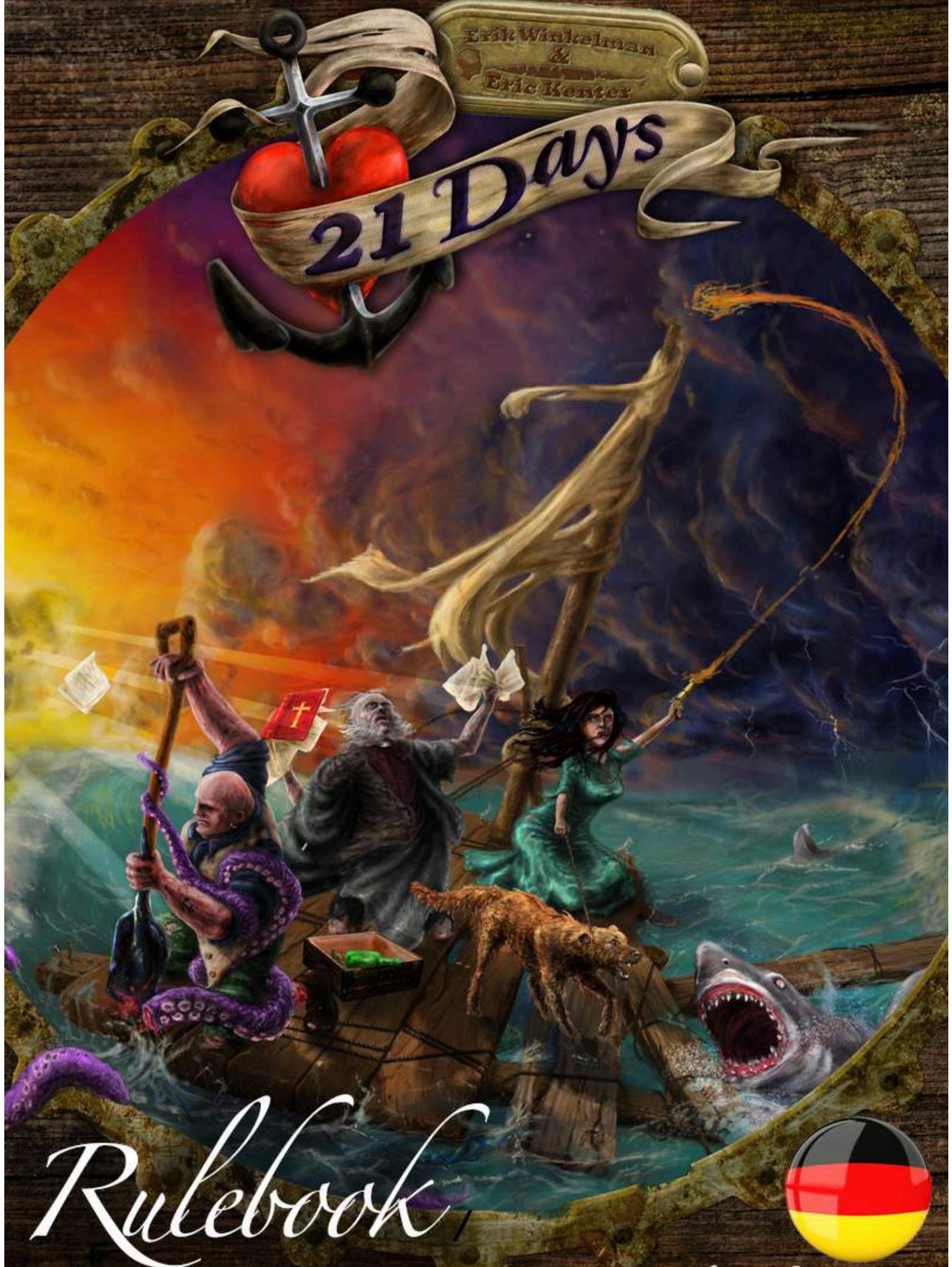


Erik Winkelman  
&  
Eric Kenter

21 Days



Rulebook

Erik Winkelman | Ronald Rijnart | Stefanie Schnitzler-Moll

17 Oktober 1903.



Die Esperanza landete in einem furchtbaren Sturm und verlor ihren Kampf gegen die Elemente. 163 Seelen kamen auf See um, doch eine kleine Gruppe überlebte diese Katastrophe und wurde an die Küste der Insel Juan Ansidad angespült. Sie hofften auf ein Wunder und warteten wochenlang auf die Bergungsmannschaft, die niemals kam. Die Nahrung wurde knapp und sie realisierten, dass, wenn sie überleben wollen, geschweige denn nach Hause zurückzukehren, sie tätig werden mussten. So gut es ging bauten sie ein Floß aus den Teilen der Esperanza, die angespült wurden

und sie zogen Strohhalme. Vier Überlebende, die bei klarem Verstand waren, mit wenig Rationen und einer gesunden Dosis Glück, trotzten den Gefahren des Pazifiks, auf der Suche nach Rettung.

Sie notierten ihren Überlebenskampf in dem Logbuch, welches ihr nun in euren Händen haltet. Ein Kampf der 21 Tage dauerte.

### Spielinhalt:

1 Spielbrett, 31 Logbuchkarten,  
13 Überlebendenkarten (3x rot, 3x gelb, 3x blau, 4x grün), 7 "Wechselnde Orte"-Karten, 6 Katastrophenkarten,  
12 Flaschenkarten, 3 Quallenkarten,  
1 Hai-Entfernungskarte,  
4 farbige Marker, 10 "Scruffs"-Karten,  
6 Floßplanken, 8 Tentakelmarker,  
16 Hoffnungsmarker,  
1 Startspielermarker,  
4 Schnippsmarker,  
1 Rettungsbootmarker,  
8 Überlebendenwürfel,  
4 Platzierungswürfel,  
1 schwarzer Hai-Angriffswürfel,  
1 lila Kraken-Angriffswürfel, 1 weißer extra Würfel,

### Ziel des Spiels:

21 Days lässt euch die Ereignisse, die im Logbuch der Überlebenden über einen Zeitraum von 21 Tagen festgehalten wurden, durchleben. Das Ziel des Spiels ist es, (mindestens) einen Überlebenden am 21. Tag in Sicherheit zu wissen. Nur, wenn ihr als Team zusammenarbeitet und eure Aktionen auf dem Spielbrett weise wählt, könnt ihr das Schiff rechtzeitig erreichen, um gerettet zu werden.

### 21 Days, das Solo-Spiel spielen:

Wenn die Solovariante gespielt wird, hast du zwei Möglichkeiten:

- Scruff's an Bord! Spiele das Spiel mit dem Hund Scruffs als grünen Überlebenden. Beachte während des Aufbaus die Anweisungen in rot und nutze die zusätzlichen Anweisungen auf Seite 11.
- Spiele das Spiel als 2-, 3-, oder 4-Spieler-Spiel; Du kontrollierst alle Überlebenden (ohne Scruffs).



### AUFBAU (2, 3 oder 4 Spieler Spiel)



Legt das Spielbrett auf den Tisch. Die Buchstaben von A bis K entsprechen den Buchstaben der Bilder auf dem Spielbrett.

**A.** Legt die 6 Floßplanken auf den Ozean.

**B.** 2 Spieler: Jeder Spieler wählt zwei Überlebende. 3 Spieler: Zwei Spieler wählen einen Überlebenden, ein Spieler wählt zwei. 4 Spieler: Jeder Spieler wählt einen Überlebenden. Legt die Überlebenden auf den zugehörigen Platz auf dem Spielbrett. Stellt sicher, dass ihr einen Überlebenden von jeder Klasse (Farbe) wählt. **Wenn du Scruffs an Bord spielst, wähle ihn als Mannschaftsüberlebenden (grüne Karte). Siehe "21 Days, Scruffs an Bord!", Seite 11.**

**C.** Mischt die Katastrophenkarten und legt sie verdeckt auf das Spielbrett.

**D.** Mischt die Quallenkarten und legt sie verdeckt auf das Spielbrett.

**E.** Mischt die Flaschenkarten und legt sie verdeckt auf das Spielbrett.

**F.** Schiebt die Hai-Entfernungskarte teilweise unter das Spielbrett, sodass die Zahl 5 noch sichtbar ist.

**G.** Platziert die 8 Krakententakeln, farbige Seite nach oben.

**H.** Mischt die "Wechselnde Orte"-Karten, zieht eine zufällig und legt sie auf das Spielbrett.

**I. Stellt nun das Logbuch zusammen:**

- Sortiert die Logbuchkarten nach der Zahl der Woche.
- Platziert die "Tag 21"-Karte (Woche 3) aufgedeckt auf die rechte Seite des Logbuchs. Dies ist der letzte Tag des Logbuchs und daher nicht austauschbar.
- Trennt die 3 Pflichtkarten aus der Woche 3 vom Rest der Karten und entfernt zufällig eine von diesen und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen 2 Karten mit den anderen der Woche 3 zusammen und legt sie offen auf die "Tag 21"-Karte.
- Mischt die Pflichtkarte der Woche 2 in das Deck der 6 Woche 2 Karten und legt sie offen oben auf die Woche 3.
- Mischt die 7 Woche 1 Karten und legt sie offen auf die Woche 2. Ihr solltet nun einen Stapel mit 21 Logbuchkarten haben.
- Legt die ungenutzten Logbuchkarten zurück in die Schachtel.

#### DIE PFLICHTKARTEN

**Woche 2 und Woche 3** haben Pflichtkarten. Ihr erkennt diese an dem Steuerrad auf der Rückseite.



Der gelbe Überlebende hat eine Gesamtstärke von 8.



Der gelbe Überlebende hat eine sichtbare Stärke von 2.

**J.** Jeder Überlebende wird durch 2 Würfel seiner Farbe dargestellt (die beiden größeren). Diese werden, nachdem die Gesamtstärke und der Platz eines Überlebenden auf dem Floß bestimmt wurden, aufeinander gestapelt und auf ihren vorgesehenen Platz auf dem Floß gelegt. Um die Gesamtstärke zu bestimmen, wirft jeder Spieler seine beiden Würfel. Addiert man die beiden Würfel eines Überlebenden, so erhält man seine Gesamtstärke. Die Überlebenden haben nicht nur eine Gesamtstärke, sondern auch eine sichtbare Stärke. Die sichtbare Stärke wird durch den Würfel, der oben liegt, angezeigt. Sollte die Summe aller geworfenen Würfel weniger als 20 oder mehr als 40 betragen, könnt ihr erneut würfeln. Entscheidet zusammen, auf welchem Platz auf dem Floß ihr die Überlebenden platziert.

**Wenn du mit "Scruffs an Bord!" spielst, legst du zuerst den grünen Überlebendenwürfel (Scruffs) auf den Platz neben der Angel. Zu Beginn des Spiels hat Scruffs eine Gesamtstärke von 4 (siehe "21 Days, Scruffs an Bord!", Seite 11).**

**K.** Wählt den Schwierigkeitsgrad des Spiels, indem ihr den Rettungsbootmarker auf das grüne, orange oder rote Feld auf der Rettungsleiste legt (K). Je weiter links ihr das Rettungsboot platziert, desto schwerer wird das Spiel sein.

**Zum Schluss:**

- Jeder Überlebende erhält einen kleineren Würfel seiner Farbe: **den Platzierungswürfel.**
- Legt die 16 Hoffnungsmarker in den Markerbeutel.
- Jeder Überlebende erhält einen Hoffnungsmarker. Legt diese immer auf die Überlebendenkarte. **Scruffs erhält keine.**
- Jeder Überlebende erhält zufällig einen der vier Schnippsmarker. Schnippst die Marker für jeden Überlebenden in die Luft. Die Fähigkeit auf der oben liegenden Seite kann einmalig im Spiel genutzt werden. (siehe "Schnippsmarker", Seite 4)
- Legt den Haiwürfel und den Krakenwürfel neben das Spielbrett.
- Vergewissert euch, dass jede einzigartige Fähigkeit der Überlebenden, sowie die durch die Markerwürfe bestimmten Spezialfähigkeiten jedem klar sind. Schiebe die erste Logbuchkarte aufgedeckt auf die rechte Seite des Logbuchs. Indem ihr das tut, werden die ersten zwei Tage des Logbuchs sichtbar.
- Bestimmt den Startspieler.

## DIE SCHNIPPSMARKER



Der Überlebende erhält 3 Hoffnungsmarker an Tag 21.



Wirf einen Würfel, egal von wem, einmal neu.



Verteile 4 Stärke unter den Überlebenden.



Annulliere eine Katastrophenkarte, die bereits gezogen wurde.



2 beliebige Überlebende können die Plätze auf dem Floß tauschen.

## DAS SPIEL BEGINNT:

Das Spiel beginnt an Tag 1 des Logbuchs. Dies ist der erste Tag auf See. Mit etwas Glück und etwas Taktik wird mindestens ein Überlebender an Tag 21 sicher sein. Wie funktioniert jeder Tag/Zug?

### 1. HAI-PHASE:

Die Hai-Entfernungskarte wird euch sagen, wenn eine Gruppe von vier Haien das Floß gefunden hat und diese angreifen. Der Startspieler schiebt die Hai-Entfernungskarte ein Feld nach rechts, sodass sie die nächste Zahl zeigt. Am Ende des Tages, an dem diese Karte eine 1 anzeigt, wird es zu einem Angriff kommen, nachdem alle anderen Aktionen und Ereignisse abgehandelt wurden. Nachdem die Haie angegriffen haben (die Hai-Entfernungskarte zeigt eine 1) wird die Karte wieder nach links geschoben, bis sie die 5 zeigt.

**WICHTIG:** Die Hai-Entfernungskarte wird schon zu Beginn des Spieles an Tag 1 verschoben.

### 2. MORGEN-PHASE:

Handelt die morgendlichen Ereignisse aus dem Logbuch ab (auf Seite 5 findet ihr detaillierte Erklärungen der Symbole).

### 3. MITTAGS-PHASE: WÄHLT UND AKTIVIERT ORTE.

Wenn du mit "Scruffs an Bord!" spielst, spiele eine Scruffskarte, bevor du Aktionen wählst und ausführst. Scruffs Stärke muss 5 oder 6 sein. (siehe "21Days, Scruffs an Bord!")



- Der Startspieler legt zuerst seine Platzierungswürfel auf verfügbare Orte, danach machen alle anderen Spieler das Gleiche.  
Wir raten euch, miteinander zu diskutieren, welche Orte für welchen Charakter den größten Vorteil bietet. Ihr erkennt alle verfügbaren Orte an dem Kompass. Werft jetzt noch keine Würfel.
- Aktiviert die Orte im Uhrzeigersinn, indem ihr die Platzierungswürfel werft. Beginnt am Ort des Kraken und hört an dem Angelplatz auf (seht auch die Erklärung auf Seite 6/7).

### 4. ABEND-PHASE:

Handelt die abendlichen Ergebnisse ab. (siehe: "Symbole", Seite 5)

### 5. ANGRIFFS-PHASE:

Am Ende des Tages, an dem die Hai-Entfernungskarte die Zahl 1 zeigt, kommt es zu einem Angriff der Haie. Handelt den Angriff ab, indem ihr die Anweisungen auf Seite 9 unter der Überschrift "Haiangriff" befolgt. Nachdem die Haie angegriffen haben, schiebt der Startspieler die Karte nach links auf ihre Startposition.

**6. LOGBUCH-PHASE:** Bereitet den nächsten Tag vor, indem der nächste Tag oben auf den vorherigen gelegt wird. Es sollten immer 2 Logbuchkarten sichtbar sein; der heutige und der nächste Tag. Gebt den Startspielermarker an den nächsten Spieler weiter.



## TAG 21 / ENDE DES SPIELS

Wenn mindestens einer der Charaktere am 21. Tag noch lebt, hofft dieser von dem Rettungsboot, welches die Meere nach euch abgesucht hat, gefunden zu werden.

Zu Beginn des 21. Tages verliert jeder Charakter 1 Stärke auf Grund der Erschöpfung. Danach müssen sie versuchen das Rettungsboot auf sich aufmerksam zu machen. Ihr könnt keine auf dem Spielbrett verfügbaren Aktionen mehr durchführen. Für je 2 Hoffnungsmarker kann ein Überlebender die Signalpistole abfeuern. Diejenigen, die in der unglücklichen Position sind, keine Hoffnungsmarker zu haben, können laut nach Hilfe rufen, indem sie einen Würfel werfen. Jeder Versuch, eine 6 zu würfeln, kostet 2 Stärke. Ein Delphin kann euch helfen, aber spezielle Hoffnungsmarker können heute nicht mehr genutzt werden. Haie werden an diesem Tag nicht mehr angreifen. Erreicht das Rettungsboot das letzte Feld auf der Rettungsleiste, werdet ihr gerettet und gewinnt somit das Spiel.

## SYMBOLE

Ihr könnt auf diese Symbole im Logbuch, auf Flaschen-, Scruffs- oder Katastrophenkarten während der verschiedenen Phasen stoßen. Folgt ihren Anweisungen von oben nach unten und von links nach rechts.



### WÄHLT UND AKTIVIERT ORTE

Die Spieler, beginnend mit dem Startspieler legen ihre Platzierungswürfel auf die verfügbaren Orte auf dem Spielbrett. Wurden alle Würfel verteilt, werden die Orte im Uhrzeigersinn aktiviert, indem ihr die Würfel werft. (siehe "Orte" Seite 6/7)



Mischt die "Wechselnde Orte"-Karten und tauscht die aktuelle mit einer neuen aus. (siehe: "Wechselnde Orte"-Karten, Seite 7)



Der wechselnde Ort "Delphin" wird auf das Spielbrett gelegt bzw. verbleibt dort. (siehe: "Wechselnde Orte"-Karten, Seite 7)



Jemand hat die Angel zerbrochen! Ihr könnt an diesem Tag den Angelplatz nicht benutzen.



Der Startspieler legt einen seiner Platzierungswürfel auf en Ort des Kraken (siehe: "Angriffe", Seite 8/9).



Der Kraken schnappt sich einen der Überlebenden. Nutzt die farbigen Marker, um zu sehen, wer der Unglückliche ist, der einen Charakterwürfel verliert. Dieser wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.



Der Startspieler nimmt eine Katastrophenkarte. (siehe: "Katastrophenkarten", Seite 9)



Hai 1 oder Hai 6 greift an. (siehe "Angriffe", Seite 9)



Mischt die abgelegten Katastrophenkarten mit den ungenutzten Karten zusammen, um ein neues Deck zu bilden.



Überspringt den nächsten Tag. Beginnt den neuen Tag mit der Hai-Phase. WICHTIG: Ihr könnt diese Aktion nicht an Tag 20 durchführen.



+2 Stärke für den (in diesem Beispiel) gelben Überlebenden.



Jeder Überlebende verliert 1 Stärke.



-2 / -3 Stärke. Die Spieler entscheiden, welche(r) Überlebende(n) Stärke verlieren oder verliert.



Einer der der Überlebenden fällt vom Floß und begegnet einem Quallenschwarm. (siehe: "Quallenschwarm", Seite 9).



Bewegt das Rettungsboot ein Feld nach links.



Bewegt das Rettungsboot ein Feld nach rechts.



Verliert eine Planke. (siehe: "Verliert eine Planke", Seite 8)

### DIE PFLICHTKARTEN PARANOIA KOMMT AUF!



Hunger, Durst, die brennende Sonne und die immer wiederkehrenden Wellen machen selbst den kräftigsten Menschen verrückt! Aber wenn ihr überleben wollt, müsst ihr es bis zum 21. Tag schaffen. Denn das letzte was ihr verlieren wollt, ist euer Verstand! Wieder einmal hängt euer Leben von einem Würfelwurf ab. Benutzt die farbigen Marker, um einen Überlebenden zu bestimmen, werft seinen Platzierungswürfel und das Ergebnis verrät euch, wie viel Stärke ihr insgesamt verloren habt. Dieser Wurf könnte der Tod sein, ihr könnt jedoch bei klarem Verstand bleiben und den Verlust der Stärke verhindern, indem ihr 1 Hoffnungsmarker für jede verlorene Stärke bezahlt.



### DIE FARBIGEN MARKER

Wenn ihr einen Überlebenden wählen müsst, jedoch mehrere Überlebende zur Auswahl stehen, oder wenn der Überlebende nicht länger auf dem Floß ist (zum Beispiel durch einen Haiangriff), benutzt diese farbigen Marker. Einer nimmt die entsprechenden Marker in die Hand und lässt zufällig einen fallen.

## ORTE

Es gibt 6 Orte, auf die die Platzierungswürfel gelegt werden können. Erst nachdem die Würfel platziert wurden, werden die Orte nach und nach aktiviert, indem der Würfel geworfen wird; beginnend bei "1" bis zur "6".

Die Zahl des Kompasses entspricht der Zahl an Plätzen, die an jedem Ort verfügbar sind.

### 1 Der Ort des Kraken maximal 1 Platzierungswürfel



**WICHTIG:** Das Logbuch gibt an, wann dieser Ort genutzt werden muss (das Krakensymbol).

Dies ist der einzige Weg, wie hier ein Platzierungswürfel gelegt werden kann. Der Startspieler legt seinen Platzierungswürfel auf diesen Ort. Wurden alle anderen Würfel platziert, wirft der Startspieler den Würfel des Kraken. Wird eine Leerseite gewürfelt, wacht der Kraken nicht auf und ihr rudert erfolgreich davon. Nun können die anderen gewählten Orte aktiviert werden. Zeigt der Würfel allerdings einen Tentakel, habt ihr den Schlaf des Kraken gestört. Die anderen Ort können nicht aktiviert werden, da alle Überlebenden damit beschäftigt sind, den Kraken zu bekämpfen (siehe "Angriffe, Angriff des Kraken", Seite 8).



### 2 Der Signalort maximal 3 Platzierungswürfel



An diesem Ort können die Überlebenden die Signalpistole abfeuern. Es gibt 3 Plätze, auf die ihr eure Würfel legen könnt. Wird dieser Ort aktiviert, werft ihr den Würfel und betet für eine "6", welche das Rettungsboot näher bringen wird (ihr bewegt den Marker weiter nach rechts auf der Rettungsleiste).

**WICHTIG:** Wenn 3 Würfel auf diesen Ort gelegt wurden und jemand würfelt eine "1", schießt ihr einen Blindgänger und das Rettungsboot wird euch nicht bemerken (ihr bewegt den Marker weiter nach links auf der Rettungsleiste).

**WICHTIG:** Das Rettungsboot bewegt sich nur am 21. Tag des Logbuchs auf den finalen Platz, die Rettungsboje. Ihr erhaltet für jeden Würfel, der hier platziert wurde, wenn das Boot den Anker vor dem 21. Tag erreicht, einen Hoffnungsmarker. Dieser kann einem beliebigen Überlebenden gegeben werden..

### 3 Der Ort der Flasche maximal 2 Platzierungswürfel

Euch liegt die Welt zu Füßen und so könnt ihr wählen, eine Karte zu "spielen" oder zu "erhalten".

Hier könnt ihr zwischen zwei Möglichkeiten wählen:



#### der Ort des "Spielens";

Nur, wenn ihr eine 1,3 oder 5 würfelt, könnt ihr eine Karte spielen.



#### der Ort des "Erhaltens";

Würfelt eine 2,4, oder 6, um eine Flaschenpost zu erhalten.

**WICHTIG:** Wenn die Aktion an diesem Ort ausgeführt wird, vergewissert euch, zuerst zu "erhalten", bevor ihr "spielt". Karten können nicht zwischen Überlebenden getauscht werden und jeder Überlebende kann nur eine Flaschenkarte haben. Der einzige Weg eine neue Karte zu erhalten, ist, die alte zu spielen. (lest die detaillierten Erklärungen zu jeder Karte auf Seite 10).

#### 4 Wechselnde Orte Die verfügbaren Felder sind ortsabhängig

Die **wechselnden Orte** sind variable Orte. Das Logbuch gibt an, wann eine neue "Wechselnde Orte"-Karte den Kompass auf dem Spielbrett gelegt wird.



**Delphin:** Dieser Ort benötigt keinen Platzierungswürfel. So lange die Delfinkarte im Spiel ist, kann ein Überlebender das Ergebnis eines Würfelwurfs ändern. Dies kostet ihn 2 Stärke. Der Würfel wird zu dem Delfin geworfen und dieser stupst ihn mit seiner Schnauze zurück zu dir, dadurch landet der Würfel auf der gegenüberliegenden Seite. Eine 1 wird so eine 6 und eine 3 eine 4 usw..

**WICHTIG:** Delphine haben Angst vor Haien und dem Riesenkraken und daher kannst du die Fähigkeit des Delphins nicht während eines Hai- oder Krakenangriffs nicht nutzen.

**Flasche:** Erhalte eine Karte vom Ort der Flasche, spiele dann eine Karte. Diese neue Karte kann aufbewahrt werden, um sie später zu spielen. Sollte ein Überlebender bereits eine Flaschenkarte besitzen, kann er eine der beiden spielen und die andere behalten. In diesem Fall ersetzt die neue Karte die alte.



**Schildkröte:** Wenn ein Würfel auf diesen Ort gelegt wird, belohnt dich der Ort der Hoffnung mit 1 Hoffnungsmarker für jeden oder jeden 2. Punkt des Würfelwurfs, statt der üblichen 3 Punkte pro Wurf.



**Signal:** Überlebende können diesen Ort genauso nutzen, wie den normalen Signalort. Für 1 oder 2 Hoffnungsmarker pro Versuch, können die Überlebenden versuchen eine 6 zu würfeln (max. 3 Versuche). Das Rettungsboot bewegt sich 1 Feld nach rechts auf der Rettungsleiste, für jede 6, die gewürfelt wurde.

#### 5 Der Ort der Hoffnung max. 3 Platzierungswürfel

Wirf die Würfel und addiere die Augenzahlen. Für je 3 Punkte erhältst du einen Hoffnungsmarker. Diese Marker können zwischen den an diesem Ort anwesenden Überlebenden aufgeteilt werden. Es ist auch erlaubt, alle Marker einem einzigen Überlebenden zu geben oder sie alle zu behalten. Die Hoffnungsmarker können genutzt werden, um Katastrophen zu verhindern, um einen Vorteil an einigen Orten zu erhalten und sie können sich als sehr nützlich am 21. Tag erweisen (siehe "21. Tag", Seite 4). Die Hoffnungsmarker sind auf 16 begrenzt.

**WICHTIG:** Wenn hier 3 Platzierungswürfel gelegt wurden, muss jeder Überlebende, der eine 1 würfelt, 1 Hoffnungsmarker abgeben. Trotzdem wird diese 1 zu dem Würfelergebnis hinzuaddiert, um die Anzahl der Hoffnungsmarker zu ermitteln. Hat ein Überlebender keine Marker wird diese Strafe ignoriert.

Vergesst nicht, dass es erlaubt ist, dem Delphin den Würfel zuzuwerfen, wenn dieser im Spiel ist.



#### DIE HOFFUNGSMARKER

Es gibt eine begrenzte Anzahl an Hoffnungsmarkern im Spiel. Gibt es im Vorrat keine Hoffnungsmarker mehr, können auch keine mehr erhalten werden. Es gibt 3 spezielle Hoffnungsmarker, die benutzt werden können, um das Ergebnis eines Würfelwurfs zu verändern. Wird der "+1 / -1"-Marker benutzt, wird aus einer 6 eine 1 oder eine 5. Wird der "+2 / -2"-Marker benutzt, wird aus einer 6 eine 2 oder eine 4.

#### WICHTIG:

Wenn ein spezieller Hoffnungsmarker benutzt wird, um einen Würfelwurf zu verändern, wird dieser Hoffnungsmarker aus dem Spiel entfernt.

#### WICHTIG:

Diese speziellen Hoffnungsmarker können nicht an Tag 21 genutzt werden.





## Der Angelplatz

max. 1 Platzierungswürfel

Um sicher zu gehen, dass die Überlebenden nicht vor Hunger und Durst sterben, müsst ihr hin und wieder angeln gehen. Wirf einen Würfel und erhalte Stärke entsprechend der Augenzahl (siehe Tabelle).

- bei einer 1 = 1 Überlebender erhält 1 sichtbare Stärke.
- bei einer 2 = 2 Überlebende erhalten 1 sichtbare Stärke.
- bei einer 3 = 3 Überlebende erhalten 1 sichtbare Stärke.
- bei einer 4 = 4 Überlebende erhalten 1 sichtbare Stärke.
- bei einer 5 = 4 Überlebende erhalten 1 sichtbare Stärke.
- bei einer 6 = 4 Überlebende erhalten 1 sichtbare Stärke UND 1 Überlebender erhält 1 sichtbare Stärke zusätzlich.

**WICHTIG:** Ein Überlebender kann max. bis zu 2 Stärke erhalten, selbst wenn sich weniger als 4 Überlebende auf dem Floß befinden und eine 4,5 oder 6 gewürfelt wird. Ein Überlebender, der bereits eine sichtbare Stärke von 6 hat, kann keine Stärke mehr erhalten. Die Extrastärke kann nicht zu dem nicht sichtbaren Würfel addiert werden, wenn eine 6 sichtbar ist. Ein verlorener Würfel kehrt niemals zurück.

### BEISPIEL FÜR DIE FISCHVERTEILUNG:

Die Überlebenden haben folgende sichtbare Stärke: Rot '5', Blau '2', Grün '6' und Gelb '3'. Gelb hat den Angelplatz ausgewählt und würfelt eine 6. Jeder Überlebende fügt '1' zu seiner sichtbaren Stärke hinzu, abgesehen von Grün, da dieser bereits seine maximale Stärke von 6 hat. Gelb entscheidet sich, blau den zusätzlichen Stärkepunkt zu geben. Nun hat jeder folgende sichtbare Stärke: Rot '6', Blau '4', Grün '6' und Gelb '4'.

## ANGRIFFE; KRAKENANGRIFF

An Tagen, an denen das Logbuch ein Krakensymbol zeigt, muss der Startspieler einen seiner Platzierungswürfel auf den Ort des Kraken legen. Beim Abhandeln der Orte kommt der Ort des Kraken zuerst. Der Startspieler kontrolliert das Schicksal der Überlebenden, indem er den Krakenwürfel wirft. Wurde eine der zwei Leerseiten gewürfelt, bleiben die Überlebenden am Leben, um an einem anderen Tag zu kämpfen. Der Kraken erwacht nicht und jeder Überlebende kann seinem Tagesgeschehen nachgehen.

Zeigt der Würfel einen Teil des Tentakel, habt ihr den Kraken gestört und er erwacht. Er wird die Gruppe mit jedem seiner Tentakeln angreifen. Der bevorstehende Kampf erschöpft die Überlebenden, so dass keine anderen Aktionen an diesem Tag durchgeführt werden können. So lange der Kraken noch alle seine Tentakel besitzt, hat er 8 Versuche, um die Überlebenden festzuhalten. Die Spieler werfen nacheinander eine Würfel. Entspricht das Ergebnis des Würfelwurfs der sichtbaren Stärke eines Überlebenden, hält der Kraken diesen fest.



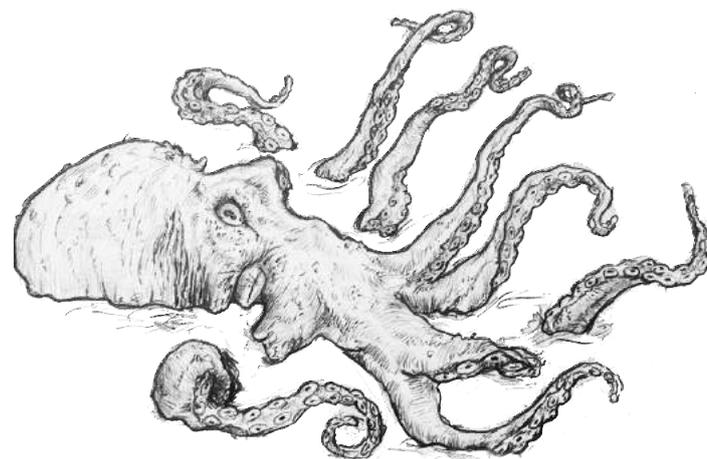
Dieser Überlebende wehrt sich, indem er seinen Platzierungswürfel wirft. Ist die Zahl niedriger, verwundet der Kraken den Überlebenden und wirft die arme Seele zurück auf das Floß, wodurch er 1 Stärke verliert. Ist das Ergebnis des Wurfs genauso hoch, wie der des Kraken, kann sich der Überlebende ohne Kratzer befreien. Ist der Wurf höher, schneidet der Überlebende dem Kraken erfolgreich einen Tentakel ab, dieser wird aus dem Spiel entfernt. Beim nächsten Angriff des Kraken hat dieser weniger Tentakeln und somit weniger Angriffsversuche.

Dreh den Tentakelmarker um, um die Anzahl der schon abgehandelten Angriffe nachzuvollziehen. Ist der Kampf beendet, werden alle Marker auf ihre farbige Seite zurückgedreht, außer die, die bereits aus dem Spiel entfernt wurden.

Nach dem Kampf wird die Abendphase des Tages abgehandelt.

### BEISPIEL EINES KRAKENANGRIFFS:

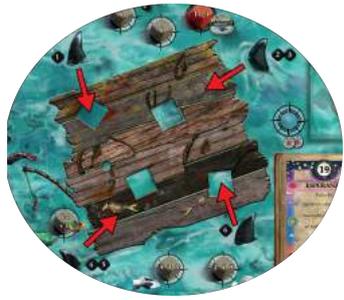
Die Überlebenden haben folgende sichtbare Stärke: Rot '3', Blau '1', Grün '5' und Gelb '3'. In diesem Beispiel hat der Kraken nur noch 3 Tentakeln übrig. Der erste Tentakel des Kraken würfelt eine 5, was der sichtbaren Stärke von Grün entspricht. So wird Grün versuchen dem Tentakel zu entkommen. Grün würfelt eine 6 und entkommt nicht nur erfolgreich, sondern schneidet den Tentakel dabei ab. Dieser wird aus dem Spiel entfernt. Der zweite Angriffswurf ist eine 1, was der sichtbaren Stärke von Blau entspricht. Blau würfelt eine 1 und entkommt, aber der Kraken behält seinen Tentakel. Dreht den Tentakelmarker um, um anzuzeigen, dass dieser bereits angegriffen hat. Der 3. Angriffswurf ist eine 3. Die farbigen Marker entscheiden, dass Gelb angegriffen wird. Das Ergebnis des Verteidigungswurfs ist eine 2. Der Kraken gewinnt diese Runde und verwundet dabei Gelb. Gelb verliert eine Stärke und hat somit noch eine sichtbare Stärke von 2.



### EINE PLANKE VERLIEREN

Eine der äußeren Planken schwimmt davon. Nutzt die farbigen Marker, um zu sehen, auf welcher Seite der Überlebenden die Planke verschwindet. Planken verlieren kann zum Tod führen. Der Überlebende unterliegt den Wellen, wenn er sich nicht länger auf dem Floß halten kann und ist für immer in den Tiefen des Ozeans verloren.

## ANGRIFFE DER HAIE



Zeigt die Haientfernungskarte eine 1, nachdem die Abendphase abgehandelt wurde, haben Haie das Floß entdeckt und greifen die Überlebenden an. Der Startspieler wirft den Haiwürfel und vergleicht die Zahl des äußeren Würfels mit der Zahl auf dem Spielbrett (neben den Haiflossen), um zu bestimmen, welcher Hai welchen Überlebenden angreift. Der innere Würfel zeigt die Stärke des Haiangriffs. Ist das Ergebnis dieses Angriffswurfs höher als die sichtbare Stärke des Überlebenden, verwundet der Hai den Überlebenden erfolgreich und dieser verliert dadurch 1 Stärke. Ist das Ergebnis des Angriffswurfs gleich oder niedriger als die sichtbare Stärke, passiert nichts. Es gibt insgesamt 4 Angriffe und da die Haie sehr unvorhersehbare und durchtriebene Kreaturen sind, ist es absolut möglich, dass sie den gleichen Überlebenden 4 Mal angreifen. Schiebt nach dem Angriff die Haientfernungskarte wieder auf die 5. Sollte ein Hai einen Überlebenden angreifen, der sich nicht länger auf dem Floß aufhält, nutzt die farbigen Marker, um ein neues Opfer zu bestimmen. (siehe "farbige Marker", Seite 5)



Hai 2 wird mit einer Stärke von 5 angreifen.



Zeigt das Logbuch eines dieser Symbole, greift Hai 1 oder Hai 6 einmal an. Da es offensichtlich ist, welcher Hai welchen Überlebenden angreift, müsst ihr lediglich den Haiwürfel werfen, um zu sehen, ob der Angriff erfolgreich ist. Nutzt auch hier die farbigen Marker, um ein neues Opfer zu bestimmen, sollte ein Hai einen nicht auf dem Floß anwesenden Überlebenden angreifen. (siehe "farbige Marker", Seite 5)

## KATASTROPHENKARTEN

Zeigt das Logbuch ein Katastrophensymbol, welches während der Abendphase abgehandelt wird, mischt der Startspieler die Katastrophenkarten und zieht eine davon. Die Katastrophe findet augenblicklich statt und die Überlebenden müssen den Instruktionen auf der Karte von oben nach unten folgen (siehe Seite 5 für Erklärungen der Symbole). Um diese grausamen Ereignisse abzuwenden, können die Überlebenden ihre Ressourcen zusammenlegen, indem sie eine Anzahl an Hoffnungsmarkern abgeben, die der Zahl auf der rechten Seite der Karte entspricht. Möchten oder können sie dies nicht tun, tritt die Katastrophe ein. Sind die Effekte der Katastrophenkarte einmal abgehandelt, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Mische den Ablagestapel, um ein neues Katastrophendeck zu bilden, sobald alle Katastrophenkarten benutzt wurden.



### Beispiel Katastrophenkarte 1:

Die Überlebenden sind schwach und erschöpft, sie verlieren 1 Tag. Außerdem werden die abgelegten Katastrophenkarten mit den ungenutzten Katastrophenkarten gemischt, um ein neues Deck zu bilden. Dies kann verhindert werden, indem die Überlebenden 2 Hoffnungsmarker abgeben.

### Beispiel Katastrophenkarte 2:

Der Kraken greift nach einem Überlebenden; einer der Überlebenden verliert 1 Würfel. Benutzt die farbigen Marker, um zu entscheiden wer. Dann verliert das Floß eine Planke. Benutzt die farbigen Marker, um zu entscheiden bei wem. Dies kann verhindert werden, indem die Überlebenden 6 Hoffnungsmarker abgeben

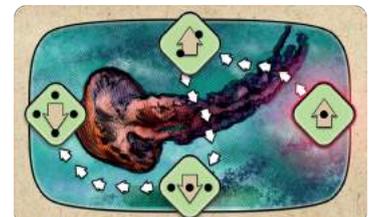


## QUALLENSCHWARM

Zeigt das Logbuch das Quallensymbol, sagt dir dein Bauchgefühl, dass hieraus nichts Gutes werden kann. Nutzt die farbigen Marker, um festzustellen, welcher Überlebende vom Floß gestoßen wird, wenn dieses von einer Monsterwelle getroffen wird. Dieser Überlebende findet sich selbst in der Mitte eines Quallenschwarms wieder. Der einzige Weg aus dieser Lage zu entkommen, ist es, zurück zum Floß zu schwimmen, während man versucht so vielen schleimigen Kreaturen wie möglich auszuweichen und die sicherste Route nimmt. Die sicherste Route wird bestimmt, indem man die oberste Quallenkarte nimmt und mit dem Namensfeld nach unten neben das Floß legt. Platziert den Überlebendenwürfel auf das äußere rechte Feld der Quallenkarte (das Feld mit dem roten Schimmer). Er wird nun seinen Platzierungswürfel benutzen, um zurück zum Floß zu schwimmen. Um zu verhindern, dass eine Qualle zusticht, muss er die Würfelherausforderung auf der Karte bestehen. Jeder fehlgeschlagene Wurf bedeutet den Verlust einer sichtbaren Stärke und angenommen, er ist das schwächste Mitglied der Gruppe, schafft er es womöglich nicht zu überleben. Das Gute an der Sache ist, dass selbst bei einem Fehlwurf der Überlebende trotzdem das nächste Feld erreicht, allerdings auf eine schmerzvolle Art. Egal, ob er es zurück zum Floß schafft oder nicht, nach 4 Würfeln mischt der Spieler die Quallenkarten und legt sie verdeckt auf das Spielfeld.

### BEISPIEL QUALLENSCHWARM:

In diesem Beispiel muss der erste Wurf des Überlebenden höher als 1 sein, der zweite höher als 2, der dritte niedriger als 3 und der vierte und letzte niedriger als 4. Für jede Herausforderung die schiefeht, verliert der Überlebende 1 Stärke. Ist auf dem oberen Würfel keine Stärke mehr verfügbar, wird er dauerhaft aus dem Spiel entfernt.



## DIE FLASCHKARTEN



Wenn diese Karte gespielt wird, kann ein Überlebender 4 Signalpatronen abfeuern. Jede 6 ist ein Erfolg. Der Delphin kann dir hierbei helfen.



Vergammelter Fisch! Du möchtest diese Karte aus dem einfachen Grund spielen, den Gestank loszuwerden, besonders, da jeder Überlebende nur 1 Flaschenkarte besitzen darf.



Wenn diese Karte gespielt wird, bewege das Rettungsboot 1 Feld nach rechts.



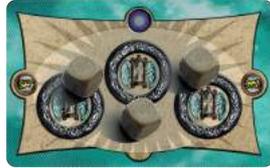
Der Überlebende, der diese Karte spielt, erhält 4 Hoffnungsmarker. Diese können nicht zwischen den Überlebenden aufgeteilt werden.



Benutze diese Karte, um eine verlorene Planke zurückzuerhalten (die verlorene Planke kommt ohne Überlebende zurück).



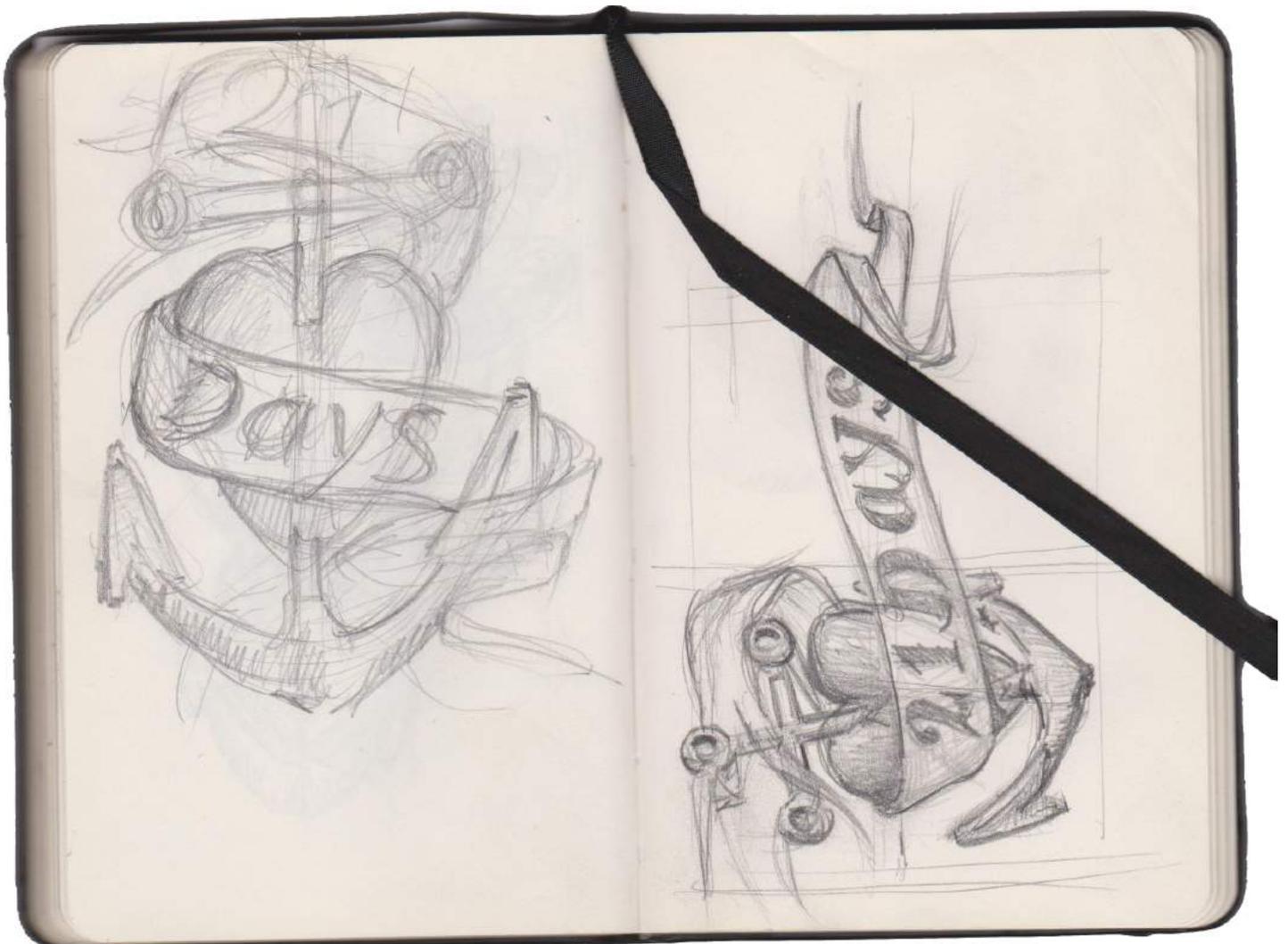
Nutze diese Karte, um zu verhindern, dass du eine Katastrophenkarte nehmen musst. Entscheide weise, wann du sie an dem Ort der Flasche nutzen möchtest. Wenn das Logbuch kein Katastrophenkartensymbol zeigt, willst du ja nicht diese Karte verschwenden, indem du am falschen Ort zur falschen Zeit stehst!



Wenn diese Karte gespielt wird, lege 3 Marker auf sie. An 3 verschiedenen Tagen, die von dem Überlebenden gewählt werden können, kann er einen zusätzlichen (weißen) Platzierungswürfel nutzen. Entferne jedes Mal, wenn der zusätzliche Würfel genutzt wird, 1 Marker von dieser Karte. Wird diese Karte aktiviert, kann dieser Überlebende keine andere Flaschenkarte erhalten.



Der Überlebende, dessen Farbe dieser Karte entspricht, erhält 2 sichtbare Stärke (dies bringt keinen Würfel zurück, der bereits aus dem Spiel entfernt wurde). Sollte dieser Überlebende nicht länger auf dem Floß sein, entferne diese Karte aus dem Spiel; du kannst eine andere Karte nehmen, solltest du sie am Ort der Flasche erhalten.





# Scruffskarten



21 Days. Soloversion, Scruffs an Bord!

## Aufbau:

Spielst du 21 Days alleine, wählst du (zufällig) 3 menschliche Charaktere, dargestellt durch die Farben gelb, blau und rot, und den erstaunlichen Hund Scruffs, der durch die Farbe grün dargestellt wird. Mische die Scruffskarten und lege sie auf das Pfotenfeld auf seiner Karte. Der Hund wird durch 1 grünen Überlebendenwürfel auf dem Floß dargestellt, neben dem Angelplatz. Am Anfang des Spiels hat Scruffs eine sichtbare Stärke von 4. Lege den kleineren grünen Würfel, welcher für die Herausforderungen auf den Scruffskarten genutzt wird, neben seine Überlebendenkarte. Scruffs hat weder Platzierungswürfel, erhält oder spielt Hoffnungsmarker oder Flaschenkarten, noch kann Scruffs mit den Quallen tauchen.

## DIE SCRUFFSKARTEN SPIELEN:

Jeden Tag, an dem die sichtbare Stärke von Scruffs 5 oder 6 beträgt, kannst du in der Mittagsphase Scruffskarten aktivieren. Daher, wenn Scruffs ein wirklich gesunder Hund ist (sichtbare Stärke = 5 oder 6), könnte es für die Crew gute Nachrichten geben.

## WICHTIG:

An Krakentagen legst du als Erstes den Platzierungswürfel eines Überlebenden auf den Ort des Kraken. Dann spielst du, wenn möglich, eine Scruffskarte. Platziere zum Schluss die Platzierungswürfel der anderen Überlebenden.

Jede Scruffskarte stellt eine Herausforderung dar. Indem du die Zahl auf der Scruffskarte würfelst, erhältst du die Belohnung und die Karte wird abgelegt. Versagst du, wird die Scruffskarte abgeworfen. Hast du keine Scruffskarten mehr im Deck, mische einfach den Ablagestapel und lege ihn zurück aufs Spielbrett. Es ist immer möglich eine Scruffskarte aus dem Spiel zu entfernen, selbst wenn der Effekt auf der Karte bereits teilweise vorher im Spiel angewendet wurde. **Du kannst Scruffskarten entfernen, bevor du eine neue Karte nimmst.**

## WICHTIG:

Delphine mögen Hunde, allerdings nicht Scruffs, daher kannst du den Delphineffekt nicht nutzen, wenn du für Scruffs würfelst.

Einige Scruffskarten haben einen Effekt, der mehrere Tage andauert. Du kannst während dieser Runden keine neue Scruffskarte nehmen. Nutze Marker, um festzuhalten, wie oft du den Effekt dieser Karten bereits genutzt hast.

## WICHTIG:

Ist die Stärke von Scruffs 4 oder weniger, kannst du keine Scruffskarten nutzen.



Scruffs erhält 2 oder 3 Hoffnungsmarker, die sofort unter den anderen Überlebenden aufgeteilt werden müssen.



Wähle eine "Wechselnde Orte"-Karte und lege sie auf den jeweiligen Ort.



2 sichtbare Stärke für Scruffs oder einen anderen Überlebenden.



Schiebe die Haientfernungskarte auf 5.



2 Neuwürfe für jeden Überlebenden. Einmal pro Tag. Benutze Marker, um dir die Anzahl an Benutzungen zu merken.



1 erfolgreiches Signal; bewege das Rettungsboot ein Feld nach rechts. Kann nicht am 21. Tag benutzt werden.



Zwei Mal kann das Ergebnis eines geworfenen Würfels verändert werden; +1 oder -1. Eine 6 kann eine 1 werden und umgekehrt. Einmal am Tag. Benutze Marker, um dir die Anzahl an Benutzungen zu merken.



# The Kite Expansion



**MATERIAL:**

Kompassmarker, 5 Koffermarker, 1 Drachenswürfel

**AUFBAU:**

**A.** Legt den Kompassmarker auf den vorgesehenen Platz auf dem Brett.

**B.** Legt die Koffermarker verdeckt auf den vorgesehenen Platz auf dem Brett.

**WIE GESPIELT WIRD:**

Ein neuer Ort kann nun besucht werden, der Ort der Quallen. Ein Überlebender kann sich entscheiden zwischen den Quallen nach einem der Koffermarker zu tauchen in der Hoffnung etwas Nützliches zu finden. Dies kostet ihn 2 Hoffnung. Auf 3 von 5 Markern kann ein Teil des Drachen gefunden werden. Am 21. Tag könnt ihr den Drachen zusammensetzen und zum Fliegen bringen, um dadurch das Rettungsboot zu alamieren.

Erhaltene Drachenteile können auf das Floß gelegt werden; sie gehören allen Überlebenden. Ja, selbst Scruffs!

Neben dem Abfeuern von Signalpatronen und dem Rufen nach Hilfe, kann ein Überlebender auch den Drachenswürfel werfen. Jeder Versuch einen Teil des Drachen zu erwürfeln, kostet ihn 2 Hoffnung. Zeigt der Würfel einen Teil des Drachen, kann ein Teil des Drachen auf das dazugehörige Feld auf dem Brett gelegt werden. (Das Symbol auf dem Würfel muss nicht dem auf dem Koffer entsprechen.) Ist der Drachen komplett (er fliegt!), bewege das Rettungsboot ein Feld nach rechts. Von nun an könnt ihr den Drachenswürfel benutzen; jedes Mal, wenn ihr ein Drachensymbol würfelt, bewegt sich das Rettungsboot ein Feld nach rechts.



# The Weather Expansion



**MATERIAL:**

Wolkenmarker (zweiseitig), Wettervorhersagetafel (zweiseitig), 1 Wetterwürfel

**AUFBAU:**

Legt die Wettervorhersagetafel neben das Spielfeld. Spielt ihr auch mit der Drachenerweiterung, dreht die Wettervorhersagetafel auf die Drachenseite.

Legt den Wolkenmarker auf das Startfeld auf der Wettervorhersagetafel.

**WIE MAN SPIELT:**

Jeden Morgen, am Beginn der Morgenphase, wird die Wettervorhersage geprüft. Werft den Wetterwürfel. Wird eine Wolke gewürfelt, braucht ihr die Wettervorhersagetafel. Legt den Wolkenmarker mit der

richtigen Seite nach oben (entsprechend dem gewürfelten Symbol) auf die Startposition (**A.**). Dann, während dein Daumen auf dem Brett liegt, schnippst du den Marker nach vorne, benutze nur den Zeigefinger. Das Feld, das dadurch verdeckt wird, könnte morgen Konsequenzen haben. Schnippst du die Wolke, hast du 2 Versuche. Den zweiten Versuch musst du benutzen. Schnippst du die Gewitterseite hast du nur 1 Chance. Benutze den Punkt auf dem Wolkenmarker, wenn es unklar ist, welches Feld der Marker verdeckt.



**Verdeckt der Wolkenmarker einen dieser Orte, kann dieser morgen nicht besucht werden:**



Signalort



wechselnder Ort



Ort der Hoffnung



Angelplatz



Ort der Flasche (spiele oder erhalte)



Ort der Quallen



Schweres Unwetter!  
KEINE Orte können besucht werden!

**Einige andere Symbole (Effekt wird am nächsten Tag ausgeführt):**



-1 Stärke für 1 Überlebenden.

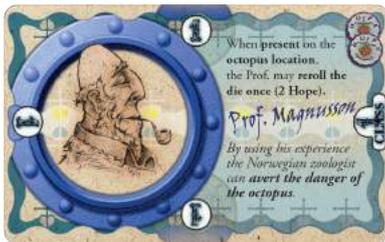


Zwischen den Quallen, zu Beginn der Morgenphase



+1 sichtbare Stärke für 1 Überlebenden. (Morgenphase)

## DIE ÜBERLEBENDEN



Befindet sich der Professor auf dem Ort des Krakens, kann er den Würfelwurf wiederholen (2 Hoffnung).



Einmal am Tag kann Maya sich selbst oder jemand anderem 1 Stärke geben (2 Hoffnung).



Wenn sich Horvath an dem Signalort aufhält, hat er mehr Versuche (2 Hoffnung für jeden Versuch).



Nur Rosina kann einen Ort zu Beginn des 21. Tages wählen und aktivieren.



Dieser Gentleman erhält 1 Hoffnung zu Beginn jedes Tages, wenn die Haie eine Entfernung von 4 oder 5 haben.



Am 21. Tag versucht diese Lady das Rettungsboot herbeizurufen, indem sie ihre kraftvolle Stimme verwendet (1 Hoffnung je Versuch). (3 maximal)



An Tagen, an denen Aletas sichtbare Stärke 4 oder höher beträgt, kann sie für irgendjemanden einen Würfelwurf wiederholen (2 Hoffnung)



Wenn Tomi angelt, fängt er einen zusätzlichen Fisch (2 Hoffnung); für sich selbst oder jemand anderen.



Immer wenn Mick 3 Hoffnung erhält, erhält er einen zusätzlichen Hoffnungsmarker.



Dieser Maschinist kann seine Flaschenkarte einem Überlebenden geben (1 Hoffnung), der noch keine Flaschenkarte besitzt. Dieser kann die Karte SOFORT nutzen.



Der Pastor glaubt, dass Hoffnung die Gruppe zusammenhält. Wenn du dich mit dem Pastor zusammen an dem gleichen Ort befindest, können Hoffnugsmarker frei getauscht werden.



Pjotr kann einen erfolgreichen Hai- oder Krakenangriff abwehren (2 Hoffnung).



Hat Scruffs eine Stärke von 5 oder 6, kann er versuchen eine Scruffskarte zu aktivieren/benutzen. Dies geschieht, bevor die anderen Charaktere ihre Aktion wählen.