

Hellapagos - KSR (Seite 1 von 2)

Jede Runde besteht aus 5 Phasen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1 - Startspieler wechselt: *ab Runde 2*

- ◆ Startspielerkarte nach rechts geben. Wer ausscheidet, gibt die Karte direkt weiter, womit der Empfänger nur für den Rest der Runde Startspieler ist.

2 - Wetterkarte aufdecken:

- ◆ Der Startspieler deckt die oberste Wetterkarte auf (Palme ist sichtbar).

3 - Jeder Spieler hat 1 Aktion:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum, führt jeder Spieler eine der möglichen Aktionen aus:

FISCHEN: Ziehe 1 Kugel aus dem Beutel und setze den Nahrungsmarker um 1 bis 3 Fische vor, je nach Kugel-Ergebnis. Farbe ist egal. Danach kommt die Kugel in den Beutel zurück.

WASSER sammeln: Verschiebe den Tropfenmarker um 0 bis 3 Felder, je nach Tropfen-Wert der aktuellen Wetterkarte.

HOLZ für das Floß sammeln: Schiebe die Holzscheibe auf der Floßleiste um 1 Feld voran. Sage eine Menge Holz (1 bis 5) an, die Du im Wald holen willst. Nimm genau so viele Kugeln (wie angesagt) auf einmal aus dem Beutel und PRÜFE die gezogenen Kugeln:

- Nur weiße Kugeln = Floßscheibe geht um Kugelanzahl vor. Erreicht die Floßscheibe das Feld 6 ihrer Leiste, kommt 1 Floßkarte auf das Floßkartenfeld auf dem Spielplan. Die Floßscheibe wird auf Feld "0" zurückgesetzt.
- Ist die schwarze Kugel dabei, wirst Du von einer Schlange gebissen und bist inkl. Phase 3 der Folgerunde krank. Es gibt leider kein neues Holz für das Floß. Du ziehst 1 der 12 identischen Zustandskarten und legst diese offen vor Dir aus. Lese auch den Passus LEIDEN.

Danach kommen die Kugeln in den Beutel zurück.

WRACK
durchsuchen:

Ziehe die oberste Wrack-Karte und nimm sie so auf die Hand, dass niemand sieht, was darauf abgebildet ist.

4 - Wer überlebt?

- ◆ Evtl. Zustands-Karten von Kranken (aus Vorrunde) zurücklegen.
- ◆ Haben alle Spieler ihre Aktion ausgeführt, muss jeder Überlebende 1 Ration Wasser und 1 Ration Nahrung erhalten. Überlebende sind alle nicht ausgeschiedenen Spieler und Kranke.



- A) Reicht das Wasser aus, wird Wassermarker entsprechend reduziert. Gibt es aber zuwenig Wasser, können Wasserkarten gespielt werden. Reicht danach das Wasser noch nicht für alle aus, wird abgestimmt. BEACHTE: Ist der Marker zuvor schon auf "0", wird nicht abgestimmt. Es überlebt nur, wer 1 Karte "Wasser" ausspielen kann.



- B) Die gleiche Prozedur wird für Nahrung durchgeführt.

JEDERZEIT: Jederzeit kann man Wrack-Karten spielen (außer anderes ist vermerkt). Nach Nutzung ablegen (außer Dauereffekt).

ABSTIMMUNG: Ist Marker aber

- ➔ Ist Wasser / Nahrung / Floßkapazität beim Ablegen von der Insel knapp, wird unter den Spielern abgestimmt, wer Opfer wird: Allerdings darf man zuvor darüber diskutieren, bis der Startspieler das Ende der Diskussion verkündet und zur Abstimmung schreitet.



- ➔ Der Startspieler zählt dazu bis 3. Danach zeigt sofort jeder Spieler auf einen beliebigen Mitspieler. Wer dabei die meisten Stimmen auf sich zieht, wird geopfert.
Bei Patt entscheidet der Startspieler, welcher Patt-Beteiligte Opfer wird.
ABER: Durch Ausspiel einer Wrack-Karte mit der fehlenden Ressource kann man sich retten oder man kann z.B. einen Mitspieler erschießen.
- ➔ Reichen die Ressourcen nach einer Abstimmung immer noch nicht aus, wird erneut abgestimmt. Dabei kann der selbe Spieler nicht erneut Opfer werden, wenn wieder die gleiche Ressource zur Abstimmung ansteht.

TOD durch Durst / Hunger:

- ➔ Nach einer Knappheit stirbt das Opfer an Durst / Hunger ODER wird durch einen Mitspieler gerettet, der die notwendige Ressource ausspielt.
- ➔ Wer verdurstet / verhungert, scheidet aus dem Spiel aus und legt eine Zustands-Karte mit der Grabsteinseite nach oben vor sich ab.
 - ... Ein evtl. vor ihm liegender Revolver kommt zu seinen Handkarten, welche gemischt werden und gleichmäßig an seine beiden Nachbarn verteilt werden: linker Nachbar, rechter Nachbar, linker Nachbar usw.
 - ... Karten des toten Spielers mit dauerhaftem Effekt = aus dem Spiel.

LEIDEN:

- ➔ Wer krank wird, nimmt 1 Zustands-Karte (mit der Schlange oben) und legt sie offen vor sich ab. Seine Aktion der aktuellen Runde verliert man nicht.
- ➔ Er darf in dieser Runde nicht abstimmen.
- ➔ Er darf in der Folgerunde keine Aktion ausführen UND auch keine Karten ausspielen. ABER: Als Opfer darf er Karten zu seiner Rettung spielen.

Rundenende:

- ◆ Wurde das Spielende erreicht?

NEIN: Eine neue Runde mit Phase 1 beginnt.
JA: Siehe Phase 5.

5 - Die Insel verlassen:

Das Spielende naht.

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

- ◆ HURRIKAN-Wetterkarte wurde aufgedeckt: Ihr müsst die Insel verlassen!
 - a) Wasser und Nahrung wurde verteilt.
 - b) Reicht der Platz auf dem Floß nicht aus, wird darüber abgestimmt.
 - c) Ist nicht genug Wasser (Proviant) vorhanden, wird darüber abgestimmt.

Wer nach a - c noch an Bord gehen kann, hat das Spiel GEWONNEN.

- ◆ Ohne Hurrikan können die Spieler die Insel verlassen, wenn a - c erfüllt sind.

- a) Wasser und Nahrung wurde verteilt.
- b) Für jeden Überlebenden muss mind. 1 Floßkarte vorhanden sein.
- c) Je Überlebendem muss mind. 1 Ration Wasser + 1 Ration Nahrung vorhanden sein.

Passt alles, haben die Überlebenden das Spiel GEWONNEN.

- ◆ Sind am Ende einer Runde alle Überlebenden verhungert oder verdurstet, endet das Spiel und alle haben VERLOREN.