KALYPSO

EIN LEGESPIEL IN MEHREREN EBENEN FÜR 1 BIS 4 MIT ALLEN WASSERN GEWASCHENE AB 10 JAHREN VON GILLES TURBIDE

Die alte Welt ist untergegangen – buchstäblich! In ***Kalypso*** *kämpft die Menschheit auf einem endlosen Ozean ums Überleben. Rätselhafte Wasserstrudel befördern Treibgut aus der Tiefe an die Oberfläche. Eure Aufgabe ist es, aus dem Treibgut eine schwimmende Siedlung zu bauen. Ob Holzstücke, verrostetes Metall oder Seetang – alles wird von euch als Fundament für neue Gebäude verwendet, die euch wichtige Bonuseffekte bringen und den Überlebenden ein Dach über dem Kopf geben, die eure Siedlung ihr Zuhause nennen.*

Kalypso *verläuft über 4 Runden und kann kompetitiv, kooperativ oder solo gespielt werden.*

HINWEIS ZUR ANLEITUNG

Bevor du die Anleitung liest, entscheide, ob du **Kalypso** kompetitiv (also gegeneinander) oder kooperativ (als Team) bzw. solo spielst. Die meisten Spielregeln gelten für alle drei Spielmodi. Alle Unterschiede bzw. Regeln, die spezifisch für einen Modus sind, sind farbig im Text bzw. in farbigen Boxen mit Symbolen hervorgehoben:

Rote Farbe und Boxen wie diese mit dem -Symbol stehen für den kompetitiven Modus.

Blaue Farbe und Boxen wie diese mit dem -Symbol stehen für den kooperativen Modus und den Solo-Modus.

Wenn du solo spielst, achte zusätzlich auf das -Symbol. Während die meisten Regeln für den kooperativen und den Solo-Modus identisch sind, gibt es ein paar Besonderheiten im Solo-Modus, die in dieser Anleitung mit dem -Symbol hervorgehoben sind.

Beschränke dich auf die Regeln und farbigen Stellen, die zu deinem gewählten Spielmodus gehören und ignoriere die anderen. Wenn du bereit bist, einen anderen Spielmodus zu spielen, kannst du einfach die entsprechenden farbig hervorgehobenen Stellen nachlesen, um die Unterschiede zu lernen. Am Ende der Anleitung findest du zudem eine verkürzte Übersicht der Unterschiede.

SPIELZIEL

Spielt ihr **Kalypso** zum ersten Mal, empfehlen wir euch den kompetitiven Modus zu spielen, da der kooperative Modus etwas herausfordernder ist.

In einer schwimmenden Welt wird nur eine Siedlung überleben.

Euer Ziel ist es, jeweils die beste Siedlung aus dem Treibgut zu bauen, das ihr sammelt. Nur die Person mit den meisten Punkten gewinnt nach der 4. Runde das Spiel.

Wenn die Welt auseinander treibt, überlebt ihr nur, wenn ihr zusammenhaltet.

Euer gemeinsames Ziel ist es, eine Siedlung zu bauen, die eure Gemeinschaft beherbergen und versorgen kann. Erfüllt die Siedlungsziele und trotzt dem launischen Wetter.

Ihr gewinnt (oder verliert) gemeinsam. Wenn eure Siedlung bis zum Ende der 4. Runde überlebt, habt ihr gewonnen. Solltet ihr scheitern, werden die Wellen euch verschlingen ...

Pegasus Spiele

SPIELMATERIAL UND AUFBAU FÜR DEN KOMPETITIVEN MODUS

Allgemeines Spielmaterial

1. Treibgutbeutel
2. 1 Fischbeutel
3. 1 Schrottbeutel
4. 120 Treibgutplättchen
5. 78 Fischmarker
6. 96 Schrottplättchen
7. 4 Spielhilfen
8. 4 Meerespläne
9. 4 Strudelpläne
10. 15 Monumentplättchen
11. 36 Gebäudeplättchen „Gummi" (dunkelblau)
12. 32 Gebäudeplättchen „Metall" (grau)
13. 32 Gebäudeplättchen „Holz" (gelb)
14. 32 Gebäudeplättchen „Seetang" (grün)
15. 32 Rettungsringmarker
16. 48 Überlebende-Figuren
17. 30 Bootsplättchen
18. 45 Garten-/Netz-Plättchen
19. 68 Fassplättchen
20. 10 Zielkarten
21. 28 Wetterkarten (4 Sets mit je 7 Karten)

Spezifisches Spielmaterial

22. 1 Gebäudeablage (Rückseite der Ressourcenübersicht)
23. 1 Wertungsblock

Beispiel: Spielvorbereitung im kompetitiven Modus für 2 Personen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELMATERIAL UND AUFBAU FÜR DEN KOOPERATIVEN BZW. SOLO-MODUS

Allgemeines Spielmaterial

1. Treibgutbeutel
2. 1 Fischbeutel
3. 1 Schrottbeutel
4. 120 Treibgutplättchen
5. 78 Fischmarker
6. 96 Schrottplättchen
7. 4 Spielhilfen
8. 4 Meerespläne
9. 4 Strudelpläne
10. 15 Monumentplättchen
11. 36 Gebäudeplättchen „Gummi" (dunkelblau)
12. 32 Gebäudeplättchen „Metall" (grau)
13. 32 Gebäudeplättchen „Holz" (gelb)
14. 32 Gebäudeplättchen „Seetang" (grün)
15. 32 Rettungsringmarker
16. 48 Überlebende-Figuren
17. 30 Bootsplättchen
18. 45 Garten-/Netz-Plättchen
19. 68 Fassplättchen
20. 10 Zielkarten
21. 28 Wetterkarten (4 Sets mit je 7 Karten)

Spezifisches Spielmaterial

22. 1 Ressourcenübersicht (Vorderseite der Gebäudeablage)
24. 5 Ressourcenwürfel + 1 Rundenwürfel
25. 1 Karte „Eintreffende Überlebende"
0. 1 HoldFast-Verbindungsteil (im Beispiel nicht sichtbar, da unter den Meeresplänen)



Beispiel: Spielvorbereitung im kooperativen Modus für 2 Personen



SPIELVORBEREITUNG

Bereitet zunächst die unterschiedlichen Vorräte vor, sodass alle sie gut erreichen können, indem ihr folgende 3 Schritte abhandelt:

1. Bauobjekte

Sortiert diese doppelseitigen Plättchen nach Typ:
- Alle Monumente 10
- Alle Gebäude (11, 12, 13, 14) nach Farbe getrennt in eigenen Stapeln
- Alle Gärten/Netze 18



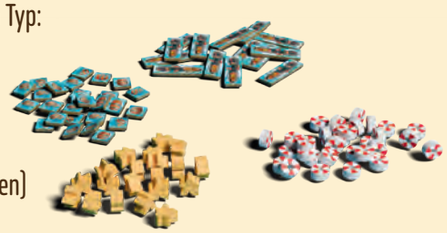
HINWEIS: Wenn ihr genug Platz habt, könnt ihr die Gebäude und Gärten/Netze auch jeweils in 2 Stapel aufteilen, sodass beide Seiten der Plättchen sichtbar sind.

Im kompetitiven Modus könnt ihr die Gebäude auch auf die Gebäudeablage 22 legen.

2. Gegenstände und Überlebende

Sortiert dieses Material nach Typ:
- Alle Rettungsringe 15
- Alle Überlebenden 16
- Alle Boote 17
- Alle Fässer 19

(mit beliebiger Seite nach oben)



3. Beutel

Füllt diese Plättchen in ihre entsprechenden Beutel:
- Alles Treibgut (T-förmige Plättchen) 4 → grauer Treibgutbeutel 1
- Allen Schrott (rechteckige 1×2-Plättchen, aber nicht Gärten/Netze) 6 → grüner Schrottbeutel 3
- Alle Fische 5 → Fischbeutel 2

4. Persönlicher Spielbereich

Legt jeweils folgendes Material in euren persönlichen Spielbereich:
- 1 Strudel 9 mit der Seite „1/3" nach oben

(Du spielst solo? Lege alle Strudel in die Schachtel zurück!)
- 1 Spielhilfe
- 1 Set aus 7 Wetterkarten

(Dies ist das einzige Material mit individuellen Spielfarben auf den Vorderseiten, jede Person bekommt das Set in 1 Farbe.)

5. Siedlungsziele

Mischt alle Zielkarten 20 verdeckt, dann zieht 2 davon und legt sie offen für alle sichtbar aus.

Legt die übrigen Zielkarten in die Schachtel zurück.

Sortiert die Zielkarten 20 in 2 Stapel (A und B), entsprechend der Buchstaben in der unteren rechten Ecke der Textbox für den kooperativen bzw. Solo-Modus.

Mischt jeden Stapel getrennt und verdeckt, dann zieht je 1 Karte vom jedem Stapel und legt sie offen für alle sichtbar aus.

Legt die übrigen Zielkarten in die Schachtel zurück.

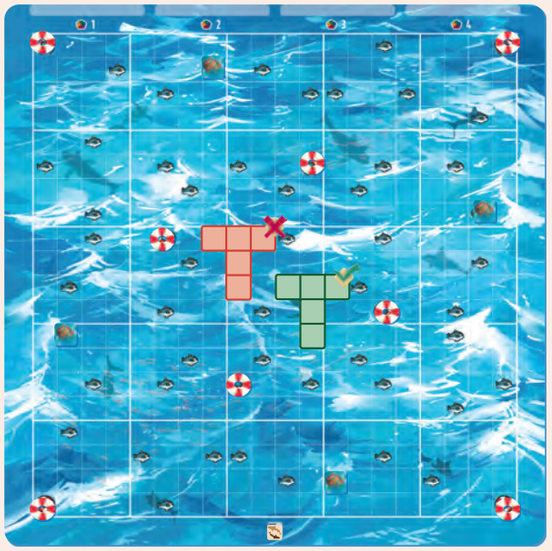
Kompetitives Ziel



Kooperatives Ziel

6. Das Meer vorbereiten (im kompetitiven Modus)

Jede Person nimmt sich 1 Meeresplan 8 und legt ihn mit der -Seite nach oben in ihren persönlichen Spielbereich. Orientiert euren eigenen Plan so, dass die Kante mit dem weißen -Symbol möglichst nah zu euch liegt. Handelt dann jeweils diese Schritte gleichzeitig ab:



- Nimm dir 4 Fässer 19 aus dem Vorrat und lege sie mit der treibenden Seite nach oben auf die passenden Symbole auf deinem Meeresplan.
- Nimm dir 8 Rettungsringe 15 aus dem Vorrat und lege sie auf die passenden Symbole auf deinem Meeresplan.
- Ziehe 2 zufällige Treibgutplättchen 4 aus dem Treibgutbeutel 1. Wähle 1 davon und lege es so auf deinen Meeresplan, dass es den weißen Kreis in der Mitte des Plans berührt oder überdeckt. Lege das andere Plättchen in den Beutel zurück.
- Nimm dir 2 Überlebende 16 aus dem Vorrat und stelle sie neben deine Spielhilfe.

Nachdem alle Personen diese Schritte abgehandelt haben, legt die übrigen Rettungsringe aus dem Vorrat in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in dieser Partie nicht mehr.

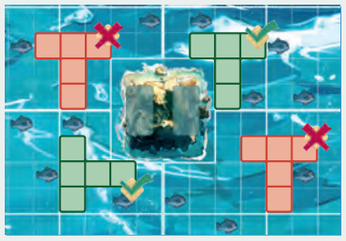
6. Das Meer vorbereiten (im kooperativen und Solo-Modus)

Legt das Verbindungsteil 0 in die Tischmitte. Dreht alle 4 Meerespläne 8 mit der -Seite nach oben und bildet daraus auf dem Verbindungsteil 1 großen Meeresplan (auch wenn ihr mit weniger als 4 Personen spielt), sodass in der Mitte eine vollständige Insel entsteht (siehe Abb. auf S. 3). Handelt dann diese Schritte gemeinsam ab:

- Nehmt euch 16 Fässer 19 aus dem Vorrat und legt sie mit der treibenden Seite nach oben auf die passenden Symbole.
- Nehmt euch 16 Rettungsringe 15 aus dem Vorrat und legt sie auf die passenden Symbole. Legt die übrigen Rettungsringe aus dem Vorrat in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in dieser Partie nicht mehr.

Anschließend handelt jede Person die folgenden Schritte ab:

- Ziehe 2 zufällige Treibgutplättchen 4 aus dem Treibgutbeutel 1.
- Wähle 1 davon und lege es so auf den Meeresplan, dass es
  a) **weder die Insel noch ein anderes Plättchen überdeckt** und
  b) **orthogonal an eine Seite der Insel angrenzt**, an der **kein anderes Treibgutplättchen liegt**.
- Lege das andere Plättchen in den Beutel zurück.



7. Schwierigkeit festlegen

Entscheidet als Gruppe, auf welcher Schwierigkeit ihr spielen wollt (Einstieg/Level 1/Level 2/Level 3) und schiebt die Karte „Eintreffende Überlebende" 25 so unter den Meeresplan (oder alternativ unter die Ressourcenübersicht), dass nur euer gewähltes Level sichtbar ist.

Nehmt dann so viele Überlebende 16 aus dem Vorrat, wie für eure Personenzahl für Runde 1 angegeben ist, und stellt sie auf die Insel.



Spielt ihr das Einstiegslevel mit 4 Personen, stellt ihr 3 Überlebende auf die Insel.

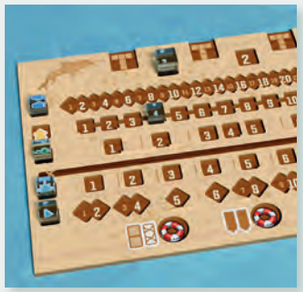
Spielt ihr **Kalypso** zum ersten Mal? Dann spielt zunächst im Einstiegslevel, bis ihr seefest seid.

8. Verwaltung bestimmen

Bestimmt als Gruppe 1 Person, die die Verwaltung eurer Siedlung übernimmt. Diese Person ist dafür verantwortlich, die aktuelle Rundenzahl sowie die Anzahl eurer Fische, Gemeinschaft, Gärten, Solaranlagen und Boote nachzuhalten.

Die gewählte Person nimmt sich die Ressourcenübersicht 22 und platziert darauf die 6 transparenten Würfel wie folgt:

- Lege den größeren Rundenwürfel 24 auf Feld 1 der Rundenleiste oben.
- Lege 1 kleineren Ressourcenwürfel 24 auf das Feld der Gemeinschaftsleiste, das der Anzahl Überlebenden auf der Insel entspricht.
- Lege die 4 anderen Ressourcenwürfel jeweils auf Feld 0 der anderen Leisten (, , und).



Die Verwaltung ist auch für die Wettervorhersage verantwortlich: Mische deine 7 Wetterkarten (mit der illustrierten Seite nach oben) und lege sie als Wetterstapel neben die Ressourcenübersicht. (Die Illustration gibt aufmerksamen Augen einen Hinweis darauf, wie das Wetter wird.)

WICHTIGE BEGRIFFE UND ELEMENTE

Eine schwimmende Siedlung zu bauen, braucht mehr als Treibgut und Ehrgeiz, es erfordert auch umsichtige Planung und ein gutes Verständnis für die Baugrundlagen.

In **Kalypso** baut ihr auf der Meeresoberfläche Siedlungen aus mehreren Ebenen.

- Auf Seite 9 lernst du, was Treibgut ist und wie du das beste Plättchen für deine wachsende Siedlung wählst.
- Auf Seite 10 lernst du, wie du Treibgut anlegst, um das Fundament deiner Siedlung zu vergrößern.
- Auf den Seiten 11 und 15 lernst du, wie dir das Anlegen einerseits dabei hilft Gebäude und Monumente zu bauen und andererseits Meeresbereiche zu umschließen.

Bevor du dich in den möglichst erfolgreichen Bau deiner Siedlung stürzt, mache dich mit den nachfolgenden Begriffen und Spielementen vertraut.

Ein Meer voller Möglichkeiten

Der Hauptteil des Spiels findet auf dem Meer statt. Zwischen den Wellen kannst du **Fische** sowie **Rettungsringe** von **Überlebenden** und **treibende Fässer** entdecken, die bei der Spielvorbereitung platziert wurden. Nutze sie für deine Siedlung, indem du dein Fundament vergrößerst (siehe S. 6, *Die Fundament-Ebene*).

Der Meeresplan



Auf dem Meeresplan befindet sich ein Raster, das das Meer mit dicken weißen Linien in mehrere **Zonen** unterteilt. Jede Zone besteht immer aus 4×4 Feldern und kann eine Mischung aus Fischen, Rettungsringen und/oder treibenden Fässern enthalten. Der Begriff „Zone" bezieht sich immer auf diese 4×4 Felder großen Bereiche.

Die kleineren **Felder** sind durch dünnere weiße Linien getrennt und dienen dir als Orientierung, wie du Plättchen darauf anlegen darfst (siehe S. 6, *Allgemeine Anlegeregeln*).

Die Fundament-Ebene

Mit nichts als Wasser so weit das Auge reicht, liegt es an dir, ein solides Gerüst aus dem Treibgut zu bauen, das du findest. Die **Fundament-Ebene** besteht aus Plättchen, die du direkt auf den Meeresplan legst. Es gibt 2 Kategorien von Plättchen, die du in diese Ebene legst: **geborgenes Treibgut** und **hergestellte Gegenstände.**

Geborgenes Treibgut

Das Treibgut , das du aus dem Strudel birgst, ist die Lebensgrundlage deiner Siedlung und bildet den Großteil deines Fundaments. Platziere es strategisch, um deine Siedlung zu vergrößern, Vorteile zu erhalten, Gebäude und Monumente zu bauen und Ziele zu erfüllen.

Hergestellte Gegenstände

Gebäude, die du auf das Fundament deiner wachsenden Siedlung baust, stellen wertvolle Gegenstände her, darunter einige (Treibgut , Schrott , gesicherte Fässer und Boote), die du direkt auf dem Meeresplan an dein Fundament anlegen musst bzw. darfst.

Das **Fundament deiner Siedlung** kann aus einer beliebigen Kombination von Treibgut , Schrott , gesicherten Fässern und angedockten Booten bestehen, die orthogonal (also senkrecht oder waagerecht) **zusammenhängen**.

Rettungsringe , nicht-angedockte Boote , Netze und treibende Fässer zählen **nicht** zum Fundament.

Wichtig: Wenn du etwas platzierst, das zu deinem Fundament zählt, und damit treibende Fässer und/oder Rettungsringe überdecken würdest, sammelst du diese automatisch ein und erhältst sofort ihren Bonuseffekt.

Allgemeine Anlegeregeln

Immer wenn du ein Plättchen auf den Meeresplan legst, musst du diese Regeln beachten:

1. Du darfst beim Anlegen keine anderen Plättchen (A) oder die zentrale Insel (B) überdecken.
2. Du musst das Plättchen mindestens **teilweise** innerhalb des Rasters auf dem Meeresplan anlegen (C). Die Teile des Plättchens, die innerhalb des Rasters sind, müssen passend auf den Feldern des Meeresplans liegen.
3. Du darfst ausprobieren, wie ein Plättchen liegen könnte, bevor du dich entscheidest. Einmal gelegt, darfst du das Plättchen aber nicht mehr bewegen.
4. Du musst alle Plättchen (geborgenes Treibgut und hergestellte Gegenstände) **in dem Zug** anlegen, in dem du sie erhalten hast. Ihr dürft keine Strudel weitergeben und die Runde nicht beenden, bevor alle Plättchen platziert wurden.



Die Gebäude-Ebene

Die **Gebäude-Ebene** baust du oben auf dein Fundament. Bauobjekte in der Gebäude-Ebene sind Gebäude, Monumente und Gärten, die deine Gemeinschaft mit Lebensmitteln versorgen. Du darfst Bauobjekte nur in der Gebäude-Ebene platzieren, wenn die Felder darunter vollständig durch dein Fundament abgedeckt sind.

Gebäude

Du kannst 2×2 Felder große Flächen im Fundament nutzen, um darauf spezialisierte Gebäude zu bauen. Jedes Gebäude-Plättchen ist doppelseitig und teilt sich die Hintergrundfarbe mit dem Baumaterial, das darunter zum Bau benötigt wird.

Jedes Gebäude zeigt ein weißes Gebäudesymbol und eine Zahl (oder ein X) in der oberen rechten Ecke.





In der Wertung am Spielende (siehe S. 18, *Spielende: Kompetitiver Modus*) bringt dir jedes deiner Gebäude so viele Punkte, wie in der oberen rechten Ecke angegeben ist.

Die Zahl in der oberen rechten Ecke hat keine Bedeutung.

Die Gemeinschaft: Überlebende und Arbeitskräfte

Im Verlauf des Spiels werden **Überlebende** in deiner Siedlung Zuflucht suchen. Stelle sie neben deine Spielhilfe bzw. auf die Insel. Du kannst sie Wetterkarten oder Häusern zuweisen, um die Bedingungen von Wetterkarten zu erfüllen (siehe S. 7–8, *Phase 1: Wetter vorhersagen*). Alternativ kannst du sie einem Gebäude zuweisen, um dessen Bonuseffekt auszulösen (siehe S. 12, *Haus*).

Überlebende, die Gebäuden (auch Häusern) zugewiesen wurden, werden zu **Arbeitskräften.** Das spielt z. B. eine Rolle für das Rundenende in Phase 4.

Alle Überlebenden und Arbeitskräfte sind **Mitglieder der Gemeinschaft**.

Wichtig: Arbeitskräfte bleiben bis zum Ende des Spiels auf ihrem zugewiesenen Gebäude.

SPIELABLAUF

Eine Partie **Kalypso** verläuft über 4 Runden, in denen ihr eure Siedlung(en) vergrößern, die Überlebenden ernähren und euch dem Wetter stellen müsst. In jeder Runde spielt ihr gleichzeitig und handelt die folgenden 4 Phasen in dieser Reihenfolge ab:

Phase 1: Wetter vorhersagen
A. Wetter bestimmen
B. Wetterbedingungen ablesen
- Wetter: Belohnungen
- Wetter: Strafen

Phase 2: Strudel auffüllen

Phase 3: Siedlung ausbauen
A. Treibgut wählen
B. Treibgut anlegen
C. Bonusaktionen auslösen
- Gebäude bauen
- Monument bauen
- Meeresbereich umschließen

D. Strudel weitergeben

Phase 4: Runde beenden
A. Wetter prüfen
B. Überleben prüfen
C. Strudelrichtung ändern

: Wer nach der 4. Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.

: Wenn ihr 4 Runden überlebt und beide Siedlungsziele erfüllt habt, gewinnt ihr gemeinsam.

Phase 1: Wetter vorhersagen

Jeder Tag bringt eine neue Herausforderung mit sich. Ebenso wechselhaft wie die Wellen ist auch das Wetter, das plötzlich umschlagen kann.

A. Wetter bestimmen

Jede Person wählt 1 Wetterkarte (in ihrer eigenen Spielfarbe) und gibt sie verdeckt an die **nächste Person entgegen des Pfeils auf dem Strudel** weiter:
- Runde 1 und 3: gegen den Uhrzeigersinn
- Runde 2 und 4: im Uhrzeigersinn

Sobald ihr alle eine Wetterkarte weitergegeben habt, deckt sie gleichzeitig auf. Schiebt jeweils eure erhaltene Wetterkarte oben unter euren Meeresplan, sodass nur der Abschnitt für das kompetitive Spiel sichtbar ist. Ihr findet oben auf dem Plan Orientierungslinien und -Symbole als Hilfe, wo ihr die Wetterkarten von links nach rechts unterschieben müsst.

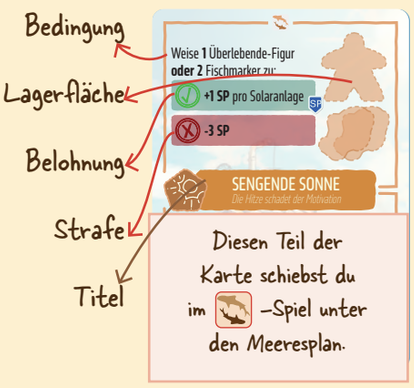
Die Verwaltung zieht die oberste Karte von ihrem Wetterstapel und deckt sie auf. Alle anderen suchen die gleiche Karte aus ihren eigenen Wetterkarten heraus.

Alle, auch die Verwaltung, schieben ihre Karte jeweils unter die Kante vom Meeresplan, die ihnen am nächsten ist, sodass nur der Abschnitt für das kooperative Spiel sichtbar ist. Lasst dabei genug Platz, dass die Wetterkarten aus allen 4 Runden nebeneinander passen.

B. Wetterbedingungen ablesen

Nutzt die Vorhersage, um euch vorzubereiten. Wenn ihr dem Wetter am Ende der Runde nicht standhalten könnt, zahlt ihr dafür einen Preis.

Jede Wetterkarte zeigt einen Titel (mit einen kurzen, stimmungsvollen Text) und eine Bedingung. Erfüllst du diese, erhältst du die aufgeführte Belohnung. Falls nicht, erwartet dich die aufgeführte Strafe. Die meisten Wetterkarten bieten zudem einen Lagerplatz für geforderte Gegenstände, Überlebende und/oder Fische.



Gegenstände und Fische zuweisen

Immer wenn du im Verlauf der Runde Fisch oder einen Gegenstand (Boot, Fass, Garten oder Schrott) erhältst, der in der Bedingung der Wetterkarte gefordert ist, **musst du sofort entscheiden**, ob du:

A. seinen Bonus ganz normal nutzt (siehe S. 12–14, *Gebäude im Detail*) **ODER**
B. ihn der Wetterkarte zuweist, indem du ihn auf den entsprechenden Lagerplatz der Wetterkarte legst. Der Gegenstand (bzw. Fisch) verbleibt dort bis zum Ende des Spiels.



Ihr teilt euch alle Gegenstände, die ihr im Spiel erhaltet. Arbeitet zusammen, damit alle die Wetterkarten erfüllen.

Überlebende zuweisen (Sonderfall)

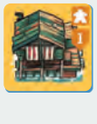


Wenn eine Wetterkarte Überlebende erfordert, darfst du sie wie folgt zuweisen:

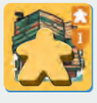
Immer wenn du neue Überlebende einsammelst (siehe S. 10), **darfst du entscheiden**, sie neben deine Spielhilfe zu stellen oder direkt einer Wetterkarte zuweisen.

Befinden sich Überlebende neben deiner Spielhilfe, darfst du sie **jederzeit während der Runde** der Wetterkarte zuweisen.

Erfordert die Wetterkarte der aktuellen Runde Überlebende, weise sie wie folgt Häusern zu:



1. Baue **in dieser Runde** ein Haus (siehe S. 11, *Gebäude bauen*).



2. Statt den üblichen Bonuseffekt des Hauses zu nutzen, darfst du 1 Überlebende-Figur von der Insel auf dieses Haus stellen, um anzuzeigen, dass sie der Wetterkarte zugewiesen wurde.

Hinweis: Du darfst Überlebende nur dann Häusern zuweisen, wenn dies eine Bedingung der aktuellen Wetterkarte ist. Du erhältst dadurch **keinen** Bonuseffekt.

Wetter: Belohnungen

Wenn du die Bedingung einer Wetterkarte erfüllt hast, erhältst du eine Belohnung! Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Belohnungen:

Sofort-Belohnung

Einmalige Sofort-Belohnungen sind mit einem ⚡ markiert. Du erhältst sie sofort in dem Moment, wenn du die Bedingungen **während Phase 3** erfüllst:



+2 Schrott

Erhältst du dadurch einen oder mehrere Gegenstände, Fische oder Überlebende, nimm sie sofort aus dem Vorrat. Boote, Fässer, Treibgut und Schrott musst du vor dem Ende von Phase 3 auf dem Meeresplan anlegen.

Sammle Fische und Überlebende neben deiner Spielhilfe.

Wenn du durch die Belohnung einer Wetterkarte Fische oder Boote erhältst, verfahre wie wenn du ein *Boot zu Wasser lässt* (siehe S. 13) oder *Fischen gehst* (siehe S. 14).

Wichtig: Anders als sonst darf der Würfel auf der Bootsleiste in diesem Fall den auf der Solarleiste überholen (vgl. S. 12, *Sonnenlicht einfangen*).

Siegpunkt-Belohnung

Siegpunkt-Belohnungen sind mit einem SP markiert. Denke **am Ende des Spiels** daran, diese Siegpunkte SP mitzuzählen:

+1 SP pro eigenem Garten



Gewährt dir die Belohnung SP für bestimmte Bauobjekte, ist angegeben, wie viele Extrapunkte du jeweils dafür erhältst, zusätzlich zu den Punkten, die dir das Bauobjekt ohnehin bringt.



Team-Belohnung

Team-Belohnungen sind mit einem markiert. Ihr erhaltet sie sofort, wenn **alle Personen** die Bedingungen **während Phase 3** erfüllt haben:

Erhöht die Solarleiste um insgesamt 1

Dürft ihr als Belohnung eine Leiste erhöhen, bewegt die Verwaltung den entsprechenden Würfel **genau 1 Feld** nach rechts (egal wie viele Personen mitspielen).



Wetter: Strafen

Strafen werden erst in *Phase 4: Runde beenden* (siehe S. 17) abgehandelt. Hast du die Bedingung der aktuellen Wetterkarte nicht erfüllt, bist du gescheitert und musst die Strafe auf dich nehmen.

Siegpunkt-Strafe

Im kompetitiven Modus sorgen alle Strafen für einen Verlust von SP am Spielende:

-4 SP pro fehlendem Boot

Wenn du durch eine Strafe SP verlierst, ist genau angegeben, wie viele SP du am Spielende abziehen musst. In manchen Fällen hängt die Anzahl davon ab, wie viele Gegenstände fehlen.



Beispiel: Annemarie hat der Wetterkarte Sturm zieht auf *keine Boote zugeordnet, wordurch sie am Spielende 8 SP verliert.*

Verloren

Im kooperativen und Solo-Modus ist die Strafe immer, dass ihr das Spiel verliert:

Spiel verloren

Haben am Ende einer Runde **1 oder mehrere Personen ihre Wetterkarten nicht erfüllt**, endet das Spiel sofort und ihr habt gemeinsam verloren.

Phase 2: Strudel auffüllen

(Du spielst solo? Überspringe Phase 2 und gehe zu Phase 3 über!)

In Runde 1 und 3 sollten alle Strudel mit der Seite *1/3* nach oben liegen, in Runde 2 und 4 entsprechend mit der Seite *2/4*.

Zieht dann je 5 zufällige Treibgutplättchen aus dem Treibgutbeutel und legt sie auf den Strudel in eurem eigenen Spielbereich.



Viele sagen das Meer sei grausam. Doch ich habe gesehen, was die Strudel uns bringen ... jeden Tag neue nützliche Dinge. Ich glaube, das Meer hilft uns.

Phase 3: Siedlung ausbauen

Diese Phase bildet den Kern von **Kalypso**, denn hier formt ihr eure Siedlung. In dieser Phase wählt ihr Treibgut aus und bildet damit strategisch Gruppen gleicher Baumaterialien, sodass ihr darauf Gebäude oder Monumente bauen könnt.

In dieser Phase führt ihr mehrere Spielzüge aus, die jeweils in 4 Schritte unterteilt sind. Handelt sie immer in dieser Reihenfolge ab:

A. Treibgut wählen
B. Treibgut anlegen
C. Bonusaktionen auslösen
D. Strudel weitergeben

Die Schritte A bis C könnt ihr alle gleichzeitig in eurem eigenen Tempo abhandeln. Sobald eine Person mit einem Schritt fertig ist, kann sie mit dem nächsten weitermachen. Achtet aber darauf, dass **alle die Schritte A bis C beendet haben, bevor ihr gemeinsam Schritt D abhandelt**.

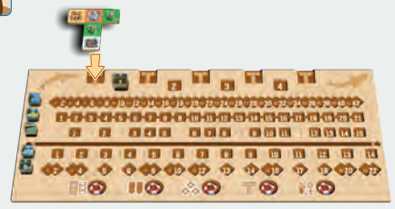
A. Treibgut wählen

Wähle 1 Treibgutplättchen von dem Strudel in deinem Spielbereich.

Jedes dieser Plättchen besteht aus genau 5 Feldern, die 2–5 Baumaterialien und 0–3 Plastik zeigen.



Treibgutplättchen sind doppelseitig, mit den gleichen Symbolen auf jeder Seite. Auf der Rückseite sind die Felder in der rechten und linken oberen Ecke der T-Form vertauscht. Ihr dürft die Plättchen beliebig drehen und wenden.



Im **Solo-Modus** spielst du ohne Strudel. Ziehe stattdessen in diesem Schritt 2 zufällige Treibgutplättchen aus dem Treibgutbeutel. Wähle 1, das du im nächsten Schritt anlegst. Lege das andere an die erste freie Aussparung von links nach rechts oben an der Ressourcenübersicht. Auf diese Weise kannst du nachhalten, wie viele Spielzüge du in dieser Runde bereits gemacht hast.

Du wählst in jede Runde 5 Treibgutplättchen aus, während ihr bei 2 oder mehr Personen immer nur 4 wählt.





Übersicht der Baumaterialien:



Holz (gelb)
Seine Vielseitigkeit macht es zur besten Wahl für **Häuser** und **Fassbindereien** (beide S. 12).





Metall (hellgrau)
Strapazierfähiges und formbares Metall wird für **Solaranlagen** (S. 12) und **Werften** (S. 13) verwendet.





Gummi (dunkelblau)
Dieses flexible Material ist unerlässlich für **Warenlager** und **Schrottplätze** (beide S. 13).





Seetang (grün)
Der weitverbreitete Seetang ist ein natürlicher Isolator und wird genutzt für **Netzmachereien** und **Gewächshäuser** (beide S. 14).





Plastik (orange)
Einst ein Stützpfeiler der alten Welt, ist es nun eine Plage für jede Siedlung und hat alleine keinen Verwendungszweck. Nur als Füllmaterial neben richtigen Baumaterialien lässt es sich nutzen.

✖ *Plastik zählt nicht als Baumaterial.*

B. Treibgut anlegen

Nachdem du 1 Treibgutplättchen vom Strudel gewählt hast, legst du es auf dem Meeresplan an, um dein Fundament zu vergrößern. Versuche identische Baumaterialien zu gruppieren, damit du im nächsten Schritt Gebäude und/oder Monumente bauen kannst.

Was ist das Fundament?

Zu Beginn der Partie besteht dein Fundament nur aus 1 Treibgut, das du während der Spielvorbereitung platziert hast.

Zu Beginn der Partie besteht euer Fundament aus der Insel und allem Treibgut, das ihr während der Spielvorbereitung platziert habt.

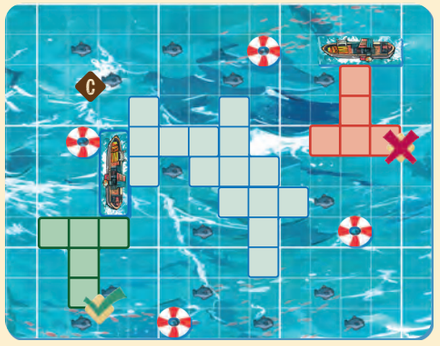
Im Verlauf des Spiels wächst das Fundament und umfasst alle Plättchen, die orthogonal damit verbunden sind, mit Ausnahme von treibenden Fässern und Netzen (Rettungsringe sind keine Plättchen).

Anlegeregeln für Treibgut



Zusätzlich zu den *Allgemeinen Anlegeregeln* (siehe S. 6), gelten die folgenden Regeln:

- Du musst jedes neue Treibgutplättchen orthogonal angrenzend (also Kante an Kante) zu mindestens 1 bestehenden Teil deines Fundaments anlegen Ⓐ.
- Du darfst Treibgut nicht diagonal (also Ecke an Ecke) anlegen Ⓑ.
- Du darfst Treibgut so anlegen, dass es treibende Fässer oder Rettungsringe abdecken würde.



HINWEIS: Wenn du ein Boot platzierst, darfst du es angrenzend an dein Fundament legen, musst du aber nicht (siehe S. 13, *Boot zu Wasser lassen*).

Sollte ein Boot zu irgendeinem Zeitpunkt orthogonal mit deinem Fundament verbunden sein (siehe S.13, *Boot andocken*), zählt es als Teil deines Fundaments im Sinne der Anlegeregeln Ⓒ.

Im kooperativen Spiel „gehört" kein Bereich einer bestimmten Person. Ihr alle dürft eure Plättchen überall anlegen, solange ihr den Anlegeregeln folgt. Ihr dürft auch an die Plättchen der anderen Personen anlegen, egal ob diese Plättchen im selben oder einem früheren Zug gelegt wurden. So könnt ihr das Anlegen eurer Plättchen „verketten" und eure gemeinsame Siedlung gezielt in eine Richtung vergrößern.

Fässer und Überlebende einsammeln

Wenn du Treibgut, Schrott, Boote oder gesicherte Fässer (aber nicht Netze!) in der Fundament-Ebene platzierst und dadurch Rettungsringe oder treibende Fässer überdecken würdest, entferne diese vom Meeresplan und löse ihren Effekt aus.

Überlebende erhalten

Rettungsringe zeigen die Positionen von Überlebenden an, die du retten kannst. Wenn du einen Rettungsring vom Meeresplan nimmst, lege ihn für das restliche Spiel beiseite und nimm dir sofort 1 Überlebende-Figur aus dem Vorrat:

Setze die Figur neben deine Spielhilfe. Am Spielende erhältst du dafür 2 SP.

Setze die Figur auf die Insel. Die Verwaltung erhöht sofort die Gemeinschaftsleiste auf der Ressourcenübersicht um 1. Zudem könnt ihr dadurch 5× im Spiel besondere Persönlichkeiten freischalten (siehe S. 19, *Persönlichkeiten und ihre Fähigkeiten*).

Fässer erhalten

Gesichertes Fass



Treibendes Fass



Fassbinderei



Im Laufe der Partie kannst du gesicherte Fässer auf 3 Arten erhalten:

1. Indem du mit einem Boot oder einem Teil deines Fundaments ein treibendes Fass auf dem Meeresplan überdeckst, erhältst du jenes Fass.
2. Indem du eine Fassbinderei baust bzw. deren Bonuseffekt auslöst, produzierst du 1 Fass (siehe S. 12, *Fassbinderei*).
3. Indem du die Bedingungen von Wetterkarten erfüllst, kannst du als Belohnung Fässer erhalten.

Fässer einsetzen

Immer wenn du ein Fass erhältst, musst du es vor dem Ende des Zuges auf dem Meeresplan orthogonal an dein Fundament angrenzend anlegen, mit der gesicherten Seite nach oben. Ab sofort zählt das Fass als Teil deines Fundaments.

Fässer als Baumaterial

Wenn du Gebäude oder Monumente baust, zählt jedes gesicherte Fass als Joker, also als 1 Baumaterial deiner Wahl (Holz, Metall, Gummi oder Seetang). Du darfst für jedes Fass einzeln entscheiden, als welches Baumaterial du es nutzen willst.

Ein treibendes Fass hast du noch nicht eingesammelt, also darfst du darauf noch nichts bauen, selbst wenn es orthogonal an deine Siedlung angrenzt.

C. Bonusaktionen auslösen

Überprüfe jedes Mal, wenn du mit Treibgut (oder anderen Plättchen) dein Fundament vergrößert hast, ob du 1 oder mehrere dieser Bonusaktionen auslöst:

- Gebäude bauen (siehe unten)
- Monument bauen (siehe S. 15)
- Meeresbereich umschließen (siehe S. 15)

Du kannst in jedem Zug mehrere dieser Aktionen auslösen oder auch mehrfach dieselbe. Handle sie in einer Reihenfolge deiner Wahl ab. Du musst aber immer erst eine Bonusaktion beenden, bevor du die nächste beginnst.

Gebäude bauen

Jetzt, wo euer Fundament etwas Stabilität auf dem Wasser bietet, ist es an der Zeit, eine richtige Siedlung zu erschaffen und Gebäude zu bauen! Die Überlebenden sehnen sich nach einem Dach über dem Kopf und freuen sich über Beschäftigung.

Durch Gebäude vergrößerst du nicht die Fläche deiner Siedlung, stattdessen wächst sie „in die Höhe". Durch den Bau von Gebäuden löst du wertvolle Bonuseffekte aus, die deine Siedlung weiter stärken.

Zusätzlich zu den *Allgemeinen Anlegeregeln* (siehe S. 6) müssen die folgenden Bedingungen **beide** erfüllt sein, damit du ein Gebäude bauen darfst:

- **Das letzte Plättchen**, dass du gelegt hast, muss Teil der 2×2 Felder großen Fläche in deinem Fundament sein, auf der du bauen willst. Diese Fläche kann aus einer beliebigen Kombination von Treibgut, Schrott, gesicherten Fässern und angedockten Booten bestehen. Du darfst **nicht** auf Rettungsringe, treibende Fässer, nicht-angedockte Boote oder Netze bauen.

- **Mindestens 3 der 4 Felder** in dieser 2×2-Fläche müssen **dasselbe Baumaterial** zeigen, entweder Holz, Metall, Gummi oder Seetang. Beachte, dass gesicherte Fässer als Joker zählen (also als je 1 Baumaterial deiner Wahl). Plastik ist kein Baumaterial und darf höchstens 1 der 4 Felder in der 2×2-Fläche einnehmen (dasselbe gilt für angedockte Boote, siehe S. 13). Das angelegte Plättchen muss dabei nicht zwingend das erforderliche Baumaterial beisteuern.

Sind beide Bedingungen erfüllt, darfst du ein Gebäude bauen. Befolge dazu diese Schritte:

1. Nimm dir 1 Gebäudeplättchen aus dem Vorrat, das dieselbe Hintergrundfarbe hat wie die 3+ identischen Baumaterialien in der 2×2-Fläche.

2. Entscheide, auf welche Seite du das Plättchen drehen willst. Lege es mit der gewählten Seite nach oben direkt auf die 2×2-Fläche. Dieses Gebäude ist jetzt Teil deiner Siedlung.

Die meisten Gebäude haben einen Bonuseffekt, den du sofort einmalig auslöst, wenn du das Gebäude baust (siehe S. 12–14, *Gebäude im Detail* für eine Erklärung aller Gebäude und ihrer Effekte).

Zur Erinnerung: Immer wenn du durch den Bau eines Gebäudes einen Gegenstand erhältst (Boot, Fass, Garten oder Schrott), der auf der aktuellen Wetterkarte gefordert ist, **musst du sofort entscheiden**, ob du seinen Vorteil ganz normal nutzt **oder** ihn der Wetterkarte zuweist.



Beispiel:
Raed legt Treibgut an sein Fundament an 1. Die umstrichelte 2×2-Fläche beinhaltet nun zwar 3 Holzsymbole, doch 1 Feld ist noch leer, daher darf er dort noch kein Gebäude bauen.



In einem späteren Zug erweitert Raed sein Fundament mit Schrott 2. Jetzt erfüllt die umstrichelte Fläche beide Bedingungen, um ein Gebäude zu bauen. Raed darf jetzt ein Haus *oder eine* Fassbinderei *darauf bauen, da die Fläche 3 Holz enthält.*

GEBÄUDE IM DETAIL

HAUS

1 Erhalte 1 SP.

Benötigtes Baumaterial: + +



Arbeitskraft einsetzen

Ein Haus bietet genau 1 deiner Überlebenden eine Behausung. Überlebende mit einer Behausung können als Arbeitskraft einen Beitrag zur Siedlung leisten und bringen dir den Bonuseffekt ihres „Arbeitsplatzes".

Wenn du ein Haus baust, handle diese Schritte ab:

1. Nimm 1 Überlebende-Figur, die neben deiner Spielhilfe bzw. auf der Insel steht.

2. Setze die Überlebende-Figur auf 1 Gebäude deiner Wahl. Beachte dabei die folgenden Einschränkungen:

- Nicht auf ein Haus [Ausnahme: siehe Sonderfall auf S. 7].
- Nicht auf ein Monument.
- Nicht auf ein Gebäude, auf dem sich bereits eine andere Arbeitskraft befindet.

Überlebende auf Gebäude zu setzen hat keine Auswirkungen auf die SP, die du am Spielende durch das Gebäude erhältst.

3. Löse den Bonuseffekt des Gebäudes aus, auf das du die Figur gesetzt hast (so als hättest du das Gebäude neu gebaut).

Vom Überlebenden zur Arbeitskraft

Überlebende auf Gebäuden zählen ab sofort und bis zum Spielende als Arbeitskraft.

Bei der Wertung am Spielende (siehe S. 18) zählt jede Arbeitskraft in deiner Siedlung 3 SP, während Überlebende neben deiner Spielhilfe nur je 2 SP bringen.

Zu Beginn von *Phase 4: Runde beenden* müssen alle Überlebenden auf der Insel zu Arbeitskräften geworden sein, sonst habt ihr verloren (siehe S. 17).

FASSBINDEREI

3 Erhalte 3 SP.

Benötigtes Baumaterial: + +



Fass produzieren

Wenn du eine Fassbinderei baust, nimm 1 Fass aus dem Vorrat und lege es mit der gesicherten Seite nach oben orthogonal angrenzend an dein Fundament (es muss nicht an das Fundament direkt unter der Fassbinderei angrenzen).

Zur Erinnerung: Gesicherte Fässer sind Joker. Du darfst sie als 1 Baumaterial deiner Wahl (Holz, Metall, Gummi oder Seetang) nutzen.

SOLARANLAGE

X Erhalte variable SP.

Benötigtes Baumaterial: + +



Sonnenlicht einfangen

Solaranlagen gewähren unterschiedliche Effekte, je nach gewähltem Spielmodus:

Bei der Wertung am Spielende (siehe S. 18) erhältst du für jede deiner Solaranlagen X SP. X entspricht dabei der Anzahl sichtbarer Meeresfelder, die orthogonal an die Solaranlage angrenzen (max. 7).

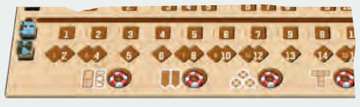


Als sichtbar zählen alle Meeresfelder, die leer sind, aber auch Felder mit Rettungsringen, Netzen, treibenden Fässern und die „Felder" außerhalb des Rasters am Rand des Meeresplans.

Sobald du eine Solaranlage baust, erhöht die Verwaltung die Solarleiste auf der Ressourcenübersicht um 1.

Die Solarleiste befindet sich direkt über der Bootsleiste. Der Ressourcenwürfel auf der Solarleiste gibt dadurch gleichzeitig an, wie viele Boote eure Siedlung insgesamt im Wasser haben darf (Ausnahme: siehe S. 8, *Belohnungen*).

Hat eure Siedlung z. B. 4 Solaranlagen, dürft ihr bis zu 6 Boote haben. Baut ihr eine 5. Solaranlage, erhöht sich das Limit auf 8 Boote.



WERFT

1 | Erhalte 1 SP.

Benötigtes Baumaterial:



Boot zu Wasser lassen

Boote bieten allerlei Vorteile: Du kannst damit in entfernten Zonen Fische fangen (siehe S. 14, *Netz auswerfen*), Fässer und Überlebende einsammeln oder sie an dein Fundament andocken.



Wenn du eine Werft baust, nimm dir 1 Boot aus dem Vorrat und platziere es auf beliebigen Feldern des Meeresplans, gemäß den *Allgemeinen Anlegeregeln* (siehe S. 6). Du darfst das Boot in 1 einzelne Zone ❶ oder in 2 angrenzende Zonen legen ❷.

Bevor du eine Werft baust, überprüft als Team, ob ihr Boote für die aktuellen Wetterkarten benötigt oder ob ihr es auf dem Meeresplan einsetzen wollt.

Du darfst Boote stets **Wetterkarten zuweisen**, unabhängig von der Position des Ressourcenwürfels auf der Solarleiste. **Die Bootsleiste wird dadurch nicht erhöht**.

Willst du das Boot jedoch **auf dem Meeresplan platzieren**, muss die Verwaltung bestätigen, dass dadurch der Ressourcenwürfel auf der Bootsleiste nicht den auf der Solarleiste überholt. Die Verwaltung **erhöht dann die Bootsleiste um 1**. Andernfalls darfst du das Boot nicht platzieren und musst es in den Vorrat zurücklegen.



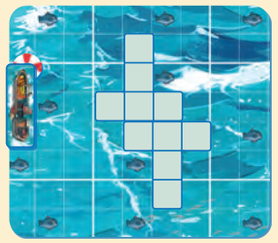
Boot andocken

Sobald ein Boot orthogonal an dein Fundament angrenzt, entweder weil du es so angelegt hast oder weil es später durch das Anlegen von Treibgut/Gegenständen dazu kommt, ist es angedockt und zählt zu deinem Fundament.

Ist ein Boot angedockt, darfst du neues Treibgut, Schrott oder gesicherte Fässer orthogonal daran anlegen, um dein Fundament zu vergrößern.

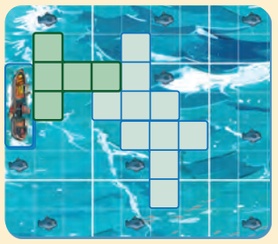
Beispiel:
Annemarie lässt ein Boot zu Wasser ❶. Sie überdeckt damit einen Rettungsring auf dem Meeresplan (sie entfernt ihn und nimmt sich 1 Überlebende-Figur). Das Boot grenzt nicht orthogonal an ihr Fundament an, es ist also nicht angedockt.

❶



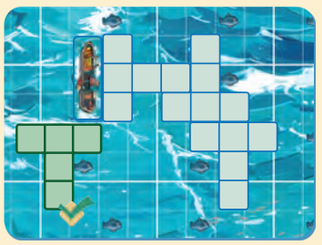
In einem späteren Zug legt Annemarie neues Treibgut an ihr Fundament an und stellt dadurch gleichzeitig eine orthogonale Verbindung zu dem Boot her ❷. Das Boot ist jetzt angedockt.

❷



Von nun an darf Annemarie ihr Fundament vergrößern, indem sie neues Treibgut, Schrott oder Fässer orthogonal an das Boot anlegt ❸.

❸



SCHROTTPLATZ

3 | Erhalte 3 SP.

Benötigtes Baumaterial:



Schrott verwerten

Auf Schrottplätzen wird aus Müll neues Material für das Fundament gewonnen. Wenn du einen Schrottplatz baust, ziehe 2 zufällige Schrottplättchen aus dem Schrottbeutel. Lege sie eins nach dem anderen orthogonal an dein Fundament an.

Zur Erinnerung: Dadurch kannst du weitere Bonusaktionen auslösen. Du musst alle Bonusaktionen beenden, bevor du den Strudel in Schritt D weitergibst.



Schrott besteht immer aus 1 Plastik und 1 Baumaterial!

WARENLAGER

1 | Erhalte 1 SP.

Benötigtes Baumaterial:



Treibgut verwerten

In Warenlagern kann zusätzliches Treibgut gewonnen werden. Wenn du ein Warenlager baust, ziehe 1 zufälliges Treibgutplättchen aus dem Treibgutbeutel. Lege es entsprechend der üblichen Anlegeregeln an (siehe S. 6 und 10).

NETZMACHEREI

3

Erhalte 3 SP.

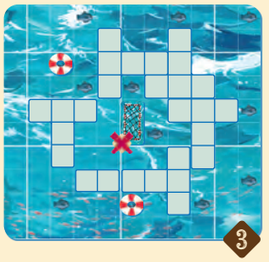
Benötigtes Baumaterial:



Netz auswerfen

Wenn du eine Netzmacherei baust, nimm dir 1 Garten-/Netz-Plättchen aus dem Vorrat und platziere es mit der Netz-Seite nach oben auf dem Meeresplan in dieselbe Zone wie eines deiner Boote, um sofort fischen zu gehen. (Du darfst Netze auch von angedockten Booten auswerfen.)





Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Du darfst in jeder Zone nur 1 Netz auswerfen 1.
- Du darfst das Netz nur in 1 Zone legen, nicht in 2 2.
- Du darfst Netze nicht in umschlossene Meeresbereiche legen (siehe S. 15–16, *Meeresbereich umschließen*) 3.

Netze dienen als Erinnerung, in welchen Zonen du bereits gefischt hast. Netze zählen **nicht** zum Fundament, du darfst nichts darauf bauen. Du darfst sie auch nicht nutzen, um Meeresbereiche zu umschließen. Lege sie also mit Umsicht an! Kannst du das Netz in keine Zone platzieren, musst du es ungenutzt in den Vorrat zurücklegen.

Fischen gehen

Zähle die Anzahl sichtbarer (und nicht umschlossener) Fischsymbole in der Zone, in der du das Netz ausgeworfen hast. Ziehe ebensoviele Fischmarker aus dem Fischbeutel, sieh dir ihre Vorderseiten an und nutze ihren Effekt (oder weise sie Wetterkarten zu).

Hast du einen Fisch mit einem Fasssymbol gezogen: Decke den Fisch auf und nimm 1 Fass aus dem Vorrat. Du musst es vor Ende des Zuges mit der gesicherten Seite nach oben orthogognal angrenzend an dein Funadement anlegen. Lege den Fisch dann neben deine Spielhilfe bzw. für das restliche Spiel beiseite.

Hast du einen Fisch mit einer Zahl gezogen:

- Lege den Fisch bis zum Spielende mit der Zahl nach unten neben deine Spielhilfe. Die anderen dürfen sehen, wie viele Fische du hast, aber nicht die Zahlen darauf.
- Die Zahl entspricht den SP, die der Fisch am Spielende wert ist (siehe S. 18). Die Werte reichen von 0 bis 3, wobei 1 am häufigsten ist.

- Decke den Fisch auf. Die Verwaltung erhöht die Fischleiste auf der Ressourcenübersicht um so viele Schritte, wie die Zahl besagt.
- Lege den Fisch für das restliche Spiel beiseite.

Fische sind überlebenswichtig!
In *Phase 4: Runde beenden* benötigt ihr 2 Fische pro Arbeitskraft, **sonst habt ihr verloren**.

GEWÄCHSHAUS

2

Erhalte 2 SP.

Benötigtes Baumaterial:



Garten anlegen

Wenn du ein Gewächshaus baust, nimm dir 1 Garten-/Netz-Plättchen aus dem Vorrat und lege es mit der Garten-Seite nach oben auf dein Fundament (auf eine beliebige Kombination aus Treibgut, Schrott, gesicherten Fässern und/oder angedockten Booten), also in die Gebäude-Ebene. Du darfst den Garten angrenzend an das Gewächshaus legen, musst du aber nicht.

Kannst du den Garten nicht in die Gebäude-Ebene legen, musst du ihn ungenutzt in den Vorrat zurücklegen.

Du darfst auf der Insel in den vorgezeichneten Feldern bis zu 2 Gärten anlegen.

Gärten gewähren unterschiedliche Effekte, je nach gewähltem Spielmodus:

Bei der Wertung am Spielende (siehe S. 18), erhältst du für jeden deiner Gärten X SP. X entspricht dabei der Anzahl an Gebäuden und/oder Monumenten (nicht andere Gärten), die an den Garten angrenzen (max. 5 SP).

Bestimme die SP für jeden Garten separat. Grenzt ein Gebäude oder Monument an mehrere Gärten an, bringt es für jeden dieser Gärten 1 SP.

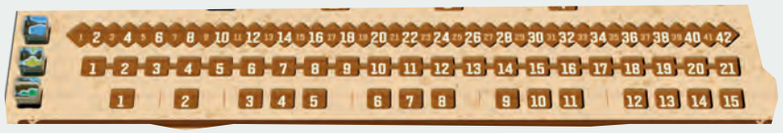


Sobald du einen Garten baust, erhöht die Verwaltung die Gartenleiste auf der Ressourcenübersicht um 1.

Die Gartenleiste befindet sich direkt unter der Gemeinschaftsleiste.
Der Ressourcenwürfel auf der Gartenleiste gibt dadurch gleichzeitig an, wie viele Arbeitskräfte eure Gärten jede Runde ernähren können.

Hat eure Siedlung z. B. 3 Gärten, könnt ihr damit bis zu 6 Arbeitskräfte ernähren. Baut ihr einen 4. Garten, sind es bis zu 7 Arbeitskräfte.

Gärten sind überlebenswichtig!
In *Phase 4: Runde beenden*, müsst ihr genug Gärten haben, um all eure Arbeitskräfte zu ernähren (euer Ressourcenwürfel auf der Gartenleiste muss also mindestens auf einer Höhe mit der Gemeinschaftsleiste sein), **sonst habt ihr verloren**.



Monument bauen

Auch wenn Monumente mehr Platz auf eurem Fundament benötigen und manche behaupten, sie würden nur im Weg rumstehen, sind sie dennoch großartig, um damit prahlen zu können!

Monumente werden auf dieselbe Weise gebaut wie Gebäude (siehe S. 11), mit folgenden Änderungen:

- Monumente erfordern eine Fläche aus **3×3 Feldern** im Fundament, die mit Treibgut, Schrott, gesicherten Fässern und/oder angedockten Booten gefüllt ist.
- **Mindestens 5 der 9 Felder** in dieser 3×3-Fläche müssen dasselbe Baumaterial zeigen, entweder Holz, Metall, Gummi oder Seetang. Beachte, dass gesicherte Fässer als Joker zählen (also als je 1 Baumaterial deiner Wahl).

Sind beide Bedingungen erfüllt, darfst du ein Monument bauen. Nimm dir ein Monument deiner Wahl aus dem Vorrat und lege es mit der Monument-Seite nach oben direkt auf die 3×3-Fläche, die du soeben gebildet hast.



Such dir einfach das Monument aus, das optisch am besten zu deiner Siedlung passt.

Egal welches Baumaterial im Fundament liegt, **alle Monumente haben denselben Effekt**:

Bei der Wertung am Spielende erhältst du 11 SP für jedes Monument in deiner Siedlung.

Monumente haben keinen Effekt, sind aber ggf. relevant für Siedlungsziele, die ihr bei der Spielvorbereitung aufgedeckt habt.

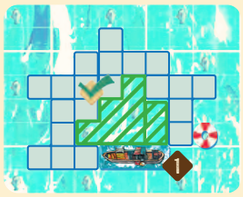


Meeresbereich umschließen

Mit einer wachsenden Siedlung kann es von Vorteil sein, einen Bereich des Meeres damit zu umschließen, und einzusammeln, was sich darin befindet.

Um einen Meeresbereich zu umschließen, muss das **Fundament deiner Siedlung** (bestehend aus Treibgut, Schrott, gesicherten Fässern und angedockten Booten) die Fläche komplett umgeben. Dabei musst du alle Anlegeregeln befolgen.

Auch die Insel gehört zum Fundament. Ihr dürft sie nutzen, um Meeresbereiche zu umschließen.



Beispiele:
Raed vergrößert sein Fundament, indem er ein Boot orthogonal angrenzend an Treibgut anlegt, das bereits Teil des Fundaments ist ❶. Dadurch ist der grün schraffierte Meeresbereich komplett umschlossen.

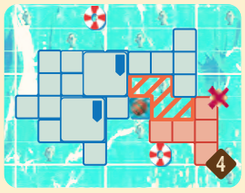


Annemarie wirft in einer Zone mit einem ihrer Boote ein Netz aus ❷. Das Netz zählt jedoch nicht zum Fundament, daher ist der rot schraffierte Meeresbereich nicht umschlossen.

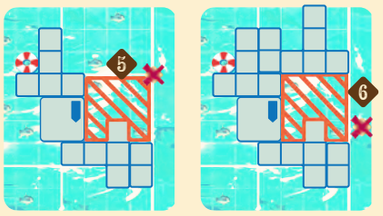
Diagonal angrenzende Plättchen umschließen nur, wenn sie auch orthogonal ans Fundament angrenzen.



Beispiel:
✔ *Annemarie vergrößert ihr Fundament, indem sie das grün gefärbte Treibgut orthogonal angrenzend an das gesicherte Fass in ihrem Fundament anlegt ❸. Da es diagonal an ein anderes Plättchen in ihrem Fundament angrenzt, ist der grün schraffierte Meeresbereich komplett umschlossen.*



✖ *Raed will einen Meeresbereich umschließen, indem er das rot gefärbte Treibgut wie gezeigt anlegen will ❹. Da es so aber nicht orthogonal an sein Fundament angrenzen würde, darf er das Plättchen so nicht anlegen.*



Die Grenzen der unterschiedlichen Zonen oder der Außenrand des Rasters haben keinen Einfluss auf das Umschließen.

Beispiel:
✖ *Die rot schraffierten Meeresbereiche liegen teilweise an der Grenze einer Zone oder am Außenrand des Rasters, sie sind aber **nicht** umschlossen. ❺ ❻*

Vorteile von umschlossenen Meeresbereichen

Indem du einen Meeresbereich umschließt, erhältst du Belohnungen für alles, was sich darin befindet: treibende Fässer, Rettungsringe und Fische.

Um eine Belohnung für etwas zu erhalten, muss es in dem umschlossenen Bereich **vorhanden und sichtbar** sein:

- Hast du treibende Fässer oder Rettungsringe schon aus dem Bereich genommen (= sie liegen nicht nicht mehr auf ihrem aufgedruckten Symbol), sind diese nicht mehr vorhanden.
- Treibende Fässer, Rettungsringe oder Fischsymbole, die durch deine Siedlung, Boote oder Netze verdeckt sind, sind nicht mehr vorhanden bzw. sichtbar.

Für jeden umschlossenen Gegenstand erhältst du die entsprechende Belohnung:



Fass erhalten

Nimm das umschlossene, treibende Fass vom Meeresplan, drehe es auf die gesicherte Seite und lege es entsprechend der *Allgemeinen Anlegeregeln* (siehe S. 6) orthogonal angrenzend an dein Fundament an.



Überlebende erhalten

Lege den umschlossenen Rettungsring für das restliche Spiel beiseite und nimm dir dafür 1 Überlebende-Figur aus dem Vorrat. Setze sie neben deine Spielhilfe bzw. auf die Insel und die Verwaltung erhöht die Gemeinschaftsleiste um 1.



Fischversorgung sichern

Umschlossene Fische gewähren unterschiedliche Effekte, je nach gewähltem Spielmodus:

In der Wertung am Spielende erhältst du für jedes umschlossene, sichtbare Fischsymbol 1 SP.

Sofort wenn du einen Bereich umschließt, erhöht die Verwaltung die Fischleiste auf der Ressourcenübersicht um 1 Schritt für jedes sichtbare Fischsymbol in diesem Bereich.

Fische fangen vs. umschließen

Jedes Fischsymbol ist nur 1× pro Partie nutzbar.

Hast du ein Netz ausgeworfen und die entsprechende Anzahl Fischmarker gezogen, erhältst du durch die betroffenen Fischsymbole keine SP mehr, wenn du sie später umschließen solltest. Andersrum darfst du in einem umschlossenen Bereich kein Netz auswerfen, um Fischmarker zu ziehen.

Nur Fische, die du durch das Auswerfen von Netzen gefangen hast, kannst du Wetterkarten zuweisen. **Wenn du Fische umschließt, ziehst du keine Fischmarker** (und kannst sie folglich nicht der Wetterkarte zuweisen).

Wichtig: Hast du Fischmarker neben deine Spielhilfe gelegt, darfst du sie in diesem oder einem späteren Zug nicht mehr einer Wetterkarte zuweisen.

D. Strudel weitergeben

Zur Erinnerung: Beginnt mit Schritt D erst, wenn alle die Schritte A bis C beendet haben und ihr alle Gegenstände, die ihr in diesem Zug erhalten habt, angelegt oder Wetterkarten zugewiesen habt.

Befinden sich noch 2 oder mehr Treibgutplättchen auf deinem Strudel? Dann gib den Strudel jetzt entsprechend der Pfeilrichtung auf dem Strudel an die nächste Person weiter: in Runde 1 und 3 im Uhrzeigersinn, in Runde 2 und 4 gegen den Uhrzeigersinn. Beginne dann den nächsten Zug mit *Schritt A: Treibgut wählen.*

Befindet sich nur noch 1 Treibgutplättchen auf deinem Strudel? Dann lege das letzte Treibgut für das restliche Spiel beiseite und gehe zu *Phase 4: Runde beenden* über.



In Pfeilrichtung weitergeben



Beiseite legen

Im Solo-Modus spielst du ohne Strudel. Sind oben auf deiner Ressourcenübersicht noch Aussparungen für Treigbut frei, dann beginne den nächsten Zug mit *Schritt A: Treibgut* wählen.

Sind alle 5 Aussparungen gefüllt, lege diese 5 Treibgutplättchen für das restliche Spiel beiseite und gehe zu *Phase 4: Runde beenden* über.



Phase 4: Runde beenden

Am Ende jeder Runde ist es Zeit, den Fortschritt eurer Siedlung(en) zu überprüfen. Handelt dazu die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

A. Wetter prüfen
B. Überleben prüfen
C. Strudelrichtung ändern

A. Wetter prüfen

Konnte deine Siedlung dem Wetter in dieser Runde trotzen?

✓ **ERFÜLLT:** Wenn du die Bedingung der aktuellen Wetterkarte erfüllt hast, hast du die Belohnung in Phase 3 erhalten (oder erhältst sie am Spielende in Form von SP). Fahre je nach Spielmodus mit dem nächsten Schritt fort: B im kooperativen und Solo-Modus oder C im kompetitiven Modus.

✗ **GESCHEITERT:** Wenn du nicht alle Bedingungen der aktuellen Wetterkarte erfüllt hast, trifft dich eine Strafe, je nach Spielmodus:

Bei der Wertung am Spielende (siehe S. 18) verlierst du SP wie auf der Wetterkarte angegeben. Nimm alle Gegenstände, Fische bzw. Überlebenden von der Karte in die Hand, drehe die Karte auf die Rückseite und lege die Gegenstände, Fische bzw. Überlebenden wieder darauf. Gehe dann zu Schritt C über.

Haben 1 oder mehr Personen es nicht geschafft, die Wetterkarte zu erfüllen, habt ihr **sofort verloren**.

B. Überleben prüfen

Habt ihr die Überlebenden untergebracht und ernährt?



1 Alle Überlebenden brauchen eine Behausung: Befinden sich noch Überlebende auf der Insel (sie wurden also nicht zu Arbeitskräften), habt ihr **sofort verloren**.



2 Alle Arbeitskräfte verbrauchen Fisch: Die Verwaltung reduziert die Fischleiste für jede Arbeitskraft um 2 Schritte. Habt ihr nicht genug Fische für alle Arbeitskräfte, habt ihr **sofort verloren**.

Beispiel: Eure Siedlung hat 5 Arbeitskräfte, die je 2 Fische verbrauchen würden (also 10 Fische insgesamt), ihr habt aber nur 9 Fische. Das reicht nicht, um alle Arbeitskräfte zu versorgen. Ihr habt verloren.

3 Alle Arbeitskräfte brauchen Gärten: Die Verwaltung vergleicht die Ressourcenwürfel auf der Gemeinschafts- und der Gartenleiste. Ist der Würfel auf der Gemeinschaftsleiste weiter fortgeschritten als der auf der Gartenleiste, haben eure Arbeitskräfte nicht ausreichend Nahrung und ihr habt **sofort verloren**.



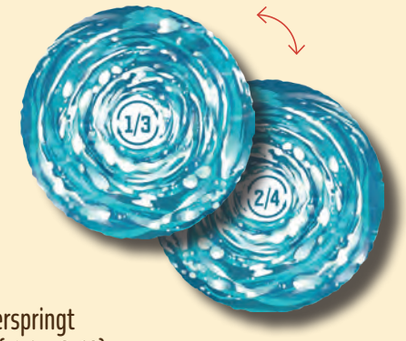
Beispiel: Eure Siedlung hat 8 Arbeitskräfte, daher benötigt ihr mindestens 5 Gärten, ihr habt aber nur 4. Das reicht nicht, um alle Arbeitskräfte zu versorgen. Ihr habt verloren.

Verbleibende Fische und Gärten

- Habt ihr jetzt noch Fische übrig, dürft ihr sie in die nächste Runde mitnehmen.
- Während der Fischvorrat durch die Arbeitskräfte reduziert wird (= die Verwaltung musste die Fischleiste reduzieren), liefern Gärten jede Runde erneut Nahrung. **Die Gartenleiste wird daher nie reduziert**.

C. Strudelrichtung ändern

Dreht alle Strudel auf die andere Seite.



Die Seite, die nun oben liegt, gibt die Richtung an, in die ihr die Strudel in der nächsten Runde weitergebt.

Beginnt dann die nächste Runde mit *Phase 1: Wetter vorhersagen.*

Habt ihr die 4. Runde beendet? Dann überspringt diesen Schritt und geht zum Spielende über (siehe S. 18).

Spielst du solo ? Dann ignoriere diesen Schritt und beginne die nächste Runde mit *Phase 1: Wetter vorhersagen.*



SPIELENDE (KOMPETITIVER MODUS)

Mit dem Ende der 4. Runde gilt es zu sehen, wer die beste Siedlung gebaut hat.

Jede Person führt die folgenden Wertungen durch (notiert die Punkte auf dem Wertungsblock):

Du erhältst **1 SP für jeden sichtbaren Fisch in deinen umschlossenen Bereichen** (den du nicht bereits mit einem Netz gefangen hattest). Zusätzlich erhältst du die aufgedruckten **Zahlen auf den Fischmarkern neben deiner Spielhilfe** als SP.

Du erhältst für jeden Garten 1 SP für jedes orthogonal angrenzende Gebäude und/oder Monument (aber nicht andere Gärten).

Du erhältst Siegpunkte für Mitglieder deiner Gemeinschaft: je 2 SP für Überlebende neben deiner Spielhilfe und je 3 SP für Arbeitskräfte auf Gebäuden.

Du erhältst 1 SP für jedes orthogonal angrenzende, sichtbare Meeresfeld (bis max. 7 SP) neben deinen Solaranlagen. Rettungsringe (Marker und Symbole), treibende Fässer (Plättchen und Symbole), Netze und Fischsymbole blockieren die Sicht nicht.

Du erhältst SP je nachdem, wie gut du die Siedlungsziele der beiden Zielkarten erfüllt hast.

Du erhältst bzw. verlierst SP für die erfüllten bzw. gescheiterten Bedingungen deiner Wetterkarten.
Zähle erst die SP zusammen, die du als Belohnung von deinen offen liegenden, erfüllten Wetterkarten erhältst. Decke dann deine verdeckten Wetterkarten auf und ziehe dir SP entsprechend der angegebenen Strafen ab. Notiere das Ergebnis (erhaltene SP - verlorene SP).

Du erhältst die auf deinen Gebäuden und Monumenten angegebenen SP (obere rechte Ecke).

Wir empfehlen die Gebäude und Monumente zum Schluss zu werten. Dreht jedes gewertete Gebäude/Monument um 90° im Uhrzeigersinn, um nachzuhalten, was ihr schon gewertet habt. So verhindert ihr, dass ihr Gebäude doppelt zählt. Nehmt die Gebäude noch nicht weg, da ihr sie im Falle eines Gleichstands ggf. noch benötigt.

Wer insgesamt die meisten SP gesammelt hat, hat die erfolgreichste Siedlung gebaut und gewinnt das Spiel!

Gleichstandsregel

Haben 2 oder mehr Personen die meisten Punkte, vergleicht bei den beteiligten Personen die folgenden Elemente in dieser Reihenfolge, bis ihr den Gleichstand auflösen könnt:

1. Die Person, in deren Fundament am wenigsten Plastik sichtbar ist.
2. Die Person mit den meisten Überlebenden und Arbeitskräften.
3. Die Person mit den meisten Monumenten.
4. Die Person mit den meisten Gebäuden.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Gleichstand noch immer besteht, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

SPIELENDE (KOOPERATIVER UND SOLO-MODUS)

4 Runden auf offener See zu überleben ist keine geringe Leistung, doch ein letztes Hindernis trennt euch noch vom Sieg.

Siedlungsziele prüfen

Überprüft am Ende des Spiels die beiden ausliegenden Zielkarten.
Habt ihr ein oder beide Siedlungsziele nicht erreicht, habt ihr verloren.

Habt ihr alle Siedlungsziele erfüllt, habt ihr gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Ihr habt geschafft, woran viele gescheitert sind. Ihr habt nicht nur überlebt, sondern eine gedeihende Siedlung auf dem Meer erschaffen!

WAS IHR JEDE RUNDE ERFÜLLEN MÜSST

Zur Erinnerung: In Phase 4 jeder Runde müsst ihr prüfen, ob ihr **alle Bedingungen der Wetterkarte und für das Überleben der Siedlung** erfüllt habt. Scheitert ihr auch nur an einer Bedingung, habt ihr verloren. Hier findet ihr eine Übersicht, was ihr in jeder Runde erfüllen müsst und wie ihr das tun könnt.

Wetterkarten erfüllen

- Alle Personen, auch die Verwaltung, müssen die Bedingungen der Wetterkarte der aktuellen Runde erfüllen.
- Immer wenn eine Person einen Gegenstand oder Fisch erhält, der für die Wetterkarte erforderlich ist, darf sie entweder dessen Effekt normal nutzen oder ihn der Wetterkarte zuweisen, wo er bis zum Spielende verbleibt.
- Wenn ihr eine Überlebende-Figur einem Haus zuweisen müsst, dürft ihr das, indem ihr ein Haus baut und dann 1 Überlebende-Figur von der Insel auf das Haus stellt.

Überleben sichern

In Phase 4 jeder Runde müsst ihr das Überleben der Siedlung prüfen:

- Ihr müsst alle Überlebenden zu Arbeitskräften gemacht haben.
- Ihr müsst die Fischleiste um 2 Fische pro Arbeitskraft reduzieren.
- Der Würfel auf der Gartenleiste muss auf einer Höhe sein mit dem Würfel auf der Gemeinschaftsleiste (oder höher).

PERSÖNLICHKEITEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Persönlichkeit freischalten

Wenn ihr im kooperativen bzw. Solo-Modus Überlebende erhaltet (siehe S. 10 und 16), dürft ihr damit bis zu 5× im Spiel Persönlichkeiten freischalten.

Nehmt den Rettungsring wie üblich vom Meeresplan und setzt 1 Überlebende-Figur aus dem Vorrat auf die Insel. (Nicht vergessen: Bis Phase 4 muss daraus eine Arbeitskraft werden oder ihr habt verloren!)

Ist unten auf der Ressourcenübersicht noch **mindestens 1 Feld für Persönlichkeiten frei**, dürft ihr zudem 1 Persönlichkeit freischalten.



Statt den Rettungsring wie üblich beiseite zu legen, legt ihn auf das Feld der Persönlichkeit, die ihr freischalten wollt. Die Fähigkeit der Persönlichkeit wird sofort aktiv und gilt dauerhaft bis zum Ende des Spiels. Einmal gelegt dürft ihr den Rettungsring nicht mehr verschieben.

Sind dort **keine Felder mehr frei**, legt den Rettungsring wie üblich beiseite. (Ihr müsst trotzdem die Überlebende-Figur auf die Insel stellen.)

Fähigkeiten

Die Anglerin

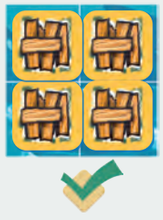
Dauerhafte Fähigkeit: Immer wenn ihr ein Netz auswerft (siehe S. 14), dürft ihr das entweder wie üblich in einer Zone mit einem Boot tun oder in einer **Zone, in der sich ein Teil eures Fundaments befindet**.

Alle anderen Regeln für das Auswerfen von Netzen gelten weiterhin.

Der Handwerker

Dauerhafte Fähigkeit: Immer wenn ihr ein Gebäude auf eine 2×2 Felder große Fläche baut (siehe S. 11), löst ihr diese Fähigkeit aus, sofern ihr die beiden folgenden Bedingungen erfüllt:

1. Die Fläche besteht aus **4 identischen Baumaterialien**.
2. Die Fläche enthält **keine Fässer**.



Löst die **Bonuseffekte beider Gebäude** in der entsprechenden Farbe in einer Reihenfolge eurer Wahl aus. Habt ihr beide Bonuseffekte abgehandelt, entscheidet, mit welcher Seite nach oben ihr das Gebäude auf die Fläche legen wollt.



Setzt ihr dort später eine Arbeitskraft ein, löst ihr nur den Bonuseffekt von dem Gebäude aus, das dann sichtbar ist.

Die Wächterin

Dauerhafte Fähigkeit: Immer wenn ihr ein Monument bauen könntet (siehe S. 15), dürft ihr stattdessen eine Zuflucht bauen (ihr findet sie auf der Rückseite der Monumente).



Sobald ihr die Zuflucht auf das Fundament gelegt habt, dürft ihr **bis zu 3 Rettungsringe vom Meeresplan** nehmen und sie auf die vorgezeichneten Felder der Zuflucht legen.

Beachtet dabei folgende Regeln:

- Wenn ihr die Zuflucht baut, müsst ihr **sofort entscheiden**, wie viele Rettungsringe ihr darauf legt. Freie Felder dürft ihr **nicht später füllen**.
- Rettungsringe, die ihr auf diese Weise vom Meeresplan entfernt, dürft ihr **nicht auf die Ressourcenübersicht legen**, um Persönlichkeiten freizuschalten.
- Wenn ihr Rettungsringe auf die Zuflucht legt, erhaltet ihr **keine Überlebende-Figur**, die ihr auf die Insel stellen müsstet (weshalb ihr auch keine Persönlichkeit freischaltet und die Gemeinschaftsleiste nicht erhöht).

Der Sammler

Dauerhafte Fähigkeit: Im letzten Zug von Phase 3 in jeder Runde, nachdem ihr alle Schritt C beendet habt, darf jede Person für **das letzte Treibgutplättchen** auf ihrem Strudel entscheiden, ob sie es **anlegen will oder nicht**.

(Du spielst solo? Du darfst das 5. Treibgutplättchen ganz rechts von der Ressourcenübersicht anlegen.)

Haben alle eine Entscheidung getroffen, das Treibgut ggf. eingebaut und Bonusaktionen ausgelöst, fahrt wie üblich mit *Phase 4: Runde beenden* fort.

Die Kapitänin

Anders als andere Persönlichkeiten, hat die Kapitänin eine dauerhafte Fähigkeit und eine Fähigkeit am Ende der Runde.

Dauerhafte Fähigkeit: Immer wenn jemand von euch Fischen geht (siehe S. 14), zieht die Person **1 zusätzlichen Fisch** aus dem Fischbeutel. Sie wählt dann von den gezogenen Fischen 1 aus, den sie in den Beutel zurücklegt und handelt die Effekte der anderen Fische wie gewohnt ab.

Ende der Runde: In Phase 4, nachdem ihr erfolgreich *B. Überleben prüfen* beendet habt, dürft ihr **jedes nicht-angedockte Boot 1 Zone weiterbewegen**.

UNTERSCHIEDE: KOMPETITIV VS. KOOPERATIV BZW. SOLO

Kompetitiv	Kooperativ bzw. Solo
Spielziel	**Spielziel**
Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.	Erfüllt alle Wetterkarten und Siedlungsziele, ernährt alle Arbeitskräfte.
Vorbereitung	**Vorbereitung**
2 Überlebende-Figuren neben der Spielhilfe.	Legt alle 4 Meerespläne zusammen. Setzt Überlebende auf die Insel.
Siedlungsziele	**Siedlungsziele**
Mischt alle, zieht 2.	Mischt Stapel A und B separat. Zieht von jedem 1.
Gewinnen	**Gewinnen**
1 SP/umschlossenem Fisch + Marker 1 SP/angrenzendem Gebäude bzw. Monument 3 SP/Arbeitskraft + 2 SP/Überlebende 1 SP/sichtbarem Meeresfeld X SP von Siedlungszielen +/- X SP von Wetterkarten X SP von Gebäuden bzw. Monumenten	In jeder der 4 Runden müssen alle Personen folgende Punkte erfüllen: • Wetterkarte erfüllen • Alle Überlebenden zu Arbeitskräften gemacht • Alle Arbeitskräfte ernährt (Fisch + Garten) Am Spielende müssen beide Siedlungsziele erfüllt sein.
Wetter bestimmen	**Wetter bestimmen**
Wähle 1 Wetterkarte und gib sie weiter.	Alle wählen die gleiche Wetterkarte wie die Verwaltung.
Überlebende erhalten	**Überlebende erhalten**
Neben die Spielhilfe stellen.	Auf die Insel stellen, kann Persönlichkeit freischalten.
Gebäude	**Gebäude**
Bringen SP und Boni: • Solaranlagen: 1 SP/sichtbarem Meeresfeld • Netze auswerfen: SP von Fischmarkern • Gärten: SP/angrenzendem Gebäude bzw. Monument	Bringen Boni (aber keine SP): • Solaranlagen: für Boote benötigt • Netze auswerfen: Fischleiste erhöhen • Gärten: ernähren Arbeitskräfte (werden nicht reduziert)
Fisch umschließen	**Fisch umschließen**
1 SP/sichtbarem Fisch am Spielende	Beim Umschließen: Fischleiste um 1/sichtbaren Fisch erhöhen
Runde beenden	**Runde beenden**
A. Wetter prüfen C. Strudelrichtung ändern	A. Wetter prüfen B. Überleben prüfen C. Strudelrichtung ändern (außer Solo-Modsu)

INHALTSVERZEICHNIS

Bonusaktionen auslösen . . . 11
Fässer und Überlebende einsammeln . . . 10
Fische fangen vs. umschließen . . . 16
Gebäude bauen . . . 11
  Fassbinderei . . . 12
  Gewächshaus . . . 14
  Haus . . . 12
  Netzmacherei . . . 14
  Schrottplatz . . . 13
  Solaranlage . . . 12
  Warenlager . . . 13
  Werft . . . 13
Meeresbereich umschließen . . . 15–16
Monument bauen . . . 15
Persönlichkeiten und ihre Fähigkeiten . . . 19
Phase 1: Wetter vorhersagen . . . 7–8
Phase 2: Strudel auffüllen . . . 9
Phase 3: Siedlung ausbauen . . . 9–16
Phase 4: Runde beenden . . . 17
  A. Wetter prüfen . . . 17
  B. Überleben prüfen . . . 17
  C. Strudelrichtung ändern . . . 17
Siedlungsziele . . . 4
Spielende . . . 18
Spielmaterial . . . 2–3
Spielvorbereitung . . . 4–5
Strudel weitergeben . . . 16
Treibgut anlegen . . . 10–11
Treibgut wählen . . . 9
Überlebende zuweisen (Sonderfall) . . . 7
Wetter bestimmen . . . 7
Wetterbedingungen ablesen . . . 7
Wetter: Belohnungen . . . 8
Wetter: Strafen . . . 8
Wichtige Begriffe und Elemente . . . 5–6

IMPRESSUM

Spieldesign: Gilles Turbide
Illustration: Amelia Sales
Entwicklungsleitung: Carter Morash
Entwicklung/Koop. und Solo-Modus: Conor McGoey

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer, Robert Gärtner
Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Inside Up Games ©

2026 Inside Up Games © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Inside Up Games

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de