

Aktionen



Bewegung / Verfolgen



Schneeschuh / Ski



Schwimmen / Segeln



Ansehen / Erforschen



Wegsuche / Flucht



Schauen / Beobachten



Suchen / Untersuchen



Bauen



Feuer machen



Essen / Trinken



Nehmen / Greifen



Denken / Ausarbeiten



Entziffern



Öffnen / Knacken /
Schließen



Schleichen / Verstecken



Kämpfen



Jagen



Fischen



Klettern



Graben



Orientieren



Ziehen / Schieben / Heben



Balancieren / Sprung



Ausruhen



Heilen



Hören



Musik spielen



Anbieten / Schmeicheln /
Zähmen



Beten

Konsequenzen



Nimm die entsprechende Karte aus dem *Abenteuerdeck* (mit grüner Rückseite, wenn möglich).



Du darfst die Nummer in der Fahne mit der Nummer der Karte, die du nehmen sollst, addieren und stattdessen diese Karte nehmen.



Beispiel: Nimm 1 **159** Karte ODER die Karte mit der Nummer $159+5 =$ **164**.



Alle beteiligten Charaktere bewegen ihre Figuren auf die gleiche *Geländekarte* in Reichweite.



Entferne diese grüne Karte und ersetze sie mit einer goldenen Karte mit gleicher Nummer.



Lege nach dem Ausführen diese *Entdeckungskarte* ab und lege die entsprechende *Abenteuerkarte* auf das Feld.



Die aktive Person darf diese Karte zum Inventar hinzufügen oder einem anderen beteiligten Charakter geben, der sie in sein Inventar legt.



Solange der Text nichts Gegenteiliges aussagt, müssen die beteiligten Charaktere die Haltbarkeit ihrer Gegenstände in Summe um X reduzieren.



Die Person muss für jede  auf der Hand 1 Karte vom Aktionskartenstapel ablegen.

Ressourcen



Holz



Bambus



Stein



Laub



Ranke



Feuer




Knochen



Gift

Spielzug

Führe eine -Aktion aus. Dann führt eine andere Person 1 Aktion aus oder du führst erneut 1 Aktion aus, wenn alle damit einverstanden sind.

Aktionssymbole



Eine Aktion, die ausgeführt werden darf.



Der damit verbundene Effekt darf nur angewendet werden, wenn eine entsprechende Aktion ausgeführt wird (und der Charakter daran beteiligt ist).



Eine Aktion, die alle beteiligten Charaktere (und nur diese) ausführen müssen.



Diese Aktion wurde bereits ausgeführt und darf nicht nochmal auf der damit verbundenen *Geländekarte* ausgeführt werden.

Aktion: *Kämpfen*

Standardkosten der Aktion



Führe diese Konsequenz(en) bei einem Erfolg aus.

Führe diese Konsequenz(en) bei einem Misserfolg aus.

Mindestanzahl benötigter Erfolge dieser Aktion.



Es muss exakt die angegebene Anzahl Karten gezogen werden. Nur Effekte von Handkarten oder Gegenständen aus dem Inventar können die Anzahl verändern.



Um diese Aktion auszuführen, müssen alle Charaktere daran beteiligt sein.




Die folgenden Aktionen dürfen auf dieser *Geländekarte* nicht ausgeführt werden:






Aktionen


1. GEGENSTAND


Alle an dieser Aktion beteiligten Personen dürfen ihre Gegenstände benutzen. Reduziert dazu die Haltbarkeit der benutzten Gegenstände jeweils um 1. 


2. KOSTEN

A. Die aktive Person bestimmt die Kosten der Aktion:  Karten (angegeben in der blauen Raute)

 /  gemeinsam von allen gewählt (nur mit mehr als einer Person)

 für benutzte Handkarteneffekte und Inventarkarten


 Für jede verfügbare Ressource (nur beim *Bauen*)

B. Ziehe Karten entsprechend der Kosten der Aktion. Du darfst mehr Karten ziehen, wenn die Aktion nicht  ist. Lege die Karten verdeckt vor dir ab.



3. ERGEBNIS

Decke die im Kostenschritt gezogenen Karten auf und zähle die Erfolge (ganze Sterne). Entspricht die Summe mindestens der benötigten Anzahl – **Erfolg**. Ist die Summe kleiner als die benötigte Anzahl – **Misserfolg**.

4. FÄHIGKEIT

Die aktive Person darf 1  Karte, die im Ergebnisschritt aufgedeckt wurde, auf die Hand nehmen oder einem anderen beteiligten Charakter auf die Hand geben.


5. ABLEGEN

Lege alle anderen im Ergebnisschritt aufgedeckten  und  Karten ab. Lege alle Gegenstände mit einer Haltbarkeit von 0 ab.



6. KONSEQUENZEN

Erfolg – führe die Konsequenzen im weißen Abschnitt aus.

Misserfolg – führe die Konsequenzen im schwarzen Abschnitt aus.

Ist mehr als 1 Charakter beteiligt, nimmt die aktive Person 1  Karte.

7. HANDKARTENLIMIT

Lege solange  und  Handkarten deiner Wahl ab, bis das Handkartenlimit erreicht ist.