



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

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

Siehe Seite 3 dieser Spielhilfe.

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 **ver-gessener 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 **Furchtrenner** 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**.

→ **Vergessen:**

Entferne eine **Fähigkeit** aus deinem Deck. **Startfähigkeiten** werden aus dem Spiel entfernt, **alle anderen Fähigkeiten** legt ihr auf ihre jeweiligen Ablagestapel.

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

Erhältst Du eine **starke Fähigkeit**, musst Du **1 deiner Fähigkeiten** aus deiner **Hand**, deinem **Deck** oder deinem **Ablagestapel vergessen**. Dies darf auch die **gerade erhaltene starke Fähigkeit** sein – 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 auf dem entsprechenden 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 im **Gebiet** platziert. Kettenreaktionen sind aber möglich! Falls bereits **Ödnis-Marker** im **Gebiet** liegen, den neuen Marker zur vorhandenen **Ödnis** legen und einen zusätzlichen **Ödnis-Marker** in **1 Nachbargebiet** plazieren. Beachte mögliche Kettenreaktionen.*

- **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).

SPIELAUFBAU

DIE INSEL

- 01. Optional:** Wählt Nationen **und/oder** Szenarien:
→ Wählt **max. 1 Nation** und/oder **max. 1 Szenario**.

Widersprechen sich die Regeln von Nation und Szenario, so hat das Szenario Vorrang!

- Wählt **1 Level** der Nation (Schwierigkeit).

*Die Level sind **kumulativ** - spielt ihr beispielsweise Level 3, so müsst ihr auch Level 2 und 1 berücksichtigen.*

- Passt den **Spielaufbau** entsprechend der Nation an.

- 02.** Erstellt die **Insel**:

- Nehmt zufällig **1 Inselteil** pro Spieler.

Thematische Karte: Setzt die Insel wie folgt zusammen:
1 Spieler: Nordosten.

2 Spieler: Weste und Osten (Meere links und rechts außen).

3 Spieler: Westen und Osten + Nordosten oberhalb Osten.

4 Spieler: Zusätzlich Nordwesten.

—
Ein Gebiet ist immer Teil desjenigen Spielplans, auf dem sich dessen Nummer und Symbole zur Spielvorbereitung befinden.

- Setzt diese zu einer Insel zusammen. Die **Meer-Felder** müssen immer außen liegen.

*Jeder Spieler beginnt das Spiel auf seinem **eigenen** Inselteil.*

- 03.** Bestückt die Gebiete wie aufgedruckt mit **Entdeckern, Dörfern, Städten, Dahan** und **Ödnismarkern**.

*Beim **Königreich Schweden** (Nation) werden unter Umständen bei der Spielvorbereitung zusätzliche Ödnis-Marker hinzugefügt. Diese Ödnis-Marker verursachen **keine Ausbreitung** und auch **keine Vernichtung** von Präsenzen.*

- 04.** Platziert je **1 Bestie** pro Inselteil in das **Gebiet ohne Symbol** mit der **niedrigsten Zahl** und **1 Seuche** in **Gebiet Nr. 2**.

Thematische Karte: Platziert **stattdessen** die in den Gebieten angegebenen Plättchen.

—
Platziert je **1 Einöde-Plättchen** in die angegebenen Gebiete:

Nordwesten: Gebiet Nr. 7

Westen: Gebiet Nr. 9

Osten: Gebiet Nr. 6

- 05.** Wenn ihr mit **4 oder weniger Spielern** spielt, verwendet beim Spielaufbau entweder Inselspielplan **E oder B** (aber nicht beide) sowie entweder **F oder D** (aber nicht beide).

PRO SPIELER

- 06.** Wähle **1 Geisttableau** und **1 Farbe**:
→ Erhalte alle **Geister-Präsenzen** und **Erinnerungsplättchen**

- 07.** Nimm die **4 Startfähigkeiten** des Geistes.

Einsteigerspiel: Wählt Geister mit niedriger Komplexität.

- 08.** Befolge den **Aufbau auf der Rückseite** des Geisttableaus.

Thematische Karte: Es kann sein, dass die Spielvorbereitung deines Geistes nicht auf allen 6 thematischen Spielplänen durchführbar ist – z. B.: „Platziere 1 Präsenz in ein Gebiet mit Ödnis“ auf einem Spielplan ohne Ödnis oder „Platziere 1 Präsenz in Geländeart A angrenzend an Geländeart B“, wenn es solch eine Nachbarschaft nicht gibt. Wähle dann entweder einen anderen Start-Spielplan oder führe die Anweisungen so gut wie möglich aus.

- 09.** Lege deine übrigen **Präsenzmarker** auf die **gepunkteten Kreise** deiner Präsenz-Leisten.

*Die Kreise mit **durchgezogenen Linien** bleiben unbesetzt.*

INVASOREN-TABLEAU

- 10.** Legt das **Invasoren-Tableau** neben die Insel.

- 11.** Legt die **Invasoren-Tableau-Erweiterung** aus.

- Legt die Plättchen für **Bestien, Wildnis, Seuche** und **Streit** auf die entsprechenden Felder.

- Mischt die **Ereigniskarten** zu einem Stapel.

- 12.** Legt **4 Furchtplättchen pro Spieler** in den Furcht-Vorrat.

- 13.** Mischt die **Furchtkarten** und zieht verdeckt 9 davon:

- 3 Karten für Furchtstufe I (oben).

- Trenner für Furchtstufe II.

- 3 Karten für Furchtstufe II.

- Trenner für Furchtstufe III.

- 3 Karten für Furchtstufe III (unten).

*Die gewählte **Nation** kann die **Anzahl der Furchtkarten** verändern.*

- 14.** Legt diesen **Furchtkartenstapel** auf das Feld oben links.

- 15.** Bereitet den **Invasoren-Stapel** vor:

- Trennt sie nach den Ziffern auf der Rückseite.

- Mischt jeden der 3 Stapel separat.

- Legt je 1 Karte pro Stapel ungesehen in die Box zurück.

- 16.** Erstellt den **Invasoren-Stapel**:

- 3 Karte Stufe I (oben).

- 4 Karten Stufe II.

- 5 Karten Stufe III (unten).

- 17.** Legt den Stapel verdeckt auf das **Entdecken-Aktionsfeld**.

- 18.** Nehmt zufällig **1 Ödniskarte** und legt sie mit der Seite „Blühende Insel“ auf das Ödnis-Feld.

- Legt **2xSpielerzahl+1 Ödnismarker** auf diese Ödniskarte: $1/2/3/4/5/6$ Spieler = $3/5/7/9/11/13$ Ödnismarker.

Diese Regel entstammt der Errata vom 12. Januar 2021.

- Mit der **Ast & Tatze-Erweiterung** **müsst** ihr mit einer Ödniskarte spielen.

Einsteigerspiel: Verwendet **keine** Ödniskarte und folgt den Anweisungen des aufgedruckten Ödnis-Feldes: **Platziert dort 5 Ödnis-Marker pro Spieler**.

—
Solo-Variante: Ödniskarten mit **nur 2 Ödnis pro Spieler** darfst Du ersetzen.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 19.** Mischt die **Schwachen und Starken Fähigkeiten** separat zu 2 Stapeln und lasst Platz für 2 Ablagebereiche.

Einsteigerspiel: Jeder Geist nimmt sich seine Karte **Steigerung der Fähigkeiten** und sucht sich die aufgelisteten Karten aus den beiden Stapeln und legt sie beiseite. Die übrigen Fähigkeitenkarten könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

- 20.** Legt **Entdecker, Dörfer, Städte, Dahan** und **Energieplättchen** neben das Invasoren-Tableau.

STARTAKTION DER INVASOREN

- 21.** 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.

*Nun kann das Spiel mit der **Geisterphase** beginnen!*

VARIANTEN

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 Burg-Symbol auf einer Invasoren-Karte der Stufe II erscheint. 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.

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.

THEMATISCHE KARTEN

*Durch Verwendung der Thematischen Karte steigt die **Schwierigkeit** des Spiels um **3/um 1**.*

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, Sumpfbereiche 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.

*Abbildungen von Flüssen, Geistern und Bränden sind rein illustrativ und haben **keinen Einfluss** auf das Spiel.*

WERTUNG

Die Wertung einer Partie ist optional. Wollt ihr sie durchführen, befolgt diese Liste:

SIEG

- 5x Schwierigkeit.

- 10 für den Sieg.

- 2 für jede Invasorenkarte, die noch im Stapel ist.

NIEDERLAGE

- 2x Schwierigkeit.

- 1 pro offen ausliegender Invasoren-Karte.

- 1 pro Invasorenkarte, die noch im Stapel ist.

AUF JEDEN FALL

- 1 pro X überlebende Dahan und -1 pro X Ödnis auf der Insel.

$X = \text{Spieleranzahl}$.

SCHWIERIGKEIT DER SZENARIEN

- **0:** Blitzkrieg, Schützt das Herz der Insel & **Zweite Welle**.

- **1:** **Lange vergessene Fähigkeiten** & **Aufrufung der Elemente**.

- **2:** **Schützt die Küsten** & **Jämmerliche Diebe**.

- **3:** **Rituale des Terrors**, **Rituale der vernichtenden Flamme** & **Der große Fluss**

- **4:** **Aufstand der Dahan**.