

Jahrhunderte nachdem der Kontakt zum Myr-Archipel abgerissen ist, haben wir einen sicheren Seeweg zu diesen mythischen Inseln entdeckt! Sie wurden von den sagenumwobenen Alten Völkern bewohnt, die für ihr unschätzbares Wissen und ihre Technologien berühmt waren. Aber heute sind von ihnen nur noch verlassene Ruinen zu sehen.

Erkundet die vielen Inseln und entdeckt ihr längst vergessenes Wissen wieder!

Spielziel

Erkunde die verschiedenen Gebiete deiner Insel, finde die Relikte der Alten Völker und bewahre deren Wissen mit Hilfe deiner *Weisheitstafel*. Wer am Ende die meisten *Schriftrollen* gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial

36 *Entdeckungskarten*



5 *Schlusskarten*



25 *Fundstücke* und 1 *Beutel*



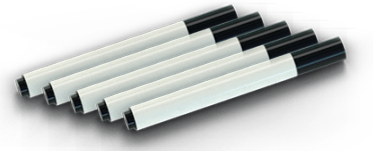
25 *Inselpläne*



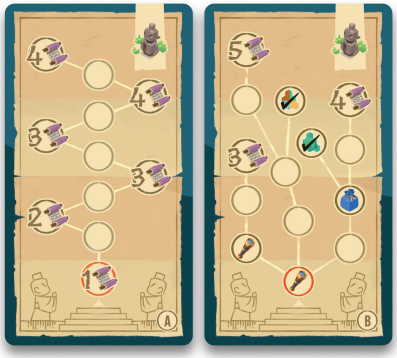
86 Plättchen *Schriftrollen* (49 mit dem Wert 1 und 37 mit dem Wert 5)



5 abwischbare Stifte und 5 Tücher



5 *Weisheitstafeln*



1 Plättchen *Großer Entdecker*



7 Karten für den Solomodus
(1 Zielkarte, 1 Karte *Alleine unterwegs*, 5 Herausforderungen), erkennbar am -Symbol.



Spielaufbau

Mischt die *Inselpläne* und verteilt zufällig an jede Person 1 Inselplan **A**.

Legt die übrigen Inselpläne als verdeckten Stapel **B** bereit.

Verteilt zufällig jeweils eine *Weisheitstafel* **C** an jede Person. Entscheidet vor der Partie, welche Seite der Tafel ihr nutzen möchtet. Für die erste Partie empfehlen wir, die A-Seite zu verwenden.

Mischt die *Schlusskarten* und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Nehmt die *Erkundungskarten* entsprechend der mitspielenden Personen. Die Karten sind rechts unten markiert. Spielt ihr zu zweit, nehmt nur die Karten mit „2+", zu dritt die Karten mit „2+" und „3+" usw.

Mischt diese Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf die *Schlusskarten* **D**.

Zieht dann jeweils 2 *Erkundungskarten* und nehmt sie verdeckt auf die Hand.

Legt das Plättchen *Großer Entdecker* **E** mit der Seite aus, die der Anzahl der mitspielenden Personen entspricht.

Legt alle *Fundstücke* in den Beutel **F** und legt ihn griffbereit aus.

Bildet in der Tischmitte den Vorrat der *Schriftrollen* **G**.

Nehmt euch jeweils einen Stift und kreuzt ein Feld eures *Inselplans* an, das ein Schiff zeigt **H**. Dies ist der Startpunkt deiner Erkundung.

Jetzt kann es losgehen!

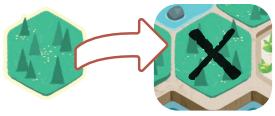


Spielablauf

Eine Partie besteht aus einer Reihe von Zügen. Dabei spielt ihr gleichzeitig, nicht nacheinander. In jedem Zug nutzt du eine deiner beiden *Erkundungskarten*, um die Insel weiter zu erkunden. Dabei sammelst du *Schriftrollen* und kannst wertvolle Fundstücke bekommen. Bei Spielende gewinnt, wer die meisten *Schriftrollen* besitzt und damit das größte Wissen der Alten Völker bewahren konnte.

Spielzug

Als Spielzug verwendest du die Symbole einer Reihe deiner beiden *Erkundungskarten, um auf der Insel voranzukommen.*
Du darfst die Symbole einer Reihe in einer beliebigen Reihenfolge verwenden.
Für jedes Symbol darfst du ein entsprechendes Feld auf der Insel ankreuzen.



Streiche auch das Symbol auf der Karte aus, wenn du es verwendest hast.

Du darfst nur die oberste, noch nicht abgestrichene Reihe einer Karte verwenden. Bereits abgestrichene Reihen sind nicht mehr verfügbar.



Achill hat diese beiden Handkarten. Er darf entweder die Reihe mit , , und wählen oder die Reihe mit , , und . Er wählt die erste Option und streicht die entsprechende Reihe auf der Karte ab.



Einige Reihen bestehen aus anderen Symbolen als Landschaftssymbolen. Deren Erklärung steht auf Seite 12 dieser Anleitung.

Falls du beide verfügbaren Reihen nicht verwenden willst oder kannst, darfst du ein beliebiges Feld auf deiner Insel ankreuzen. Es muss sich allerdings neben einem bereits angekreuzten Feld befinden.

Streiche danach trotzdem einer der beiden verfügbaren Reihen.

Jedes Feld, das du auf dem Inselplan ankreuzt, **muss sich angrenzend zu einem bereits angekreuzten Feld befinden.** Dabei ist egal, ob dies in einem vorherigen Zug angekreuzt wurde wurde oder in diesem.

Die Felder, die du während eines Zuges ankreuzt, müssen nicht zueinander benachbart sein.



Mit der gewählten Reihe aus , und kann Achill die Insel weiter erkunden und die Felder mit einem ankreuzen.



Die beiden Felder an den Enden einer Brücke gelten als aneinander angrenzend.

Du darfst die Symbole der gewählten Reihe in beliebiger Reihenfolge nutzen. Du musst auch nicht alle verwenden. Streiche trotzdem ungenutzte Symbole der gewählten Reihe ab.



Felder mit Festungen kannst du nicht erkunden und ankreuzen.

Alle Felder mit einem Symbol auf weißem Hintergrund kannst du mit einem beliebigen Symbol ankreuzen. Einige helfen dir Aufgaben zu erfüllen, wie auf der nächsten Seite erklärt wird. Andere geben dir eine nützliche Fähigkeit, die du aber sofort einsetzen musst. Diese Fähigkeiten werden auf Seite 12 erklärt.





Hier kann Helena mit den Symbolen , und entweder das -Feld ankreuzen, indem sie ein beliebiges Symbol der Reihe abstreicht, oder das -Feld. Dafür muss sie und für die beiden gelben Landschaftsfelder abstreichen und kann dann mit das -Feld ankreuzen.

Aufgaben und Erkundungs-Missionen

Auf jedem Inselplan gibt es 3 Ziele:

1 Aufgabe



2 Erkundungs-Missionen

Diese Ziele können nur auf dem dazugehörigen Inselplan erreicht werden.
Sobald du ein Ziel erreicht hast, egal ob Mission oder Aufgabe, erhältst du die angezeigte Belohnung. Nimm dir die Belohnung, bevor du deinen Zug fortführst.

Bei **Erkundungs-Missionen** musst du einen oder mehrere Bereiche der aufgeführten Art komplett angekreuzt haben. Ein Bereich ist **eine zusammenhängende Gruppe von Feldern** der gleichen Landschaftsart.



Die erste Erkundungs-Mission verlangt das Ankreuzen eines kompletten Bereiches der roten Klippen. Dafür gibt es 2 Möglichkeiten. Egal welche du wählst, die Belohnung beträgt 2 Schriftrollen, wenn du die Mission erfüllt hast.

Bei den **Aufgaben** der Inselpläne gibt es **3 verschiedene Sorten**:

1 Deine Aufgabe ist, alle 6 Felder um eine Festung anzukreuzen.



2 Bei diesen Aufgaben musst du bestimmte Symbol-Felder des Inselplans ankreuzen.





Dabei können diese Felder einen weißen Hintergrund haben (somit kannst du sie mit beliebigen Symbolen ankreuzen) oder einen farbigen Hintergrund (dann kannst du sie nur mit bestimmten Symbolen ankreuzen).

3 Bei solchen Aufgaben kommt es auf die Reihenfolge an. Du musst die festgelegten Felder in der richtigen Reihenfolge ankreuzen. Da sie einen weißen Hintergrund haben, kannst du dafür beliebige Symbole verwenden.



Egal ob Aufgaben oder Missionen: Besteht ein Ziel aus 2 Schritten, musst du zuerst das obere Ziel erreichen, bevor du dich an das untere Ziel machst. Dabei kannst du keine Elemente doppelt nutzen.

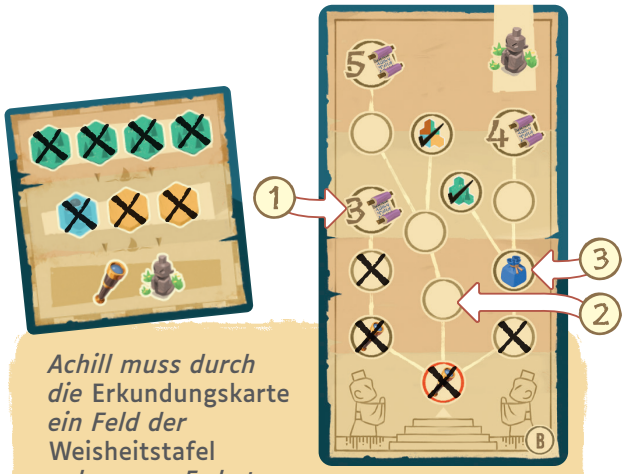
Hast du also ein Feld bereits für das Erreichen des oberen Ziels eingesetzt, kannst du es nicht noch einmal für das untere Ziel verwenden.



Weisheitstafel

Immer, wenn du ein Symbol einer Statue ankreuzt (ob durch Inselpläne oder *Erkundungskarten*), musst du auch ein Kreuz auf deiner *Weisheitstafel* machen. Kreuzt du dabei andere Symbolfelder an, führst du sofort deren Effekt durch.
Du musst zuerst das Startfeld mit dem roten Kreis ankreuzen. Danach musst du weitere Felder immer angrenzend zu bereits angekreuzten Feldern wählen.

Spielt ihr mit der B-Seite der Weisheitstafel, seht ihr einen Baum mit Verzweigungen. Auch hier müsst ihr immer angrenzend ankreuzen. Dabei legst du dich mit einer Verzweigung nicht fest, du kannst später immer noch eine andere Abzweigung nutzen.



Achill muss durch die Erkundungskarte *ein Feld der* Weisheitstafel *ankreuzen. Er hat dabei 3 Optionen:*
(1) *er könnte bei diesem Feld 3* erhalten
(2) *er könnte dem zentralen Pfad folgen*
(3) *er könnte 1* erhalten.

Ende eines Zuges

Hast du alle Symbole der gewählten Reihe deiner *Erkundungskarte* genutzt, alle Fähigkeiten und Effekte, die du erreicht hast, verwendet und willst keine *Fundstücke* mehr ausspielen, endet dein Zug. Haben alle ihren Zug beendet, gebt ihr eure beiden *Erkundungskarten* verdeckt nach links weiter. Du hast also für deinen nächsten Zug 2 Erkundungskarten von rechts erhalten. Ein neuer Zug kann beginnen.

Hast du eine Karte erhalten, bei der alle Reihen abgestrichen wurden, lege die Karte ab und ziehe dafür eine neue vom Nachziehstapel.



Spielende und Wertung

Wurde beim Nachziehen einer *Erkundungskarte* eine *Schlusskarte* freigelegt, wird das Spielende eingeläutet. Ihr habt noch einen Zug, dann endet das Spiel.
Zählt für die Wertung eure Schriftrollen.



Alle dürfen **jederzeit** nachsehen, wie viele *Erkundungskarten* noch im Nachziehstapel sind.



Die *Schriftrollen* zählen entsprechend ihrem aufgedruckten Wert.



Jedes ungenutzte *Fundstück* zählt als 1 *Schriftrolle*.

Wer die meisten Inseln besucht hat, also mindestens 1 Feld oder Schiff auf dem Plan angekreuzt hat, wird zum Großen Entdecker ernannt und erhält *Schriftrollen* gemäß des entsprechenden Plättchens. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle Beteiligten diesen Titel und die *Schriftrollen*.
Wer am zweitmeisten Inseln erkundet hat, bekommt noch 2 Schriftrollen. Auch hier erhalten alle an einem Gleichstand Beteiligten, diese Schriftrollen.



Spielt ihr zu zweit, bekommt nur *Schriftrollen*, wer die meisten Inseln erkundet hat. Auf Platz 2 gehst du leer aus.

Wer die meisten *Schriftrollen* gesammelt hat und damit das Wissen der Alten Völker bewahrt, gewinnt diese Partie. Im Falle eines Gleichstandes gewinnen alle daran Beteiligten. Oder ihr spielt gleich eine Revanche. Also: Auf zu neuen Ufern!

Autor: Joachim Thome
Illustration: Naiade
Projektmanager: Clément Milker
Layout: Jérome Soleil
Produktionsmanager: Donia Faiz

© 2024 Catch Up Games

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler

© 2025 HUCH!
www.hutter-trade.com

Huter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

Danksagung des Autors Joachim Thome: Als Erstes ist Clément zu nennen, der das Spiel miterfunden hat, sich aber dann auf die Entwicklung konzentriert hat. Außerdem Sébastien für seine klugen Ratschläge und das Team in Lyon: Matthieu, Mathieu, Christine, Nico, Bertrand und alle anderen. Weiterhin danke ich meinen Spieleerfinder-Freunden Benoit, Théo und Johannes für ihre Unterstützung und Hilfe. Und natürlich meinem wundervollen Team von Testspielern: Pieter, Luc, Arthur, Charlot, Marie, Jérome, Yann, Xavier und selbstverständlich Achille und Aline, die mit mir zu diesen neuen Ufern gesegelt sind.

SOLO-MODUS

Spielziel

Im Solomodus ist das Ziel, 26 *Schriftrollen* bei Spielende zu besitzen. Allerdings hast du nur 8 *Erkundungskarten* zur Verfügung. Du kannst bis zu 5 Herausforderungen hinzufügen, um das Spiel anspruchsvoller zu gestalten.

Aufbau

Bereite die *Inselpläne*, eine *Weisheitstafel*, den Beutel mit den Fundstücken, den Vorrat der *Schriftrollen* und einen Stift vor, wie auf Seite 3 beschrieben.

Nimm 8 *Erkundungskarten* (mit der Kennzeichnung 2+) und mische sie zu einem verdeckten Nachziehstapel. Lege alle anderen *Erkundungs-* und *Schlusskarten* zurück in die Schachtel. Ziehe die beiden obersten Karten vom Stapel und lege sie vor dir aus.



x8

Lege die Karte *Alleine unterwegs* vor dir aus. Sie ersetzt das Plättchen *Großer Entdecker*.



Im Solomodus hast du 2 Varianten zur Verfügung:

› ENTDECKUNGEN



Nutze die A-Seite der *Weisheitstafel* und lege die Zielkarte mit den 26 *Schriftrollen* vor dir aus.

Lege die Herausforderungen in die Schachtel zurück, sie werden nicht benötigt.

› ABENTEUER

Nimm eine beliebige *Weisheitstafel* und nutze deren B-Seite. Nimm zusätzlich zur Zielkarte mit den 26 *Schriftrollen* noch bis zu 5 Herausforderungen hinzu.

Wir empfehlen, mit einer Herausforderung zu beginnen und erst mit steigender Erfahrung die Anzahl zu erhöhen.

Nur in dieser Abenteuer-Variante werden die Herausforderungen benötigt.



Kreuze ein Schiffsymbol auf deinem *Inselplan* an.

Jetzt kann es losgehen!

Spielablauf

Es gelten die üblichen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

ERKUNDUNGSKARTEN
Du nutzt weiterhin nur die oberste, nicht abgestrichene Reihe einer der beiden *Erkundungskarten*. Lege am Zugende beide Karten ab und ziehe zwei Karten vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel erschöpft, mische alle abgelegten *Erkundungskarten* und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

Wenn du die letzte Reihe einer *Erkundungskarte* abstreichst, **entferne diese Karte aus dem Spiel**. Sie kommt also nicht zu den anderen abgelegten *Erkundungskarten*.



Nachzieh-stapel


Abgelegte Karten


Entfernte Karten

KARTE *ALLEINE UNTERWEGS*
Diese Karte ersetzt das Plättchen *Großer Entdecker*. Es zeigt, wie viele *Schriftrollen* du jeweils nach Erreichen des vierten, fünften und sechsten *Inselplans* erhältst.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem du die vierte *Erkundungskarte* aus dem Spiel entfernt hast. Jedes ungenutzte *Fundstück* ist 1 *Schriftrolle* wert. Spielst du mit Herausforderungen, müssen diese komplett erfüllt sein, sonst hast du verloren.
Hast du 26 *Schriftrollen* erreicht, hast du gewonnen!

HERAUSFORDERUNGEN


Kreuze hier ein Feld an, wenn du ein *Fundstück* erhältst.
Um die Herausforderung zu erfüllen, müssen alle Felder angekreuzt sein.


Kreuze hier ein Feld an, wenn du eine Statue ankreuzt.
Um die Herausforderung zu erfüllen, müssen alle Felder angekreuzt sein.


Kreuze hier ein Feld an, wenn du eine neue Insel erreichst.
Du darfst für den Inselplan, auf dem du startest, bereits ein Feld ankreuzen.
Um die Herausforderung zu erfüllen, müssen alle Felder angekreuzt sein.


Wenn du das letzte Feld eines Bereichs ankreuzt, darfst du hier ein Feld der gleichen Farbe ankreuzen.
Um die Herausforderung zu erfüllen, müssen alle Felder angekreuzt sein.



Du musst 4 weitere *Schriftrollen* erreichen, um zu gewinnen (also insgesamt 30).

SYMBOLE

Folgende Symbole sind auf den Inselplänen, den *Erkundungskarten*, den *Fundstücken* und der Weisheitstafel:



Bei Spielbeginn und jedes mal, wenn du eine neue Insel erreichst, kreuzt du eines der beiden Schiffsymbole auf dem Inselplan an. Dies ist der Startpunkt für deine Erkundungen. Kreuzt du das zweite Schiffsymbol eines Inselplans an, führst du deinen Spielzug noch komplett aus. Zu Beginn des nächsten Zuges, nachdem du 2 *Erkundungskarten* von rechts erhalten hast, legst du deinen Inselplan beiseite und nimmst dir einen neuen Inselplan vom entsprechenden Stapel. Kreuze dort sofort eines der beiden Schiffsymbole als neuen Startpunkt an.



Nimm dir so viele *Schriftrollen* wie angegeben.



Kreuze ein beliebiges Feld deines Inselplans an. Einzige Voraussetzung: Es muss benachbart zu einem bereits angekreuzten Feld sein.



Kreuze das nächste Feld auf deiner *Weisheitstafel* an. Enthält dieses Feld ein Symbol, führe sofort den entsprechenden Effekt aus (siehe Seite 8).



Kreuze alle Felder eines Bereichs der entsprechenden Farbe (in diesem Beispiel also Grün) auf deinem Inselplan an. Mindestens 1 Feld muss aber an ein bereits angekreuztes Feld angrenzen.



Hat dieses Symbol alle 4 Farben der verschiedenen Landschaften, darfst du dir die Farbe aussuchen.



Ziehe ein *Fundstück* aus dem Beutel und lege es vor dir ab. Du darfst ein *Fundstück* jederzeit in deinem Zug nutzen (also auch sofort nach dem Ziehen), aber du darfst nur 1 *Fundstück* pro Zug einsetzen. Führe den Effekt aus und gib das entsprechende *Fundstück* ab. Sammelt genutzte *Fundstücke* irgendwo auf dem Tisch. Ungenutzte *Fundstücke* bringen dir jeweils 1 *Schriftrolle* bei der Wertung am Spielende. Falls der Beutel leer ist, fülle ihn wieder mit den genutzten *Fundstücken*.



Alle anderen Symbole sind immer nur auf einem bestimmten Inselplan und Teil der dortigen Aufgabe (siehe Seite 7). Sie haben keinen weiteren Effekt.