ADVENTURE ISLAND

EIN LEITFADEN

Lest zuerst die Spielanleitung. Dort erfahrt ihr alles Wesentliche über den Ablauf und die Spielregeln. Hier sind einige Punkte präzisiert, die in wenigen Partien unklar waren.

Beim Auspacken des Spielmaterials bereitet ihr als erstes das Ordnungssystem in der Schachtel vor: Fügt die Trennwände in die Aussparungen des Schachteleinsatzes ein. Kennzeichnet die Kartenfächer mit den Trennkarten: Das kleinere Fach im zweiteiligen Teil der Schachtel wird zum Fach „Zukünftige Abenteuer“.
In der anderen Hälfte der Schachtel kennzeichnet ihr die Fächer mit den Trennkarten „Aktuelles Abenteuer“, „Ortskarten“, „Treibgutkarten“, „Unheilkarten“, „Höhlen-, Horizont, Pergamentkarten“ und „Archiv“ (in dieser Reihenfolge).
Legt alle einzeln verpackten Sets in das größte Fach der Schachtel. Öffnet diese Sets nicht. Diese Sets werdet ihr erst später benötigen.
Öffnet die beiden großen Kartenpacks. Legt den größeren Pack mit der Deckkarte „Achtung“ auf den kleineren Pack. Achtet darauf, dass ihr die Karten nicht mischt oder durcheinander bringt. Nehmt von diesem Stapel die obersten 36 Karten bis ihr die Karte „Zweites Abenteuer“ (zusätzlich mit einem großen STOPP gekennzeichnet) erreicht. Legt diese Karten in das Fach „Aktuelles Abenteuer“. Dies sind die Karten, die ihr für das erste Abenteuer benötigt. Legt alle anderen Karten in das Fach „Zukünftige Abenteuer“.

Adventure Island ist ein Spiel, bei dem ihr über verschiedene einzelne Abenteuer eine zusammenhängende Geschichte erlebt. Trotzdem steht jedes Abenteuer für sich, d.h. ihr startet jedes Abenteuer zwar mit dem Vorwissen bereits erlebter Abenteuer, aber ihr übernehmt keine Gegenstände und müsst euch in jedem Abenteuer aufs Neue die Orte und eure Ausrüstung zusammensuchen. Dafür werden aber auch keine negativen Punkte wie Erschöpfungsmarker übernommen.
Wo ihr von diesem Grundprinzip abweicht ist dies auf den entsprechenden Karten vermerkt und die Karten auch im Glossar aufgeführt.
Wenn ihr Fragen zu den Funktionen einiger Karten oder Spielmaterialien habt, könnt ihr diese in einem Glossar nachlesen. Das Glossar findet ihr auf der Internetseite pegasus.de im Downloadbereich des Spiels Adventure Island.

Die Karten liegen sortiert in den einzelnen Kartenpacks vor. So könnt ihr mit Erreichen eines neuen Abenteuers oder wenn euch eine Karte auffordert, ein bestimmtes Set zu öffnen, die Karten nach der Sortieranleitung auf der ersten Karte des Sets schnell einsortieren.

Das erste Abenteuer

Für das erste Abenteuer nehmt ihr die angegebenen Karten, legt die benannten Aktionskarten aus, bildet aus den Orts-, Treibgut- und Unheilkarten entsprechende Stapel und legt die restlichen Karten des ersten Abenteuers in das Fach „Aktuelles Abenteuer“ eurer Schachtel. Am besten nutzt ihr dazu dieses Poster, auf dem entsprechende Plätze für die Karten schon eingezeichnet sind.
Der Aufbau weiterer Abenteuer ist in der Anleitung ab Seite 6 aufgeführt.

Beginn eines Abenteuers

Legt bestimmte Aktionskarten offen aus. Dies ist in der Anleitung ab Seite 6 genau benannt.
Nehmt die Ortskarten aus dem entsprechenden Fach der Schachtel, mischt sie und bildet daraus einen verdeckten Ortstapel. Geht entsprechend mit den Treibgut- und Unheilkarten vor. Ggf. gibt es weitere Karten (Horizont-, Höhlen-, Brücken- Piraten- und Pergamentkarten), aus denen ihr entsprechende Stapel bilden müsst.
Habt ihr ein neues Abenteuer erreicht, nehmt die entsprechenden Karten aus dem Fach „Zukünftige Abenteuer“ und mischt sie in die entsprechenden Stapel ein, bzw. sortiert sie in das Fach „Aktuelles Abenteuer“ ein.

Ende eines Abenteuers

Ihr verliert ein Abenteuer, wenn ein Charakter einen Erschöpfungsmarker erhält, den er nicht mehr auf seinem Tableau ablegen kann. Ihr verliert auch, wenn eine Nacht beginnt, aber keine Unheilkarten mehr im entsprechenden Stapel sind. Damit habt ihr das Abenteuer leider nicht geschafft. Ihr müsst nun in eurer nächsten Partie das entsprechende Abenteuer wiederholen.
Nehmt alle Ortskarten dieses Abenteuers, egal ob sie offen ausliegen, auf dem entsprechenden Ablagestapel liegen oder sich noch auf dem Ortsstapel befinden und legt sie in das Fach „Ortskarten“ eurer Schachtel.
Genauso sammelt ihr wieder alle Treibgutkarten ein und legt sie in das Fach „Treibgutkarten“.
Wiederholt dies auch mit den Unheilkarten. Legt sie in das entsprechende Fach eurer Schachtel.
Ggf. macht ihr dies auch mit Höhlen-, Horizont-, Brücken-, Pergament- und Piratenkarten. Legt sie in das Fach „Höhlenkarten, Horizontkarten, Pergamentkarten“.
Sortiert alle anderen Karten dieses Abenteuers nach ihrer Kartennummer aufsteigend in das Fach „Aktuelles Abenteuer“.
Ihr gewinnt ein Abenteuer, wenn ihr eine Karte lest, auf der steht, dass ihr das Abenteuer bestanden habt. Führt dann die Anweisungen dieser Karte aus. In den meisten Fällen müsst ihr einige Karten ins Archiv legen. Sucht die genannten Karten aus eurem Ablagestapel, aus den Stapeln des Spiels und aus dem Fach “Aktuelles Abenteuer”.
Diese sind aus dem Spiel und werden für weitere Abenteuer nicht mehr benötigt.
Sortiert eure Karten ansonsten genauso wie oben angegeben in eure Schachtel ein. Zu Beginn des neuen Abenteuers werdet ihr weitere Karten erhalten, die ihr in die entsprechenden Stapel einmischen müsst oder in das Fach „Aktuelles Abenteuer“ einsortiert.
In der nächsten Partie könnt ihr mit dem nächsten Abenteuer fortfahren.

Kartenverweise

Wenn auf bestimmte Karten verwiesen wird, ist auf den Karten der entsprechende Titel *kursiv* gesetzt.

Erfahrungsmarker

Ihr erhaltet Erfahrungsmarker, wenn euch Aktionen misslingen, bei denen ihr eine Würfelprobe durchgeführt habt. Ihr könnt Erfahrungsmarker nur bei Aktionen einsetzen, nicht bei Würfen wegen Unheilkarten oder Proben zu Beginn des Tages.
Setzt ihr für eine Würfelprobe Erfahrungsmarker ein und sie gelingt euch dennoch nicht, erhaltet ihr erneut 1 Erfahrungsmarker.

Ablagestapel
Karten, die ihr ablegen müsst, legt ihr auf Ablagestapel. In der ersten Partie empfehlen wir, getrennte Ablagestapel zu bilden, dann lassen sich die Karten am Ende eines Abenteuers schneller wieder einsortieren. Karten auf einem Ablagestapel sind für die laufende Partie aus dem Spiel, werden aber in späteren Partien noch verwendet. Nur die Karten im „Archiv“ werden in weiteren Partien nicht mehr genutzt. Achtet daher darauf, dass ihr Ablagestapel und „Archiv“ nicht verwechselt.

Archiv
Gelegentlich müsst ihr Karten ins Archiv legen. Dies geschieht meistens zu Beginn oder am Ende eines Abenteuers. Anweisungskarten, die den Aufbau des aktuellen Abenteuers erklären, solltet ihr erst ins Archiv legen, falls ihr das Abenteuer besteht und mit dem nächsten Abenteuer fortfahrt. Karten im Archiv sind aus dem Spiel. Falls ihr eine Anweisungskarte erneut lesen wollt, um euch an eine Regel zu erinnern oder ihr das Spiel zurücksetzen wollt, könnt ihr das Archiv nach den entsprechenden Karten durchsuchen. Aber mischt die Karten des Archivs nicht einfach zurück in das „Aktuelle Abenteuer“.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

- **Beginne ich ein Abenteuer immer wieder ohne Ausrüstung oder ausliegende Ortskarten?**
  Ja

- **Auch wenn ich genau weiß, dass ich den Gegenstand wieder benötige?**
  Auch dann.

- **Aber warum? Ich erlebe doch eine fortlaufende Geschichte?**
  Ja, ihr erlebt eine fortlaufende Geschichte, aber eben in einzelnen Abenteuern. Und jedes Abenteuer fängt ohne Ausrüstung an. Und nur, weil ihr schon einmal den Wasserfall gefunden habt, müsst ihr noch lange nicht wissen, wo er sich befindet. Eine fremde Insel ist eben etwas Anderes als euer Wohnviertel, in dem ihr jeden Weg genau kennt.

- **Darf ich denn wenigstens erreichte Meilensteine behalten?**
  Ja, Meilensteine kreuzt ihr auf eurer Anleitung auf der letzten Seite an. Diese verliert ihr nicht mehr, auch wenn ihr das Abenteuer eventuell verliert. Dies sind besondere Situationen, an die ihr euch auch weiterhin erinnern könnt.

- **Kann ich meinen Charakter wechseln?**
  Ja, zu Beginn eines Abenteuers könnt ihr euren Charakter frei wählen. Dies ist kein Legacy-Spiel, bei dem sich die Charaktere innerhalb des Spiels verändern.

- **Wenn ich eine bestimmte Karte zum Erreichen des Abenteuerziels benötige, diese aber im entsprechenden Stapel ganz unten liegt, habe ich dann überhaupt eine Chance?**
  Manchmal müsst ihr Prioritäten setzen: Wenn ihr eine bestimmte Ortskarte benötigt, kann es sinnvoll sein, schnellstmöglich Ortskarten ins Spiel zu bringen, bis ihr die entsprechende Karte ausliegen habt. Dafür müsst ihr manchmal auch andere Dinge, bspw. Nahrungssuche vernachlässigen. Aber es gibt auch manchmal Karten, die euch weiterhelfen: Vom Vulkan aus hat man einen guten Überblick und kann gezielter nach einem Ort suchen oder in der Höhle kann man womöglich durch eine Übersichtskarte der Höhle schneller an sein Ziel kommen...
  Im Spiel gibt es keine Situation, die es unmöglich macht, ein Abenteuerziel zu erreichen, auch wenn eine Karte ganz unten im Stapel ist. Aber natürlich macht dies ein Abenteuer etwas schwieriger. Abenteuer sind eben ungewiß...

- **Kann ich Fisch oder Fleisch abgeben, wenn Nahrung verlangt wird?**
  Ja

- **Auch umgekehrt?**
  Nein.

- **Wo liegen meine Vorräte (Nahrung, Fisch, Fleisch, Holz, Leder), die ich gefunden oder bekommen habe?**
  Grundsätzlich legen alle Spieler die Vorräte auf das Plättchen LAGER. Dort haben alle Spieler Zugriff auf diese Vorräte.

- **Aber Gegenstände liegen immer bei einem Spieler?**
  Genau. Ein Gegenstand liegt bei dem Spieler, der ihn durch eine Aktion erhalten hat. Zu Beginn eines Tages dürft ihr die Gegenstände aber beliebig unter allen Spielern verteilen. Außerdem kann man sich mit 1 Aktion auch einen Gegenstand geben lassen.

- **Wenn eine Karte sagt, dass als Voraussetzung Vorräte auf diese Karte gelegt werden müssen, kommen diese Vorräte aus dem Lager oder aus dem allgemeinen Vorrat?**
  Diese Vorräte müsst ihr immer von eurem Lager nehmen.

- **Kann ich Holz, das ich als Voraussetzung auf eine Karte gelegt habe (um bspw. eine Unterkunft zu bauen) dort wieder wegnehmen und für einen anderen Zweck verwenden?**
  Nein. Im genannten Beispiel arbeitet ihr bereits an der Unterkunft, da fangt ihr nicht an, das Bauwerk wieder abzureißen und das Baumaterial anderweitig zu verwenden. Daher solltet ihr die genannten Vorräte auch erst darauflegen, wenn ihr auch die entsprechende Aktion durchführen wollt.

- **Das Legen des Holzes auf die Karte ist aber keine eigene Aktion, oder?**
  Richtig, es ist keine Aktion.

- **Sind bei den Unheilkarten auch Vorräte, die auf anderen Karten als dem Lager liegen, betroffen?**
  Nein, nur die Vorräte im Lager sind betroffen.

- **Ich habe bei einer Aktion Erfahrungsmarker eingesetzt, die Aktion ist aber dennoch nicht gelungen. Erhalte ich trotzdem einen neuen Erfahrungsmarker?**
  Ja.

- **Kann ich diesen dann nicht gleich wieder für diese Aktion einsetzen?**
  Erst am Ende einer Aktion wird bestimmt, ob sie gelungen oder misslungen ist. Die Aktion ist also schon abgeschlossen bevor du den Erfahrungsmarker erhältst. Aber du kannst mit deiner nächsten Aktion einen erneuten Versuch wagen.

- **Ich kann also mit meinen beiden Aktionen des Tages die gleiche Aktion wählen?**
  Ja, klar!

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
© 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele
Pegasus Spiele