

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Um zu gewinnen, müssen alle Spielfiguren Dorfkarten erreichen. Sollte auch nur einer von Euch sterben, bevor er das rettende Dorf erreicht, habt Ihr alle verloren. Es gibt 7 Szenarien.

Ablauf einer Runde in 6 Phasen (nacheinander). Jede Phase wird von allen Spielern ausgeführt, bevor die nächste Phase beginnt:


1) Würfeln:

- ◆ Jeder Spieler würfelt seine Würfel genau 1-mal hinter seinem Sichtschirm.

2) Planung und Ausrüstungskarten:

- ◆ Ihr entscheidet gemeinsam, auf welche Gebietsfelder Ihr Eure Figuren bewegen möchtet. Eure Zielsteine setzt Ihr zur Markierung auf das Ziel Eurer jeweiligen Bewegung. Dabei gilt:
 - ⇒ Eine Spielfigur darf sich in einer Runde 0 - 3 Felder weit bewegen (auch über besetzte Felder), aber nicht diagonal. Bewegen = Phase 5.
 - ⇒ Nicht erlaubt ist, auf/über Lavafelder, Geröllfelder oder das Vulkanfeld zu bewegen.
 - ⇒ Auf das Zielfeld legt man seinen Zielstein, ggf. auch dort, wo man stehen bleiben will (also aktuell nicht bewegt). Zwei Spieler, die benachbart zueinander sitzen, dürfen nicht dasselbe Zielfeld wählen.
 - ⇒ Ein Zielstein darf auch auf ein Feld ziehen, wo eine Mitspielerfigur steht. Während der Planungsphase kann jeder Zielstein auch wieder versetzt werden. Erst ab Phase 3 dürfen sie nicht mehr verschoben werden.
- ◆ Gebietsfelder haben im unteren Bereich eine Würfelvorgabe, die besagt, welche Würfel beim Betreten dieses Feldes berücksichtigt werden. Es geht um Farbe (pink / hellblau / gelb) + Augenzahl (gerade / ungerade).
- ◆ Die einzelnen Würfelergebnisse der Spieler sind von zentraler Bedeutung:
 - ⇒ Leider darf niemand Zahlen oder Durchschnitt (wie auch immer) nennen.
 - ⇒ Für das Betreten des eigenen Zielfeldes mit eigener Spielfigur (Phase 5) MUSS Summe der Augen Deiner gültigen Würfel (gültig = Bedingungen des eigenen Zielfeldes) HÖHER sein, als die Summen gültiger Würfel bei jedem Deiner beiden Sitznachbarn.
- ◆ Ihr dürft auch AUSRÜSTUNGS-Karten einsetzen (siehe Phase 4).

3) Neuwürfe:

- ◆ Hat sich jeder Spieler auf ein Zielfeld festgelegt, beginnen die Neuwürfe. Bei geplanter Bewegung (Phase 5) der Spielfigur um 0 / 1 / 2 / 3 Felder DARF man jetzt 2 / 1 / 1 / 0 Neuwürfe machen ODER man verzichtet. Liegt der Zielstein auf einem Feld mit  in der linken oberen Ecke, hat man 1 zusätzlichen Neuwurf.

Neuwurf: 1 - x beliebige Würfel hinterm Schirm gleichzeitig neu würfeln.
Alle Spieler führen ihre Neuwürfe gleichzeitig aus.
In der Phase 3 ist KEINE Kommunikation erlaubt!

4) Ausrüstungskarten:

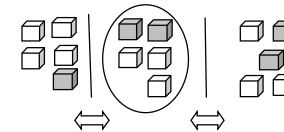
- ◆ Ihr könnt beliebig viele Ausrüstungskarten je einmalig einsetzen. Die Phase des Einsatzes ist dort je links oben angezeigt: 2 und/oder 4. Ihr dürft über den Einsatz diskutieren, die Karten liegen offen vor Euch. Weiterhin darf NICHT über die Würfelergebnisse geredet werden.
- ◆ Der Einsatz einer jeden Karte ist anzukündigen, bevor sie ausgeführt wird. Danach landet sie auf dem Ablagestapel.

schwarze Figur = Effekt betrifft nur den Ausspieler
schwarze + weiße Figur = Effekt betrifft den Ausspieler + 1 Mitspieler
schwarze + weiße Figuren = Effekt betrifft alle Spieler

5) Bewegung und Ausdauer:

- ◆ Entfernt Eure Sichtschirme.
- ◆ Ein beliebiger Spieler beginnt und führt diese 2 Schritte aus:

A) Ergebnisse vergleichen und Spielfigur bewegen:



- ⇒ Der Spieler und seine beiden Sitznachbarn wählen die eigenen Würfel aus, die der Würfel-Vorgabe des Zielfelds des aktiven Spielers entsprechen = gültige Würfel (Farbe und solche mit Augenzahl).
- ⇒ Der Spieler addiert Augen seiner gültigen Würfel = Bewegungswert. Dasselbe machen die beiden Nachbarn mit ihren gültigen Würfeln.

Fuji - KSR (Seite 2 von 2)

⇒ Ist Bewegungswert des aktiven Spielers > Wert jedes Nachbarn, darf der aktive Spieler seine Spielfigur aufs Zielfeld bewegen. Andernfalls muss der aktive Spieler stehen bleiben. Anschließend wird der Zielstein auf die eigene Charakterkarte gelegt.

Ausrüstung einsammeln:



⇒ Bleibt eigene Spielfigur auf einem Gebietsfeld mit Ausrüstungsplättchen stehen, darf man 1 neue Ausrüstungskarte vom Nachziehstapel ziehen. Sie wird offen vor einem ausgelegt. Nutzung möglich ab nächster Runde. Entfernt das Ausrüstungs-Plättchen.

Ausbruchs-Plättchen:



⇒ Bewegt man seine Spielfigur auf/über ein Gebietsfeld mit Ausbruchs-Plättchen, erfolgt ein ZUSÄTZLICHER VULKAN-AUSBRUCH, der wie in Phase 6 abläuft. Entfernt danach das Ausbruchs-Plättchen.

B) Ausdauer anpassen (gemäß Schwierigkeitskarte):

⇒ Hat man bewegt, zieht man von seinem Bewegungswert den höheren Bewegungswert von einem seiner beiden Sitznachbarn ab.
Je nach Ergebnis zieht man bis zu 4 Felder auf der Ausdauer tafel vor.
⇒ Wer nicht bewegen durfte, zieht Max.-Wert auf der Ausdauer tafel vor.
⇒ Kommt man auf das letzte Feld der Ausdauer tafel, stirbt man und das Spiel ist für ALLE VERLOREN.

Wunden-Plättchen:

⇒ Jedes Mal, wenn der eigene Ausdauer-Marker ein PFLASTER-Symbol erreicht/passiert, wählt man 1 Wunde = Bestimmtes Wunden-Plättchen nehmen und passendes Wundenfeld auf eig. Fähigkeitskarte abdecken.
⇒ Entsprechend gehen die abgedeckten Fähigkeiten verloren.

- ◆ Jeder weitere Spieler führt in gleicher Weise die Phase 5A für sich durch. Je aktivem Spieler gelten die Bedingungen seines Zielfeldes für gültige Würfel, d.h., für seine Würfel und die der Sitznachbarn.

6) Ausbruch:

→ Spielende / Neue Runde

- ◆ Es kommt zum VULKAN-AUSBRUCH:
Alle Landschaftskarten, die waagrecht oder senkrecht zu einem LAVA-FELD benachbart sind, werden auf ihre Lava-Seite gedreht und sind somit selbst Lava-Felder.
- ◆ Stand eine Spielfigur auf einem solchen Feld, ist das Spiel VERLOREN. Ansonsten beginnt eine NEUE RUNDE mit Phase 1.

Spielende:

- ◆ Ihr habt stets verloren, wenn mind. 1 Teammitglied stirbt.
- ◆ Ihr könnt nur gewinnen, wenn alle eure Figuren auf Dorffeldern stehen. Das Spiel endet dann sofort mit eurem Sieg.

Dorffelder (gelb):

⇒ Erreicht eine Spielfigur ein Dorffeld, bleibt sie weiterhin im Spiel. Es muss weiterhin dafür gewürfelt und Ausdauer ermittelt werden und sie darf weiterhin bewegt werden. Für den Sieg müssen aber alle Figuren wieder bzw. erstmals auf Dorffeldern sein.

Punktwertung:

Um Euren Sieg gewichten zu können, errechnet Ihr Siegpunkte (SP):
4 SP je Spieler im Team
abzgl. 1 SP je Wundenplättchen
zugl. 1 SP je ungenutzter Ausrüstungskarte

Spiel zu zweit:

Auf Seite 10 der Spielregeln gibt es 2 Varianten dazu.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.03.25