



Kompass

Überlebe die Insel

Überlebt ihr die Insel?

Gestrandet auf einer einsamen Insel müssen sich eure Figuren mit verschiedenen Fähigkeiten als Team zusammentun, um einen Weg zum rettenden Satellitentelefon auf dem Gipfel des Berges zu finden. Mögliche Wege sind soweit einzusehen, dass einzelne Gefahren abgeschätzt werden können. Welcher Weg der richtige ist, hängt nun von eurer Strategie ab. Ihr müsst als Team agieren, um eure Figuren sicher ans Ziel zu bringen.

VORBEREITUNG & AUFBAU

- Bildet Gruppen à 4 Personen (auch 3 oder 5 Personen möglich).
- Schneidet das ausgedruckte Spielmaterial zu. Pro Gruppe werden benötigt:
 - 1 Spielfeld
 - 6 Figurenkarten
 - 10 Ereigniskarten
 - Zusätzlich braucht jede Gruppe 1 Bleistift und 1 Radiergummi sowie einen Spielstein nach Wahl (z.B. eine Münze).
- Platziert das Spielfeld mittig auf einem Tisch.
- Mischt jeweils die Figuren- und Ereigniskarten und legt sie als Stapel mit der Bildfläche nach unten neben das Spielfeld.
- Setzt den Spielstein auf das Startfeld.

FIGUREN

Es gibt sechs Figuren mit verschieden vielen Lebenspunkten (♥) und unterschiedlichen Fähigkeiten:

- **Die Zeitwächterin Luna Gard** (2 ♥) kann ein zufälliges Ereignis voraussagen. Kommt ihre Fähigkeit zum Einsatz, kann die Gruppe ein beliebiges Zufallsereignis auf der Inselkarte auswählen und hierfür eine Ereigniskarte aufdecken. Die Gruppe weiß nun, was an dieser Stelle des Weges passieren wird, darf das Ereignis aber nicht verändern.
- **Der Außenminister Sir Richard Cornwell** (4 ♥) neutralisiert Konflikte mit feindlichen Inselbewohnern. Seine Fähigkeit kann eingesetzt werden, um seine Gruppe vor Übergriffen zu schützen. In diesem Fall werden keine negativen Effekte erlitten.
- **Der Querdenker Milow Fetch** (5 ♥) kann dank seiner Fähigkeit dafür sorgen, dass die Gruppe einen Zug innerhalb einer Ebene (horizontal) tätigt – unabhängig von den eingezeichneten Wegen.
- **Der Richter Lawrence McAllen** (5 ♥) darf an einer Weggabelung entscheiden, wenn im Team Uneinigkeit über den nächsten Schritt herrscht.
- **Die Entdeckerin Marie Puliza** (6 ♥) kann ein bereits aufgedecktes Zufallsereignis noch einmal ziehen lassen. Es gilt dann das zuletzt gezogene Ereignis.
- **Das Muskelpaket Jessica Cones** (8 ♥) ist die stärkste Figur im Spiel.

Jede Fähigkeit ist pro Spielrunde nur einmal einsetzbar (eine Spielrunde endet, wenn das Ziel erreicht wurde oder alle Lebenspunkte aller Figuren verloren sind).

Falls eine Figur keine Lebenspunkte mehr hat, kann ihre Fähigkeit nicht mehr eingesetzt werden. Außerdem kann sie keine neuen Lebenspunkte mehr erhalten.

EREIGNISSE

Es gibt Ereigniskarten und Ereignisfelder. In beiden Fällen können Figuren Lebenspunkte verlieren oder gewinnen. Die Ereignisse funktionieren alle nach jeweils einem der folgenden Schemata:

1. Ihr verliert X Lebenspunkte.
2. Ihr erhaltet X Lebenspunkte.
3. Eine Figur verliert X Lebenspunkte.
4. Alle Figuren verlieren X Lebenspunkte.
5. Eine Figur wird geopfert.

Bei 1. und 2. kann die Gruppe über die Verteilung der gewonnenen oder verlorenen Lebenspunkte frei entscheiden. Eine Aufteilung auf mehrere Figuren ist dann ebenfalls möglich.

Beispiel: „Ihr verliert 5 Lebenspunkte.“ Hier können einer Figur 3 und einer anderen Figur 2 Punkte abgezogen werden. (Wichtig: Hat eine Figur alle Lebenspunkte verloren, kann sie keine neuen Punkte mehr erhalten.)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, den Berggipfel mit möglichst vielen Figuren und Lebenspunkten zu erreichen. Hierfür wird das Spiel drei Mal wiederholt und mit immer neuen Figurenkonstellationen gespielt.

ABLAUF DES SPIELS

- Ihr zieht 4 Figurenkarten und legt diese für alle sichtbar auf den Tisch. In der dritten Runde könnt ihr Figuren frei wählen, um eure optimale Figurengruppe zusammenzustellen.
- Auf Grundlage der Fähigkeiten eurer Figuren und deren Lebenspunkte entscheidet ihr euch gemeinsam für einen Weg, um mit so vielen Figuren und Lebenspunkten wie möglich zum Ziel zu kommen. Dieser Weg ist davon abhängig, welche Ereignisse auf dem Spielfeld vorkommen und wie sich die Figurengruppe zusammensetzt.
- Die Figurengruppe bewegt sich immer gemeinsam. Es darf ausschließlich auf den eingezeichneten Wegen gelaufen werden und niemals zurück. Nur mit dem Querdenker kann sich die Figurengruppe einmal horizontal bewegen.
- Wenn ihr euch für einen Weg entschieden habt, setzt ihr den Spielstein nach und nach auf die jeweiligen Felder und handelt entsprechend den Anweisungen. Stoßt ihr auf ein Ereignisfeld, muss eine Karte vom Ereigniskartenstapel gezogen und entsprechend gehandelt werden.
- Wenn eine Figur Lebenspunkte verliert oder erhält, werden diese mit dem Bleistift weggestrichen oder hinzugemalt.

ENDE DES SPIELS

Nachdem das Ziel erreicht wurde oder alle Lebenspunkte aller Figuren verloren sind, wird oben rechts auf dem Spielfeld eingetragen, wie viele Figuren und Lebenspunkte nach der Reise noch gesamt vorhanden sind.

Diskutiert nun euren Weg: Welche Entscheidungen waren gut, welche hätten anders gefällt werden müssen? Nach eurer Besprechung beginnt die Reise erneut.