

HELLAPAGOS

SPELREGELS



KORT SPELOVERZICHT



Na schipbreuk te hebben geleden, bevindt de bemanning waar je deel van uitmaakt zich op een onbewoond eiland. De omgeving lijkt op het eerste gezicht een paradijs, maar er leven blijkt al snel lastig te zijn. Water en voedsel zijn schaars. Het is twijfelachtig of iedereen dit dieet kan volhouden. Er is maar één oplossing: bouw samen een groot vlot. Maar verspil geen tijd, want de wolken aan de horizon doen vermoeden dat er een gevaarlijke orkaan in aantocht is! Aan het einde van het spel winnen de spelers die het eiland op tijd verlaten (ervan uitgaande dat iemand zo lang kan overleven!).

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

Doe de 6 houten ballen in de buidel. **(A)**

Maak een stapel van de 12 vlotkaarten en leg deze naast het speelbord. **(B)**

Schud de 54 wrakkaarten en geef: **(C)**

• Iedere speler 4 gedekte kaarten in een spel met 3 tot en met 8 spelers.

• Iedere speler 3 gedekte kaarten in een spel met 9 tot en met 12 spelers.

Leg de resterende wrakkaarten als gedekte stapel in de kaartenhouder. **(D)**

Verwijder de orkaankaart (met een doorgekruste zandloper) en 5 willekeurige andere kaarten uit de 12 weerkaarten. Schud deze 6 kaarten en doe deze onder de overgebleven en geschudde weerkaarten. Leg deze nu als gedekte weerstapel op het speelbord. **(E)**

Leg de houtsteen  op veld 0 van het vlotspoor. **(F)**

Leg de water-  en voedselstenen  op het overlevingsspoor, afhankelijk van het aantal spelers: **(G)**

Leg de 12 statuskaarten als stapel naast het speelbord. **(H)**



Voorbeeld van een startopstelling in een basisspel met 5 spelers:

(G)

Aantal spelers	Eten	Water	Aantal spelers	Eten	Water
3	5	6	8	13	16
4	7	8	9	15	18
5	8	10	10	16	20
6	10	12	11	18	22
7	12	14	12	20	24



ALGEMEEN SPELVERLOOP

De speler die het meest op een schipbreukeling lijkt, wordt startspeler en neemt de startspelerkaart. Het spel bestaat uit een aantal rondes. Binnen een ronde komt iedere speler, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, 1 keer aan de beurt. Tijdens elke fase van een ronde mogen de spelers overleggen, onderhandelen, manipuleren of elkaar bedreigen... zonder verplichting om zich aan hun woord te houden... Maar op eigen risico!

Overzicht van een ronde:

1. Startspelerwissel
2. Toon de weerkaart
3. Iedere speler voert 1 actie uit
4. Controleer op overleving
5. Controleer op einde van het spel



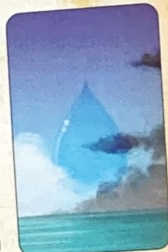
Startspelerkaart

SPELVERLOOP IN DETAIL

1. Startspelerwissel

(Sla deze fase in de eerste ronde over.)

Elke keer dat de startspeler weer aan de beurt zou komen, geeft hij de startspelerkaart aan zijn rechterbuurman. Als de startspeler wordt uitgeschakeld, geeft hij de startspelerkaart ook aan zijn rechterbuurman.



Weerkaart

2. Toon de weerkaart

Aan het begin van elke nieuwe ronde trekt de startspeler de bovenste weerkaart van de weerstapel en draait deze open.

3. Iedere speler voert 1 actie uit

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, kiest iedere speler steeds 1 actie, die hij direct uitvoert. Hij kan uit 4 mogelijke acties kiezen (zie blz. 4, **Acties in detail**):

- Vis vangen
- Water verzamelen
- Hout verzamelen om aan het vlot te bouwen
- Het wrak doorzoeken

4. Controleer op overleving

Nadat iedere speler 1 actie heeft uitgevoerd, moet iedere overlevende (speler die nog in het spel is, met inbegrip van zieken) 1 portie water en 1 portie voedsel ontvangen.

A. Water drinken (watersteen):

Zijn er ten minste zoveel porties water als overlevenden, zet dan de watersteen op het overlevingsspoor voor iedere overlevende 1 veld achteruit.



Voorbeeld:

Aan het einde van de ronde zijn er 6 spelers en de watersteen geeft 8 porties water aan. Er is dus genoeg voor iedereen. De watersteen gaat naar 2 en de spelers gaan door met de stap "Eten".

Zijn er minder porties water dan overlevenden, dan kunnen spelers waterkaarten gebruiken om de watersteen vooruit te zetten. Is er dan nog steeds niet voldoende voor iedereen, dan bepaalt een stemming wie geen water krijgt (zie blz. 7, **Stemmen**). Na het stemmen blijven zoveel spelers als het aantal beschikbare porties water in het spel. De anderen sterven op tragische wijze van de dorst en zijn uitgeschakeld.



Voorbeelden van waterkaarten

Voorbeeld:

Aan het einde van de ronde zijn er 6 overlevenden, maar er zijn slechts 4 porties water. De spelers komen er dus 2 tekort. Eén speler speelt een waterkaart, zodat er nu nog maar 1 te weinig is. De spelers moeten nu stemmen om 1 speler uit te schakelen en zetten de watersteen op 0, voordat ze met de stap "Eten" verdergaan.

B. Eten (voedselsteen):

Nadat de porties water zijn "verdeeld", gaan de spelers eten.

Zijn er ten minste zoveel porties voedsel als overlevenden, zet dan de voedselsteen op het overlevingsspoor voor iedere overlevende 1 veld achteruit. Daarmee eindigt de ronde.

Zijn er minder porties voedsel dan overlevenden, dan kunnen spelers voedselkaarten gebruiken om de voedselsteen vooruit te zetten. Is er dan nog steeds niet voldoende voor iedereen, dan bepaalt een stemming wie geen voedsel krijgt (zie blz. 7, **Stemmen**). Na het stemmen blijven zoveel spelers als het aantal beschikbare porties voedsel in het spel. De anderen sterven op tragische wijze van de honger en zijn uitgeschakeld.



Voorbeelden van voedselkaarten

Opmerking:

Als een voedsel- of watersteen aan het begin van deze fase op 0 staat, wordt er voor dit middel niet gestemd. In plaats daarvan overleven de schipbreukelingen die een kaart met het betreffende middel spelen, en de anderen sterven... tenzij ze door een andere speler worden geholpen of voor gebruik van het pistool kiezen...

5. Controleer op het einde van het spel

Na eventuele stemmingen en het aanpassen van de water- en voedselstenen controleren de spelers of het spel is afgelopen (zie blz. 8, **Einde van het spel**). Is dat niet het geval, dan starten de overlevenden een nieuwe ronde met het naar rechts doorgeven van de startspelerkaart.

ACTIES IN DETAIL

1. Vis vangen

Kiest een speler deze actie, dan trekt hij 1 bal uit de buidel. Het aantal vissen op de bal (1, 2, 3) geeft aan hoeveel vis hij heeft gevangen. Zet de voedselsteen () op het overlevingsspoor het betreffende aantal velden vooruit. Doe de bal dan terug in de buidel.

Voorbeeld:

Otto beslist om in zijn beurt te vissen, dus hij trekt een bal uit de buidel. De bal toont 2 vissen. Hij zet de voedselsteen op het overlevingsspoor 2 velden vooruit.



2. Water verzamelen

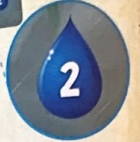
Kiest een speler deze actie, dan kijkt hij naar het cijfer in de druppel op de weerkaart voor deze ronde (varieert van 0-3) en zet hij de watersteen (💧) op het overlevingsspoor het betreffende aantal velden vooruit. **Let op:** spelers kunnen op een zonnige dag geen water verzamelen (als de weerkaart 0 toont). Het is daarom verstandig om vooruit te plannen!

Voorbeeld:

Marjan beslist om in haar beurt water te verzamelen. De weerkaart toont 2 druppels, dus ze zet de watersteen op het overlevingsspoor 2 velden vooruit.

Opmerking:

De spelers kunnen zowel van voedsel als van water een maximale voorraad van 36 porties hebben. Overlevenden kunnen niet meer verzamelen dan dat.



3. Hout verzamelen om het vlot te bouwen

Om hout te verzamelen, gaat een speler naar het bos, dat met slangen bezaaid is! Kiest een speler deze actie, dan vindt hij het eerste beetje hout aan de rand van het bos veilig en zet hij de houtsteen op het vlotspoor automatisch 1 veld vooruit.

Voorbeeld:

Kees beslist om in zijn beurt hout te verzamelen. Hij begint door de houtsteen op het vlotspoor 1 veld vooruit te zetten.



Daarna beslist de speler of hij verder het bos ingaat met kans op slangenbeten. Hij meldt hardop hoeveel extra hout hij wil verzamelen (1-5) en trekt dan in één keer dat aantal ballen uit de buidel. Zijn alle ballen wit, dan zet hij de houtsteen op het vlotspoor zoveel velden vooruit als het aantal getrokken ballen.

Voorbeeld (vervolg):

Kees wil verder het bos in om 2 extra hout te verzamelen, dus hij trekt 2 ballen. Omdat ze beide wit zijn, zet hij de houtsteen op het vlotspoor 2 velden vooruit.



Trekt de speler de **zwarte bal**, dan is hij door een slang gebeten en wordt hij 1 ronde lang ziek (zie blz. 8, **Ziek**). Hij zet de houtsteen dan niet verder vooruit.

Voorbeeld:

Ben beslist ook om hout te verzamelen. Hij zet de houtsteen op het vlotspoor 1 veld vooruit en trekt 3 ballen. Helaas trekt hij de zwarte bal (⚫). Hij zet de houtsteen niet verder vooruit en neemt een statuskaart, die hij met de "zieke" kant naar boven voor zich legt (zie blz. 8, **Ziek**).



Statuskaart,
"zieke" kant

Doe ongeacht het resultaat alle getrokken ballen terug in de buidel. Zodra de houtsteen op het vlotspoor het zesde veld bereikt, leggen de spelers een vlotkaart op het vlotkaartenveld en zetten ze de houtsteen weer op veld 0. Elke vlotkaart staat 1 overlevende speler toe om van het eiland te ontsnappen (zie blz. 8, **Einde van het spel**).



Vlotkaart

4. Het wrak doorzoeken

De speler trekt de bovenste wrakkaart uit de kaartenhouder en neemt deze zonder dat anderen de kaart zien in zijn hand.



EEN KAART SPELEN

Een speler mag wrakkaarten in zijn hand op elk moment spelen (tenzij de kaart anders aangeeft). Leg een kaart na gebruik direct af, tenzij deze een permanent effect heeft. Spelers mogen op elk moment kaarten met elkaar ruilen of aan elkaar geven.

Middelenkaarten:

Water, voedsel. Een speler kan deze kaarten spelen om de bijbehorende steen op het overlevingsspoor vooruit te zetten (en iedereen te helpen) of ze voor zichzelf houden bij een tekort. Hij mag ze ook aan een andere speler geven.



Voorbeelden van middelenkaarten

Permanente kaarten:

Bijl, kruijk, hengel, kristallen bol, enzovoort. Wil een speler zo'n kaart gebruiken, dan legt hij deze open voor zich neer. Daarna kan hij deze elke ronde gebruiken. Wordt hij uitgeschakeld, dan legt hij de permanente kaarten af (met uitzondering van het pistool).

Een speler kan een pistool en een kogel gebruiken om op een andere speler te schieten. Leg een kogel na gebruik af, maar houd het pistool. Zijn meer spelers gewapend, dan schiet de speler die dat als eerste meldt voordat een andere speler met een pistool probeert te schieten. Wordt een pistool gebruikt om een andere speler uit te schakelen, dan ontvangt de schutter de handkaarten van het slachtoffer. Het slachtoffer is uit het spel. Het pistool is de enige permanente kaart die hij van het slachtoffer mag stelen: leg andere permanente kaarten af.



Voorbeelden van kaarten met een permanent effect



Pistool- en kogelkaarten

Speciale kaarten voor eenmalig gebruik:

Tegengif, voodooop, enzovoort. Met deze kaarten kan een speler een bepaalde actie eenmalig uitvoeren. Na gebruik legt hij de kaart af (tenzij deze anders aangeeft).



Voorbeelden van kaarten voor eenmalig gebruik

Nutteloze kaarten:

Oud ondergoed, autosleutels, enzovoort. Deze kaarten hebben geen effect. Maar ze kunnen met andere spelers worden geruild, om ze bijvoorbeeld te foppen.



Voorbeelden van nutteloze kaarten

STEMMEN

Stemmingen zijn noodzakelijk bij een tekort aan water of voedsel (of als de spelers het eiland moeten verlaten en er niet voldoende plaats is).

De startspeler telt tot 3 en iedereen wijst dan tegelijk een andere speler aan.

De speler die het vaakst wordt aangewezen, is uitgeschakeld. De spelers mogen vóór een stemming overleggen.

De startspeler bepaalt wanneer het overleg voorbij is.

Een speler die als gevolg van een stemming bij een tekort wordt uitgeschakeld, kan zijn hachje nog redden door een kaart van het ontbrekende middel te spelen. In dat geval overleeft de betreffende schipbreukeling en is een nieuwe stemming niet nodig.

Een speler kan met behulp van een pistool en een kogel ook iemand neerschieten om het aantal schipbreukelingen dat water of voedsel nodig heeft te verkleinen. Krijgen meerdere spelers de meeste

stemmen, dan bepaalt de startspeler wie van hen wordt uitgeschakeld (ook als hij zelf één van de betreffende aangewezen spelers is).



Voorbeeld:

Bij een stemming tussen 7 schipbreukelingen krijgen Ben en Kees ieder 3 stemmen tegen. Otto heeft de startspelerkaart en besluit om Ben te elimineren, die tegen hem had gestemd. Zoete wraak!

Bij elke stemming wordt ten hoogste 1 speler geëlimineerd. Moeten er meer spelers worden uitgeschakeld, voer dan meerdere stemmingen na elkaar uit.

VAN DORST OF HONGER STERVEN

Na een tekort sterven de door stemming bepaalde schipbreukelingen van dorst of honger, tenzij ze zich met respectievelijk een water- of voedselkaart kunnen redden. Een schipbreukeling die zich op die manier redt, kan in die ronde niet meer voor dat middel worden uitgeschakeld. Hij mag echter wel bij het andere middel worden aangewezen.

Voorbeeld:

Otto is aangewezen bij een stemming als gevolg van een watertekort. Gelukkig heeft hij een waterfles, die hem een persoonlijke portie water geeft. Helaas is er ook een voedseltekort en de andere schipbreukelingen wijzen hem weer aan. Omdat hij geen portie voedsel heeft achtergehouden, sterft hij van de honger en is hij uit het spel.

Een schipbreukeling kan ook door een andere speler gered worden als deze hem de betreffende water- of voedselkaart geeft. Een schipbreukeling die van dorst of honger sterft, is uit het spel. Hij krijgt een statuskaart, die hij met de "dode" kant naar boven voor zich neerlegt.

Had de uitgeschakelde speler een pistool gespeeld, voeg dat dan aan zijn hand toe. Schud zijn handkaarten en verdeel die gelijkelijk onder zijn linker- en rechterbuurman (één voor één, te beginnen bij de linkerbuurman). Leg andere permanente kaarten die voor het slachtoffer lagen af.

ZIEK

Een speler kan ziek worden als gevolg van een slangenbeet (houtactie) of het gebruik van een kaart "Vervuild water" of "Rotte vis". Een speler die ziek wordt, neemt een statuskaart en legt deze met de "zieke" kant naar boven voor zich neer. Een zieke speler mag aan het einde van een ronde niet stemmen (maar kan uiteraard wel worden aangewezen) en mag in de volgende ronde geen actie uitvoeren en kaarten spelen. Hij levert de statuskaart net vóór fase 4 (Controleer op overleving) van de volgende ronde in, zodat hij aan het einde van die ronde weer aan de stemming mee mag doen.

Uitzondering:

Wordt een zieke speler bij een stemming als gevolg van een tekort het vaakst aangewezen, dan mag hij zich redden door de betreffende water- of voedselkaart te spelen.

Voorbeeld:

Ben gaat hout verzamelen, maar hij wordt door een slang gebeten. De ronde eindigt en er wordt op overleving gecontroleerd. Er is voldoende water, maar niet voldoende voedsel voor iedereen. Er is een stemming nodig. Ben mag niet stemmen, omdat hij ziek is. Alle anderen stemmen tegen hem... maar gelukkig heeft hij een broodje en kan hij zich redden. Een nieuwe ronde begint. Ben is echter ziek en mag geen actie uitvoeren. Voordat er op overleving wordt gecontroleerd, legt Ben zijn statuskaart af. Hij mag nu weer meestemmen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op 3 manieren eindigen:

Het eiland verlaten

Aan het einde van een ronde kunnen de overlevenden aan boord van het vlot gaan als aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- De water- en voedselporities moeten al verdeeld zijn.
- Er moeten ten minste zoveel vlotkaarten op het vlotkaartenveld liggen als er overlevenden zijn.
- Er moet voor iedere overlevende ten minste 1 portie water en 1 portie voedsel beschikbaar zijn (voor de reis).

Voorbeeld:

Er zijn aan het einde van de ronde 4 spelers over en het overlevingsspoor geeft 8 water en 9 voedsel aan. De spelers verdelen het voedsel, waardoor de voorraden naar 4 water en 5 voedsel dalen. Er liggen 4 vlotkaarten op het vlotkaartenveld op het speelbord.

De 4 spelers hebben alles wat ze nodig hebben om aan boord van het vlot te gaan en te winnen (het is heel goed mogelijk dat alle spelers overleven en winnen).



Totale mislukking

Het spel eindigt ook als aan het einde van een ronde iedereen van dorst of honger sterft. In dat geval verliest iedereen!

Aankomst van de orkaan



Zodra de orkaankaart (weerkaart met de doorgekruiste zandloper) is opgedraaid, moet het vlot het eiland aan het einde van de betreffende ronde verlaten, anders verliezen alle spelers! Om aan boord te mogen gaan, gelden de gebruikelijke voorwaarden (zie blz. 8). Indien nodig mogen (en moeten) de spelers stemmen om schipbreukelingen te elimineren om aan de voorwaarden te voldoen:

- De water- en voedselporties moeten al verdeeld zijn.
- Er moeten ten minste zoveel vlotkaarten op het vlotkaartenveld liggen als er overlevenden zijn; voer anders stemmingen uit om spelers te elimineren totdat er voldoende plaats is.
- Er moet voor iedere overlevende ten minste 1 portie water en 1 portie voedsel beschikbaar zijn (voor de reis); voer anders stemmingen uit om spelers te elimineren totdat er voldoende voorraad is.

Opmerking:

Een speler mag de fruitmand niet gebruiken als extra voedselvoorraad bij het aan boord gaan van het vlot.

Spelers die worden uitgeschakeld, moeten op de gebruikelijke manier hun handkaarten opgeven. De spelers die aan boord van het vlot gaan, winnen het spel.

Opmerking:

Het is toegestaan om ziek aan boord van het vlot te gaan (een speler zou bijvoorbeeld rotte vis of vervuild water moeten consumeren om aan boord van het vlot te mogen gaan).

COMPETITIEVE VERSIE

De spelers bepalen gezamenlijk hoeveel spellen ze spelen en of ze de coöperatieve of de solitaire versie spelen:

Coöperatieve schipbreukelingen:

Uitsluitend de schipbreukelingen aan boord van het vlot scoren punten. Ieder van hen krijgt zoveel punten als het aantal spelers op het vlot. Na het afgesproken aantal spellen wint de speler met de meeste punten.

Solitaire schipbreukelingen:

Het doel is om te overleven met zo min mogelijk lotgenoten op het vlot. Een speler die aan het einde van het spel in zijn eentje op het vlot zit, scoort zoveel punten als het aantal spelers aan het begin van het spel. Voor iedere extra overlevende op het vlot, scoort ieder van hen 1 punt minder. Oftewel, hoe meer overlevenden, hoe minder punten.

Voorbeeld:

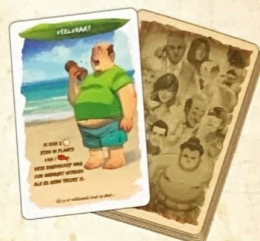
In een spel met 8 spelers zou een enkele overlevende 8 punten scoren, 2 overlevenden ieder 7 punten, enzovoort.

VARIANT: STEM VAN DE DODEN

In deze variant wordt bij belangrijke beslissingen raad gevraagd aan de zielen van de doden. Geëlimineerde spelers mogen nu aan alle stemmingen meedoen, maar kunnen uiteraard niet een tweede keer worden uitgeschakeld.

UITBREIDING

Deze uitbreiding bestaat uit 3 verschillende elementen (voorwerpen, karakters, gebeurtenissen). De spelers kunnen ervoor kiezen om 1, 2 of alle 3 elementen aan het basisspel toe te voegen.



Voorwerpkarten

Er zijn 20 voorwerpkarten (met inbegrip van 14 nieuwe), die met dit symbool zijn gemarkeerd: . Schud deze kaarten door de wrakkaarten van het basisspel. Deze kaarten werken op dezelfde manier als die in het basisspel. De effecten ervan staan onderaan de kaarten beschreven.



Karakterkaarten

Naarmate het avontuur vordert, ontwikkelen de schipbreukelingen talenten, passies of rollen binnen de gemeenschap... ten goede of ten slechte!

Schud vóór het begin van het spel de 20 karakterkaarten en geef iedere speler er 1. Doe de overgebleven karakterkaarten terug in de doos. Iedere speler legt zijn karakterkaart open voor zich neer. Elk karakter geeft de speler een eigenschap (bonus of nadeel). Afhankelijk van de kaart is deze eigenschap permanent of eenmalig. Spreek de eigenschap van een karakter de spelregels tegen, volg dan de tekst op de karakterkaart. Wordt een speler uitgeschakeld, dan legt hij zijn karakterkaart af.

Opmerking: gebruik in een spel met minder dan 5 spelers de met 5+ en 6+ gemarkeerde karakterkaarten niet. Voeg de kaarten met 5+ toe in een spel met 5 of meer spelers en de kaarten met 6+ in een spel met 6 of meer spelers.



Gebeurteniskaarten

De avonturiers hebben het ergste nog niet gezien: Als ze de jungle verder verkennen, ontdekken ze dat er andere schipbreukelingen op het eiland wonen. Gezien hun onbeschaafde manieren, lijkt het erop dat ze hier al enige tijd leven... Vrienden of vijanden? Je kunt niet wachten om dat uit te zoeken....



De gebeurteniskaarten zijn in 3 niveaus verdeeld (zie de achterkanten van de kaarten: I, II en III). Sorteert de kaarten op niveau en vorm dan als volgt een stapel van 12 kaarten:

I, II, III / I, II, III / I, II, III / I, II, III / I, II, III.

De eerste zichtbare kaart is dus een I-kaart, de tweede een II-kaart, de derde een III-kaart, de vierde weer een I-kaart, enzovoort. Deze nieuwe gedekte stapel vormt het scenario voor dit spel. Doe de overgebleven gebeurteniskaarten terug in de doos.

Deze gebeurtenissen stellen belangrijke momenten voor, die het spel beïnvloeden. De startspeler trekt elke ronde vóór het tonen van de nieuwe weerkaart de bovenste gebeurteniskaart van de stapel. De spelers moeten de gebeurtenis (positief, neutraal of negatief) direct afhandelen, tenzij anders aangegeven. Overleg is toegestaan, maar de startspeler neemt de uiteindelijke beslissing. Soms geeft een gebeurteniskaart aan dat de groep een beslissing moet nemen.

De gebeurtenisstapel samenstellen



Voorbeeld:

"Een dorstige maniak": "Leg direct een waterfles af of verlies 3 porties water."

In dit geval kan een speler in de groep ervoor kiezen om een waterfleskaart af te leggen. Doet niemand dat, dan verliest de groep 3 porties water op het overlevingsspoor. Heeft de groep minder dan 3 porties water, dan verliezen ze allen het water dat ze hebben. Hebben ze geen porties water, dan kunnen ze de gebeurteniskaart zonder gevolgen afleggen.



Geef een gebeurteniskaart aan dat de spelers verschillende middelen ontvangen of verliezen, dan mogen ze elke combinatie kiezen.

Na afhandeling van de gebeurteniskaart vervolgen de spelers het spel zoals gebruikelijk.



Voorbeeld:

"Verlaten kamp": "Neem 2 middelen naar keuze."

De groep mag kiezen:

- 2  of 2  of 2 , of
- 1  en 1 , of
- 1  en 1 , of
- 1  en 1 .



SAMENVATTING

1- Startspelerwissel

Geef de startspelerkaart naar rechts door.

2- De weerkaart tonen

De startspeler draait de bovenste weerkaart van de stapel open.

3- Iedere speler voert 1 actie uit

Iedere speler voert 1 van de volgende acties uit:

Vis:

Trek een bal uit de buidel en zet de **voedselsteen**  op het overlevingsspoor zoveel velden vooruit als het aantal vissen op de bal (1 - 3). Doe de bal terug in de buidel.

Water verzamelen:

Zet de **watersteen**  op het overlevingsspoor zoveel velden vooruit als de druppel op de **weerkaart** van de huidige ronde aangeeft (0 - 3).

Hout verzamelen om aan het vlot te bouwen:

Zet de **houtsteen**  1 veld vooruit. Meld dan, indien gewenst, een aantal ballen die je uit de buidel wilt halen (1 - 5) en trek deze. Zet de zwarte bal er niet tussen, zet de houtsteen dan het betreffende aantal velden vooruit. Bereikt de houtsteen veld 6, leg dan een **vlotkaart** op het speelbord en zet de houtsteen op veld 0. Doe de ballen terug in de buidel.

Het wrak doorzoeken:

Trek een wrakkaart en neem deze in je hand.

4- Controleer op overleving

Water drinken

Zet de **watersteen**  zoveel velden terug als het aantal overlevenden. Voer voor elke portie water die er tekort is een stemming uit om een speler te elimineren.

Eten

Zet de **voedselsteen**  zoveel velden terug als het aantal overlevenden. Voer voor elke portie voedsel die tekort is een stemming uit om een speler te elimineren.

5- Controleer op het einde van het spel

- Alle overlevenden kunnen het eiland verlaten, want er is **1 vlot**, **1 water** en **1 voedsel** voor iedere overlevende.
- De orkaan is gearriveerd. Voer stemmingen uit totdat er **1 vlot**, **1 water** en **1 voedsel** voor iedere overlevende is.
- Iedereen is gestorven.



© & © 2017, 2020 Gigamic

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteurs: Laurence & Philippe Gamelin

Illustraties: Jonathan Aucomte

Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China

