

FRIEDEMANN FRIESE FREITAG

Spielziel

Du bist Freitag* und verbringst deine Tage auf einer einsamen Insel. Als plötzlich Robinson vor der Küste mit seinem Schiff kentert und auf der Insel strandet, wird deine Ruhe gestört. Damit Robinson eines Tages die Insel wieder verlassen kann, trainierst du ihn und verbesserst so seine Überlebenschancen auf der Insel. Wenn Robinson am Ende zwei Piratenschiffe besiegt, verlässt er deine geliebte Insel und du hast wieder deine Ruhe ...

** Inspiriert durch den Roman „Robinson Crusoe“ von Daniel Defoe*

Spielidee

„Freitag“ ist ein Solo-Abenteuer. Du führst Robinson durch das Spiel. Damit er die Insel wieder verlassen kann, muss er nicht nur lang genug überleben, sondern auch noch die Piraten besiegen.

Robinsons Fähigkeiten werden durch einen Kartenstapel repräsentiert und sind sehr begrenzt. Allerdings besitzt er zu Beginn viele Lebenspunkte, so dass er auch mal scheitern darf. Deine Aufgabe ist es, die richtigen Gegner und Kampfstrategien zu wählen und geschickt mit Robinsons Lebenspunkten umzugehen.

Das Spiel bietet **mehrere Schwierigkeitsgrade**. Zunächst wird das einfachste Spiel (Level 1) erklärt. Wenn du das gewinnst, kannst du dich an drei weiteren Levels versuchen, bis du das Spiel schließlich in Level 4 besiegen kannst!

Das Material des Spiels und die Vorbereitung werden auf einem separaten Beiblatt erklärt.

Nachdem du dich mit dem Material vertraut gemacht und das Spiel aufgebaut hast, kannst du hier mit dem Lesen fortfahren, um zu erfahren, wie das Spiel abläuft.

Spielablauf



Während der Partie lässt du Robinson gegen eine Gefahr nach der anderen kämpfen. Du beginnst das Spiel in der grünen Phase, in der die Gefahren noch recht harmlos sind. Leider trifft dies auch auf Robinsons Fähigkeiten zu (also auf deine Kampfkarten), so dass du zu Beginn noch viele der Kämpfe verlierst wirst.

Du führst immer nacheinander die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Zwei Gefahrenkarten aufdecken.

Decke die obersten beiden Karten des Gefahren-Stapels auf. Wähle eine der beiden Karten und lege diese als aktuelle Gefahr vor Robinson ab. Die andere Karte kommt auf den Gefahren-Ablagestapel.

2. Gegen die aktuelle Gefahr kämpfen.

Hierbei ist die Gefahrenseite der Gefahrenkarte relevant. Die weiße Box  am linken Rand der Gefahrenkarte zeigt an, wie viele Kampfkarten du **kostenfrei** ziehen darfst, um gegen diese Gefahr zu kämpfen. Um die Gefahr zu besiegen, musst du in der grünen Phase mit deinen Kampfkarten den grünen Gefahrenwert  erreichen oder übertreffen (in der gelben Phase den gelben Wert und in der roten Phase den roten). Du ziehst eine Karte nach der anderen vom Robinson-Stapel und legst diese offen **links neben die Gefahrenkarte**. Du darfst solange weitere Karten ziehen und links neben die Gefahr legen, bis die Anzahl der Karten dem in der weißen Box angegebenen Wert entspricht.

Nachdem du diese kostenfreien Karten aufgedeckt hast, darfst du im Anschluss außerdem **Lebenspunkte opfern** und in die Reserve zurücklegen: Für einen geopferten Lebenspunkt darfst du eine weitere Kampfkarte ziehen. Anschließend kannst du durch Abgabe weiterer Lebenspunkte weitere

Kampfkarten aufdecken. Du legst diese **zusätzliche(n)** Karte(n) offen **rechts neben die Gefahrenkarte**. Das korrekte Ablegen der Karten links beziehungsweise rechts von der Gefahr ist wichtig für gewisse Sondereigenschaften.



1 kostenfreie
Kampfkarte
aufdecken

2 zusätzliche Kampfkarten ...



... dafür je
1 Lebenspunkt opfern!

Wenn eine Kampfkarte aufgedeckt ist, darfst du ihre **Sondereigenschaft nutzen** – unabhängig davon, ob die Karte links oder rechts von der Gefahr liegt. Du darfst jede Sondereigenschaft im Kampf gegen die Gefahr **nur einmal ausführen** und drehst die gewählte Kampfkarte um 90°. Erst wenn du die Sondereigenschaft komplett ausgeführt hast, kannst du eine weitere aktivieren (siehe „Sondereigenschaften der Kampfkarten“, S. 10). In welcher Reihenfolge du Sondereigenschaften nutzt, bleibt dir selbst überlassen.

Die **Sondereigenschaften der Tollpatschkarten** (siehe S. 12) musst du aber **auf jeden Fall** irgendwann im Laufe deines Zuges **ausführen**!

Nachdem du **mindestens eine Kampfkarte zur Abwehr der Gefahr gezogen** hast, kannst du jederzeit aufhören, weitere Karten vom Robinson-Stapel zu ziehen, selbst wenn du damit weniger Karten aufgedeckt hast, als die weiße Box angibt. Ein Verzicht auf weitere Kampfkarten ist z. B. sinnvoll, wenn du den Kampf bereits gewonnen hast (siehe „3A: Gefahr besiegt?“) oder wenn du den Kampf absichtlich verlieren willst (siehe „3B: Gefahr nicht besiegt?“).

*Es ist immer wieder wichtig zu überlegen, ob du weitere Lebenspunkte zahlen willst, um einen Kampf zu gewinnen, oder ihn absichtlich verlieren solltest, um schlechte Karten loszuwerden. **Beides** ist entscheidend für deine Strategie. Es ist nicht ungewöhnlich, dass du in der grünen Phase mehrere der ersten Kämpfe verlierst – das gehört dazu!*

Der Kampf endet nicht automatisch. Selbst wenn die aufgedeckten Kampfkarten genügend Kampfpunkte zeigen, kannst du noch weitere Sondereigenschaften nutzen. Erst wenn du entscheidest, dass der Kampf vorbei ist, endet er. Dann zählst du die Kampfpunkte zusammen.

3. Kampfauswertung

A: Gefahr besiegt.

Wenn du mit den aufgedeckten Kampfkarten **mindestens so viele Kampfpunkte** erreicht hast, wie du (entsprechend der aktuellen Phase) für die Abwehr der Gefahr benötigst, hast du die **Gefahr besiegt**. Du gewinnst die Gefahrenkarte und legst sie zusammen mit den aufgedeckten Kampfkarten auf deinen Robinson-Ablagestapel. Die **besiegte Gefahrenkarte** wird später in deinem Robinson-Stapel zu einer **Kampfkarte**; du verwendest ab sofort deren untere Hälfte (die Erfahrungsseite), so dass die Gefahrenkarte zur **Erfahrungskarte** wird.





Beispiel (Gefahr besiegt):

Nachdem Robinson einen Lebenspunkt geopfert hat, kann er durch die zusätzlich aufgedeckte Kampfkarte „genial“ die Insel erfolgreich erkunden und damit die Gefahr besiegen. Die gewonnene Gefahrenkarte steht ihm nun mit ihrer Erfahrungsseite als neue Waffe für weitere Kämpfe zur Verfügung.

B. Gefahr nicht besiegt.

Wenn du den Kampf als verloren aufgibst und mit den gezogenen Kampfkarten **weniger Kampfpunkte** erreicht hast, als du für die Gefahr benötigst, verliert Robinson Lebenspunkte. Du musst so viele Lebenspunkte an die Reserve abgeben, wie dir noch Kampfpunkte fehlen, um die Gefahr zu besiegen (Differenz zwischen dem Gefahrenwert und deinen erreichten Kampfpunkten).

Für diese **abgegebenen Lebenspunkte darfst du aufgedeckte Kampfkarten**, die dir nicht helfen, **zerstören** und aus dem Spiel nehmen. Dabei gilt: Für 1 Lebenspunkt  kannst du eine unliebsame Robinson- oder Erfahrungskarte zerstören, für 2 Lebenspunkte  eine Tollpatschkarte! Die nicht besiegte Gefahr musst du auf den Gefahren-Ablagestapel legen, die anderen aufgedeckten Kampfkarten auf den Robinson-Ablagestapel. Es ist weder erlaubt, (einige) aufgedeckte Kampfpunkte zu ignorieren, noch zusätzliche Lebenspunkte zu opfern, um weitere unerwünschte Kampfkarten zu zerstören. Du kannst nur Kampfkarten aus dem aktuellen Kampf zerstören. Die Karten im Robinson-Stapel und Robinson-Ablagestapel sowie die aktuelle Gefahrenkarte sind tabu.

4. Beginne wieder bei Aktion 1

Solange noch mindestens 2 Gefahrenkarten auf dem Gefahren-Stapel liegen, beginnst du nun wieder mit Aktion 1. Du wählst erneut eine der beiden Gefahrenkarten aus und bestreitest einen weiteren Kampf in der aktuellen Phase.

Wenn nur noch **genau eine Karte** im Gefahren-Stapel liegt, deckst du diese Karte auf und darfst dann entscheiden, ob du gegen diese Gefahr in der aktuellen Phase kämpfst. Du darfst die Gefahr auch einfach auf den Gefahren-Ablagestapel legen, um direkt mit der nächsten Phase weiterzuspielen (als ob der Stapel leer gewesen wäre).

Falls der Gefahren-Stapel leer ist, geht das Spiel in die nächste (schwierigere) Phase über. Dazu legst du die oberste Phasenkarte zurück in die Schachtel und setzt das Spiel mit der nächsten Phase fort: Nach der grünen Phase folgt die gelbe Phase, und nach der gelben Phase folgt die rote Phase. Im Anschluss an die rote Phase kämpft Robinson schließlich gegen die Piraten. Für die neue Phase mischt du den Gefahren-Ablagestapel und beginnst wieder mit Aktion 1.

Keine Kampfkarten im Robinson-Stapel

Während der gesamten Partie gilt folgende Regel: Wenn du eine oder mehrere Kampfkarten vom Robinson-Stapel ziehen musst oder möchtest und nicht mehr genügend vorhanden sind, ziehst du

zuerst alle restlichen Karten, bis der **Robinson-Stapel leer** ist. Anschließend musst du die oberste verdeckte Tollpatschkarte vom Tollpatsch-Stapel unbesehen in deinen Robinson-Ablagestapel einmischen. Du legst die Karten nun als neuen Robinson-Stapel wieder auf das Robinson-Tableau, um davon die fehlenden Karten zu ziehen. Wenn der Tollpatsch-Stapel leer ist, musst du keine weiteren Tollpatschkarten mehr in den Robinson-Stapel einmischen.

Du mischt den Robinson-Ablagestapel immer erst, wenn du eine neue Kampfkarte benötigst – nicht bereits, wenn die letzte Kampfkarte des Robinson-Stapels gezogen wird und der Stapel somit leer ist.

Das Finale: Der Showdown gegen die Piraten

Nachdem du den Gefahrenstapel das dritte Mal durchgespielt hast, kämpfst du gegen die beiden Piraten. Gegen die Gefahren auf dem Gefahren-Ablagestapel kämpfst du nun nicht mehr.

Du suchst dir einen der beiden Piraten aus, legst ihn vor Robinson ab und beginnst den Kampf wie in Aktion 2 beschrieben. Die Piraten verhalten sich im Kampf genauso wie Gefahren. Nachdem du den ersten Piraten besiegt hast, legst du alle gezogenen Kampfkarten auf den Robinson-Ablagestapel, und es folgt direkt der zweite Pirat, mit dem du auf dieselbe Weise verfahrst.

Gegen die Piraten musst du gewinnen! Du kannst den Kampf nicht verloren geben. Wenn du mit deinen gezogenen Kampfkarten noch nicht genug Kampfpunkte erreicht hast, um den Piraten zu besiegen, musst du Lebenspunkte opfern und weitere Karten vom Robinson-Stapel ziehen.

Spielende

Ist der zweite Pirat besiegt, hast du die Partie gewonnen! Falls du zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Partie mehr Lebenspunkte benötigst, als du besitzt, hast du sofort verloren. Null Lebenspunkte sind noch in Ordnung, wenn du aber dann noch einmal Lebenspunkte abgeben müsstest, ist die Partie vorbei.

Sonderfall: Falls du im Kampf gegen einen Piraten alle Kampfkarten gezogen hast, die du im Robinson-Stapel besitzt, und trotz aller Sondereigenschaften nicht genug Kampfpunkte erreichst, hast du auch verloren. Du gibst alle übrigen Lebenspunkte ab und verlierst gegen die Piraten.

Nun bist du bereit für deine erste Partie. Es folgt ein ausführliches Beispiel, das dir einen ersten Einblick in die Abläufe gibt. Mit Ausnahme zweier Sondereigenschaften, die in diesem Beispiel zum Einsatz kommen, musst du die Erklärung der anderen Sondereigenschaften auf den Kampfkarten erst lesen, wenn sie das erste Mal im Kampf auftauchen. Und bei den Sondereigenschaften der Piraten reicht es, wenn du dir vor dem Kampf gegen sie durchliest, was sie bedeuten.

Ausführliches Beispiel für einen Kampf

Robinson versucht in der grünen Phase, die „Wilden Tiere“ zu besiegen. Er benötigt 4 Kampfpunkte, um den Kampf und damit die Karte zu gewinnen. Nachdem er die zweite Kampfkarte gezogen hat, hat er bereits 3 Kampfpunkte. Doch leider zieht er dann den Tollpatsch, so dass nun in der Summe nur 1 Punkt übrig bleibt.



Gezogene Kampfkarten





Gefahrenkarte

Hier nun ein paar Ideen, welche Entscheidungen Robinson treffen könnte:

1. Einfachste Idee: Erstmal ziehe ich die letzte der 4 kostenfreien Karten (siehe weiße Box).

2. Interessantere Idee: Zuerst verwende ich die Sondereigenschaft „Vision“, um die nächsten 3 Karten anzuschauen und so zu sortieren, dass die nützlichste Karte oben auf dem Robinson-Stapel liegt. (Die schlechteste kann eventuell auf den Ablagestapel.) Anschließend decke ich dann die nützlichste Karte als vierte kostenfreie Karte auf und gewinne mit ein wenig Glück den Kampf.

3. Trickreichere Idee: Ich verwende die „Vision“, sortiere aber die 3 Karten so, dass die schlechteste oben liegt. Danach decke ich diese Karte kostenfrei auf, um anschließend mit der Sondereigenschaft „Strategie“ sowohl den Tollpatsch als auch diese schlechte Karte gegen die beiden folgenden Karten des Robinson-Stapels auszutauschen. Eventuell gewinne ich dann den Kampf.

4. Eine andere Idee: Ich verwende die „Vision“, lege die schlechteste Karte oben auf den Stapel und decke sie kostenfrei auf. Dann gebe ich den Kampf verloren. Das kostet mich aktuell 3 Lebenspunkte: und zwar 4 (Gefahrenwert der „Wilden Tiere“) - 1 (Summe der Kampfpunkte: $0+3-2=+1$). Diese 3 Lebenspunkte kann ich aber dafür nutzen, um den Tollpatsch (für 2 ) und die schlechte Karte (vor-aussichtlich 1 ) zu zerstören und damit dauerhaft loszuwerden. Leider gewinne ich dann aber nicht die „Wilden Tiere“ mit den 3 Stärkepunkten und der Sondereigenschaft „Erkenntnis“ (1 x zerstören).

5. Die riskante Idee: Ich versuche, den Kampf zu gewinnen und trotzdem den Tollpatsch loszuwerden. Die Sondereigenschaft „Erkenntnis“ der „Wilden Tiere“ kann ich nicht nutzen, da ich diese Gefahrenkarte ja noch nicht besiegt habe. Aber es könnte noch eine weitere Kampfkarte im Robinson-Stapel kommen, mit deren Hilfe ich den Tollpatsch zerstören kann. Also decke ich erstmal die vierte Karte kostenfrei auf. Dann benutze ich die „Vision“, um je nach Bedarf 1, 2 oder 3 weitere Karten im Robinson-Stapel anschauen zu können. Wenn die gewünschte Karte dabei ist, zahle ich 1 Lebenspunkt, um diese Karte dann rechts neben die Gefahr zu legen. Wenn es schief geht, habe ich noch die Sondereigenschaft „Strategie“ als Plan B zur Verfügung.

Es gibt sicherlich noch viele andere Möglichkeiten für Robinson, diesen Kampf zu bestreiten. Welche Lösung die jeweils beste ist, hängt auch davon ab, wie viele Lebenspunkte Robinson noch hat, welche Karten sich noch in deinem Robinson-Stapel befinden, usw.

Viel Spaß mit der großen Herausforderung dieses Solo-Abenteuers!

Sondereigenschaften der Kampfkarten

Robinsonkarten und Erfahrungsseite der Gefahrenkarten

Im Kampf gegen die Gefahren kannst du die Sondereigenschaften aller aufgedeckten Kampfkarten in beliebiger Reihenfolge nutzen. Wenn du eine Eigenschaft ausführst, musst du sie erst beenden, bevor du eine neue Sondereigenschaft nutzen kannst. Eine Sondereigenschaft muss immer auf andere Kampfkarten angewendet werden, sie kann niemals die Karte selbst betreffen.

+1 Leben: Du darfst 1 Lebenspunkt aus der Reserve in Robinsons Vorrat legen (Maximum: 22).

+2 Leben: Du darfst **bis zu** 2 Lebenspunkte aus der Reserve in Robinsons Vorrat legen (Maximum: 22).

+1 Karte: Du darfst kostenfrei 1 weitere Kampfkarte ziehen (und rechts neben die Gefahrenkarte legen).

+2 Karten: Du darfst kostenfrei **bis zu** 2 weitere Kampfkarten ziehen (und rechts neben die Gefahrenkarte legen).

1 x zerstören: Nicht alle Kampfkarten im Robinson-Stapel helfen dir bei den Kämpfen weiter. Mit dieser Eigenschaft darfst du 1 beliebige andere gezogene Kampfkarte umdrehen (auch eine Tollpatschkarte). Damit verliert diese Karte ihre Funktionen, zählt für den aktuellen Kampf aber weiterhin als Kampfkarte und besitzt nun 0 Kampfpunkte. Sie kann nicht mehr durch eine andere Sondereigenschaft aus der Auslage entfernt werden! Nach der Auswertung des Kampfes legst du die

umgedrehte Karte kostenfrei zu den zerstörten Kampfkarten; sie kommt aus dem Spiel.

1 x verdoppeln: Du darfst die **Kampfpunkte** einer anderen gezogenen Kampfkarte einmalig verdoppeln. Benutzt du diese Sondereigenschaft mehrmals, musst du die Kampfpunkte von verschiedenen Karten verdoppeln – diese Sondereigenschaft ist nicht kumulativ! Sie wird erst bei der Auswertung des Kampfes angewendet.

1 x kopieren: Du darfst die **Sondereigenschaft** einer anderen Kampfkarte kopieren und somit erneut nutzen. Du darfst dieselbe Sondereigenschaft mit verschiedenen „kopieren“-Karten mehrmals kopieren. Generell darfst du jede Sondereigenschaft kopieren.

Phase -1: Du darfst den aktuellen Gefahrenwert um 1 Phase reduzieren, wenn du in der gelben oder roten Phase gegen eine Gefahr kämpfst. (So musst du z. B. in der gelben Phase mit deinen Kampfpunkten nicht den gelben, sondern nur den grünen Gefahrenwert erreichen.) Diese Sondereigenschaft wird erst bei der Auswertung des Kampfes angewendet. Gegen Gefahren der grünen Phase und gegen die Piraten hilft diese Sondereigenschaft nicht.

3 Karten sortieren: Du darfst nacheinander **bis zu** 3 Kampfkarten vom Robinson-Stapel ziehen und anschauen. Dann legst du **maximal 1** davon auf deinen Ablagestapel; die restlichen Karten kommen in der von dir gewünschten Reihenfolge wieder verdeckt oben auf den Robinson-Stapel zurück.

1 x tauschen: Du darfst 1 der offenen Kampfkarten (außer dieser) auf den Ablagestapel legen – das kann auch eine Karte mit bereits genutzter Sondereigenschaft sein – und 1 neue Karte ziehen. Lege diese neue Karte auf dieselbe Position, auf der die andere vorher lag. Wenn die neue Karte eine Sondereigenschaft besitzt, kannst du diese nutzen.

2 x tauschen: Du darfst auf die vorstehend beschriebene Weise **bis zu** 2mal hintereinander je 1 offene Kampfkarte (außer dieser) tauschen. Tauschst du zweimal, musst du den ersten Tausch beenden, bevor du anschließend den zweiten Tausch durchführst. Dabei darfst du auch die erste, neu

aufgedeckte Karte gleich wieder tauschen (natürlich ohne deren mögliche Sondereigenschaft nutzen zu können).

1 x unter den Stapel: Du darfst 1 der offenen Kampfkarten (außer dieser) unter deinen Robinson-Stapel legen. Wählst du eine der kostenfreien Karten links neben der Gefahrenkarte, darfst du dafür eine Ersatzkarte ziehen. Ist der Stapel leer, mischst du den Robinson-Ablagestapel und legst die Karte dann unter den neuen Stapel (siehe „Keine Kampfkarten im Robinson-Stapel“ auf S. 6).

Tollpatschkarten

Die Sondereigenschaften der Tollpatschkarten müssen **immer** während des Kampfs gegen eine Gefahr aktiviert werden! Wann du das tust, bleibt dir selbst überlassen. Falls du diese Karten durch eine andere Sondereigenschaft zerstörst oder entfernst, gelten sie nicht mehr. (Diese Regel gilt auch beim Kampf gegen die Piraten.)

-1 Leben: Du musst am **Ende** des Kampfes 1 Lebenspunkt (zusätzlich) abgeben, selbst wenn du den Kampf gewinnst. Du darfst diesen Lebenspunkt **nicht zum Zerstören** einer Kampfkarte verwenden!

-2 Leben: Du musst am **Ende** des Kampfes 2 Lebenspunkte (zusätzlich) abgeben, selbst wenn du den Kampf gewinnst. Du darfst diese Lebenspunkte **nicht zum Zerstören** einer (oder mehrerer) Kampfkarte(n) verwenden!

Höchste Karte = 0: Bei der Auswertung des Kampfes werden die aufgedruckten Kampfpunkte deiner höchsten, offen ausliegenden, positiven Kampfkarte auf 0 reduziert. Wenn mehrere Karten mit dem höchsten Wert ausliegen, ist nur eine dieser Karten betroffen.

Stopp: Wenn Du diese Karte aufdeckst, wird das Ziehen kostenfreier Karten gestoppt. Falls du diese Karte also links neben die Gefahrenkarte legen musst, darfst du für diesen Kampf **keine weiteren Kampfkarten mehr kostenfrei** ziehen, auch wenn du die erlaubte Anzahl noch nicht erreicht hast.

Wenn du diese Karte durch Abgabe eines Lebenspunktes zusätzlich ziehst und rechts neben die Gefahrenkarte legst, musst du nur die 0 Kampfpunkte beachten. Falls du diese Karte während des Kampfes zerstörst oder entfernst und noch nicht alle erlaubten kostenfreien Karten gezogen hattest, darfst du weiter nachziehen.

Piratenkarten

Fünf der Piratenkarten zeigen lediglich den Gefahrenwert **A** und die Anzahl an kostenfreien Kampfkarten **B**, die du im Kampf gegen diese Piraten ziehen darfst. Fünf weitere Piratenkarten haben außerdem spezielle Eigenschaften **C**, die diese Angaben variieren können, und zwar:



- **Gegen die restlichen Gefahrenkarten gemeinsam kämpfen:** Um den Gefahrenwert dieses Piraten zu bestimmen, addierst du alle roten Gefahrenpunkte (rote Phase) der nicht besieigten Gefahrenkarten im Gefahren-Ablagestapel. Um die Anzahl an kostenfreien Kampfkarten zu bestimmen, addierst du entsprechend die Werte aller weißen Boxen auf diesen Gefahrenkarten. (Für die Punktwertung am Ende der Partie zählen diese Gefahrenkarten trotzdem noch jeweils -3 Punkte – siehe S. 15.)
- **Für jede Tollpatschkarte +2 Gefahrenpunkte:** Um den Gefahrenwert dieses Piraten zu bestimmen, werden alle Tollpatschkarten gezählt, die du **vom Tollpatsch-Stapel gezogen hast, bevor** der Kampf gegen diesen Piraten begonnen hat. Für jede Tollpatschkarte erhält der Pirat 2 Gefahrenpunkte. Es gibt insgesamt 10 Tollpatschkarten: Zur Kontrolle zählst du einfach die restlichen Karten im Tollpatsch-Stapel (ab Level 3 sind es 11 Tollpatschkarten – siehe S. 14).
- **Jede zusätzliche Kampfkarte kostet 2 Lebenspunkte:** Nachdem du die kostenfreien Kampfkarten gezogen hast, musst du für jede zusätzliche Karte 2 Lebenspunkte bezahlen (statt, wie gewohnt, 1 Lebenspunkt). Wenn du nur noch 1 Lebenspunkt übrig hast und trotzdem weitere Karten ziehen

musst, gibst du diesen Lebenspunkt ab und verlierst das Spiel.

- **Nur die Hälfte der aufgedeckten Kampfkarten zählt (aufgedeckte Tollpatschkarten müssen dabei sein):** Du kannst nur von der Hälfte deiner aufgedeckten Kampfkarten die Kampfpunkte nutzen. Die Kampfpunkte der offen ausliegenden Tollpatschkarten musst du allerdings auf jeden Fall verwenden: Sie belegen je einen der raren Plätze. Bei einer ungeraden Anzahl an Kampfkarten verwendest du die aufgerundete Hälfte der Karten.
- **Jede ausgelegte Kampfkarte zählt zusätzlich +1 Kampfpunkt:** Bei der Auswertung des Kampfes addierst du +1 Kampfpunkt pro ausliegender Kampfkarte (alle Robinson-, Erfahrungs-, Tollpatsch- oder umgedrehten Kampfkarten) zu deinen Kampfpunkten hinzu.

Wenn du die Gefahren spielend besiegst ...

Das Spiel bietet **verschiedene Schwierigkeitsgrade**. Du kannst dich wachsenden Herausforderungen stellen, bis du das Spiel schließlich im höchsten Level gewinnst! Es ergeben sich je nach Level die folgenden Änderungen in der Spielvorbereitung:

Level 1: (wie in der Anleitung beschrieben): Die Tollpatschkarte „sehr blöde“ kommt aus dem Spiel. Du startest mit 18 Robinsonkarten und 20 Lebenspunkten plus 2 Lebenspunkten in der Reserve.

Level 2: Wie Level 1. Zusätzlich ziehst du schon zu Beginn die oberste Tollpatschkarte vom Tollpatsch-Stapel und mischst sie unbesehen unter die 18 Robinsonkarten.

Level 3: Wie Level 2. Zusätzlich nimmst du die Tollpatschkarte „sehr blöde“ mit in den Tollpatsch-Stapel, bevor du eine verdeckte Tollpatschkarte ziehst und unbesehen unter die 18 Robinsonkarten mischst.

Level 4: Wie Level 3. Du startest jedoch nur noch mit 18 Lebenspunkten plus 2 Lebenspunkten in der Reserve.

Punktwertung

Nach jeder Partie kannst du deine erreichten Siegpunkte ermitteln und überprüfen, wie gut du gespielt hast – und das funktioniert folgendermaßen:

1. Nimm alle deine Kampfkarten (auch vom Ablagestapel) und addiere die Kampfpunkte; Tollpatschkarten zählen unabhängig von ihren Kampfpunkten pauschal je -5 Punkte (alle zerstörten Kampfkarten werden nicht mitgezählt).
2. Addiere 15 Punkte für jeden besiegten Piraten.
3. Addiere 5 Punkte für jeden Lebenspunkt, den du noch besitzt. (Dies ist nur möglich, wenn du gegen die Piraten gewonnen hast).
4. Ziehe von der Gesamtsumme 3 Punkte für jede unbesiegte Gefahrenkarte ab (also alle Karten im Gefahren-Stapel und Gefahren-Ablagestapel).

Auf diese Weise kannst du die Ergebnisse deiner Partien miteinander vergleichen – aber natürlich nur innerhalb einer Schwierigkeitsstufe! Je höher der Level ist, desto schwieriger wird es, viele Siegpunkte zu erhalten.

... und was du außerdem noch wissen solltest:

Während der gesamten Partie darfst du jederzeit:

- ... beide Ablagestapel durchsehen (Robinson- und Gefahren-Ablagestapel).
- ... die Karten in allen drei Nachziehstapeln zählen (Robinson-, Gefahren-, Tollpatsch-Stapel).
- ... zerstörte Karten anschauen.

Dieses Spiel ist kein Merkspiel: Alle offen zugänglichen Informationen kannst du jederzeit einsehen.

Die Kampfpunkte und Sondereigenschaften der Robinson- und Tollpatschkarten:

Robinsonkarten: 1 x „2“, 3 x „1“, 8 x „0“, 5 x „-1“ und 1 x „0 (+2 Leben)“

Normale Tollpatschkarten: 1 x „-1“, 2 x „-2“, 1 x „-3“, 2 x „0 (höchste Karte = 0), 1 x „0 (-1 Leben)“, 1 x „0 (Stopp)“

Schwierige Tollpatschkarten: 1 x „-4“, 1 x „-5“, 1 x „0 (-2 Leben)“

Das Freitag-Projekt

Jeden Freitag bloggt Friedemann in seinem Freitag-Projekt: www.2f-spiele.de Bisher sind daraus zwei veröffentlichte Spiele entstanden: Im Jahr 2010 „Schwarzer Freitag“ (Kosmos) und nun „Freitag“.

Autor: Friedemann Fries

Graphik: Marcel-André Casasola Merkle

Graphik & Layout: Harald Lieske

Regelbearbeitung: Friedemann Fries, Henning Kröpke, Birgit Irgang

(c) 2011/2012, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 – 28205 Bremen

Tel.: 0421-24 14 902 – Fax: 0421-24 14 903

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

