



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## SPIRIT ISLAND & ERWEITERUNGEN (1-6 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

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. Ihr müsst erstarben und die Invasoren vertreiben, bevor die Insel vollständig und hoffnungslos verodet!

### SPIELAUFBAU

Seite 6 der Grundspiel-Anleitung bzw. Seite 7 der **Ast & Tatz-Anleitung** sowie Seite 6 der **Zerklüftete Erde-Anleitung**.

Diese Spielhilfe richtet sich nach den **fortgeschrittenen Regeln** des Spiels. Die Änderungen für das **Einsteigerspiel** sind in einem **Hinweiskästchen** hervorgehoben.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE (ALPHABETISCH)

#### → **Änderungen in der Abwehrkraft:**

Die Abwehrkraft von **Invasoren** und **Dahan** kann nie unter 1 sinken.

#### → **Dahan:**

Die Ureinwohner der Insel und die Verbündeten der Spieler. Sie sind sehr **passiv**, d. h. sie greifen nicht selbstständig an, sondern schlagen (nach dem Wüten) nur zurück. Lebenspunkte und verursachter Schaden **nach** dem Wüten der **Invasoren** sind identisch und vergleichbar mit einem **Dorf**. Das Zurückschlagen der **Dahan** verursacht **keine Ödnis!**

**Dahan** = 2 Leben/2 Schaden.

**Dahan** kommen nur über sehr wenige Effekte ins Spiel – geht also entsprechend **sorgsam** mit ihnen um!

#### → **Elemente:**

Du erhältst sie, sobald Du die **Energiekosten** der Karte zahlst und behältst sie für die gesamte Runde, egal ob sie durch eine **schnelle** oder **verzögerte** Fähigkeit ins Spiel kommen. Sie werden nicht verbraucht. **Elemente** **abgeworfener** oder **vergessener Karten** gehen **sofort** verloren.

#### → **Energie:**

Die **Währung**, mit der **ausgespielte Karten** bezahlt werden.

#### → **Furcht:**

Je mehr **Furcht**, desto mehr fürchten sich die **Invasoren** vor den Geistern der Insel. Liegen alle **Furchtmarker** auf dem Feld, **erzeugte Furcht**, legt die oberste **Furchtkarte verdeckt** auf das Feld, **aktive Furchtkarte**. Freigelegte **Furchttrenner** ersetzen sofort die aktuelle **Siegbedingung**.

**Zerstörtes Dorf** = 1 Furcht.  
**Zerstörte Stadt** = 2 Furcht.

**Nur Zerstörung** erzeugt Furcht! **Entfernen** oder **Ersetzen** von **Invasoren** erzeugt **keine** Furcht!

#### → **Gebiete:**

Es gibt **4 Arten** von **Gebieten**: **Dschungel**, **Berge**, **Wüste** & **Sumpf**. Zusätzlich gibt es auf jedem Spielplan noch den **Ozean**. **Gebiete**, die an den Ozean angrenzen, sind **Küstengebiete**. Alle anderen **Gebiete** sind **Binnengebiete**.

*Teilen sich 2 Gebiete eine Grenze, sind sie benachbart. Auch wenn sie sich auf verschiedenen Spielplänen befinden!*

#### → **Invasoren:**

Es gibt **3 Arten** von **Invasoren**. Lebenspunkte und verursachter Schaden beim Wüten sind immer identisch.

**Entdecker** = 1 Leben/1 Schaden.  
**Dörfer** = 2 Leben/2 Schaden (Zerstörung erzeugt 1 Furcht).  
**Städte** = 3 Leben/3 Schaden (Zerstörung erzeugt 2 Furcht).

#### → **Materialien:**

Sämtliches **Invasoren-Material** besteht aus **Plastik**. Sämtliches **Spieler-Material** besteht aus **Papier** oder **Holz**.

#### → **Nationen (Variante):**

Wählt zu Spielbeginn eine **Nation** aus und befolgt die Anweisungen auf ihrer Karte. **Fahnsymbole** auf **Invasoren-Karten** referenzieren  **Eskalationseffekte** auf der **Nationen-Karte**.

#### → **Ödnis:**

Immer wenn die **Invasoren** mit **mindestens 2 Schaden** in einem **Gebiet** wüten, wird **max. 1 Ödnis** in diesem **Gebiet** platziert. Nehmt **Ödnis** immer von der **Ödniskarte** auf dem **Invasorentableau** (außer bei Spielaufbau). Entfernte **Ödnis** legt ihr **zurück auf die Karte**. Wurde im Verlauf des Spiels die **Ödniskarte** umgedreht, wird sie nie wieder zurückgedreht. Legt ihr (nach dem Spielaufbau) einen **Ödnis-Marker** in ein **Gebiet**, verliert jeder Geist dort **1 Präsenz**. Ist bereits **Ödnis** in dem **Gebiet**, legt zusätzlich **1 Ödnis-Marker** in **1 angrenzendes Gebiet** eurer Wahl (Kettenreaktion möglich!). **Ödnis**, die durch **Fähigkeiten** bewegt wird, **zerstört keine Präsenzen** der Geister und **löst keine Kettenreaktion** aus.

**Einsteigerspiel:** Spielt ohne Ödniskarte.

*Schaden durch **Spielerfähigkeiten** oder durch **Dahan** erzeugt **niemals Ödnis!** Nur **Invasoren-Schaden** erzeugt **Ödnis!** Ihr **verliert sofort**, wenn der **letzte Ödnis-Marker** von der **Verodete Insel-Karte** platziert wird.*

#### → **Präsenzen:**

Zeigen die **Präsenz** eines Geistes in einem **Gebiet**. **Präsenzen** sind sehr anfällig für **Ödnis**. Alternativ zum Platzieren neuer **Präsenzen** kannst Du auch bestehende **Präsenzen** **umlegen**.

**1 Scheibe** = Normale Präsenz.  
**2+ Scheiben** = Heilige Stätte.  
Darfst Du Heilige Stätten umlegen, bewegst Du **genau 2 Scheiben**, unabhängig der Anzahl der Scheiben in diesem Gebiet.

*Wird eine Präsenz **vernichtet**, lege sie **neben die Insel!** Hat ein Geist **keine Präsenzen** mehr auf der Insel, verliert ihr **sofort!***

#### → **Schaden:**

Wenn nicht anders angegeben ist mit „**Schaden**“ immer **Schaden an Invasoren** gemeint. Legt **Figuren** entsprechend hin, um **verbleibende Lebenspunkte** anzuzeigen. Eine **Stadt** kann so gelegt werden, dass **entweder 2 oder 1 Gebäude** nach oben weisen. Ein **Dorf** wird seitlich hingelegt, ein **Dahan** wird umgedreht. Am **Ende der Runde** wird **Schaden** zurückgesetzt.

*Wird ein Element durch ein anderes **ersetzt** – z. B. eine Stadt durch ein Dorf, – wird auch der **Schaden vererbt**. Wird z. B. eine **Stadt mit 2 Schaden** durch ein **Dorf** ersetzt, ist **dieses besiegt**. Auf diese Weise **zerstörte Dörfer** erzeugen auch **Furcht!***

#### → **und/oder:**

„**Verschiebe 2 Entdecker/Dörfer**“ erlaubt das **Verschieben** von **2 Entdeckern**, **1 Entdecker** und **1 Dorf** oder **2 Dörfern**.

#### → **Versammeln:**

Bewege so viele **Invasoren/Dahan** von **1 oder mehr angrenzenden Gebieten** in dein ausgewähltes **Einflussgebiet**.

#### → **Verschieben:**

Bewege so viele **Invasoren/Dahan** aus deinem ausgewählten **Einflussgebiet** in **1 oder mehrere angrenzende Gebiete**.

### SIEG UND NIEDERLAGE

Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr **gewinnt sofort**, sobald ihr die Siegbedingung der **aktuellen Furchtstufe** erfüllt:

- 01. Furchtstufe:** Keine **Invasoren** mehr auf der Insel.
- 02. Furchtstufe:** Keine **Dörfer** oder **Städte** mehr auf der Insel.
- 03. Furchtstufe:** Keine **Städte** mehr auf der Insel.
- 04. Furchtstufe:** Der **Furcht-Stapel** ist aufgebraucht.

Ihr **verliert sofort**, wenn:

- ...ein Geist **keine Präsenz** mehr auf der Insel hat.
- ...ihr **keine Invasoren-Karte** mehr aufdecken könnt.
- ...der **letzte Ödnis-Marker** von der **Verodete Insel-Karte** platziert wird.

**Einsteigerspiel:** wenn der letzte **Ödnis-Marker** platziert wird.

### GRUNDPRINZIP DER FÄHIGKEITEN

Wenn nicht anders angegeben, gilt für eine **Fähigkeit** immer:

- Sie beeinflusst jeweils **nur 1 Gebiet**.
- Sie gilt nur für die **aktuelle Runde**.
- Sie kann **nur 1x genutzt** werden.

*Nutzt eure **Erinnerungplättchen**, um Effekte innerhalb einer Spielrunde anzuzeigen und nicht zu vergessen.*

### FÄHIGKEITEN SPIELEN

*Das Regelwerk spricht eigentlich von **Sofort-Fähigkeiten**. Wir nennen sie der Einfachheit halber aber **schnelle Fähigkeiten**.*

Eine ausgespielte Fähigkeit (Karte oder Tableau) beeinflusst immer **1 Gebiet**. Fähigkeiten auf Karten kosten **Energie** (links oben), Fähigkeiten auf Tableaus benötigen gespielte **Elemente**.

→ **Zeitpunkt:** Es gibt 2 Arten von Fähigkeiten: **Schnelle** und **verzögerte Fähigkeiten**. **Schnelle Fähigkeiten** (roter Vogel) werden **vor** den **Invasoren** ausgeführt, **verzögerte Fähigkeiten** (blaue Schildkröte) **nach** diesen.

→ **Reichweite:** Die **Reichweite** einer Fähigkeit bezieht sich immer auf **1 Gebiet** in Distanz zu einer **Präsenz** des Geistes. Die angegebene Entfernung ist eine **Maximalentfernung** – z. B. kann **Reichweite 1** auch in **Reichweite 0** ausgeführt werden.

→ **Einflussbereich:** Zeigt die Art des **Gebiets**, in dem die Fähigkeit aktiviert wird.

→ **Effekte:** Führe anschließend die **Effekte** der Karte von oben nach unten aus und **überspringe** nicht ausführbare Effekte. Wenn Du einen Effekt nicht ausführen **möchtest**, musst Du die Fähigkeit **komplett auslassen**.

→ **Element-Effekte:** Hast Du genügend **Elemente** für mehrere **Element-Effekte** einer Fähigkeit, führe sie der Reihe nach von oben nach unten aus.

### FÄHIGKEITEN ERHALTEN

**Einsteigerspiel:** Nimm dir bei Erhalt einer neuen Fähigkeit die **nächste Karte** auf der **Liste der vorgeschlagenen Fähigkeiten**.

*Neue Fähigkeiten erhältst Du **direkt auf die Hand!***

→ **Entscheide**, ob Du eine **schwache** oder **starke Fähigkeit** erhalten möchtest. Ziehe dann **4 Karten** vom entsprechenden Stapel.

→ **Behalte 1** der gezogenen Karten und lege die anderen 3 ab.

*Behältst Du **1 starke Fähigkeit**, musst Du **1 deiner anderen Fähigkeiten** aus deiner **Hand**, deinem **Deck** oder deinem **Ablastapel vergessen** – entferne sie dazu **sofort** aus dem Spiel.*

### ISOLIEREN

*Hat nur **Auswirkungen auf Invasoren**, nicht beispielsweise auf **Ödnis**. Isolieren hält **nur für 1 Runde**.*

→ **Isolierte Gebiete** werden weder entdeckt, noch werden Entdecker in [ III.IV ] **Invasoren-Aktionen Schritt 3: Entdecken** aus ihnen entsandt.

→ Ihr dürft **für jeden Effekt einzeln** entscheiden, ob ein **isoliertes Gebiet** als **angrenzend/benachbart** zählt oder nicht.

*Ist **Hunger des Ozeans** im Spiel, dürft ihr Ozeane isolieren.*

## EIN SPIELZUG

Die Spieler spielen **alle Phasen gleichzeitig**. Nutzt die Chancen, um euch gegenseitig abzusprechen! 1 Runde besteht aus folgenden **5 Phasen**:

- I. Geister-Phase
- II. Sofort-Fähigkeiten
- III. Invasoren-Phase
- IV. Verzögerte Fähigkeiten
- V. Rundenende

## [ I ] GEISTER-PHASE

- 01. Wachstum:** Wähle **1 Wachstums-Option** von deinem Tableau. Die **Reihenfolge** der einzelnen Symbole ist **beliebig**.
- 02. Energie erhalten:** Erhalte so viel Energie, wie evtl. deine gewählte **Wachstums-Option** und die **höchste freigelegte Zahl** auf deinem Tableau angibt.
- 03. Bezahle und spiele Fähigkeitenkarten:** Spiele alle Fähigkeiten (**schnelle** und **verzögerte**), die Du spielen möchtest, lege sie aus und bezahle ihre **Energiekosten sofort**. Die maximale Anzahl an Fähigkeitenkarten, die Du ausspielen darfst, hängt von deiner **Ausspielen-Leiste** ab.

## [ II ] SOFORT-FÄHIGKEITEN

Führt in beliebiger Reihenfolge eure **schnellen Fähigkeiten** von bezahlten **Fähigkeiten-Karten** oder eurem **Tableau** aus, sofern ihr sie mit **Elementensymbolen** aktivieren könnt.

*Eine Fähigkeit muss **vollständig abgehandelt** sein, bevor die nächste Fähigkeit aktiviert wird.*

## [ III ] INVASOREN-PHASE

- I. Verödete Insel
- II. Ereignis (nicht in der 1. Runde!)
- III. Furcht
- IV. Invasoren-Aktionen (Wüten > Bauen > Entdecken)
- V. Invasoren-Karten weiterschieben

## [ III.I ] VERÖDETE INSEL

**Einsteigerspiel:** Überspringt diesen Schritt.

- **Ödniskarte** = **Blühende Insel**: Überspringt diesen Schritt.
- **Ödniskarte** = **Verödete Insel**: Folgt den Anweisungen der **Ödnis-Karte**.

## [ III.II ] EREIGNIS

**Überspringt diesen Schritt in der 1. Runde!**

*Legt einen **Ödnis-Marker** als Erinnerung auf den Ereignissta-pel, den **Effekt der Ödnis-Karte** **zuerst** abzuhandeln.*

- Zieht die oberste Ereigniskarte, lest den Text des **zutreffenden Abschnitts** der oberen Hälfte laut vor und führt ihn aus.
- Führt anschließend die beiden **positiven Ereignisse** in der unteren Hälfte der Karte aus, wenn die Bedingungen zutreffen.

## [ III.III ] FURCHT

**Aktive Furchtkarten** liegen au dem Aktive Furchtkarten-Feld.

- **Keine aktiven Furcht-Karten:** Überspringt diesen Schritt.
- **1+ aktive Furchtkarten:** Dreht den **Stapel als Ganzes** um und handelt die Karten nacheinander ab. Führt den Effekt der aktuellen **Furchtstufe** aus.

## [ III.IV ] INVASOREN-AKTIONEN

**Invasoren** führen nun **bis zu 3 Aktionen** aus. Die **Gebiete**, in denen die Aktionen durchgeführt werden, hängen von den **Invasoren-Karten** ab. Die 3 Aktionen werden **in allen Gebieten** durchgeführt, die möglich sind.

01. Wüten
02. Bauen
03. Entdecken

Ignoriert die **Fahnsymbole** auf **Invasoren-Karten**, wenn ihr **nicht** mit **Nationen** spielt!

## [ 01 ] WÜTEN

*Liegt **keine Invasoren-Karte** auf dem Wüten-Feld, wird diese Aktion übersprungen. Nicht in **Gebieten ohne Invasoren**.*

Die Invasoren **wüten** in allen **Gebieten** der Landschaftsart(en), die auf der Karte auf dem Aktionsfeld Wüten angezeigt werden. Sie müssen allerdings mit einer **Invasoren-Figur** anwesend sein.

**Addiert den Schaden** der **Invasoren**, der beim Wüten am Land und an den **Dahan** angerichtet wird (siehe **Invasoren** und **Dahan** für Details). **Reduziert** diesen **Schaden** durch eventuelle **Verteidigungs-Fähigkeiten**. Bleibt noch **Schaden** übrig, führt folgende 2 Schritte durch:

- **Invasoren schaden dem Land:** Haben die **Invasoren mindestens 2 Schaden** verursacht, legt ihr **genau 1 Ödnis-Marker** in das **Gebiet**. Bei weniger **Schaden** wird dieser Schritt übersprungen.

*Egal wie viel Schaden die **Invasoren** anrichten, es wird **maximal 1 Ödnis-Marker** durch diesen Effekt platziert. Kettenreaktionen sind aber möglich!*

- **Invasoren bekämpfen die Dahan:** **Invasoren schaden** den **Dahan** so effektiv wie möglich. Sie ziehen es vor **1 Dahan** zu töten, anstatt **2 Dahan** nur zu verwunden. Fügt den **Dahan** zusätzlichen **Schaden** durch **Einöde-Plättchen** zu.

Anschließend schlagen die **überlebenden Dahan** zurück. Jeder **Dahan** fügt den **Invasoren 2 Schaden** zu. Fügt den **Invasoren** zusätzlichen **Schaden** durch **Einöde-Plättchen** zu.

*Die **Dahan** schlagen auch dann zurück, wenn die **Invasoren** keinen Schaden angerichtet haben. **Schaden der Dahan** ver-ödet das Land nicht!*

## [ 02 ] BAUEN

*Liegt **keine Invasoren-Karte** auf dem Bauen-Feld, wird diese Aktion übersprungen. Nicht in **Gebieten ohne Invasoren**.*

**Beachtet Seuche.** Fügt in **jedem Gebiet** dieser Landschaftsart(en), in dem mindestens **1 Invasor** (Entdecker, Dorf oder Stadt) anwesend ist, entweder **1 Dorf** oder **1 Stadt** hinzu:

- **Im Gebiet Dörfer > Städte?** Fügt **1 Stadt** hinzu.
- Ansonsten fügt **1 Dorf** hinzu.

## [ 03 ] ENTDECKEN

→ Deckt die oberste Karte des **Invasoren-Stapels** auf und legt sie auf den Stapel.

*Könnt ihr **keine Karte** nachziehen, weil der **Invasoren-Stapel** leer ist, **verliert ihr sofort!***

- **Beachtet Wildnis.** Fügt **jedem Gebiet** der Karte **genau 1 Entdecker** zu, das **mindestens 1 Dorf/1 Stadt** enthält oder an ein beliebiges **Gebiet** mit **Dorf, Stadt** oder **Ozean** angrenzt.

## [ III.V ] INVASOREN-KARTEN WEITERSCHIEBEN

Werft die Karten auf dem **Wüten-Feld** ab und schiebt die Karte auf dem **Bauen-Feld** und dem **Entdecken-Feld** um je 1 Feld weiter nach links.

*In der nächsten Runde werden die **Invasoren** also dort wüten, wo sie gerade gebaut haben, und bauen, wo sie gerade ent-deckt haben.*

## [ IV ] VERZÖGERTE FÄHIGKEITEN

Führt in beliebiger Reihenfolge eure **verzögerten Fähigkeiten** von bezahlten **Fähigkeiten-Karten** oder eurem **Tableau** aus, sofern ihr sie mit **Elementensymbolen** aktivieren könnt.

*Eine Fähigkeit muss **vollständig abgehandelt** sein, bevor die nächste Fähigkeit aktiviert wird.*

## [ V ] RUNDENENDE

- Werft **gespielte Handkarten** ab. Mit den Karten verschwin-den auch deren **Elemente**.
- **Schäden zurücksetzen:** Heilt alle verwundeten **Dahan** und **Invasoren**.
- Nehmt eventuell gespielte **Erinnerungsplättchen** und **Isolierenplättchen** zurück.

*Nicht ausgegebene **Energie** wird in die nächste Runde mit-genommen!*

## EREIGNISKARTEN

### WAHLEREIGNISSE

**Entscheidet** euch für eine der beiden Optionen. Könnt ihr euch nicht entscheiden, tritt die **1. Option** ein.

Müsst ihr **Energie pro Spieler** zahlen, könnt ihr die Kosten beliebig aufteilen. Wichtig ist nur, dass die Kosten vollständig gezahlt werden. Wenn Zahlungen von **Energie** durch **Elemente** **unterstützt** werden, könnt ihr:

- 1 Fähigkeitenkarte mit diesem **Element** **vergessen**, um **4 Energie** zu bezahlen.
- 1 Fähigkeitenkarte mit diesem **Element** **ablegen**, um **2 Energie** zu bezahlen.
- Jedes **entsprechende Element**, das ihr **im Spiel** habt be-zahlt zusätzlich **1 Energie**.

## PLÄTTCHEN

Es gibt **keine Obergrenze** für die Anzahl von Plättchen.

- **Bestien:** Sie **schaden Invasoren** und erzeugen **Furcht** ent-sprechend der **Fähigkeiten** und **Ereignisse**.
- **Seuche:** Verhindert das nächste „Bauen“ der **Invasoren** und wird dann entfernt.
- **Wildnis:** Verhindert das nächste „Entdecken“ der **Invaso-ren** und wird dann entfernt.
- **Streit:** Verhindert den nächsten **Schaden** durch einen bestimmten **Invasor**, der **Dahan** und/oder dem Land zugefügt würde, und wird dann entfernt.

*Im Unterschied zu anderen Plättchen bezieht sich Streit nicht auf ein Gebiet, sondern auf eine **bestimmte Invasoren-Figur**. Wählt 1 der Invasoren-Figuren in den Zielgebieten aus und legt **je 1 Plättchen** darunter.*

***Streit-Plättchen** repräsentieren Zwist und Streitigkeiten zwischen den Invasoren. Solche Situationen führen dazu, dass Felder nicht bestellt werden, Siedlungen nicht wachsen und die **Dahan** eher unorganisiert und ineffektiv bekämpft werden.*

- **Einöde:** Erhöht den **Schaden** für **Dahan** und **Invasoren** um 1 pro Einöde-Plättchen (einmal pro Aktion).