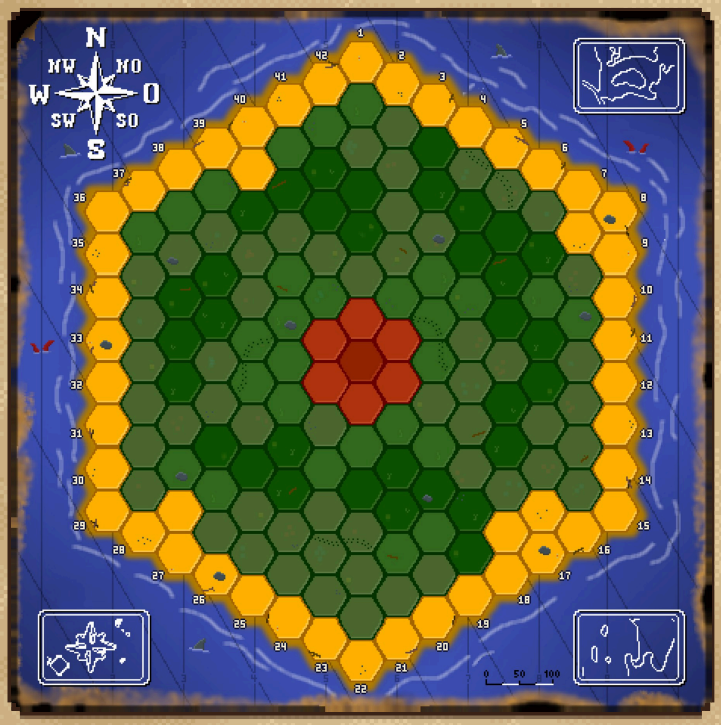
PYRONESOS

ENTKOMME DER INSEL

SPIELANLEITUNG



Euer Flugzeug stürzt über einer unbekannten Insel ab. Ihr erreicht den Strand, ohne Ausrüstung und ohne Plan. Im Zentrum der Insel grollt ein Vulkan: **In 20 Tagen begräbt er alles unter Lava und Asche.** Erkundet die Insel, sammelt Rohstoffe, baut Werkzeuge, wehrt wilde Tiere ab und entkommt, bevor es zu spät ist!

2–4 Spieler | 45–120 Min. | ab 12 Jahren

Andri Gantenbein · Mika Jari Baumgartner · Kim Vetsch
GBS St. Gallen 2026

INHALT

VORBEREITUNG

Worum geht es? 3
Die drei Spielmodi 4
Spielmaterial 5
Aufbau 9
Die sechs Charaktere 12

SPIELABLAUF

Ablauf eines Tages 13
Energie und Herzen 13
Dein Zug 14
1 · Weitsicht 15
2 · Bewegen 16
2 · Aktionen und Handeln 17
3 · Abbauen und Rasten 18

KÄMPFE

Tierkampf 19
Duell 21
K.O. 22

BAUEN UND KARTEN

Bauen 23
Tageskarten 25
Spezialkarten 27

FLUCHT UND SPIELENDE

Kompass und Routenkarte 29
Floss 30
Signalfeuer 31
Flugzeugwrack 32
Spielende und Sieg 33
Kurzübersicht 34

WORUM GEHT ES?

Ihr seid auf einer Vulkaninsel gestrandet. Spätestens am **20. Tag** bricht der Vulkan aus. Wer dann noch auf der Insel ist, verliert.

SO SPIELT IHR

- **Erkunden:** Die Insel liegt verdeckt vor euch. Ihr deckt Plättchen auf und lauft Feld für Feld über die Insel.
- **Sammeln und bauen:** Aus Holz, Stein, Blättern und Abfall werden Seile, Werkzeuge, Waffen, Lagerfeuer und Shelter.
- **Überleben:** Wilde Tiere und Tageskarten kosten **Herzen**, jeder Schritt kostet **Energie**.
- **Entkommen:** Drei Wege führen von der Insel: **Floss**, **Signalfeuer** oder **Flugzeug** (ab Seite 29).

Die Regeln stehen ab Seite 13. Eine **Kurzübersicht** für den Tisch findet ihr ganz hinten.

Für eure erste Partie

Spielt zuerst im **Koop-Modus**. Ihr lernt die Regeln gemeinsam und dürft euch helfen.

Rechnet beim ersten Mal mit **75 bis 120 Minuten**. Der Aufbau dauert etwa 10 bis 15 Minuten.

DIE DREI SPIELMODI

Regeln, die nur in einem Modus gelten, tragen in dieser Anleitung ein farbiges Schild: KOOP TEAM PVP

KOOP KOOPERATIV · 2 BIS 4 PERSONEN

Alle spielen zusammen gegen die Insel. **Ihr gewinnt nur gemeinsam:** Alle müssen zusammen fliehen.

Alles liegt offen, nur Spezialkarten bleiben geheim. Es gibt keine Duelle.

TEAM TEAM · GENAU 4 PERSONEN

Zwei gegen zwei. Die Partner sitzen abwechselnd am Tisch. Im eigenen Team ist alles offen.

Es gewinnt das Team, das zuerst flieht.

PVP JEDER GEGEN JEDEN · 2 BIS 4 PERSONEN

Jede Person spielt für sich, Handkarten bleiben geheim.

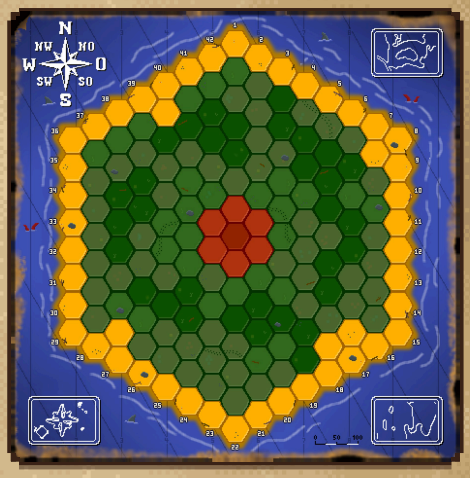
Es gewinnt, wer zuerst flieht oder als Letzte*r übrig bleibt.

SPIELMATERIAL

Prüft vor dem ersten Spiel, ob alles da ist. Auf den nächsten Seiten steht, wie viele Teile es von allem gibt.

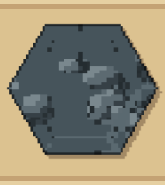
SPIELBRETT · 1 STÜCK

Meer, **Strandring mit den Feldern 1 bis 42** (im Uhrzeigersinn nummeriert), Vulkan in der Mitte, **Kompassrose** mit 8 Himmelsrichtungen und **3 Ablagefelder**: Tageskarten unten rechts, Spezialkarten oben rechts, Routenkarten unten links.



INSELPLÄTTCHEN · 169 STÜCK

Sechsecke. Die **Rückseite** zeigt das Gebiet, die **Vorderseite**, was dort liegt.

	**WALD** **53 Stück**	18 Bäume · 7 Büsche · 9 Tiere · 8 Spezialfelder · 2 Teiche · 1 Flugzeugwrack · 8 leer
	**WIESE** **27 Stück**	10 Büsche · 5 Tiere · 3 Spezialfelder · 2 Teiche · 7 leer
	**GEBIRGE** **35 Stück**	16 Felsen · 5 Tiere · 5 Spezialfelder · 1 Bergquelle · 8 Geröll (leer)
	**STRAND** **47 Stück**	30 Strandgut · 4 Tiere · 4 Spezialfelder · 1 Süsswasser · 8 Sandbänke (leer)
	**VULKAN** **7 Stück**	1 Krater · 6 Vulkanfelsen, unter einem davon liegt der Kompass

EINIGE VORDERSEITEN



Baum · Busch · Fels · Strandgut · Teich · Tier · Spezial · Wrack

TIERPLÄTTCHEN · 25 STÜCK

Die runden Tierplättchen kommen in den **Tierbeutel**. Ein Tier wird erst gezogen, wenn ein Tierfeld aufgedeckt wird.

KLEINE TIERE · 15 STÜCK



Hase	Huhn	Schwein	Krebs
4×	4×	3×	4×

GROSSE TIERE · 10 STÜCK



Bär	Tiger	Schlange	Krokodil
3×	2×	3×	2×

TAGESKARTEN · 30 STÜCK





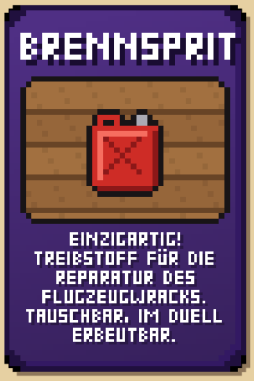




10 ruhige Tage (7 kommen ins Spiel), **19 Ereignisse** (12 kommen ins Spiel) und **1 Lava-Endkarte**.

SPEZIALKARTEN · 36 STÜCK









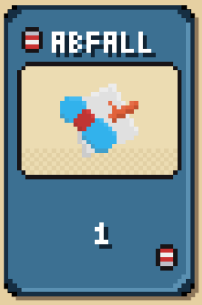
17 Handkarten, **7 Glücksfunde** und **12 Gefahren**. 20 davon kommen pro Partie ins Spiel.

ROHSTOFFKARTEN · 122 STÜCK

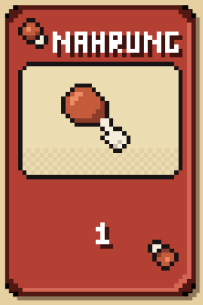










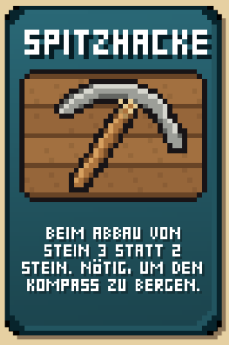


Holz **30** · Stein **20** · Blätter **25** · Abfall **20** · Seil **12** · Nahrung **15**

Sie liegen als offener **Vorrat** neben dem Brett. Ist eine Sorte aufgebraucht, gibt es davon nichts mehr.

AUSRÜSTUNGSKARTEN · 22 STÜCK











Steinaxt **4** Spitzhacke **4** Holzspeer **4** Machete **4** Bandage **6**

Werkzeuge, Waffen und Bandagen, die ihr im Spiel herstellt. Von jedem Werkzeug und jeder Waffe darfst du **nur eines** besitzen.

ROUTENKARTEN · 16



8 Himmelsrichtungen, **je 2×**.

MARKER · 18



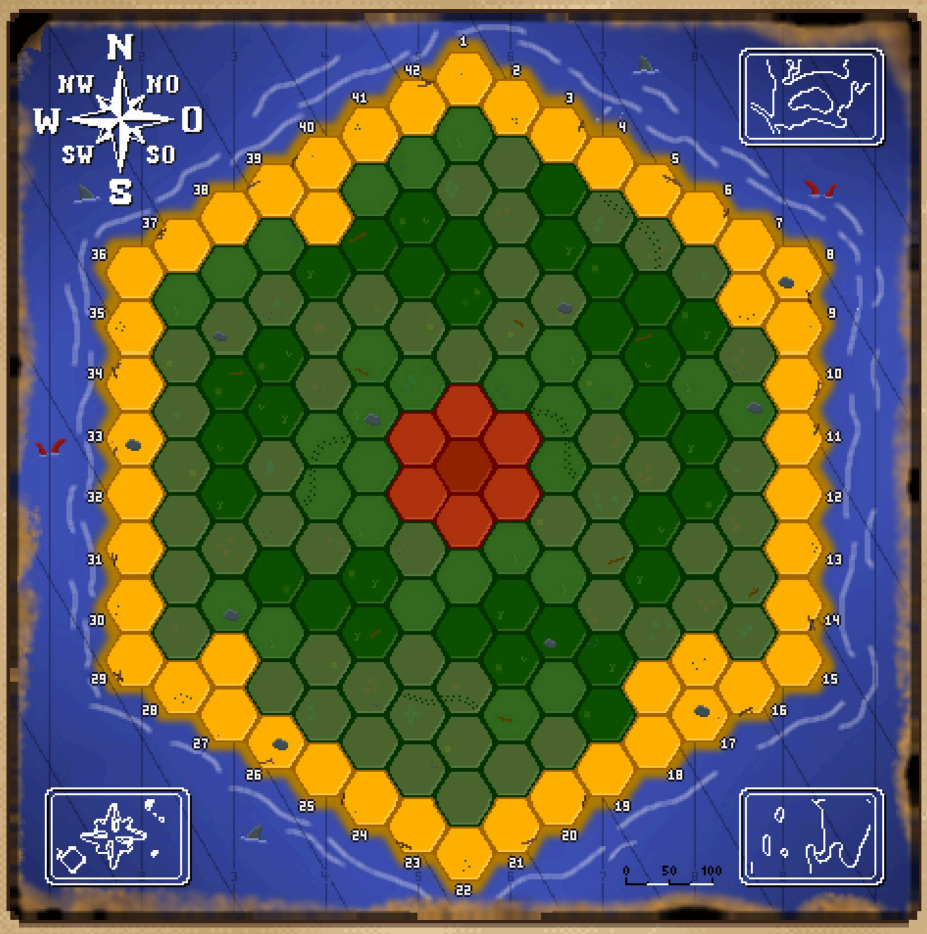
Feuer **10** Shelter **4** Floss **4**

AUSSERDEM

2 Würfel (W3 für die Weitsicht, W6 für Kämpfe), **6 Spielerkarten**, **4 Spielfiguren**, je **4 Herz- und Energie-Schieber**, **1 Tierbeutel** und **1 Vulkan**.



AUFBAU: DIE INSEL



1 SPIELBRETT

Das Brett kommt in die Tischmitte.

2 ZUERST DAS INSELINNERE

Alle **115 Plättchen** für Wald (53), Wiese (27) und Gebirge (35) verdeckt mischen und zufällig auf **alle grünen Felder** zwischen Strand und Vulkan legen.

3 DANN DER STRAND

Alle **47 Strandplättchen** verdeckt mischen. Auf die **42 nummerierten Randfelder** und die **5 Buchten** legen. Es bleibt keines übrig.

4 ZUM SCHLUSS DER VULKAN

Den **Krater** auf das rote Mittelfeld legen. Die **6 Vulkanfelsen** verdeckt mischen und im Kreis darum legen. Unter einem liegt der **Kompass**.

AUFBAU: KARTEN UND VORRAT

5 **TAGESKARTEN**

7 der 10 ruhigen Tage und **12** zufällige der 19 Ereignisse verdeckt mischen. Die **Lava-Karte** kommt als 20. Karte ganz nach unten. Den Stapel **unten rechts** aufs Brett legen. Der Rest kommt ungesehen in die Schachtel.

6 **SPEZIALKARTEN**

Den **Brennsprit** heraussuchen. Aus den übrigen 35 Karten verdeckt **19** ziehen und **10** davon als unteren Stapel hinlegen. Den Brennsprit unter die anderen **9** mischen und obendrauf legen. Den Stapel **oben rechts** aufs Brett legen, der Rest kommt in die Schachtel.

Tipp

So liegt der Brennsprit sicher unter den **ersten 10 Spezialkarten** und taucht nicht erst ganz am Schluss auf.

7 **ROUTENKARTEN**

Alle **16** mischen und verdeckt **unten links** aufs Brett legen.

8 **VORRAT**

Rohstoff-, Werkzeug- und Bandagenkarten nach Sorten **offen** neben das Brett legen. Marker bereitlegen. Die **25 Tiere** kommen in den Beutel.

9 **CHARAKTERE**

Spielerkarten mischen, alle ziehen **1 verdeckt**. Herz-Schieber auf **5** (Überlebenskünstler 6), Energie-Schieber auf **6**.

AUFBAU: START

10 STARTFELDER

Je nach Anzahl Personen gibt es feste Startfelder auf dem Strandring:

Personen	Startfelder
2	Feld 1 · 22
3	Feld 1 · 15 · 29
4	Feld 6 · 17 · 27 · 38

11 WÜRFELN UND LOSLAUFEN

Alle werfen nacheinander **1× den W6**. Wer am höchsten würfelt (bei Gleichstand nochmals), wählt ein Startfeld und zieht von dort **so viele Felder gegen den Uhrzeigersinn** dem Wasser entlang, wie sie gewürfelt hat. Danach folgen die anderen **gegen den Uhrzeigersinn**, jeweils mit ihrem Wurf und einem freien Startfeld.

12 STARTPLÄTTCHEN WEG

Das Strandplättchen unter der Figur kommt **ungesehen in die Schachtel**. Alle starten auf leerem Sand.

Beispiel

Lea würfelt eine **5** und wählt Startfeld **17**. Die Felder sind im Uhrzeigersinn nummeriert, gelaufen wird **gegen** den Uhrzeigersinn: Lea zieht 5 Felder und steht auf **Feld 12**.

Wer beginnt?

Wer am höchsten gewürfelt hat, ist die **Startperson**. Sie beginnt jeden Tag und deckt die **Tageskarte** auf.

DIE SECHS CHARAKTERE

Jede Person bekommt zufällig eine Spielerkarte. Links stehen Porträt, Vorteil, Herz- und Energieleiste, rechts alle Bau-Rezepte.



ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Hat als Einzige*r **6 Herzen** (Start und Maximum).



JÄGER

+1 auf jeden Wurf im Tierkampf, auch ohne Waffe.



KUNDSCHAFTER

Deckt bei der Weitsicht **1 Plättchen mehr** auf.



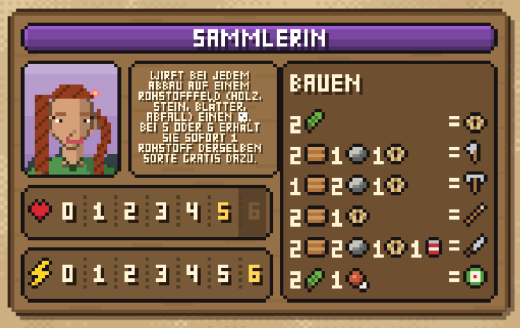
LÄUFER

Bei 0 Energie darf er noch **1 Feld gratis** gehen (einmal pro Zug).



SANITÄTER

Eine Bandage kostet nur **1 Blatt** und keine Nahrung.



SAMMLERIN

Bei jedem Abbau W6 werfen: Bei **5 oder 6** gibt es 1 Rohstoff derselben Sorte dazu.

ABLAUF EINES TAGES

Ein **Tag** ist eine **Runde**. Das Spiel dauert höchstens **20 Tage**. Jeder Tag läuft gleich ab:

1 ENERGIE

Alle bekommen **+1 Energie**

→

2 TAGESKARTE

aufdecken und **laut vorlesen**

→

3 ZÜGE

reihum, **gegen den Uhrzeigersinn**

Mehr als 6 Energie geht nicht. Wer **K.O.** ist, bekommt keine. Die Tageskarte gilt **sofort für alle** und bleibt den ganzen Tag liegen (Seite 25).

ENERGIE UND HERZEN

Energie geht von 0 bis 6 und startet bei 6. Du brauchst sie für jeden Schritt, fürs Duell und für die Rauchbombe.

Herzen starten bei 5, mehr geht nicht (Überlebenskünstler 6). Du verlierst sie durch Tiere, Ereignisse, Gefahren und Duelle.

So bekommst du Energie	Energie
Neuer Tag	+1
Nahrung essen	+3
Rasten *	+2
Shelter betreten oder darin bleiben *	+4
Am Teich trinken *	auf 6

* Danach endet dein Zug.

So heilst du	Herzen
Bandage einsetzen	+2
Kräuterfund (Spezialkarte)	+2
Notfall-Proviant (Spezialkarte)	+2

0 Herzen = K.O.

Was dann passiert, hängt vom Modus ab (Seite 22).

DEIN ZUG

Jeder Zug beginnt mit der **Weitsicht**. Danach machst du, was du willst, **so oft und in der Reihenfolge, die du willst**. **Abbauen oder Rasten** ist immer das Letzte.

1 WEITSICHT

Immer **zuerst**: Plättchen aufdecken

→

2 UNTERWEGS

Laufen, essen, bauen, Karten spielen, handeln

→

3 ZUM SCHLUSS

Abbauen oder **Rasten**

Beispiel

Mia deckt mit der Weitsicht 2 Plättchen auf. Sie läuft 1 Feld, **isst** 1 Nahrung, läuft 2 Felder weiter und **macht** ein Seil. Dann läuft sie noch 1 Feld zu einem Baum und **baut dort ab**. Damit ist ihr Zug zu Ende.

DAS BEENDET DEINEN ZUG SOFORT

- **Abbauen**, auch das **Bergen des Kompasses** (Seite 18)
- **Rasten**
- An einem **Teich trinken** oder einen **Shelter betreten**
- Einen **Tierkampf verlieren**
- Ein **Duell** führen oder eine K.O.-Figur **plündern**
- Die Gefahr **Tiefe Fallgrube**

Du darfst deinen Zug auch jederzeit freiwillig beenden.

1 ZUERST WEITSICHT

- Wirf den **W3** (1, 2 oder 3).
- Decke so viele **verdeckte Plättchen** im Umkreis von bis zu **2 Feldern** um deine Figur auf. Welche, entscheidest du.
- Ist ein **Tierfeld** dabei, wird sofort blind ein Tier aus dem Beutel gezogen und offen daraufgelegt.
- Ein aufgedecktes **Spezialfeld** gibt noch keine Karte. Die gibt es erst beim Betreten.



Gewürfelt: 2. Es werden 2 Plättchen im Umkreis von 2 Feldern aufgedeckt.

Achtung

Vulkanfelsen deckt man nur durch **Betreten** auf, nie durch Weitsicht, Aussichtsfelsen oder Vollmond.

Sonderfall	Wirkung
Kundschafter	1 Plättchen mehr
Altes Fernglas	Umkreis 3 statt 2
Nebel (Tageskarte)	keine Weitsicht

Tipp

Schaut zuerst mit der Weitsicht, wohin es sich lohnt, und gebt erst dann Energie aus.

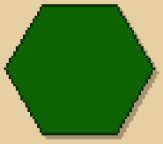
2 UNTERWEGS BEWEGEN

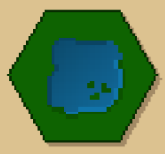
- Jeder Schritt auf ein **Nachbarfeld** kostet **1 Energie**.
- Du gehst **so weit, wie du willst**, solange du Energie hast.
- Zwischen zwei Schritten darfst du jederzeit essen, bauen oder Karten spielen.
- **Mehrere Figuren** dürfen auf einem Feld stehen. Du darfst auch durchlaufen.

Beispiel

Du hast **4 Energie**. Du gehst 2 Felder weit (noch 2 Energie) und kommst an einen **Teich**. Du trinkst: Deine Energie steigt **auf 6**, dein Zug ist zu Ende.

WAS PASSIERT AUF WELCHEM FELD?

 VERDECKT	Betrittst du ein verdecktes Feld, drehst du es **sofort um**.
 LEER	Liegt auf einem aufgedeckten Plättchen nichts, kommt es **vom Brett**.
 ROHSTOFF	Baum, Fels, Busch oder Strandgut: Hier kannst du **abbauen** (Seite 18).
 TIERFELD	Sofort ein Tier aus dem Beutel ziehen und **kämpfen** (Seite 19). Ausweichen geht nicht. Ist der Beutel leer, gilt das Feld als leer.
 OFFENES TIER	Ein Hindernis. Du kannst es umgehen oder **angreifen**. Der Angriff zählt als Schritt (1 Energie).
 SPEZIALFELD	Oberste **Spezialkarte** ziehen (Seite 27). Das Plättchen kommt weg.



TEICH, QUELLE

Du darfst hindurchlaufen. Bleibst du stehen und **trinkst**, steigt deine Energie **auf 6** und dein Zug endet. Merkt euch, wo Teiche liegen!



SHELTER

Wer ihn betritt, bekommt **+4 Energie** und sein Zug endet. Wer drin bleibt, bekommt im nächsten Zug wieder +4.



VULKANFELS

Wird **nur durch Betreten** aufgedeckt. Ist er leer, kommt er vom Brett. Der Fels mit dem **Kompass** bleibt liegen.

2 UNTERWEGS AKTIONEN

Vor, zwischen und nach deinen Schritten, so oft du willst:

- **Nahrung essen:** 1 Nahrungskarte abgeben, **+3 Energie**. Sammelt früh Nahrung, ihr braucht sie auch für Bandagen und für die Flucht.
- **Bauen** (Seite 23).
- **Bandage einsetzen:** +2 Herzen oder jemanden wiederbeleben (Seite 22).
- **Spezialkarten** von der Hand ausspielen (Seite 27).

HANDELN

Einmal pro Zug mit einer Person im Umkreis von 2 Feldern. Höchstens **4 Karten pro Seite**: Rohstoffe, Nahrung, Werkzeuge, Spezialkarten, auch Brennsprit oder Routenkarte.

KOOP Ihr dürft euch Karten auch **schenken**.

TEAM PVP Einmal pro Zug darfst du ein **Duell** führen. Es beendet deinen Zug (Seite 21).

Was liegt wo?

Werkzeuge und Waffen liegen **offen vor dir**, von jeder Sorte höchstens eines. **Rohstoff- und Spezialkarten** hast du auf der Hand, ohne Limit. Die **Routenkarte** liegt **verdeckt vor dir** und ist keine Handkarte.

3 ZUM SCHLUSS ABBAUEN · RASTEN

Beides ist immer das **Letzte** in deinem Zug. Du wählst **eines** davon.

ABBAUEN

Du nimmst die Rohstoffe vom Feld, auf dem du stehst. Das kostet **keine Energie**. Das Plättchen kommt **vom Brett**. Danach ist dein **Zug zu Ende**.

WAS GIBT WELCHES FELD?

BAUM	2 + 1	Steinaxt: 3 + 1
FELS	2	Spitzhacke: 3
BUSCH	2	–
STRANDGUT	1	–

Wichtig: Kompass bergen

Auf dem offenen **Kompass-Feld** darfst du mit einer **Spitzhacke** den Kompass bergen. Das zählt wie **Abbauen**: Danach ist dein Zug zu Ende. Du ziehst sofort eine **Routenkarte** (Seite 29).

RASTEN

Hast du dich in diesem Zug **nicht bewegt**, darfst du rasten: **+2 Energie**, danach ist dein Zug zu Ende. Bei der Tageskarte **Brise** sind es +3.

TIERKAMPF

Du kämpfst, wenn du ein **Tierfeld** betrittst, ein offenes Tier **angreifst** (zählt als Schritt, 1 Energie) oder die Gefahr **Hinterhalt** ziehst.

SO GEHT DER KAMPF

Wirf den **W6** und zähle deine Boni dazu. Erreichst du den **Zielwert**, gewinnst du. Gleich hoch reicht.



Holzspeer **+1**



Machete **+2**



Schärfstein **+2**



Jagdmesser: **sofort gewonnen**

Der **Jäger** hat immer **+1**. Bei der Tageskarte **Wildnis** haben alle Tiere +1.

KLEINE TIERE

ZIELWERT 3+



SIEG

1 Nahrung. Das Tier kommt zurück in den Beutel, das Plättchen kommt weg.

Du darfst **weiterziehen**.

NIEDERLAGE

−1 Herz. Das Tier verschwindet trotzdem.

Du **bleibst auf dem Feld**, dein **Zug endet**.

GROSSE TIERE

ZIELWERT 5+



SIEG

2 Nahrung. Das Tier kommt zurück in den Beutel, das Plättchen kommt weg.

Du darfst **weiterziehen**.

NIEDERLAGE

–2 Herzen. Du gehst **zurück auf das Feld, von dem du kamst**.

Das Tier **bleibt liegen**, dein **Zug endet**.

Beispiel

Mia hat einen **Holzspeer** und betritt ein verdecktes Tierfeld. Sie zieht einen **Bären** (5+). Sie würfelt 4, mit dem Speer sind es **5**. Gewonnen! Mia nimmt 2 Nahrung und darf weitergehen.

Beispiel

Tom hat keine Waffe und greift einen **Hasen** an (3+). Er würfelt eine **2**: verloren. Tom verliert 1 Herz, der Hase verschwindet trotzdem. Tom bleibt stehen, sein Zug ist zu Ende.

Tipp

Ohne Waffe gewinnst du gegen ein **grosses Tier** nur mit einer **5 oder 6**. Baut deshalb früh einen **Holzspeer** oder eine **Machete**, bevor ihr in unbekanntes Gebiet lauft.

DUELL

TEAM PVP Duelle gibt es nur im Team- und PvP-Modus, **nie gegen den eigenen Teampartner**.

SO GEHT DAS DUELL

Einmal pro Zug. Greife eine Figur an, die **bis zu 2 Felder** entfernt steht. Das kostet **1 Energie**.

Beide werfen den **W6** und zählen ihre Waffe dazu (Holzspeer +1, Machete +2). Bei **Gleichstand** passiert nichts.

WER GEWINNT, WER VERLIERT?

Wer verliert, gibt **1 Herz** ab. Wer gewinnt, nimmt sich **eines** davon: **1 Handkarte blind** aus der Hand der anderen Person **oder** ihre **Routenkarte**, die verdeckt vor ihr liegt.

Danach **endet der Zug** der angreifenden Person.

Fern-Duell



Mit der Spezialkarte **Duell-Herausforderung** forderst du eine beliebige Person heraus, egal wie weit weg. Beide werfen nur den W6, **ohne Boni**. Wer gewinnt, zieht **nur 1 Handkarte blind**, die Routenkarte darf man so nicht nehmen. Auch danach endet dein Zug.

Beispiel

Ben hat eine **Machete** und greift Lea an, die 2 Felder entfernt steht (-1 Energie). Ben würfelt 3 + 2 = **5**, Lea würfelt **4**. Ben gewinnt: Lea verliert 1 Herz und Ben nimmt ihre **Routenkarte**. Bens Zug ist zu Ende.

K.O.

Wer **0 Herzen** hat, ist K.O. Die Figur bleibt auf ihrem Feld liegen.

KOOP TEAM **WIEDERBELEBEN**

Wer auf demselben Feld oder einem Nachbarfeld steht, setzt eine **Bandage** ein. Die Figur steht mit **2 Herzen** wieder auf. Im **Team** darf nur der eigene Partner wiederbeleben.

Solange eine Figur K.O. ist, setzt sie aus, bekommt **keine +1 Energie**, ist von **Tageskarten nicht betroffen** und kann **nicht ausgeraubt** werden.

PVP **AUSGESCHIEDEN**

Wer K.O. ist, **scheidet aus**.

Plündern: Wer das Feld der K.O.-Figur betritt, bekommt ihren **ganzen Besitz**: alle Karten, Werkzeuge und die Routenkarte. Der Zug dieser Person endet dort.

Beispiel

Koop: Sara verliert gegen einen **Tiger** ihre letzten 2 Herzen und ist K.O. Im nächsten Zug läuft Jonas auf ein **Nachbarfeld** und setzt eine **Bandage** ein. Sara steht mit **2 Herzen** wieder auf und spielt ab ihrem nächsten Zug normal weiter.

Beispiel

PvP: Lena ist K.O. Ben betritt ihr Feld und **plündert** sie: Er bekommt alle ihre Karten, Werkzeuge und ihre Routenkarte. Danach ist Bens Zug zu Ende.

BAUEN

Bauen darfst du **jederzeit in deinem Zug**, so oft du willst, bevor du abbaust oder rastest. Es kostet **keine Energie**. Gib die Rohstoffkarten in den Vorrat zurück und nimm dir die Ausrüstungskarte oder den Marker.



SEIL

2

Grundmaterial für Werkzeuge, Waffen und Floss.



STEINAXT

2 + 1 + 1

Ein Baum gibt **3 Holz** statt 2, dazu wie immer 1 Blatt.



SPITZHACKE

1 + 2 + 1

Ein Fels gibt **3 Stein** statt 2. Nötig, um den **Kompass** zu bergen.



HOLZSPEER

2 + 1

Waffe: **+1** im Kampf.



MACHETE

2 + 2 + 1 + 1

Starke Waffe: **+2** im Kampf.



BANDAGE

2 + 1

+2 Herzen oder eine K.O.-Figur wiederbeleben. Sanitäter: nur 1 Blatt.



LAGERFEUER

2 + 1 + 1

Wärmt das eigene Feld und alle Nachbarfelder (gegen **Frost** und **Mücken**). Am Strand zählt es zum **Signalfeuer**.



SHELTER

1 + 1

Wer ihn betritt oder darin bleibt: **+4 Energie**, Zug endet. Schützt vor **Frost** und **Giftwolke**.

Tipp

Macht früh ein **Seil** und baut danach ein **Werkzeug**. Mit Steinaxt und Spitzhacke bekommt ihr mehr Holz und Stein.

FEUER UND SHELTER

Nur auf **leeren oder abgebauten** Feldern. Pro Feld höchstens **1 Feuer und 1 Shelter**. Lege den passenden Marker darauf.

Alle dürfen Feuer und Shelter nutzen. Ein Feuer gehört aber der Person, die es gebaut hat (wichtig fürs Signalfeuer). Merkt euch, wem welches Feuer gehört.

Beispiel

Lea hat **3 Holz, 2 Stein und 2 Blätter**. Sie macht zuerst ein **Seil** (2 Blätter) und baut gleich danach eine **Spitzhacke** (1 Holz, 2 Stein, 1 Seil). Übrig bleiben 2 Holz.

TAGESKARTEN

Im Stapel liegen **7 ruhige Tage**, an denen nichts passiert, **12 Ereignisse** und ganz unten die **Lava-Karte**. Wird sie aufgedeckt, bricht der Vulkan aus und das Spiel ist zu Ende.









Wald, Wiese, Gebirge

Wald = dunkelgrünes Feld, **Wiese** = hellgrünes Feld. **Gebirge** = du stehst auf einem Stein- oder Vulkanplättchen oder auf dem Vulkan des Spielbretts. Das gilt auch, wenn das Plättchen schon weg ist.

ALLE EREIGNISSE · 12 VON 19 KOMMEN INS SPIEL

ERDBEBEN Wer auf einem Stein- oder Vulkanplättchen oder auf dem Vulkan steht, wirft W6: bei 1–4 -1 Herz.

AFFEN Alle geben 1 verdeckte Spezialkarte nach links weiter. Wer keine hat, gibt 2 Rohstoffe.

GIFTWOLKE Alle werfen W6: bei 1–4 -1 Herz. Wer im Shelter ist, ist sicher.

HITZE Alle geben 2 Energie oder 1 Nahrung ab, sonst -1 Herz.

TORNADO Alle verlieren 1 Blatt oder 1 Abfall.

GREIFVOGEL Alle verlieren 1 Nahrung, sonst -1 Herz.

NEBEL Heute gibt es keine Weitsicht und jeder Schritt kostet 1 Energie mehr.

SCHRECKEN Alle geben 1 Blatt oder 1 Nahrung ab, sonst -1 Herz.

DÜRRE Heute geben Teiche und Quellen keine Energie.

TREIBGUT Wer auf einem Strandfeld steht, bekommt 1 Abfall.

MÜCKEN Wer nicht bei einem Lagerfeuer steht, verliert 1 Energie.

WILD Wer im Wald (dunkelgrünes Feld) steht, muss sofort 1 Feld ausweichen.

ERDRUTSCH Heute kostet jeder Schritt auf ein Stein- oder Vulkanplättchen oder den Vulkan 2 Energie.

BRISE Rasten gibt heute +3 statt +2 Energie.

FROST Wer weder bei einem Lagerfeuer noch im Shelter steht, verliert 1 Herz.

WIND Wer auf einer Wiese (hellgrünes Feld) steht, bekommt 1 Nahrung.

STURM Heute ist keine Flucht mit dem Floss möglich.

VOLLMOND Alle decken 1 verdecktes Feld im Umkreis von 3 Feldern auf (keine Vulkanfelsen).

WILDNIS Im Tierkampf haben alle Tiere heute +1.

SPEZIALKARTEN

Wer ein **Spezialfeld betritt**, zieht sofort die **oberste Spezialkarte**. Danach wird das Spezialfeld-Plättchen entfernt. Ist der Stapel leer, gibt es nichts mehr.

Handkarten behältst du geheim und spielst sie im passenden Moment aus. **Glücksfunde** und **Gefahren** wirken sofort, danach kommt die Karte weg.









HANDKARTEN · 17

BRENNSPRIT 1× Treibstoff fürs Flugzeugwrack. Einzigartig, kann getauscht oder im Duell erbeutet werden.

GEZÜCKTES JAGDMESSER 2× Kampf oder Duell sofort gewonnen, ohne Würfeln.

GLÜCKSBRINGER 2× Nach einem eigenen Wurf nochmals werfen, das Bessere zählt.

WILDER ADRENALINSTOSS 2× 0 Schaden bei einem Treffer oder sofort 3 Felder ohne Energie gehen.

SCHÄRFSTEIN 2× +2 auf den nächsten Angriff oder doppelter Ertrag beim nächsten Abbau.

NOTFALL-PROVIANT 2× +2 Herzen oder +3 Energie.

ALTES FERNGLAS 2× Weitsicht im Umkreis von 3 statt 2 Feldern.

DUELL-HERAUSFORDERUNG 2× Fern-Duell gegen eine beliebige Person (nur Team und PvP).

RAUCHBOMBE 2× Bei einem Angriff (Tier oder Duell) 0 Schaden. Du weichst auf ein Nachbarfeld deiner Wahl aus, das **nicht verdeckt** ist. Kostet 1 Energie, danach spielst du normal weiter.

GLÜCKSFUNDE · 7

HEILSAMER KRÄUTERFUND 3× Sofort +2 Herzen.

ALTER AUSSICHTSFELSEN 2× Sofort 3 beliebige verdeckte Plättchen aufdecken (keine Vulkanfelsen).

GESTRANDETES WRACK-FASS 2× W6: 1–2 = 1 Nahrung + 1 Seil · 3–4 = 2 Abfall · 5–6 = 1 Nahrung, 1 Abfall, 1 Seil.

GEFAHREN · 12

SCHLANGE UNTER DEM STEIN 2× Sofort -2 Herzen, mit Waffe nur -1.

TIEFE FALLGRUBE 2× Sofort -1 Herz, dein Zug endet.

AUFGESCHRECKTES WESPENNEST 2× -1 Herz und -2 Energie.

MAGENKRÄMPFE (GIFTBEERE) 2× Sofort -3 Energie.

FELSRUTSCH 2× 1 Werkzeug oder Waffe abwerfen oder -2 Herzen.

HINTERHALT AUS DEM DICKICHT 2× Sofort 1 Tier ziehen und kämpfen. Keine Flucht möglich.

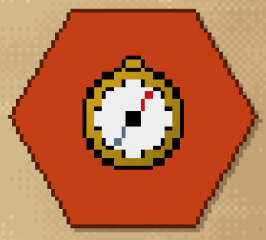
FLUCHT MIT DEM FLOSS

Alle Fluchtkosten gelten **pro fliehende Figur**: im Koop alle, im Team beide Partner, im PvP nur du.

> **Tipp**
>
> Entscheidet euch früh für **einen Fluchtweg**. Wer alles gleichzeitig will, schafft meistens nichts.

KOMPASS UND ROUTENKARTE

1 KOMPASS FINDEN



Er liegt unter einem der **6 Vulkanfelsen**. Einen Vulkanfels deckst du nur auf, indem du ihn **betrittst**. Leere Vulkanfelsen kommen vom Brett.

2 KOMPASS BERGEN

Du brauchst eine **Spitzhacke**. Das Bergen zählt wie **Abbauen**: Danach ist dein Zug zu Ende (Seite 18).

3 ROUTENKARTE ZIEHEN

Ziehe sofort **1 Routenkarte** und lege sie **verdeckt vor dich**. Sie ist keine Handkarte. Der **Kompass kommt aus dem Spiel**, eine zweite Routenkarte gibt es nicht.



Richtung	N	NO	O	SO	S	SW	W	NW
Felder	41–3	4–8	9–14	15–19	20–24	25–29	30–35	36–40

KOOP Die Routenkarte liegt **offen**.

TEAM Kompass und Routenkarte gelten für das **ganze Team**.

TEAM PVP Wer ein Duell gewinnt, kann dir die Routenkarte abnehmen.

DAS FLOSS BAUEN

Stell dich auf ein **Strandfeld im Abschnitt deiner Routenkarte**. Gib die Rohstoffe und die **Routenkarte** ab. Bei der Tageskarte **Sturm** geht es nicht.

FIGUREN	SOLIDES FLOSS (SICHER)	NOT-FLOSS (W6)
1	4 + 3 + 1 + 1	2 + 1 + 1
2	8 + 6 + 2 + 2	4 + 2 + 2
3	12 + 9 + 3 + 3	6 + 3 + 3
4	16 + 12 + 4 + 4	8 + 4 + 4

NOT-FLOSS: W6 WERFEN

1–2: Das Floss zerbricht, alle Fliehenden verlieren **2 Herzen**.

3–4: Zurück an Land gespült. Das Material ist weg, die Routenkarte bleibt.

5–6: Flucht geglückt!

KOOP Bei 3–4 bleibt das Floss liegen und kann am nächsten Tag **ohne neues Material** nochmals benutzt werden. Alle treffen sich auf **einem Feld** im Abschnitt und bezahlen gemeinsam.

TEAM Beide stehen auf demselben Feld und bezahlen gemeinsam.

SIGNALFEUER



Baut **Lagerfeuer auf dem Strandring**, bis eine Kette brennt: genug Feuer, und zwischen zwei Feuern liegen **mindestens so viele Felder** wie in der Tabelle. Gezählt wird rund um den Ring, Feld 42 grenzt an Feld 1.

Brennt das letzte Feuer mit dem richtigen Abstand, **entdeckt ein Schiff das Signal**: Ihr seid gerettet.

Figuren	Feuer	Abstand	Kosten gesamt
1	3	9 Felder	6 Holz · 3 Stein · 3 Abfall
2	4	7 Felder	8 Holz · 4 Stein · 4 Abfall
3	5	5 Felder	10 Holz · 5 Stein · 5 Abfall
4	6	4 Felder	12 Holz · 6 Stein · 6 Abfall

KOOP Nach dem letzten Feuer müssen **alle auf einem Feuerfeld der Kette** stehen (nicht unbedingt auf demselben).

TEAM Es zählen nur die Feuer des **eigenen Teams**.

PVP Es zählen nur die **eigenen** Feuer.

FLUGZEUGWRACK

Das Wrack liegt irgendwo im **Wald** (1 Waldplättchen). Repariert es **direkt auf dem Wrackfeld**. Dafür braucht ihr den **Brennsprit** (Spezialkarte) und Rohstoffe.





Figuren	Reparatur	Treibstoff
1	3 Abfall · 1 Seil · 1 Nahrung	1 Brennsprit
2	6 Abfall · 2 Seil · 2 Nahrung	1 Brennsprit
3	9 Abfall · 3 Seil · 3 Nahrung	1 Brennsprit
4	12 Abfall · 4 Seil · 4 Nahrung	1 Brennsprit

Wichtig

Alle Figuren, die fliehen, müssen **beim Wrack stehen** und dürfen **nicht K.O.** sein. Der Motor springt an, das Flugzeug hebt ab!

SPIELENDE UND SIEG

WANN IST DAS SPIEL ZU ENDE?

- Sobald jemand **erfolgreich flieht**. Die laufende Runde wird aber noch **zu Ende gespielt**, damit alle gleich viele Züge haben. In dieser Runde dürfen auch die anderen noch fliehen.
- Wenn die **Lava-Karte** aufgedeckt wird. Alle, die noch auf der Insel sind, **verlieren**.
- Im **PvP**, wenn nur noch eine Person übrig ist.
- Im **Koop**, wenn alle gleichzeitig K.O. sind.

WER GEWINNT?

KOOP KOOPERATIV

Ihr gewinnt **gemeinsam**, wenn **alle zusammen** fliehen. Wer K.O. ist, muss vorher wiederbelebt werden. Bricht der Vulkan aus oder sind alle K.O., verliert ihr gemeinsam.

TEAM TEAM

Das Team, dessen **beide Mitglieder zuerst** fliehen, gewinnt. Schafft es das andere Team in derselben Runde auch, hat es **nicht verloren**.

PVP JEDER GEGEN JEDEN

Wer **zuerst flieht**, gewinnt. Wer in derselben Runde ebenfalls flieht, hat **nicht verloren**. Wer als **Letzte*r übrig** bleibt, gewinnt ebenfalls.

Beispiel

Lena flieht im PvP mit dem Floss und gewinnt. Die Runde läuft weiter: Ben repariert am selben Tag noch das Flugzeug und entkommt auch. Ben hat nicht gewonnen, aber auch **nicht verloren**. Wer danach noch auf der Insel ist, hat verloren.

KURZÜBERSICHT

JEDER TAG

1. Alle **+1 Energie** (max. 6, nicht bei K.O.)

2. Startperson deckt die **Tageskarte** auf

3. Alle spielen ihren Zug, **gegen den Uhrzeigersinn**

DEIN ZUG

1. Weitsicht (immer zuerst): W3, Plättchen im Umkreis 2 aufdecken

2. Unterwegs, beliebig oft und gemischt: laufen (1 Energie pro Schritt), essen, bauen, Bandage, Karten, handeln

3. Zum Schluss: Abbauen oder Rasten (+2)

ZUG ENDET SOFORT

Abbauen · **Kompass bergen** · **Rasten** · **Teich** trinken · **Shelter** betreten · **Tierkampf verloren** · **Duell** · **Fallgrube** · **plündern**

TIERKAMPF

W6 + Waffe (Speer +1, Machete +2, Jäger +1)

Klein 3+: Sieg 1 Nahrung · sonst -1 Herz, Tier weg, du bleibst

Gross 5+: Sieg 2 Nahrung · sonst -2 Herzen, zurück, Tier bleibt

ENERGIE

Tag **+1** · Rasten **+2** · Nahrung **+3** · Shelter **+4** · Teich **auf 6**

HERZEN

Bandage **+2** · Kräuterfund **+2** · Notfall-Proviant **+2** · max. 5

FLUCHT

Floss: Kompass → Routenkarte → Strand

Signalfeuer: Feuerkette am Strand

Flugzeug: Wrack + Brennsprit

NOTIZEN

Platz für eure Hausregeln, Rekorde und Ideen.

FLUCHT AUF EINEN BLICK

Alle Kosten gelten **pro fliehende Figur**: im Koop alle, im Team beide Partner, im PvP nur du.



FLOSS

Strandfeld im Abschnitt der Routenkarte · Routenkarte abgeben

FIGUREN	SOLIDES FLOSS (SICHER)	NOT-FLOSS (W6)
1	4 + 3 + 1 + 1	2 + 1 + 1
2	8 + 6 + 2 + 2	4 + 2 + 2
3	12 + 9 + 3 + 3	6 + 3 + 3
4	16 + 12 + 4 + 4	8 + 4 + 4



SIGNALFEUER

Kette aus Lagerfeuern auf dem Strandring

FIGUREN	FEUER	ABSTAND	KOSTEN GESAMT
1	3	9 Felder	6 + 3 + 3
2	4	7 Felder	8 + 4 + 4
3	5	5 Felder	10 + 5 + 5
4	6	4 Felder	12 + 6 + 6



FLUGZEUGWRACK

Alle Fliehenden beim Wrack, niemand K.O.

FIGUREN	REPARATUR	TREIBSTOFF
1	3 + 1 + 1	1 Brennsprit
2	6 + 2 + 2	1 Brennsprit
3	9 + 3 + 3	1 Brennsprit
4	12 + 4 + 4	1 Brennsprit

Viel Glück auf der Insel!