

Freitag - KSR

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

Nacheinander sind in angegebener Reihenfolge die Aktionen auszuführen:

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

2) Kampf gegen die aktuelle Gefahr:

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

◆ Zum Besiegen der Gefahr gilt:

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

◆ Du ziehst Karte für Karte vom Robinson-Stapel offen LINKS neben die Gefahren-Karte.

Nach dem Ziehen der kostenfreien Karten darfst Du gg. Abgabe von Lebenspunkten je 1 weitere Kampfkarte ziehen. Diese weiteren Karten sind RECHTS von der Gefahren-Karte offen abzulegen.

◆ Wenn eine Kampf-Karte aufgedeckt ist, darfst Du deren Sonder-Eigenschaft 1-mal ausführen. Den Zeitpunkt der Ausführung entscheidest Du und tappst dann die Karte um 90 Grad. Sonder-Eigenschaften der Tollpatsch-Karten müssen irgendwann im jeweil. Kampf genutzt werden.

◆ Du kannst auch weniger Kampf-Karten ziehen, als möglich, wenn es Deinen Zielen förderlich ist. Erst wenn Du das Kampffende bestimmst, gilt es. Dann zähle die Kampfpunkte zusammen.

3) Kampf-Auswertung:

A: Gefahr besiegt: Kampfpunkte \geq Gefahr

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

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

B: Gefahr nicht besiegt: Kampfpunkte < Gefahr

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

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

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

Nicht besiegte Gefahren-Karte kommt auf Gefahren-Ablagestapel.

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

4) Neue Gefahr:

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

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

Andernfalls lege sie auf den Gefahren-Ablagestapel.

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

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

Keine Kampf-Karten mehr im Robinson-Stapel?

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

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

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

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

Spielende: Sind beide Piraten besiegt, hast Du gewonnen.
Hast Du während der Partie weniger Lebenspunkte, als Du benötigst, verlierst Du sofort. 0 LP im Besitz ist noch OK, weniger ist verloren.

Punktwertung zur Ermittlung der eigenen Spielstärke:

Alle eigenen Kampfkarten (auch abgelegte) nehmen und Kampfpunkte zählen.

Jeder Tollpatsch zählt pauschal minus 5 Punkte.

Jeder besiegte Pirat bringt 15 Punkte.

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

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

Jederzeit darfst Du ...

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

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

... zerstörte Karten anschauen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.07.17