



## Ziel



Ihr habt es geschafft! Über das Satellitentelefon fordert ihr Hilfe an. Während ihr auf eure Rettung wartet, denkt ihr über eure Reise und eure Entscheidungen nach: Wäre ein anderer Weg vielleicht besser gewesen?

Runde	1	2	3
Anzahl Gefährten			
Anzahl Lebenspunkte			



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



Hilfe, eine Schlammlawine!  
Opfert 5 Lebenspunkte.



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



Mit Mühe durchquert ihr einen reißenden Fluss. Jede Figur verliert 2 Lebenspunkte.



Es geht bergauf, das kostet Kraft.  
Opfert 7 Lebenspunkte.



Eure Wasservorräte sind aufgebraucht. Das zehrt an euren Kräften.  
Opfert 5 Lebenspunkte.



Nach langem Suchen entdeckt ihr eine Wasserquelle.  
Erhaltet 2 Lebenspunkte.



Jemand wird von einer schweren Krankheit befallen. Diese Person verliert 5 Lebenspunkte.



Ihr habt eine Banane gefunden. Wessen Hunger ist am größten?  
Erhaltet 1 Lebenspunkt.



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



Ein Unwetter wütet. Die Kälte kriecht euch in die Knochen.  
Opfert 4 Lebenspunkte.



Banditen nehmen euch gefangen. Nicht alle überleben die Flucht. Eine Person bleibt zurück.



Die lange Reise macht euch hungrig, doch es ist keine Nahrung in Sicht.  
Jede Figur verliert 3 Lebenspunkte.



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



Nur knapp entkommt ihr einem Rudel Wölfe.  
Opfert 5 Lebenspunkte.



Es geht ein Stück bergab, das spart Kraft.  
Erhaltet 2 Lebenspunkte



**Zufallsereignis.**  
Zieht ein Ereignis vom Stapel.



Ein Erdbeben! Vorsichtig umgeht ihr das Hindernis.  
Opfert 2 Lebenspunkte.

## Start



Ihr seid auf dieser Insel gestrandet. Findet gemeinsam einen Weg zum rettenden Satellitentelefon auf dem Gipfel des Berges!