



**the 7<sup>th</sup>  
continent**

*ERFORSCH. ÜBERLEBE. DU BIST DER HELD!*

Spielanleitung



Schaue dir unser Video an, um die Regeln zu lernen:  
[www.the7thcontinent.com](http://www.the7thcontinent.com)  
 [Englisch, ohne Untertitel]



Ein Spiel von Serious Poulp  
[www.the7thcontinent.com](http://www.the7thcontinent.com)

© 2020 SERIOUS POULP.  
 SERIOUS POULP, The 7th Continent, CHOOSE YOUR OWN PATH sowie die dazugehörigen Logos sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von SERIOUS POULP in Frankreich und anderen Staaten.

## Lies dies, bevor du mit einem neuen Abenteuer beginnst ...

1907. Du hast gerade die erste Expedition auf dem siebten Kontinent beendet, einem mysteriösen Land, das unlängst vor der Küste der Antarktis entdeckt wurde. Das letzte unerforschte Gebiet der Welt.

Du erholst dich gerade von der Reise, als du durch die Zeitung erfährst, dass mehrere Mitglieder deiner Expedition aus unerklärlichen Gründen verschwunden sind.

Zufälligerweise fühlst du dich auch seit ein paar Tagen lethargisch und fiebrig und kommst kaum noch aus dem Bett. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Du musst den Tatsachen ins Auge sehen: etwas Böses verzehrt dich von innen heraus.

Als die Nacht hereinbricht, fällst du in einen unruhigen Schlaf. Noch weißt du nicht, dass dies erst der Anfang ist.

## Inhaltsverzeichnis

Spielziel .....	3
Zusammenfassung .....	3
Kartentypen .....	4
Überblick .....	8
Spielaufbau .....	9
Rundenübersicht .....	10
Aktionen .....	11
Konsequenzen der Aktionen und Ereignisse .....	14
Lebenskraft – Aktionskartenstapel und Ablagestapel .....	17
Entdecke den Kontinent .....	18
Nicht genügend Platz .....	19
Gegenstände .....	19
Speichern .....	21
Weiterspielen .....	21
Gewinne oder stirb! .....	22
Laufenden Spielen beitreten oder sie verlassen .....	22
7 häufig vergessene Regeln .....	22
Glossar .....	23
Impressum .....	23
Symbole .....	24

## Spielmaterial

- » 849 Karten, unterteilt in unterschiedliche Kartentypen:
  - 611 nummerierte *Abenteuerkarten* (mit grüner oder goldener Rückseite)
  - 122 *Entdeckungskarten* (mit Nebel auf der Rückseite)
  - 97 *Aktionskarten* (mit blauer Rückseite)
  - 1 „Rucksack & Tagebuch“-Karte
  - 3 *Hinweiskarten*
  - 5 *Charakterkarten*
  - 10 *Speicherkarten*
- » 5 Charakterfiguren
- » 4 Lagerfeuer (1 pro Person)
- » 8 Würfel (6-seitig) zur Anzeige der Haltbarkeit von Gegenständen
- » 1 Spielhilfe
- » 2 Aufbewahrungsboxen und 34 Trennkarten, um benötigte Karten schnell zu finden
- » Diese Spielanleitung



# Spielziel

DU WURDEST VERFLUCHT!



Um das Spiel zu gewinnen, musst du alle Flüche, die du ausgewählt hast, aufheben. Keine Sorge – das Spiel wird dir deutlich mitteilen, wann das passiert!

Anmerkung: Das Spiel enthält die folgenden Flüche: „Die gierige Göttin“, „Die blutige Jagd“ und „Ein Opfer an die Wächter“. Erweiterungen enthalten weitere Flüche, die das Spielerlebnis um viele Stunden verlängern. Du kannst die Karten der Erweiterungen zu deinem Spiel hinzufügen, selbst wenn du den zugehörigen Fluch nicht auswählst.

## Zusammenfassung

The 7th Continent ist ein kooperatives Abenteuer voller Entdeckungen, bei dem du um dein Überleben kämpfst und deine Flüche aufhebst. Stelle dich der Herausforderung alleine oder mit einem Team aus 2, 3 oder 4 Wagemutigen.

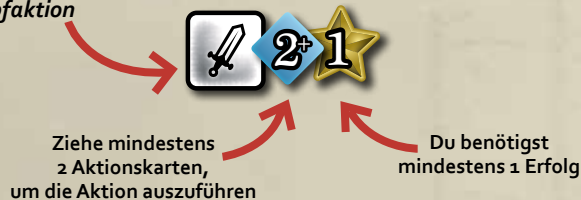
Nachdem du einen Charakter ausgewählt hast, beginnst du, den siebten Kontinent zu entdecken, indem du Entdeckungskarten ausführst und nummerierte Abenteuerkarten (Gelände und dauerhafte Ereignisse) ins Spiel bringst, die nach und nach das Spielfeld bilden.

Während des Spiels entscheiden alle gemeinsam, welcher Charakter welche Aktion ausführt. Die Aktionen, die zur Auswahl stehen, befinden sich auf der Geländekarte des Charakters, den dauerhaften Ereigniskarten, die zu der Geländekarte gehören, sowie den Karten auf der Hand oder im Inventar des Charakters.

Für diese Aktionen benutzt du einen Aktionskartenstapel, der die Lebenskraft aller Charaktere repräsentiert. Alle Aktionen werden auf die gleiche Weise ausgeführt: Bezahle die Kosten (die Energie, die du für die Aktion aufwenden musst), indem du mindestens diese Anzahl an Karten von dem Aktionskartenstapel ziehst. Du benötigst mindestens Erfolge (je nach Schwierigkeit der Aktion), um erfolgreich zu sein. Diese Erfolge sind in unterschiedlicher Anzahl auf den gegangenen Karten sichtbar.

Danach führst du die Konsequenzen der Aktion aus, je nachdem ob die Aktion ein Erfolg oder Misserfolg war.

**Kampfaction**



Konsequenzen bei einem Erfolg

Konsequenzen bei einem Misserfolg

Ein Misserfolg kann fürchterliche Folgen haben, wie zum Beispiel negative Zustände, die dich dazu zwingen, Aktionskarten abzulegen und somit deine Lebenskraft verringern.

Willst du eine höhere Chance auf einen Erfolg haben? Dann ziehe mehr Aktionskarten, als du musst. Sobald der Stapel jedoch aufgebraucht ist, bist du erschöpft. Dann könnte jede weitere Aktion deine letzte sein.

Glücklicherweise besitzt du Fähigkeiten und Bonuskarten auf deiner Hand und Gegenstände in deinem Inventar sowie die Unterstützung der anderen Charaktere, die dir das Spiel erleichtern. Insbesondere indem die Kosten der Aktionen reduziert oder die Chancen auf einen Erfolg erhöht werden.

Im Gegensatz zu den meisten Brettspielen ist The 7th Continent eine endlose Entdeckungsreise. Du wirst viele Stunden benötigen, um die Welt zu entdecken und die Flüche aufzuheben ... oder beim Versuch dabei sterben. Doch keine Angst! Wir haben eine Methode zum Speichern des Spiels entwickelt, mit der du jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen kannst.

Wir empfehlen, das Spiel nach ein bis zwei Stunden zu unterbrechen, da einige Ereignisse wie Tiere, die gejagt werden können, nicht zurückkehren, bis du das Spiel gespeichert hast (und somit ein neuer Tag beginnt).

Anmerkung: Du wirst beim Spielen immer mehr entdecken. Um die Flüche aufzuheben benötigst du die bestmöglichen Fähigkeiten: Suche Nahrungsquellen (indem du zum Beispiel Jagen oder Fischen gehst), um deine Lebenskraft zu regenerieren, baue Gegenstände, um gefährlichen Situationen entgegenzutreten zu können und verbessere deinen Aktionskartenstapel durch erweiterte Fähigkeiten, die du mit den erhaltenen Erfahrungspunkten kaufen kannst.

# Kartentypen

## 1. Abenteuerkarten



Rückseite der  
Abenteuerkarten



Auf den nummerierten grünen und goldenen Karten befinden sich das Gelände, das du im Laufe deines Abenteuers entdeckst, Ereignisse (Orte, Begegnungen etc.), Gegenstände, die du auf deiner Reise entdecken kannst, und einige weitere Überraschungen!

- 1 Einzigartige ID-Nummer
- 2 Kartennummer
- 3 Flavour-Text



### GELÄNDE

Geländekarten sind Teile des Kontinents, die das Spielfeld bilden. Du darfst einen Charakter auf eine Geländekarte bewegen, die darauf angezeigten Aktionen ausführen und die verfügbaren Ressourcen benutzen, um Gegenstände günstiger zu bauen.

- 1 Verfügbare Aktion(en)
- 2 Verfügbare Ressource(n)
- 3 Entdeckungskarte, die an dieser Kante angelegt wird



### DAUERHAFTE EREIGNISSE

Dauerhafte Ereigniskarten bleiben im Spiel, nachdem sie entdeckt wurden (siehe Seite 15: „Dauerhaftes Ereignis“). Sie werden so angelegt, dass der Pfeil auf dem Ereignis auf die zugehörige Geländekarte zeigt.

- 1 Pfeil, der die Kante anzeigt, an welcher die zugehörige Geländekarte anliegt
- 2 Ausgeführte Aktion, durch die das Ereignis aufgetreten ist
- 3 Flavour-Text
- 4 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en)



### EINMALIGE EREIGNISSE

Nachdem sie ausgeführt wurden, werden einmalige Ereigniskarten (solange ihr Text nichts Anderes besagt) in der Vergangenheit – dem Spielbereich, der abgelegte Abenteuer- und Entdeckungskarten enthält – abgelegt.

- 1 Kartentyp – Einmaliges Ereignis
- 2 Name
- 3 Flavour-Text
- 4 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en)
- 5 Schlüsselwörter



**Wichtig!** Kartentexte haben Vorrang gegenüber den Regeln dieser Anleitung.



## GEGENSTAND

*Gegenstandskarten* werden im eigenen Inventar platziert. Mit ihnen kannst du Aktionen einfacher verrichten oder ganz neue Aktionen ausführen. Auf ihnen befindet sich ein Würfelsymbol, das anzeigt, wie oft der Gegenstand benutzt werden kann, bevor er unbrauchbar ist.

- |  |  |
|--|--|
| 1 Kartentyp – Gegenstand – und anfängliche Haltbarkeit | 3 Flavour-Text                             |
| 2 Name   | 4 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en) |
|  | 5 Schlüsselwörter                          |



## MISSIONSGEGENSTAND

*Missionsgegenstandskarten* liefern dir hilfreiche Informationen und gewähren dir manchmal positive Effekte und neue Aktionen. Sie werden unter die „Rucksack & Tagebuch“-Karte gelegt. Du darfst jederzeit alle Karten dort anschauen.

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1 Kartentyp – Missionsgegenstand | 4 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en) |
| 2 Name                           | 5 Schlüsselwörter                          |
| 3 Flavour-Text                   |  |



## ZUSTÄNDE

*Zustandskarten* sind schädliche Karten, die du normalerweise auf deine Hand nimmst, wenn Aktionen fehlschlagen. In den meisten Fällen beschreibt der Kartentext, wie du den Zustand wieder loswerden kannst.

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1 Kartentyp – Zustand | 3 Das Erhalten dieses Zustands führt zu einem Verlust von Lebenskraft (siehe Seite 16) |
| 2 Name                | 4 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en)   |



## BONUS

*Bonuskarten* besitzen positive Effekte. Du nimmst sie auf deine Hand, nachdem du sie während deines Abenteuers erhalten hast. Sie können dir Begleiter, positive Zustände oder Nebenmissionen, die du erfüllen kannst, gewähren.

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1 Kartentyp – Bonus | 3 Effekt(e) und/oder verfügbare Aktion(en) |
| 2 Name              | 4 Schlüsselwörter                          |

## 2. Entdeckungskarten



Rückseite der Entdeckungskarten

Entdeckungskarten sind Ereignisse, die zufällig während deiner Erkundung des Kontinents auftreten. Sie können dauerhafte Ereignisse, einmalige Ereignisse, Gegenstände usw. beinhalten. Jede *Entdeckungskarte* gehört zu einer Region des Kontinents, die durch römische Ziffern (I, II, III,

IV usw.) angezeigt wird. Die Region steht auf der Rückseite der Entdeckungskarte und auf der zugehörigen Geländekarte. Anmerkung: Die einzigartige ID-Nummer einer Entdeckungskarte findest du auf der Vorderseite in der rechten, oberen Ecke.

- 1 Region
- 2 Pfeil, der die Karte anzeigt, an welcher die zugehörige Geländekarte anliegt
- 3 Verfügbare Aktion

## 3. Aktionskarten



Rückseite der Aktionskarten

Aktionskarten bestehen aus Fähigkeitskarten und Fluchkarten. Zusammen bilden sie den Aktionskartenstapel, mit dem du Aktionen ausführen darfst (siehe Seite 11: „Aktionen ausführen“).

Sie stellen deine Lebenskraft dar (siehe Seite 17: „Lebenskraft – Aktionskartenstapel und Ablagestapel“).



### FÄHIGKEIT

Fähigkeitskarten erlauben es dir, Gegenstände zu bauen oder von positiven Effekten zu profitieren.



- 1 Kartentyp – Fähigkeit
- 2 Name
- 3 Erwerbskosten (nur bei erweiterten Fähigkeiten)
- 4 Erfolge, die diese Karte bei einer Aktion erzeugt (siehe s. 12)
- 5 Effekt(e) der Fähigkeit
- 6 Effekt(e) des Gegenstands (nachdem er gebaut wurde)
- 7 Schlüsselwörter
- 8 Einzigartige ID-Nummer



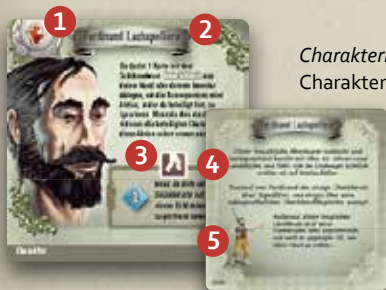
### FLUCH

Fluchkarten verringern die Wahrscheinlichkeit, dass eine Aktion erfolgreich ist (da sie 0 Erfolge bieten). Du verlierst außerdem das Spiel, wenn ein Fluch vom Ablagestapel gezogen wird, um die Kosten einer Aktion zu bezahlen, wenn der Aktionskartenstapel bereits aufgebraucht ist.

- 1 Kartentyp – Fluch
- 2 Name



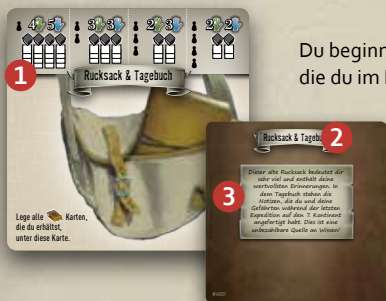
## 4. Charakterkarten




Charakterkarten beschreiben den Hintergrund des gewählten Charakters. Sie beinhalten außerdem die Charakterfähigkeiten.

- 1 Kartentyp – Charakter mit Zustandssymbol
- 2 Name
- 3 Charakterfähigkeit(en)
- 4 Flavour-Text
- 5 Zugehörige Figur

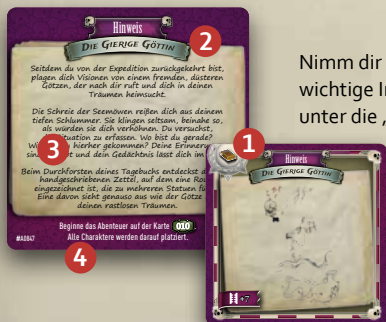
## 5. „Rucksack & Tagebuch“-Karte



Du beginnst das Spiel mit dieser Karte. Unter ihr werden alle  Missionsgegenstandskarten gelegt, die du im Laufe deines Abenteuers erhältst.

- 1 Handkarten- und Inventargröße, je nach teilnehmenden Personen
- 2 Name
- 3 Flavour-Text

## 6. Hinweiskarten

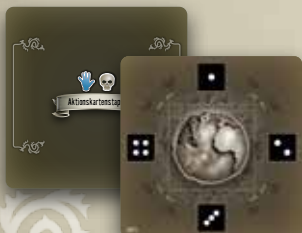


Nimm dir vor Spielbeginn die *Hinweiskarte(n)* zu den Flüchen, die du für das Spiel ausgewählt hast. Jede *Hinweiskarte* liefert dir wichtige Informationen, um den Fluch aufzuheben. Ein Hinweis ist eine *Missionsgegenstandskarte* und wird dementsprechend unter die „Rucksack & Tagebuch“-Karte gelegt und darf jederzeit betrachtet werden.

- 1 Kartentyp – Missionsgegenstand
- 2 Name
- 3 Flavour-Text
- 4 Hinweis und/oder Effekt und/oder verfügbare Aktion(en)



## 7. Speicherkarten



Benutze die *Speicherkarte*, wenn du das Spiel unterbrechen willst. Markiere damit deinen Aktionskartenstapel und deinen Ablagestapel und speichere die aktuelle Haltbarkeit der Gegenstände im Inventar.

# Überblick

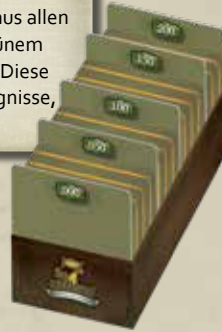
## ENTDECKUNGSDECK

Entdeckungskarten sind zufällige Ereignisse mit unterschiedlichen Effekten. Eine *Entdeckungskarte* muss abgehandelt werden, bevor die passende *Geländekarte* ins Spiel kommt.



## ABENTEUERDECK

Das Abenteuerdeck besteht aus allen nummerierten Karten mit grünem oder goldenem Hintergrund. Diese Karten können Gelände, Ereignisse, Gegenstände etc. sein.

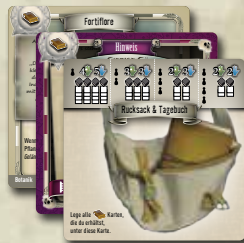


## SPIELFELD

Du erschaffst das Spielfeld, indem du entsprechende *Geländekarten* und *Ereigniskarten* offen und Entdeckungskarten verdeckt (mit dem Nebel sichtbar) ins Spiel bringst.

- 1 Vorderseite einer *Geländekarte*
- 2 Rückseite einer *Entdeckungskarte* (Nebel)
- 3 Vorderseite einer *dauerhaften Ereigniskarte*

## CHARAKTER-FIGUREN



## RUCKSACK & TAGEBUCH

Alle *Missionsgegenstandskarten*, die du im Laufe deines Abenteuers erhältst, müssen unter diese Karte gelegt werden. Alle dürfen diese Karten jederzeit betrachten.



## HAND

Alle besitzen eine Hand, in der sich zu Beginn des Spiels keine Karte außer der *Charakterkarte* befindet. Du darfst eine begrenzte Anzahl *Fähigkeits-* und *Bonuskarten* (je nach Anzahl der teilnehmenden Personen - wie auf der „Rucksack & Tagebuch“-Karte angegeben) und eine unbegrenzte Anzahl *Zustandskarten* (aber nicht mehr als 1 pro Zustandstyp) auf deiner Hand halten.



### Wichtig!



Schaue dir beim Spielaufbau nicht die *Abenteuer- und Entdeckungskarten* an.

Du darfst dir alle anderen Karten jederzeit anschauen.


### VERGANGENHEIT

Die Vergangenheit ist der Ort, an dem du alle *Abenteuer- und Entdeckungskarten* ablegst. Du darfst dir jederzeit die Karten in der Vergangenheit anschauen. Diese Karten werden zwischen zwei Spielrunden wieder in ihre Decks zurückgelegt. Alle teilen sich die gleiche Vergangenheit.

### AKTIONSKARTENSTAPEL



Die Aktionskarten enthalten  *Fähigkeiten* und  *Flüche*. Die Kosten von Aktionen bezahlst du, indem du Karten vom Aktionskartenstapel ziehst. Alle benutzen den gleichen Aktionskartenstapel.

### ABLAGESTAPEL


Der Ablagestapel beinhaltet alle  *Aktionskarten*, die während des Spiels abgelegt werden. Du darfst dir die Karten im Ablagestapel jederzeit anschauen, solange sich noch Karten im Aktionskartenstapel befinden. Alle benutzen den gleichen Ablagestapel.













### INVENTAR

Alle besitzen ihr eigenes Inventar. Zu Spielbeginn ist es noch leer, doch während des Spiels werden hier die gefundenen oder hergestellten  *Gegenstände* abgelegt. Die  *Würfel* dienen als Anzeige der aktuellen Haltbarkeit des Gegenstandes.

## Spielaufbau

- » Alle wählen eine *Charakterkarte* und nehmen sie auf ihre Hand (lies die Hintergrundgeschichte auf der Rückseite).
- » Alle nehmen ihre zugehörige Charakterfigur und ein Lagerfeuer.
- » Lege die „Rucksack & Tagebuch“-Karte bereit.  
Optional: Nimm die  Karte für ein einfacheres Spiel (siehe Seite 22).
- » Alle nehmen so viele Würfel, wie auf der „Rucksack & Tagebuch“-Karte angegeben: 4 beim Solospiel / 3 beim Spiel zu zweit / 2 beim Spiel zu dritt oder viert.
- » Wählt mindestens 1 *Hinweiskarte* und legt diese unter die „Rucksack & Tagebuch“-Karte. Wählt mehrere *Hinweiskarten*, wenn ihr mehrere Flüche gleichzeitig lösen wollt. Dies steigert jedoch den Schwierigkeitsgrad des Spiels, da alle Flüche der zugehörigen *Hinweiskarten* gebrochen werden müssen, um das Spiel zu gewinnen. Daher empfehlen wir, in den ersten Spielen nur mit einem Fluch zu spielen.

Wir empfehlen, im ersten Spiel den Fluch „Die gierige Göttin“ zu wählen (ihr beginnt das Spiel auf der  Karte, wie auf der zugehörigen Hinweiskarte angegeben).

- » Mischt die folgenden Karten und bildet damit den Aktionskartenstapel:
  - Die 35 allgemeinen  *Fähigkeitskarten* für alle Charaktere;
  - Jeweils 5  *charakterspezifische Fähigkeitskarten*, die zu den gewählten Charakteren gehören (mit dem Portrait des entsprechenden Charakters darauf);
  - Die  *Fluchkarte(n)*, die zu den ausgewählten Hinweiskarten gehören (*Fluch-* und *Hinweiskarten* haben den gleichen Namen);
  - Die 4 *Fluchkarten* mit dem Namen „Der Tod wartet!“
- » Sortiert die  *Entdeckungskarten* nach ihrer Region (I, II, III, IV usw.) und mischt jeden gebildeten Stapel separat. Legt die Karten hinter die entsprechenden Trennkarten in der Spielschachtel mit der nebligen Seite nach vorne.
- » Sortiert die  und  *Abenteuerkarten* in aufsteigender Nummerierung (mit der  Karte am Anfang) und legt diese in die Aufbewahrungsboxen. Benutzt die Trennkarten zur Sortierung. **Wichtig!** Grüne Karten werden immer vor goldene Karten mit gleicher Nummer sortiert.
- » Nehmt die auf der gewählten *Hinweiskarte* genannte *Abenteuerkarte* (die niedrigste Nummer, wenn mehrere *Hinweiskarten* gewählt wurden), lest den Flavour-Text vor, legt die Karte auf den Tisch und bildet damit den Anfang des Spielfelds. Diese *Abenteuerkarte* ist das *Geländefeld*, auf dem das Abenteuer beginnt. Platziert alle Figuren der gewählten Charaktere darauf.
- » Legt eine  *Entdeckungskarte* mit der nebligen Seite nach oben an jede Kante, die einen  *Pfeil* besitzt. Die Kartentexte sollten dabei auf jeder Karte die gleiche Ausrichtung besitzen. Die römische Ziffer auf der *Entdeckungskarte* muss mit der jeweiligen Ziffer auf dem Pfeil der zugehörigen *Geländekarte* übereinstimmen.
- » Lest die Einleitung auf Seite 2 sowie die gewählten *Hinweiskarten* (Vorder- UND Rückseite) laut vor.

# Rundenübersicht


## Wählt die aktive Person

Wählt jede Runde eine Person zur „aktiven Person“ (diese muss nicht jede Runde wechseln).  
Könnt ihr euch nicht einigen, wird einfach im Uhrzeigersinn gewechselt.





## Gibt es beteiligte Charaktere?

Alle, deren Charakterfigur sich auf dem gleichen Feld wie die Figur der aktiven Person befindet, dürfen die gewählte Aktion unterstützen (solange die aktive Person zustimmt) und ihre Handkarten und/oder Gegenstände im Inventar benutzen, um der aktiven Person zu helfen.

## Wähle eine Aktion

Die aktive Person wählt eine verfügbare Aktion (mit einem  weißen Quadrat) auf:





- » der **Geländekarte 1**, auf der sich ihre Charakterfigur befindet;
- » einer **Entdeckungskarte 2**, die zur **Geländekarte** gehört, auf der sich ihre Charakterfigur befindet;
- » einer **dauerhaften Ereigniskarte 3**, die zur **Geländekarte** gehört, auf der sich ihre Charakterfigur befindet;
- » einer **einmaligen Ereigniskarte 4**, die gerade aufgedeckt wurde (diese Aktion muss ausgeführt werden);
- » einer  **Fähigkeits-**,  **Bonus-** oder  **Zustandskarte** in ihrer Hand; **5**
- » einer  **Gegenstandskarte** in ihrem Inventar; **6**
- » einer  **Missionsgegenstandskarte** unter der „Rucksack & Tagebuch“-Karte. **7**

Nachdem die Aktion vollständig ausgeführt wurde, beginnt ein neuer Zug.

### Wichtig!

Eine Aktion darf nicht ausgeführt werden, wenn:

- » gerade eine andere Aktion ausgeführt wird;
- » die Aktion Voraussetzungen hat, die nicht erfüllt werden;
- » die Aktion das  Symbol besitzt und nicht alle Charaktere beteiligt sind;
- » die Aktion  auf dem Pfeil einer dauerhaften **Ereigniskarte** ist, die zu der **Geländekarte** gehört, auf der sich die Charakterfigur befindet. Die Aktion wurde bereits ausgeführt und darf auf dieser **Geländekarte** nicht nochmal ausgeführt werden.

Sobald eine  verpflichtende Aktion aufgedeckt wird, müssen alle Beteiligten zuerst die stattfindende Aktion beenden und sofort danach die verpflichtende Aktion ausführen.



# AKTIONEN

Eine Aktion besitzt folgende Angaben: ein Symbol in einem weißen Quadrat, die Standardkosten, die Schwierigkeit (Mindestanzahl benötigter Erfolge), die Konsequenzen eines Erfolgs und, für gewöhnlich, die Konsequenzen eines Misserfolgs.

## Wichtig!

Besitzt die Aktion das Symbol, darf sie nicht ausgeführt werden, wenn nicht alle Charaktere beteiligt sind.



1 Aktion: Graben

2 Ziehe mindestens 6 Karten vom Aktionskartenstapel, um diese Aktion auszuführen.

3 Du benötigst mindestens 1 Erfolg, um die Aktion erfolgreich auszuführen.

4 Erfolg – die aktive Person nimmt sich eine Karte.

5 Misserfolg – alle beteiligten Charaktere erhalten eine Karte.

## EINE AKTION WIRD IN DEN FOLGENDEN SCHRITTEN AUSGEFÜHRT:

### 1. GEGENSTANDSSCHRITT

Alle an dieser Aktion beteiligten Personen dürfen einen oder mehrere *Gegenstände* aus ihrem Inventar benutzen. Dazu wird die Augenzahl der Würfel auf den benutzten *Gegenständen* um 1 reduziert (unabhängig davon, aus wie vielen Karten der *Gegenstand* besteht). Muss die Augenzahl auf 0 reduziert werden, wird der Würfel vom *Gegenstand* entfernt. Für jeden so benutzten *Gegenstand* dürfen einer oder mehrere Effekte ausgeführt werden, wenn das Symbol der Gegenstände dabei dem der aktuellen Aktion entspricht.

*Anmerkung: Um die aktuell benutzten Gegenstände anzuzeigen, könnt ihr die Würfel dieser Gegenstände für die Dauer der Aktion auf das Bild des Gegenstands verschieben.*

### 2. KOSTENSCHRITT

a. Die aktive Person bestimmt die Kosten der Aktion:

- » Die Kosten sind die Anzahl an Karten, die vom Aktionskartenstapel gezogen werden müssen. Die Standardkosten sind durch die Zahl in der blauen Raute angegeben.
- » Sind mehrere Charaktere beteiligt, dürfen die Kosten der Aktion beliebig verringert werden (). Dafür wird jedoch die Schwierigkeit der Aktion um die gleiche Anzahl erhöht (). Ihr könnt diese Option nicht benutzen, wenn die Aktion ein Symbol hat.
- » Alle beteiligten Personen dürfen Effekte nutzen, um die Anzahl der zu ziehenden Karten zu reduzieren. Diese Effekte befinden sich auf den benutzten Gegenständen aus Schritt 1, den dauerhaften *Ereigniskarten*, die mit dem Gelände verbunden sind, und/oder auf ein oder mehreren *Missionsgegenstandskarten*.

b. Die aktive Person zieht so viele Aktionskarten, wie die endgültigen Kosten der Aktion betragen, und legt diese verdeckt vor sich hin.

- » Die aktive Person darf weitere Karten ziehen, um die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg zu erhöhen, solange die Aktion kein Symbol hat.


Diese zusätzlichen Karten werden verdeckt neben die gezogenen Karten gelegt.

*Anmerkung: Die Kosten einer Aktion dürfen 0, aber niemals weniger betragen. Werden die Kosten unter 0 reduziert, betragen sie ebenfalls 0.*

**Wichtig!** Normalerweise werden die Karten vom Aktionskartenstapel gezogen. Befinden sich dort keine Karten mehr, musst du den Ablagestapel mischen, verdeckt zurücklegen und die restlichen benötigten Karten von dort ziehen. Wird dabei eine *Fluchkarte* gezogen, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage (siehe Seite 17: „Lebenskraft – Aktionskartenstapel und Ablagestapel“).


### 3. ERGEBNISCHRITT

Jetzt werden alle verdeckt gezogenen Karten aus Schritt 2.b aufgedeckt:



- » Wird eine  *Fluchkarte* aufgedeckt, die vom Ablagestapel gezogen wurde, weil der Aktionkartenstapel aufgebraucht war, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage.
- » Ansonsten zählt ihr die Erfolge:
  - Jeder vollständige Stern zählt als 1 Erfolg. Du darfst halbe Sterne beliebig kombinieren, solange beide Karten die gleiche Ausrichtung besitzen, um daraus ganze Sterne zu bilden.
  - Alle beteiligten Personen dürfen Effekte einer oder mehrerer Handkarten benutzen, die Effekte der Gegenstände aus Schritt 1 nutzen, die Effekte einer oder mehrerer *dauerhafter Ereigniskarten*, die mit dem Gelände verbunden sind, nutzen und/oder eine oder mehrere *Missionsgegenstandskarten* einsetzen, um die Anzahl der Erfolge zu erhöhen.

Werden mindestens so viele Erfolge erzielt, wie von der Aktion gefordert, war die Aktion erfolgreich. Ansonsten war sie ein Misserfolg.

### 4. FÄHIGKEITSSCHRITT

Die aktive Person darf 1  *Fähigkeitskarte* von den in Schritt 3 (Ergebnis) aufgedeckten Karten auswählen. Diese Karte darf auf die eigene Hand oder die Hand einer beteiligten Person genommen werden, selbst wenn dadurch das Handkartenlimit überschritten wird.

### 5. ABLEGEN

Lege alle anderen in Schritt 2 (Kosten) gezogenen  und  Karten auf den Ablagestapel. Lege alle *Gegenstandskarten*, auf denen der Würfel entfernt wurde, auf den Ablagestapel (*Aktionkarten*) oder in die Vergangenheit (*Abenteuer-* und *Entdeckungskarten*).

### 6. KONSEQUENZENSCHRITT

Die aktive Person führt die Konsequenzen der Aktion aus.



Bei:

**Erfolg** – werden die Effekte in dem weißen Abschnitt ausgeführt;



**Misserfolg** – werden die Effekte in dem schwarzen Abschnitt ausgeführt. Existiert kein schwarzer Abschnitt, besitzt ein Misserfolg keine Konsequenzen.

Solange der Text nichts Gegenteiliges aussagt (z. B. „jeder beteiligte Charakter ...“), werden die Konsequenzen nur auf die aktive Person angewendet. Die häufigsten Konsequenzen werden auf dem Seiten 14–16 erläutert.



### 7. HANDKARTENLIMIT

Alle beteiligten Personen, die mehr  *Fähigkeits-* und/oder  *Bonuskarten* auf ihrer Hand haben, als das Handkartenlimit beträgt, müssen überschüssige Karten ihrer Wahl ablegen.


#### Wichtig!

Jedes  auf *Gegenstands-* oder *Fähigkeitskarten* zählt als jeweils 1 Erfolg, für jedes in diesem Schritt erhaltene  Symbol.

#### Wichtig!


Jedes  und  Symbol im linken Abschnitt der *Fähigkeitskarten* wird nur beachtet, wenn die Karte in diesem Schritt aufgedeckt wird, jedoch nicht, wenn sich die Karte auf der Hand/im Inventar befindet.

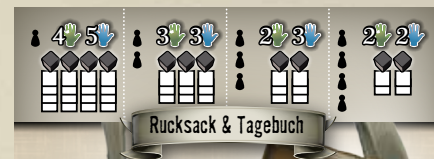
#### Wichtig!

Eine *charakterspezifische Fähigkeitskarte* darf nur der Hand der entsprechenden Person zugefügt werden, die den Charakter kontrolliert. Eine  *Fluchkarte* darf niemals auf die Hand genommen werden.

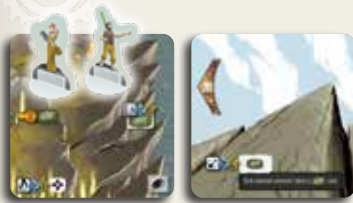


#### Wichtig!

Wenn eine Aktion mit mehreren Beteiligten misslingt, muss die aktive Person nach dem Abhandeln der Konsequenzen der Aktion eine  Karte nehmen – der Charakter wird paranoid.







### Beispiel:

Bruno will die folgende Aktion ausführen:

Jeder beteiligte Charakter zieht 1 Karte.

Ludovic bietet seine Hilfe an und Bruno stimmt zu. Ludovic darf jetzt Karten aus seiner Hand und/oder seinem Inventar benutzen, um Bruno zu helfen.



**Schritt 1:** Bruno entscheidet sich dazu, die Schaufel aus seinem Inventar zu benutzen, die das Graben einfacher macht . Er reduziert den Wert des darauf liegenden Würfels um 1.

**Schritt 2:** Bruno verwendet den Effekt der Schaufel, um 2 Karten weniger ziehen zu müssen. Dies reduziert die Aktionskosten von auf .

Da sie beide gemeinsam die Aktion ausführen, entscheiden sich Bruno und Ludovic dazu, die Anzahl der zu ziehenden Aktionskarten um zu verringern. Deshalb benötigen sie jetzt Erfolge.

Die Aktion, die sie ausführen, ist nun . Bruno zieht 3 Karten vom Aktionskartenstapel und legt diese verdeckt vor sich hin.

**Schritt 3:** Bruno deckt die 3 gezogenen Karten auf. Die erste Karte besitzt 1 rechte Hälfte eines goldenen Sterns und das Symbol. Die zweite Karte ist ein Fluch mit 0 Erfolgen, aber ohne weitere Konsequenzen, da sie vom Aktionskartenstapel gezogen wurde. Die dritte Karte zeigt die linke Hälfte eines goldenen Sterns.

Bruno fügt die beiden Hälften zu einem Stern und somit Erfolg zusammen. Seine Schaufel erhöht die Anzahl der Erfolge um 1 für jedes Symbol auf den gezogenen Karten. Bruno erhält daher einen zweiten Erfolg.



**Schritt 4:** Bruno hat bereits 3 Fähigkeitskarten auf seiner Hand; das ist das Handkartenlimit bei 2 Personen. Daher entscheidet er sich dazu, dass Ludovic eine der 2 aufgedeckten Karten auf seine Hand nehmen darf. Somit hat Ludovic eine neue Fähigkeit erhalten, indem er Bruno beim Graben geholfen hat!

**Schritt 5:** Bruno legt die restlichen beiden Karten ab.

**Schritt 6:** Da die Anzahl der Erfolge (2) größer oder gleich groß der Anzahl benötigter Erfolge (2) ist, war die Aktion ein Erfolg. Bruno wendet daher die Konsequenzen im weißen Feld an und nimmt eine Karte.

### Hier ist eine Übersicht über die Chancen auf eine erfolgreiche Aktion\*, je nach Schwierigkeit und Anzahl gezogener Karten:

Anzahl gezogener Karten	1	2	3	4	5	6
Benötigte Erfolge	55%	88%	97%	99%	99%	99%
	6%	45%	75%	90%	97%	99%
	2%	14%	39%	65%	82%	91%
		2%	14%	34%	55%	72%
			3%	12%	27%	45%
			1%	4%	11%	22%
				1%	3%	9%

\*Die Wahrscheinlichkeiten basieren auf der Anzahl der Erfolge (nicht den 7er Symbolen) der 35 allgemeinen Fähigkeitskarten und der 5 characterspezifischen Fähigkeitskarten. Erweiterte Fähigkeiten werden nicht berücksichtigt.

# Konsequenzen der Aktionen und Ereignisse

## Nimm 1 Karte

Wenn du eine Karte als Folge einer Konsequenz einer Aktion oder eines Ereignisses nehmen musst, musst du diese vom Abenteuerdeck nehmen.

### Wenn mehrere Karten diese Nummer haben:

Die aktive Person nimmt sich zufällig eine der grünen Karten und deckt diese auf. Sind keine grünen Karten vorhanden, muss stattdessen die goldene Karte genommen werden.


**Anmerkung:** Der Flavour-Text auf der Rückseite der Karten enthält oft wichtige Informationen. Ebenso sind die Texte der Konsequenzen der Aktionen und Ereignisse wichtig. Lies diese sehr sorgfältig!

### Wichtig!

Du darfst erst eine goldene Karte nehmen, wenn keine grünen Karten mit der gleichen Nummer im Abenteuerdeck vorhanden sind. Wenn die einzige Karte dort eine goldene Rückseite hat, prüfe, ob sich die grüne Karte mit der gleichen Nummer in der Vergangenheit oder den entfernten Karten befindet. Ansonsten hast du die Karte falsch einsortiert.

### Wenn keine Karte mit der Nummer verfügbar ist:

Lege sofort ALLE Abenteuerkarten aus der Vergangenheit zurück in das Abenteuerdeck und mische alle Entdeckungskarten in der Vergangenheit zurück in das Entdeckungsdeck. Nimm danach eine verfügbare Karte, wie zuvor beschrieben.

**Anmerkung:** Steht auf einer Karte „Nimm 1  Karte, wenn möglich“ und die Karte ist nicht im Abenteuerdeck verfügbar, passiert nichts. Lege keine Karten aus der Vergangenheit zurück.

### Wenn mehrere beteiligte Personen eine nummerierte Karte nehmen müssen:


Die aktive Person nimmt sich zuerst eine Karte und führt diese aus. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

### Wenn das Nummernfeld mit einer Fahne verbunden ist:





Die aktive Person darf entweder eine Karte mit der angegebenen Nummer nehmen oder eine Karte mit der angegebenen Nummer plus der zur Fahne zugehörigen Zahl. Dies geschieht, indem ein Charakter einen Gegenstand in Schritt 1 benutzt oder eine Missionsgegenstandskarte die entsprechende Fahne besitzt.

### Wichtig!

Die meisten Hinweiskarten haben eine  lilafarbene Fahne auf der Vorderseite, die spielentscheidend bei einigen Ereignissen sein kann, die direkt mit dem zugehörigen Fluch zu tun haben.

### Beispiel:

Bruno führt eine  Schwimmen/Segeln Aktion aus. Die Konsequenz besagt: Nimm 1  Karte.


Da Bruno ein Floß mit einer Fahne  in seinem Inventar hat, darf er entweder eine  Karte oder eine  Karte (159+5) nehmen, wenn er das Floß in Schritt 1 (Gegenstand) eingesetzt hat.




## DIE KARTE WIRD AUFGEDECKT UND ES IST:

### » EIN GELÄNDE

Lege die Karte an das Spielfeld an der Position an, die dir von der Karte vorgegeben wird. Beachte, dass die Orientierung der Karte mit den restlichen Karten übereinstimmt.

Sobald eine neue Geländekarte das Spielfeld erweitert, müssen neue Entdeckungskarten mit der nebligen Seite nach oben an jede freie Kante angelegt werden, auf die ein  Pfeil zeigt. Diese neuen


**Anmerkung:** Geländekarten kommen normalerweise ins Spiel, wenn eine Entdeckungskarte abgehandelt wurde oder als Konsequenz eines Ereignisses. Das Hinzufügen einer Geländekarte sorgt nicht dafür, dass sich Charaktere automatisch darauf bewegen.

Entdeckungskarten müssen die gleiche römische Ziffer  des Pfeiles der zugehörige Geländekarte angeben.




## » EIN DAUERHAFTES EREIGNIS



Lege diese Karte an das Spielfeld an. Beachte, dass der  Pfeil zu der *Geländekarte* zeigen muss, auf der sich die aktive Person befindet, und dass die Karte die gleiche Orientierung wie die restlichen Karten hat.



Dieses dauerhafte Ereignis ist nun mit der *Geländekarte* verbunden, auf die der Pfeil zeigt. Dies bedeutet, dass alle Aktionen, Ressourcen und/oder Effekte auf der Ereigniskarte für alle Charaktere auf der zugehörigen *Geländekarte* verfügbar sind.

**Anmerkung:** Das  Aktionssymbol auf dem Pfeil dient als Erinnerung daran, welche Aktion dafür sorgte, dass das Ereignis ins Spiel gebracht wurde. Solange sich das Ereignis im Spiel befindet, darf diese Aktion auf der zugehörigen *Geländekarte* nicht nochmal ausgeführt werden.

## » EIN EINMALIGES EREIGNIS



Führe das Ereignis aus und lege die Karte dann in die Vergangenheit oder entferne sie aus dem Spiel, wenn der Kartentext dies verlangt.

## » EIN GEGENSTAND



Die aktive Person darf:

- die Karte dem eigenen Inventar hinzufügen und entweder einen Würfel darauf legen oder die Karte zu einem bereits dort befindlichen Gegenstand hinzufügen (siehe Seite 20: „Gegenstände kombinieren“);
- die Karte einer anderen beteiligten Person geben, die diese Karte ihrem Inventar hinzufügt;
- die Karte in die Vergangenheit legen.

Die Anzahl an Würfeln und kombinierbaren *Gegenstandskarten* pro Person (siehe Seite 20: „Gegenstände kombinieren“) hängt von der Anzahl teilnehmender Personen ab.



- 1 Person:** 4 Gegenstände (Würfel), bestehend aus je bis zu 4 *Gegenstandskarten*.
- 2 Personen:** 3 Gegenstände (Würfel), bestehend aus je bis zu 3 *Gegenstandskarten*.
- 3 Personen:** 2 Gegenstände (Würfel), bestehend aus je bis zu 3 *Gegenstandskarten*.
- 4 Personen:** 2 Gegenstände (Würfel), bestehend aus je bis zu 2 *Gegenstandskarten*.

## » EIN MISSIONSGEGENSTAND



Lege diese Karte unter die „Rucksack & Tagebuch“-Karte.



## » EINE FÄHIGKEIT oder EIN BONUS


Die aktive Person darf:

- die Karte auf die Hand nehmen;
- die Karte einer anderen beteiligten Person geben, die diese auf die Hand nimmt;
- die Karte in die Vergangenheit legen.




## » EIN ZUSTAND

Sobald du eine *Zustandskarte* erhältst, musst du, falls das  Symbol vorhanden ist, so viele Karten vom Aktionskartenstapel auf den Ablagestapel legen, wie du Karten mit  Symbol auf der Hand hast (meist *Zustandskarten*/deine *Charakterkarte*), sofern kein Effekt verhindert, dass du den neuen Zustand erhältst. Befinden sich keine

Karten mehr im Aktionskartenstapel, müssen zufällig Karten vom Ablagestapel aufgedeckt werden. Wird dabei ein  *Fluch* aufgedeckt, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage. Ansonsten werden alle aufgedeckten Karten in den Ablagestapel gemischt (siehe Seite 17: „Lebenskraft – Aktionskartenstapel und Ablagestapel“).


*Anmerkung: Erhältst du mehrere Zustandskarten, musst du diese nacheinander in gezogener Reihenfolge ausführen.*



Nimm danach die  Karte auf die Hand, wenn kein Effekt dies verhindert. Besitzt du bereits diesen Zustand, musst du die alte Karte zurück in das Abenteuerdeck legen und die neu gezogene Karte auf der Hand behalten.



Müssen mehrere Personen gleichzeitig eine *Zustandskarte* nehmen, nimmt die aktive Person zuerst eine Karte und danach folgen die restlichen Beteiligten im Uhrzeigersinn, bis alle ihre *Zustandskarten* genommen haben.




*Anmerkung: Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl an unterschiedlichen Zustandskarten, die du auf der Hand halten darfst. Die jeweilige Karte beschreibt meist, wie du diesen Zustand wieder loswerden kannst.*

### Beispiel:

Bruno hat die folgenden Zustandskarten auf seiner Hand: *Paranoia* und *frierend*. Er wählt eine Aktion und Ludovic beteiligt sich daran. Die Aktion ist ein Misserfolg und die Konsequenz lautet: „Jeder beteiligte Charakter erhält 1  Karte“. Bruno nimmt 1  Karte und erhält eine *Verletzung*.



Da sich das  Symbol auf der Karte befindet, muss Bruno sofort 3 Karten vom Aktionskartenstapel ablegen (1 für seine  *Charakterkarte*, 1 für seine *Paranoia* und 1 für seinen *frierend* Zustand). Danach nimmt er die Zustandskarte *Verletzung* auf seine Hand.

Ludovic muss ebenfalls eine  Karte nehmen. Da sich kein  Symbol darauf befindet, muss er keine Karten vom Aktionskartenstapel ablegen. Ludovic nimmt die Zustandskarte *Verletzung* auf seine Hand.

Da mehrere Charaktere beteiligt waren und die Aktion ein Misserfolg war, muss Bruno als die aktive Person eine  Karte nehmen und erhält dadurch den Zustand *Paranoia*. Da sich das  Symbol auf der Karte befindet, muss Bruno sofort 4 Karten vom Aktionskartenstapel ablegen (1 für jede  Karte auf seiner Hand). Da er bereits den Zustand *Paranoia* hat, legt er die alte Karte *Paranoia* in das Deck zurück und nimmt die neu gezogene Karte *Paranoia* auf seine Hand.

## Nimm eine Karte ohne direkten Verweis durch ein Nummernfeld

Manchmal musst du eine Karte nehmen, auf die nicht durch ein *Nummernfeld* verwiesen wird, zum Beispiel wenn du eine versteckte Nummer entdeckst (siehe Seite 19: „Versteckte Nummern entdecken“) oder eine Zahl durch eine Fahne addierst oder ein Rätsel löst etc.

In diesem Fall muss sich ein   Symbol auf der Rückseite der genommenen Karte befinden, wobei „???“ der Nummer der Karte entspricht, durch die du diese Karte nehmen darfst. Fehlt dieses Symbol, hast du die falsche Karte genommen und musst sie wieder zurücklegen.

## Eine Karte ablegen

Wenn die Konsequenzen einer Aktion oder eines Ereignisses von dir verlangen, eine Karte abzulegen, musst du die entsprechende Karte auf den Ablagestapel legen, wenn es sich um eine

*Aktionskarte* (blaue Rückseite) handelt, oder in die Vergangenheit, wenn es sich um eine *Abenteuerkarte* (grüne oder goldene Rückseite) oder eine *Entdeckungskarte* (neblige Rückseite) handelt.




## Eine Karte entfernen

Wenn die Konsequenzen einer Aktion oder eines Ereignisses verlangen, eine Karte zu entfernen, muss diese Karte sofort aus dem Spiel entfernt werden. Lege diese Karte hinter den Trenner „Entfernte Karten“. Die entfernten Karten werden erst am Ende des Spiels (wenn du gewonnen oder verloren hast) zurück an ihren Platz sortiert.



Wenn dieses Symbol die Konsequenz einer Aktion ist, muss die grüne Karte, auf der dieses Symbol aufgedruckt ist, aus dem Spiel entfernt und durch die entsprechende goldene Karte mit der gleichen Nummer ersetzt werden.

### Wichtig!







Wenn die Konsequenz „Entferne 1  Karte“ enthält, musst du, wenn möglich, eine **grüne** Karte mit dieser Nummer vom Abenteuerdeck entfernen, ohne sie anzusehen.

## Eine Karte zurücklegen

Wenn die Konsequenzen einer Aktion oder eines Ereignisses verlangen, eine Karte zurückzulegen, musst du diese Karte sofort wieder in das entsprechende Deck zurücklegen.

## - ● Haltbarkeit verringern

Alle, die diesen Effekt erleiden (normalerweise alle beteiligten Personen), müssen die Haltbarkeit ihrer Gegenstände gemeinsam um den angegebenen Wert verringern. Die Summe darf dabei auf mehrere Gegenstände aufgeteilt werden. Wird dabei die Haltbarkeit eines Gegenstandes auf 0 reduziert, kann der Gegenstand nicht mehr benutzt werden und alle dazugehörigen Karten müssen abgelegt werden.

*Beispiel: Bruno besitzt eine  Schaufel in seinem Inventar. Ludovic besitzt einen  Bogen. Sie führen gemeinsam eine Aktion aus, die misslingt. Die Konsequenzen lauten - . Sie entscheiden sich dazu, die Haltbarkeit von Brunos Schaufel um -  und Ludovics Bogen um -  zu reduzieren. Brunos Schaufel wird zerstört (der Würfel wird entfernt und die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt) und der Bogen besitzt nun eine Haltbarkeit von .*




## Bewege einen oder mehrere Charaktere

Siehe Seite 18–19: „Entdecke den Kontinent“.

# Lebenskraft – Aktionskartenstapel und Ablagestapel

Der Aktionskartenstapel stellt die Lebenskraft aller Charaktere dar.




### Solange sich Karten im Aktionskartenstapel befinden:


- » **Aktionskarten** werden vom Aktionskartenstapel gezogen. Das Ziehen einer  **Fluchkarte** hat keine Konsequenzen.
- » **Aktionskarten** werden auf den Ablagestapel abgelegt, der jederzeit angeschaut werden darf.
- » Der Aktionskartenstapel muss neu gemischt werden, wenn eine Aktionskarte zurück in den Aktionskartenstapel gelegt werden muss.

### Sobald die letzte Aktionskarte im Aktionskartenstapel genommen wird:




- » Mische den Ablagestapel und lege ihn **verdeckt** hin.

### Solange sich keine Karten im Aktionskartenstapel befinden:

- » Ziehe vom verdeckten Ablagestapel, wenn du die Kosten einer Aktion bezahlen musst. Wenn du eine  **Fluchkarte** ziehst, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage.
- » Beim Ablegen von **Aktionskarten** müssen diese auf den Ablagestapel gelegt werden. Mische ihn danach erneut.
- » Musst du Karten vom Aktionskartenstapel ablegen (weil zum Beispiel das  Symbol auf einer Zustandskarte sichtbar ist), musst du stattdessen Karten vom Ablagestapel aufdecken und diese wieder dorthin zurücklegen und ihn dann neu mischen. Wenn du eine  **Fluchkarte** aufdeckst, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage.
- » Wenn ein Effekt besagt, dass du Karten vom Ablagestapel zurück in den Aktionskartenstapel legen darfst, bildest du damit einen neuen Aktionskartenstapel. Mische die Aktionskarten und forme daraus wie gewohnt den Aktionskartenstapel. Drehe die Karten des Ablagestapels wieder auf die Vorderseite. Die Karten des Ablagestapels dürfen nun wieder beliebig angeschaut und durchsucht werden.

**Anmerkung:** Musst du mehr Karten ziehen, als sich im Aktionskartentapel befinden, führst du die eben beschriebenen Schritte aus und ziehst so lange vom Aktionskartentapel, bis dieser aufgebraucht ist. Mische danach den Ablagestapel und ziehe davon die restlichen Karten. Wird dabei eine  Fluchkarte vom Ablagestapel gezogen, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage.

**Beispiel:**


Es befinden sich noch 3 Karten im Aktionskartentapel. Bruno führt eine  Aktion aus. Er zieht die ersten 3 Karten vom Aktionskartentapel und legt diese zur Seite. Dann mischt er den Ablagestapel und legt ihn verdeckt zurück und zieht 2 Karten davon. Er deckt eine  Karte auf, die glücklicherweise vom Aktionskartentapel stammte und nicht vom Ablagestapel. Daher hat dies keine Auswirkungen. Danach führt Ludovic eine  Aktion aus mit der Konsequenz, 6 zufällige Karten vom Ablagestapel zurück in den Aktionskartentapel zu mischen. Daher bildet er mit diesen 6 Karten einen neuen Aktionskartentapel.


## Entdecke den Kontinent




### Ein von einer Entdeckungskarte bedecktes Gebiet entdecken

Eine *Entdeckungskarte* ist ein zufälliges Ereignis, hinter dem eine neue Gegend des Kontinents verborgen ist. Du musst zuerst die *Entdeckungskarte* ausführen und ablegen, bevor die entsprechende *Abenteuerkarte* (normalerweise eine *Geländekarte*) das Spielfeld erweitert.


Nachdem die *Entdeckungskarte* abgehandelt wurde, musst du die entsprechende  *Abenteuerkarte* auf das Feld legen, an dem sich zuvor die *Entdeckungskarte* befand.

Die Nummer der *Abenteuerkarte* ist in dem *Nummernfeld* neben dem  Pfeil der *Geländekarte* angegeben, der auf das Feld zeigt. Ist die *Abenteuerkarte* eine *Geländekarte*, muss diese so angelegt werden, dass sie wie ein Puzzleteil zu den bereits ausliegenden Karten passt. Lege



danach neue *Entdeckungskarten* mit der nebligen Seite nach oben an jeden  Pfeil der neuen *Geländekarte*, der auf ein freies Feld zeigt. Diese *Entdeckungskarten* müssen die römische Ziffer des Pfeiles auf der *Geländekarte* haben.

**Anmerkung:** Eine *Entdeckungskarte* kann ein einmaliges oder dauerhaftes Ereignis, ein Gegenstand oder ein Bonus etc. sein. Ein dauerhaftes Ereignis bleibt dabei auf dem Feld liegen (und das darunter verborgene Gelände wird noch nicht platziert), bis das Ereignis ausgeführt und entfernt wird.

**Beispiel:**

- 1 Bruno führt die Aktion  *Erkunden aus* und führt die Konsequenzen aus, indem er die Karte umdreht.
- 2 Es ist eine Gegenstandskarte, die er seinem Inventar hinzufügt.



- 3 Das Feld, auf dem sich die *Entdeckungskarte* befand, ist nun frei, daher nimmt Bruno die  Karte und legt diese passend auf das freie Feld. Ab jetzt dürfen die Charaktere die neue *Geländekarte* betreten, indem sie eine  *Bewegungsaktion* ausführen.





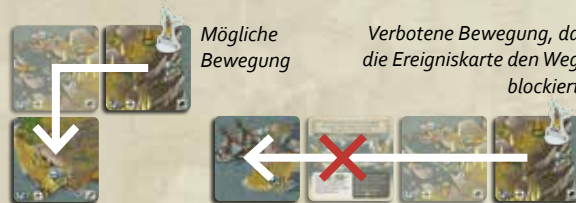
## Auf eine andere Geländekarte bewegen

Du darfst eine der auf einer *Geländekarte* sichtbaren Aktionen ausführen, um die folgenden Konsequenzen zu erhalten. Dies bedeutet „**Alle beteiligten Charaktere bewegen sich auf die gleiche erreichbare Geländekarte**“.

Eine *Geländekarte* ist erreichbar, wenn das Gelände, auf der sich der Charakter befindet, durch einen ununterbrochenen Weg aus anderen *Geländekarten* mit dieser verbunden ist.

Manchmal kommt es vor, dass dauerhafte Ereignisse (Kliff, reißender Fluss, bodenloser Abgrund etc.) mit mehreren Pfeilen 2 *Geländekarten* voneinander trennen. In diesem Fall beinhaltet die *Ereigniskarte* eine Aktion mit der Konsequenz, dass der Charakter auf die andere *Geländekarte* bewegt werden darf.

**Anmerkung:** Einige Karten erwähnen die Himmelsrichtungen Nord, Süd, Ost und West. In diesem Fall liegen die Karten immer so, dass der Text von West nach Ost verläuft.



### Wichtig!

Wenn sich auf der *Geländekarte* eine verpflichtende Aktion befindet, muss diese sofort von allen beteiligten Charaktere ausgeführt werden, sobald die Karte betreten wird, falls dies möglich ist.

## Eine verborgene Nummer entdecken

Einige *Gelände-* und *dauerhafte Ereigniskarten* besitzen versteckte Nummern. Sobald du eine davon findest, darfst du die Karte, auf der sich diese Nummer befindet, ablegen und durch die Karte mit der gefundenen Nummer ersetzen.

**Anmerkung:** Eine versteckte Nummer besteht immer aus 3 Ziffern. Auf der Rückseite der entsprechenden Karte mit jener Nummer befindet sich die Nummer der Karte, auf der sich die versteckte Nummer befindet.

Beispiel:

Auf der **054** Karte hat Ludovic die versteckte Nummer 316 entdeckt. Er legt die **054** Karte ab und ersetzt sie mit der **316** Karte, auf deren Rückseite das Symbol **054** zu sehen ist.

## Nicht genügend Platz, um eine Karte zu platzieren

Wenn kein Platz mehr vorhanden ist, müssen sich alle Charaktere auf der gleichen *Geländekarte* einfinden. Wähle danach die *Geländekarten* und zugehörigen *Ereigniskarten* aus, die du ablegen willst. Alle verbleibenden *Geländekarten* müssen dabei für die Charaktere erreichbar bleiben.

Verschiebe die verbleibenden *Geländekarten* in die Tischmitte. Wenn möglich, müssen nun wieder an alle freien Felder, auf die ein Pfeil einer *Geländekarte* zeigt, entsprechende *Entdeckungskarten* gelegt werden.

## Gegenstände

### Einen Gegenstand finden

Wenn du eine *Abenteuer-* oder *Entdeckungskarte* mit einem Würfelsymbol aufdeckst, darfst du die Karte zu deinem Inventar hinzufügen oder einer

anderen beteiligten Person geben (siehe Seite 15: „Konsequenzen der Aktionen und Ereignisse – ein Gegenstand“).

## Einen Gegenstand bauen



Holz



Stein



Laub



Ranke



Bambus



Knochen



Gift



Feuer

Die Aktion Bauen auf einigen *Fähigkeitskarten* erlaubt es dir, aus der *Fähigkeitskarte* in deiner Hand einen *Gegenstand* zu bauen, den du in deinem Inventar (oder im Inventar einer beteiligten Person) platzierst.

Die zu bauenden Gegenstände benötigen Ressourcen. Wenn diese Ressourcen auf der *Geländekarte* oder einem zugehörigen dauerhaften Ereignis abgebildet sind, darfst du die Anzahl der zu ziehenden

Karten im Kostenschritt der Aktion Bauen um reduzieren, wie auf der *Fähigkeitskarte* unter benötigte Ressourcen angegeben.

**Anmerkung:** Du darfst jederzeit einen Gegenstand bauen, selbst wenn die Ressourcen nicht verfügbar sind. Befindet sich ein Lagerfeuer auf der *Geländekarte*, ist die Ressource Feuer verfügbar.

*Beispiel:* Die Ressource Holz ist auf der *Geländekarte* verfügbar. Daher müssen zum Bau des Floßes 5 (Standardkosten der Aktion) - 3 (Ressource Holz verfügbar) = 2 Karten gezogen werden. Wären ebenfalls noch Ranken verfügbar, hätten sich die Kosten der Aktion Bauen auf 0 reduziert.



Nachdem die Aktion Bauen erfolgreich ausgeführt wurde, musst du 1 der folgenden Optionen wählen:

- » Füge einen neuen Gegenstand zu deinem Inventar hinzu, indem du die Gegenstandskarte und einen Würfel mit der angezeigten Haltbarkeit darauf legst.

- » Kombiniere den Gegenstand mit einem Gegenstand in deinem Inventar (siehe den folgenden Abschnitt: „Gegenstände kombinieren“).
- » Gib den Gegenstand einer beteiligten Person, die eine der beiden genannten Möglichkeiten durchführen muss.

## Gegenstände kombinieren

Wenn ein Gegenstand gefunden oder gebaut wird, darf dieser mit einem bereits gebauten Gegenstand im Inventar kombiniert werden. Beachte dabei das Kartenlimit auf der „Rucksack & Tagebuch“-Karte. In diesem Fall wird die neue *Gegenstandskarte* unter die Karten des bereits gebauten Gegenstands gelegt, sodass nur der untere Teil der Karte sichtbar bleibt (Effekte und

Schlüsselwörter). Teilen sich die neue Karte und die Karte, auf der der Würfel liegt, mindestens ein Schlüsselwort, wird die Haltbarkeit des Gegenstandes um die Haltbarkeit der neu angelegten Karte erhöht (bis zu einem Maximum von 6).

**Anmerkung:** Es gibt drei Vorteile, Gegenstände zu kombinieren: Mehr Karten im Inventar, die Haltbarkeit wird erhöht und der Gegenstand wird effizienter und besser einsetzbar.

*Beispiel:* Bruno besitzt einen Wanderstock in seinem Inventar. Er entscheidet sich dazu, einen Bogen zu bauen. Er kann nun entweder einen Würfel auf den Bogen legen, um einen neuen Gegenstand zu bauen, oder den Wanderstock mit dem Bogen kombinieren. In diesem Fall wird der Bogen unter den Wanderstock gelegt. Beide Karten besitzen das Schlüsselwort Wille, daher wird die Haltbarkeit des Wanderstocks um die Haltbarkeit des Bogens erhöht. Da die Haltbarkeit nun 8 betragen würde, wird der Würfel auf gedreht, der maximal möglichen Haltbarkeit.

*Beispiel:* Bruno besitzt einen Wanderstock in seinem Inventar. Er entscheidet sich dazu, einen Bogen zu bauen. Er kann nun entweder einen Würfel auf den Bogen legen, um einen neuen Gegenstand zu bauen, oder den Wanderstock mit dem Bogen kombinieren. In diesem Fall wird der Bogen unter den Wanderstock gelegt. Beide Karten besitzen das Schlüsselwort Wille, daher wird die Haltbarkeit des Wanderstocks um die Haltbarkeit des Bogens erhöht. Da die Haltbarkeit nun 8 betragen würde, wird der Würfel auf gedreht, der maximal möglichen Haltbarkeit.


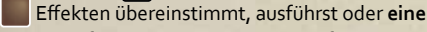


## Gegenstände zurücklassen





Du darfst jederzeit Gegenstände aus deinem Inventar zurücklassen. In diesem Fall wird der Würfel darauf entfernt und alle Karten des Gegenstands werden abgelegt.

Ein Gegenstand kann nicht nur teilweise zurückgelassen werden, um einzelne Karten loszuwerden, außer ein Effekt erlaubt dies (z. B. werden die „Bolas“ nach dem Benutzen abgelegt).

## Einen Gegenstand benutzen

Du darfst einen Gegenstand in deinem Inventar benutzen, indem du die Haltbarkeit um 1 reduzierst und **einige oder alle Effekte** der **Gegenstandskarten** für die  Aktion, die mit den  Effekten übereinstimmt, ausführst oder **eine Aktion** auf der Gegenstandskarte ausführst.

Du kannst frei wählen, welche verfügbaren Effekte du einsetzen willst.

*Beispiel: Die leere Dose ist ein gefundener Gegenstand, der dir bei den Aktionen  Bauen und  Graben hilft. Der Feuerstein ist eine Fähigkeitskarte, mit der du einen Feuerstein  bauen kannst. Nachdem der Gegenstand gebaut wurde, darfst du damit die Aktion  Feuer machen ausführen.*






## Gegenstände abgeben oder tauschen


Charaktere auf der gleichen *Geländekarte* dürfen jederzeit Gegenstände miteinander tauschen oder einander geben. Dabei müssen alle Karten, aus denen der Gegenstand besteht, getauscht oder gegeben werden. Zusätzlich müssen immer, wenn 2 Gegenstände getauscht oder einer einem

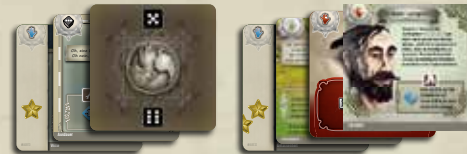
anderen Charakter gegeben wird, **2 Karten vom Aktionskartenstapel abgelegt** werden. Gegenstände, die du so erhalten hast, dürfen nicht mit anderen Gegenständen in deinem Inventar kombiniert werden.

## Speichern

Du darfst das Spiel jederzeit unterbrechen und den aktuellen Spielstand speichern, solange sich alle Charaktere auf der gleichen Geländekarte befinden und alle Aktionen (inklusive verpflichtender Aktionen) abgeschlossen wurden.


1. Lege alle Karten auf dem Spielfeld bis auf die *Geländekarte* mit den Charakteren darauf in die Vergangenheit.
2. Lege die übrigen Karten in der folgenden Reihenfolge (von unten nach oben) hinter den „Gespeichert“-Trenner in der Spielschachtel:
  - a. Für jeden Charakter: Die *Charakterkarte* mit den folgenden Karten dahinter:
    - i. alle   und  Handkarten;
    - ii. alle Gegenstände im Inventar mit jeweils einer *Speichern-Karte* darauf (so gedreht, dass die aktuelle Haltbarkeit des Gegenstandes nach oben zeigt);




- b. die *Speichern-Karte* für den Ablagestapel mit allen Karten des Ablagestapels darunter;
- c. die *Speichern-Karte* für den Aktionskartenstapel mit allen Karten des Aktionskartenstapels darunter;
- d. die „Rucksack & Tagebuch“-Karte mit allen *Missionsgegenstandskarten* darunter; 
- e. die *Geländekarte*, auf der sich die Charaktere befinden.



## Weiterspielen

Wenn du ein Spiel weiterspielen willst, führe die folgenden Schritte aus:

1. **Lege** alle Karten in der Vergangenheit **zurück** in ihr zugehöriges Deck (Abenteuer oder Erkundung).
2. Lege die gespeicherte *Geländekarte* auf das Spielfeld. Platziere alle Charaktere darauf und lege entsprechende Entdeckungskarten an jeden  Pfeil.
3. Lege die „Rucksack & Tagebuch“-Karte mit allen zugehörigen Karten darunter vor dich hin.

4. Lege die *Aktionskarten* an ihren Ort zurück.
5. Lege die Karten des Ablagestapels auf den Ablagestapel.
6. Alle nehmen ihre   und  Karten auf die Hand.
7. Alle legen ihr Inventar vor sich hin und legen einen Würfel mit der entsprechenden Zahl auf die Gegenstände.
8. Lege alle *Speichern-Karten* zurück in die Schachtel.

**Ihr seid nun bereit weiterzuspielen!**




## Gewinne oder stirb!

### DU GEWINNST!

Das Spiel endet, sobald alle Flüche gebrochen wurden, die zu Spielbeginn ausgewählt wurden. Das Spiel wird dir deutlich mitteilen, wenn dies der Fall ist.

### EINFACHES SPIEL

Wenn du lieber den Kontinent erforschst, als ums Überleben zu kämpfen, kannst du das einfache Spiel wählen.




Nimm dir dafür beim Spielaufbau die  Karte.

### CHARAKTERELIMINIERUNG

Ein Charakter wird eliminiert, sobald die Konsequenzen einer Aktion besagen: „Dein Abenteuer endet hier“.

In diesem Fall musst du:


- » Alle  *Fähigkeits-* und  *Bonuskarten* auf der Hand ablegen;

- » Alle  *Gegenstandskarten* im Inventar ablegen (diese Karten dürfen nicht einem anderen Charakter gegeben oder getauscht werden);
- » Alle  *Zustandskarten* auf der Hand zurücklegen sowie alle  *Fähigkeitskarten*, die zu dem Charakter gehören, aus dem Spiel entfernen (unabhängig davon, wo sich diese gerade befinden).

Das Spiel wird mit einem neuen Charakter weitergespielt (siehe „Mit neuem Charakter beitreten“).



### DU VERLIERST...

Das Spiel endet sofort mit einer Niederlage für alle, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:


- » Eine  *Fluchkarte* wird vom Ablagestapel gezogen und aufgedeckt, während sich keine Karten mehr im Aktionskartenstapel befinden. Die Konsequenz einer Aktion betrifft alle Charaktere und lautet: „Dein Abenteuer endet hier“.

## Ein Spiel verlassen oder beitreten








### Ein laufendes Spiel verlassen

Wenn ein Charakter dauerhaft aus dem Spiel ausscheiden will, wende die Regeln der Charaktereliminierung an. Ansonsten müssen die Karten entsprechend der oben stehenden Anleitung gespeichert werden (Gegenstände dürfen vorher noch getauscht werden) und alle  *Fähigkeitskarten*, die zu dem Charakter gehören und sich im Ablage- oder Aktionskartenstapel befinden, müssen zurückgelegt werden (die sonstigen Karten auf der Hand und/oder dem Inventar werden gespeichert). Jede  *Fähigkeitskarte* des Charakters, die sich im Inventar eines anderen Charakters befindet, bleibt solange dort, bis die Karte abgelegt werden muss, sofern der entfernte Charakter bis dahin nicht wieder am Spiel teilnimmt.

### Mit neuem Charakter beitreten

Ein neuer Charakter kann ganz schnell einem bestehenden Spiel hinzugefügt werden, wenn eine neue Person mitspielen will oder allgemein ein neuer Charakter benötigt wird. Wähle dazu den neuen Charakter aus und mische die  *Fähigkeitskarten* des Charakters in den Aktionskartenstapel. Wende sofort das neue Handkartenlimit und die neue Inventargröße auf alle an. Der neue Charakter wird auf der Geländekarte platziert, auf der sich auch die anderen Charaktere befinden.

## 7 häufig vergessene Regeln

1. Lege jedes Mal, wenn du eine neue *Geländekarte* anlegst, die zugehörigen *Entdeckungskarten* (neblige Seite nach oben) auf jedes freie Feld, auf das ein  Pfeil zeigt.
2. Ein Gegenstand darf immer gebaut werden, auch wenn keine der angezeigten Ressourcen vorhanden ist. Vorhandene Ressourcen machen das Bauen nur einfacher.
3. Wenn du die  Konsequenz erhältst, muss die Geländekarte, auf die du dich bewegen willst, mit der Geländekarte, auf der sich dein Charakter befindet, durch einen ununterbrochenen Weg verbunden sein.
4. Du darfst für eine Aktion jederzeit mehr Karten als benötigt ziehen, außer die Aktion ist  verschlossen.
5.  Erfolge und  7er Symbole in der linken Leiste einer *Fähigkeitskarte* werden nur beachtet, wenn sie während einer Aktion im Ergebnisschritt aufgedeckt werden.
6. Während einer Aktion darf **1** beteiligte Person maximal **1**  *Fähigkeitskarte* auf die Hand nehmen, unabhängig von der Anzahl gezogener Karten oder beteiligter Personen.
7. Sind mehrere Personen an einer misslungenen Aktion beteiligt, muss die aktive Person direkt im Anschluss an die Aktion eine  Karte nehmen, sie wird also paranoid.

## Glossar

**Abenteuerdeck:** Enthält die grünen und goldenen nummerierten *Abenteuerkarten*.

**Ablagestapel:** Der Ort, an dem sich die abgelegten Aktionskarten (blaue Rückseite) befinden.

**Ablegen:** Lege eine *Aktionskarte* (blaue Rückseite) auf den Ablagestapel oder eine *Abenteuer-/Entdeckungskarte* in die Vergangenheit.

**Aktionskartenstapel:** Enthält die blauen *Aktionskarten*, die zum Ausführen der Aktionen benötigt werden.

**Aktive Person:** Die Person, die gerade die Aktion ausführt.

**Beteiligter Charakter:** Ein Charakter, der eine Aktion ausführt, oder ein Charakter, der die Aktion eines anderen unterstützt.

**Bonuskarten:** Positive  Karten, die du im Laufe des Abenteuers erhältst und auf die Hand nimmst.


**Charakter:** Deine Spielfigur im Spiel. Charakter und Person werden oft synonym verwendet.


**Diese:** Verweist auf die Karte, die du gerade liest.

**Entdeckungsdeck:** Enthält die *Entdeckungskarten* (neblige Rückseite), die zuerst abgehandelt werden müssen, bevor der Kontinent weiter erforscht werden kann.

**Entferne:** Nimm die Karte ganz aus dem Spiel, indem du sie hinter den Trenner „Entfernte Karten“ legst. Diese Karten werden erst wieder zum Spiel hinzugefügt, nachdem das Spiel durch Sieg oder Niederlage beendet wurde.


**Erfahrungspunkte:** *Abenteuerkarten*, deren Effekt es dir erlaubt, zu bestimmten Zeitpunkten Erfahrungspunkte auszugeben, um erweiterte *Fähigkeitskarten* zu kaufen.

**Erfolge:**  Symbole, die für den Erfolg einer Aktion benötigt werden.

**Erweiterte *Fähigkeitskarten*:** Neue  *Fähigkeitskarten*, die in bestimmten Momenten des Spiels gekauft werden können (das Spiel informiert dich über den Zeitpunkt), indem du *Erfahrungspunkte* ausgibst.

**Erwerbskosten:** Die Anzahl an *Erfahrungspunkten*, die ausgegeben werden müssen, um eine *erweiterte *Fähigkeitskarte** zu kaufen.




**Fluchkarten:** Karten vom Aktionskartenstapel, die das Spiel mit einer Niederlage beenden können (siehe Seite 17).

***Fähigkeitskarten*:**  Karten, mit denen die Charaktere das Abenteuer beginnen. Es gibt 35 allgemeine *Fähigkeitskarten* und jeweils 5 *charakterspezifische *Fähigkeitskarten**, die nur der entsprechende Charakter auf die Hand nehmen darf.


**Gegenstandskarten:** Karten im Inventar, die gebaut oder gefunden wurden. Sie können benutzt werden, um bestimmte Effekte zu aktivieren.

**Geländekarten:** Karten, die einen Teil des Kontinents darstellen.

**Haltbarkeit:** Die Anzahl an Benutzungen, bevor ein Gegenstand zerstört wird.

**Hand:** Die  *Fähigkeits-*,  *Bonus-* und  *Zustands-/Charakterkarten* befinden sich auf deiner Hand.

**Hinweiskarten:** Karten, die du vor dem Beginn des Abenteuers wählst und die dir Hinweise dazu geben, wie der zugehörige Fluch gebrochen werden kann.


**Inventar:** Der Ort, an dem sich deine  *Gegenstandskarten* befinden.

**Kosten:** Die Anzahl an *Aktionskarten*, die mindestens gezogen werden müssen, um die Aktion auszuführen.

**Missionsgegenstandskarten:** Karten mit Informationen und Effekten, die bei der Mission helfen. Sie werden unter der „Rucksack & Tagebuch“-Karte gelegt und dürfen jederzeit angeschaut werden.

**Nummernfeld:** Das dunkelgrüne Symbol, in dem die Nummer einer Karte steht.

**Ressource:** Eine Komponente (Holz, Stein, Knochen etc.), die auf einer *Geländekarte*, *dauerhaftem Ereignis* etc. abgebildet ist und die Kosten beim Bauen senken kann.

**Rucksack & Tagebuch:** Die Karte, unter der du alle erhaltenen  *Missionsgegenstandskarten* ablegst.


**Schlüsselwort:** Wort am unteren Rand bestimmter Karten, die für einige Aktionen oder Effekte benötigt werden. Sie werden ebenfalls beim Kombinieren von Gegenständen benötigt (siehe Seite 20).

**Spielfeld:** Das Gebiet, das durch die ausgelegten *Geländekarten* und *dauerhafte Ereignisse* gebildet wird.

**Vergangenheit:** Der Ort, an dem *Abenteuerkarten* (grüne oder goldene Rückseite) und *Entdeckungskarten* (neblige Rückseite) abgelegt werden.

**Ziehe:** Nimm die oberste(n) Karte(n) des Aktionskartenstapels.

**Zurück:** Lege eine Karte zurück zu ihrem Ursprungsort (sortiere Karten im Abenteuerdeck nach ihren Nummern. Grüne Karten mit gleicher Nummer werden immer vor die goldenen Karten gelegt).

**Zustandskarten:** Schädliche  Karten, die du während des Abenteuers erhältst und auf die Hand nimmst.

## Impressum



Dieses Spiel ist den folgenden Personen gewidmet:

Gary Chalk

Gary Gygax

Joe Dever

Steve Jackson

Didier Guiserix

Ian Livingstone

Autoren: Ludovic Roudy und Bruno Sautter

Illustrationen: Ludovic Roudy

Lektorat: Andreas Schneider

**Deutsche Ausgabe:**

Übersetzung und Lektorat: Alexander Lauck, Veronika Sigl und Cyrill Callenius; Board Game Circus



Pegasus Spiele

© 2020 Serious Poulp. 233 rue du Faubourg Saint Honoré 75008 Paris - France. [www.seriouspoulp.com](http://www.seriouspoulp.com)  
Distribution der deutschen Ausgabe durch SERIOUS POULP und Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

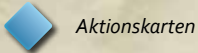
# Symbole



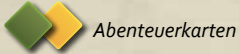
Höre dir beim Spielen den Soundtrack dazu an:

[www.the7thcontinent.com/music](http://www.the7thcontinent.com/music)

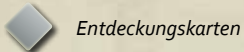
## DECKS



Aktionskarten

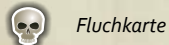


Abenteuerkarten

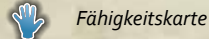


Entdeckungskarten

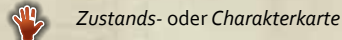
## KARTENTYPEN



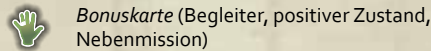
Fluchkarte



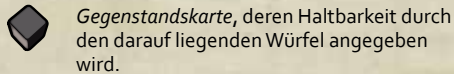
Fähigkeitskarte



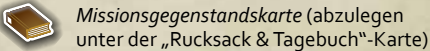
Zustands- oder Charakterkarte



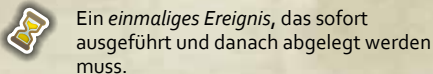
Bonuskarte (Begleiter, positiver Zustand, Nebenmission)



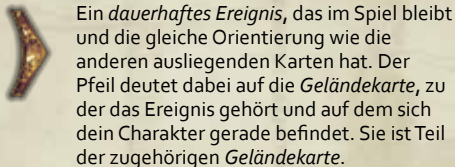
Gegenstandskarte, deren Haltbarkeit durch den darauf liegenden Würfel angegeben wird.



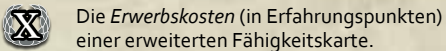
Missionsgegenstandskarte (abzulegen unter der „Rucksack & Tagebuch“-Karte)



Ein *einmaliges Ereignis*, das sofort ausgeführt und danach abgelegt werden muss.

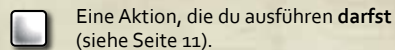


Ein *dauerhaftes Ereignis*, das im Spiel bleibt und die gleiche Orientierung wie die anderen ausliegenden Karten hat. Der Pfeil deutet dabei auf die *Geländekarte*, zu der das Ereignis gehört und auf dem sich dein Charakter gerade befindet. Sie ist Teil der zugehörigen *Geländekarte*.

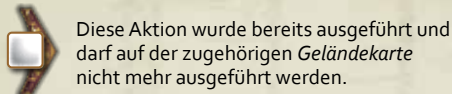


Die *Erwerbskosten* (in Erfahrungspunkten) einer erweiterten Fähigkeitskarte.

## AKTIONEN



Eine Aktion, die du ausführen **darfst** (siehe Seite 11).



Diese Aktion wurde bereits ausgeführt und darf auf der zugehörigen *Geländekarte* nicht mehr ausgeführt werden.



Alle beteiligten Charaktere müssen diese Aktion gemeinsam ausführen. Andere Charaktere dürfen nicht daran teilnehmen.



Der verbundene Effekt darf nur angewendet werden, wenn eine Aktion des angezeigten Typs ausgeführt wird (und der Charakter beteiligt ist).



Die Kosten der Aktion dürfen nicht verändert werden, außer durch Effekte auf Karten von der Hand oder dem Inventar.



Eine Aktion, bei der alle Charaktere beteiligt sein müssen (die Konsequenz dieser Aktion könnte das komplette Spielfeld verändern).



Auf einer *Geländekarte* mit diesem Symbol dürfen die folgenden Aktionen nicht ausgeführt werden: *Feuer machen*, *Bauen* und *Ausruhen*.



Die Kosten der Aktion, also die Anzahl der mindestens zu ziehenden Karten, um die Aktion auszuführen.



Die Höhe, um die sich die Kosten einer Aktion verringern. Ziehe entsprechend weniger Karten.



Die Schwierigkeit einer Aktion, also die Anzahl benötigter Erfolge (volle goldene Sterne), die du für eine erfolgreiche Aktion benötigst.



Ein Erfolg, der bei der Aktion hinzugefügt wird.



Für jede , die du beim Ausführen einer Aktion erhältst, ist jeder ein wert.



Ist jeweils 1 Erfolg wert für jede die du beim Ausführen einer Aktion erhältst. Besitzt du keine Symbole, dann ist dieses Symbol 0 Erfolge wert.



Die Konsequenzen bei einem Erfolg.



Die Konsequenzen bei einem Misserfolg.

## KONSEQUENZEN UND KARTENEFFEKTE



Nimm eine Karte mit der angezeigten Nummer (zuerst die grünen Karten; sind keine grünen vorhanden, dann die goldene). Dieses Symbol wird *Nummernfeld* genannt.



Lege nach dem Ausführen diese *Entdeckungskarte* ab und lege die entsprechende *Abenteuerkarte* auf das Feld.



Entferne die grüne Karte aus dem Spiel und ersetze sie durch die goldene Karte mit der gleichen Nummer.



Alle beteiligten Charaktere bewegen sich auf die gleiche, in Reichweite befindliche *Geländekarte*.



Du darfst die Nummer in dem Banner mit der Nummer der Karte, die du nehmen sollst, addieren und stattdessen diese Karte nehmen.



Wenn nicht anders angegeben, musst du die Haltbarkeit deiner Gegenstände um die angegebene Zahl reduzieren. Du darfst dabei beliebig viele Gegenstände wählen, solange die Summe der Reduzierungen der angegebenen Zahl entspricht. Wird die Haltbarkeit auf 0 gesenkt, werden die entsprechenden Gegenstandskarten abgelegt.



Entferne 1 Karte vom Aktionskartenstapel für jede auf deiner Hand.