Don’t Starve: The Board Game



DE Deutsch

ANLEITUNG UND REGELN

Durch ein Portal von einem unbekannten Kartenspieler beschworen, landest du kopfüber in einer Welt, die dich ganz offensichtlich tot sehen will. Warte mal... das klingt alles sehr bekannt... Es scheint, als wärst du wieder einmal hereingelegt worden, und dieses Mal scheint dein Schicksal für immer besiegelt zu sein. Was für ein Chaos!

Don't Starve: The Board Game ist ein kooperatives Überlebensspiel für 1–4 Spieler. Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines einzigartigen Charakters und arbeitet zusammen, um in einer wilden Welt voller skurrilen Kreaturen, sich verändernden Gefahren und knappen Ressourcen zu überleben.

Im Laufe des Spiels erkundet ihr unerforschtes Terrain, sammelt Nahrung und Materialien, stellt Werkzeuge sowie Bauwerke her und kämpft gegen Monster, die euch den Tag ruinieren wollen. Währenddessen müsst ihr eure Hunger-, Gesundheits- und Geisteszustandswerte im Auge behalten, da eure Reise sonst ein schnelles Ende nimmt.

Das Spiel verläuft über eine Reihe von Szenarien. Jedes Szenario bietet eine andere Karte, einzigartige Ziele und eigene Herausforderungen. Das Abschließen eines Szenarios schaltet neue Gegenstände, Rezepte und Bauwerke frei, was eurer Gruppe mehr Werkzeuge für zukünftige Herausforderungen an die Hand gibt.

Die Aufgabe ist einfach erklärt, aber viel schwerer umzusetzen:

- Erkunde.
- Kämpfe.
- Überlebe.

Aber vor allem... **VERHUNGER NICHT**.

📦 INHALTSVERZEICHNIS / KOMPONENTEN

Allgemeines Spielmaterial

- 1× Regelheft
- 1× Herstellungsbuch
- 5× Freischaltbögen
- 1× Runden-Spielplan
- 1× Lager-Spielplan
- 13× Rucksack-Tableaus
- 48× Planquadrat-Plättchen (Map Tiles)
- 16× Bedürfnis-Plättchen
- 72× Ortskarten
- 128× Gegenstandskarten
- 40× Fähigkeitskarten
- 48× Schattenkreatur-Karten
- 32× Persönliche Gegenstandskarten
- 17× Wetterkarten
- 4× Bauwerkkarten
- 4× Charakterkarten
- 10× Jahreszeiten-Setupkarten
- 18× Karten für das Kartenlayout
- 4× Biom-Zufallskarten
- 4× Übersichtshefte für Gegenstände & Hilfe
- 7× Szenario-Boxen (mit spezifischem Inhalt)

Marker und Plättchen

- 1× Set Aktivierungsmarker
- 1× Set Charakter-Aufsteller (Standees)
- 4× Charakter-Tableaus (mit Drehscheiben)
- 12× Rohe Nahrung-Marker

- 78× Gekochte Nahrung-Marker
- 16× Ressourcen-Marker
- 36× Persönliche Ressourcen-Marker
- 16× Fleisch-Effigie-Marker
- 4× Spezial-Fassmarker
- 6× Monster-Marker
- 1× Fokus-Marker
- 1× Marker für besiegte Monster
- 1× Sturm-Marker
- 4× Charakterwürfel
- 12× Monsterwürfel
- 1× Acryl-Portal-Aufsteller
- 1× Acryl-Rundenanzeiger-Aufsteller
- 1× Aktions-Drehscheibe
- 40× Acrylwürfel

Charakter-Sets (×4)

- 1× Acryl-Aufsteller (Wilson, Willow, Wendy, Webber)
- 1× Aktivierungsmarker
- 1× Charakter-Tableau mit Drehscheiben
- 1× Charakterkarte
- 2–3× Fähigkeitskarten
- 1–3× Persönliche Gegenstandskarten (charakterspezifisch)
- 2× Persönliche Ressourcen

⚙ SPIELAUFBAU

1. Szenarioauswahl

- Wähle ein Szenario und nimm alle dazugehörigen Komponenten.
- Befolge die zusätzlichen Aufbauanweisungen auf der Szenariokarte #S00A.

2. Weltkonfiguration

- **A.** Platziere das Portal-Plättchen in der Mitte.
- **B.** Nimm die erforderliche Anzahl an Planquadrat-Plättchen jedes Bioms (auf der linken Seite der Szenariokarte aufgeführt) und mische sie.
- **C.** Platziere die Planquadrat-Plättchen verdeckt gemäß dem Muster auf der Szenariokarte.

💡 **Zufälliger Aufbau:** Die finale Version führt Zufalls-Setupkarten ein, mit denen jedes Szenario mit einem anderen Kartenlayout und einer anderen Jahreszeit gespielt werden kann.

3. Jahreszeiten und Schwierigkeitsgrad

- Nimm die Jahreszeiten-Setupkarte, die der angegebenen Jahreszeit entspricht.
- Wähle den Schwierigkeitsgrad: Klassisch (für die erste Partie empfohlen), Überleben oder Albtraum.
- Platziere die Bedürfnis-Plättchen gemäß dem Schema und setze den Sturm-Marker auf das angegebene Feld.
- Mische die Wetterkarten der aktuellen Jahreszeit, bilde einen Stapel und decke die erste Wetterkarte auf. Lege die anderen Jahreszeiten zurück in die Schachtel.

4. Spielelemente und Stapel

- **Runden-Spielplan:** Platziere ihn über der Karte mit dem Rundenanzeiger auf dem ersten Feld.
- **Aktions-Drehscheibe:** Wähle einen Spieler, der sie verwaltet; stelle sie auf 6 ein.
- **Ressourcen und Monster:** Platziere die Ressourcen- und Monstertrays in Griffweite.
- **Ortsdecks:** Sortiere die Ortskarten in vier Biom-Stapel (Wälder, Grasland, Ödland, Feuchtgebiete), mische sie und platziere sie im Tray.
- **Kochrezepte:** Platziere die 3 Grundrezepte (oder bis zu 6, falls freigeschaltet) im Tray.
- **Herstellungsbuch:** Lege es zusammen mit den Gegenstandskarten für alle gut erreichbar aus.
- **Schattenkreaturen:** Sortiere die Karten nach ihren Rückseiten in 3 Stapel und mische sie.

5. Das Lager (Nur wenn freigeschaltet)

- Platziere den Lager-Spielplan und stelle den Essenz-Marker auf 6.
- Wähle bis zu 3 gebaute Bauwerkkarten und platziere sie in den verfügbaren Slots.

6. Charakter-Setup Jeder Spieler führt folgende Schritte aus:

1. Platziere ein Rucksack-Tableau vor dir.
2. Wähle einen Charakter und nimm die dazugehörigen Komponenten:
    - **Spielfigur:** Platziere sie auf dem Portal-Plättchen.
    - **Charakter-Tableau:** Stelle die Drehscheiben (Gesundheit, Hunger, Geisteszustand) auf die Startwerte ein und platziere es über dem Rucksack.
    - **Karten und Marker:** Nimm die Fähigkeitskarten, 1 Aktivierungsmarker (aktive Seite), persönliche Gegenstände und persönliche Ressourcen.
3. Lege 1 Charakterwürfel vor dir ab.
4. Platziere die auf der Charakterkarte angegebenen Fokus-Marker auf den Fokus-Slot des Rucksacks (aktive Seite). *Hinweis: In der ersten Runde wird die Vorbereitungsphase übersprungen.*

📜 GRUNDLEGENDE KONZEPTE

- **Regelpriorität:** Regeln auf spezifischen Komponenten haben immer Vorrang vor dem allgemeinen Regelheft.
- **Entscheidungsfindung:** Bei unklaren Gruppenentscheidungen entscheidet der aktive Spieler (oder der Verwalter der Aktions-Drehscheibe außerhalb des eigenen Zugs).
- **Sieg und Niederlage:**
    - Du **gewinnst**, wenn die Szenariokarte den Sieg erklärt.
    - Du **verlierst**, wenn keine Fleisch-Effigie-Marker mehr vorhanden sind, um Gefallene wiederzubeleben, wenn die verfügbaren Runden ablaufen (letztes Bedürfnis-Plättchen abgelegt) oder wenn die Szenariokarte die Niederlage erklärt.

🔄 RUNDENSTRUKTUR

Jede Partie verläuft über maximal 6 Runden. Jede Runde ist in 6 aufeinanderfolgende Phasen unterteilt:

1. **Vorbereitungsphase:** Effekte zwischen den Runden abhandeln, eine neue Wetterkarte ziehen, Aktivierungsmarker und Fokus auffrischen sowie Vorbereitungsfähigkeiten nutzen.
2. **Aktionsphase:** Der Reihe nach ausführen: Die Spieler machen eine optionale Bewegung und eine Hauptaktion (zusätzlich zu beliebig vielen kostenlosen Aktionen).
3. **Schattenphase:** Effekte aller aufgedeckten Schattenkreaturen neben dem Charakter-Tableau abhandeln.
4. **Bedürfnisphase:** Jeder Charakter erfüllt seine Anforderungen an Licht, Hunger und Geisteszustand.
5. **Wetterphase:** Wetterereignisse und Wetterbedürfnisse basierend auf der Position des Sturm-Markers abhandeln.
6. **Szenariophase:** Ereignisse der aktiven Szenariokarte abhandeln, bevor es zur nächsten Runde geht.

🗡️ DIE HAUPTAKTIONEN

Während seines Zugs in der Aktionsphase kann ein Charakter eine optionale Bewegung und eine der folgenden Hauptaktionen ausführen:

- **Bewegung:** Bwege die Spielfigur auf ein angrenzendes Planquadrat-Plättchen (decke es auf, falls es verdeckt ist).
- **Erkundung:** Decke eine neue Ortskarte des aktuellen Bioms auf, erhalte die Belohnung und löse Feindseligkeit aus, falls das Monster aggressiv ist.
- **Interaktion:** Interagiere mit Orts-, Bauwerk- oder Szenariokarten, um Ressourcen oder Nahrung zu erhalten oder Effekte auszulösen (unter Einsatz von Werkzeugen oder Eingehen von Monsterfeindseligkeit).
- **Kampf:** Bekämpfe ein Monster des Orts, des Szenarios oder eine Schattenkreatur, um Belohnungen zu erhalten und Schaden zu vermeiden.
- **Handel:** Tausche frei Ressourcen und Gegenstände mit anderen Charakteren auf demselben Planquadrat-Plättchen aus.

INVENTAR, RESSOURCEN UND GEGENSTÄNDE

- **Rucksack:** Kann maximal 10 Ressourcen enthalten (1 pro Slot).
- **Hand:** Du kannst maximal 8 Gegenstandskarten gleichzeitig halten.
- **Gegenstandstypen:** Waffen, Rüstungen, Werkzeuge, Überlebensgegenstände und Persönliche Gegenstände.
- **Haltbarkeit:** Viele Gegenstände erfordern nach der Nutzung einen Haltbarkeitstest mit den Würfeln. Werden sie zweimal beschädigt, werden sie abgelegt.
- **Nahrung:** Kann roh (anfällig für Verderben) oder gekocht sein (durch die kostenlose Aktion "Kochen").