugt vom Erfolg

Darwin kann 3  abwerfen, um 1  auf einen  einer beliebigen Charaktertafel (auch seiner eigenen) zu legen. Für den Rest des Szenarios wird der Moralpfeil ignoriert. Am Ende des Szenarios werden alle so platzierten Marker wieder entfernt.

Das Tier beruhigen

Wenn Darwin eine Aktion *Jagen* durchführt oder unterstützt, kann er, nachdem die Tierkarte vom Jagdstapel aufgedeckt wurde, 2  ausgeben, um die Tierstärke um 1 zu senken. Diese Fähigkeit kann nicht in Szenario 3 eingesetzt werden.

Lasst mich mal sehen!

Darwin kann seinen Aktionsstein in der Aktionsphase dazu nutzen, um 1 beliebigen  von einem an das Lager angrenzenden Inselteil oder leeren Inselfeld zu entfernen (jedoch nie vom Inselteil mit dem Lager). Dafür muss er 2  abwerfen und seinen Aktionsstein auf der Charaktertafel einsetzen. Wird er dabei zusätzlich unterstützt, kann die Aktion für jeden weiteren Aktionsstein entsprechend auf einem Inselteil bzw. Inselfeld ausgeführt werden, das sich einen Schritt weiter vom Lager entfernt befindet (wie bei den Aktionen *Ressourcen sammeln* oder *Erforschen*). Die Auswertung dieser besonderen Darwin-Aktion erfolgt erst, nachdem alle anderen Aktionen der Runde durchgeführt wurden.

Mannschaftsmitglieder

Diese Karten stellen Mannschaftsmitglieder der H.M.S. Beagle dar, die den Charakteren bei ihren Abenteuern zur Seite stehen. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne kann durch das Nutzen von Mannschaftskarten angepasst werden. Beim Spielaufbau jedes Szenarios muss folgender Abschnitt stets zusätzlich ausgeführt werden:

Abhängig vom gewünschten Schwierigkeitsgrad ziehen die Spieler zu Beginn eines Szenarios 2 / 1 / 0 Mannschaftskarten, um ein leichtes/normales/schweres Szenario zu spielen. Am Ende eines Szenarios werden die Karten wieder mit den übrigen gemischt, so dass zu Beginn jedes Szenarios alle Mannschaftsmitglieder wieder zur Verfügung stehen.

SCHWIERIGKEITSGRAD	EINFACH	NORMAL	SCHWER
MANNSCHAFTSANZAHL	2	1	0

Wichtig:

- In einem 1 oder 2 Personenspiel der Kampagne wird Freitag und/oder der Hund den Regeln des Basisspiels entsprechend zusätzlich bereit gelegt. In einem 3 oder 4 Personenspiel kann Freitag und der Hund zu den 5 Mannschaftskarten hinzugemischt werden. Alle Regeln aus dem Basisspiel für Freitag und den Hund gelten unverändert. Verstirbt Freitag, wird er zurück in die Schachtel gelegt. Er kann für den Rest der Kampagne nicht mehr eingesetzt werden.
- In Szenario 2 wird die Karte Ausguck vor dem Ziehen zurück in die Schachtel gelegt. Sie wird nicht benutzt.
- In Szenario 3 werden die Karten Pferd und Ausguck vor dem Ziehen zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht benutzt.

GOLDENE REGELN FÜR DIE KAMPAGNE

Sofern nicht anders angegeben, gelten in allen Szenarien der Kampagne alle Regeln des Basisspiels. Beinhaltet eines der Szenarien Besonderheiten beim Spielaufbau oder besondere Regeln, so finden sich diese Abweichungen im Kampagnenbuch und/oder werden in diesem Regelheft (in den Kapiteln zu den einzelnen Szenarien) näher erläutert. Für jedes neue Szenario (mit Ausnahme des Übergangs von Szenario 1 auf Szenario 2) gelten für den Spielaufbau des neuen Szenarios stets alle Regeln des Basisspiels, mit den Abweichungen, die in jedem Szenario separat beim Spielaufbau angegeben sind.

Nachdem ihr ein Szenario beendet habt, müsst ihr euch den Abschnitt „Übergang zu Szenario X“ durchlesen, den ihr in dieser Anleitung am Ende jedes Szenarios findet. Beachtet dabei, welche Werte und welche Spielsituation ihr euch aus diesem Szenario notieren müsst. Vergesst nicht, dass die Tafel und Werte von Darwins Kabine stets mitgenommen werden. Auch Darwins Charaktertafel und die Mannschaftsmitglieder werden für jedes Szenario benötigt und beim Aufbau nicht gesondert genannt.

1. ERFORSCHEN UND SAMMELN

Einleitung

Als Mitglieder der Crew des Forschungsschiffes H.M.S. Beagle nehmt ihr an dessen berühmtester Entdeckungsreise (begonnen im Jahre 1831) teil. Euer Schiff ist zur Zeit unterwegs, um auf dem Festland die notwendigen Vorräte zu besorgen. Sobald es zurück ist, wird es euch und eure Erkenntnisse nach Hause bringen. Eure Aufgabe ist es, dem Naturforscher Charles Darwin dabei zu helfen, die facettenreiche Tier- und Pflanzenwelt der Insel zu katalogisieren, auf der ihr euch derweil befindet. Sammelt dafür möglichst viele Exemplare und Proben der Artenvielfalt vor Ort, sorgt aber auch dafür, dass ihr am Leben bleibt, um davon erzählen zu können ...

Zusätzliches Spielmaterial

In Szenario 1 wird das hier angeführte Spielmaterial zusätzlich zu dem des Basisspiels und der in allen Szenarien verwendeten Elemente der Erweiterung benötigt. Legt es neben dem Spielbrett bereit.

7 PFLANZENKARTEN



4 KÄFIGPLÄTTCHEN




3 KASTENPLÄTTCHEN



6 ROTE
NUMMERNPLÄTTCHEN



Besonderheiten beim Spielaufbau

Der Aufbau erfolgt wie im Basisspiel. Legt dann pro Charakter (Darwin mitgezählt) 1  auf das Feld für verfügbare Ressourcen. Mischt die Pflanzenkarten und platziert sie als verdeckten Pflanzenstapel neben dem Spielbrett.




Hinweis: Die besonderen Regeln für die zusätzlichen Aktionen sind im Kampagnenbuch erläutert.

Besondere Regeln des zusätzlichen

Spielmaterials

Pflanzenkarten



Pflanzenkarten werden immer dann gezogen, wenn die Spieler den Lebensraum einer Seltenen Pflanze erforschen. Der obere Teil der Pflanzenkarte weist einen sofortigen Abenteuerereffekt  auf, der untere Teil eine *Präventivaktion*  und ein „Drohendes Ereignis“ . Nachdem eine Aktion *Seltene Pflanzen suchen* erfolgreich ausgeführt wurde (wofür man den Topf benötigt), wird 1 Pflanzenkarte gezogen und ausgeführt. Danach wird die Karte auf das rechte Bedrohungsfeld gelegt. Dabei können ggf. andere Karten vom Spielbrett geschoben werden - ihr „Drohendes Ereignis“ wird dann sofort ausgeführt.

Käfigplättchen



Wenn die Spieler die spezielle Erfindung *Käfige* bauen, erhalten sie genau 2 Käfigplättchen, die auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt werden. Mit Käfigen kann man Seltene Tiere fangen. Sind bereits alle 4 Käfigplättchen gebaut, kann die Erfindung so lange nicht mehr gebaut werden, bis erneut mindestens 2 Käfigplättchen verfügbar sind. Immer dann, wenn ein Tier gefangen wird, muss 1 gebautes Käfigplättchen zurück neben das Spielbrett gelegt werden.

Kastenplättchen



Wenn die Spieler diese spezielle Erfindung bauen, erhalten sie alle 3 Kastenplättchen, die auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt werden. Sie können mit der Aktion *Kästen zur Probensammlung platzieren* auf einzelne Quellen gelegt werden, um Sets biologischer Proben zu generieren. Einmal gebaut, verlieren die Spieler die Kastenplättchen jedoch nicht mehr. Müssen sie von einem Inselteil entfernt werden, kommen sie einfach wieder auf das Feld für verfügbare Ressourcen zurück.

Rote Nummernplättchen



In diesem Szenario stellen die roten Nummernplättchen Seltene Tiere dar, die mit der besonderen Jagdaktion *Seltene Tiere fangen* gejagt werden können.

Beispiele für die besonderen Aktionen in diesem Szenario



Seltene Tiere fangen

Auf einem an das Lager angrenzenden Inselteil befindet sich ein Seltenes Tier, welches die Spieler einfangen wollen. Sie platzieren 2 Aktionssteine und ein verfügbares Käfigplättchen auf dem Inselfeld und führen dort die besondere Aktion *Seltene Tiere fangen* aus (siehe Kampagnenbuch). Dazu ziehen sie 1 Tierkarte vom Tierstapel (nicht vom Jagdstapel!) und bekämpfen das Tier nach den üblichen Regeln. Allerdings erhalten sie weder die in der Tabelle angegebene Nahrung noch Felle dafür - zusätzliche Effekte der Karte wirken sich jedoch wie üblich aus. Dann zeigen sie mit dem Marker auf der entsprechenden Leiste des Kabinenplans an, dass sie ein weiteres Seltenes Tier gefangen haben und legen schließlich die Tierkarte, das Käfigplättchen und das rote Nummernplättchen ab.



Seltene Pflanzen suchen

Auf einem Inselteil, das an das Lager angrenzt, befindet sich ein Gebiet, in dem Seltene Pflanzen wachsen. Die Spieler entscheiden sich, dieses mit der besonderen Aktion *Seltene Pflanzen suchen* zu untersuchen, da sie den *Topf* schon gebaut haben. Sie weisen ihr 2 Aktionssteine zu. Da die Aktion automatisch erfolgreich ist, legen die Spieler das grüne Reihenfolgeplättchen ab und ziehen 1 Pflanzenkarte. Von dieser führen sie den Abenteuereffekt im oberen Kartenbereich sofort aus und legen sie dann auf das rechte Bedrohungsfeld. Liegt dort bereits eine andere Karte, wird diese wie üblich auf das linke Bedrohungsfeld verschoben (ggf. sogar vom Spielbrett - Ausführen des „Drohenden Ereignisses“). Zuletzt setzen die Spieler den Marker der entsprechenden Leiste des Kabinenplans um 1 Feld vor.



Fossilien sammeln

Das Lager befindet sich gerade auf einem Inselteil mit dem Landschaftstyp *Berg*. Da man während der Produktionsphase keine Fossilien erhält, können diese auch auf dem Inselteil mit dem Lager durch die besondere Aktion *Fossilien sammeln* eingesammelt werden. Die Spieler entscheiden sich, für diese Aktion nur 1 Aktionsstein einzusetzen, und müssen daher die grauen Aktionswürfel werfen. Ist die Aktion erfolgreich, können die Spieler den Marker der entsprechenden Leiste auf dem Kabinenplan um 1 Feld vorrücken.



Kästen zur Probensammlung platzieren

Die Spieler entscheiden, Kästen auf 2 Inselteilen zu platzieren, die an das Lager angrenzen. Je ein Aktionsstein ist notwendig, um auf einem Inselteil 1 oder 2 Kästen aufzustellen, daher weisen die Spieler beiden Inselteilen je 1 Aktionsstein zu. Kein Würfelwurf ist vonnöten und die Spieler legen je 1 Kasten auf die ausgewählten Quellen. **Wichtig:** Von einer Quelle, auf der ein Kasten liegt, können keine Ressourcen gesammelt werden. Dies gilt, so lange sich auf der Quelle ein Kasten befindet.



Übergang zu Szenario 2

Das folgende Szenario der Kampagne beginnt genau da, wo dieses Szenario aufhört. Es hilft, sich die 1. Runde des 2. Szenarios als die 11. Runde des vorangegangenen vorzustellen. Falls nicht sofort weiter gespielt wird, sollte die gesamte Spielsituation daher unbedingt festgehalten werden - vergesst dabei nicht den Bonus des Szenarios. (Notiert die Informationen auf einem Notizzettel oder dem online zur Verfügung gestellten Datenblatt oder mit Hilfe eines Photos.) Wie üblich bleiben ebenso alle Werte auf Darwins Kabine erhalten.

2. Reparieren und Vorräte auffüllen

Einleitung

Während ihr die zuvor gesammelten biologischen Exemplare und Proben zur Reise vorbereitet, wütet ein schwerer Sturm durch das Lager. Als er überstanden ist, stellt ihr fest, dass euer Unterschlupf beschädigt, viele Gegenstände zerstört und eure Ressourcen fort sind. Als die H.M.S. Beagle am Horizont gesichtet wird, verbessert sich eure Laune. Das Schiff hat jedoch durch den Sturm ebenfalls schwere Schäden erlitten. Zudem wurden alle Fässer mit Trinkwasser von Bord gespült. Macht das Schiff wieder seetüchtig und füllt den Laderaum mit genügend Wasserfässern, damit eure Sammlung die bevorstehende Reise übersteht.

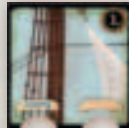
Zusätzliches Spielmaterial

In Szenario 2 wird das hier angeführte Spielmaterial zusätzlich zu dem des Basisspiels und der in allen Szenarien verwendeten Elemente der Erweiterung benötigt. Legt es neben dem Spielbrett bereit.

DER H.M.S. BEAGLE
SCHIFFSPLAN



6 SCHIFFSPLÄTTCHEN



6 WASSERFASSPÄTTCHEN













5 BAUMPLÄTTCHEN



Besonderheiten beim Spielaufbau:





Bevor ihr nun weiterspielen könnt, müsst ihr die folgenden Anpassungen vornehmen:

1. Ein schrecklicher Sturm wütete über der Insel:



- Legt alle Karten ab, die sich noch im Ereignisstapel oder auf den beiden Bedrohungsfeldern befinden. Erstellt dann wie üblich einen neuen Ereignisstapel (insgesamt 8 Karten).
- Falls möglich: -1 
- Falls möglich: -1 
- Werft alle Schätze ab, die ihr im vorherigen Szenario erhalten habt.
- Habt ihr noch Startgegenstände, werft auch diese ab. Ihr erhaltet zu Beginn des Szenarios keine neuen Startgegenstände.
- Gegenstände, die ein Effektplättchen auf das Spielbrett brachten, als sie gebaut wurden (*Gehege, Falle, Abkürzung* etc.), werden wieder auf die Erfindungsseite gedreht und die Plättchen abgeworfen.
- Mischt dann alle weiteren Gegenstände, die ihr bereits gebaut hattet. Zieht die Hälfte dieser Karten (Ergebnis aufzufinden) und legt sie mit der Gegenstandsseite auf das Spielbrett.
- Legt die andere Hälfte der Karten mit der Erfindungsseite nach oben aus - sie sind verloren gegangen. Falls möglich, müssen die Effekte dieser Karten wie üblich rückgängig gemacht werden.
- Habt ihr jetzt keinen gebauten Gegenstand mehr, der euch ermöglicht, Nahrung aufzubewahren (z.B. den Keller), müsst ihr alle  vom Feld für verfügbare Ressourcen entfernen. Unverderbliche Nahrung, Fell und Holz bleiben euch jedoch erhalten.
- Entfernt alle restlichen Effektplättchen vom Spielbrett und den Charaktertafeln (, , , , , etc.).
- Werft alle noch nicht genutzten Entdeckungsplättchen ab. Für dieses Szenario stehen euch nur die Entdeckungsplättchen zur Verfügung, die ihr in Szenario 1 noch nicht genommen bzw. abgeworfen habt.
- Werft außerdem alle Entschlossenheitsplättchen ab, die die Charaktere noch besitzen.
- Alle grauen Marker, die auf Inselteilen oder ggf. leeren Inselfeldern liegen, bleiben dort liegen.
- Entfernt dann den Jagdstapel vom Spielbrett. Mischt alle Tierkarten und bildet daraus einen neuen Tierkartenstapel.
- Auf jedem ausliegenden Inselteil, auf dem sich sowohl ein  als auch eine nicht erschöpfte  befindet, müsst ihr nun ein Baumplättchen legen. Dieses stellt einen großen Baum dar, der durch den Wind dort umgeworfen wurde und den ihr für Reparaturen am Schiff verwenden könnt.

Szenarios

2. Die H.M.S. Beagle trifft ein

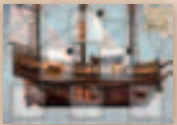
- Legt den Schiffsplan mit der passenden Seite nach oben neben das Spielbrett und die 6 Schiffsplättchen daneben.
- Falls sich die Moral auf einem Wert unter 0 befindet, erhöht sie um 1.
- Jeder Charakter (auch Darwin) wird vom Schiffsarzt versorgt und erhält 6  zurück.
- Das Schiff bringt neue Nahrungsmittel mit. Legt pro Charakter (inklusive Darwin) 1  auf das Feld für verfügbare Ressourcen
- Solltet ihr im 1. Szenario 1 oder mehrere Standard-Erfindungskarten   abgeworfen haben, platziert diese wieder mit der Erfindungsseite nach oben auf dem Spielbrett. Sie können erneut gebaut werden.

- Es wird keine Strandgutkarte ausgelegt. Stattdessen wird bereits in der ersten Spielrunde eine Ereigniskarte vom Stapel ausgeführt.
- Habt ihr in Szenario 1 genug Wissenspunkte erzielt, erhaltet ihr jetzt die dort angegebenen Boni (siehe Kampagnenbuch).

Wichtig: Falls genug WP in Szenario 1 erzielt wurden, um Darwin mit 2  mehr in dieses Szenario starten zu lassen, dreht seine Charaktertafel auf die Seite, die mit  gekennzeichnet ist. Diese Seite wird nur in Szenario 2 genutzt. In den folgenden Szenarien muss wieder die andere Seite der Charaktertafel genutzt werden.

Besondere Regeln des zusätzlichen Spielmaterials

Der H.M.S. Beagle Schiffsplan



Der Schiffsplan der H.M.S. Beagle hat 2 unterschiedliche Seiten, wobei eine in Szenario 2 und die andere in Szenario 3 genutzt wird.

Dies ist in der rechten oberen Ecke des Schiffsplans (in einem Banner) angegeben. Der Schiffsplan wird mit der entsprechenden Seite nach oben neben das Spielbrett gelegt. Um das Szenario 2 erfolgreich abzuschließen, müssen die Spieler alle 6 auf dem Schiffsplan abgebildeten Bereiche reparieren. Jeder Bereich hat eine Nummer, die auf den passenden Bereich im Kampagnenbuch verweist. Mit der besonderen Aktion *Das Schiff reparieren* können diese 6 Bereiche durch besondere Erfindungen repariert werden, wobei jeweils 2 Optionen bestehen: *notdürftig* oder *vollständig*. Die Spieler können bei jeder Durchführung der Reparaturaktion entscheiden, für welche besondere Erfindung sie sich entscheiden und damit auch, wie gut sie den jeweiligen Bereich reparieren wollen (falls sie die notwendigen Voraussetzungen erfüllen).

Schiffsplättchen



Jedes Schiffsplättchen stellt einen beschädigten Bereich des Schiffes dar. Sobald ein Schiffsbereich repariert wurde, wird er mit dem passenden Schiffsplättchen abgedeckt. Dann wird 1 grauer Marker in einer der beiden Kerben platziert, um anzuzeigen, ob der Schiffsbereich *notdürftig* oder *vollständig* repariert wurde.

Wasserfassplättchen



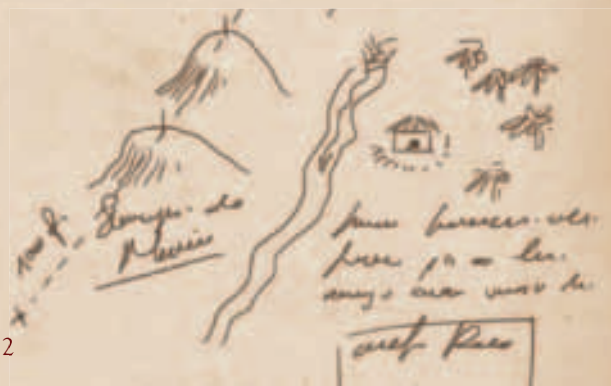
Jedes Mal wenn die Spieler die spezielle Erfindung *Wasserfass* bauen, wird 1 Wasserfassplättchen auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Diese können später mit der besonderen Aktion *Fässer befüllen* mit Wasser gefüllt werden. Das Fassplättchen wird dann auf die Rückseite gedreht.

Baumplättchen



Diese Plättchen repräsentieren große Bäume, die durch den Sturm gefällt wurden. Die Spieler können diese mit der besonderen Aktion *Baumstämme beschaffen* einsammeln, um sie für die Reparatur des Schiffes zu verwenden.

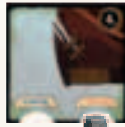
Wichtig: Baumplättchen sind weder Holzquellen noch können sie in Holz eingetauscht werden. Weist euch beim Einsammeln eines Baumplättchens eine Abenteuerkarte an, die Quelle als erschöpft zu markieren, legt wie üblich 1 grauen Marker auf die Quelle. Ist diese schon erschöpft, greift die Regel für Unerfüllbaren Bedarf.



Beispiele für die besonderen Aktionen in diesem Szenario

Das Schiff reparieren

Die Spieler wollen das Steuerruder reparieren. Sie können sich entscheiden, ob sie es *notdürftig* (für 1 Holz) oder *vollständig* (für 2 Holz, falls sie ebenfalls das *Seil* bereits gebaut haben) reparieren wollen. Da die Spieler das *Seil* bereits gebaut und 2 Holz in ihrem Vorrat haben, entscheiden sie sich, das Steuerruder vollständig zu reparieren. Sie platzieren 2 Holz sowie 2 Aktionssteine auf dem entsprechenden Feld des Schiffsplans. Bei der späteren Ausführung der Aktion werfen sie beides Holz ab, legen das für den Schiffsbereich passende Schiffsplättchen auf den Schiffsplan und platzieren 1 grauen Marker in der entsprechenden Kerbe des Plättchens. Am Ende der Aktionsphase erhalten sie den Bonus für die vollständige Reparatur und erhöhen die Moral der Gruppe um 2 Stufen.



Baumstämme beschaffen

Auf einem an das Lager angrenzenden Inselteil liegt ein Baumplättchen. Die Spieler weisen der Aktion nur 1 Aktionsstein zu (und müssen daher die grauen Aktionswürfel werfen). Ist die Aktion erfolgreich, wird das Baumplättchen vom Inselteil genommen und auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.



Tiere aufspüren

Die Spieler wollen dem Jagdstapel 1 weitere Tierkarte hinzufügen. Das Versteck des Tiers ist auf dem Inselteil mit dem Lager und sie entscheiden, dort nur 1 Aktionsstein einzusetzen (und müssen daher die grünen Aktionswürfel werfen). Bei erfolgreichem Wurf ziehen die Spieler 1 Tierkarte vom Tierkartenstapel und mischen sie in den Jagdstapel. Zuletzt wird 1 grauer Marker auf das Tiersymbol des Inselfeldes gelegt. Hier kann für den Rest des Spiels kein Tier mehr aufgespürt werden.




Fässer befüllen

Das Lager der Spieler befindet sich auf einem Inselteil des Landschaftstyps *Fluss*. Dadurch wird während der Produktionsphase 1 leeres Wasserfass automatisch befüllt (Plättchen auf die volle Seite drehen), solange der Landschaftstyp nicht als *unerforscht* gilt. Die Spieler möchten aber in dieser Runde noch ein weiteres Wasserfass befüllen, können dies aber nicht auf demselben Inselteil tun, da an jedem *Fluss* pro Runde nur 1 Wasserfass befüllt werden kann. Daher führen sie die Aktion auf einem weiteren angrenzenden Inselteil des Landschaftstyps *Fluss* durch.



Übergang zu Szenario 3

- Falls sich die Moral auf einem Wert unter 0 befindet, erhöht sie um 1.
- Die Waffenstärke behaltet ihr in der Höhe, in der sie sich am Ende des Szenarios befand.
- Die in Szenario 2 verwendeten Charaktere müssen auch in Szenario 3 benutzt werden und dürfen ihre Spielreihenfolge nicht verändern. Jeder Charakter (auch Darwin) wird vom Schiffsarzt versorgt und erhält 6  zurück.
- Ihr behaltet alle Fässer in dem Zustand (voll/leer), in dem sie sich aktuell befinden.
- Ihr behaltet alles Holz, Fell und jede unverderbliche Nahrung.
- Notiert euch den Bonus, den ihr in diesem Szenario erhalten habt.

Falls nicht sofort weiter gespielt wird, sollten die soeben genannten Informationen nun unbedingt festgehalten werden. Ihr werdet für Szenario 3 jedoch nur die 6 oben genannten Informationen benötigen. Wie üblich bleiben ebenso alle Werte auf Darwins Kabine erhalten.

Szenarios

3. Hydrographische Forschungsmission

Einleitung

Kaum habt ihr die H.M.S. Beagle so gut es ging repariert und die Anker gelichtet, wird das Schiff von einem weiteren schweren Sturm erfasst. Trotzdem müsst ihr eure Arbeit erledigen und die Forschungsreise mit hydrographischen Messungen fortzusetzen. Dabei muss die Mannschaft ihr Bestes geben, um gleichzeitig dem schlimmen Unwetter die Stirn zu bieten. Helft der Mannschaft dabei, diese unsichere Fahrt zu überstehen, und helft Darwin bei seiner Aufgabe, die Klippen und Sandbänke zu kartographieren, die die Küsten säumen.

Zusätzliches Spielmaterial

In Szenario 3 wird das hier angeführte Spielmaterial zusätzlich zu dem des Basisspiels und der in allen Szenarien verwendeten Elemente der Erweiterung benötigt. Legt es neben dem Spielbrett bereit.

TABELLENTAFEL



DER H.M.S. BEAGLE SCHIFFSPLAN



SCHIFF



RICHTUNGSWECHSELPLÄTTCHEN



2 RUDERBLATTPLÄTTCHEN



5 BAUMPLÄTTCHEN



6 ERFINDUNGS-/EREIGNISKARTE



3 SCHUTZPLÄTTCHEN



3 KARTEN ABENTEUER AUF SEE



6 ROTE NUMMERNPLÄTTCHEN
(VERWENDET DIE RÜCKSEITEN)



16 HINDERNISPLÄTTCHEN



3 ARCHIPELPLÄTTCHEN







SCHICKSALSWÜRFEL



Besonderheiten beim Spielaufbau:

Achtung: Der Aufbau dieses Szenarios unterscheidet sich grundlegend vom normalen Aufbau des Spiels!

Das Spielbrett



- Baut die Karte des Spielbretts so auf, wie auf dem nebenstehenden Bild gezeigt: Nehmt 2 Inselteile, die ihr mit der Rückseite nach oben auf dem Spielbrett platziert - sie stellen Start- und Zielfeld der Reise dar. Mit den dazwischen liegenden, leeren Inselfeldern entsteht so ein aus 12 Seefeldern bestehender Bereich, den es zu durchqueren gilt. Legt dann, wie auf dem Bild dargestellt, 14 zufällig gezogene Hindernisplättchen (verdeckt), die 6 roten Nummernplättchen (zufällig und mit der Rückseite) sowie die 3 Archipelplättchen (Ressourcenseite nach oben) auf die Seefelder. Zuletzt stellt ihr das Schiff so auf das Startfeld, dass es in die im Bild gezeigte Richtung (nach rechts) ausgerichtet ist.
- Legt anstelle der üblichen Erfindungskarten die 6 Erfindungs-/Ereigniskarten auf dem Spielbrett aus (Erfindungsseite nach oben). Es gibt auch keine individuellen Erfindungen der Charaktere.
- In diesem Szenario habt ihr keine Startgegenstände.
- Stellt die Lebenspunkte eurer Charaktere auf die Werte ein, die ihr am Ende des Schrittes *Übergang zu Szenario 3* hattet. Vergesst nicht: Die Reihenfolge der Charaktere aus Szenario 2 darf nicht verändert werden.
- Stellt eure Moral auf den Wert ein, den ihr am Ende des Schrittes *Übergang zu Szenario 3* hattet.
- Erstellt den Stapel von Ereigniskarten auf folgende Weise: 3x , 3x , 3x , 3x . Hinweis: Die Texte auf den Karten sind für dieses Szenario irrelevant.

- Legt statt den 3 Abenteuerstapeln die 3 Karten *Abenteuer auf See* ihrer Farbe entsprechend offen auf die Felder der Abenteuerstapel.
- Sucht aus den Entdeckungsplättchen die 4 besonderen Plättchen heraus, die in jedem Szenario eine andere Bedeutung haben, und mischt sie. Legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. Alle anderen Entdeckungsplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Stellt eure Waffenstärke auf den Wert, den ihr am Ende des Schrittes *Übergang zu Szenario 3* hattet.
- Legt pro Charakter (inklusive Darwin) 1 Nahrung auf das Feld für verfügbare Ressourcen (zusätzlich zu den Ressourcen, die ihr euch im *Übergang zu Szenario 3* notiert habt).
- Legt die Fässer (in dem von euch notierten Zustand) auf das Feld für verfügbare Ressourcen.
- Es wird keine Strandgutkarte ausgelegt. Stattdessen wird bereits in der 1. Spielrunde 1 Ereigniskarte vom Stapel ausgeführt.

Spielaufbau

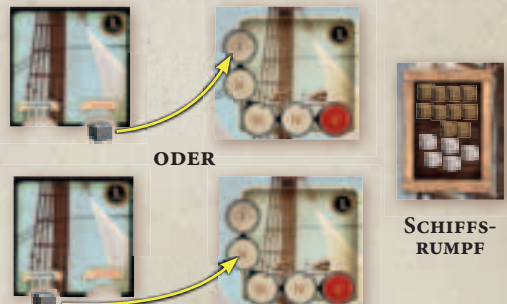


Die H.M.S. Beagle (Schiffsplan)

- Dreht den Schiffsplan auf die Seite für  **Szenario 3**
- Legt 10 Holz und 5 Seil  auf das Feld des Schiffsrumpfs. Sie stellen die Ressourcen dar, die ihr vom Schiffskörper abschlagen könnt, ohne die Seetauglichkeit des Schiffs zu beeinträchtigen (siehe dazu die Aktion *Das Schiff zerlegen*).

Achtung: In diesem Szenario ist Seil kein Gegenstand, sondern eine begrenzte, besondere Ressource, die mit weißen Markern auf dem Schiffsplan dargestellt wird.

- Platziert je 1 grauen Marker auf der Schadensleiste jedes Schiffsbereichs, gemäß dem Bonus, den ihr euch notiert habt - entweder auf Feld I (wenn in *Szenario 2* der Bereich *vollständig* repariert wurde) oder auf Feld II (wenn er nur *notdürftig* repariert wurde).



Besondere Regeln des zusätzlichen Spielmaterials

Tabellentafel

Die Tabellentafel hat 2 unterschiedliche Seiten, wobei eine in Szenario 3 und die andere in Szenario 4 verwendet wird (siehe Banner an der oberen Kante). Die Seite für Szenario 3 enthält 4 Tabellen mit verschiedenen Effekten, die im Laufe des Spiels eintreten können.

Der H.M.S. Beagle Schiffsplan

In diesem Szenario hat jeder Schiffsbereich seine eigene Schadensleiste, auf der angezeigt wird, wie stark der Bereich beschädigt ist. Jeder Schiffsbereich wird auf diese Weise mit 1 grauen Marker versehen. Während des Szenarios zeigt der Marker auf den verschiedenen Schiffsbereichen stets den gegenwärtigen Zustand an. Wird der Marker dabei auf Feld V geschoben, hat das Schiff in diesem Bereich kritischen Schaden genommen. Es tritt sofort die dem Bereich zugeordnete Auswirkung von kritischem Schaden (siehe Tabellentafel) ein. Erleidet das Schiff darüber hinaus **noch einmal** Schaden im **selben** Bereich, so ist das Schiff zerstört und die Spieler haben **verloren**.

Schiff

Mit dem Schiff wird im Szenario angezeigt, auf welchem Seefeld sich die H.M.S. Beagle gerade befindet und in welche Richtung sie ausgerichtet ist und ggf. auch weiterfährt. Jedes Seefeld hat 6 Kanten. Stellt das Schiff jeweils so an eine Kante, dass ersichtlich ist, über welche es aufs nächste Seefeld fährt.

Richtungswechselplättchen

Während des Szenarios können verschiedene Effekte dazu führen, dass das Schiff ungewollt die Richtung wechselt. Um zu bestimmen, in welche Richtung das Schiff abdreht, wird das Richtungswechselplättchen wie eine Münze in die Luft geschmissen. Wenn es auf dem Tisch aufkommt, zeigt die oben liegende Seite, in welche Richtung die Spieler das Schiff drehen müssen. Das Plättchen wird nicht verwendet, wenn die Spieler die Richtung des Schiffes mit der passenden Aktion im Kampagnenbuch bestimmen.

Ruderblattplättchen

Die beiden Ruderblattplättchen erhalten die Spieler, wenn sie die Erfindung *Ruderblätter bauen* erfolgreich gebaut haben. Jedes dieser Plättchen erlaubt es den Spielern, 1x einen unfreiwilligen Richtungswechsel zu ignorieren, nachdem das *Richtungswechselplättchen* geschmissen wurde. Jedes Ruderblattplättchen kann nur 1x im Szenario benutzt werden und wird danach aus dem Spiel entfernt.




Baumplättchen

Diese Plättchen repräsentieren große Bäume, die benötigt werden, um die Erfindung *Ruderblätter bauen* bauen zu können. Sie können auf den kleinen Inseln mit einer Aktion *Ressourcen sammeln* aufgenommen werden.

Erfindungs-/Ereigniskarten

Die Erfindungsseite dieser Karten zeigt wie üblich Gegenstände, die von den Spielern gebaut werden können. Die Karte wird nach erfolgreichem Bau jedoch nicht umgedreht, stattdessen wird ein blauer Marker auf sie gelegt, um dies anzuzeigen. Mit Ausnahme der Netze können die Erfindungen alle nur 1x gebaut werden (legt auf die Netze nach dem Bau keinen blauen Marker). Zusätzlich ist jede Karte mit einem Schiffsbereich verknüpft (siehe Zahl auf der Karte und auf dem Schiffsplan). Sobald der korrespondierende Schiffsbereich Schaden nimmt, wird die Erfindungskarte auf die Ereignisseite gedreht und der blaue Marker neben die Karte gelegt. Auf der Ereignisseite ist in der oberen Hälfte der Karte ein negativer Effekt angegeben, der ab der nächsten Ereignisphase zur Auswirkung kommt (bei mehreren Karten in numerischer Reihenfolge). Darunter befindet sich eine Präventivaktion, die während der Aktionsphase durchgeführt werden kann, um die Karte wieder auf die Erfindungsseite zu drehen (legt dann den blauen Marker, falls einer neben ihr liegt, auf die Karte zurück). Solange die Präventivaktion nicht durchgeführt wurde, wird das Ereignis jede Runde erneut ausgeführt; der Gegenstand kann aber weiterhin benutzt werden.

Schutzplättchen

Diese Plättchen erhalten die Spieler dauerhaft für den Rest dieses Szenarios, wenn sie die Erfindungen *Werkzeug*, *Holztruhe* oder *Krähenest* bauen. Jedes dieser Plättchen kann 1x pro Runde genutzt werden. Dazu entscheiden die Spieler sich, während sie die Aktionen der Runde planen, welcher Aktion sie den Gegenstand zuweisen wollen (Werkzeuge für , Holztruhe für , Krähenest für ). Wird die Aktion dann durchgeführt, kann das Ergebnis des Abenteuerwürfels ignoriert werden (dem Charakter widerfährt kein Abenteuer). Dreht das Plättchen auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass es benutzt wurde. Am Ende der Nachtphase könnt ihr alle benutzten Plättchen wieder auf ihre aktive Seite zurückdrehen.

Abenteuer auf See Karten

In diesem Szenario werden die 3 Stapel der Abenteuerkarten nicht benutzt. Sie werden stattdessen durch diese 3 Karten ersetzt. Auf diesen Karten steht für jedes Ergebnis des Schicksalswürfels ein Effekt, der eintritt, wenn die entsprechende Zahl gewürfelt wird.

6 rote Nummernplättchen (Rückseiten)

In diesem Szenario werden die Rückseiten der roten Nummernplättchen verwendet. Sie liegen verdeckt auf bestimmten Seefeldern (siehe Spielaufbau). Sie stellen einzelne Sandbänke dar, bei denen Darwin nautische Messungen durchführen muss, damit das Szenario erfolgreich abgeschlossen werden kann.

Hindernisplättchen

Hindernisplättchen liegen verdeckt auf allen Seefeldern in diesem Szenario und stellen Schwierigkeiten dar, die die Mannschaft meistern müssen, um voranzukommen. Wird 1 Hindernisplättchen vom Spielbrett entfernt, kommt es verdeckt zurück in den Vorrat.

Veränderte Grundregeln für Szenario 3

Ereignisphase:



Der Startspieler zieht 1 Ereigniskarte und führt den dem Symbol zugeordneten Effekt (siehe 1 Tabellentafel) aus. Ignoriert den Text der Karte und legt sie danach zurück in die Schachtel (Bedrohungsfelder bleiben in diesem Szenario ungenutzt). Dann wird, falls vorhanden, 1 verdecktes Hindernisplättchen auf dem Seefeld mit dem Schiff aufgedeckt und dessen Effekt angewandt (siehe Tabellentafel). Dies kann jedoch durch das Abgeben von 2 Entschlossenheitsplättchen durch den in der Tabelle genannten Charakter verhindert werden. Zuletzt werden alle auf die Ereignisseite gedrehten Erfindungskarten (oberer Kartenteil, in numerischer Reihenfolge) ausgeführt.



Beispiel: Der Startspieler zieht eine Ereigniskarte, die ? zeigt. Die Tabelle gibt an, dass die Spieler entweder 1 Holz oder 1 Seil vom Schiffsrumpf entfernen müssen. Sie entscheiden sich dafür, 1 Seil zu entfernen, und legen dann die Ereigniskarte ab. Danach decken die Spieler 1 Hindernisplättchen auf, das sich auf dem Seefeld mit dem Schiff befindet. Es zeigt die Sirene - in dieser Runde wird Darwin seinen Aktionsstein nicht nutzen können. Schließlich müssen die Spieler alle Erfindungs-/Ereigniskarten, die die Ereignisseite zeigen ausführen. Zum Glück liegt nur 1 Karte mit der Ereignisseite nach oben - das Steuerruder. Die Spieler müssen nun das Richtungswechselplättchen in die Luft schnippen und die Ausrichtung des Schiffs entsprechend der oben landenden Seite des Plättchens korrigieren.

Archipelplättchen

Diese Plättchen stellen kleinere Inseln dar, an denen angelandet werden kann und Ressourcen gesammelt werden können (siehe Kampagnenbuch).

Schicksalswürfel

In Szenario 3 hat dieser Würfel 2 Funktionen:

- In der Wetterphase wird er zweimal geworfen, um festzustellen, welche Bereiche des Schiffes durch den Sturm Schaden nehmen.
- Während der Aktionsphase wird er benötigt, um das Abenteuer zu bestimmen, das einem Charakter widerfährt, wenn der Abenteuerwürfel ein ? zeigt.

Produktionsphase



Ihr erhaltet 1 Nahrung.

Aktionsphase



In diesem Szenario stehen euch die Standardaktionen, die ihr aus dem Grundspiel kennt, zu großen Teilen nicht zur Verfügung, sondern werden durch besondere Aktionen ersetzt. Ausschließlich das *Bauen* von Waffen sowie die beiden Aktionen *Ausruhen* und *Lager aufräumen* können wie üblich genutzt werden. Alle Aktionen werden auf dem Seefeld, auf dem das Schiff steht, bzw. auf dem Schiff selbst ausgeführt.

Die Abenteuerwürfel

Zeigt ein geworfener Abenteuerwürfel ein ?, müsst ihr den Schicksalswürfel ebenfalls werfen. Vergleiche das Ergebnis des Würfels mit der der Aktion entsprechenden Karte *Abenteuer auf See* und führt den dort angegebenen Effekt aus.




Die Ereignisseite der Werkzeuge (der vordere Laderaum), das Hindernisplättchen *Krake*, die Aktion *Fischfang* (besondere Jagdaktion) sowie das Abenteuer *Ein Tier hat sich befreit* (Abenteuer beim Sammeln) verlangen von den Spielern, 1 Kampf auszuführen. Dieser wird anders als im Basisspiel ausgeführt:

Wirf bei jedem Kampf und addiere die Anzahl der gewürfelten . Vergleiche diesen Wert mit der aktuellen . Ist kleiner als die Anzahl der gewürfelten , erleidet der Charakter, der den Kampf ausführt, die Differenz als . Danach muss, wenn möglich, die um 1 reduziert werden, unabhängig von der Anzahl erlittener Wunden. Welche weiteren Aktionen ihr planen und ausführen

Szenarios


könnt und was ihr dafür tun müsst, sagt euch das Kampagnenbuch. Beispiele für deren Ausführung findet ihr wie üblich am Ende dieser Szenariobeschreibung.

Wetterphase




 In der Wetterphase nimmt das Schiff durch den tobenden Sturm 2x Schaden. Dazu wird der  2x geworfen, um die beschädigten Schiffsbereiche zu bestimmen. Liegt in einem so bestimmten Bereich ein , wird der Würfel erneut geworfen (das Plättchen wird danach entfernt) und das neue Würfelergebnis gibt an, welcher Bereich Schaden nimmt (ggf. auch derselbe). Ein Schaden bedeutet, dass der Marker um 1 Feld auf der Leiste in Richtung der höheren Zahlenfelder verschoben wird. Sollte dabei ein Marker das rote Feld erreichen, wird sofort die passende Auswirkung des kritischen Schadens (siehe Tabellen-tafel) ausgelöst. Hat ein Bereich bereits kritischen Schaden erlitten (der Marker befindet sich auf dem roten Feld) und wird noch einmal beschädigt, sinkt das Schiff und das Szenario ist verloren.

Sobald ein Schiffsbereich Schaden nimmt, wird zusätzlich die dem Bereich zugehörige Erfindungskarte auf die Ereignisseite gedreht, ihr Effekt aber noch nicht ausgeführt. Dies geschieht erst in der kommenden und allen nachfolgenden Ereignisphasen, so lange die Karte mit der Ereignisseite nach oben ausliegt. Das Drehen der Karte hat keine Auswirkungen auf den rückseitigen Gegenstand - sofern er bereits gebaut wurde. So lange die Karte mit der Erfindungsseite nach unten liegt, kann er aber nicht gebaut werden.




Beispiel: In der Wetterphase müssen die Spieler den Schaden bestimmen. Sie würfeln zunächst eine 1 - der Sturm trifft den Mast mit voller Wucht. Da dort aber ein  liegt, nimmt der Bereich zunächst keinen Schaden. Der Marker wird entfernt und der Würfel erneut geworfen - nun zeigt er eine 4 und das Steuerruder wird beschädigt (der Marker wird auf Feld II geschoben). Als Resultat muss zudem die Erfindungskarte Ruderblätter bauen auf die Ereignisseite gedreht werden. Auch der 2. Schadenswurf muss noch durchgeführt werden, das Ergebnis ist eine 3. Der Sturm beschädigt die Kanonen und der Bereich erleidet kritischen Schaden (der Marker erreicht Feld V). Der Tabellentafel ist dabei zu entnehmen, dass nun die Aktion Fischfang nicht mehr genutzt werden

kann, so lange der Schaden kritisch bleibt. Zuletzt wird noch die Erfindungskarte Netze auf die Ereignisseite gedreht.

In den Runden 9-12 muss zusätzlich auch der Tierwürfel 1x geworfen werden. Zeigt er das Symbol , müssen die Spieler entscheiden, ob 1  oder 1  vom Schiffsrumpf entfernt werden soll.

Nachtphase

 In der Nachtphase muss jeder Charakter wie üblich 1 Nahrung zu sich nehmen, ansonsten erleidet er 2 Wunden. Da sich die Charaktere aber auf einem Schiff befinden, müssen sie nicht unter freiem Himmel schlafen und erleiden daher nie zusätzlichen Schaden. Außerdem verrottet normale Nahrung in diesem Szenario nicht. Am Ende der Nachtphase segelt das Schiff automatisch 1 Feld über die Kante, an der es steht, weiter, sofern es nicht durch Hindernisplättchen (verdeckt oder offen), die sich auf seinem Seefeld befinden, daran gehindert wird. Das Schiff kann das Spielbrett jedoch nur vom letzten Seefeld (dem Zielfeld) aus verlassen, auf anderen Seefeldern bewegt es sich einfach nicht herunter. Im nebenstehenden Bild ist das Schiff so ausgerichtet, dass es auf das rechte Seefeld zeigt. Während der Nachtphase wird es automatisch dorthin hinfahren.



Eingeschränkte Fähigkeiten der Charaktere

In diesem Szenario können die folgenden Fähigkeiten der Charaktere nicht genutzt werden:

Zimmermann: Neue Idee

Koch: Fusel



Forscher: Aufklärung, Forscherdrang

Soldat: Spurensuche, Die Jagd

Darwin: Das Tier beruhigen, Lasst mich mal sehen!

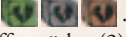
Missionar: Wandlung, Gleichnis, Gebet

Freitag und der Abenteuerwürfel



Zeigt der Abenteuerwürfel bei einer Aktion, die Freitag durchführt, das , erleidet er wie üblich 1 Wunde, ohne den  zu werfen.

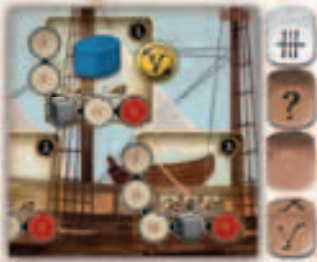
Beispiele für die besonderen Aktionen in diesem Szenario

Fischfang

Ein Charakter möchte die Aktion Fischfang ausführen, um Nahrung zu beschaffen. Um den notwendigen Kampf auszuführen, muss er alle 3 Verwundungswürfel werfen. Das Ergebnis zeigt . Er vergleicht dies mit der aktuellen Waffenstärke (2) und erleidet die Differenz als Wunden (also 1). Danach nimmt der Charakter 2 Nahrung, die er in das Feld für zukünftige Ressourcen legt, und senkt abschließend die Waffenstärke um 1.

Schiffsreparaturen

Zwei Schiffsbereiche haben Schaden genommen - der Mast (auf Feld III) und die Kanonen (auf Feld IV). Eine Reparatur auf Feld IV benötigt 1  und eine Aktion, während eine Reparatur auf Feld III nur eine Aktion benötigt. Die Spieler entscheiden sich, den Mast zu reparieren, und weisen 1 Aktionsstein zu. Zur Durchführung der Aktion werden daher die Würfel geworfen und das Ergebnis zeigt neben dem Erfolg der Aktion auch das Abenteurersymbol (?). Immerhin wurde keine Wunde erwürfelt. Der Marker auf der Schadensleiste wird auf Feld II geschoben. Da aber auch ein ? gewürfelt wurde, muss nun mit dem Schicksalswürfel bestimmt werden, welches Abenteuer dem Charakter widerfährt. Es wird eine 4 gewürfelt und nichts passiert. Zuletzt wird auf den reparierten Schiffsbereich noch ein  gelegt.



Auf einer Insel des Archipels sammeln

Da sich das Schiff auf einem Seefeld mit einem Archipelplättchen befindet, beschließen die Spieler, sich dort sowohl Nahrung als auch einen großen Baum (in der Form eines Baumplättchens) zu beschaffen. Sie weisen der Nahrung 2 Aktionssteine und dem großen Baum 1 Aktionsstein zu. Die 1. Aktion gelingt automatisch (und bringt den Spielern 3 Nahrung), aber für die 2. Aktion müssen die grauen Aktionswürfel geworfen werden. Nachdem beide Aktionen ausgeführt wurden, ziehen die Spieler zusätzlich eines der 4 Entdeckungsplättchen - der Fund eines Reptilienskelettes bringt Darwin 3 Entschlossenheitsplättchen ein. Schließlich wird das Archipelplättchen auf die Rückseite (ohne Ressourcen) gedreht, um anzuzeigen, dass dort für den Rest des Szenarios nicht mehr gesammelt werden kann.



Das Schiff zerlegen

Die Spieler wollen Holz vom Rumpf des Schiffes abschlagen, um es an wichtigerer Stelle einsetzen zu können. Sie weisen der Aktion 2 einzelne Aktionssteine zu, um 2 separate Aktionen durchzuführen. In beiden Fällen müssen daher die grauen Aktionswürfel geworfen werden. Die Aktionen sind erfolgreich und die Spieler nehmen sich für beide je 1 Holz vom Feld des Schiffsplans, das den Schiffsrumpf symbolisiert, und legen sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen.



Szenarios



Hindernis beseitigen

In der kommenden Nachtphase soll das Schiff weiterfahren können. Dazu müssen die Spieler das Hindernisplättchen entfernen, welches sich auf dem Seefeld mit dem Schiff befindet. Sie weisen der Aktion 2 Aktionssteine zu, um sicher zu gehen, dass sie auch gelingt. Wird die Aktion dann durchgeführt, können die Spieler das Plättchen entfernen.



Das Schiff wenden

Bevor das Schiff in der Nachtphase weiterfährt, wollen die Spieler noch die Fahrtrichtung ändern. Sie weisen der Aktion 2x 2 Aktionssteine zu, um die Fahrtrichtung 2x verändern zu können und dafür keine Würfel werfen zu müssen. Bei der Durchführung der Aktion können die Spieler das Schiff um 2 Kanten in eine beliebige Richtung drehen. Sie entscheiden sich, es 2 Kanten gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.



Nautische Messungen vornehmen

Da sich das Schiff derzeit auf einem Seefeld mit einem Nummernplättchen befindet, kann Darwin eine nautische Messung vornehmen. Die Spieler weisen der Aktion einen Aktionsstein zu (kein Würfelwurf ist vonnöten). Das Nummernplättchen wird umgedreht - und zeigt die 5. Die Spieler haben Glück - sie erhalten 1 Nahrung (siehe Tabellentafel).



Übergang zu Szenario 4

- Habt ihr aus Szenario 3 einen Schatz übrig, dürft ihr ihn für Szenario 4 behalten.
- Die in Szenario 3 verwendeten Charaktere müssen auch in Szenario 4 benutzt werden und dürfen ihre Reihenfolge nicht verändern.
- Jeder Charakter (auch Darwin) wird vom Schiffsarzt versorgt und erhält alle Lebenspunkte zurück.
- Notiert euch den Bonus, den ihr in diesem Szenario erhalten habt.

Falls nicht sofort weiter gespielt wird, sollten diese Informationen unbedingt festgehalten werden. Ihr werdet für Szenario 4 nur die 4 oben genannten Informationen benötigen. Wie üblich bleiben ebenso alle Werte auf Darwins Kabine erhalten.

4. INSEL DER EINGEBORENEN

Einleitung

Nachdem die gefährliche Seereise und der fürchterliche Sturm überstanden sind, wird schon bald Land gesichtet und man setzt Kurs auf eine Insel, um vor ihrer Küste vor Anker zu gehen. Es wird ein Trupp zusammengestellt, der in diplomatische Verhandlungen mit den ansässigen Eingeborenen treten und ihre Kultur kennenlernen soll. Handelt mit den Eingeborenen, damit sie Vertrauen zu euch fassen, und beeindruckt sie mit Geschenken, um so viel wie möglich über ihre Stammesgeheimnisse zu erfahren. Seid aber auf der Hut, denn die Stammesangehörigen hegen gegen jeden Fremden ein tief verwurzeltes Misstrauen und können leicht zornig werden. Erforscht die Insel, entdeckt die Stämme und erforscht so viele ihrer Geheimnisse wie möglich, bevor sie sich gegen euch stellen und euch in Runde 10 von ihrer Insel vertreiben.

Zusätzliches Spielmaterial

In Szenario 4 wird das hier angeführte Spielmaterial zusätzlich zu dem des Basisspiels und der in allen Szenarien verwendeten Elemente der Erweiterung benötigt. Legt es neben dem Spielbrett bereit.

TABELLENTAFEL








SCHICKSALSWÜRFEL



Besonderheiten im Spielaufbau

Der Spielaufbau folgt den Regeln des Basisspiels mit folgenden Änderungen:

- Legt pro Charakter (Darwin mitgezählt) 1  auf das Feld für verfügbare Ressourcen.
- Zu Beginn des Szenarios habt ihr bereits einen Unterschlupf (dreht das Plättchen auf die entsprechende Seite) sowie die Gegenstände ,  und  gebaut. Eure anfängliche  hat deshalb einen Wert von 1.
- Anstatt 2 Startgegenstände zufällig zu ziehen, legt ihr die *Pistole* aus, platziert aber nur 1 grauen Marker darauf (sie kann also nur 1x genutzt werden).
- Legt keine Strandgutkarte aus. Stattdessen zieht ihr bereits in der 1. Runde 1 Ereigniskarte.
- Legt jeden Schatz neben das Spielbrett, den ihr aus Szenario 3 mitnehmen durftet.

*-Blago... my... make...
 ... in...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...*



- Bestimmt je nach Anzahl der genutzten Charaktere (Darwin nicht mitgerechnet), welche und wie viele Stämme im Spiel sind:

Anzahl Charaktere	Stämme im Spiel
1 - 2	 , 
3	 ,  , 
4	 ,  ,  , 

Deckt nun auf der Stammesleiste die grünen Reihenfolgesymbole der Stämme, die nicht im Spiel sind, mit einem grauen Marker ab und ignoriert im Spiel alle Auswirkungen, die sich auf diese Stämme beziehen. Legt bei allen im Spiel befindlichen Stämmen 1 grauen Marker auf das Feld der mit *Start* gekennzeichneten Spalte der Tabelle.



Szenarios

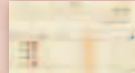
Besondere Regeln des zusätzlichen Spielmaterials

Schicksalswürfel



Der Schicksalswürfel wird in Szenario 4 benutzt, um die Bewegungsrichtungen der verschiedenen Stämme auf der Insel zu bestimmen.

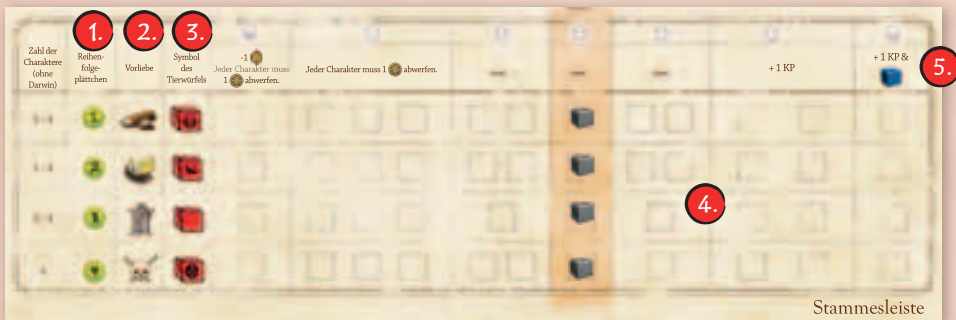
Tabellentafel



Die Tabellentafel muss mit der Seite für Szenario 4 (s. Banner an der oberen Kante) neben das Spielbrett gelegt werden. Die Tafel zeigt die Stammesleisten sowie die Kulturpunkteleiste.

Stammesleisten

Diese Tabelle wird benötigt, um die Einstellung der verschiedenen Stämme der Insel gegenüber den Charakteren anzuzeigen. Ist die Einstellung positiv, dann ist der Stamm freundlich gesinnt, tauscht Geschenke mit den Charakteren und lässt sie möglicherweise sogar an den Stammesgeheimnissen teilhaben. Ist sie allerdings negativ, dann ist der Stamm aufgebracht und greift das Lager an. Die Stammesleisten beinhalten die folgenden Informationen:



1. Auf dem Spielbrett wird der Stamm mit dem entsprechenden grünen Reihenfolgeplättchen dargestellt.
2. Jeder Stamm akzeptiert nur Geschenke, die seiner hier abgebildeten Vorliebe entsprechen, und kann auch nur durch diese beeinflusst werden.
3. Wird das dargestellte Symbol auf dem gewürfelt, verschlechtert sich die Einstellung des entsprechenden Stammes um 1 Schritt nach links.
4. Die Positionen der Marker in diesen Zeilen geben an, welche Einstellung die Stämme zu den Charakteren haben. **Wichtig:** Einige Einstellungsausprägungen besitzen mehr als 1 Feld, auf dem sich der Marker befinden kann. Da die Marker allerdings immer nur Feld für Feld bewegt werden, müssen sie daher manchmal mehrere Schritte geschoben werden, bevor sich die Einstellung eines Stammes gegenüber den Charakteren tatsächlich ändert.
5. Diese Zeile zeigt die Stammesreaktion im positiven wie im negativen Sinne. In jeder Nachtphase wird der zum Stand des Markers passende Effekt ausgeführt.

Einstellung des Stammes	Auswirkungen
	-1 und jeder Spieler muss 1 abwerfen.
	Jeder Spieler muss 1 abwerfen.
	Keine Auswirkungen
	Ihr erhaltet 1 Kulturpunkt (KP).
	Der Stamm enthüllt sein Geheimnis und ihr erhaltet 1 Kulturpunkt (KP).

Veränderte Grundregeln für Szenario 4

Ereignisphase

1 Am Ende der Ereignisphase (nachdem gezogene Karten wie üblich ausgeführt wurden) bewegen sich alle bereits entdeckten Stämme auf der Insel. Dabei folgen sie den im Kampagnenbuch angegebenen Regeln.



Beispiel: Am Ende der Ereignisphase muss sich jeder Stamm 1x bewegen. Die Spieler haben bisher nur 1 Stamm entdeckt und werfen den Schicksalswürfel, um festzustellen, in welche Richtung er sich bewegt. Sie würfeln eine 2, vergleichen das Ergebnis mit dem im Diagramm im Kampagnenbuch und bewegen den Stamm in die entsprechende Richtung.

Sollte sich ein Stamm über den Rand der Inselkarte hinaus bewegen, wird er auf der gegenüberliegenden Seite der Insel wieder eingesetzt. Das Bild unten zeigt mit Hilfe farbiger Pfeile, wo ein Stamm wieder auftaucht, wenn er sich über den Rand bewegt. Dabei können Stämme auch auf noch leere Inselfelder ziehen.



Aktionsphase

4 Bevor die Spieler mit der Planung ihrer Aktionen und dem Zuweisen von Aktionssteinen beginnen, können sie in jeder Runde einen Ideenaustausch durchführen (siehe Kampagnenbuch).




Beispiel: In einem Spiel mit den 3 Charakteren Soldat, Missionar und Koch (sowie natürlich Darwin) beschließen die Spieler, zu Beginn der Aktionsphase einen Ideenaustausch zu starten. Dafür müssen sie insgesamt 4 Entschlossenheitsplättchen abwerfen, von denen ein Charakter 2 und die beiden anderen jeweils 1 Plättchen abwerfen. Sie ziehen dann 2 Erfindungskarten (Ofen und Falle), von denen sie die Falle als interessanter erachten. Sie wird mit der Erfindungsseite nach oben auf dem Spielbrett abgelegt, während der Ofen wieder in den Stapel der Erfindungskarten gemischt wird.

Wetterphase

5 In jeder Wetterphase wird der Tierwürfel 1x geworfen. Befindet sich der Stamm mit dem gewürfelten Symbol im Spiel, verschlechtert sich seine Einstellung gegenüber den Charakteren. Dabei ist unerheblich, ob er schon entdeckt wurde oder nicht. Ist der Stamm nicht im Spiel, hat der Würfelwurf keine Auswirkungen.



Beispiel: Die Spieler haben  gewürfelt. Die Einstellung des Stammes Nr. 1 gegenüber den Spielern verschlechtert sich dadurch um 1 Schritt.

Szenarios

Nachtphase



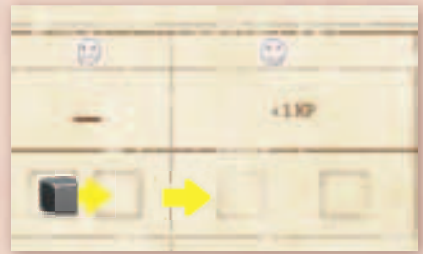
In Schritt 2 der Nachtphase müssen die Spieler das Lager entsprechend der Regel im Kampagnenbuch ggf. verlegen. Befindet sich nach Schritt 3 der Nachtphase mindestens 1 Stamm auf dem Inselteil mit dem Lager, müssen die Spieler mit ihm (bzw. ihnen) Handel treiben (falls sie können) und dürfen danach Geschenke machen. Abschließend erfolgt immer die Stammesreaktion aller Stämme (ganz gleich, wo sie sich befinden oder ob sie bereits entdeckt wurden). Je nach Stand des Markers wird der passende Effekt ausgeführt.

Beispiel:

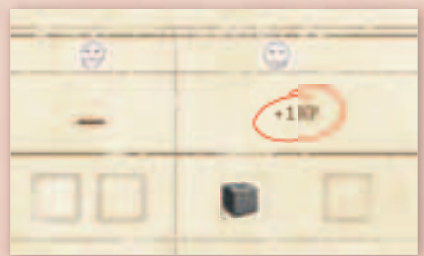
- 1 Die Charaktere haben bisher nur Stamm Nr. 1 auf der Insel entdeckt. Nachdem alle Charaktere etwas gegessen haben, müssen die Spieler das Lager um 1 Feld verlegen (näher an den Stamm heran).
- 3 Da die Spieler mit dem Stamm Handel getrieben haben, können sie ihm nun Geschenke machen, die seinen Vorlieben entsprechen. Stamm Nr. 1 bevorzugt Holz. Die Spieler entscheiden, 2 Holz abzuwerfen, um die Einstellung des Stammes um 2 Schritte zu verbessern.



- 2 Durch das Verlegen des Lagers befindet es sich nun auf demselben Inselteil wie der Stamm Nr. 1. Die Spieler müssen nun mit ihm Handel treiben und entscheiden sich, die Gegenstände Seil, Messer und Schaufel anzubieten. Sie ziehen 3 Entdeckungplättchen und legen diese verdeckt auf die 3 Gegenstände. Dann werden die Entdeckungplättchen aufgedeckt. Die Spieler beschließen, das auf der Schaufel liegende anzunehmen und legen es auf das Feld für verfügbare Ressourcen. Danach werfen sie die beiden nicht gewählten Entdeckungplättchen sowie die eingetauschte Schaufel ab.



- 4 Da der Stamm nun gute Laune hat, erhalten die Spieler 1 Kulturpunkt.




Vergesst nicht: Jede zusätzliche nautische Messung, die ihr in Szenario 3 durchgeführt habt, könnt ihr als beliebiges Geschenk für die Stämme verwenden.

Beispiele für die besonderen Aktionen des Szenarios



Stammesgeheimnis ergründen

Die Spieler wollen das Geheimnis eines Stammes ergründen, das sich auf dem Inselteil mit dem Lager befindet. Sie weisen der Aktion nur 1 Aktionsstein zu - bei der späteren Durchführung der Aktion müssen daher die grünen Aktionswürfel geworfen werden. Sind die Spieler dabei erfolgreich, nehmen sie den blauen Marker (welcher das Geheimnis darstellt) vom Inselteil herunter. Dann zeigen sie mit  auf der entsprechenden Leiste des Kabinenplans an, dass sie ein weiteres Geheimnis ergründet haben.



Beispiel: Stamm beeinflussen

Um den Stamm Nr. 2, dessen Vorliebe Nahrung ist, zu sich zu locken, weisen die Spieler einem an das Lager angrenzenden Inselteil 1 Aktionsstein und 1 Nahrung zu. Sobald die Aktion ausgeführt wird (kein Würfelwurf vonnöten), nehmen die Spieler das Reihenfolgeplättchen des Stammes und legen es auf das Inselteil, auf dem die Aktion durchgeführt wurde. Die eingesetzte Nahrung erhalten sie zurück (sie wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt).



Übergang zu Szenario 5

- Die in Szenario 4 verwendeten Charaktere müssen auch in Szenario 5 benutzt werden und dürfen ihre Spielreihenfolge nicht verändern.
- Jeder Charakter (auch Darwin) wird vom Schiffsarzt versorgt und erhält alle Lebenspunkte zurück.
- Notiert euch den Bonus, den ihr für dieses Szenario erhalten habt.

Falls nicht sofort weiter gespielt wird, sollten diese Informationen unbedingt festgehalten werden. Ihr werdet für Szenario 5 nur die 3 oben genannten Informationen benötigen. Wie üblich bleiben ebenso alle Werte auf Darwins Kabine erhalten.



Szenarios

5. AUF DEM HEIMWEG

Einleitung

Fast 5 Jahre sind seit dem Beginn eurer Forschungsreise auf der H.M.S. Beagle vergangen. Währenddessen habt ihr eine Sammlung biologischer Proben anlegen können, Seegebiete vermessen und kartographiert und neue Kulturen kennen gelernt. Jetzt bleibt nur noch, euch auf den Heimweg nach England zu machen. Allerdings hat die Dauer der Reise ihren Tribut gefordert und so steht es nicht gut um die Gesundheit der Mannschaft. Eine grässliche Krankheit grassiert an Bord; der Zustand der Mannschaft ist genauso schlecht wie die Stimmung auf dem Schiff. Auch die biologische Sammlung ist in Mitleidenschaft gezogen worden, die Schäden werden bald irreparabel sein. Die seltenen Tiere sind krank, die Pflanzen verkümmern und verwelken, durch den leckgeschlagene Rumpf dringt Meerwasser ein, welches die Sets biologischer Proben ruiniert, und die Fossilien, nicht mehr eingebettet in das schützende Ausgangsgestein, beginnen auszutrocknen und zu zerfallen. Unerwartet kommt eine nicht verzeichnete Insel in Sicht. Schnell wird ein Trupp zusammengestellt, um an Land zu gehen, um Mannschaft und Sammlung vor dem Ende zu bewahren.

Zusätzliches Spielmaterial

In Szenario 5 wird das hier angeführte Spielmaterial zusätzlich zu dem des Basisspiels und der in allen Szenarien verwendeten Elemente der Erweiterung benötigt. Legt es neben dem Spielbrett bereit.

5 ERKRANKUNGSKARTEN



DARWINPLÄTTCHEN



SCHICKSALSWÜRFEL



9 STRANDKARTEN



Besonderheiten beim Spielaufbau

Der Spielaufbau folgt den Regeln des Basisspiels mit folgenden Änderungen:

- Zu Beginn des Szenarios habt ihr bereits die Gegenstände , und gebaut. Eure anfängliche hat deshalb einen Wert von 1.
- Mischt die 9 Strandkarten und legt sie verdeckt neben dem Spielbrett in einem 3x3-Raster aus.
- Legt pro Charakter (inklusive Darwin) 1 und 1 Entschlossenheitsplättchen auf das Feld für verfügbare Ressourcen. Entschlossenheitsplättchen, die sich in diesem Feld befinden, können von allen Charakteren genutzt werden.
- Mischt pro Charakter (Darwin mitgezählt) 1 zufällig gezogene Erkrankungskarte verdeckt in den Ereignisstapel. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.
- Alle Charaktere erkranken und erleiden je 4 (werden ignoriert). Spielt ihr mit 4 Charakteren, erleidet außerdem jeder (auch Darwin) 1 zusätzliche .

- Abhängig von der Zahl der genutzten Charaktere - 1/2/3/4 (Darwin nicht mitgezählt) - setzt ihr die Moral auf: -1/-2/-3/-3.
- Ihr erhaltet zu Beginn des Szenarios keine Startgegenstände.
- Es wird keine Strandgutkarte ausgelegt. Stattdessen wird bereits in der 1. Spielrunde eine Ereigniskarte vom Stapel gezogen.
- Abhängig von eurem Bonus (der Summe an Kulturpunkten, die ihr in Szenario 4 sammeln konntet), erhaltet ihr nun 1 oder mehrere Darwinplättchen.

Kulturpunkte	Darwinplättchen
1 - 5	1
6 - 11	2
12+	3

Szenarios

Beschädigung der biologischen Probensets

Bevor ihr nun das Szenario beginnt, würfelt ihr pro *Set biologischer Proben*, das ihr in Szenario 1 gesammelt habt und in Darwins Kabine angezeigt wird, 1x mit dem Schicksalswürfel. Folgende Ressource eines Sets ist bei gegebenem Würfelergebnis beschädigt: bei 1-2 (Vogel), 3-4 (Fisch) und 5-6 (Holz). Deckt auf der Tabelle im Kampagnenbuch pro Set genau diese 1 gewürfelte Ressource mit einem grauen Marker ab (jede Spalte entspricht einem Set).

4x



Beispiel: Die Spieler haben 4 Probensets gesammelt, müssen also 4x würfeln. Die gewürfelten Ergebnisse sind: 1 (Vogel), 3 (Fisch), 2 (Vogel) und 6 (Holz). Nun decken die Spieler die entsprechenden Felder in der Tabelle mit grauen Markern ab. Keines der 4 Sets ist mehr vollständig, alle müssen wieder in Ordnung gebracht werden.

Besondere Regeln des zusätzlichen Spielmaterials

Erkrankungskarten



Diese Karten stellen die verschiedenen Krankheiten dar, die die Charaktere sich zuziehen können. Zu Beginn des Szenarios werden sie in den Ereignisstapel gemischt. Sobald eine Erkrankungskarte gezogen wird, müssen die Spieler ihren Effekt sofort ausführen. Legt die Karte danach auf einen Ablagestapel und zieht eine weitere Karte vom Ereignisstapel.

Darwinplättchen



Jedes Plättchen stellt 1 Aktionsstein dar, der 1x genutzt werden kann, um eine beliebige Aktion durchzuführen oder zu unterstützen.

Schicksalswürfel



In Szenario 5 wird dieser Würfel benutzt, um das Wetter zu bestimmen.

Strandkarten



Von diesen gibt es genau 4 Paare und 1 weitere Karte, die zu keiner der anderen passt. Sie stellen den Strand dar, an dem nach biologisch interessanten Funden gesucht werden kann.

Der Strand



Szenarios

Beispiele für die besonderen Aktionen des Szenarios

Besondere Aktionen Darwins

Auf der Insel haben die Spieler Berge und Hügel entdeckt (Inselteile mit den Landschaftstypen) und beschließen, Darwin Fossilien restaurieren zu lassen. Führt er die Aktion zum ersten Mal durch, müssen die Spieler dafür Zugang zu einem Inselteil mit Bergen haben - der Aktionsstein Darwins (oder das Darwinplättchen) wird aber auf dem Aktionsfeld des Kampagnenbuches eingesetzt. Durch diese Aktion sind alle Fossilien am Ende des Spiels 1 WP wert. Führt Darwin die Aktion ein zweites Mal durch, benötigen die Spieler Zugang zu einem Inselteil mit Hügeln. Danach sind dann alle Fossilien 2 WP wert. Ein drittes Mal kann die Aktion nicht mehr durchgeführt werden.



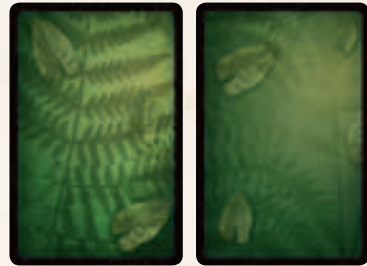
Heilkräuter sammeln

Das Lager befindet sich auf einem Inselteil des Landschaftstyps *Steppe*. Da Heilkräuter jedoch nicht während der Produktionsphase produziert werden, können die Spieler auf dem Inselteil eine Aktion *Heilkräuter sammeln* ausführen. Sie entschließen sich, 1 Aktionsstein zum Sammeln zu schicken, und müssen daher die grauen Aktionswürfel werfen. Die Aktion ist erfolgreich und die Spieler erhalten die Heilkräuter (dargestellt durch 1).



Strand untersuchen

Die Spieler wollen die Aktion *Strand untersuchen* durchführen. Entsprechend haben sie 1 Aktionsstein zugewiesen, müssen aber keine Aktionswürfel werfen. Der Spieler, der den Charakter führt, deckt einzeln nacheinander zwei Strandkarten auf. Sie zeigen nicht dasselbe Bild und werden an ihrem Platz wieder umgedreht. Die Spieler sollten sich allerdings ihre Positionen gut merken, um später identische Bilder aufzudecken - sie dürfen auch jederzeit darüber reden.



Effekt für besondere Ressource

Da sich das Lager auf einem Inselfeld mit Totemsymbol befindet, müssen die Spieler in der Produktionsphase entscheiden, ob die Ressource einer produzierenden Quelle entweder ganz normal in das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt werden soll oder ob sie als besondere Ressourcen später dazu genutzt werden soll, die Probensammlung wieder herzustellen. Die Spieler entscheiden sich bei beiden Quellen für die zweite Möglichkeit und platzieren die Ressourcen im entsprechenden Bereich des Aktionsfeldes. Dabei muss jedoch auf die Unterscheidung zwischen Vögeln und Fischen geachtet werden.



DAS ENDE DER KAMPAGNE

Nachdem ihr Szenario 5 erfolgreich beendet habt, zählt ihr die Wissenspunkte für alle eure gesammelten Seltenen Tiere, Seltenen Pflanzen, Fossilien, Sets biologischer Proben und die gefundenen Strandkarten-Pärchen zusammen. (Es gelten jeweils die WP-Werte, die ihr in Szenario 5 erreicht habt.) Gelingt es euch zudem, die gesamte Kampagne innerhalb einer Spielenacht durchzuspielen, ohne ein Szenario wiederholen zu müssen, erhaltet ihr einen Bonus von 10 WP. Lest danach auf der Rückseite des Kampagnenbuches, was ihr zusammen mit Darwin erreicht habt. Seid ihr in die Geschichte eingegangen?

SZENARIEN EINZELN SPIELEN

Es ist auch möglich, ein Szenario unabhängig von den anderen Szenarien der Kampagne zu spielen. Folgt dazu für die Szenarien 1, 3, 4 und 5 den Anweisungen zum Spielaufbau, wie sie in der Anleitung beschrieben sind. Szenario 1 spielt ihr natürlich genau so, wie es beschrieben ist. Für alle anderen Szenarien benötigt ihr noch einige zusätzliche Informationen: Für die Szenarien 3, 4 und 5 könnt ihr die Anzahl der Seltenen Pflanzen und Seltenen Tiere, der Fossilien und der Sets biologischer Proben, die ihr im Szenario besitzt (und in Darwins Kabine vermerkt), der folgenden Tabelle entnehmen:

Exemplar	Schwierigkeitsgrad		
	Einfach	Normal	Schwer
Anzahl der Seltenen Tiere und Pflanzen	je 2	3 Tiere und 4 Pflanzen	je 5
Anzahl der Fossilien und Probensets	je 3	je 3	je 3

Weitere Informationen

- Beginnt Szenario 3 mit einer Waffenstärke von 3 / 2 / 1 für ein einfaches / normales / schweres Spiel.
- Beginnt Szenario 5 mit 3 / 2 / 1 Darwinplättchen für ein einfaches / normales / schweres Spiel.



Vorbereitungen für Szenario 2:

Wollt ihr Szenario 2 spielen, ist die Vorbereitung etwas komplizierter, da Szenario 2 in der Kampagne die direkte Fortsetzung von Szenario 1 darstellt. Führt die nachfolgenden Schritte nacheinander aus und seht in der Tabelle auf der nächsten Seite nach, welche Anzahl der unterschiedlichen Spielkomponenten ihr benötigt:




- Platziert das Inselteil Nr. 8 (Strand) wie üblich auf dem Brett und legt weitere, zufällig gezogene Inselteile aus, die an die bisher platzierten angrenzen müssen. Mischt die übrigen Inselteile und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
- Nehmt euch die grauen Marker, platziert 1 davon auf einer Quelle am Strand und je 1 weiteren auf angrenzenden Inselteilen - erst auf den 3 Inselteilen, die an den Strand angrenzen, dann auf Inselteilen, die wiederum an diese angrenzen. Diese Quellen sind erschöpft.
- Nehmt dann die 9 Standard-Erfindungskarten und mischt sie mit der unten angegebenen Anzahl zufällig gezogener weiterer Erfindungskarten (inklusive der characterspezifischen Erfindungen). Zieht dann von diesen so viele Erfindungskarten wie angegeben und

legt sie mit der Gegenstandsseite nach oben auf das Spielbrett (sie sind bereits gebaut). Legt die übrigen mit der Erfindungsseite nach oben daneben bzw. auf die Charaktertafel, falls es sich um characterspezifische Erfindungen handelt).

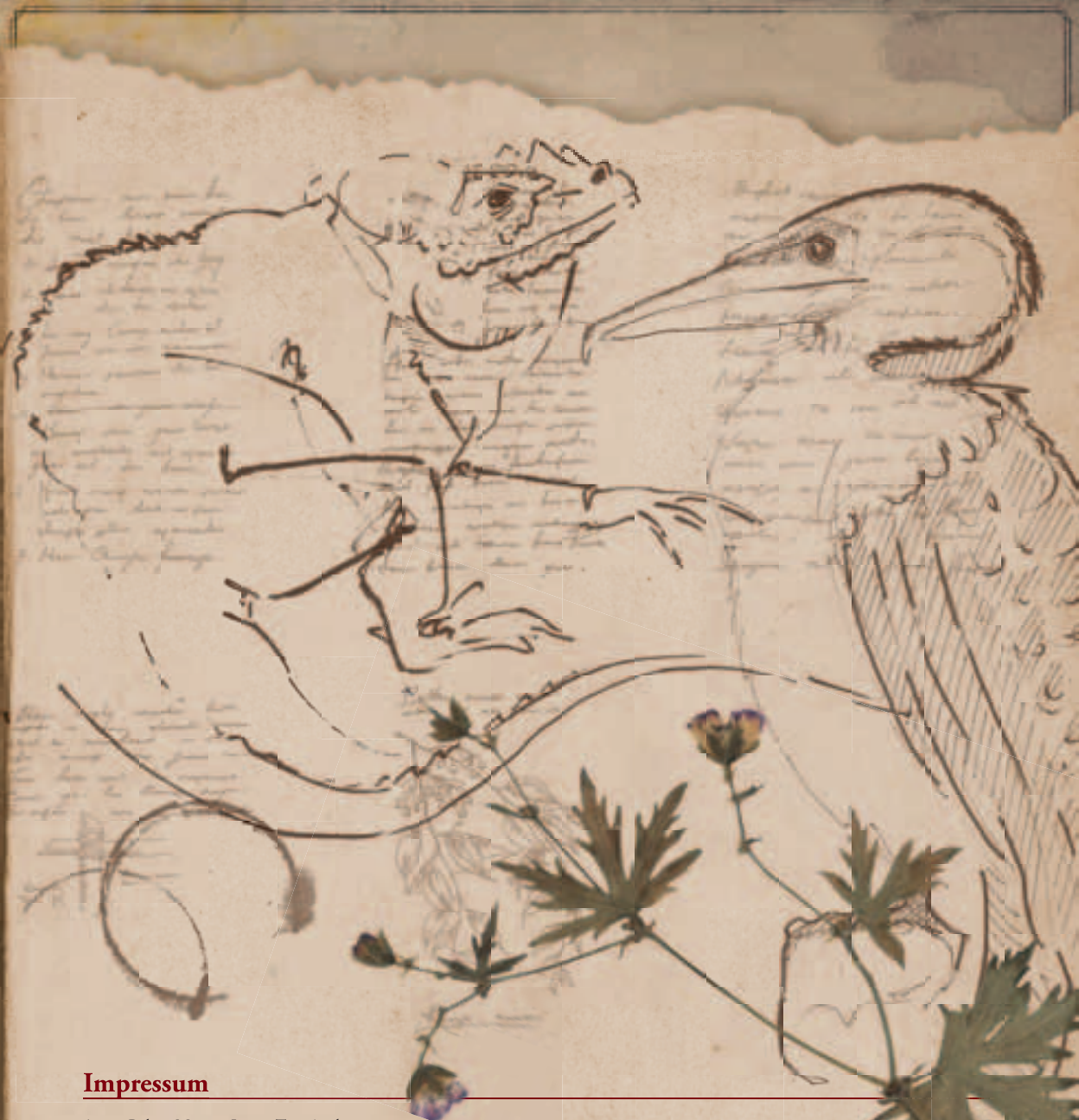
- Jeder Charakter (außer Darwin und Freitag) erleidet die angegebene Anzahl Wunden.
- Ihr beginnt mit einem gebautem Unterschlupf - platziert ihn in der mittleren Reihe der Inselfelder auf dem Inselteil, das am weitesten vom Strand entfernt ist.
- Setzt Dachstärke, Palisadenstärke, Waffenstärke und Moral auf den in der Tabelle angegebenen Wert.
- Legt die angegebene Menge an Holz und Fell auf das Feld für verfügbare Ressourcen.
- Markiert die Anzahl an Seltenen Pflanzen, Seltenen Tieren, Fossilien und Sets biologischer Proben auf dem Schiffsplan.
- Mischt die Entdeckungsplättchen und legt sie wie üblich als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
- Ihr erhaltet keine Startgegenstände.

Spielement	Schwierigkeitsgrad		
	einfach	normal	schwer
Inselteile	Strand plus 5 Inselteile	Strand plus 6 Inselteile	Strand plus 7 Inselteile
graue Marker für erschöpfte Quellen	3	4	5
Anzahl zufällig gezogener Erfindungskarten	3	2	1
Anzahl der gebauten Gegenstände	5	4	3
Bereits erlittene Wunden	Keine	1 pro Charakter	2 pro Charakter
Summe von Palisaden- und Dachstärke	5, auf beide beliebig verteilt	3, auf beide beliebig verteilt	2, auf beide beliebig verteilt
Startwert der Moral	+1 	0	-1 
Anzahl Holz und Fell	je 3	je 1	0
Anzahl an Seltenen Tieren und Pflanzen	je 2	3 Tiere und 4 Pflanzen	je 5
Anzahl an Fossilien und Probensets	je 3	je 3	je 3
Waffenstärke	3	2	1

Bereite dann das für das Szenario spezifische Spielmaterial vor:

- Legt auf jedes Inselteil, auf dem sich sowohl 1  als auch 1  befinden, je 1 . Dieses stellt einen großen Baum dar, der durch den Wind dort umgeworfen wurde und den ihr für Reparaturen nutzen könnt.
- Legt den Schiffsplan neben das Spielbrett und die 6 Schiffsplättchen daneben bereit.
- Platziert pro Charakter (inklusive Darwin) 1 unverderbliche Nahrung auf dem Feld für verfügbare Ressourcen.
- Zieht entsprechend des gewünschten Schwierigkeitsgrades neue Mannschaftskarten (siehe S. 6).
- Erstellt zuletzt wie üblich einen Ereignisstapel aus insgesamt 8 Karten.
- Eine Strandgutkarte wird nicht ausgelegt. Stattdessen wird bereits in der 1. Spielrunde 1 Ereigniskarte vom Stapel gezogen.





Impressum

Autor: Robert Masson, Ignacy Trzewiczek

Leitung Testspiele: Marion Heuser

Illustrationen & Design: Mateusz Bielski, Mariusz Gandzel,
Barbara Treła-Szyma, Karolina Węcka

Grafikdesign: Maciej Mutwil

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Deutsche Texte: Simon Reitenbach

Realisation: Klaus Ottmaier & Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,

Deutschland unter der Lizenz von Portal Games

Copyright © 2014 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



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

