SPIRIT ISLAND

EIN SPIEL VON R. ERIC REUSS

ANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung **3**
- Erster Überblick 3
- Das Spiel für Einsteiger 3
- Über diese Anleitung 3

Spielmaterial **4**

Spielvorbereitung **6**
- Die Insel 6
- Vorbereitung Spielerbereiche 6
- Invasoren-Tableau 6
- Vorbereitung Spielmaterial 6
- Startaktion der Invasoren 6

Erläuterungen zum Spielmaterial **8**
- Geister 8
- Inselspielpläne und Gebiete 9
- Präsenz und Heilige Stätten 9
- Energie und Ausspielen von Karten 9

Spielprinzipien **10**
- Sieg und Niederlage 10
- Furcht und Terror 10
- Invasoren 11
- Ödnis 11
- Die Dahan 12
- Fähigkeiten 12
- Kurzzeiteffekte 13

Rundenablauf **14**
- Geister-Phase 14
- Phase „Sofort-Fähigkeiten" 14
- Invasoren-Phase 15
- Phase „Verzögerte Fähigkeiten" 16
- Rundenende 16

Weiterführende Spielprinzipien **18**
- Fähigkeitenkarten erhalten 18
- Fähigkeiten und Furchteffekte 18

Tipps zum Spiel **20**
- Spielabläufe optimieren 20
- Strategische Hinweise 21

Varianten **22**
- Solo-Variante 22
- Nationen 22
- Szenarien 23
- Thematische Landkarte 23
- Wertung 23

Historie **24**
- Die Vorgeschichte 24
- Der Feind rückt vor 26

Informationen **28**
- Tabelle Schwierigkeitsgrade der Szenarien und Nationen 28
- Glossar 30

Auf einer abgelegenen Insel seid ihr Geister einer Welt im Einklang mit der Natur. Invasoren von jenseits der Meere haben begonnen, eure Insel zu kolonisieren, die Ureinwohner – das Volk der Dahan – zu töten und das Gleichgewicht der Natur zu stören. Die Geister der Insel müssen erstarken und die Invasoren vertreiben, bevor die Insel vollständig und hoffnungslos verödet!

ERSTER ÜBERBLICK

Spirit Island ist ein kooperatives Spiel für 1 - 4 Spieler. Jeder Spieler repräsentiert einen Naturgeist, der die Insel gegenüber Invasoren verteidigt, die keinerlei Rücksicht auf die Ureinwohner oder die Natur der Insel nehmen. Jede Runde agieren die Geister gleichzeitig und nutzen ihre Fähigkeiten, um die Invasoren zurückzudrängen, die Natur zu stabilisieren und den Dahan zu helfen. Allerdings beginnen die Geister mit begrenzten Möglichkeiten und müssen erst neue Fähigkeiten erlernen, um gegenüber den sich rasch ausbreitenden Invasoren aufzuholen. Deren Aktionen (bestimmt durch das Spiel) führt zur Besiedlung immer neuer Teile der Insel und damit zur Verödung ganzer Landstriche. Um zu gewinnen, müssen die Geister (unterstützt von den Dahan) die Invasoren vernichtend schlagen und unter den Überlebenden derartige Furcht verbreiten, dass auch sie flüchten. Das Spiel endet allerdings mit einer Niederlage, wenn sich die Ödnis zu stark ausbreitet, einer der Geister vernichtet wird, oder wenn ihr zu langsam agiert und die Invasoren nicht mehr zu vertreiben sind.

Wenn ihr das Spiel kennt, dauert eine Partie ungefähr 90–120 Minuten – etwas kürzer bei 1 oder 2 Spielern, etwas länger bei 4 Spielern.

DAS SPIEL FÜR EINSTEIGER

Um euch den Einstieg in die Welt von Spirit Island zu erleichtern, empfehlen wir euch:

- einen Geist mit niedriger Komplexität zu wählen,
- die Karten „Steigerung der Fähigkeiten" für diese Geister zu verwenden und
- zunächst ohne Ödnis-Karte zu spielen.

Auf den folgenden Seiten dieser Anleitung erklären wir euch die abweichenden Regeln für das Einsteigerspiel in grünen Boxen wie dieser.

Nach einigen Partien könnt ihr euch an das fortgeschrittene Spiel mit weiteren Spielelementen heranwagen. Die dann geltenden fortgeschrittenen Regeln stehen in gelben Boxen wie dieser. Ihr könnt sie in eurer ersten Partie ignorieren.

ÜBER DIESE ANLEITUNG

Spirit Island ist ein komplexes Spiel. Zunächst möchten wir euch das Spielmaterial erklären, dann grundlegende Spielprinzipien und zuletzt den vollständigen Rundenablauf.

Spirit Island wird über mehrere Runden gespielt, bis ihr gewinnt oder verliert. Jede Runde besteht aus 5 Phasen, die wir an dieser Stelle nur grob beschreiben wollen:

1. **Geister-Phase:** In dieser Phase wird euer Geist stärker, breitet sich auf der Insel aus, erhält Energie und ggf. neue Fähigkeiten. Außerdem spielt ihr in dieser Phase eure Fähigkeiten aus.
2. **Phase „Sofort-Fähigkeiten":** In dieser Phase führt ihr die „Sofort-Fähigkeiten" aus, die ihr in der Geister-Phase ausgespielt habt.
3. **Invasoren-Phase:** In dieser Phase agiert euer Gegner. Er erkundet neue Gebiete, baut neue Dörfer und Städte und wütet, wodurch er ggf. Dahan tötet und dem Land Schaden zufügt.
4. **Phase „Verzögerte Fähigkeiten":** In dieser Phase führt ihr die „Verzögerten-Fähigkeiten" aus, die ihr in der Geister-Phase ausgespielt habt.
5. **Rundenende:** In dieser Phase legt ihr ausgespielte Fähigkeiten ab. Außerdem werden überlebende Dahan und Invasoren vollständig geheilt.

Einen ausführlichen Ablauf jeder Runde erklären wir euch ab Seite 14.

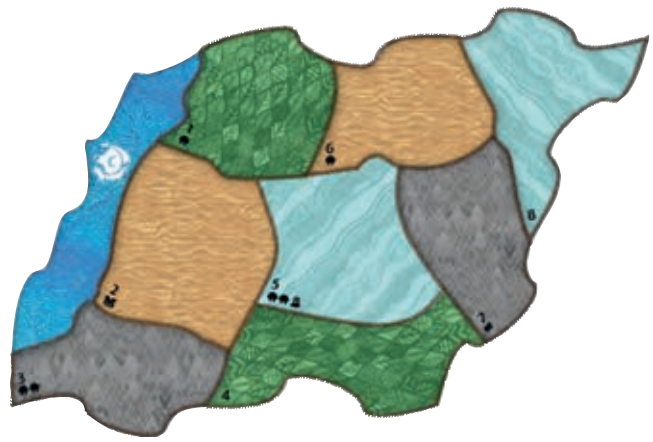
Aufgrund der Komplexität des Spiels werdet ihr auf den folgenden Seiten auf Inhalte stoßen, die erst später erklärt werden. Wir empfehlen, die Anleitung zweimal zu lesen, bevor ihr die erste Partie spielt.

SPIELMATERIAL

1 INVASOREN-TABLEAU



4 INSELSPIELPLÄNE



8 GEISTER-TABLEAUS



36 DAHAN



20 STÄDTE



32 DÖRFER



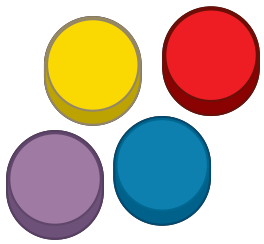
40 ENTDECKER



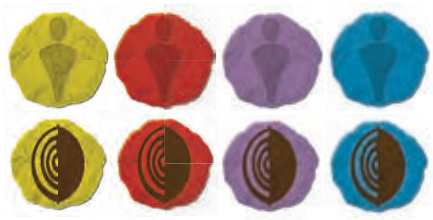
38 ÖDNIS-MARKER



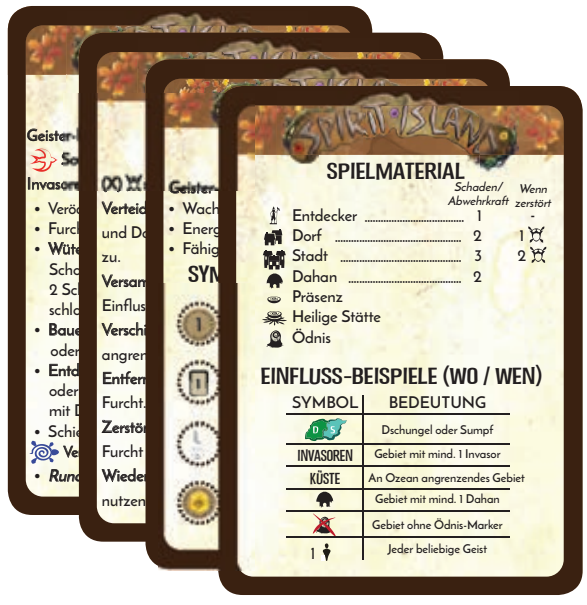
52 GEISTER-PRÄSENZEN
(je 13 in 4 Spielerfarben)



12 ERINNERUNGSPLÄTTCHEN
(je 3 in 4 Spielerfarben)



8 ÜBERSICHTSKARTEN
(2 je Spieler)



4 KARTEN „STEIGERUNG DER FÄHIGKEITEN“



32 ENERGIEPLÄTTCHEN
(20 X 1 ENERGIE), (12 X 3 ENERGIE)



20 FURCHT-PLÄTTCHEN



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

15 FURCHT-KARTEN



2 FURCHTSTUFEN-TRENNER



2 ÖDNIS-KARTEN



15 INVASOREN-KARTEN



22 KARTEN „STARKE FÄHIGKEIT“



36 KARTEN „SCHWACHE FÄHIGKEIT“



32 KARTEN „STARTFÄHIGKEIT“



3 NATIONEN-KARTEN



KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN

Zusätzliche Niederlage-Bedingung
Keine

Eskalation Stufe II
Landnahme: Auf jedem Spielplan mit / : +1 in 1 Gebiet ohne (eure Wahl).

Level	*Furchtkarten*	*Effekte (kumulativ)*
1	9 (3/3/3)	**Schnellstart:** Stellt bei der Spielvorbereitung +1 in jedes Gebiet Nr. 3.
2	9 (3/3/3)	**Welle von Kolonisten:** Schiebt beim Vorbereiten des Invasoren-Stapels 1 der Stufe III Invasoren-Karte zwischen Stufe I und Stufe II. (Neue Kartenreihenfolge: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	**Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um 1 Stufe I Karte. (Neue Kartenreihenfolge: 11-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	**Erhöhter Zeitdruck:** Reduziert den Invasoren-Stapel zudem um 1 Stufe II Karte. (Neue Kartenreihenfolge: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	**Gnadenlose Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um 1 weitere Stufe I Karte. (Neue Kartenreihenfolge: 1-3-2222-3333)
6	12 (4/4/4)	**Totale Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um alle Stufe I Karten. (Neue Kartenreihenfolge: 3-2222-3333)

Werden nur für die Variante „Nationen“ benötigt.

3 NATIONEN-ERINNERUNGSPLÄTTCHEN



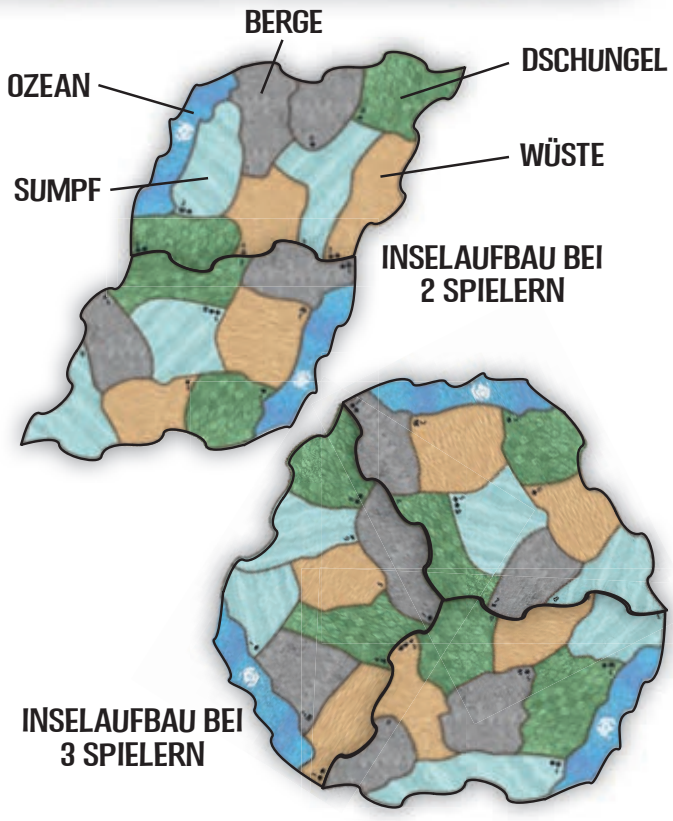
Werden nur für die Variante „Nationen“ benötigt.

4 SZENARIENKARTEN



Werden nur für die Variante „Szenarien“ benötigt.

SPIELVORBEREITUNG



Hinweis: *Der Inselaufbau bei 4 Spielern befindet sich auf der nächsten Seite*



Der Furchtstapel sollte aufgefächert so aussehen.

DEN INVASOREN-STAPEL VORBEREITEN

Nehmt die 15 Invasoren-Karten und trennt sie nach den Ziffern auf der Rückseite (I, II und III). Misch dann jeden Stapel seperat und legt 1 Karte je Stapel ungesehen zurück in die Box. Diese 3 Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht.

Stellt dann den verdeckten Invasoren-Stapel wie folgt zusammen:

- Zuunterst 5 Stufe III Karten,
- darüber 4 Stufe II Karten,
- zuoberst 3 Stufe I Karten.

1 DIE INSEL

Die Insel bereitet ihr wie folgt vor:

- Nehmt zufällig 1 Inselspielplan je Spieler und legt daraus die Insel zusammen *(siehe linke Abbildung)*.
- Bestückt die einzelnen Gebiete entsprechend der abgebildeten Symbole mit Invasoren (Entdeckern, Dörfern, Städten), Dahan und Ödnis-Markern.

2 VORBEREITUNG SPIELERBEREICHE

Jeder Spieler nimmt sich alle Geister-Präsenzen und Erinnerungsplättchen einer Farbe, wählt dann 1 Geist aus und nimmt sich das entsprechende Geister-Tableau sowie als Starthand die 4 dazugehörigen Startfähigkeiten (erkennbar an der Illustration auf der Rückseite der Karten).

Einsteigerspiel: In euren ersten Partien solltet ihr einen Geist mit niedriger Komplexität wählen.
Diese sind: *Pfeilschneller Blitzschlag, Lebenskraft der Erde, Sonnengenährter Fluss* sowie *Flackernde Schatten*.
Von diesen 4 ist *Flackernde Schatten* der schwierigste.

Jeder Spieler beginnt auf einem anderen der ausgelegten Inselspielpläne und folgt den Angaben auf der Rückseite seines Geister-Tableaus *(unter „Spielvorbereitung")*: Er platziert immer 1 oder mehrere Präsenzen auf Gebiete des gewählten Spielplans; einige Geister haben zusätzliche Anweisungen. **Hinweis:** Im weiteren Spielverlauf sind die Geister nicht an den eigenen Start-Spielplan gebunden – Präsenzen und Fähigkeiten können sich über die ganze Insel ausbreiten. Die Spieler drehen nun ihr Geister-Tableau, so dass die Vorderseite oben liegt, und setzen ihre restlichen Präsenzen auf die gepunkteten Kreise ihrer Präsenz-Leisten.
Die Kreise mit durchgezogenen Linien ganz links bleiben unbesetzt.

3 INVASOREN-TABLEAU

Bereitet das Invasoren-Tableau wie folgt vor:

1. Legt das Invasoren-Tableau auf eine Seite des Spielbereichs.
2. Legt 4 Furcht-Plättchen pro Spieler in den Furcht-Vorrat.
3. Mischt alle Furcht-Karten, zieht davon verdeckt 9 zufällige und bildet den verdeckten Furchtstapel, indem ihr die Trenner Furchtstufe II bzw. Furchtstufe „III nach 3 bzw. 6 Karten in den Stapel schiebt *(s. Abbildung links)*. Legt den Furchtstapel auf das Feld „Sieg" oben links auf dem Invasoren-Tableau.
4. Bereitet den Invasoren-Stapel vor (*siehe linke Spalte*) und legt ihn verdeckt auf das Aktionsfeld *Entdecken*.
5. **Einsteigerspiel**: Verwendet keine Ödnis-Karte. Stattdessen folgt ihr den Anweisungen des aufgedruckten Ödnis-Feldes auf dem Invasoren-Tableau und platziert dort 5 Ödnis-Marker je Spieler.

   Fortgeschrittenes Spiel: Nehmt zufällig 1 der beiden Ödnis-Karten und legt sie mit der „Blühende Insel"-Seite nach oben auf das „Ödnis"-Feld. Legt die angegebene Anzahl Ödnis-Marker aus dem Vorrat auf die Karte.

4 VORBEREITUNG SPIELMATERIAL

Einsteigerspiel: Jeder Geist nimmt sich seine Karte „Steigerung der Fähigkeiten" mit der Abbildung des Geistes auf der Rückseite. Jeder Spieler sucht aus den Schwachen und Starken Fähigkeiten die genannten Karten heraus und legt sie beiseite.
Die restlichen (Schwachen und Starken) Fähigkeiten könnt ihr zurück in die Box legen, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Fortgeschrittenes Spiel: Mischt die Schwachen und die Starken Fähigkeitenkarten separat und bildet 2 verdeckte Stapel mit jeweils genug Platz für einen Ablagestapel am Rand des Spielbereichs.

Legt die Städte, Dörfer, Entdecker, Dahan sowie die Energieplättchen neben das Invasoren-Tableau. Das Material sollte für alle Spieler gut erreichbar sein – bildet gegebenenfalls mehrere Haufen.

STARTAKTION DER INVASOREN

Die Spielvorbereitung wird durch eine Startaktion der Invasoren abgeschlossen: Deckt die oberste Karte des Invasoren-Stapels auf. Stellt in alle Gebiete der aufgedeckten Art je 1 Entdecker. Nun legt die Karte offen auf das Aktionsfeld *Bauen* des Invasoren-Tableaus.

SPIELVORBEREITUNG BEI 4 SPIELERN

4



FORTGESCHRITTENES SPIEL



ABLAGE „STARKE FÄHIGKEITEN“

ABLAGE „SCHWACHE FÄHIGKEITEN“

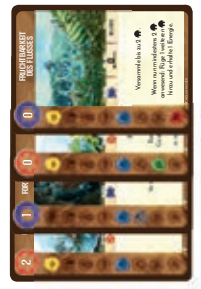
4

SPIELER-ABLAGE-BEREICH

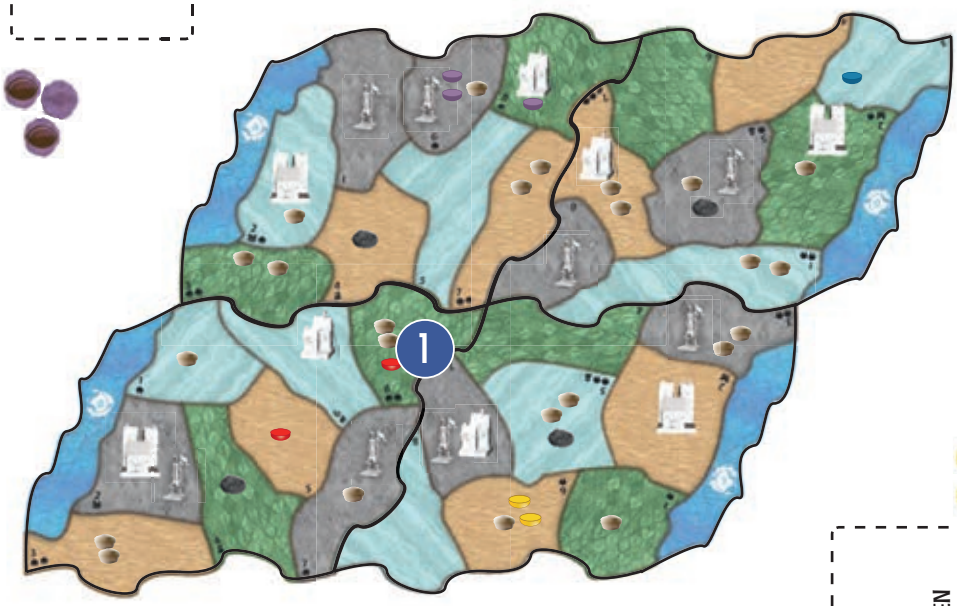
BEREICH ZUM AUSSPIELEN DER FÄHIGKEITENKARTEN



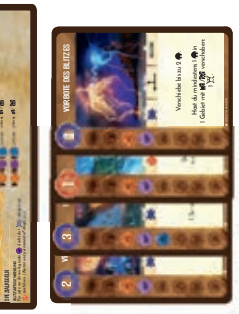
KARTENHAND



2



1



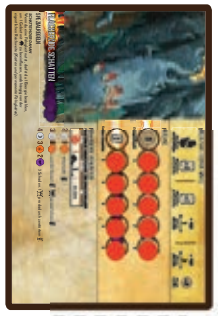
KARTENHAND



SPIELER-ABLAGE-BEREICH

BEREICH ZUM AUSSPIELEN DER FÄHIGKEITENKARTEN

2



KARTENHAND

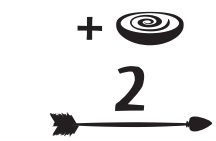
SPIELER-ABLAGE-BEREICH

BEREICH ZUM AUSSPIELEN DER FÄHIGKEITENKARTEN

2

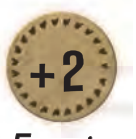
ERLÄUTERUNGEN ZUM SPIELMATERIAL

BEISPIELE ÜBLICHER WACHSTUMSPOPTIONEN



Präsenz hinzufügen

Platziere 1 Präsenz auf der Insel, Reichweite 2 (bis zu 2 Gebiete von einer deiner Präsenzen entfernt)



Energie erhalten

Erhalte 2 Energie (zusätzlich zur Energie aufgrund der Energieleiste)



Fähigkeit erhalten

Erhalte 1 Fähigkeitenkarte *(siehe S. 18)*



Karten wiedererlangen

Nimm alle Karten von deinem persönlichen Ablagestapel wieder auf die Hand.

PRÄSENZ UMLEGEN

Wenn du 1 Präsenz auf der Insel platzierst, darfst du, statt diese von einer Präsenz-Leiste zu nehmen, auch eine bereits platzierte Präsenz irgendwo von der Insel nehmen. Dies ist meistens dann sinnvoll, wenn alle Präsenzen von deinem Tableau bereits platziert wurden.

PERMANENTE FÄHIGKEITEN & ELEMENT-EFFEKTE

Permanente Fähigkeiten haben Element-Effekte. Dies bedeutet, dass diese Effekte nur in Runden genutzt werden können, in denen du alle notwendigen Elemente zur Verfügung hast. Die Verfügbarkeit wird nur geprüft – Elemente verbrauchen sich nie durch die Ausführung der Effekte. Elemente auf Fähigkeitenkarten bleiben zwischen den Runden nicht erhalten, sondern stehen dir nur so lange zur Verfügung, wie die Karte im Spiel ist.

(Mehr zu Element-Effekten auf S. 13)

GEISTER

Jeder Geist besitzt:

- 1 Geister-Tableau mit Wachstum, Präsenz-Leisten und Permanenten Fähigkeiten;
- 4 Startfähigkeit-Karten, die auf der Rückseite das Bild des Geistes zeigen.

AUFBAU EINES GEISTER-TABLEAUS



Rückseite



Vorderseite

1. **Name**
2. **Abbildung**
3. **Beschreibung und Geschichte**
4. **Spielvorbereitung**: Die Platzierung der Präsenzen zu Spielbeginn und spezielle Angaben.
5. **Spielstil / Komplexität**: Kurze Erläuterung zur Strategie, den Stärken und Schwächen sowie eine Zusammenfassung seiner Fähigkeiten.
6. **Spezialregeln**: Alle Regeln, die nur für diesen Geist gelten.
7. **Wachstumsoptionen**: Die Optionen für das neue Sammeln von Kräften, das Verbreiten in weitere Gebiete und das Erlernen neuer Fähigkeiten. Die Wahl einer Option beinhaltet das Ausführen aller Aktionen dieses Abschnitts, wenn möglich und nicht anders angegeben. Einige Beispiele für Wachstumsoptionen findet ihr links.
8. **Präsenz-Leisten**: Jedes Geister-Tableau hat 2 Präsenz-Leisten. Die obere Leiste zeigt die Energie an, die du pro Runde erhältst, die untere die maximale Anzahl auszuspielender Karten. Bei Spielbeginn sind alle Felder bis auf das erste ganz links von einer Präsenz verdeckt. Beim Platzieren einer Präsenz auf dem Spielplan nimmst du die am weitesten links liegende Präsenz von 1 Leiste deiner Wahl. Das Entfernen von der oberen Leiste führt zu mehr Energie, die du pro Zug erhältst, das Entfernen von der unteren Leiste steigert die Anzahl Karten, die du ausspielen kannst. Es gilt nur der jeweils höchste sichtbare Wert jeder Leiste, die Werte einer Leiste werden also nicht addiert.
   - Einige Geister haben ein Feld „1 Wiedererlangen". Wenn dieses Feld sichtbar ist, darf der Geist irgendwann in der Geister-Phase 1 Karte vom persönlichen Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen (dies kann auch schon in der Runde genutzt werden, in der das Feld sichtbar wird).
   - Einige Geister haben Felder mit Bonus-Elementen. Wenn ein solches Feld sichtbar ist, hat der Geist dauerhaft 1 entsprechendes Element zusätzlich *(siehe „Elemente" auf S. 12)*. Ein Feld mit der Angabe „Beliebig" liefert 1 zusätzliches Element pro Runde deiner Wahl. Ist die Wahl getroffen, ist das Element für diese Runde festgelegt.
9. **Permanente Fähigkeiten**: Kostenlose Fähigkeiten, die durch Elemente freigeschaltet werden. *(Mehr dazu auf S. 12.)* Permanente Fähigkeiten kosten weder Energie, noch müssen zum Ausführen Karten ausgespielt werden, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Wie alle Fähigkeiten nehmen sie Einfluss auf 1 einzelnes Gebiet oder 1 Geist, wenn nicht ausdrücklich anders angegeben.

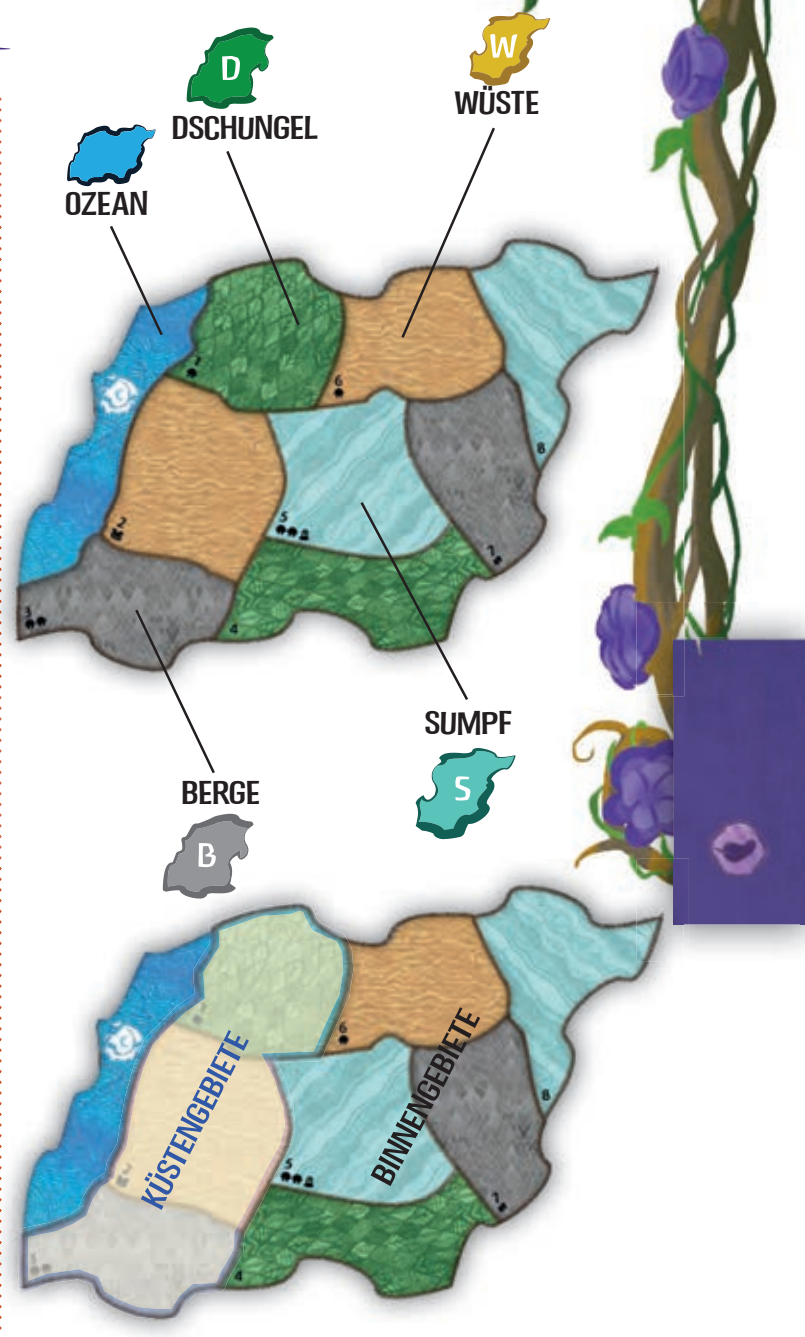
INSELSPIELPLÄNE UND GEBIETE

Das Spiel wird mit 1 Inselspielplan pro Spieler gespielt, die zu einer Insel zusammengelegt werden. Jeder Inselspielplan ist in 8 nummerierte Gebiete unterteilt, 2 von jeder Art (Dschungel, Berge, Wüste und Sumpf).

Zwei Gebiete sind „angrenzend", wenn sie sich berühren – auch, wenn sie auf verschiedenen Spielplänen sind oder sich nur an 1 Ecke berühren.

Jeder Inselspielplan weist außerdem 1 Ozean auf, von wo aus die Invasoren anlanden. Gebiete, die an den Ozean angrenzen, sind Küstengebiete. Gebiete, die nicht an den Ozean angrenzen, sind Binnengebiete. **Hinweis:** Die anderen Außenkanten der Inselspielpläne werden als zum Anlanden ungeeignete Steilküsten betrachtet und sind keine „Küstengebiete".) Der Ozean selbst ist kein Gebiet und wird nicht bespielt (Ausnahme: *„Hunger des Ozeans"*).

Die Rückseite jedes Inselspielplans zeigt eine stärker thematisch illustrierte Landkarte, die ihr als Variante benutzen könnt, wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid *(siehe „Thematische Karte", Seite 23)*.



PRÄSENZEN UND HEILIGE STÄTTEN

Die Präsenz eines Geistes zeigt an, dass er in diesem Gebiet anwesend ist. Manchmal werden Gebiete mit Präsenzen eines Geistes (z.B. auf einer Fähigkeitenkarte) als „deine Gebiete" bezeichnet. Wird eine Präsenz vernichtet – etwa durch die Verödung eines Gebietes durch die Invasoren – wird sie entfernt und zurück in die Box gelegt. Hat 1 der Geister keinerlei Präsenz mehr auf der Insel, verlieret ihr sofort! In jedem Gebiet dürfen beliebig viele Präsenzen aller Geister liegen.

Effekte während des Spiels, die sich auf Präsenzen beziehen (u.a. diese bewegen oder vernichten), beziehen sich immer auf Präsenzen in Gebieten, es sei denn, es wird ausdrücklich anders angegeben.

Heilige Stätten eines Geistes sind alle Gebiete, in denen dieser Geist mit 2 oder mehr Präsenzen vertreten ist. Einige Fähigkeiten können nur in solchen Gebieten eingesetzt werden.



PRÄSENZ-SYMBOL



HEILIGE STÄTTE- SYMBOL

ENERGIE UND AUSSPIELEN VON KARTEN

Geister beeinflussen die Situation auf der Insel durch das Ausspielen von Fähigkeitenkarten aus ihrer Hand. Ein Geist kann beliebige Karten aus seiner Hand spielen, solange Folgendes eingehalten wird:

- Er darf höchstens so viele Karten ausspielen, wie die höchste sichtbare Zahl der „Ausspielen"-Leiste auf seinem Spielertableau anzeigt.

- Er muss die Energie-Kosten der ausgespielten Karten sofort bezahlen können.

In jeder Runde erhält jeder Geist so viel Energie, wie die höchste sichtbare Zahl der Energieleiste auf seinem Spielertableau anzeigt. Unverbrauchte Energie wird behalten. Energie ist an den jeweiligen Geist gebunden und kann nicht an andere Geister weitergegeben werden. Auch die Möglichkeit, Karten auszuspielen, kann nicht übertragen werden. Wird die maximale Kartenanzahl nicht ausgeschöpft, hat dies keine Auswirkung auf die maximale Anzahl der nächsten Runde.



Die Energie-Kosten einer Karte sind im Kreis oben links abgebildet.

Energie erhält man durch Wachstums-Optionen oder die Energieleiste auf dem eigenen Spielertableau.

SPIELPRINZIPIEN



Furchtstufen-Feld auf dem Invasoren-Tableau

SIEGBEDINGUNGEN



Furchtstufe 1: Keine Invasoren mehr auf der Insel.



Furchtstufe 2: Keine Dörfer oder Städte mehr auf der Insel.



Furchtstufe 3: Keine Städte mehr auf der Insel.



Furchtstufe SIEG: Sofortiger Sieg!

SIEG UND NIEDERLAGE

Bei Spielbeginn befinden sich die Invasoren auf Furchtstufe 1. Sie fürchten die Insel nicht wirklich und ahnen noch nichts von der Existenz der Geister. Um zu gewinnen, müsst ihr die Insel von allen Invasoren befreien. Durch die Aktivierung von Furcht-Karten löst ihr höhere Furchtstufen bei den Invasoren aus. Zugleich schaltet ihr leichtere Siegbedingungen frei. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr die aktuell gültige Siegbedingung erfüllt (siehe links).

Ihr könnt auf **3 Arten** verlieren:

- **Zu viel Ödnis**: Nehmt ihr den letzten Ödnis-Marker von der Ödnis-Karte (bzw. dem Ödnisfeld), verliert ihr.
- **Ein Geist wird vernichtet**: Sobald 1 der Geister keine Präsenz mehr auf der Insel hat, verliert ihr.
- **Die Zeit läuft ab**: Müsstet ihr 1 Invasoren-Karte aufdecken, aber der Invasoren-Stapel ist verbraucht, verliert ihr.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass ihr aufgrund einer Fähigkeitenkarte oder eines anderen Effekts gleichzeitig sowohl gewinnt, als auch verliert, erringt ihr einen Opfersieg: Ihr seid zwar vernichtet, habt aber die Insel, die Dahan und die anderen Geister gerettet.

FURCHT

Furcht wird durch Eigenschaftskarten mit dem Furchtsymbol ( ), durch Zerstörung aufgrund eines Effekts oder aufgrund von Schaden erzeugt: Die Zerstörung eines Dorfes erzeugt 1 Furcht, die einer Stadt 2 Furcht. Die Furcht betrifft alle Invasoren auf der Insel. Für jede erzeugte Furcht legt ihr 1 Furcht-Plättchen vom Furcht-Vorrat des Invasoren-Tableaus in den Bereich „Erzeugte Furcht".

Liegen jetzt alle Furcht-Plättchen aus dem Furcht-Vorrat im Bereich „Erzeugte Furcht" 1, legt die oberste Furcht-Karte vom Furcht-Stapel verdeckt auf das Feld „Aktive Furcht-Karten" 2. Stoßt ihr dabei auf einen Furchtstufen-Trenner, deckt mit diesem die bisher gültige Furchtstufe ab (die mit Stufe 1 auf dem Tableau beginnt). Durch die neue Furchtstufe hat sich eure Siegbedingung vereinfacht, womöglich gewinnt ihr sofort!
Legt dann alle Furcht-Plättchen zurück in den Furcht-Vorrat 3.
Habt ihr mehr Furcht erzeugt als Plättchen im Furcht-Vorrat verfügbar waren, legt ihr nun die übrigen Plättchen in den Bereich „Erzeugte Furcht".
Die aktiven Furcht-Karten deckt ihr in der nächsten Invasoren-Phase *(Erklärung auf Seite 15)* auf und handelt sie ab 4.
Abgehandelte Furcht-Karten legt ihr auf den Furcht-Ablagestapel 5.



INVASOREN

Die Invasoren haben mit der Kolonisierung eurer Insel begonnen! Obwohl sie nicht auf eure Vernichtung aus sind, haben ihre Kolonien und die Ausbeutung des Landes bereits jetzt das natürliche Gleichgewicht gestört.
Invasoren in einem Gebiet fügen dort präsenten Geistern und Dahan nicht automatisch Schaden zu. Dies geschieht nur, wenn sie in einem Gebiet wüten *(siehe Wüten, S. 15)*. Jede Art von Invasoren-Spielmaterial hat eine bestimmte Abwehrkraft (siehe rechte Spalte). Um einen Invasor zu zerstören, müsst ihr ihm in 1 Runde mindestens so viel Schaden zufügen, wie seiner Abwehrkraft entspricht. Manche Effekte zerstören Invasoren auch unabhängig von Schaden oder Abwehrkraft. Legt zerstörte Invasoren zurück in den Vorrat.
Es gibt 3 Arten von Invasoren: Entdecker, Dörfer, und Städte. Ein Gebiet mit mindestens 1 Invasor gilt als „Gebiet mit Invasoren". Die Anzahl der Invasoren ist prinzipiell unbegrenzt; im unwahrscheinlichen Fall, dass das Spielmaterial nicht ausreicht, nutzt Energieplättchen, um „+1" oder „+3" einer bestimmten Art anzuzeigen.



Entdecker sind Invasoren, die in unbekanntes Gebiet vordringen. Sie haben eine Abwehrkraft von 1 und fügen beim Wüten 1 Schaden zu.



Dörfer haben eine Abwehrkraft von 2 und fügen beim Wüten 2 Schaden zu.
Beim Entdecken sind Dörfer Ausgangspunkte für Entdecker.



Städte sind die größte und schädlichste Art von Invasoren. Sie haben eine Abwehrkraft von 3 und fügen beim Wüten 3 Schaden zu. Beim Entdecken sind Städte Ausgangspunkte für Entdecker.

Die Zerstörung von Dörfern und Städten versetzt die Invasoren in Furcht. Jede Zerstörung eines Dorfes erzeugt 1 Furcht. Jede Zerstörung einer Stadt erzeugt 2 Furcht.

ÖDNIS

Die Invasoren veröden langsam, aber unaufhaltsam die Insel. Eine gewisse Ödnis ist normaler Teil der Natur, etwa nach einem Waldbrand, doch zu viel bedeutet das Ende des Ökosystems. Wenn ihr während des Spiels Ödnis in Gebiete legt, nehmt sie von der Ödnis-Karte bzw. dem Ödnisfeld auf dem Invasoren-Tableau. Entfernt ihr Ödnis-Marker von der Insel, legt sie zurück auf die Karte bzw. das Feld. Liegt keine Ödnis mehr auf der Karte (oder dem Feld), folgt den dort stehenden Anweisungen – entweder ihr verliert sofort oder ihr dreht die Karte um und folgt den dortigen Anweisungen.

Fortgeschrittenes Spiel: Wurde die Ödnis-Karte einmal umgedreht, wird sie nie zurückgedreht, denn die Insel kann sich innerhalb des Spiels nicht von verödet zu blühend regenerieren.

Wann immer ihr nach der Spielvorbereitung 1 Ödnis-Marker in 1 Gebiet legt, hat das 2 negative Folgen:

- **Präsenz vernichten**: Jeder in einem solchen Gebiet präsente Geist verliert 1 Präsenz. Legt vernichtete Präsenzen zurück in die Box, nicht zurück auf die Geister-Tableaus!
- **Ausbreitung**: Ist bereits Ödnis in diesem Gebiet, legt **zusätzlich** 1 Ödnis-Marker in 1 angrenzendes Gebiet eurer Wahl usw.

SCHADEN ANZEIGEN

Teilschäden an Dörfern und Städten können mit dem Spielmaterial sehr einfach angezeigt werden.

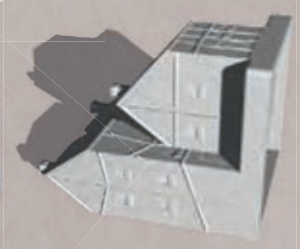


STÄDTE: Abwehrkraft 3

Städte werden mit 3 Schaden zerstört. Dies entspricht der Anzahl der einzelnen Gebäude, wenn die Stadt aufrecht steht.



Diese Stadt hat bereits 1 Schaden erlitten (weitere 2 werden sie zerstören). Sie wurde so gekippt, dass 2 Gebäude nach oben weisen.

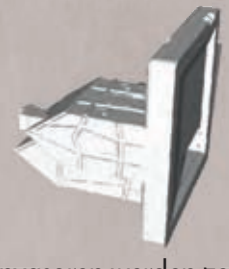


Diese Stadt hat bereits 2 Schaden erlitten. Sie wurde so gekippt, dass nur 1 Gebäude nach oben weist.



DÖRFER: Abwehrkraft 2

Dörfer werden mit 2 Schaden zerstört.
Die 2 Gebäude erinnern euch daran.



Dieses Dorf hat 1 Schaden erlitten.
Es wurde auf die Seite gekippt.

Invasoren werden zerstört, wenn sie mindestens so viel Schaden erleiden, wie ihrer Abwehrkraft entspricht. Legt sie zurück in den Vorrat und erzeugt 1 Furcht für ein Dorf und 2 Furcht für eine Stadt. Bei Rundenende werden alle Teilschäden repariert und das Spielmaterial wieder aufrecht gestellt.

SPIELPRINZIPIEN

SCHADEN ANZEIGEN



DAHAN: Abwehrkraft 2

Ein Dahan wird mit 2 Schaden zerstört.



Dieser Dahan hat 1 Schaden erlitten.
Er wurde auf das Dach gestellt.

DIE DAHAN

Die Dahan sind die menschlichen Ureinwohner der Insel. Sie leben im Einklang mit der Natur und ihren Geistern. Auch sie sind nicht sehr angetan von der Kolonisierung um sie herum, hüten sich aber vor Gewaltanwendung.
Auf jedem Inselspielplan befinden sich bei Spielbeginn 6 Dahan. Während des Spiels wächst die Bevölkerung nur spärlich – und nur aufgrund weniger Fähigkeiten. Die Anzahl der Dahan ist nicht durch das Spielmaterial begrenzt.
Dahan kämpfen nur dann gegen die Invasoren, wenn die Fähigkeit eines Geistes sie dazu bringt oder wenn sie selbst angegriffen werden: Nachdem Invasoren in einem Gebiet gewütet haben, fügt jeder überlebende Dahan den Invasoren in diesem Gebiet 2 Schaden zu.
Jeder Dahan hat eine Abwehrkraft von 2. Dahan werden also bei 2 Schaden zerstört. Geister fügen Dahan nie direkt Schaden zu, obwohl einige Fähigkeiten als unvermeidbare Folge auch zu Verlusten unter den Dahan führen können.





FÄHIGKEITEN

Geister beeinflussen das Spiel, indem sie Fähigkeiten nutzen; entweder aufgrund von Fähigkeitenkarten oder ihrer auf dem Geister-Tableau angegebenen Permanenten Fähigkeiten. Permanente Fähigkeiten unterscheiden sich von den Karten dadurch, dass sie kartenunabhängig in jeder Runde zur Verfügung stehen und statt Energie das Vorhandensein entsprechender Elemente Voraussetzung ist, um sie auszuführen.

AUFBAU VON FÄHIGKEITEN

1. **Energie-Kosten** (nur Fähigkeitenkarten)
2. **Name**
3. **Elemente (nur Fähigkeitenkarten)**: Es gibt 8 Elemente: Sonne , Mond , Feuer , Luft , Wasser , Erde , Pflanze und Tier . Mit dem Ausspielen einer Karte erhältst du die abgebildeten Elemente. Einige Fähigkeiten haben Sondereffekte (siehe Punkt 8), wenn auf deinen ausgespielten Karten bestimmte Elemente abgebildet sind. Elemente werden nicht in die nächste Runde übernommen. Du erhältst sie in dem Moment, wenn du für die Fähigkeitenkarte zahlst (in der Geister-Phase), egal ob dies eine Sofort- oder eine verzögerte Fähigkeit ist. Sie verschwinden, sobald die Karte abgeworfen wird (meist am Rundenende).
4. **Zeitpunkt**: Effekte von „Sofort-Fähigkeiten" ( ) werden vor der Invasoren-Phase abgehandelt, während Effekte „Verzögerter Fähigkeiten" ( ) danach abgehandelt werden. Bedenkt jedoch, dass ihr beide Kartenarten bereits in der Geister-Phase ausspielen müsst, damit ihr sie später nutzen könnt. **Hinweis:** Fähigkeitenkarten zeigen den Zeitpunkt auch durch einen roten bzw. blauen Ring um die Energiekosten an.
5. **Reichweite**: Zeigt an, wie viele Gebiete entfernt (von einer eigenen Präsenz aus) diese Fähigkeit maximal eingesetzt werden kann. Mit einer Reichweite von 0 kann die Fähigkeit nur in Gebieten mit eigener Präsenz eingesetzt werden. Bei einigen Fähigkeiten muss das Gebiet mit eigener Präsenz weitere Voraussetzungen erfüllen (z.B. eine Heilige Stätte oder eine bestimmte Art von Gebiet sein); dies ist dann links vom Pfeil angegeben. *Beispiel* 1 : *Diese Fähigkeit dürftet ihr in einem Gebiet einsetzen, das maximal 1 Gebiet von einer eigenen Heiligen Stätte entfernt ist, also auch im Gebiet mit eigener Heiligen Stätte selbst.*
6. **Einflussbereich**: Zeigt an, in welcher Art von Gebiet die Fähigkeit eingesetzt werden kann. Meistens ist dies „Beliebig", der Einsatz kann aber beschränkt sein auf bestimmte Arten von Gebieten, auf Gebiete mit bzw. ohne Dahan, bestimmte Invasoren oder Ödnis oder auf Küsten-, bzw. Binnengebiete. Wenn nicht anders angegeben, wirken Fähigkeiten immer nur in 1 Gebiet. Einige Fähigkeiten beeinflussen einen Geist statt ein Gebiet. *(Eine Übersicht zu Einflussbereichen findet ihr auf der Rückseite der Anleitung.)*
7. **Effekte (nur Fähigkeitenkarten)**: Zeigt an, was die Fähigkeit bewirkt. Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich Effekte nur auf 1 einzelnes Einflussgebiet. Beispiel: „Zerstöre alle " bedeutet „zerstöre alle Dörfer im Einflussgebiet", nicht „alle Dörfer auf der Insel"! Die Effekte werden von oben nach unten ausgeführt, nicht ausführbare Effekte werden übersprungen. Effekte, die nichts auf dem Spielplan verändern – z.B. „Bauen: Nicht in Gebieten mit " – gelten nur für diese Runde.

8 **Element-Effekte**: Optionale Effekte, die nur genutzt werden können, wenn die Karten, die der Geist in dieser Runde ausgespielt hat, die erforderlichen Elemente aufweisen (siehe 3). Die Elemente werden nicht „aufgebraucht"; die Anzahl bezeichnet nur, was auf den ausgespielten Karten abgebildet sein muss. Ein Geist mit 2 Wasser auf seinen Karten könnte z.B. beliebig viele Element-Effekte nutzen, die 2 Wasser erfordern. Du kannst auch stets die Effekte mit weniger Elementen nutzen, als du tatsächlich hast. Hast du genügend Elemente für mehrere Element-Effekte einer Fähigkeit, führe sie der Reihe nach von oben nach unten aus.
- **Ausnahme**: Wenn bei einem Element-Effekt „stattdessen" steht, ersetzt dieser Effekt alle vorherigen.

GRUNDPRINZIP: TU SO VIEL DU KANNST

Führe so viele Effekte von Fähigkeiten aus, wie du kannst. Trifft ein Teil nicht zu oder kann nicht ausgeführt werden, überspringe einfach diesen Teil. Beachte jedoch stets den Einflussbereich einer Fähigkeit.

GRUNDPRINZIP: DU DARFST FÄHIGKEITENEFFEKTE (KOMPLETT) AUSLASSEN

Kannst oder willst du eine Fähigkeit, die du ausgespielt (und bezahlt) hast, nicht einsetzen – weil sich z.B. die Situation geändert hat – darfst du alle Effekte auslassen, so als ob die Fähigkeit keine Effekte hätte. Im Falle von Fähigkeitenkarten erhältst du die bezahlte Energie nicht zurück, kannst aber die ausliegenden Elemente für Element-Effekte nutzen.

Außerdem darfst du bei Element-Effekten so tun, als ob du weniger Elemente hättest, als du tatsächlich hast. Das ergibt dann Sinn, wenn du eine bestimmte Anzahl bei Element-Effekten nicht überschreiten möchtest.

GRUNDPRINZIP: 1 GEBIET – 1 RUNDE – 1 NUTZEN

Wenn nicht anders angegeben, gilt für eine Fähigkeit:

- Sie beeinflusst 1 einziges Einflussgebiet. „Zerstöre 3 Entdecker" lässt dich bis zu 3 Entdecker im selben Gebiet zerstören, nicht in mehreren Gebieten. Auch mehrere Effekte einer Fähigkeit beziehen sich auf dasselbe Gebiet.
- Sie gilt nur für die aktuelle Runde. „Dahan haben +3 Abwehrkraft" oder „Invasoren wüten nicht im Einflussgebiet" gilt nur in dieser Runde, nicht für den Rest des Spiels.
  Andauernde Änderungen geschehen stets durch Änderungen auf den Spielplänen: Spielmaterial wird entfernt, Furcht-Plättchen verschoben, etc.
- Sie kann nur 1x genutzt werden. Du kannst nicht 1 Fähigkeitenkarte 2x bezahlen und 2x einsetzen. Auch Permanente Fähigkeiten kannst du nur 1x nutzen, selbst wenn du die doppelte Anzahl Elemente zur Verfügung hast. Wenn eine Fähigkeit von einer verzögerten zu einer Sofort-Fähigkeit ändert, kannst du sie nur in der Phase „Sofort-Fähigkeiten" nutzen, nicht noch ein zweites Mal in der Phase „Verzögerte Fähigkeiten".

KURZZEITEFFKTE

Einige Fähigkeiten haben Kurzzeiteffekte in einem Gebiet (z.B. „Invasoren führen keinerlei Aktion aus"). In diesem Fall könnt ihr das Gebiet mit einem Erinnerungsplättchen markieren; denkt aber daran, es nach der Runde wieder zu entfernen.



ERINNERUNGSPLÄTTCHEN

ELEMENTE

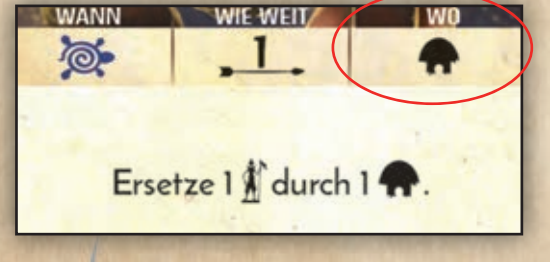
- **Sonne**: Tag, Licht, Wärme, Dominanz, Herrschaft, Konstanz
- **Mond**: Nacht, Zyklen, Dunkelheit, Träume, Verwandlung
- **Feuer**: Hitze, Wut, Zerstörung, Verlangen, gewaltsamer Wandel
- **Luft**: Wind, Himmel, Klang, Entfernung, Geschwindigkeit, Täuschung, Denken
- **Wasser**: Fluss, Flüssigkeit, Fruchtbarkeit, Empathie, Heilung, Krankheit
- **Erde**: Das Land, Stärke, Konstanz, Stillstand, Widerstandskraft
- **Pflanze**: Grün, Wachstum, Verflechtung, Regeneration
- **Tier**: Kreaturen, Menschen, Blut, Körper, Leben, Tod

TU SO VIEL DU KANNST

Du musst nicht jeden Teileffekt einer Fähigkeitenkarte einsetzen können, um sie auszuspielen. Nehmen wir als Beispiel diesen Effekt:



Du musst die Fähigkeitenkarte nicht in 1 Gebiet mit Dahan einsetzen! Müsstest du dies tun, würde das Feld für den Einflussbereich so aussehen:



RUNDENABLAUF

Auf den folgenden Seiten möchten wir euch den ausführlichen Rundenablauf erklären. Jede Runde besteht aus den folgenden 5 **Phasen**:

1. Geister-Phase
2. Phase „Sofort-Fähigkeiten"
3. Invasoren-Phase
4. Phase „Verzögerte Fähigkeiten"
5. Rundenende

Hinweis: Ihr spielt in jeder Phase alle gleichzeitig und könnt euch beliebig absprechen. Kommunikation ist nicht nur erlaubt, sondern geradezu notwendig für den Sieg!

GEISTER-PHASE

Jeder Geist führt die folgenden 3 Schritte nacheinander aus:

1. **Wachstum**: Wähle 1 der Optionen unter „Wachstum" oben auf deinem Geister-Tableau. Jeder Abschnitt (getrennt durch einen „|") ist 1 Option. Du musst alles ausführen, was bei der gewählten Option angegeben wird, kannst aber die Reihenfolge frei wählen. *(Typische Wachstumsoptionen findet ihr auf S. 10)*
2. **Energie erhalten**: Du erhältst so viel Energie aus dem Vorrat, wie die höchste sichtbare Zahl deiner Energieleiste im „Präsenz"-Bereich angibt. Sammle erhaltene Energie neben deinem Geister-Tableau.
3. **Bezahle und spiele Fähigkeitenkarten aus**: Wähle die Fähigkeitenkarten (Sofort- und Verzögerte) aus deiner Kartenhand, die du in diesem Zug nutzen willst. Die maximale Anzahl Karten, die du im aktuellen Zug ausspielen darfst, entspricht der höchsten sichtbaren Zahl deiner „Ausspielen"-Leiste im „Präsenz"-Bereich (auch, wenn du genug Energie hast, um mehr auszuspielen). Du musst sofort die Energie für alle ausgespielten Karten bezahlen, auch für die verzögerten Fähigkeiten.

PHASE „SOFORT-FÄHIGKEITEN"

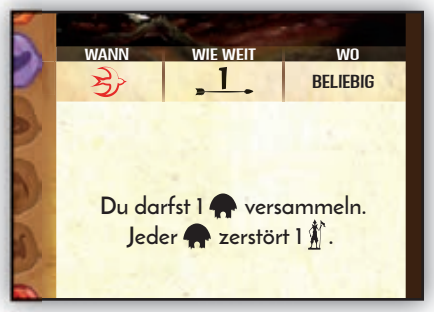
Die Spieler führen in beliebiger Reihenfolge ihre Sofort-Fähigkeiten aus – sowohl auf aktuell ausgespielten Karten als auch die auf ihrem Geister-Tableau angegebenen Permanenten Fähigkeiten. Eine Karte muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste Karte ausgeführt werden darf.

Zur Erinnerung: Bemerkt ein Spieler, dass er einen Effekt einer Fähigkeit (im hellen Feld) nicht ausführen will, muss er die Fähigkeit komplett auslassen.
Manchmal ergibt es Sinn, Fähigkeiten nur wegen ihre Elemente auszuspielen.

Du darfst Sofort-Fähigkeiten **nicht** bis zur Phase „Verzögerte Fähigkeiten" aufsparen.



Karte Spieler 1



Karte Spieler 2

BEISPIEL: *Spieler 1 nutzt seine Sofort-Fähigkeit, wählt als Einflussgebiet ein Gebiet ohne Ödnis mit eigener Präsenz (da die Reichweite 0 beträgt) und versammelt 1 Entdecker von einem angrenzenden Gebiet dorthin (zum „Versammeln" siehe S. 19).*
Spieler 2 nutzt anschließend seine Sofort-Fähigkeit, um dasselbe Gebiet als Einflussgebiet zu wählen und 1 Dahan dorthin zu versammeln. Mit diesem Dahan zerstört er nun den Entdecker, der soeben von Spieler 1 in dieses Gebiet versammelt wurde.

DER KRIEG WARTET NICHT

Einige Geister neigen dazu, sehr lange für die Wahl ihrer Fähigkeitenkarten zu brauchen: Bei Erdgeistern können gefühlte Jahrhunderte vergehen. Doch die Bedrohung durch die Invasoren verbietet eine allzu geruhsame, luxuriöse Handhabung der Zeit.
Jeder Spieler darf eine Begrenzung für die Dauer bis zur Beendung der Geister-Phase festlegen. Dies kann mit einem Zeitmesser geschehen, dem Festmachen an einer Bedingung („Wenn ich zurückkomme, geht es weiter"), oder auf beliebige andere Art.
Allerdings ist dies ein kooperatives Spiel, daher ziemen sich keine drakonischen Maßnahmen.

WER ENTSCHEIDET?

Wenn im Spiel allgemeine Entscheidungen gefällt werden (wohin sich Ödnis ausbreitet, welche Invasoren Schaden nehmen, etc.) und nicht definiert ist, wer diese Entscheidung fällt – was tun?

Rührt die Entscheidung von einer Fähigkeit her, entscheidet der Geist, der diese Fähigkeit ausgespielt hat.
In anderen Fällen sollten die Spieler eine Einigung erzielen.

Im seltenen Fall, dass ihr euch nicht einig werdet:

- Entscheidungen, die sich auf bestimmte Gebiete beziehen, fällt der Geist, auf dessen Start-Spielplan das betreffende Gebiet liegt.
- Andere Fälle entscheidet der Besitzer des Spiels, bzw. der Organisator der Spielerunde.

INVASOREN-PHASE

Die Invasoren-Phase besteht aus folgenden 4 Schritten:

1. Verödete Insel – Nur im Fortgeschrittenen Spiel
2. Furcht
3. Invasoren-Aktionen
   3a. Wüten
   3b. Bauen
   3c. Entdecken
4. Invasoren-Karten weiterschieben

1. VERÖDETE INSEL – Nur im Fortgeschrittenen Spiel
Liegt die Ödnis-Karte auf der Seite „Blühende Insel", überspringt diesen Schritt. Wurde die Ödnis-Karte bereits auf die Seite „Verödete Insel" gedreht, folgt den dortigen Anweisungen.

2. FURCHT

Liegen 1 oder mehrere aktive Furcht-Karten bereit, dreht den verdeckten Stapel als Ganzes um, handelt die Karten eine nach der anderen in der Reihenfolge ab, wie sie aktiviert wurden und legt sie anschließend auf den Ablagestapel. Führt nur den Effekt für die aktuelle Furchtstufe aus.
Hinweis: Diese kann sich gesteigert haben, seit die Karte aktiviert wurde.
Furchteffekte sind sofort auszuführen bzw. wirken sich nur auf diese Runde aus.

3. INVASOREN-AKTIONEN

Jetzt sind die Invasoren am Zug. Das Invasoren-Tableau gibt vor, in welchen Gebieten die Invasoren agieren und was sie dort machen.
Betrachtet dazu die Karten auf den 3 Aktionsfeldern *Wüten*, *Bauen* und *Entdecken*. In genau dieser Reihenfolge führen die Invasoren nun ihre Aktionen auf. Dabei beschränken sie sich jedoch bei jeder der 3 Aktionen auf Gebiete der Landschaftsart, die auf der entsprechenden Karte abgebildet ist.
Während ihr bereits bei der Planung eurer Fähigkeiten sehen könnt, in welchen Gebieten gewütet und gebaut wird, wird die Karte auf dem Aktionsfeld *Entdecken* erst vor der Ausführung der Aktion aufgedeckt. In der ersten Spielrunde liegt auf dem Feld *Wüten* noch keine Karte. Daher wird diese Aktion übersprungen.

3a. WÜTEN

Die Invasoren wüten in den Gebieten der Landschaftsart, die auf der Karte auf dem Aktionsfeld *Wüten* angezeigt wird.
Hinweis: Auf Stufe III-Invasoren-Karten werden jeweils 2 Landschaftsarten angezeigt.

Dazu fügen die Invasoren zunächst den betroffen Gebieten und den Dahan in diesen Gebieten Schaden zu, erst danach schlagen überlebende Dahan zurück.

In jedem betroffenen Gebiet fügen Invasoren wie folgt Schaden zu: Jeder Entdecker 1, jedes Dorf 2, jede Stadt 3. Addiert den Gesamtschaden und reduziert ihn durch Verteidigungsfähigkeiten *(siehe S. 18)*. Führt dann in jedem betroffenen Gebiet folgende **2** Punkte aus:

- **Invasoren schaden dem Land**: Legt bei 2 oder mehr Schaden genau 1 Ödnis-Marker vom Invasoren-Tableau in das Gebiet *(siehe Spalte rechts)*. Bei weniger Schaden geschieht nichts. Zur Verdeutlichung: Auch bei 4 oder mehr Schaden legt ihr nur 1 Ödnis-Marker in das betroffene Gebiet.
- **Invasoren bekämpfen die Dahan**: Pro 2 Schaden wird 1 Dahan zerstört. Erleidet ein Dahan 1 Schaden, wird er als Zeichen der Beschädigung umgedreht. Die Invasoren zerstören Dahan so effektiv wie möglich. Ihr könnt also nicht 2 Schaden auf 2 Dahan aufteilen, um beide zu retten. Beschädigte Dahan werden am Ende der Runde geheilt und wieder aufrecht hingestellt.

Nachdem der Schaden durch die Invasoren in einem Gebiet vollständig abgehandelt wurde, schlagen die verbliebenen Dahan zurück: Jeder Dahan fügt den Invasoren 2 Schaden zu. *(siehe S. 11, Spalte rechts)*. Die Dahan schlagen auch dann zurück, wenn die Invasoren keinen Schaden zugefügt haben (z.B. aufgrund von Verteidigungsfähigkeiten), nicht aber, wenn die Aktion *Wüten* in 1 Gebiet überhaupt nicht ausgeführt wurde. Präsenzen der Geister schlagen nie zurück, da die Invasoren nicht die Geister direkt angreifen.

DURCH FURCHTEFFEKTE AKTIVIERTE FURCHT-KARTEN

Die meisten Furchteffekte führen nicht zu noch mehr Furcht. Sie entfernen Invasoren eher, als dass sie diese schädigen oder zerstören. Es gibt allerdings Ausnahmen. Aktiviert ihr während des Schrittes „Furcht" 1 weitere Furcht-Karte, schiebt ihr die neu aktivierte Karte als letzte unter den Stapel der Furcht-Karten, den ihr gerade abhandelt.

„JEDER SPIELER"

Viele Furchteffekte werden von „jedem Spieler" ausgeführt. Anders als bei Fähigkeiten gibt es bei Furchteffekten im Allgemeinen keine Beschränkung auf bestimmte Gebiete. Ausschlaggebend ist lediglich der Text der Furcht-Karte. Die Spieler führen nacheinander die Aktion der Karte jeweils vollständig aus, bevor der nächste Spieler damit an der Reihe ist.

REIHENFOLGE DER GEBIETE?

Macht es bei einer Aktion einen Unterschied, in welcher Reihenfolge Gebiete abgehandelt werden, liegt die Entscheidung bei euch.

EFFEKTE DER ÖDNIS

AUSBREITUNG: Immer, wenn ihr 1 Ödnis-Marker in 1 Gebiet hinzufügt, in dem bereits mindestens 1 Ödnis-Marker liegt, müsst ihr außerdem einen weiteren Ödnis-Marker in 1 der benachbarten Gebiete legen. Liegt dort ebenfalls bereits ein Ödnis-Marker, geht die Ausbreitung weiter...

PRÄSENZEN & ÖDNIS: Wird einem Gebiet 1 Ödnis-Marker hinzugefügt, vernichtet dies 1 Präsenz von jedem in diesem Gebiet anwesenden Geist.
Achtung: Vernichtete Präsenzen werden aus dem Spiel genommen (zurück in die Box) und nicht zurück auf die Geister-Tableaus gelegt!



RUNDENABLAUF

ZUR ERINNERUNG!

Wüten, Bauen und Entdecken betreffen nur Gebiete der auf der jeweiligen Karte angezeigten Landschaftsart(en)! Wüten und Bauen betreffen nur Gebiete mit Invasoren! Entdecken betrifft nur die Gebiete mit mindestens 1 Dorf/Stadt und Gebiete, die an ein Gebiet mit mindestens 1 Dorf/Stadt oder den Ozean angrenzen.

INVASOREN-KARTEN STUFE II

Die meisten Invasoren-Karten der Stufe II haben ein Flaggensymbol. Dieses Symbol könnt ihr zunächst ignorieren. Es wird erst dann relevant, wenn ihr mit der Variante „Nationen" spielt.

Mit den Nationen werden Eskalationseffekte eingeführt. Sie werden ausgeführt, sobald eine Karte mit dem Flaggensymbol aufgedeckt wird, also noch **vor** der Aktion *Entdecken*, es sei denn, dies ist bei der Nation anders angegeben. Einige Nationen modifizieren auch die Aktion *Entdecken* selbst.



INVASOREN-KARTEN STUFE III

Invasoren-Karten der Stufe III zeigen jeweils 2 verschiedene Arten von Gebieten mit einem „+" dazwischen. Die Invasorenaktionen betreffen dann alle Gebiete beider Arten.

3b. BAUEN

Die Invasoren bauen nur in Gebieten der Landschaftsart, die auf der Karte auf den Aktionsfeld *Bauen* angezeigt wird.

Fügt in jedem Gebiet dieser Landschaftsart, in dem mindestens 1 Invasor (Entdecker, Dorf oder Stadt) ist, entweder 1 Dorf oder 1 Stadt hinzu:

- Hat das Gebiet mehr Dörfer als Städte, fügt 1 Stadt hinzu. (Ihr wechselt nicht 1 Dorf gegen 1 Stadt aus – ihr fügt 1 zusätzliche Stadt aus dem Vorrat hinzu!)
- Fügt ansonsten 1 Dorf hinzu.

Hinweis: In Gebieten ohne Invasoren wird nicht gebaut!

3c. ENTDECKEN

Neue Entdecker erkunden das Land. Sie kommen vom Ozean, aus Dörfern oder Städten. Deckt jetzt die oberste Karte des Invasoren-Stapels (der auf dem Aktionsfeld *Entdecken* liegt) auf und legt sie auf den Stapel. Fügt jedem Gebiet dieser Landschaftsart genau 1 Entdecker hinzu, das mindestens

- 1 Dorf oder 1 Stadt enthält

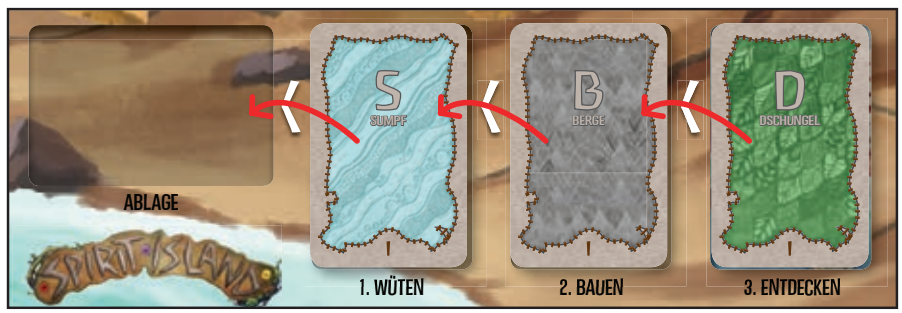
oder

- an ein beliebiges Gebiet mit Dorf oder Stadt oder den Ozean angrenzt.

In einem Gebiet werden **niemals** 2 Entdecker hinzugefügt. Der Entdecker wird aus dem Vorrat genommen.
Zur Erinnerung: Ist keine Karte zum Aufdecken vorhanden, ist die Zeit abgelaufen und ihr habt das Spiel verloren.

4. INVASOREN-KARTEN WEITERSCHIEBEN

Nach dem Entdecken werden alle 3 Invasoren-Karten nach links verschoben: Die *Wüten*-Karte auf den Ablagestapel, die *Bauen*-Karte auf das *Wüten*-Feld und die *Entdecken*-Karte auf das *Bauen*-Feld. In der nächsten Runde werden die Invasoren also dort wüten, wo sie gerade gebaut haben, und bauen, wo sie gerade entdeckt haben.



PHASE „VERZÖGERTE FÄHIGKEITEN"

Die Spieler führen jetzt verzögerte Fähigkeiten aus – sowohl auf aktuell ausgespielten Karten als auch die auf ihrem Geister-Tableau angegebenen Permanenten Fähigkeiten. Diese Phase verläuft genau wie die Phase „Sofort-Fähigkeiten".

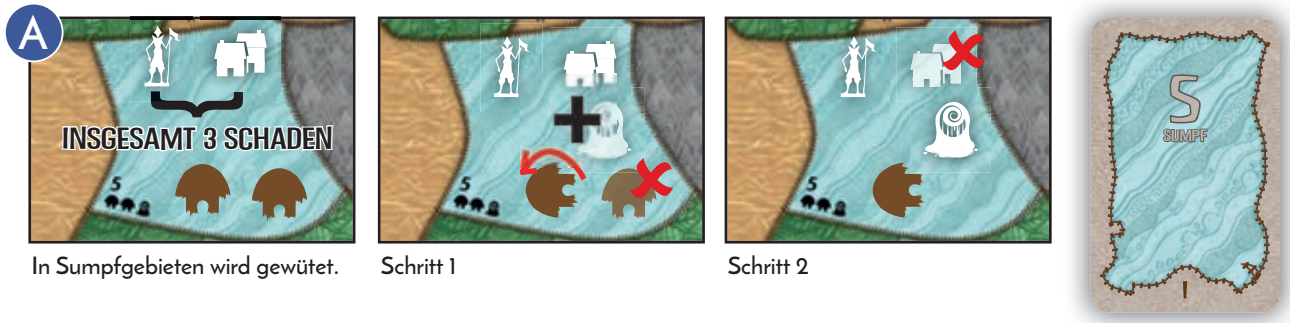
RUNDENENDE

Am Ende jeder Runde werft ihr eure gespielten Fähigkeitenkarten ab und heilt beschädigte Dahan und Invasoren.

Karten abwerfen: Ihr werft alle in dieser Runde ausgespielten Karten auf euren persönlichen Ablagestapel ab.
Elemente verschwinden: Mit den Fähigkeiten verschwinden auch die Elemente der ausgespielten Fähigkeitenkarten.
Schäden zurücksetzen: Alle in dieser Runde zugefügten Schäden werden „geheilt". Spielmaterial, das umgedreht oder gekippt wurde, um einen Teilschaden anzuzeigen, wird wieder aufrecht hingestellt.

Wurden in dieser Runde Erinnerungsplättchen für Kurzzeiteffekte platziert, gehen diese nun zurück an den jeweiligen Spieler.
Hinweis: Überschüssige Energie müsst ihr nicht abwerfen. Ihr könnt sie in den kommenden Runden nutzen.

BEISPIELE WÜTEN



In Sumpfgebieten wird gewütet. Schritt 1 Schritt 2

Option 1 Option 2

In diesen Beispielen zeigt die Invasoren-Karte „Sumpf" an, deshalb wüten die Invasoren in Sumpfgebieten.

A Im Sumpfgebiet sind 2 Dahan, 1 Dorf und 1 Entdecker. Dorf und Entdecker fügen zusammen 3 Schaden zu (Dorf 2, Entdecker 1) - sowohl dem Gebiet, als auch den Dahan.

Schritt 1: Die 3 Schaden für das Gebiet führen zu 1 zusätzlichen Ödnis-Marker (ab 2 Schaden). Für die Dahan bedeuten sie, dass 1 Dahan zerstört und der 2. umgedreht wird.

Schritt 2: Nun schlagen die Dahan zurück und fügen den Invasoren 2 Schaden zu. Die Spieler entscheiden, mit den 2 Schaden das Dorf zu zerstören. Dies erzeugt 1 Furcht.

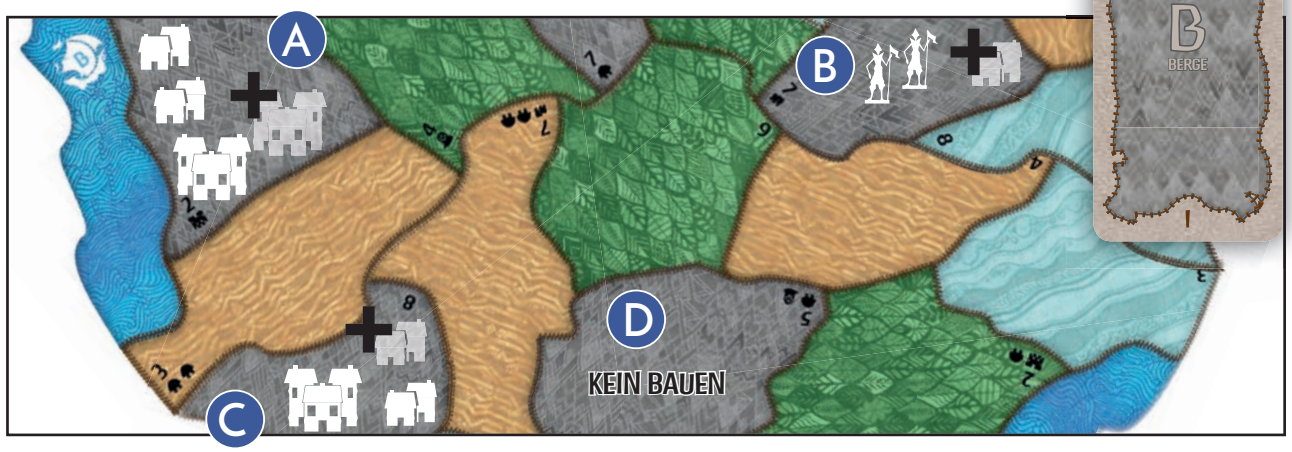
B Die Stadt fügt dem Gebiet 3 Schaden zu, die zu 1 zusätzlichen Ödnis-Marker führen. Da hier bereits 1 Ödnis liegt, ist eine Ausbreitung die Folge: Ein angrenzendes Gebiet erhält ebenfalls 1 zusätzlichen Ödnis-Marker. 2 der möglichen Gebiete wären:

Option 1: Die Ödnis breitet sich nach Gebiet 2 aus, das bisher noch leer ist.

Option 2: Die Ödnis breitet sich nach Gebiet 7 aus und vernichtet dort je 1 Präsenz von Gelb (womit das Gebiet keine Heilige Stätte für Gelb mehr ist) sowie 1 Präsenz von Violett (womit Violett hier gar nicht mehr präsent ist). Zerstörte Präsenzen werden zurück in die Box und nicht auf euer Geister-Tableau gelegt.

Option 1 ist wahrscheinlich die bessere Option, da keine Präsenz vernichtet wird.

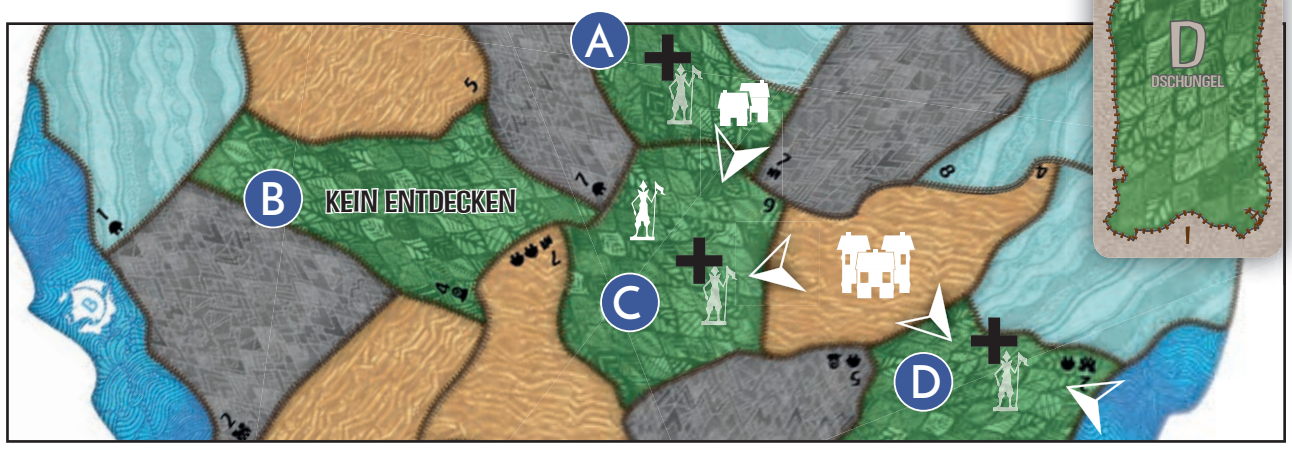
BEISPIELE BAUEN



In diesem Beispiel zeigt die Invasoren-Karte „Berge" an, deshalb bauen die Invasoren in Gebieten mit Bergen.

A In diesem Gebiet sind mehr Dörfer als Städte, also wird 1 Stadt gebaut.
B In diesem Gebiet sind nur Entdecker, also gleich viele Dörfer wie Städte, nämlich keine. Also wird hier 1 Dorf gebaut.
C In diesem Gebiet sind gleich viele Dörfer wie Städte, also wird hier 1 Dorf gebaut.
D In diesem Gebiet sind keine Invasoren, also wird hier nicht gebaut.

BEISPIELE ENTDECKEN



In diesem Beispiel zeigt die Invasoren-Karte „Dschungel" an, deshalb entdecken die Invasoren in Dschungelgebieten.

A In diesem Gebiet ist bereits 1 Dorf, also wird 1 Entdecker hinzugefügt.
B Dieses Gebiet ist kein Küstengebiet und grenzt an kein Gebiet mit Dorf oder Stadt an, also wird hier nicht entdeckt.
C Dieses Gebiet grenzt an ein Gebiet mit Dorf oder Stadt an, also wird 1 Entdecker hinzugefügt.
D Dieses Gebiet ist Küstengebiet und grenzt an ein Gebiet mit einer Stadt an. Eine dieser Bedingungen wäre bereits ausreichend. Genau 1 Entdecker wird hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE SPIELPRINZIPIEN

WELCHE FÄHIGKEITENKARTEN KANN ICH VERGESSEN?

Jede deiner Karten! Von deiner Hand, deinem Ablagestapel oder (wenn du mitten in der Runde eine Starke Fähigkeit erhältst) den Karten im Spiel. Es kann sogar die Starke Fähigkeit sein, die du gerade gewählt hast. Vergisst du eine gerade im Spiel befindliche Karte, verlierst du sofort die darauf abgebildeten Elemente und kannst die Karte nicht mehr nutzen. Hast du sie bereits genutzt, gilt der dadurch ausgelöste Effekt noch bis Rundenende.

SCHÄDEN AN INVASOREN

Invasoren sind zwar nicht die einzigen, die Schaden erleiden – auch dem Land und den Dahan wird durch wütende Invasoren Schaden zugefügt. Doch bei Weitem überwiegt der Schaden, der Invasoren zugefügt wird. Immer, wenn eine Fähigkeiten- oder Furcht-Karte oder ein anderer Effekt Schaden zufügt, meint dies „Schaden den Invasoren", es sei denn, es ist anders angegeben. Die allermeisten Fähigkeiten der Geister schaden weder dem Land noch den Dahan.

FURCHT DURCH ZERSTÖRUNG

Immer, wenn ein Dorf oder eine Stadt zerstört wird (durch Schaden oder auf andere Weise), versetzt das die Invasoren in Furcht. Jede zerstörte Stadt erzeugt 2 Furcht, jedes zerstörte Dorf 1 Furcht – zusätzlich zu der Furcht, die ggf. durch die Fähigkeit selbst erzeugt wird.
Entfernt oder ersetzt ihr ein Dorf oder eine Stadt, wird diese Furcht nicht erzeugt.

FÄHIGKEITENKARTEN ERHALTEN

Normalerweise erhältst du weitere Fähigkeiten durch Wachstumsoptionen, aber auch durch einige Effekte von Fähigkeiten. Neue Fähigkeitenkarten erhältst du direkt auf die Hand.

Einsteigerspiel: Erhältst du 1 neue Fähigkeitenkarte, nimm dir einfach die nächste Karte der Liste, die auf deiner Übersichtskarte „Steigerung deiner Fähigkeiten" angegeben ist.
Ist dies eine Starke Fähigkeit, musst du 1 deiner Fähigkeiten vergessen (siehe linke Spalte) und auf den entsprechenden Ablagestapel abwerfen. (Eigene Spezialfähigkeiten schiebst du unter dein Geister-Tableau.)

Fortgeschrittenes Spiel: Immer, wenn es heißt „erhalte 1 Fähigkeitenkarte", musst du folgendes tun:

- Entscheide, ob du eine Schwache oder eine Starke Fähigkeit erhältst. Ziehe 4 Karten vom entsprechenden Stapel. (Wenn nötig, mische den entsprechenden Ablagestapel und verwende diesen als weiteren Zugstapel.)
- Behalte 1 der gezogenen Karten auf der Hand. Wirf die anderen 3 Karten auf den entsprechenden Ablagestapel ab.
- Behältst du eine Starke Fähigkeit, musst du 1 deiner Fähigkeiten vergessen: Wirf 1 Fähigkeitenkarte deiner Wahl auf den jeweiligen Ablagestapel ab. Ist es eine deiner Spezialfähigkeiten, schiebe sie unter dein Geister-Tableau.

FÄHIGKEITEN UND FURCHTEFFEKTE

SCHADEN, ZERSTÖRUNG UND ENTFERNEN

Erleidet ein Invasor mindestens so viel Schaden, wie er Abwehrkraft hat *(siehe auf S. 11: „Invasoren")*, wird er sofort zerstört. Zugefügter Schaden mehrerer Fähigkeiten im selben Gebiet wird addiert.
Ein Dorf zerstören erzeugt 1 Furcht, eine Stadt zerstören 2 Furcht. Immer, wenn bei Fähigkeiten oder Effekten von „Schaden" die Rede ist, meint dies Schaden an Invasoren, wenn nicht anders angegeben. Wenn Schaden zugefügt wird, könnt ihr diesen auf die im entsprechenden Gebiet befindlichen Invasoren nach eurer Wahl aufteilen.
Manche Effekte „entfernen" Invasoren, was thematisch bedeutet, dass sie vor Furcht fliehen. Legt das jeweilige Spielmaterial zurück in den Vorrat. Einige Effekte „ersetzen" Invasoren: Entfernt zuerst den Invasor, dann platziert etwas anderes an dieselbe Stelle. Das Ersetzen erzeugt keine Furcht. Aber: War der ersetzte Invasor beschädigt, übernimmt der neue Invasor diesen Schaden. Dies kann dazu führen, dass der neu eingesetzte Invasor sofort stirbt (und dadurch Furcht erzeugt wird). Öfter zerstören Effekte Invasoren direkt. Legt das jeweilige Spielmaterial zurück in den Vorrat.
Wichtig: Bei Rundenende werden allerdings übrige Teilschäden repariert.

VERTEIDIGEN

Einige Fähigkeiten lassen dich 1 Einflussgebiet verteidigen, reduzieren also den durch die Invasoren zugefügten Schaden an Land und Dahan. „Verteidigen 2" bedeutet also, „Fügen die Invasoren diesem Einflussgebiet (Land und Dahan) in dieser Runde Schaden zu, reduziere den Gesamtschaden um 2." Die Verteidigung mehrerer Fähigkeiten werden addiert. Eine Verteidigung währt bis zum Rundenende. Die Erinnerungsplättchen haben auf der Rückseite ein Schild abgebildet, das ihr zur Erinnerung in 1 Gebiet legen könnt, das in dieser Runde verteidigt wird. **Hinweis**: Auch wenn durch die Verteidigung sämtlicher Schaden in einem Gebiet verhindert wird, schlagen die Dahan anschließend zurück!



VERTEIDIGUNGSSEITE DER ERINNERUNGSPLÄTTCHEN

ÖDNIS ENTFERNEN

Einsteigerspiel: Entfernt ihr Ödnis-Marker von der Insel, legt sie zurück auf das Ödnis-Feld.

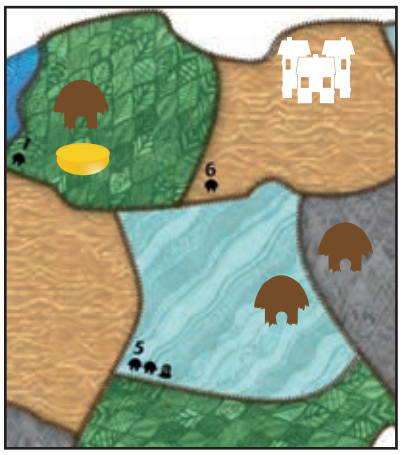
Fortgeschrittenes Spiel: Entfernt ihr Ödnis-Marker von der Insel, legt sie zurück auf die Ödnis-Karte. Einmal auf die Seite „Verödet" gewendet, wird sie nicht mehr zurück auf „Blühende Insel" gedreht, egal, wie viele Ödnis-Marker ihr zurücklegt.

VERSAMMELN UND VERSCHIEBEN

Einige Fähigkeiten geben dir die Möglichkeit, Invasoren oder Dahan im Einflussgebiet zu **versammeln**. (z. B. „Versammle 1 " oder „Versammle bis zu 3 "). Dies bedeutet so viel wie: „Bewege so viele Invasoren/Dahan von 1 oder mehr angrenzenden Gebieten in dein ausgewähltes Einflussgebiet." Versammeln kannst du immer nur aus angrenzenden Gebieten, eine größere Reichweite ändert hieran nichts.

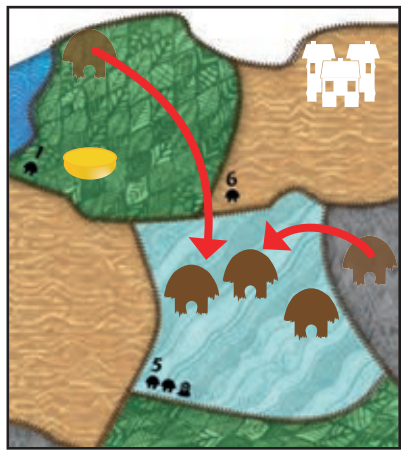
Andere Fähigkeiten geben dir die Möglichkeit, Invasoren oder Dahan aus dem Einflussgebiet zu **verschieben** (z.B. „Verschiebe 1 " oder „Verschiebe bis zu 3 "). Dies ist genau das Gegenteil zum Versammeln; es bedeutet: „Bewege so viele Invasoren/Dahan aus deinem ausgewählten Einflussgebiet in 1 oder mehrere angrenzende Gebiete". Auch hier ändert eine größere Reichweite nichts: Verschoben wird nur in angrenzende Gebiete. Befinden sich mehrere Invasoren/Dahan im Einflussgebiet, darfst du sie in 1 oder mehrere Gebiete verschieben. Vom Spielplan oder in den Ozean verschieben ist selbstredend nicht möglich.

BEISPIEL VERSAMMELN UND VERSCHIEBEN



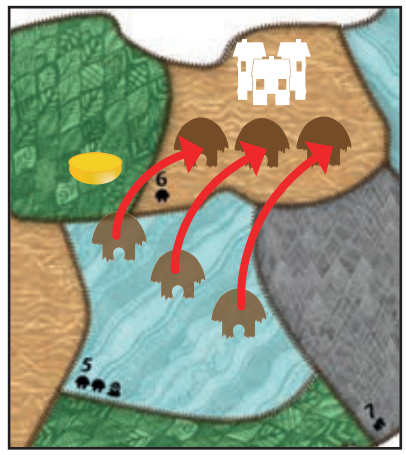
Die Invasoren werden in der nächsten Runde in der Wüste Nr. 6 wüten. Die Spieler möchten, dass die Dahan dann gegen die dortige Stadt zurückschlagen.

VERSAMMELN



Mit der Karte „Ruf zum Aufbruch" versammelt der gelbe Geist 2 Dahan aus angrenzenden Gebieten im Einflussgebiet Nr. 5.

VERSCHIEBEN



Anschließend nutzt der Spieler die zweite Hälfte des Karteneffekts und verschiebt 3 Dahan aus seinem Einflussgebiet Nr. 5 ins Gebiet Nr. 6. Beim nächsten Wüten wird zwar 1 Dahan zerstört und 1 Ödnis hinzugefügt, aber die anderen beiden Dahan werden zurückschlagen und die Stadt zerstören.

WIEDERHOLEN

Eine Fähigkeit zu wiederholen bedeutet, dass du den Effekt 1x erneut ausführen darfst – ohne das „Wiederholen" selbst kettenartig zu wiederholen. Die Elemente der Karte werden nicht verdoppelt (sie sind nicht Teil des Effekts). Der Effekt wird ebenso „Sofort" oder „Verzögert" wiederholt, wie der ursprüngliche Effekt. Hier noch einige Details dazu:

- Veränderungen einer Fähigkeit (z.B. von „Verzögert" zu „Sofort" oder zusätzliche Reichweite, durch andere Effekte) gelten auch für die Wiederholung.
- Du kannst bei der Wiederholung andere Entscheidungen treffen (z.B. Einflussgebiet).
- Wenn speziell für die Wiederholung angegeben wird, wo sie einzusetzen ist, gelten diese Angaben vor den üblichen Regeln für Reichweite und Einflussgebiete. Ansonsten gelten die üblichen Regeln. Du kannst auch dasselbe Einflussgebiet wählen wie bei der ersten Ausführung.
- Einen Effekt zu wiederholen gilt nicht als weiteres Ausspielen einer Fähigkeitenkarte *(z.B. bei „Energieschub")*. Es zählt aber als weitere Fähigkeit *(z.B. für den „Boten der Albträume")*.

BEISPIELKARTE MIT VERSAMMELN, ALS AUCH VERSCHIEBEN





TIPPS ZUM SPIEL

HOPPLA!

Ihr merkt plötzlich, dass ihr eine Fähigkeitenkarte 4 Runden lang in Gebieten eingesetzt habt, die sie gar nicht hätte beeinflussen können. Was tun?

Die Antwort: Keine Panik.

Vor allem in euren ersten Partien werden euch immer wieder kleine Spielfehler unterlaufen. Höchstwahrscheinlich werden diese aber nicht spielentscheidend sein, die Partie wird nur etwas schwieriger oder einfacher.

So lange euch das Spiel Spaß macht, ist alles gut – kein Grund, „zurückzuspringen" und Fehler zu korrigieren. Merkt euch einfach die korrekte Regel und spielt mit dieser weiter!

SPIELABLÄUFE OPTIMIEREN

- Legt beim Ausspielen von Fähigkeitenkarten die erforderlichen Energieplättchen darauf, dann vergesst ihr nicht, für die Karte zu bezahlen.
- Nach dem Abhandeln einer Fähigkeitenkarte könnt ihr sie ein wenig nach oben schieben oder seitlich drehen, um anzuzeigen, dass ihr sie abgehandelt habt. Werft sie bis zum Rundende nicht ab – ihr wollt womöglich noch ihre Elemente für Permanente Fähigkeiten nutzen!
- Wenn ihr einen Furchteffekt abhandelt, der sich auf eine Invasoren-Aktion bezieht (z.B. „Verteidigen 2 in allen Gebieten"), legt die Karte auf die entsprechende Invasoren-Karte, damit ihr den Effekt nicht vergesst.
- Jeder Inselspielplan hat genau 2 Gebiete jeder Art. Diese Tatsache hilft beim Finden aller Gebiete einer bestimmten Art.
- Achtet beim Abhandeln der Invasoren-Aktionen darauf, dass immer 1 Spieler 1 Aktion übernimmt, so dass ihr nicht versehentlich Aktionen doppelt ausführt. Ihr könnt auch vereinbaren, dass jeder Spieler alle Invasoren-Aktionen auf seinem Start-Spielplan ausführt; so bekommen auch Einsteiger ein Gefühl dafür, wie die Invasoren agieren.
- Nachdem ihr bei der Spielvorbereitung die Ödnis-Marker auf die Ödnis-Karte (bzw. dem Ödnisfeld) und die Insel verteilt habt, legt die restlichen Marker zurück in die Schachtel. Dies verhindert, dass ihr versehentlich Ödnis-Marker von einem vermeintlichen Vorrat nehmt. Ihr müsst dann nur 1x im Spiel (wenn die Insel (im fortgeschrittenen Spiel) „verödet") auf die Marker in der Schachtel zugreifen.
- Versucht beim Koordinieren mit euren Mit-Geistern nicht, euch jedes Detail jeden Geist betreffend einzuprägen – das ist kaum zu bewältigen. Konzentriert euch lieber auf bestimmte Ziele und kümmert euch nur um Details, wenn nötig.
- Es gibt Spieler mit einem sehr analytischen und perfektionistischen Spielstil, während andere das Spiel sich lockerer entwickeln lassen. Das Spiel funktioniert auf beide Weisen (oder irgendwo dazwischen), aber es kann frustrierend sein, wenn beide Extreme in einer Partie vertreten sind. Achtet darauf, dass sich alle einig sind, was die Zeit zum Nachdenken angeht.



STRATEGISCHE HINWEISE

Möchtet ihr euch der Herausforderung ohne weitere Hinweise stellen, könnt ihr nun eure erste Partie beginnen.

Für alle anderen, haben wir hier einige grundlegende Tipps, die euch den Einstieg erleichtern.

DIE INVASOREN BEKÄMPFEN

- Zerstört oder vertreibt Invasoren, bevor sie *Bauen*, um ihre weitere Ausbreitung zu verhindern.
- Zerstört Invasoren, bevor sie *Wüten*, damit sie der Insel und den Dahan keinen Schaden zufügen. Gerade zu Beginn des Spiels kann es jedoch besser sein, Invasoren am *Bauen* zu hindern, da dies die langfristige Ausbreitung und Schäden in den Folgerunden stoppt.
- Sobald Invasoren über die Aktion *Entdecken* in eine bestimmte Landschaftsart vorgedrungen sind, wisst ihr, dass sie dort in der nächsten Runde *bauen* und in der übernächsten *wüten* werden. Dies hilft euch bei der Planung, v.a. bezüglich verzögerter Fähigkeiten.

WO SOLLEN WIR PRÄSENZEN/HEILIGE STÄTTEN PLATZIEREN?

- Nahe genug an die Invasoren, so dass ihr eure Fähigkeiten gegen sie einsetzen könnt.
- Nicht in Gebieten, in denen Invasoren demnächst wüten und Ödnis hinzufügen werden. Dies vernichtet eure Präsenzen.
- Viele zerstörende Fähigkeiten und vorteilhafte Furchteffekte benötigen Heilige Stätten, also sollten auch diese nahe bei den Invasoren sein.

WOHIN SOLLEN WIR DIE DAHAN BEWEGEN?

- In Gebiete mit einigen wenigen Invasoren. Viele Furchteffekte vertreiben Invasoren aus Gebieten mit Dahan oder lassen die Dahan offensiv werden. Wenn Invasoren in solchen Gebieten *wüten*, schlagen dortige Dahan zurück. Bedenkt jedoch, dass die Invasoren zunächst Schaden zufügen und nur überlebende Dahan zurückschlagen.
- Nicht in Gebiete mit vielen Invasoren. Wenn die Zerstörung der Dahan durch „wütende" Invasoren droht, bewegt sie aus der Gefahrenzone!

ALLGEMEINE HINWEISE

- Ödnis wird schnell zur Gefahr, wenn erst mal eine „Ausbreitung" stattgefunden hat. Versucht, Ödnis aus Gebieten zu entfernen, bevor eine zweite Ödnis hinzugefügt wird.
- Wenn ihr Schwierigkeiten hast, sinnvolle Einflussbereiche für eure Fähigkeiten zu finden, kann das 2 Gründe haben:
  1. Ihr gewinnt! Stehen die Invasoren mit dem Rücken zur Wand, fokussiert euch auf den Sieg.
  2. Eure Präsenzen und Heiligen Stätten sind zu weit von den Gebieten entfernt, die ihr beeinflussen wollt. Zielt darauf ab, neue Präsenzen und Heilige Stätten näher an die Invasoren zu bringen.
- Wenn ihr stets nur sehr wenig Energie zur Verfügung habt, versucht, mehr Energie von der Energieleiste zu generieren, weniger Fähigkeitenkarten als erlaubt auszuspielen, weniger teure Fähigkeiten auszuspielen oder in den nächsten Runden Wachstumsoptionen zu wählen, die euch Energie einbringen.
- Starke Fähigkeiten auszuspielen benötigt viel Energie, außerdem müsst ihr eine Fähigkeit „vergessen", wenn ihr sie erhaltet. Bei Spielbeginn solltet ihr daher eher Schwache Fähigkeiten wählen.

SPIEL ZU SCHWIERIG?

Wenn ihr den Eindruck habt, dass das Spiel zu schwer ist, könnt ihr folgende Veränderungen vornehmen:

- Lasst alle Geister nach der Spielvorbereitung eine zusätzliche Wachstumsoption wählen, um das Spiel etwas einfacher zu machen.
- Überspringt die Startaktion der Invasoren am Ende der Spielvorbereitung, um das Spiel deutlich einfacher zu machen.
- Tut beides für ein sehr viel einfacheres Spiel.

Hinweis: Zwei Regeln bezüglich der Ödnis können das Spiel zur Qual machen, wenn sie falsch gespielt werden: Die Aktion *Wüten* fügt nur 1 Ödnis-Marker in 1 Gebiet hinzu (nicht 1 pro 2 Schaden!), und die Ausbreitung erfolgt nur in 1 angrenzendes Gebiet (nicht in alle!).

VARIANTEN

SOLO-VARIANTE

Bis auf die Tatsache, dass ein einzelner Inselspielplan die gesamte Insel darstellt, funktioniert das Solo-Spiel im Grunde wie das normale Spiel mit mehreren Spielern. Der einzige Unterschied ist, dass sich Fähigkeiten mit dem Einflussbereich „andere Geister" auf den Geist des Solo-Spielers anwenden lassen; allerdings fallen Vorteile von Fähigkeiten weg, die gelten, wenn man diese nicht auf den eigenen, sondern andere Geister anwendet, wie „*Gabe der Stetigkeit*" oder „*Elementar-Schub*". Außerdem fällt das Glück beim Ziehen der Karten stärker ins Gewicht und es gibt keine weiteren Geister, um die Schwächen und Beschränkungen des eigenen Geistes in der Partie auszugleichen.

NATIONEN

Nationen sind feindliche Kolonialmächte. Ihr könnt für eine Partie optional genau 1 Nation hinzunehmen – dies bietet euch eine größere Spieltiefe und eine weitere strategische Ebene. Entscheidet vor der Spielvorbereitung, ob ihr mit einer Nation spielen wollt, denn einige modifizieren bereits die Spielvorbereitung.
Die jeweilige Nationen-Karte gibt einen speziellen Eskalationseffekt an, der ausgeführt wird, wenn ein auf einer Invasoren-Karte der Stufe II erscheint *(siehe Seite 16)*. Einige Nationen fügen dem Spiel zusätzliche Niederlage-Bedingungen hinzu. Diese beiden Ergänzungen bilden die Ausgangsbasis einer Nation, die das Spiel bereits ein wenig schwieriger macht. Von dort aus bietet jede Nation unterschiedlich schwierige Level (Zahlen linke Spalte). Alle aufgeführten Auswirkungen auf das Spielgeschehen sind kumulativ: Spielt ihr gegen Level 3, gelten auch die Auswirkungen der Level 1 und 2. Einige Nationen modifizieren die Invasoren-Aktionen. Ihr könnt die Erinnerungsplättchen unter die entsprechenden Aktionsfelder auf dem Invasoren-Tableau legen, um euch daran zu erinnern. *Eine Vergleichstabelle für die Schwierigkeit der Levels aller Nationen findet ihr auf Seite 28.*

NATIONEN-KARTEN

KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN

Zusätzliche Niederlage-Bedingung
Keine

Eskalation Stufe II
Landnahme: Auf jedem Spielplan mit / : +1 in 1 Gebiet ohne (eure Wahl).

Level	*Furchtkarten*	*Effekte (kumulativ)*
1	9 (3/3/3)	**Schnellstart:** Stellt bei der Spielvorbereitung +1 in jedes Gebiet Nr. 3.
2	9 (3/3/3)	**Welle von Kolonisten:** Schiebt beim Vorbereiten des Invasoren-Stapels 1 der Stufe III Invasoren-Karte zwischen Stufe I und Stufe II. (Neue Kartenreihenfolge: III-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	**Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um 1 Stufe I Karte. (Neue Kartenreihenfolge: II-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	**Erhöhter Zeitdruck:** Reduziert den Invasoren-Stapel zudem um 1 Stufe II Karte. (Neue Kartenreihenfolge: II-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	**Gnadenlose Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um 1 weitere Stufe I Karte. (Neue Kartenreihenfolge: I-3-2222-3333)
6	12 (4/4/4)	**Totale Effizienz:** Reduziert den Invasoren-Stapel um alle Stufe I Karten. (Neue Kartenreihenfolge: 3-2222-3333)

KÖNIGREICH ENGLAND

Zusätzliche Niederlage-Bedingung
Mächtige Hauptstadt: 7 oder mehr / in 1 Gebiet: Spieler verlieren sofort.

Eskalation Stufe II
Bau-Boom: Zusätzliche Aktion „Bauen" auf jedem Insel-Spielplan mit / im Gebiet mit den meisten / .

Level	*Furchtkarten*	*Effekte (kumulativ)*
1	10 (3/4/3)	**Schuldknechte erhalten Land:** „Bauen" auch in Gebieten ohne Invasoren ausführen, wenn sich vor der Aktion mindestens 2 / in angrenzenden Gebieten befinden.
2	11 (4/4/3)	**Kriminelle und Querulanten:** Stellt bei der Spielvorbereitung +1 in jedes Gebiet Nr. 1 und +1 in jedes Gebiet Nr. 2.
3	13 (4/5/4)	**Hohe Einwanderung (I):** Legt das Nationen-Plättchen „Hohe Einwanderung" links vom „Wüten"-Feld auf das Invasoren-Tableau. Die Invasoren führen vor jeder „Wüten"-Aktion eine weitere „Bauen"-Aktion aus. Verschiebt Karten vom „Wüten"-Feld nach links dorthin und von dort auf den Ablagestapel. Entfernt das Plättchen, sobald eine „Stufe II"-Karte dort landet und legt die Karte sofort ab.
4	14 (4/5/5)	**Hohe Einwanderung (dauerhaft):** Das Plättchen (s.o.) liegt das gesamte Spiel über aus.
5	14 (4/5/5)	**Lokale Autonomie:** / haben +1 Abwehrkraft.
6	13 (4/5/4)	**Unabhängigkeit:** Spielvorbereitung: +1 pro Spieler in den Furcht-Vorrat. In Invasoren-Phasen ohne abgehandelte Furchtkarten: Führt die „Bauen"-Aktion der „Hohen Einwanderung" zweimal nacheinander aus. (Ohne Karte dort kein Effekt.)

KÖNIGREICH SCHWEDEN

Zusätzliche Niederlage-Bedingung
Keine

Eskalation Stufe II
Einfluss der Invasoren: Wenn nach „Entdecken" in einem Gebiet mindestens so viele Invasoren wie : Ersetze 1 durch 1 .

Level	*Furchtkarten*	*Effekte (kumulativ)*
1	9 (3/3/3)	**Massiver Bergbau:** „Wüten": Fügen Invasoren 1 Gebiet mind. 6 Schaden zu: +1 . Dies vernichtet keine und löst keine Ausbreitung aus.
2	10 (3/4/3)	**Auswanderungsboom:** Stellt bei der Spielvorbereitung +1 in jedes Gebiet Nr. 4. Auf Insel-Spielplänen mit in Gebiet Nr.4, versetzt in Gebiet Nr. 5.
3	10 (3/4/3)	**Waffenfähiger Stahl:** fügen 3 Schaden zu, 5 Schaden.
4	11 (3/4/4)	**Mit Hilfe des Königs:** Spielvorbereitung: Sind alle Invasoren auf der Insel platziert, legt die oberste Invasorenkarte offen auf die Ablage. In dem Gebiet dieser Art mit den wenigsten Invasoren auf jedem Spielplan: +1 . Dies geschieht VOR der Startaktion der Invasoren.
5	12 (4/4/4)	**Bergbau-Boom:** „Wüten": Wird in 1 Gebiet hinzugefügt: +1 in 1 angrenzendes Land ohne / . Nicht bei wegen Ausbreitung.
6	13 (4/4/5)	**Schürf-Außenposten:** Spielvorbereitung: Stellt bei der Spielvorbereitung +1 und +1 in jedes Gebiet Nr. 8. aus der Schachtel nehmen, nicht von der Ödnis-Karte.

FURCHT-KARTEN

Mit steigender Schwierigkeit sind auch höhere Furchtstufen schwieriger zu erreichen. Für jedes Level wird angegeben, wie viele Furcht-Karten insgesamt vorbereitet werden und wie viele von jeder Furchtstufe (oben / in der Mitte / unten im Furchtstapel).

DAS KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN

- Sehr gut als erste Nation geeignet, da wenig neue Regeln. Die meisten Änderungen betreffen die Spielvorbereitung.
- Hier geht es ums Tempo: Die Invasoren geben richtig Dampf. Invasoren-Karten mit 2 Gebietsarten kommen viel früher, den Geistern bleibt wenig Zeit, sich darauf vorzubereiten.
- Diese Nation ist deutlich schwieriger für Geister, die eher mehr Zeit brauchen, um ihre Stärken zu entwickeln.

DAS KÖNIGREICH ENGLAND

- Gebäude und noch mehr Gebäude – England schickt so viele Kolonisten, dass auch in noch unerforschten Gebieten Siedlungen gegründet werden. Es beginnt schleichend, doch die Kolonisierung läuft pausenlos. Ab den Invasoren-Karten der Stufe II drängt die Kolonie auf Gründung einer Hauptstadt.
- England ist einfacher für Geister, die gerne Städte abreißen *(z.B. „Pfeilschneller Blitzschlag")*.
- England ist deutlich schwieriger für Geister, die über das Bewegen und Vernichten von Entdeckern versuchen, das Bauen einzudämmen *(z.B. „Flackernde Schatten")*.

DAS KÖNIGREICH SCHWEDEN

- Schwedens Verwüstungen sind gefährlicher als andere, mit raffinierten militärischen Taktiken und vielen Kolonisten, die Landwirtschaft und Bergbau beherrschen. Die Politik der Schwedischen Krone setzt auf eine Assimilierung der Dahan, wobei diese Strategie nur dort aufgeht, wo genügend Invasoren leben.
- Diese Nation ist deutlich einfacher für Geister, die die Aktion *Wüten* verhindern können *(z.B. „Wild wucherndes Grün" oder „Lebenskraft der Erde")*.
- **Hinweis für die Spielvorbereitung:** Beim Königreich Schweden werden unter Umständen bei der Spielvorbereitung zusätzliche Ödnis-Marker hinzugefügt. Diese Ödnis-Marker verursachen keine Ausbreitung und vernichten auch keine Präsenzen.

SZENARIEN

Szenarien verändern die Ausgangssituation der Geister oder ihre Fähigkeiten. Sie können andere Siegbedingungen beinhalten oder zusätzliche Voraussetzungen für die üblichen Siegbedingungen sowie weitere Regeländerungen. Alle Szenarien haben eine Zahl oben rechts, die ihre Schwierigkeit von 0 (kein Unterschied) bis 4 (herausfordernd) anzeigt.

Szenarien zu benutzen ist optional. Ihr könnt auch Partien mit 1 Nation und 1 Szenario spielen. Widersprechen sich Regeln eines Szenarios mit denjenigen einer Nation, so hat das Szenario Vorrang.

THEMATISCHE KARTE

Die Rückseiten der Inselspielpläne zeigen eine alternative Kartenversion. Diese stellt die „wahre" Insel dar und ist thematischer als die eher gleichmäßige Vorderseite: Gebiete derselben Art bilden größere Einheiten, Sumpfgebiete liegen eher an der dem Wind zugewandte Seite der Berge, usw.

Die thematischen Spielpläne sind für erfahrene Spieler gedacht; zum einen, weil aufgrund der realistischeren Gestaltung Gebiete schwieriger auszumachen sind, zum anderen, weil einige Änderungen das Spiel insgesamt schwieriger machen: mehr Gebiete pro Spielplan, zusammenhängende Gebiete derselben Art, mehr Invasoren bei Spielbeginn, usw.

SPIELVORBEREITUNG THEMATISCHER SPIELPLAN

Die thematischen Spielpläne sind mit 4 Himmelsrichtungen gekennzeichnet und zeigen die korrekte Inselgeographie, wenn sie nach folgendem festgelegtem Muster zusammengefügt werden:

- **1 Spieler**: Nordosten.
- **2 Spieler**: Westen und Osten, mit den Seiten gegenüber vom Meer aneinandergelegt.
- **3 Spieler**: Westen und Osten wie oben, außerdem Nordosten oberhalb Osten.
- **4 Spieler**: Zusätzlich noch Nordwesten.

Einige Gebiete ragen von einem Spielplan in andere hinein. Ein Gebiet ist immer Teil desjenigen Spielplans, auf dem sich dessen Nummer und Symbole zur Spielvorbereitung befinden.

Einige Gebiete weisen Symbole auf, die ihr noch nicht kennt. Diese sind für eine spätere Erweiterung wichtig – seid gespannt! Ignoriert die entsprechenden Symbole für den Moment. Abbildungen von Flüssen, Geistern und Bränden sind rein illustrativ und haben keinen Einfluss auf das Spiel.

WERTUNG

Wollt ihr eure Partien werten (z. B. um zu verfolgen, wie sich eure Spielgruppe über mehrere Partien schlägt), berechnet eure Punkte nach folgendem Muster:

- **Sieg**: 5 x Schwierigkeit, +10 für den Sieg, +2 für jede Invasoren-Karte, die noch im Stapel ist.
- **Niederlage**: 2 x Schwierigkeit, +1 pro offen ausliegender Invasoren-Karte und +1 pro Invasoren-Karte im Ablagestapel.
- **Auf jeden Fall**: +1 pro X überlebende Dahan und -1 pro X Ödnis auf der Insel, wobei X die Spieleranzahl ist.

SZENARIEN-TABLEAU



2-SPIELER-KARTE



3-SPIELER-KARTE



4-SPIELER-KARTE



DIE VORGESCHICHTE

Die Welt von *Spirit Island* ist grob an die Vergangenheit unserer Welt angelehnt. Im Detail mag sie sich unterscheiden, aber die allgemeinen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen rund um den Erdball sind etwa identisch.

Europa ist keine Ausnahme: Politisch etwas anders aufgeteilt, sind die Gebräuche und Haltungen seiner Völker derjenigen unserer Geschichte sehr ähnlich. Der Glaube an das Übernatürliche spielt eine Rolle – die Religion definiert gute und böse Mächte, es gibt Volksbräuche und Aberglauben – aber nirgends in Europa oder anderen Großmächten sprechen Steine zu Menschen, oder wandern Bäume über das Land.

Es ist nicht verwunderlich, dass die Invasoren *Spirit Island* nicht verstehen, als sie hier eintreffen.

DIE INSEL

Die Insel existierte schon lange, bevor Menschen sie besiedelten. Doch trotz durchgängig erhaltener Zeugnisse aus erster Hand ist eine schlüssige Version der Historie unmöglich. Selbst die Erzählungen der zuverlässigsten Geister widersprechen sich und behaupten doch alle, die einzige Wahrheit wiederzugeben. Hat sich *„Stimme des tiefsten Schlundes"* selbst geopfert, oder sich in eine höhere Daseinsform verwandelt, oder weilt sie gar als Orakel noch heute unter uns? Offenbar stimmen alle drei Versionen. Mutmaßungen über die Zeit und bestimmte Reihenfolgen bleiben ähnlich diffus.

DIE GEISTER

Die Geister der Insel sind mannigfaltig: irrlichternde Lufthauche, seltsame, halbsichtbare Schatten über stillen Wassern, Sonnenlicht, das selbst durch Strunke von totem Holz hindurch perfekte Muster zeichnet. Die meisten bekämpfen die Invasoren nicht: Die kleineren Geister sind zu schwach; die größten zu langsam oder so stark, dass sie die Insel zerstören würden. Einige, wie *„Wächter, der untätig ist"*, sind von Natur aus zurückhaltend; andere wiederum haben einfach keine Lust. Nicht in jedem Busch und Bach wohnt ein Geist – doch gibt es von ihnen mit Sicherheit mehr als Dahan.

DIE DAHAN

Die Dahan waren die ersten Menschen auf der Insel. Sie besiedelten die Insel vor Jahrhunderten, als *„Hunger des Ozeans"* sich noch seltener in den küstennahen Gewässern herumtrieb. Ihre Überlieferung kannte bereits Geister und sie erwarteten solche auch in ihrer neuen Heimat, waren aber überrascht von der hohen Zahl, ihrer Lebhaftigkeit und der Intensität ihrer Manifestationen. Einige hielten die größeren Geister für Götter.

Der Ackerbau der Dahan sowie ihre Tiere verursachten erste Ödnisse auf der Insel und Konflikte mit den Geistern, die in der Ersten Abrechnung mündeten. Die Dahan kapitulierten rasch, und eine Vereinbarung wurde getroffen: Die Geister würden Getreide und Vieh an das Ökosystem der Insel anpassen und die Dahan mit Unterstützung freundlicher Geister ihre Methoden des Ackerbaus und der Viehzucht ändern. Dahan und Geister wurden Nachbarn, wenn auch ungleiche: Die Dahan verließen sich auf die Geister und waren ihnen verpflichtet.

DIE ZWEITE ABRECHNUNG

Viele Generationen später kam es zur Zweiten Abrechnung, als die Dahan entdeckten, dass ihre Berater und Beschützer nicht ganz aufrichtig zu ihnen gewesen waren. Das Kräfteverhältnis zwischen Geistern und Dahan wandelte sich in ein Gleichgewicht – aber das ist eine andere Geschichte. Es genügt hier zu erwähnen, dass die Dahan die Geister nicht länger als Götter sehen.

DIE INVASOREN

Die Invasoren stießen vor einem Jahrzehnt auf *Spirit Island*. Erste Kontakte an den Küsten mit den Dahan verliefen eher friedlich. Die Dahan sahen Ähnlichkeiten zwischen diesen neuen Seefahrern und ihren altehrwürdigen *„Jenen, die reisen"*, daher gingen sie gastfreundlich auf die Neuankömmlinge zu. Die Invasoren sahen eine fruchtbare, kaum bewohnte Insel und fuhren Heim mit der Kunde von einem Land reif zur Inbesitznahme.

Die ersten Schiffe mit Kolonisten kamen fünf Jahre später, mit Siedlern sowie einer ganzen Reihe fremder Krankheiten, die das Volk der Dahan stark dezimierten. Die Hilfe von Geistern sorgte für das Überleben vieler Dahan – aber dennoch kommen sie bei Beginn des Spieles gerade erst wieder zu sich, betrauern ihre Toten und entdecken erst, dass diese Plagen nicht das Werk zorniger Geister waren. Sie sind uneins darüber, was zu tun ist: Einige sehen in den Invasoren eine Bedrohung, die es abzuwehren gilt; andere sehen sie immer noch als „unsere neuen Nachbarn", oder sind fasziniert von Lebensstil, Werkzeugen und Glauben der Siedler.

Die größeren Geister der Insel leben und agieren über sehr viel größere Zeiträume, als Menschen. Ihre gängige Reaktion auf die Ankunft der Invasoren war „Na, toll – wieder mal Menschen, dasselbe nochmal" vereint mit einem gelinden Optimismus, dass „Geister-Redner" der Dahan als Mittler zwischen den Welten fungieren und weitere Konfrontationen vermeiden könnten.

Doch die Invasoren weigerten sich zuzuhören und breiteten sich unfassbar rasch aus. Jahr für Jahr kamen mehr Schiffe und Kolonisten. Im Nu lebten auf der Insel so viele Invasoren wie Dahan, formten systematisch das Land für ihren Nutzen um und zerstörten dabei gleichermaßen Dahan wie Geister in ihrer rücksichtslosen Expansion...

IHR SEID DIE GEISTER.
KÖNNT IHR DIE INSEL RETTEN?



DER FEIND RÜCKT VOR



Obwohl die feindlichen Nationen vertraut erscheinen, haben die Invasoren in Spirit Island bei genauerer Betrachtung eine von unseren Geschichtsbüchern abweichende Historie. Im Jahr 1700 haben die Großmächte eine weltweite Rangelei um die Kolonien begonnen. In der alternativen Welt von Spirit Island ist diese noch heftiger als in unserer, da historische Ereignisse zum Aufstieg weiterer Seemächte geführt haben, die um die Führung streiten.

DAS KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN: FRIEDRICH II.

Friedrich Wilhelm erbte das Herzogtum Preußen und die Mark Brandenburg mit dem Tod seines Vaters Georg Wilhelm im Dezember 1740. Er brach mit der ineffektiven und wankelmütigen Außenpolitik seines Vaters, ließ die polnische Wasa-Dynastie fallen und verbündete sich mit Gustav Adolf von Schweden gegen das katholische Polen. Die Tripel-Allianz aus Schweden, Russland und Brandenburg-Preußen fügte 1644 der Polnisch-Litauischen Staatenunion eine verheerende Niederlage zu; nach der folgenden Aufteilung des Landes konnte Preußen sein Staatsgebiet mehr als verdoppeln.

Aufgrund dieses Sieges krönte sich Friedrich Wilhelm, Markgraf von Brandenburg, selbst zu Friedrich I., König von Preußen und stärkte u.a. durch Infrastrukturmaßnahmen die Kontrolle Preußens über die neu erworbenen Gebiete. Nach seinem Tod 1701 erbte sein Sohn Friedrich II. ein straff durchorganisiertes Königreich Preußen und eine der stärksten Armeen Europas.

Friedrich II. versuchte, Preußens Territorium noch auszuweiten, ohne jedoch die Machtbalance zwischen Schweden, Russland, Frankreich und den Habsburgern zu stören. Durch den Aufbau einer Marine gelang es dem jungen König, an andere europäische Kolonialmächte aufzuschließen und die preußische Wirtschaft durch Kolonien zu stärken.

DAS KÖNIGREICH ENGLAND

1562 heiratete Elisabeth I. von England den Sohn des Herzogs von Northumberland, Robert Dudley. Zunächst war die Ehe ein Skandal, angefacht durch die verdächtigen Todesumstände der ersten Frau Dudleys, und einige Adelshäuser rebellierten. Nach der Niederschlagung des Aufstands 1564 und der Geburt des Sohnes Edward 1566 stieg die Popularität des Königspaares. Der Sieg gegenüber den Invasionsversuchen Spaniens und Schottlands 1587 machte England zu einer der führenden Seemächte im Nordatlantik. Nach dem Tod Roberts 1588 und Elisabeths 1603 bestieg ihr Sohn als Edward VII. den Thron von England.

An den Religionskriegen des 17. Jahrhunderts auf dem europäischen Festland war England nur am Rande beteiligt. Nach dem desaströsen Versuch, 1633 nach Frankreich einzumarschieren und einem Zusammenstoß mit Schottland 1651 forcierte England vor allem die Befestigung der schottischen Grenze und eine größere Vormachtstellung auf den Weltmeeren.

Unfähig, seine Macht auf den Kontinent zu erweitern und beschränkt auf den Süden der britischen Insel, suchte England als eine der ersten Nationen Kolonien in der Neuen Welt, um seine Einwohner mit Waren zu versorgen, die in der Heimat nicht verfügbar waren.

DAS KÖNIGREICH SCHWEDEN: KÖNIG ERIK XV.

Nach seinem triumphalen Sieg bei Lützen 1632 führte König Gustav II. Adolf von Schweden sein Land zu weiteren Siegen über katholische Armeen, um 1644 schließlich – vereint mit Russland und Brandenburg-Preußen – die Polnisch-Litauische Staatenunion zu besiegen und aufzuteilen. Auf seinen Tod 1651 folgte dessen Sohn König Gustav III., der in einer Reihe von Feldzügen zwischen 1657 und 1668 außerdem Dänemark in die Knie zwang und so die absolute schwedische Vorherrschaft über die Ostsee erreichte.

1683 folgte auf Gustav III. dessen Sohn Erik, der achte Herrscher der schwedischen Wasa-Dynastie. Bedrängt von den wachsenden Großmächten Russland im Osten und dem Heiligen Römischen Reich sowie Preußen im Süden, setzte Schweden auf seine starke Marine, um weltweit Kolonien zu gründen.

Die Annexion zuvor polnischer Gebiete im Baltikum führte zu einem Zustrom slawischer und anderer nicht-skandinavischer Bevölkerungsgruppen nach Schweden. Dieser demografische Wandel stärkte zwar Wirtschaft und Militär, führte jedoch auch zu inneren Unruhen im Königreich, das versuchen musste, eine multi-ethnische Gesamtbevölkerung zu vereinen. Neben der Gier nach mehr Rohstoffen wurde der Wunsch, sich als Kolonialmacht zu etablieren von der Idee eines „Sicherheitsventils" gestärkt – nämlich Missliebige und politische Agitatoren nach Übersee zu verschicken.

EUROPE

-1700-

10° W
0°
30° E
SWEDISH EMPIRE
Stockholm
Baltic Sea
OCEAN
North Sea
Edinburgh
ENGLAND
London
Berlin
BRANDENBURG-PRUSSIA
DUTCH REPUBLIC
Paris
KINGDOM OF FRANCE
BAVARIA
Vienna
HABSBURG MONARCHY
SWISS CONFEDERATION
REPUBLIC OF VENICE
Milan
Bay of Biscay
ATLANTIC
OTTOMA
Adriatic Sea
PAPAL STATES
Rome
Corsica
Sardinia
PORTUGAL
SPANISH MONARCH
Madrid
Lisbon
Balearic Is.
Minorca
Majorca
Ibiza
Mediterranean
Sicily
KINGDOM OF MOROCCO
North Af
10° W
0°
10° E
20° E
27

SCHWIERIGKEITSGRADE DER SZENARIEN & NATIONEN

	SZENARIEN	DAS KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN	DAS KÖNIGREICH ENGLAND	DAS KÖNIGREICH SCHWEDEN
SCHWIERIGKEIT 0 (KEINE ÄNDERUNG)	BLITZKRIEG SCHÜTZT DAS HERZ DER INSEL			
SCHWIERIGKEIT 1		BASIS-LEVEL	BASIS-LEVEL	BASIS-LEVEL
SCHWIERIGKEIT 2		LEVEL 1		LEVEL 1
SCHWIERIGKEIT 3	RITUALE DES TERRORS		LEVEL 1	LEVEL 2
SCHWIERIGKEIT 4	AUFSTAND DER DAHAN	LEVEL 2	LEVEL 2	
SCHWIERIGKEIT 5				LEVEL 3
SCHWIERIGKEIT 6		LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 4
SCHWIERIGKEIT 7		LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 5
SCHWIERIGKEIT 8				LEVEL 6
SCHWIERIGKEIT 9		LEVEL 5	LEVEL 5	
SCHWIERIGKEIT 10		LEVEL 6	LEVEL 6	

DIE VERWENDUNG DER THEMATISCHEN SPIELPLÄNE ERHÖHT DIE SCHWIERIGKEIT UM 3.

Hinweis: *Die Schwierigkeitsgrade sind nur grobe Richtwerte; einige Geister sind stärker/schwächer gegenüber bestimmten Nationen – außerdem beeinflussen sich die verschiedenen Nationen und Szenarien sehr unterschiedlich.*
Addiert den Schwierigkeitsgrad eines Szenarios mit dem einer Nation, um eine ungefähre Idee von der Gesamtschwierigkeit zu bekommen.

Da jeder Anstieg um 1 deutlich spürbar ist, empfehlen wir zur Erhöhung der Schwierigkeit eine Steigerung um 1 oder maximal 2 pro Partie, wenn ihr völlig problemlos gewinnt (die Ödnis-Karte wird nicht umgedreht).

IMPRESSUM

Spieleautor: R. Eric Reuss
Entwicklung: Ted Vessenes
Chefredakteur: Christopher Badell
Kreativdirektor: Adam Rebottaro
Künstlerische Leitung: Jennifer Closson
Grafikdesign: SaRae Henderson, Darrell Louder
Schachtelillustration: Joshua Wright
Zusätzliche Schachtelillustration (Reben): Nolan N. Nasser
Charakterdesign: Jorge Ramos
Redakteure: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes
Alternativer Historiker: Paul Bender

Deutsche Ausgabe:
Grafik-Design: Jens Wiese
Übersetzung: Daniel Danzer
Realisation: Sebastian Hein

Dank jenseits aller Worte an meine Frau Anne Cross für viele Jahre liebevoller Unterstützung sowie an Ted Vessenes für Jahre der Entwicklung und Vorschläge. Spirit Island wäre ohne euch beide unmöglich gewesen. – Eric

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Greater Than Games, LLC.
© 2016 Greater Than Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele
Pegasus Spiele

ZUR SPIELENTWICKLUNG

Die Initialzündung für Spirit Island war die Kolonisierungs-Aktion in einem anderen Spiel – Goa? Navegador? Endeavour? – als ich plötzlich dachte: „Hm, wie sauer wohl die Einheimischen über diese Kolonie von Fremden sind? Werden wir nie erfahren, weil dieses Spiel die Menschen, die dort schon lebten, komplett weg abstrahiert. Irgendwie übel." Äußerte ich diesen Gedanken, erntete ich höchstens ein Lächeln, dann spielten wir weiter.

Aber der Gedanke ließ mich nicht los, denn so viele Eurogames behandeln Themen aus dieser Zeit: Mal kolonisieren wir ausdrücklich, mal „treiben wir Handel". Ein Spiel aus der entgegengesetzten Perspektive – die Spieler als Subjekte des Kolonialismus, die sich dagegen wehren – schien eine spannende Idee zu sein und würde vielleicht auch ein bisschen den Eurozentrismus vieler Spiele deutlich machen.

Rückblickend hätte ich auch anders vorgehen können: Aus einem konkreten anti-kolonialistischen Kampf als Ausgangspunkt ein Spiel herauskristallisieren; wie etwa bei König von Siam. Stattdessen schwebte mir ein Konflikt vor, den es so nicht gegeben hat, der aber stellvertretend für viele reale Kämpfe gegen Kolonialmächte dienen konnte. Spirit Island stellt die Frage „Was geschieht, wenn (wenigstens halb-)historische Kolonisten im Zeitalter der Entdeckungen beim Versuch, eine Kolonie zu gründen, auf völlig unerwartete Gegenwehr stoßen?"

(Es gibt übrigens einen Grund, warum es auf Spirit Island so viele Geister gibt, diese aber in den meisten Ländern unbekannt sind. Dieser Grund liegt Jahrtausende zurück und hat mit verbindlichen Abmachungen zu tun.)

Ich setzte mir das Ziel, ein kooperatives Spiel zu schaffen, thematisch so stark wie andere am „Spielerlebnis" orientierte Spiele (z.B. Arkham Horror), jedoch mit größerer Spieltiefe und strategischen Möglichkeiten, einer Spielzeit von etwa zwei Stunden und ohne „Alpha-Spieler"-Problematik, die bei kooperativen Spielen auftreten kann. Es war ein langer Prozess, aber ich bin mit dem Ergebnis zufrieden – und hoffe, ihr habt beim Spielen noch mehr Spaß, als ich beim Entwickeln.

– R. Eric Reuss

TESTSPIELER

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike „Spiff" Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Goldenoak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanne Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Czrtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Seagall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi sowie zahlose Spieler mit Feedback bei Spieleveranstaltungen. Dank an euch alle!

ILLUSTRATOREN

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N. Nasser. Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Stermberg, Shane Tyree, Joshua Wright

GLOSSAR

1 wiedererlangen: Eine abgelegte Fähigkeitenkarte vom persönlichen Ablagestapel wieder als verfügbar auf die Hand nehmen. Wenn als Bestandteil einer Präsenz-Leiste sichtbar, darf dies sofort und in jeder folgenden Geister-Phase durchgeführt werden. (S. 8)

Abwehrkraft: Gibt an, wie viel Schaden ein Invasor oder Dahan aushält, bevor er zerstört wird. (S. 11, 12)

Aktion: siehe Invasoren-Aktion.

Angrenzendes Gebiet: Gebiete mit gemeinsamer Grenze oder Ecke. (S. 9)

Art von Gebiet: Beschreibt das betreffende Gebiet. Entweder durch das Gelände (Dschungel, Wüste, Berge, Sumpf), „Küste"/"Binnengebiet" oder eine Bedingung, was sich dort befinden muss (z.B. „Gebiet mit Invasoren"). (S. 9, 12)

Ausbreitung: Wird Ödnis in einem Gebiet hinzugefügt, wo bereits Ödnis liegt, muss außerdem 1 Ödnis in 1 angrenzenden Gebiet hinzugefügt werden. (S. 11)

Bauen: Eine Invasoren-Aktion. Fügt Dorf oder Stadt hinzu. (S. 16)

Beliebig: Ein einzelnes Element, in jeder Runde neu bestimmt und dann für diese Runde festgelegt. (S. 8)

Bewegen: Von einem Gebiet der Insel in ein anderes versetzen – durch Versammeln, Verschieben, oder andere Aktionen.

Binnengebiet: Ein Gebiet, das nicht an den Ozean angrenzt. (S. 9)

„bis zu ...": Kann auch null sein. „Bis zu 3" heißt „0, 1, 2, oder 3".

Blühende Insel: Bei Spielbeginn blüht die Insel noch. Sie verödet, wenn der erste Vorrat an Ödnis-Markern auf der Ödnis-Karte verbraucht ist und die Karte umgedreht wird. (S. 11)

Dahan ( ): Eine Spielfigur, die einen Clan, bzw. ein Dorf der Inselbewohner darstellt. Fügt 2 Schaden zu, hat 2 Abwehrkraft . (S. 12)

Dauerhaftes Element: Ein Element, das auf einer Präsenz-Leiste erscheint. Dieses ist dann permanent verfügbar. (S. 8)

„Dein Gebiet": Ein Gebiet mit Präsenz des aktiven Spielers. (S. 9)

Dorf ( ): Eine Invasoren-Spielfigur. Fügt 2 Schaden zu, hat 2 Abwehrkraft. Das Zerstören 1 Dorfes erzeugt 1 Furcht. (S. 11)

Effekt: Der Anweisungstext auf einer Karte oder einem anderen Spielelement.

Einflussbereich: Das Gebiet (oder der Geist), der durch eine Fähigkeit beeinflusst wird. (S. 12)

Element: Übereinstimmung mit einem Aspekt der Natur, meist auf einer Fähigkeitenkarte, der das Ausführen von Element-Effekten ermöglicht. (S. 12, 13)

Element-Effekte: Teil der Effekte von Fähigkeiten, der vom Vorhandensein bestimmter Elemente auf den ausgepielten Karten dieser Runde abhängt. (S. 13)

Energie: Wird benötigt, um das Ausspielen von Fähigkeitenkarten zu „bezahlen". Rest wird in die nächste Runde übernommen. (S. 9)

Entdecken: Eine Invasoren-Aktion: Fügt bestimmten Gebieten Entdecker hinzu. (S. 16)

Entdecker ( ): Eine Invasoren-Spielfigur. Fügt 1 Schaden zu, hat 1 Abwehrkraft. (S. 11)

Entfernen: Von der Insel zurück in den entsprechenden Vorrat legen. Anders als das Zerstören erzeugt das Entfernen von Invasoren keine Furcht. (S. 18)

Erhalten einer Fähigkeitenkarte: Normalerweise werden vier Starke oder Schwache Fähigkeiten gezogen und eine davon behalten. Beim Einsteigerspiel mit der „Steigerung der Fähigkeiten" wird die angegebene nächste Karte genommen. Beim Erhalten einer Starken Fähigkeit muss eine Fähigkeitenkarte vergessen (s.u.) werden. (S. 8, 18)

Invasor: Stadt, Dorf, oder Entdecker. (S. 11)

Invasoren-Aktion: Eine von 3 üblen Dingen, welche die Invasoren in der Invasoren-Phase tun: Wüten, Bauen, Entdecken. (S. 15 - 17)

Invasoren-Karte: Karte im Invasoren-Stapel, die anzeigt, in welchen Gebieten die Invasoren agieren. Unterteilt in die Stufen I, II und III. (S. 6)

Invasoren-Tableau: Der Spielplan, auf dem die Invasoren-Aktionen abgehandelt werden, mit Feldern für den Invasoren-Stapel und die 3 Aktionen sowie dem Furcht-Vorrat, dem Furchtstapel und dem Ödnisfeld, auf dem die Ödnis-Karte liegt. (S. 6, 10 - 11)

Ersetzen: Eine Spielfigur entfernen und eine andere an deren Stelle platzieren. (S. 18)

Eskalationseffekt ( ): Führt die feindliche Nation aus, sobald beim *Entdecken* eine Invasoren-Karte mit diesem Symbol aufgedeckt wird (nur auf Karten der Stufe II). (S. 16, 22)

Fähigkeit: Eine Fähigkeitenkarte oder Permanente Fähigkeit. (S. 12)

Fähigkeitenkarte: Eine Fähigkeit in Form einer Karte. Es gibt Starke, Schwache sowie Startfähigkeiten. (S. 12)

Furcht: Zunehmende Angst der Invasoren. Erzeugt Furcht als Marker, die wiederum Furcht-Karten aktivieren . (S. 10)

Furcht-Karte: Eine Karte des Furchtstapels, aktiviert durch bei den Invasoren erzeugte Furcht. Die Furchtstufen-Trenner sind keine Furcht-Karten. (S. 10, 15)

Furchteffekt: Effekt auf einer aktiven Furcht-Karte. (S. 10, 18)

Gebiet: Ein abgegrenzter Bereich auf der Insel (außer dem Ozean). Wird einem Gebiet mindestens 2 Schaden zugefügt, muss 1 Ödnis hinzugefügt werden. (S. 9, 11)

Gebiet mit (Ödnis, Dahan, Invasoren): Ein Gebiet mit mindestens 1 Ödnis/Dahan/Invasor.

Heilige Stätte ( ): Ein Gebiet mit 2 oder mehr Präsenzen desselben Geistes. (S. 9)

Hinzufügen: Aus dem Vorrat auf den Spielplan platzieren.

Insel: Die Gesamtheit von 1 oder mehreren Inselspielplänen der jeweiligen Partie. (S. 6 - 7, 9)

Inselspielplan: Einer der 4 Spielpläne, aus denen die Insel erstellt wird. Auf der Rückseite eine Thematische Karte für erfahrenere Spieler. (S. 6 - 7, 9)

Karten ausspielen: Die Anzahl von Fähigkeitenkarten, die ein Geist in einer Runde ausspielen darf, bestimmt durch den höchsten sichtbaren Wert auf der unteren Präsenz-Leiste. (S. 8)

Küste / Küstengebiet: Ein Gebiet, das mit dem Schiff erreicht werden kann, an den Ozean angrenzend. (S. 9)

„mehr A als B": Auch ein Gebiet ohne B hat „mehr A als B" (z. B. trifft „mit mehr Dahan als Städten" auch auf Gebiete ohne Städte, aber mindestens 1 Dahan zu).

(feindliche) Nation: Eine bestimmte Kolonialmacht als Gegner. Erhöht die Schwierigkeit und ändert den Charakter des Spiels. (S. 22)

Ödnis ( ): Marker, der anzeigt, wo die Insel spirituell und materiell geschädigt wurde. (S. 11)

Ödnis-Karte: Karte, auf der die Ödnis-Marker liegen, die nicht auf der Insel sind. Zu Beginn mit der Seite „Blühende Insel" ausliegend, wird sie im Spielverlauf meist auf „Verödete Insel" gewendet. (S. 11)

Ozean: Hier landen die Invasoren an. Der Streifen Ozean auf jedem Inselspielplan bestimmt, welche Gebiete Küstengebiete sind. Ozeane sind keine Gebiete. (S. 9)

Permanente Fähigkeit: Dauerhafte Fähigkeit auf einem Geister-Tableau. (S. 8, 12)

Präsenz: Ein Marker, der anzeigt, wo ein Geist auf der Insel gegenwärtig ist ( ). (S. 9)

Reichweite: Gibt die maximale Entfernung (in Gebieten) an, in der eine Fähigkeit oder ein Effekt wirksam werden kann. Es darf immer auch näher sein! Wenn nicht anders angegeben, gilt der Wert von einer eigenen Präsenz aus. (S. 12)

Schaden: Beschädigungen von Invasoren, Gebieten oder Dahan. Wenn nicht anders angegeben, ist es Schaden „gegen Invasoren". Schaden gleich oder größer der Abwehrkraft eines Invasoren oder Dahan zerstört diese. 2 oder mehr Schaden gegen ein Gebiet fügt dort 1 Ödnis hinzu. (S. 18)

Spielplan: S. Inselspielplan.

Stadt ( ): Eine Invasoren-Spielfigur. Fügt 3 Schaden zu, hat 3 Abwehrkraft. Das Zerstören 1 Stadt erzeugt 2 Furcht. (S. 11)

Steigerung der Fähigkeiten: Eine festgelegte Reihenfolge von Fähigkeitenkarten, die ein Geist erhält, anstatt des üblichen „4 ziehen, 1 behalten" von einem Fähigkeitenstapel. Nur im Einsteigerspiel. (S. 3, 6, 18)

Szenario: Vorgegebene Spielsituation mit veränderten Regeln / Siegbedingungen. Erhöht die Schwierigkeit und ändert den Charakter des Spiels. (S. 23)

Furchtstufe: Zeigt mit einem Wert von 1 - 3 an, wie verängstigt die Invasoren bereits sind. Legt die aktuellen Siegbedingungen fest. (S. 10)

Verödete Insel: Die Insel „verödet", wenn alle Ödnis-Marker von der Vorderseite der Ödnis-Karte auf die Insel gelegt wurden. Sind alle Ödnis-Marker von der „verödeten" Seite gelegt, verlieren die Spieler sofort. (S. 11)

Vergessen einer Fähigkeitenkarte: Eine Karte – aus der Hand, vom Ablagestapel oder ausgespielt – dauerhaft verlieren. Wird auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt oder zurück in die Schachtel, wenn es eine Startfähigkeit des Geistes ist. (S. 18)

Versammeln: Von 1 angrenzenden Gebiet (oder mehreren) in ein Gebiet hinein bewegen. (S. 19)

Verschieben: In ein angrenzendes Gebiet (oder mehrere) bewegen. (S. 19)

Verteidigen: Ein Gebiet gegen Invasoren schützen. (S. 18)

Wachstum: Der erste Schritt der Geister-Phase. Ermöglicht u.a. das Platzieren von Präsenzen, das Erhalten von Fähigkeitenkarten und das Wiedererlangen ausgespielter Karten. (S. 8, 14)

Wiedererlangen: Alle Fähigkeitenkarten vom persönlichen Ablagestapel wieder als verfügbar auf die Hand nehmen. (S. 8)

Wiederholen: Den Effekt einer Fähigkeit erneut ausführen. Elemente werden nicht verdoppelt. Nicht als Kette/Kreislauf spielbar. (S. 19)

Wüten: Eine Invasoren-Aktion. Die Invasoren fügen gleichzeitig dem Gebiet und den Dahan Schaden zu; anschließend schlagen überlebende Dahan zurück. (S. 15)

Zerstören: Von der Insel zurück in den Vorrat legen. Zerstören von 1 Dorf erzeugt 1 Furcht, von 1 Stadt 2 Furcht. (S. 18)

SYMBOLE

Entdecker: Invasor, fügt 1 Schaden zu, hat 1 Abwehrkraft.

Dorf: Invasor, fügt 2 Schaden zu, hat 2 Abwehrkraft. Zerstörung erzeugt 1 Furcht.

Stadt: Invasor, fügt 3 Schaden zu, hat 3 Abwehrkraft. Zerstörung erzeugt 2 Furcht.

Dahan: Dorf der Inselbewohner, fügt 2 Schaden zu, hat 2 Abwehrkraft.

Ödnis: Spirituelle / materielle Schädigung der Insel.

Furcht: Angst der Invasoren. Erzeugt Furcht als Marker, die Furcht-Karten aktivieren.

Präsenz: Marker, der die Gegenwart eines Geistes anzeigt.

Heilige Stätte: Ein Gebiet mit 2 oder mehr Präsenzen eines Geistes.

Sofort-Fähigkeit: Effekte vor der Invasoren-Phase ausführen.

Verzögerte Fähigkeit: Effekte nach der Invasoren-Phase ausführen.

/ Bezieht sich auf Entdecker **und** Dörfer.
„Verschiebe 2 / " erlaubt das Verschieben von 2 , 1 und 1 , oder 2 .

/ Bezieht sich auf Dörfer **und** Städte.
„1 Gebiet mit / " bedeutet 1 Gebiet mit mindestens 1 , mindestens 1 , oder beidem.

EINFLUSSBEREICHE

BELIEBIG 1 beliebiges Gebiet.

KÜSTE 1 Gebiet, das an 1 Ozean angrenzt.

BINNEN-GEBIET 1 Gebiet, das nicht an 1 Ozean angrenzt.

INVASOREN 1 Gebiet mit Invasoren.

INVASOREN 1 Gebiet ohne Invasoren.

1 Gebiet (Berge oder Sumpf).

1 1 beliebiger Geist.

1 ANDERER 1 Geist, aber nicht der aktive Spieler (außer im Solo-Spiel).

1 1 Gebiet mit Dahan.

1 1 Gebiet mit Ödnis.

1 Gebiet ohne Ödnis.

REICHWEITE

0 Gebiet mit eigener Präsenz.

1 Reichweite 1 von Bergen mit eigener Präsenz.

2 Reichweite 2 von Gebiet mit eigener Heiliger Stätte.

+3 Vergrößert Reichweite um 3 Gebiete.

PRÄSENZ-LEISTEN

Energie: Erhalte in jeder Geister-Phase so viel Energie wie der höchste sichtbare Wert zeigt.

Karten ausspielen: Höchster sichtbarer Wert: Maximale Anzahl ausgespielter Karten in jeder Geister-Phase.

1 Wiedererlangen: Du darfst in jeder Geisterphase 1 Karte vom Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen.

Bonus-Element: Vorhanden, solange sichtbar.

RUNDENABLAUF

(Alle spielen gleichzeitig.)

Geister-Phase
- Wachstum
- Energie erhalten
- Fähigkeitenkarten bezahlen und ausspielen

Phase „Sofort-Fähigkeiten" (Karten und Permanente)

Invasoren-Phase
- Verödete Insel - Effekt – Nur im Fortgeschrittenen Spiel
- Furcht - Effekte
- **Wüten:** Invasoren fügen Gebiet und Dahan Schaden zu. Erleidet das Gebiet mind. 2 Schaden, fügt 1 Ödnis hinzu. Überlebende Dahan schlagen zurück.
- **Bauen:** Sind Invasoren anwesend, 1 oder 1 hinzufügen.
- **Entdecken:** Fügt je 1 in Gebiete mit Dorf oder Stadt bzw. angrenzend zu einem Gebiet mit Dorf oder Stadt oder dem Ozean hinzu.
- Invasoren-Karten weiterschieben

Phase „Verzögerte Fähigkeiten" (Karten und Permanente)

Rundenende
- Ausgespielte Fähigkeitenkarten auf persönliche Ablagestapel legen.
- Schaden und Elemente verschwinden.