



ZIEL DES SPIELS

In Outlive verkörpert ihr einen der überlebenden Stämme des Atomkriegs. Eure Zuflucht hat bis jetzt Stand gehalten, aber wie lange noch? Ihr habt 6 Tage (6 Runden im Spiel) bevor der Konvoi eintrifft, um Euren Stamm zu entwickeln und die meisten Überlebenspunkte (ÜP) zu erreichen, um als würdig erachtet und vom Konvoi aufgenommen zu werden. Wenn nicht, aut, sagen wir mal: eure Chancen auf ein weiteres Überleben liegt nahezu bei Null und ihr könntet als kleine atomare Giftpfütze auf dem Boden enden... Um zu beweisen, dass ihr den würdigsten Stamm stellt, sendet ihr eine Gruppe fähiger Leute aus, um draußen nach Ressourcen zu suchen, die helfen, eure Zuflucht auszubauen, eure Überlebenden zu ernähren und vielleicht weitere zu finden, die euch helfen, den Betrieb eurer Zuflucht aufrecht zu erhalten und euch vor der Strahlung von außerhalb zu beschützen. Ressourcen werden ebenfalls dabei helfen, unselige Ereignisse zu überstehen und Ausrüstung zu reparieren, die eine große Hilfe bei eurer Erkundung der Außenwelt sein kann. Ihr bekommt Überlebenspunkte (ÜP) für alle oben aufgeführten Aktionen. Dem Stamm mit den meisten ÜP bei Ankunft des Konvois wird erlaubt, sich dem Konvoi anzuschließen und dieser Hölle auf Erden zu entkommen.

GRUNDLEGENDER SPIELABLAUF

Jeder Spieler hat 1 Zuflucht und 4 Helden mit verschiedenen Werten (4 Meeples mit den Werten 3, 3, 4 und 5). Diese Werte stellen deren Kraft und Stärke dar. Einem mit dem Wert 5 markierten Held



stehen 5 Aktionen zu Verfügung, einem Helden mit der Stärke 3 nur 3 Aktionen.

- In jedem Zug bewegen die Spieler ihre 4 Helden einen nach dem anderen über das Spielbrett, mit dem Ziel, Ressourcen einzusammeln:
- Güter (Commodities): Fleisch (), Wasser () und Konservendosen () die benötigt werden, um die Bewohner der Zuflucht zu ernähren.
- Werkstoffe (Materials): Holz (), Metall () und Mikrochips () die benötigt werden, um Ausrüstung zu reparieren und die Zuflucht zu verbessern.
- Munition (Ammuritions): Kugeln für die Jagt oder um sich zur Wehr zu setzen.

In Outlive sind Güter und Werkstoffe zwei spezielle Begriffe mit spezieller Bedeutung: Güter werden für die Ernährung verwendet, Werkstoffe zum Bau und zur Reparatur. Helden können Ruinen in den Städten durchsuchen um Ausrüstung zu finden und so ihre Chance auf ein Überleben erhöhen.

• Helden auf dem Spielbrett können aktiv oder inaktiv sein, was von der Stellung eines Meeple abhängt (stehend oder liegend). Der Ausdruck « Aktiv » bezeichnet einen Helden, der bereits gespielt wurde (Meeple steht aufrecht). « Inaktiv » bezeichnet einen Helden, der darauf wartet, gespielt zu werden (Meeple liegt).



•Die Zuflucht jedes Spielers besteht aus einzelnen Räumen. Jeder Raum bietet dem Spieler besondere Effekte.



• Effekte werden aktiviert, wenn ein Raum gebaut und vollständig mit Überlebenden besetzt ist um dessen Funktion auszuführen. Aber Vorsicht: je effizienter ein Raum ist, desto größer sind die Kosten an Gütern, um ihn zu betreiben!



• Spieler können Ressourcen (Güter, Werkstoffe oder Munition) abgeben **um schädliche Ereignisse abzuwenden** die während des Spiels auftreten werden.

1 ZENTRALES SPIELBRETT



1 KONVOI SPIELBRETT



4 INDIVIDUELLE ZUFLUCHTEN



16 MEEPLES MIT VERSCHIEDENEN STÄRKEN (5, 4, 3, 3) - 4 VON JEDER FARBE









4 INDIKATOREN FÜR STRAHLUNG











100 ÜBERLEBENDE PLÄTTCHEN





30 HOLZ

30 FLEISCH



30 METALL



30 WASSER





30 MIKROCHIPS



30 MUNITION



30 BEUTEPLÄTTCHEN



12 EREIGNISKARTEN



10 ANFÜHRERKARTEN



20 SUCHPLÄTTCHEN



40 AUSRÜSTUNGSKARTEN



12 STANDARDRÄUME



38 ERWEITERTE RÄUME



("gebaut" Seite)

1 ALGEN MARKER

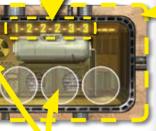


1 STARTSPIELER MARKER



E LUFTSCHLEUSE (AIRLOCK)

Zusammenfassung der Strahlungsstärke der 6 Spielrunden



Wasserkosten für jede Reihe mit wenigstens einem Überlebenden

Platz für Überlebende. Überlebende in der Luftschleuse reduzieren die Strahlungswelle.

> Grad der radioaktiven Strahlung: stelle den Marker auf Position (0)

> > A: Platz für Standardräume

B: Platz für erweiterte Räume

Food

Lager für Munition

Wood

Microchip

Ammunition

Stärke des Strahlungswelle in der Spielrunde

-4 -3 -2 -1 0

+3

KONVOI SPIELBRETT



Spielerfarbe

Spielhilfe

NIGHT PHASE

Solve Events

Peed the Survivors: Lose I Survivor by missing Commodity

3 Handle Radioactivity: Hess radiction by Survivor in the Airlock

Recruit Survivors: 1 by Commodity

Build Rooms: Pay 3
 Materials per Room
 Fix Equipments

7 Clean Shelter: Discard all Meats and keep only 2 Waters

O=6/0/0

A: Platz für Ereigniskarten

40



1/ PERSÖNLICHER SPIELBEREICH

- >> Jeder Spieler wählt eine Farbe und eine Zuflucht aus.
- Stelle den Marker auf dem Strahlungsmesser Position 0.
- >>> Lege die abgebildeten 3 Standardräume auf die Plätze für Räume auf der linken Seite Deiner Zuflucht ("im Bau" Seite) (().













- >> Ziehe 6 erweiterte Räume und 2 Anführerkarten vom Stapel.
- >> Wähle 4 erweiterte Räume von den gezogenen 6 aus und lege sie auf die Plätze für Räume auf der rechten Seite Deiner Zuflucht ("im Bau" Seite) (). Wirf die beiden restlichen Räume ab.
- >> Wähle einen der Räume Deiner Zuflucht und baue ihn kostenlos ("gebaut" Seite). Nimm 4 Überlebende und stelle sie entweder in Deine Luftschleuse () oder in den neu gebauten Raum. Zur Erinnerung: Effekte von Räumen werden nur dann aktiv, wenn die Räume vollständig mit Überlebenden besetzt sind.
- Wähle einen der beiden Anführer die Du gezogen hast, und wirf den anderen ab. Der Anführer markiert deine Startpunkte auf dem zentralen Spielbrett (1), sowie deine Startressourcen und Ausrüstung. Die Ausrüstung gilt als beschädigt.



Um die Startpositionen zu bestimmen, muss die Anführer so gedreht werden, dass Position der Militärbasis auf dem Spielbrett mit dem rechten oberen Feld der Karte übereinstimmt.

Die Werte der Helden auf den Startpositionen ist nicht vorgegeben. Die Spieler suchen sich aus, welchen Helden sie auf eine der 4 Startpositionen ihres Anführers stellen. Die Spieler können ihre Helden gleichzeitig platzieren oder, als strategische Variante, jeweils einen Helden reihum.

- Setze deine Helden auf das zentrale Spielbrett, lege deine Startressourcen auf die zugehörigen Lagerfelder (1) und platziere die Startausrüstung (3) neben der linken Seite Deiner Zuflucht. Bedenke, dass die Ausrüstung beschädigt ist und repariert werden muss, bevor sie verwendet werden kann.
- Der Spieler mit dem ältesten Anführer ist Startspieler und nimmt sich den zugehörigen Marker.

2/ KONVOI SPIELBRETT

>> Mischt die Ereigniskarten und zieht 6 von ihnen. Legt sie zufällig und verdeckt auf das Konvoi Spielbrett, ein Ereignis auf jeden Platz. (A).

Das Konvoi Spielbrett wird als Rundenzähler verwendet, zeigt die aktiven Ereignisse und die Stärke der Strahlungswelle (
) an, der die Spieler diese Runde ausgesetzt sind.





Beispiel: Gelb wählt den Raum, der ihm erlaubt, Ereignisse mit geringeren Kosten abzuwenden und entscheidet sich, den Raum sofort zu aktivieren, in dem er seine 4 Überlebenden in den Raum setzt. Weiterhin sucht sich Gelb "Solen Livrich" als Anführer aus. Er legt seine 4 Helden in den Wald, das Frachtschiff, die Mine und die westliche Stadt. Er nimmt sich zwei Konservendosen und lagert sie in seiner Zuflucht. Er legt den Enterhaken als beschädigte Ausrüstung links neben seine Zuflucht.

3/ ZENTRALES SPIELBRETT

- >> Legt das zentrale Spielbrett (1) in die Mitte des Tisches.
- >> Legt alle Ressourcen und Überlebenden neben das Spielbrett, so dass jeder Spieler sie einfach erreichen kann (18).
- >> Mischt die Ausrüstungskarten (1) und bildet einen Stapel neben dem zentralen Spielbrett.
- >> Mischt alle Beuteplättchen, bildet daraus 3 Stapel, und legt diese offen auf die passende Stellen (1) beim Jahrmarkt dem Wald wind der Mine . Die Anzahl der Plättchen im Stapel ist abhängig von der Anzahl der Spieler: 6 Plättchen bei zwei Spielern, 8 bei 3 Spielern und 10 bei 4 Spielern. Alle übrigen Plättchen werden verdeckt zurückgelegt und sind den Spielern nicht bekannt.
- >> Legt den Algen Marker auf seinen Platz in der Militärbasis (R).
- >> Nehmt die zu den Städten (10 pro Stadt), mischt diese, bildet einen verdeckten Stapel, und legt ihn auf die zugehörige Stelle in der jeweiligen Stadt (1) und (1).



STARTAUFBAU FÜR 4 SPIELER























WIE WIRD GESPIELT

Eine Partie Outlive geht über 6 Tage (6 Runden). Jede Spielrunde ist in 3 Phasen unterteilt: Dämmerung, Tag und Nacht.

- i) In der DÄMMERUNG werden die Ressourcen auf dem allgemeinen Spielbrett nachgefüllt, bevor die neue Runde startet.
 - 2) Während der TAGES sammeln die Spieler Ressourcen in der Außenwelt.
- 3) In der NACHT wickeln die Spieler ihre Zuflucht ab: Überlebende ernähren, Strahlung und Ereignisse abhandeln, Ausrüstung reparieren und neue Räume bauen.



LAGER AUF DEM ALLGEMEINES SPIELBRETT NACHFÜLLEN

Das Lager an jedem Ort auf dem Spielbrett muss nachgefüllt werden, bevor eine neue Runde beginnt. Die Spieler benutzen den allgemeinen Vorrat um Nachschublager abhängig vom Ort und der Anzahl der teilnehmenden Spieler aufzufüllen (die Anzahl ist an jedem Ort angegeben). Es wird lediglich aufgefüllt, die Spieler vervollständigen das Lager nur bis zur angegebenen Anzahl. Die Gesamtzahl der Ressourcen kann die spielerabhängige Kapazität für den Ort nicht überschreiten. Das Auffüllen der Städte (Suchplättchen und Ausrüstungskarten) erfolgt wie weiter unten beschrieben.

Anzahl der Spieler	2	3	4
Kapazität Wald 🔕	6	8	10

Anzahl der Spieler	2	3	4
Kapazität Damm 🚺	7	9	11

υe	·[]			
	Anzahl der Spieler	2	3	4
	Kapazität Militärbasis // Dreht den Algen Marker a	6	8	10
	Dreht den Algen Marker a	auf die Se	ite "Akti	iv"



>> Ziehe 3 neue Ausrüstungskarten vom Ausrüstungsstapel (lege Karten der Vorrunde ab, wenn welche übrig geblieben sind). Mische den Ausrüstungsablagestapel, wenn Ausrüstungsstapel leer

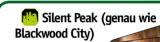
ist.

» Mische verdeckt alle 10 Suchplättchen. Werfe eine spielerabhängige Anzahl von Plättchen ab. Abgeworfene Suchplättchen werden offen neben den Stapel gelegt, damit die Spieler sehen können, welche Plättchen bereits entfernt wurden.



Anzahl des Spieler	Plätchen im Stapel
2	6
3	8
4	10





- Ziehe 3 neue Ausrüstungskarten vom
- Ausrüstungsstapel (lege Karten der Vorrunde ab, wenn welche übrig geblieben sind). Mische den Ausrüstungsablagestapel, wenn Ausrüstungsstapel leer ist.
- Mische verdeckt alle 10 Suchplättchen. Werfe eine spielerabhängige Anzahl von Plättchen ab. Abgeworfene Suchplättchen werden offen neben den Stapel gelegt, damit die Spieler sehen können, welche Plättchen bereits entfernt wurden.



Anzahl der Spieler	Plättchen im Stapel
2	6
3	8
4	10

Anzahl der Spieler	2	3	4
Kapazität Jahrmarkt	6	8	10



Anzahl der Spieler	2	3	4
Kapazität Mine 🥏	6	8	10



1/ ANFANG DER RUNDE

• Deckt die Ereigniskarte der entsprechenden Runde auf dem Konvoi Spielbrett auf und wendet ihre Effekte und die Effekte vorheriger Ereignisse, die nicht abgewendet wurden, an. Ereignisse sammeln sich an



und bleiben so lange aktiv, bis sie von einem Spieler in der Nachtphase abgewendet werden.

2/ VERSETZEN

• Beginnend mit dem Startspieler nimmt jeder Spieler einen seiner inaktiven Helden (liegend) auf dem Spielbrett, stellt ihn auf und bewegt ihn ein oder zwei Felder von seinem aktuellen Ort auf einen anderen Ort, an dem sich noch kein Held derselben Farbe befindet, und führt dort seine Aktionen aus (vgl. Beschreibung der Orte – S. 8).

DIE 5 BEWEGUNGSREGELN

- >> Ein Held kann sich in bis zu 2 Felder weit in eine Richtung bewegen.
- Ein Held darf nicht an dem Ort bleiben (oder zurückkehren), auf dem er am Ende der vorherigen Runde gestanden hat.
- >> Ein Spieler darf nur einen Helden seiner Farbe in dem Zielort platzieren (stehend oder liegend).
- >> Ein Held darf über einen Ort hinwegziehen, auf dem ein Held gleicher Farbe steht, aber dort nicht seine Bewegung beenden.
- >> Ein Held darf seine Bewegung auf einem Ort beenden, auf dem Helden anderer Farben (stehend oder liegend) platziert sind.

Beispiel: Grün möchte zu Beginn seines Zuges Munition einsammeln. Weil er bereits in der vorherigen Runde in der Militärbasis war, kann sein Held 3 dort nicht stehen bleiben. Sein Held 5 und Held 4 könnten dort hinziehen, aber zunächst muss Grün seinen Helden 3 von dort weg bewegen. Grün hat



seinen anderen Helden 3 bereits auf dem Wald platziert, der Damm und die Mine sind bereits von seinen inaktiven Helden belegt. Grün kann seinen Helden 3 also nur noch von der Militärbasis in die Stadt entsenden. Wenn er wieder an die Reihe kommt, kann er seinen Helden 4 oder 5 zum Munition sammeln schicken (wenn noch welche übrig ist).

Helden, die bewegt werden können, müssen als erstes bewegt werden. Wenn ein Held in einer Runde nicht bewegt werden kann (z.B. weil die Felder des Frachtschiffs voll sind), dann bleibt er stehen und führt keine Aktionen in der Runde aus!.

Sammeli

• Wenn ein Held einen neuen Ort erreicht, wird er immer stehend platziert (dies zeigt an, das er aktiviert wurde). Abhängig von den an diesem Ort anwesenden Helden:

ES GIBT DORT KEINEN AKTIVEN HELDEN

Der Spieler kann seine Aktionen durchführen, Ressourcen sammeln und/oder jagen, abhängig von dem Ort. Ein Held kann die Anzahl Aktionen ausführen, die seiner Stärke entsprechen, diese jedoch durch die verfügbaren Ressourcen begrenzt sein können. (vgl. Beschreibung der Orte - S. 8).

Spieler können nur das einsammeln, was ein Ort bietet. Wenn alle Ressourcen eine Ortes während einer Runde eingesammelt wurden, stehen hier für den Rest der Runde keine weiteren Ressourcen zu Verfügung.

EINER ODER MEHRERE AKTIVE HELDEN BEFINDEN SICH AN DEM ORT

• Bevor er seine Aktionen ausführen kann, muss der Held Druck auf seine Feinde ausüben, in dem er alle aktiven Helden mit geringerer Stärke bedroht. Der Druck entspricht der Stärke des Angreifers abzüglich der Stärke des Opfers. Dies ist eine freie Aktion.

Beispiel: ein Held 5, der einen Held 3 bedrängt, übt einen Druck von 2 aus (5 - 3 = 2).

• Wenn ein Held bedroht wird, kann er beschließen zurückzuschlagen, in dem er Munition ausgibt um den seinen eigenen Druck dem Druck des Angreifers anzupassen. 1 Munitionsmarker entspricht 1 Punkt Druck. Also muss ein Held 3 zwei Munitionsmarker ausgeben, um einen Held 5 Angreifer zurückzuschlagen. Er kann sich aber auch entscheiden, nur einen Munitionsmarker auszugeben und sich dem Druck von 1 zu stellen.

Munition kann nicht benutzt werden, um den Angriffsdruck zu erhöhen, sie wird ausschließlich bei der Verteidigung eingesetzt.

Wenn ein Held keine Munition abgeben kann oder will, kann ihm der Angreifer Werkstoffe oder Güter in Höhe des ausgeübten Drucks stehlen.

Der angegriffene Held entscheidet, welche Ressourcen er dem Angreifer überlässt (1 oder 2 Werkstoffe/Güter gegen jeweils 1 oder 2 Punkte Differenz).

Druck kann nur auf aktive Helden ausgeübt werden. Inaktive Helden, die noch nicht am Zug waren, können nicht als Ziel ausgewählt werden.



Beispiel: Der rote Held 5 erreicht den Damm. Dort befinden sich ein aktiver gelber Held 3, ein aktiver grüner Held 4 und eine inaktiver blauer Held 3. Der rote Held übt Druck auf jeden aktiven Helden mit geringer Stärke aus, also alle bis auf blaue (der inaktiv ist/liegt). Der gelbe Spieler (Stärke 3) gibt 2 Munitionsmarker ab, um den Druck auf 3 zu reduzieren (5-2). Er gibt keine Ressourcen an den Angreifer ab. Der grüne Spieler (Stärke 4) entscheidet sich, seine Munition für die Jagd zu behalten. Auf ihn wird ein Druck von 1 ausgeübt. Er nimmt 1 Holz aus seiner Zuflucht und gibt es dem roten Spieler.

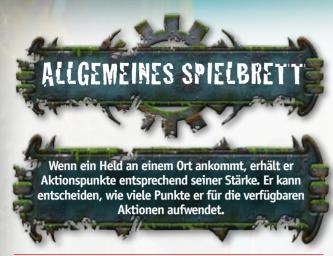
Druck wird nur auf Helden ausgeübt die bereits an dem Ort befinden. Wenn ein Held einen Ort erreicht, an dem sich bereits ein aktiver Held mit größerer Stärke befindet, kommt er nicht zu Schaden.

Hat ein Spieler keine Werkstoffe und keine Güter, muss er nichts abgeben.

Es muss Druck angreifbare Helden angewendet werden. Der Angreifer muss Ressourcen bei dem unterdrückten Spieler stehlen, wenn welche verfügbar sind.

• Sobald ein Spieler damit fertig ist, Druck auf seine Feinde auszuüben, kann er seine Stärke einsetzen, um abhängig vom Ort Ressourcen zu sammeln oder zu jagen.

Hat der Spieler die Aktionen seines gerade bewegten Helden aufgebraucht ist der er Spieler zu seiner Linken an der Reihe, einen seiner Helden aktivieren und so weiter bis jeder Spieler seine 4 Helden gespielt hat (einen nach dem anderen aufrecht gestellt hat).



BESCHREIBUNG DER ORTE

Orte liefern jeden Tag Ressourcen, Überlebende und/oder Ausrüstung in beschränkter Zahl. Einige Orte erlauben es den Spielern zu jagen, aber die Beute ist begrenzt. Du kannst mit Deinen Helden jeden Tag 4 verschiedene Orte besuchen. Achte darauf, dass die Ressourcen nicht erschöpft sind, bevor Du dort ankommst.

MILITÄRBASIS:



Die Militärbasis stellt Munition und/oder Algen für den Strahlenschutz bereit:

- Spieler können 1 Aktion für das Einsammeln eines Munitionsmarkers verwenden. Gesammelte Munition wird auf das entsprechende Feld in der Zuflucht gelegt. Sie kann für die Jagd oder für das Herabsetzen des ausgeübten Drucks durch Helden anderer Spieler verwendet werden.
- Spieler können 1 Aktion für das Aufnehmen von 1 Algen verwenden. Die Algen reduzieren die Anzeige auf dem Strahlenmessgerät der Zuflucht sofort um 1 Stufe (vgl. Strahauswerten- Nacht S. 10). Es ist nur 1 Einheit Algen pro Runde verfügbar. Sobald dies benutzt wurde, wird der Marker bis zur nächsten Runde auf die Rückseite gedreht.

Beispiel: Der rote Held 5 erreicht die Militärbasis. Er kann 5 Munitionsmarker oder 4 Munitionsmarker und die Algen gegen die Strahlung einsammeln.

DER WALD/ DIE MINE DER JAHRMARKT:







An diesen 3 Orten findet man Werkstoffe: der Wald liefert Holz, die Mine Metall und der Jahrmarkt Mikrochips. Außerdem können Spieler diese Orte für die Jagd nutzen.







• Spieler können 1 Aktion verwenden, um 1 Werkstoff einzusammeln (Holz, Metall oder Mikrochip). Eingesammelte Werkstoffe werden auf dem zugehörigen Feld in der Zuflucht platziert.

•Spieler können 1 Aktion verwenden, um zu jagen. Die Jagd bringt Fleisch ein. Nur das oberste Beuteplättchen des Stapels kann von einem Helden in dem Zug gejagt werden, in dem er den Ort erreicht.

Jeder dieser Orte hat einen Stapel Beuteplättchen. Es gibt 5 verschiedene Arten von Beute, die sich durch ihren Pelz und den Grad ihrer Ausdauer (3, 4, 5, 6, oder 7) unterscheiden.



Nur das oberste Beuteplättchen des Stapels kann von einem Helden gejagt werden. Neue Beute steht erst dem nächsten Helden zu Verfügung.

Um eine Beute zu erlegen, muss man so viele Aktionspunkte ausgeben, wie dem Grad der Ausdauer des Beuteplättchen (mittig, rote Zahl) entsprechen. Die Ausdauer kann durch den Einsatz von Munition reduziert werden. Jedes eingesetzte Munitionsplättchen reduziert die Ausdauer um 1.

Beispiel: Der rote Spieler setzt seinen Helden 4 auf den Jahrmarkt. Er will das Beuteplättchen mit einer Ausdauer von 6 jagen. Er wendet 3 Munitionsplättchen auf, um die Ausdauer auf 3 zu reduzieren (6-3). Jetzt kann er die Beute erlegen und einen weiteren Aktionspunkt zum Einsammeln eines Mikrochips aufwenden.

Jedes Beuteplättchen liefert so viele Fleischmarker wie die schwarze Zahl im oberen Bereich angibt. Das erste Mal, wenn ein Held eine Beute erlegt, erhält er die kleinste Anzahl an Fleischmarkern (die Zahl ganz links). Wenn er die gleiche

Beute (Ausdauer) ein zweites Mal erlegt, erhält er die zweitkleinste Anzahl an Fleischmarkern und so weiter. Beuteplättchen werden links von der Zuflucht des Spielers platziert.

Beispiel: der rote Spieler hat bereits zwei mal Beute der Stufe 6 erlegt. Die erste Beute lieferte ihm 4, die zweite 5 Fleischmarker. Die dritte Beute dieses Typs wird ihm jetzt 6 Fleischmarker liefern.

> Spieler können nicht mehr Munitionsmarker abgeben, als dem Grad der Ausdauer des Beuteplättchens entsprechen.

Beuteplättchen werden nicht nachgefüllt. Ist ein Stapel aufgebraucht, gibt es an diesem Ort bis zum Ende des Spiels keine weiteren Beuteplättchen.

ODD DAS FRACHTSCHIFF:



Im Frachtschiffbereich befinden sich Konservendosen (unverderbliche Nahrung, vgl. Zuflucht aufräumen - S. 11), Überlebende und der Startspielermarker.





- Der erste Spieler, der diesen Bereich während einer Runde erreicht, erhält den Startspielermarker (er wird Startspieler zu Beginn der nächsten Nachtphase). Wenn niemand das Frachtschiff betritt, bleibt der Startspieler unverändert.
- · Anders als bei anderen Orten gibt es im Frachtbereich verschiedene einzigartige Felder, die der Stärke eines Helden entsprechen. Ein Held kann nicht in das Frachtschiff bewegt werden, wenn das seiner Stärke entsprechende Feld bereits von einem



Helden derselben Stärke belegt ist. Der Wert auf der linken Seite gibt an, welche Stärke ein Held besitzen muss, um das Feld zu betreten (3, 4, 5 oder 6 mit der richtigen Ausrüstung).

- Der Wert auf der rechten Seite gibt an, wie viele Konservendosen der Held aus dem allgemeinen Vorrat nimmt und in seiner Zuflucht platziert.
- Zusätzlich erhält man in jedem Bereich einen Überlebenden, den der Spieler sofort in seiner Luftschleuse oder in einem

Das Frachtschiff bietet die einzige Möglichkeit im Spiel, einen neu angeworbenen Überlebenden in der Zuflucht zu platzieren, ohne zuerst durch die Luftschleuse zu gehen. Ein Überlebender kann nur genommen werden, wenn es einen freien Platz in der Luftschleuse oder in einem gebauten Raum gibt (vgl. Räume verbessern und ihre Effekte aktiveren - S. 11).

Jeder Platz kann nur einen aktiven Helden zur gleichen Zeit aufnehmen und seine Stärke muss genau dem an dem Platz angegebenen Wert entsprechen (wenn ein mit einer 3 markierte Platz bereits durch einen aktiven Helden 3 besetzt ist, ist es nicht mehr möglich, einen anderen Helden 3 an diesen Ort zu bewegen. Außerdem ist es nicht erlaubt, z.B. einen Helden 4 auf einen Platz mit einen niedrigeren Wert zu setzen).



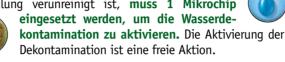
Beispiel: der blaue Held 5 ist auf dem Frachtschiff. Er sammelt 3 Konservendosen und 1 Überlebenden. Er ist der erste, der diesen Ort erreicht und erhält den Startspielermarker, der zu Beginn der Nachtphase aktiviert wird. Der rote Spieler kann seinen Held 5 nicht mehr auf das Frachtschiff bewegen, da der Platz bereits beleat ist und er keinen Platz redrigerem Wert verwenden darf.

> Es gibt einen Platz, der mit einer 6 markiert ist. Dieser kann nur mit der passenden Ausrüstung erreicht werden: dem Enterhaken.

DER DAMM:



Der Damm liefert Wasser. Da die Außenwelt durch Strahlung verunreinigt ist, muss 1 Mikrochip eingesetzt werden, um die Wasserde-



- Wenn ein Spieler einen Mikrochip einsetzt, kann er pro eingesetzter Aktion 1 Wasser einsammeln. Eingesammeltes Wasser wird in der Zuflucht platziert.
- Wenn ein Spieler keinen Mikrochip einsetzen will oder kann, kann er kein Wasser einsammeln.

Beispiel: der grüne Spieler setzt seinen Helden 3 auf den Damm. Er gibt einen Mikrochip ab, um die Wasserdekontaminierung zu aktivieren und sammelt 3 Wasser.

> Auch wenn ein Held keinen Mikrochip ausgibt, kann er Druck auf andere aktive Helden am Damm ausüben.

DIE STADTE:

In Outlive gibt es zwei Städte. Beide Städte bieten dasselbe.



In den Überresten der Stadt können beschädige Ausrüstung und nützliche Ressourcen gefunden werden.



• Spieler können 1 Aktion verwenden, um 1 verfügbare Ausrüstung ihrer Wahl aufzunehmen. Eingesammelte Ausrüstung muss auf der linken Seite der Zuflucht abgelegt werden. Die Ausrüstung ist zunächst beschädigt. Einmal repariert, hilft sie den Helden ihre Überlebensfähigkeiten zu verbessern (vgl. Nacht - S. 10).

 Spieler können 1 Aktion verwenden um 1 Suchplättchen aufzunehmen und man erhält sofort die Ressource oder den Effekt. Ein Spieler nimmt immer das oberste Plättchen vom Stapel. Die Spieler können Ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge auf das Aussuchen einer Ausrüstung oder das Nehmen eines Suchplättchens verteilen. In jeder Stadt befinden sich dieselben 10 Suchplättchen: 1 Wasser, 1 Konservendose, 1 Strahlenschutztablette, 1 Holz, 1 Metall, 1 Mikrochip, 2 Munition, 2 leere Schränke. Einmal eingesammelt, wird das Suchplättchen abgelegt.



SUCHPLÄTTCHEN

Lege die zugehöre Ressource in deine Zuflucht.



Vermindere sofort den Strahlungslevel in deiner Zuflucht um 1.



Dieser Schrank ist leer, es passiert

Beispiel: Unter Verwendung seines Helden 5 entscheidet sich der rote Spieler dafür, 1 der 3 verfügbaren Ausrüstungskarten zu nehmen und dann zwei Suchplättchen zu ziehen. Er nimmt eine weitere der beiden verfügbaren Ausrüstungskarten und zieht ein letztes Suchplättchen (zu seinem Glück: es ist ein leerer Schrank!).

Jedes mal wenn ein Spieler ein Suchplättchen zieht, legt er es offen neben die Stadt aus der er es genommen hat. So kann jeder Spieler feststellen, welche Plättchen bereits gezogen wurden und daraus folgern, welche Plättchen sich noch im Stapel befinden. Ressourcen werden direkt aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Bei einem 2 oder 3 Spieler Spiel müssen entsprechend 2 oder 4 Suchplättchen während der Dämmerung für beide Städte abgelegt werden (vgl. Dämmerung – S. 6).

Ausrüstungskarten, die in der Stadt gefunden wurden, werden als beschädigte Ausrüstung auf der linken Seite der Zuflucht des Spielers platziert. Sie benötigt eine Reparatur, bevor sie eingesetzt werden kann (vgl. Nacht -Ausrüstung reparieren - S. 11).

Karten mit verfügbarer Ausrüstung werden nicht sofort aufgefüllt. Dies geschieht erst am Anfang der nächsten Runde.

3/ ENDE DES TAGES PHASE

Wenn die Tagphase beendet ist, legen alle Spieler ihre Helden hin. Sie werden somit inaktiv. In der nächsten Runde werden sie wieder einer nach dem anderen aktiviert (vgl. 2-Einsetzen, S.7). So wissen die Spieler während der Tagphase immer, welche Helden bereits gespielt wurden (stehend) und welche noch verfügbar sind (liegend).



An diesem Punkt beginnt die Nachphase. In der Nacht wird es für jeden Spieler Zeit, sich um seine Zuflucht und deren Bewohner zu kümmern. Dies geschieht anhand der folgenden 7 Schritte:

- >> 1/ Ereignisse abwenden
- >> 2/ Überlebenden ernähren
- >> 3/ Strahlung auswerten
- >> 4/ Neue Überlebende anheuern
- >> 5/ Räume Bauen und deren Effekte aktivieren
- >> 6/ Ausrüstung reparieren
- >> 7/ Zuflucht aufräumen

1/ EREIGNISSE ABWENDEN

Ereignisse können in Zugreifenfolge abgewendet werden, beginnend beim Startspieler.

• Wenn der erste Spieler kein Ereignis mehr abwenden kann oder will, passt er und der zweite Spieler kann ein Ereignis abwenden. Dies geht so lange, bis jeder Spieler gepasst hat oder jedes Ereignis abgewendet ist.

Ein Spieler kann nur ein Ereignis abwenden, wenn er an der Reihe ist. Danach muss er warten, bis er wieder an Reihe ist, um ein zweites Ereignis abzuwenden.

Ein Spieler kann so viele Ereignisse abwenden, wie er möchte, aber Effekte von Räumen, die die Kosten der Abwendung eines Ereignisse senken, gelten nur einmal pro Runde.

- Um ein Ereignis abzuwenden, legt er die benötigten Ressourcen (Werkstoffe, Güter und Munition) aus seinem Vorrat auf die Ereigniskarte. Einmal abgewendet, wird die Ereigniskarte vom Konvoi Spielbrett genommen und an die rechte Seite der Zuflucht des Spielers gelegt.
- Sobald ein Ereignis abgewendet ist, hat es keinen Einfluss mehr auf die Spieler.
- Am Spielende erhält ein Spieler Überlebenspunkte (ÜP) für jedes von ihm abgewendete Ereignis

Überlebenspunkte (ÜP)



EREIGHIS

Ressourcen, die abgegeben werden müssen um das Ereignis abzuwenden.

Beispiel: der rote Spieler entscheidet sich, das aktuelle Ereignis (Waldbrand) nicht zu abzuwenden. Der nächste Spieler entscheidet sich dafür, es abzuwenden und gibt 3 Wasser ab. Diese gehen zurück in den allgemeinen Vorrat. Er erhält die Ereigniskarte und legt sie an die Rechte Seite seiner Zuflucht. Am Ende des Spiels erhält er dafür 3 Überlebenspunkte.

2/ ÜBERLEBENDE ERNÄHREN

Zur Erinnerung: « Güter » beinhalten Fleisch, Konservendosen und Wasser.







Jeder Spieler muss seine Überlebenden ernähren, allerdings gelten die Kosten pro Raum:

• Jeder Raum kostet Güter, sobald er mindestens einen Überlebenden beherbergt (selbst wenn er noch nicht vollständig mit Überlebenden bestückt ist). Die Kosten an Gütern findet man in der rechten oberen Ecke jedes Raums.



Zu beachten: egal wie viele Überlebende sich in dem Raum aufhalten, sobald sich mindestens ein Überlebender in dem Raum aufhält, verursacht dieser die kompletten Kosten.

 Zusätzlich, muss 1 Wasser für jede Reihe in der Luftschleuse bezahlt werden, in der mindestens ein Überlebender steht.



Spieler müssen die Güter bezahlen, wenn sie können. Sie dürfen nicht entscheiden diese aufzubewahren, wenn sie sie besitzen.

• Für jedes fehlende Gut muss der Spieler 1 Überlebenden abgeben und aus seiner Zuflucht entfernen. Diese Überlebenden gehen zurück in den allgemeinen Vorrat

Überlebende dürfen nur dann in der zweiten Reihe der Luftschleuse eingesetzt werden, wenn die erste voll ist. Beispiel: der blaue Spieler hat zwei Räume mit mindestens einem Überlebenden besetzt und zwei Überlebende in seiner Luftschleuse. Er muss 3 Güter abgeben (2 für den ersten Raum und 1 für den anderen) sowie 2 Wasser für die Luftschleuse. Der blaue Spieler hat 6 Güter (2 Fleisch, 3 Konservendosen und 1 Wasser). Er gibt zwei Fleisch, 1 Konservendose und 1 Wasser ab, aber er kann nur 1 Wasser bezahlen statt 2. Also muss er einen Überlebenden seiner Wahl (nicht unbedingt einen aus der Luftschleuse) gehen lassen und gibt diesen zurück in den allgemeinen Vorrat.

3/ STRAHLUNG AUSWERTEN

Eine Strahlungswelle umgibt deine Zuflucht und diese wird von Tag zu Tag stärker (1/2/2/3/3) (Vgl. Konvoi Spielbrett - S. 3). Die Spieler benötigen Überlebende um den Betrieb der Luftschleuse aufrecht zu erhalten und die Zuflucht sicher abzudichten.

• Jeder Überlebende in der Luftschleuse schützt vor 1 Punkt Strahlung

Zu diesem Zeitpunkt des Spiels prüft jeder Spieler, ob sich genügend Überlebende in seiner Luftschleuse aufhalten, um die Strahlung fern zu halten. Wenn nicht, steigt die Anzeige des Strahlungslevels um 1 Stufe für 1 Punkt an Strahlung, der kein Überlebender entgegen tritt.

Beispiel: Der grüne Spieler hat nur 1 Überlebenden in seiner Luftschleuse. Es ist Tag für und die Strahlungswelle liegt bei 3 Punkten. Der grüne Spieler bewegt seinen Marker auf der Strahlungsanzeige um zwei Felder nach oben (3 Punkte Strahlung – 1 Überlebender = 2 Stufen).

Wenn die Anzahl der Überlebenden in der Luftschleuse größer ist als der Grad der Strahlung, darf der Spieler den Strahlungslevel nicht reduzieren! Überlebende in der Luftschleuse verhindern lediglich das Eindringen radioaktiver Strahlung in die Zuflucht.

STRAHLUNG

- » Die Strahlungsanzeige hat mehrere Grade. Jeder Spieler startet bei Stufe O. Am Ende Spiels erhalten die Spieler positive oder negative Überlebenspunkte (ÜP), die dem auf der Anzeige markierten Grad entsprechen.
- » Die Spieler können den Strahlungsgrad dadurch reduzieren, dass sie Strahlenschutztabletten in den Städten finden, die Algen aus der Militärbasis verwenden oder durch einige Effekte von Räumen.
- Wenn ein Spieler auf Strahlungslevel -11 weitere Grade höher steigen müsste, verlässt stattdessen ein Überlebender pro eindringendem Punkt an Strahlung seine Zuflucht.

Stärke der Strahlungswelle

Erhöhen 🕨

trahlungsmesser

Reduzieren

4/ NEUE ÜBERLEBENDE ANWERBEN

Wenn sie jetzt noch Güter übrig haben, können die Spieler neue Überlebende anwerben.

• Für jedes ausgegebene Gut stellt der Spieler einen Überlebenden in seine Luftschleuse. Die Spieler können so viele Überlebende rekrutieren, wie sie wollen, voraus gesetzt, sie haben genug Platz in ihrer Luftschleuse um sie aufzunehmen.



Es können keine Überlebenden angeworben werden, wenn es keinen Platz mehr in der Luftschleuse gibt.

Beispiel: Nachdem er seine Überlebenden in Schritt zwei ernährt hat, hat der blaue Spieler noch 2 Wasser und 1 Konservendose übrig. Er entscheidet sich für 1 Wasser und 1 Konservendose 2 neue Überlebende anzuwerben, die sich in seiner Luftschleuse einfinden. Er behält ein Wasser für die nächste Runde.

5/ RÄUME BAUEN UND DEREN EFFEKTE AKTIVIEREN

Zur Erinnerung: Werkstoffe beziehen sich entweder auf Holz, Metall oder Mikrochips.







• Im Verlauf dieses Schrittes darfst Du Überlebende jederzeit aus der Luftschleuse in einen gebauten Raum bewegen.

• Räume haben zwei Seiten: "gebaut" und "im Bau". Um einen Raum zu bauen müssen die Spieler 3 Werkstoffe ihrer Wahl abgeben: Metall, Holz oder Mikrochips. Sobald der Raum bezahlt ist, wird er auf die Seite "gebaut" gedreht. Der Raum kann jetzt mit Überlebenden besetzt werden um seinen Effekt zu aktivieren. Während dieser Phase dürfen Spieler Überlebende aus der Luftschleuse auf einen freien Platz in den gerade gebauten Raum versetzen.



Effekte von Räumen setzen nur ein, wenn der Raum gebaut und vollständig mit Überlebenden belegt ist (der Verlust eines Überlebenden in einem Raum kann seinen Effekt deaktivieren). Effekte sind sofort verfügbar, wenn alle Plätze des Raums von Überlebenden belegt sind. Einige Effekte können sich auf das allgemeine Spielbrett, andere auf das Zuflucht Spielbrett auswirken.

Anmerkung: einen Raum bauen, Überlebende bewegen und Effekte von Räumen verwenden können von den Spielern in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, so lange die Regeln beachtet werden.

Beispiel: der rote Spieler entscheidet sich dafür, 3 Werkstoffe für den Bau des Raums "Bau von Räumen: - 2 Werkstoffe" auszugeben. Er dreht in auf die "gebaut" Seite. Im Anschluss stellt er 3 Überlebende von der Luftschleuse in



diesen Raum. Der Effekt ist jetzt verfügbar. Er benutzt den Effekt zum Bau eines weiteren Raums für nur 1 Werkstoff. Dann setzt er wieder 3 Überlebende aus der Luftschleuse in den neuen Raum und kann dessen Effekt nutzen, wenn er will.

> Die Effekte von Räumen können nur einmal pro Runde genutzt werden.

Wurde ein Überlebender einmal einem Raum zugewiesen, verlässt er diesen nicht wieder. Er bleibt in diesem Raum bis zum Spielende. Nur Überlebende in der Luftschleuse können bewegt werden.

6/ AUSRÜSTUNG REPARIEREN

Während der Tagphase oder unter Verwendung des Effekts eines Raums, kann ein Spieler in den Besitz von Ausrüstung kommen. Wenn ein Spieler neue Ausrüstung bekommt, ist diese beschädigt und muss repariert werden, um verwendet werden zu können.

- Sobald man eine Ausrüstungskarte erhält, wird diese an der linke Seite des Zuflucht Spielbretts platziert, dadurch wird angezeigt, dass sie vor der Verwendung repariert werden muss.
- Um Ausrüstung zu reparieren, muss der Spieler die Kosten an Werkstoffen bezahlen, die in der rechten oberen Ecke der Karte angegeben sind.



Ausrüstung kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden, es sei denn die Ausrüstungskarte sagt etwas anderes. Drehe die Karte um 90 Grad, nach dem sie verwendet wurde, um anzuzeigen, dass sie diese Runde nicht mehr verwendet werden kann. Zu Beginn der nächsten Runde lege sie wieder richtig hin, um anzuzeigen, dass der Effekt wieder verfügbar ist.

• Sobald die Ausrüstung in dieser Phase repariert wurde, wird sie auf die rechte Seite des Zuflucht Spielbretts gelegt. Ihr Effekt ist jetzt für den Rest des Spiels verfügbar. Zusätzlich gibt es am Spielende für jede reparierte Ausrüstung 1 Überlebenspunkt für ihren Besitzer.

Beispiel: der blaue Spieler kann seine Spitzhacke reparieren, in dem er 2 Holz und ein Metall dafür abgibt. Die Ausrüstung wird sofort für den Rest des Spiels aktiviert und auf die rechte Seite des Zuflucht Spielbretts gelegt. Der blaue Spiele erhält 1 ÜP am Ende des Spiels.

AUSRÜSTUNG

- Ein Held kann Ausrüstung verwenden, um die Anzahl seiner Aktionen zu steigern.
- Der Effekt gibt den Ort oder die Aktion an, der/ die von der Ausrüstung betroffen ist. Wenn es eine Ressource ist, die mit einen "+" markiert ist, erlaubt er 1 oder 2 Ressourcen mehr von dem zugehörigen Ort zu nehmen, die dort noch liegen und wenn der Held noch 1 Aktionspunkt für das Sammeln von Ressourcen aufbringen kann.
- Wenn kein "+" abgebildet ist, bedeutet dies, dass diese Ressource normalerweise an diesem Ort nicht erhältlich ist und der Spieler sie aus dem allgemeinen Vorrat nehmen darf, unabhängig von deren Verfügbarkeit an diesem Ort.



• Auf Ausrüstungskarten findet man die halbe Abbildung eines Symbols. Es ist möglich, dieses Symbol zu vervollständigen, in dem man eine Ausrüstungskarte repariert, auf der das Gegenstück dieses Symbols abgebildet ist. Jedes vollständige Symbolpärchen bei der reparierten Ausrüstung ist für den Besitzer am Spielende 1 ÜP wert.

Es ist nicht erlaubt, die gleiche Ausrüstungskarte zweimal zu besitzen. Wenn ein Spieler eine Ausrüstungskarte zieht, die er bereits besitzt, wirft er diese ab und zieht eine neue.

7/ ZUFLUCHT AUFRÄUMEN

Die Güter bei Outlive verderben sehr schnell und können nicht lange aufbewahrt werden.

- Alle Spieler werfen ihre Fleischmarker () ab. Konservendosen dürfen behalten werden, da sie haltbar sind.
- •Alle Spieler werfen ihre Wassermarker () bis auf 2 ah.
- Ausrüstungskarten werden wieder in die horizontale

Position gedreht.

Das Ende von Schritt 7 zeigt das Ende der Nachtphase an. Die Runde ist vorüber und eine neue Runde kann mit der Dämmerungsphase beginnen. Wenn dies die 6. Runde ist, ist der Konvoi angekommen und das Spiel ist beendet.



Das Spiel endet am Ende der 6. Runde. Dies ist die Runde in der die letzte Ereigniskarte auf dem Konvoi Spielbrett umgedreht wurde.

Am Ende des Spiels zählen die Spieler folgendermaßen ihre Überlebenspunkte (ÜP):

» ÜP für jedes Ereignis, das ein Spieler abgewendet hat.



Eine Anzahl an ÜP für vollständige Räume in der Zuflucht: gebaute Räume, die komplett mit Überlebenden besetzt sind. Die Luftschleuse zählt nicht als Raum. ÜP werden wie folgt vergeben:



Anzahl Räume	1	2	3	4	5	6	7	
Überlebenspunkte	0	1	2	4	7	11	17	

» +/- ÜP entsprechend der Position auf dem Strahlungsmesser der Zuflucht eines Spielers.

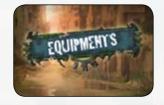


Bonus

Malus

1 UP für jeden Überlebenden in der Zuflucht eines
Spielers.

» 1 ÜP für jede reparierte Ausrüstungskarte (auf der rechten Seite der Zuflucht eines Spielers).





Beispiel: Lily-Rose Wely erreicht 30 ÜP:

- 15 Überlebende in ihrer Zuflucht = 15 ÜP
- Ein 5 Punkte Ereignis abgewendet = 5 ÜP

4 VOLLSTÄNDIGE RÄUME +4ÜP

- 6 Ausrüstungskarten repariert (6 ÜP) + 2 passende Symbolpärchen (2 ÜP) = 8 ÜP
- 4 vollständige Räume (gebaut und von Überlebenden besetzt) = 4 ÜP
- Ein Strahlungslevel von -2 = -2 ÜP

6 REPARIERTE Ausrüstungskarten +6üp



2 PASSENDE SYMBOLPÄRCHEN +2ÜP



1 ABGEWENDETES EREIGNIS +5UP



>> 1 ÜP für jedes passende Symbolpärchen.



15 ÜBERLEBENDE

+15UP

Sieger ist der Spieler mit den meisten Überlebenspunkten. Nur ein Stamm erhält Zugang zu den Wundern der unterseeischen Städte, weit entfernt von diesem verbrannten Land.

Im Falle eines Gleichstands vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer restlichen Güter. Der mit den meisten Gütern gewinnt. Herrscht immer noch Gleichstand, vergleichen die Spieler die Anzahl der verbliebenen Ressourcen (Werkstoffe und Munition). Der Spieler mit den meisten Ressourcen gewinnt.

Die restlichen Stämme verbleiben in ihren verstrahlten Zufluchten und versuchen zu überleben...

ÜBERLEBENSPUNKTE (ÜP)

- >> ÜP für jedes Ereignis, das ein Spieler abgewendet hat.
- Eine Anzahl an ÜP für vollständigen Räume in der Zuflucht: gebaute Räume, die komplett mit Überlebenden besetzt sind. Die Luftschleuse zählt nicht als Raum. ÜP werden wie folgt vergeben:

Anzahl Räume	1	2	3	4	5	6	7
Überlebenspunkte	0	1	2	4	7	11	17

- +/- ÜP entsprechend der Position auf dem Strahlungsmesser der Zuflucht eines Spielers.
- 3 ÜP für jeden Überlebenden in der Zuflucht eines Spielers.
- 3 1 ÜP für jede reparierte Ausrüstungskarte (auf der rechten Seite der Zuflucht eines Spielers).
- >> 1 ÜP für jedes passende Symbolpärchen.