

DIE TRIBUTE VON PANEM

ÜBERLEBEN IN DISTRIKT 12

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Als Bewohner von Distrikt 12 kämpfst du ums tägliche Überleben. Denn alles, was du brauchst, ist hier Mangelware. Während des Spiels muss man immer wieder Abgaben leisten. Wer das nicht kann oder will, muss eine weitere seiner Karten in die Lostrommel legen. Nach 12 Runden werden diese Karten gemischt und eine gezogen. Der Spieler, dem diese Karte gehört, wird als Tribut für die Hungerspiele ausgewählt ... und verliert. Die anderen Spieler zählen die Punkte auf ihren gesammelten Karten zusammen. Wer die meisten Überlebenspunkte hat, gewinnt.

Möge das Glück stets mit euch sein!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 108 Karten, 4 Spielfiguren in Kunststoffaltern, 4 Spielerchips, 1 Startspielerzeichen, 1 Rundenanzeiger, 6 Abdeckplättchen

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt 6 Orte im Distrikt 12: Das Justiz-Gebäude, das Kapitol-Lager, die Bäckerei, den Hob, das Everdeen-Haus und den Wald. Im unteren Bereich verläuft eine Rundenleiste, auf der die jeweilige Spielrunde angezeigt wird. In jeder Runde versetzen die Spieler ihre Spielfigur auf einen der Orte, um neue Überlebenskarten zu erhalten. Jeder Ort zeigt 1 bis 3 runde Aktionsfelder. Ein Spieler kann einen Ort nur aufsuchen, wenn es dort ein freies Aktionsfeld für seine Spielfigur gibt.



DIE ÜBERLEBENSKARTEN (55 KARTEN)

Die Überlebenskarten bestehen aus 55 Karten, die in vier Güterarten unterteilt sind: Nahrung, Medizin, Kleidung und Brennstoff. In jeder Güterart gibt es Karten im Wert von 1, 2 oder 3 Überlebenspunkten.



DIE VORTEILSKARTEN (9 KARTEN)

Die Vorteilskarten sind 9 besondere Karten, die den Spielern während des Spiels oder am Spielende besondere Vorteile gewähren (siehe Seite 6).



DIE LOSKARTEN (44 KARTEN – JE 11 IN 4 FARBEN)

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Satz von 11 Loskarten, die seine Spielfarbe zeigen. Wenn ein Spieler während des Spiels nicht in der Lage oder nicht bereit ist, die geforderte Abgabe in Form von Überlebenskarten zu leisten, muss er stattdessen für jede fehlende Karte eine seiner Loskarten verdeckt auf das Feld „Die Glaskugel“ legen. Am Ende des Spiels werden die Loskarten auf der Glaskugel gemischt und eine Karte zufällig gezogen. Der Spieler, dessen Karte gezogen wird, wird als Tribut ausgewählt ... und hat das Spiel verloren.



DIE SPIELFIGUREN (JE 1 IN 4 FARBEN)

Jeder Spieler hat eine Spielfigur in der Farbe seiner Loskarten. In jeder Runde versetzen die Spieler ihre Spielfiguren nach Wahl von einem Ort zu einem anderen Ort – sofern es dort ein freies Aktionsfeld gibt.

DIE SPIELERCHIPS (JE 1 IN 4 FARBEN)

Jeder Spieler hat einen Spielerchip in der Farbe seiner Spielfigur. Einmal während des Spiels kann er seine Spielfigur zum Justiz-Gebäude setzen, wenn das Aktionsfeld dort frei ist. Um die zugehörige Aktion nutzen zu dürfen, muss er seinen Spielerchip abgeben.

DER RUNDENANZEIGER

Zu Beginn jeder Runde wird der Rundenanzeiger 1 Feld nach rechts auf der Rundenleiste weitergesetzt. Unter dem neuen Feld stehen Anweisungen, die in der aktuellen Runde befolgt werden müssen; z. B. werden auf einige Orte neue Überlebenskarten gelegt.

DAS STARTSPIELERZEICHEN

Zu Beginn des Spiels wird der jüngste Spieler Startspieler und erhält das Startspielerzeichen. Der Startspieler setzt jeweils seine Spielfigur als Erster auf einen neuen Ort. Während des Spiels wird der aktuelle Startspieler aufgrund der Anweisungen auf der Rundenleiste aufgefordert, das Startspielerzeichen an seinen linken Nachbarn weiterzugeben. Dadurch erhält jeder Spieler die Chance, einen neuen Ort als Erster aufzusuchen.

DIE ABDECKPLÄTTCHEN

Mit den Abdeckplättchen werden im Spiel zu zweit oder zu dritt einzelne Aktionsfelder abgedeckt. Dadurch bleibt der Überlebenskampf und die Jagd nach den Überlebenskarten spannend, auch wenn weniger als vier Spieler mitspielen (siehe Seite 7).



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Tableaus gelöst. Die Spielfiguren werden in die farblich passenden Kunststoffhalter gesteckt.

Hinweis: Nachfolgend werden die Vorbereitungen für das Spiel zu viert beschrieben. Auf Seite 7 stehen die Änderungen für das Spiel zu zweit oder dritt.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält **1 Spielfigur** und in derselben Farbe seinen **Spielerchip** und seine **11 Loskarten**. Jeder legt eine seiner Loskarten verdeckt auf das Feld „Die Glaskugel“. Seine übrigen Loskarten lässt jeder als offenen Stapel vor sich liegen.

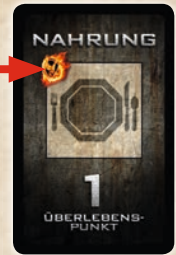
Der **Rundenanzeiger** wird auf das erste Feld der Rundenleiste gelegt (siehe Abbildung). Der jüngste Spieler erhält das Startspielerzeichen und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Aus den **Vorteilskarten** werden die 4 besonderen Karten, die das „Start-Symbol“  zeigen, herausgesucht. Diese 4 Karten werden gemischt und an jeden Spieler eine Karte ausgeteilt, die er offen vor sich auslegt. Jeder Spieler liest seinen Startvorteil laut vor. Die 5 übrigen Vorteilskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



Aus den **Überlebenskarten** werden die 12 Karten, die das „Start-Symbol“  zeigen, herausgesucht. Diese Karten werden gemischt und an jeden Spieler 3 Karten ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Überlebenskarten werden gemischt und auf jedes Feld beim Hob verdeckt 2 Karten abgelegt. Dann wird auf jedes Feld bei der Bäckerei 1 Karte offen abgelegt. Zum Schluss wird 1 Karte offen als erste Karte des Ablagestapels auf das Feld beim Kapitol-Lager gelegt.



Die restlichen Überlebenskarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf das Feld „Die Wiese“ gelegt.

Hinweis: Sollte dieser Stapel während des Spiels aufgebraucht sein, werden sofort alle Karten des Ablagestapels gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel auf der „Wiese“ bereitgelegt. Die oberste Karte wird wieder als erste Karte des neuen Ablagestapels beim Kapitol-Lager abgelegt. Auf diese Weise stehen immer Karten auf der Wiese und beim Kapitol-Lager zur Verfügung.

SPIELAUFBAU BEI 4 SPIELERN

ABLAGESTAPEL
1 Überlebens-
karte offen



DIE BÄCKEREI
1 Überlebenskarte
offen auf
jedes Feld

DIE GLASKUGEL
Von jedem Spieler
1 verdeckte
Loskarte

DER HOB
2 Überlebens-
karten verdeckt
auf jedes Feld

**RUNDEN-
ANZEIGER**
Startfeld der
Rundenleiste

DIE WIESE
Nachziehstapel für
Überlebenskarten

SPIELABLAUF

Die **Tribute von Panem** wird über 12 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Teilen.

1. Rundenanzeiger weitersetzen

Zu Beginn jeder Runde (außer in der ersten Runde) wird der Rundenanzeiger auf der Rundenleiste 1 Feld weitersetzt. Der Spieler, der zur Zeit das Startspielerzeichen besitzt, führt die Anweisungen der aktuellen Runde aus. Diese sind als Symbole unter der Rundenzahl angegeben. Auf Seite 8 sind die Symbole ausführlich erklärt.

Meistens müssen vom Nachziehstapel neue Karten in die Bäckerei und den Hob gelegt werden. An jedem dieser beiden Orte wird zuerst das linke Kartenfeld belegt, dann das rechte.

Viermal im Spiel werden die Spieler aufgefordert, Abgaben zu leisten. Dann müssen sie Überlebenskarten aus ihrer Hand auf den Ablagestapel ablegen. Alle Spieler wählen ihre Karte(n) gleichzeitig geheim aus und decken sie dann gleichzeitig auf. So sieht kein Spieler vorher, wie viele und welche Karten die anderen ablegen. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten nicht ablegen kann oder will, muss er für jede fehlende Karte eine weitere seiner Loskarten auf das Feld „Die Glaskugel“ legen.

2. Spielfiguren versetzen

Nachdem die Anweisungen der aktuellen Runde ausgeführt wurden, **muss** jeder Spieler seine Spielfigur an einen **anderen** Ort versetzen und führt sofort die Aktion des neuen Ortes durch. Es beginnt der Spieler mit dem Startspielerzeichen. Nach ihm folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. An jedem Ort gibt es 1 bis 3 runde Aktionsfelder.

Hinweis: Ein Spieler darf auf die Durchführung der Aktion verzichten.

Wenn ein Spieler zum ersten Mal an die Reihe kommt, setzt er seine Spielfigur auf ein beliebiges freies Aktionsfeld eines Ortes. In jeder weiteren Runde muss ein Spieler in seinem Zug seine Spielfigur auf ein freies Aktionsfeld eines beliebigen Ortes versetzen. Er darf jedoch nur einen Ort wählen, an dem es noch mindestens ein freies Aktionsfeld gibt. Ein Spieler darf **nicht** an einem Ort aus der Vorrunde stehen bleiben – auch dann nicht, indem er seine Spielfigur auf ein anderes Aktionsfeld desselben Ortes versetzen würde.

Hat ein Spieler seine Spielfigur auf ein freies Aktionsfeld eines anderen Ortes versetzt, darf er die Aktion dieses Feldes durchführen. In Kurzform steht die Aktion direkt auf dem Spielplan. Die ausführliche Erklärung steht auf den Seiten 4 und 5.

Nachdem jeder Spieler seine Spielfigur versetzt und die Aktion ausgeführt hat, endet die aktuelle Runde und die nächste Runde wird wie beschrieben durchgeführt.

DIE ORTE IM DISTRIKT 12

In jeder Runde muss ein Spieler seine Spielfigur auf einen anderen Ort versetzen. An dem neuen Ort darf er die zugehörige Aktion durchführen. Folgende Orte und Aktionen gibt es:



Der Wald: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf ein Aktionsfeld im Wald versetzt, deckt er die obersten 3 Überlebenskarten vom Nachziehstapel auf. Befindet sich darunter eine Karte Nahrung, darf er diese Karte behalten und auf die Hand nehmen. Deckt er mehrere Karten Nahrung auf, darf der Spieler 1 Karte davon auswählen. Die beiden übrigen Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt (beim Kapitol-Lager). Hat er keine Karte Nahrung aufgedeckt, hat er Pech gehabt und muss alle drei Karten auf den Ablagestapel legen.



Das Everdeen-Haus: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf ein Aktionsfeld beim Everdeen-Haus versetzt, zieht er die oberste Überlebenskarte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.



Der Hob: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf ein Aktionsfeld beim Hob versetzt, nimmt er alle Karten auf, die als verdeckter Stapel über diesem Aktionsfeld liegen. Er sieht sie sich an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Dann darf er 1 dieser Karten gegen 1 seiner Handkarten austauschen, indem er sie an beliebiger Stelle in den Stapel schiebt. Anschließend legt er den Stapel wieder verdeckt zurück.



Die Bäckerei: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf ein Aktionsfeld bei der Bäckerei versetzt, nimmt er alle Karten, die als offener Stapel über diesem Aktionsfeld liegen, zu seinen Handkarten. Da sich hier über mehrere Runden Karten ansammeln können, können die Spieler manchmal mehr als 1 Karte bekommen.



Das Kapitollager: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf das Aktionsfeld beim Kapitollager versetzt, nimmt er alle Karten auf, die als offener Ablagestapel über diesem Aktionsfeld liegen. Er sieht sie sich an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Dann darf er 1 dieser Karten gegen 1 seiner Handkarten austauschen, indem er sie an beliebiger Stelle in den Stapel schiebt. Anschließend legt er den Stapel wieder offen zurück.



Das Justiz-Gebäude: Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf das Aktionsfeld beim Justiz-Gebäude versetzt, darf er die Position seiner Spielfigur mit der eines Mitspielers vertauschen. **Wichtig:** Dazu muss er seinen Spielerchip abgeben. Er kann diese Aktion daher nur einmal im Spiel durchführen.

Der Spieler darf anschließend an dem neuen Ort die zugehörige Aktion durchführen.

Hinweis: Der Mitspieler, dessen Figur versetzt wird, hat dadurch keinen Nachteil, da er die Aktion seines Aktionsfeldes bereits durchgeführt hatte.

ÜBERLEBENSKARTEN SAMMELN

Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Überlebenskarten, indem sie die verschiedenen Orte auf dem Spielplan aufsuchen und neue Karten ziehen oder Karten tauschen. An den Orten ist jeweils angegeben, was zu tun ist.

Viermal im Spiel müssen die Spieler eine oder mehrere Karten auf den Ablagestapel legen – immer dann, wenn auf einem Feld der Rundenleiste die Anweisung ABGABE steht. Ist ein Spieler nicht in der Lage oder nicht bereit, die geforderten Überlebenskarten abzugeben, muss er stattdessen **für jede** fehlende Karte eine seiner Loskarten auf das Feld „Die Glaskugel“ legen.

Für die ABGABE spielt die Zahl auf der Überlebenskarte keine Rolle.

Tipp: Da es Karten im Wert von 1, 2 oder 3 Überlebenspunkten gibt, sollten die Spieler versuchen, möglichst nur Karten im Wert 1 abzulegen. Eventuell sollten sie ein weiteres Los in der Glaskugel riskieren, um wertvolle Karten zurückzuhalten.



Während des Spiels dürfen die Spieler grundsätzlich beliebig viele Überlebenskarten auf der Hand halten. Allerdings müssen sie viermal im Spiel, nachdem sie die ABGABE geleistet haben, ihre Handkarten auf 6 Karten reduzieren. **Wichtig:** Da die Spieler auch am Ende des Spiels ihre Handkarten auf 6 reduzieren müssen, bedeutet das, dass jeder Spieler höchstens 6 Überlebenskarten am Spielende werten kann.

DIE VORTEILSKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn eine Vorteilskarte, die er offen vor sich ablegt. Während des Spiels können die Spieler eine neue Vorteilskarte erhalten, die erst später ins Spiel kommt. Dreimal im Spiel werden aufgrund der Anweisung auf der Rundenleiste neue Vorteilskarten aufgedeckt und offen neben die Orte gelegt, die auf der Karte angegeben sind. **Beispiel:** „Katniss' Bogen“ kommt neben den Wald.



Ein Spieler, der einen Ort aufsucht, neben dem eine Vorteilskarte liegt, kann auf die Aktion dieses Ortes verzichten und stattdessen diese Vorteilskarte nehmen. Die neue Vorteilskarte ersetzt seine Start-Vorteilskarte. Diese legt er in die Schachtel zurück. Ein Spieler kann immer nur **eine** Vorteilskarte besitzen. Die neue Vorteilskarte behält er bis zum Spielende. Er kann sie nicht noch einmal durch eine andere Vorteilskarte ersetzen.

Wichtig: Die Vorteilskarte „Bürgermeister Undersee“ kann ein Spieler auch erhalten, wenn er seinen Spielerchip bereits eingesetzt hat. Er darf also seine Spielfigur zum Justiz-Gebäude versetzen und sich die Vorteilskarte nehmen. Allerdings dürfte er nicht zum Justiz-Gebäude ziehen, um stattdessen die Position seiner Spielfigur mit der eines Mitspielers zu tauschen.

Einmal im Spiel sollte jeder Spieler entscheiden, wann er seinen Startvorteil aufgeben will, um eine neue Vorteilskarte zu erhalten. Diese neuen Vorteilskarten bringen zwar keinen Vorteil während des Spiels, aber sie bringen zusätzliche Überlebenspunkte, wenn man die auf der Karte genannte Güterart besitzt.

Beispiel 1: „Katniss' Bogen“ bringt seinem Besitzer einen Bonus für Nahrungskarten im Wert 2 und 3.

Beispiel 2: Um die Karte „Bürgermeister Undersee“ nutzen zu können, muss ihr Besitzer von jeder Güterart mindestens 1 Karte besitzen. Der Wert der Karten ist beliebig.

Tip: Je nachdem, welche Vorteilskarte ein Spieler hat, sollte er versuchen, bestimmte Überlebenskarten zu sammeln. Oder er sollte versuchen, eine bestimmte Vorteilskarte zu bekommen, wenn er bereits mehrere der geforderten Überlebenskarten besitzt.

ÜBERLEBENSKARTEN TAUSCHEN

Viermal im Spiel dürfen alle Spieler miteinander Überlebenskarten tauschen. Die Anweisung auf der Rundenleiste gibt an, wann das erlaubt ist. Durchs Tauschen können die Spieler versuchen, benötigte Überlebenskarten für spätere Runden zu bekommen. Die Spieler dürfen zeigen, welche Karten sie auf der Hand haben, müssen es aber nicht. Es ist nicht notwendig, dass die Tauschpartner gleich viele Karten tauschen. Wenn sie sich einig sind, dürfen sie z. B. 2 oder mehr Karten gegen 1 einzelne Karte tauschen.

DIE ENDE-RUNDE

Nach Runde 12 gibt es zum Schluss die ENDE-Runde auf der Rundenleiste. Wie die Anweisung auf dem Rundenfeld angibt, muss nun jeder Spieler 1 Karte Kleidung, 1 Karte Nahrung, 1 Karte Brennstoff und 1 Karte Medizin (Werte beliebig) auf den Ablagestapel legen. Wer das nicht will oder kann, muss für jede fehlende Karte 1 Loskarte seiner Farbe auf das Feld „Die Glaskugel“ legen. Anschließend muss jeder Spieler so viele Karten von seiner Hand auf den Ablagestapel legen, bis er nur noch 6 Überlebenskarten auf der Hand hat. Anders als in allen anderen Runden werden in dieser Runde die Spielfiguren nicht mehr versetzt und die Spieler erhalten keine weiteren Überlebenskarten.

DER GEWINNER DES SPIELS

Nachdem die ENDE-Runde durchgeführt wurde, mischt ein Spieler sorgfältig alle Loskarten, die auf dem Feld „Die Glaskugel“ liegen. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt. Der Spieler, von dem diese Loskarte stammt, wurde als Tribut ausgewählt ... und verliert – unabhängig davon, wie viele Überlebenspunkte er gesammelt hat.

Alle anderen Spieler addieren die Überlebenspunkte auf ihren Handkarten und berücksichtigen die zusätzlichen Punkte, die sie durch ihre Vorteilskarten erhalten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der die wenigsten Loskarten in die Glaskugel gelegt hatte. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

ÄNDERUNGEN FÜR 3 SPIELER

Im Spiel zu dritt werden die 3 Aktionsfelder des Spielplans, die eine „4“ zeigen, mit Abdeckplättchen abgedeckt. Von der Spielerfarbe, die nicht im Spiel ist, wird eine Loskarte mit der Rückseite nach oben auf das Bäckerei-Feld, das eine „4“ zeigt, gelegt (siehe Abbildung rechts). Die übrigen dieser Loskarten kommen in die Schachtel zurück. Die abgedeckten Felder können im Spiel nicht betreten werden. Immer wenn auf die Bäckerei neue Karten gelegt werden (am Anfang und während des Spiels), wird nur das linke Bäckerei-Feld genutzt. Das abgedeckte Kartenfeld spielt nicht mit.

Da ein Spieler öfter Startspieler ist als die anderen, erhält er zu Beginn von den 12 Überlebenskarten mit „Start-Symbol“  nur 2 Karten. Der zweite Spieler erhält 3 und der dritte Spieler erhält 4 dieser Überlebenskarten. Die übrigen 3 Start-Überlebenskarten kommen in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler erhält 1 Vorteilskarte mit „Start-Symbol“ . Die vierte (nicht verteilte) Karte kommt in die Schachtel zurück.



ÄNDERUNGEN FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit werden die 6 Aktionsfelder des Spielplans, die eine „3“ oder „4“ zeigen, mit Abdeckplättchen abgedeckt. Von einer der beiden Spielerfarben, die nicht im Spiel sind, wird eine Loskarte mit der Rückseite nach oben auf das Bäckerei-Feld, das eine „4“ zeigt, gelegt. Eine zweite Karte kommt auf das Feld beim Hob, das eine „3“ zeigt (siehe Abbildung rechts). Die abgedeckten Felder können im Spiel nicht betreten werden. Immer wenn auf die Bäckerei oder beim Hob neue Karten gelegt werden (am Anfang und während des Spiels), wird nur das linke Bäckerei- und das linke Hob-Feld genutzt. Die abgedeckten Kartenfelder spielen nicht mit.

Der Startspieler erhält zu Beginn von den 12 Überlebenskarten mit „Start-Symbol“  nur 2 Karten. Der zweite Spieler erhält 3 dieser Überlebenskarten. Die übrigen 7 Start-Überlebenskarten kommen in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler erhält 1 Vorteilskarte mit „Start-Symbol“ . Die beiden nicht verteilten Karten kommen in die Schachtel zurück.



Wichtig: Zu den beiden Loskarten, die die Spieler auf das Feld „Die Glaskugel“ legen, kommen von einer der beiden nicht gewählten Spielerfarben noch 6 Loskarten hinzu. Alle übrigen Loskarten der beiden nicht gewählten Farben kommen in die Schachtel zurück. Wenn am Ende des Spiels eine Loskarte dieser neutralen Farbe gezogen wird, gewinnt der Spieler, der mehr Überlebenspunkte gesammelt hat. Wird eine Loskarte eines der beiden Spieler gezogen, gewinnt automatisch der andere Spieler.

DIE RUNDENLEISTE

Nachstehend werden die Anweisungen, die zu Beginn der einzelnen Runden ausgeführt werden müssen, ausführlich beschrieben. Nach kurzer Zeit wird diese Übersicht nicht mehr benötigt, da die Symbole auf dem Spielplan als Erinnerung ausreichen. **Hinweis:** Die abgebildeten offenen Karten sind nur als Beispiele anzusehen.

Nachdem die Anweisungen durchgeführt wurden, muss der aktuelle Startspieler seine Spielfigur versetzen und darf die Aktion des neuen Ortes nutzen. Reihum kommen danach die Mitspieler an die Reihe.



RUNDE 1

Keine Anweisungen



RUNDE 2

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Lege auf jedes Hob-Feld verdeckt 2 Überlebenskarten.



RUNDE 3

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Decke 2 Vorteilskarten vom Stapel auf und lege sie neben die auf den Karten genannten Orte.
- Alle Spieler dürfen miteinander Überlebenskarten tauschen.



RUNDE 4

- Der Spieler mit dem Startspielerzeichen gibt das Zeichen an seinen linken Nachbarn.
- Jeder Spieler muss 1 Karte Nahrung (Wert beliebig) auf den Ablagestapel legen (oder 1 Loskarte in die Glaskugel).
- Anschließend muss jeder seine Handkarten auf 6 Überlebenskarten reduzieren.



RUNDE 5

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Lege auf jedes Hob-Feld verdeckt 2 Überlebenskarten.



RUNDE 6

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Decke 2 Vorteilskarten vom Stapel auf und lege sie neben die auf den Karten genannten Orte.
- Alle Spieler dürfen miteinander Überlebenskarten tauschen.



RUNDE 7

- Der Spieler mit dem Startspielerzeichen gibt das Zeichen an seinen linken Nachbarn.
- Jeder Spieler muss 1 Karte Nahrung und 1 Karte Medizin (Werte beliebig) auf den Ablagestapel legen (oder bis zu 2 Loskarten in die Glaskugel).
- Anschließend muss jeder seine Handkarten auf 6 Überlebenskarten reduzieren.



RUNDE 8

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Lege auf jedes Hob-Feld verdeckt 2 Überlebenskarten.



RUNDE 9

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Decke 1 Vorteilskarte vom Stapel auf und lege sie neben den auf der Karte genannten Ort.
- Alle Spieler dürfen miteinander Überlebenskarten tauschen.



RUNDE 10

- Der Spieler mit dem Startspielerzeichen gibt das Zeichen an seinen linken Nachbarn.
- Jeder Spieler muss 1 Karte Kleidung, 1 Karte Nahrung und 1 Karte Brennstoff (Werte beliebig) auf den Ablagestapel legen (oder bis zu 3 Loskarten in die Glaskugel).
- Anschließend muss jeder seine Handkarten auf 6 Überlebenskarten reduzieren.



RUNDE 11

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Lege auf jedes Hob-Feld verdeckt 2 Überlebenskarten.



RUNDE 12

- Lege auf jedes Bäckerei-Feld offen 1 Überlebenskarte.
- Alle Spieler dürfen miteinander Überlebenskarten tauschen.



ENDE-RUNDE

- Jeder Spieler muss 1 Karte Kleidung, 1 Karte Nahrung, 1 Karte Brennstoff und 1 Karte Medizin (Werte beliebig) auf den Ablagestapel legen (oder bis zu 4 Loskarten in die Glaskugel).
- Anschließend muss jeder seine Handkarten auf 6 Überlebenskarten reduzieren.
- Die Spielfiguren werden nicht mehr versetzt.
- Mische die Loskarten vom Feld „Die Glaskugel“, ziehe 1 Karte und ermittle den Gewinner.

Impressum:

Autoren: Andrew Parks, Christopher Guild, Bryan Kinsella
Entwicklung: Bas Debbink, Michael Gradin, Gabrielle Moore, Manny O'Donnell, Christopher Parks, Sarah Parks, Sara Sterphone, Ada Terrizzi, Kyle Volker, Catherine Weresow
Grafik: Chris Raimo, Christopher Guild
Deutsche Gestaltung: Michaela Kienle / Fine Tuning
Deutsche Redaktion: TM-Spiele

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG, Pfisterstraße 5–7, D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 691929

Used by Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG by permission from WizKids/NECA, LLC. All rights reserved. © 2013 Lions Gate Films Inc. All rights reserved.