

The book cover features a vibrant, stylized illustration. In the upper left, a T-Rex with glowing yellow eyes and a fiery aura is depicted. In the lower left, a red and orange dragon with its mouth wide open, showing sharp teeth, is shown. The background includes a blue sky with a large, dark, star-like sun or moon, and a landscape with green hills and a stone wall. The title 'SPIRIT ISLAND' is written in a stylized, metallic font across the center, with 'VERKÜFTETE ERDE' below it in a green, blocky font. The word 'ANLEITUNG' is at the bottom in a white, sans-serif font. The entire cover is framed by a jagged, orange border.

# SPIRIT ISLAND

## VERKÜFTETE ERDE

ANLEITUNG

## INHALTSVERZEICHNIS

Wo immer die Invasoren auftauchen bringen sie Leid und Zerstörung. Für ihre ferne Heimat beuten sie unsere Insel aus und zerreißen das Netz des Lebens.

Besinnen wir uns auf unsere drei größten Stärken, um unser Überleben zu sichern.










Die erste ist unser Wille: unser zu allem entschlossener, unnachgiebiger Widerstand. Mächte aus uralten Zeiten stärken uns und gegenseitig geben wir uns Hoffnung und Inspiration. Was wir stark genug erträumen, kann Wirklichkeit werden.

Die zweite ist das Land: Wir verwandeln es in eine tödliche, lebensfeindliche Gegend, verbergen es unter einem Mantel aus Angst vor sterblichen Augen. Wir schließen es in die Zeit ein wie Käfer in Bernstein, beschwören seine Bestien und Schwärme, seine Seuchen und Gefahren.

Die dritte sind die Dahan: Sie kämpfen zahllose kleine Gefechte gegen die Invasoren, sind das Sprachrohr unseres Zorns, rotten sich zu ihrer Verteidigung zusammen und harren tapfer aus. Einige mögen mit den Invasoren Handel treiben, doch ihre Geister-Redner versichern uns:

Sie sind bereit, ihre Heimat zu verteidigen - dabei schützen und unterstützen wir sie nach besten Kräften.


Lasst uns nicht zögern.

 <b>Einführung</b> .....	<b>3</b>
 <b>Spielmaterial</b> .....	<b>4</b>
 <b>Spielvorbereitung</b> .....	<b>6</b>
 <b>Neue Spielelemente</b> .....	<b>7</b>
„Ast und Tatze“-Plättchen .....	7
Einöde-Plättchen .....	8
Abfolge beim „Wüten“ .....	8
Aspekt-Karten .....	9
Noch-blühende Insel .....	9
Erinnerungskarten für andauernde Effekte .....	9
 <b>Neue Regeln</b> .....	<b>10</b>
Aktionen .....	10
Mehrere / Fehlende Invasoren-Karten .....	10
Ereignisse .....	11
Wahl-Ereignisse .....	11
Isolieren .....	12
Geister .....	13
 <b>Neue Spielprinzipien</b> .....	<b>14</b>
„Beim Wüten unbeteiligt bleiben“ .....	14
Ausgangs-Gebiete .....	14
Etwas gilt auch als etwas anderes .....	14
Abwehrkraft und Schaden .....	15
Geschützt vor Zerstörung .....	15
 <b>Neue Nationen</b> .....	<b>16</b>
Das Zarentum Russland: Peter I. Romanow .....	16
Die Habsburgermonarchie: Kaiser Joseph I. ....	16
Schwierigkeitsgrade der Nationen .....	17
Schwierigkeitsgrade der Szenarien .....	17
 <b>Varianten</b> .....	<b>18</b>
Inselaufbau .....	18
Archipele (mehrere kleine Inseln) .....	18
Spielen mit zusätzlichem Spielplan (größere Insel) .....	20
Zwei Nationen kombinieren .....	21
Ohne Ereignisse spielen .....	22
 <b>Anhang</b> .....	<b>24</b>
Aktionen im Einzelnen .....	24
Erläuterungen .....	28
FAQ .....	29
Interaktionen .....	33
Glossar .....	34

**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.

Mit dieser Erweiterung könnt ihr Spirit Island ab sofort auch zu fünft und zu sechst spielen. Neue Geister, Fähigkeiten und Nationen machen das Spiel noch abwechslungsreicher als bisher.

Diese Anleitung enthält neben den neuen Regeln für *Zerklüftete Erde* auch Regeln, die auf der ersten Erweiterung *Ast und Tatze* aufbauen.

Die benötigten Regeln aus der Anleitung zu *Ast und Tatze* stehen in grauen Boxen, markiert mit der *Ast und Tatze* Triskele: . Wenn ihr bereits mit den Regeln von *Ast und Tatze* vertraut seid, könnt ihr diese Passagen überspringen. Habt ihr noch nicht mit der *Ast und Tatze* Erweiterung gespielt, könnt ihr sie entweder überspringen und das entsprechende Spielmaterial zunächst außer Acht lassen (siehe unten), oder die Regeln beider Erweiterungen auf einmal lernen. Ihr müsst *Ast und Tatze* nicht besitzen, um mit dieser Erweiterung zu spielen.

Ihr solltet zumindest einige Partien des Grundspiels *Spirit Island* gespielt haben, bevor ihr die neuen Elemente dieser Erweiterung hinzufügt. Um euch eine Zuordnung zu erleichtern, ist das Spielmaterial dieser Erweiterung jeweils rechts unten mit 1 von 3 Symbolen gekennzeichnet, das anzeigt, wie viele neue Regeln nötig sind, um es einzusetzen:



Das folgende Spielmaterial mit einem **einfachen Berg** benötigt nur die Regeln des Grundspiels. Sie können weiteres Spielmaterial dieser Erweiterung benötigen, z. B. Element-Plättchen, sind aber selbsterklärend. Ihr könnt sie benutzen, ohne diese Anleitung lesen zu müssen. In Einzelfällen findet ihr zusätzliche Informationen unter „Aktionen“ (siehe S. 10) oder im Anhang unter „Erläuterungen“ (siehe S. 28).

- Geister: *Wandelndes Ur-Gedächtnis, Nebel des leisen Todes, Sternenlicht sucht Gestalt*
- Nation: *Habsburgermonarchie*
- Ödnis-Karten: *Alles wird schwächer, Macht schwächt den Geist, Vernachlässigte Gebiete*
- Szenarien: *Anrufung der Elemente, Der große Fluss*



Das folgende Spielmaterial mit einem **rauchenden Vulkan** benötigt Regeln aus dieser Erweiterung, nicht aber aus *Ast und Tatze*. Lest die entsprechenden Abschnitte in „Neue Spielelemente“ (siehe S. 7), „Neue Regeln“ (siehe S. 10), und „Neue Spielprinzipien“ (siehe S. 14), bevor ihr mit ihnen spielt.

- Aspekte: *Langer Schatten, Wind, Sonnenschein, Selbstheilung*
- Geist: *Trotzdes Felsgestein*
- Insel-Spielpläne: E, F
- Ödnis-Karten: *Invasoren fühlen sich wie zu Hause, Allmähliche Verödung des Landes*
- Szenarien: *Jämmerliche Diebe*



Das folgende Spielmaterial mit einem **ausbrechenden Vulkan** benötigt Regeln aus *Ast und Tatze* (und eventuell dieser Erweiterung).

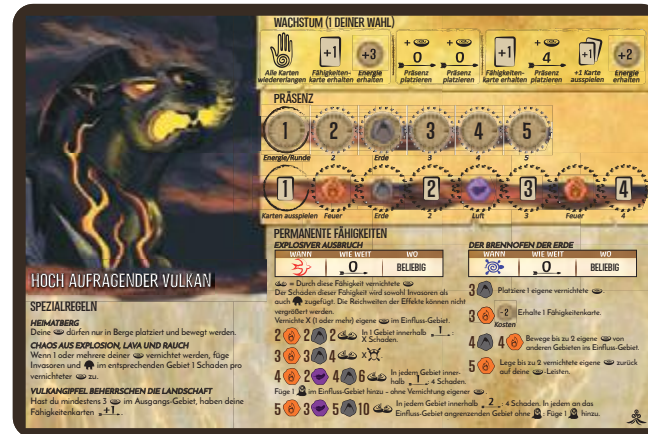
- Aspekte: *Wahnsinn, Pandämonium*
- Alle Ereigniskarten
- Alle Fähigkeitenkarten\*
- Alle übrigen Geister
- Nation: *Zarentum Russland*
- Ödnis-Karten: *Unnatürliche Ausbreitung, Gedeihendes Gemeinwesen*

\* Die Starke Fähigkeit **Seeungeheuer** aus *Ast und Tatze* wurde angepasst. Besitzt ihr *Ast und Tatze* nicht, spielt ohne diese Karte. Besitzt ihr *Ast und Tatze*, verwendet in jedem Fall die neue Version.

## 2 INSELSPIELPLÄNE



## 10 GEISTER-TABLEAUS



## 6 ÜBERSICHTSKARTEN



### 18 DAHAN



### 35 BESTIE-PLÄTTCHEN



### 30 SEUCHE-PLÄTTCHEN



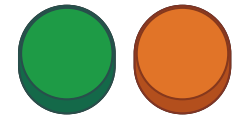
### 24 ENERGIE-PLÄTTCHEN

(18 × 1 ENERGIE)  
(6 × 3 ENERGIE)



### 26 GEISTER-PRÄSENZEN

(JE 13 IN 2 SPIELERFARBEN)



### 24 ÖDNIS-MARKER



### 22 WILDNIS-PLÄTTCHEN



### 22 STREIT-PLÄTTCHEN



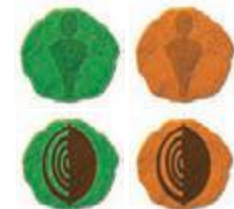
### 28 SZENARIENPLÄTTCHEN

(11 NUMMIERT, 17 LEER)



### 6 ERINNERUNGS-PLÄTTCHEN (VERTEIDIGEN)

(JE 3 IN 2 SPIELERFARBEN)



### 25 ENTDECKER



### 25 EINÖDE-PLÄTTCHEN



### 16 FURCHT-PLÄTTCHEN



### 18 ERINNERUNGS-PLÄTTCHEN (ISOLIEREN)

(JE 3 IN 6 SPIELERFARBEN)



### 16 DÖRFER



### 4 NATIONEN-ERINNERUNGSPÄTTCHEN

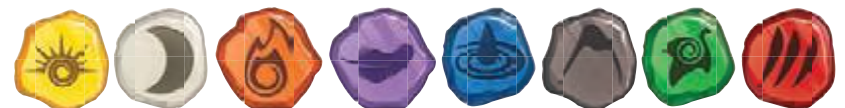


### 10 STÄDTE



### 64 ELEMENT-PLÄTTCHEN

(JE 8)

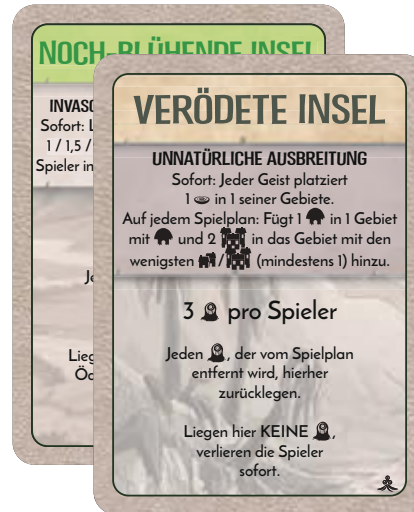


Verwendet die Element-Plättchen, um festzuhalten, welche Elemente euch in der laufenden Runde zur Verfügung stehen. Die Anzahl der Plättchen ist prinzipiell unbegrenzt.

## 6 FURCHT-KARTEN



## 7 ÖDNIS-KARTEN



## 6 ASPEKT-KARTEN



## 30 EREIGNISKARTEN



## 24 KARTEN „STARKE FÄHIGKEIT“



## 33 KARTEN „SCHWACHE FÄHIGKEIT“



## 41 KARTEN „STARTFÄHIGKEIT“



DAVON 1 ERSATZKARTE:  
SEEUNGEHEUER (S. SEITE 3)

## 2 NATIONEN-KARTEN



## 3 SZENARIENKARTEN



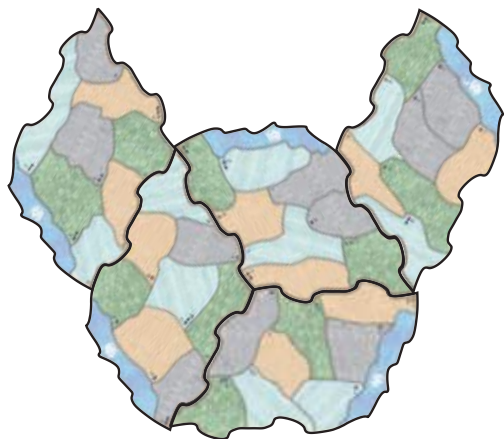
## 8 ERINNERUNGSKARTEN



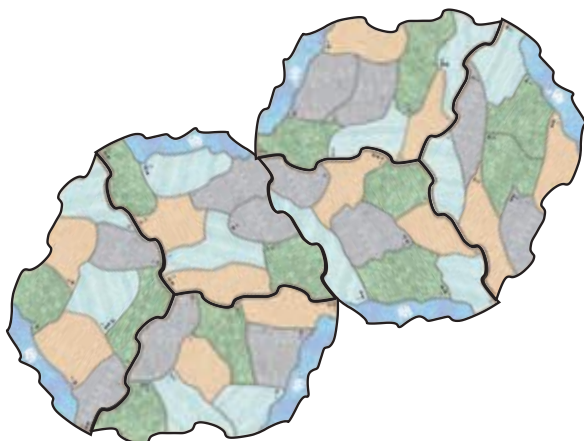
# SPIELVORBEREITUNG

Der Standardaufbau der Insel bei 5 bzw. 6 Spielern ist (mit den normalen Spielplanseiten) wie folgt:

## Inselaufbau bei 5 Spielern



## Inselaufbau bei 6 Spielern



Hinweis: 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).

## ÄNDERUNGEN SPIELVORBEREITUNG

- Legt die Bestien- 🐾, Wildnis- 🌿, Seuche- 🌀 und Streit-Plättchen 🏰 als Vorrat neben der Insel bereit.
- Mischt die Ereigniskarten, bildet den verdeckten Ereignisstapel und legt ihn neben dem Invasoren-Tableau bereit (optional).
- Ab sofort müsst ihr mit 1 Ödnis-Karte spielen. Dies ist nicht länger optional.
- Platziert je 1 🐾 und 1 🌀 auf jedem Insel-Spielplan: die 🐾 in das Gebiet ohne aufgedrucktes Symbol mit der niedrigsten Zahl; die 🌀 in Gebiet Nr. 2 (mit der 🏰).

## BESTIEN UND SEUCHE BEI SPIELBEGINN



## ÄNDERUNGEN IN DER SPIELVORBEREITUNG BEIM SPIEL AUF DER THEMATISCHEN KARTE

Platziert statt den oben genannten 1 🐾 und 1 🌀 die in den Gebieten angegebenen Plättchen. (Thematische Karte, siehe S. 23 in der Anleitung des Grundspiels.)

Auf den thematischen Spielplänen des Grundspiels sind keine Einöde-Symbole 🏰 abgebildet. Spielt ihr mit 🏰 auf den thematischen Karten, platziert je 1 🏰 in die folgenden Gebiete der angegebenen Spielpläne:

- Nordwesten (North West): Gebiet Nr. 7
- Westen (West): Gebiet Nr. 9
- Osten (East): Gebiet Nr. 6

Auf den anderen Spielplänen wird keine 🏰 platziert.

Es kann sein, dass die Spielvorbereitung deines Geistes nicht auf allen 6 thematischen Spielplänen durchführbar ist - z. B. „Platziere 1 🌀 in ein Gebiet mit 🏰“ auf einem Spielplan ohne 🏰 oder „Platziere 1 🌀 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, indem du z. B. deine 🌀 thematisch möglichst „passend“ auf dem Insel-Spielplan platziertest.

## „AST UND TATZE“-PLÄTTCHEN

Diese Erweiterung beinhaltet Plättchen, die Gefahren für die Invasoren darstellen. Bestien 🐾, Wildnis 🌿 und Seuchen 🦠 werden in Gebieten platziert; Streit 🗡 wird bestimmten Invasoren hinzugefügt. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Plättchen - weder für ein Gebiet, noch in Bezug auf einen Invasor.

### BESTIEN 🐾

Diese Plättchen stehen für verschiedene wilde Tiere, die zahlreich, gefährlich oder aggressiv genug sind, um ein Problem für die Invasoren darzustellen. Die Dahan wissen, wie sie ihnen ausweichen können und vermeiden so Konfrontationen. Bestien sind unzuverlässige Verbündete, die sich eher einzelne Entdecker vornehmen, als Dörfer oder Städte anzugreifen.

🐾 haben keinen spezifischen Effekt. Er hängt immer von einem Ereignis bzw. einer Fähigkeit ab.

Viele Fähigkeiten, die 🐾 hinzufügen, haben einen zweiten Effekt, der nur für Gebiete mit 🐾 gilt; etwa die Hälfte der Ereignisse haben ein Plättchen-Ereignis für 🐾. 🐾 agieren immer nur in den Gebieten, in denen sie sich befinden, wenn nicht anders angegeben.

### WILDNIS 🌿

Wildnis-Plättchen zeigen an, dass Gebiete von Invasoren nur unter Gefahren entdeckt werden können: Dazu gehören scheinbar essbare, aber tatsächlich giftige Pflanzen, schwer zugängliches Trinkwasser, unwegsame Pfade, etc. Ist eine Gefahr jedoch einmal erkannt, sorgen die überlebenden Invasoren (einige gibt es immer) dafür, dass sie für die Zukunft gebannt ist.

Würden Invasoren ein Gebiet mit 🌿 „Entdecken“, entfernt stattdessen 1 🌿 aus diesem Gebiet.

### SEUCHE 🦠

Diese Plättchen stehen für alles, was schlechte Gesundheit, Krankheiten etc. betrifft. Sie reduzieren die Bevölkerung - manchmal drastisch! Öfter verhindern sie nur das Bevölkerungswachstum. Seuchen sind auch für Dahan gefährlich, doch dank ihrer Verbindung mit der heilenden Kraft der Geister nicht in demselben Maße wie für die Invasoren. Dennoch können einige Ereignisse mit Seuchen-Plättchen den Dahan schaden.

Würden Invasoren in einem Gebiet mit 🦠 „Bauen“, entfernt stattdessen 1 🦠 aus diesem Gebiet.

### STREIT 🗡

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

Im Unterschied zu den anderen Plättchen beziehen sich 🗡 auf einzelne Invasoren, nicht auf ein ganzes Gebiet. Fügt ihr 1 🗡 zu 1 oder mehreren Gebieten hinzu, wählt ihr je 1 der Invasoren aus und legt das Plättchen darunter. In einem Gebiet ohne Invasoren könnt ihr keine 🗡 hinzufügen.

Würden Invasoren 🏠 und/oder dem Gebiet Schaden zufügen, fügt jeder Invasor mit mindestens 1 🗡 0 Schaden zu. Entfernt danach 1 🗡 unter ihm.

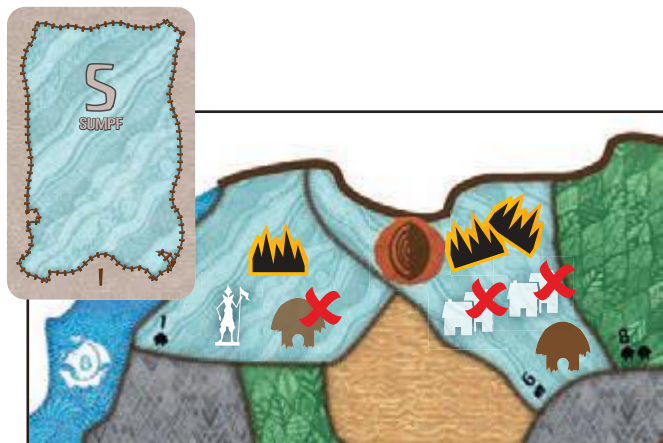
Dieser Effekt ist zwingend auszuführen - ihr könnt nicht darauf verzichten, z. B. weil der Invasor ohnehin 0 Schaden zufügen würde (z. B. durch Verteidigen). Fügt 1 Invasor mehreren Zielen Schaden zu (wie beim „Wüten“), wirkt sich das 🗡 auf alle Ziele aus. Fügen sich Invasoren gegenseitig Schaden zu, hat das 🗡 keinen Einfluss und wird nicht entfernt.

**Erinnerung:** Die 🏠 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.

Bewegt sich 1 Invasor mit 🗡, wandern alle 🗡 unter ihm mit. Wird 1 Invasor entfernt oder zerstört, legt die 🗡 unter ihm zurück in den Vorrat. Wird er durch einen anderen Invasor ersetzt, werden die 🗡 unter ihm übertragen. Wird die Figur aber durch etwas anderes ersetzt (z. B. 🐾 oder 🏠), werden die 🗡 unter ihm entfernt.

Auch wenn der Schaden, den ein einzelner Invasor mit 🗡 zufügt, gesteigert würde, hebt das 🗡 diesen komplett auf. Wird der Gesamtschaden gesteigert (z. B. durch das Ereignis „Gesteigerte Aggressivität“), wirkt dies erst nach Streit - falls die Invasoren dann noch mindestens 1 Schaden zufügen (vor Verteidigen); ansonsten existiert kein Schaden, der gesteigert werden könnte.





In diesem Beispiel wüten die Invasoren in Sumpfbereichen.

- In Gebiet 1 fügt der Entdecker dem Gebiet 1 Schaden zu, es wird also keine Ödnis hinzugefügt. Dem Dahan werden 2 Schaden zugefügt (1 durch den Entdecker und +1 durch die Einöde). Der Dahan wird zerstört, bevor er zurückschlagen kann.
- Gebiet 6 ist durch „Verteidigen 4“ geschützt. Der Schaden durch die 2 Dörfer wird daher nicht zugefügt und keine Ödnis hinzugefügt. Da kein Schaden zugefügt wurde, verstärkt die Einöde diesen auch nicht. Der Dahan schlägt zurück. Er fügt 2 Schaden und +2 durch die 2 Ödnis zu, wodurch beide Dörfer zerstört werden.



**Beispiel: "Feuerbälle" fügt durch mehrere Effekte Schaden zu, Einöde erhöht nur den Schaden des ersten Effekts, der Invasoren/Dahan Schaden zufügt.**

- 1 Schaden für jedes [Invasor/Dahan] und +1 Schaden pro Einöde, die ihr zuteilt.
- 1 Schaden für jeden [Dahan] und +1 Schaden pro Einöde, die ihr den zuteilt.
- 1 Schaden für 1 beliebigen Invasor. [Einöde] fügt keinen zusätzlichen Schaden zu, da den Invasoren durch diese Aktion bereits zusätzlicher Schaden zugefügt wurde.
- 1 Schaden für Dahans. [Einöde] fügt keinen zusätzlichen Schaden zu, da den [Dahan] durch diese Aktion bereits zusätzlicher Schaden zugefügt wurde.

## EINÖDE-PLÄTTCHEN

Einöden sind Gebiete, in denen Leben kaum möglich ist. Karg und unfruchtbar - oder voll wuchernden Grüns, aber tödlich, vergiftet oder verflucht. Geistern macht dies nichts aus, doch Invasoren und Dahans sind verletzlicher - spielmechanisch erleiden sie mehr Schaden. Wie Bestien, Wildnis und Seuche werden Einöde-Plättchen in Gebiete platziert.



**Das erste Mal, wenn eine Aktion (siehe S. 10) Invasoren in einem Gebiet Schaden zufügt, erhöht sich der jeweilige Schaden um 1 pro [Einöde] in diesem Gebiet. Das erste Mal, wenn eine Aktion Dahans in einem Gebiet Schaden zufügt, erhöht sich der jeweilige Schaden um 1 pro [Einöde] in diesem Gebiet.**

### EINZELHEITEN:

- Wird Schaden nur bestimmten Spielfiguren zugefügt (z. B. „[Invasor/Dahan]: 1 Schaden“), gilt dies auch für den durch [Einöde] erhöhten Schaden.
- Wird Schaden auf 0 reduziert, z. B. durch Fähigkeiten, die Dahans schützen, haben [Einöde] keinen Effekt.
- Ist der Schaden einer Fähigkeit auf ein Maximum begrenzt, wird er dennoch durch [Einöde] zusätzlich erhöht.
- Bei Aktionen, die „jedem Invasor“ und/oder „jedem Dahans“ in einem Gebiet Schaden zufügen, wird der Schaden in diesem Gebiet um insgesamt 1 pro [Einöde] in diesem Gebiet erhöht, nicht um 1 pro Invasor und/oder Dahans. Ihr entscheidet, welchem Invasor und/oder Dahans ihr diesen Schaden zuteilt.
- Bei Aktionen, die Schaden in mehreren Gebieten zufügen, erhöht [Einöde] nur Schaden in dem Gebiet, in dem sich die jeweilige [Einöde] befindet.
- [Einöde] erhöht nur Schaden; Zerstörungseffekte bleiben davon unberührt.
- [Einöde] wirken sofort, sobald sie platziert werden. Bei einer Fähigkeit, die erst 1 [Einöde] platziert und dann Schaden zufügt, wird dieser also bereits erhöht.
- [Einöde] bleiben auf dem Spielplan liegen, bis sie ausdrücklich entfernt werden.

## ABFOLGE BEIM „WÜTEN“

(Änderung der bisherigen Regelung)

1. Addiert die Werte der Invasoren zum Gesamtschaden, den sie gemeinsam zufügen. Hier wirken Effekte wie [Modifikator] und andere Modifikationen, die sich auf Spielfiguren beziehen. Entfernt 1 [Modifikator] von jedem Invasor mit [Modifikator].
2. Fügen die Invasoren nun mindestens 1 Gesamtschaden zu, wirken Effekte, die diesen steigern (außer [Einöde]).
3. Jetzt wird der Schaden durch Verteidiger reduziert.
4. Gleichzeitig:
  - a. Fügt den ermittelten Schaden dem Gebiet zu.
  - b. Fügt den ermittelten Schaden den [Dahan] zu. Beträgt er mindestens 1, erhöht ihn um +1 pro [Einöde].
5. Verbleibende [Dahan] fügen den Invasoren Schaden zu (Modifikationen wirken in derselben Reihenfolge wie oben). Beträgt er mindestens 1, erhöht ihn um +1 pro [Einöde].



## ASPEKT-KARTEN

Mit den Aspekt-Karten könnt ihr die Geister *Sonnengenährter Fluss*, *Flackernde Schatten*, *Pfeilschneller Blitzschlag* und *Lebenskraft der Erde* des Grundspiels variieren, indem ihr einige ihrer Facetten hervorhebt oder ändert.

Auf der Vorderseite jeder Aspekt-Karte ist eine neue Regel oder Fähigkeit, die eine bisherige ersetzt.

Spielt ihr mit einem der genannten Geister, entscheidet euch während der Spielvorbereitung, ob ihr 1 Aspekt-Karte eures Geistes nutzen möchtet.

Überdeckt in diesem Fall den oben auf der Karte genannten Bereich mit der Aspekt-Karte.

Ist bei der Spielvorbereitung etwas zu beachten, so ist dies ebenfalls oben auf der Karte angegeben.



## NOCH-BLÜHENDE INSEL

Auf der Rückseite von 2 der neuen Ödnis-Karten steht „NOCH-BLÜHENDE INSEL“. Wenn ihr den letzten Ödnis-Marker von einer dieser Karten auf der Insel platziert, habt ihr noch nicht verloren - folgt stattdessen der Anweisung auf der Karte. Diese lässt euch eine weitere Karte ziehen und mit deren Rückseite weiterspielen („VERÖDET“ oder erneut „NOCH-BLÜHENDE INSEL“).



## ERINNERUNGSKARTEN FÜR ANDAUERENDE EFFEKTE

Einige Nationen, Ereignisse, Starke Fähigkeiten und Spielvarianten haben andauernde Effekte, die für den Rest der Partie gelten. Für diese gibt es Erinnerungskarten, die ihr offen auslegen könnt. Rote Karten beziehen sich auf Varianten oder Nationen, gelbe Karten auf allgemeine Effekte, die im Spielverlauf auftauchen.

Erinnerungskarten, die in den Invasoren-Stapel gemischt werden (z. B. Habsburgermonarchie Level 5) gelten **nicht** als Invasoren-Karten - sie helfen nur, den Zeitpunkt für bestimmte Ereignisse festzulegen. Effekte, die die Reihenfolge der Invasoren-Karten im Invasoren-Stapel verändern, ändern nichts an der Position der Erinnerungskarte innerhalb des Invasoren-Stapels. Werden Karten vom Invasoren-Stapel entfernt oder diesem hinzugefügt, passt die Position der Erinnerungskarten im Stapel an.



## ÖDNIS-KARTEN BEI SPIELBEGINN

Da ihr ggf. mehrere Ödnis-Karten benötigt, mischt die Ödnis-Karten und legt sie als Stapel auf das Ödnisfeld. Verwendet zunächst die oberste. Braucht ihr eine weitere, verwendet die nächste Karte im Stapel.

## ÖDNIS BEWEGEN

Einige Fähigkeiten können bewegen. Bewegte -Marker zerstören **KEINE** und lösen **KEINE** Ausbreitungen aus.

## AKTIONEN

Im Grundspiel sind einige Begriffe nicht präzise definiert. Daher führen wir in *Zerklüftete Erde* präzisere Definitionen ein, die ab sofort gelten.

Einige Regeln (z. B. Einöde-Plättchen oder Zarentum Russland Level 2) beziehen sich auf Dinge, die „einmal pro Aktion“, „das erste Mal während einer Aktion“, oder „nach einer Aktion, die etwas ausgelöst hat“ geschehen. Eine Aktion ist eine Gruppe von Effekten, die zusammengehören – so sind z. B. **übliche Aktionen**:

- Das Nutzen einer Fähigkeit;
- „Wüten“, „Bauen“ oder „Entdecken“ pro Gebiet;
- Alles, was durch eine Furcht-Karte ausgelöst wird\*;
- Alles, was durch ein Hauptereignis ausgelöst wird\*;
- Alles, was durch ein Plättchen-Ereignis ausgelöst wird\*;
- Alles, was durch ein Dahan-Ereignis ausgelöst wird\*;
- Alles, was durch eine umgedrehte Ödnis-Karte ausgelöst wird\*.

\* Ausnahme: Anweisungen die sich auf „jeden Spielplan“, „jedes Gebiet“, „jeden Spieler“, oder „jeden Geist“ beziehen, lösen jeweils eine eigene Aktion pro Spielplan, Gebiet, Spieler oder Geist aus.

Dieser Begriff ergänzt die eher ungenaue Verwendung des Begriffs „Effekt“ im Grundspiel. Es ändert sich nichts am Grundspiel oder *Ast und Tatze* selbst, obwohl diese Änderung eine gewisse Auswirkung auf „Rache der Toten“ hat (siehe S. 25). Ausführlichere Erläuterungen findet ihr im Anhang unter „Aktionen im Einzelnen“ ab Seite 24.

### INVASOREN-AKTIONEN

Was bisher einfach „Invasoren-Aktionen“ hieß, besteht fortan aus mehreren Teilen. Das Abhandeln einer „Wüten“-Karte löst z. B. in jedem betroffenen Gebiet eine eigene „Wüten“-Aktion aus.

**Hinweis:** Die Invasoren können – z. B. aufgrund von Ereigniskarten, Furcht-Karten oder Regeln von Nationen – Dinge auf dem Spielplan tun, die aber keine Invasoren-Aktionen sind (es sei denn, sie lösen ein „Wüten“, „Bauen“ oder „Entdecken“ aus). Daher werden sie z. B. auch nicht von „Ein Jahr absoluter Stille“ oder „Schreckensstarre“ verhindert. Auch hierzu findet ihr Erläuterungen im Anhang unter „Aktionen im Einzelnen“ ab Seite 24.


### AUSLASSEN EINER INVASOREN-AKTION

Aufgrund einiger Fähigkeiten könnt ihr „eine Invasoren-Aktion auslassen“. Ihr müsst euch hier nicht sofort für eine der 3 Invasoren-Aktionen entscheiden, sondern erst, wenn die Invasoren-Aktion ausgeführt würde.

## MEHRERE / FEHLENDE INVASOREN-KARTEN

Einige Furcht- und Ereigniskarten können Karten auf den Invasoren-Aktionsfeldern durcheinanderbringen, sodass mehrere oder auch keine Karten auf einem Feld liegen.

Liegt keine Karte auf einem Aktionsfeld, wird diese Aktion nicht ausgeführt, genau wie auch „Wüten“ in der ersten Runde nicht stattfindet.

Liegen 2 oder mehr Invasoren-Karten auf einem Aktionsfeld, werden alle dort liegenden Karten ausgeführt. Ist die Reihenfolge relevant (z. B. bei mehrfachem „Bauen“ im Spiel gegen die Nation England, Level 2), wird die zuerst auf das Feld gelegte Karte (die untere) zuerst ausgeführt. Werden beim „Entdecken“ mehrere Karten ausgeführt, handelt jede für sich ab (einschließlich ) , bevor ihr die nächste aufdeckt.

Schiebt ihr Invasoren-Karten weiter, schiebt alle Karten eines Feldes gemeinsam weiter (siehe Abbildung). 2 Karten auf dem Aktionsfeld „Bauen“ führen also dazu, dass in der nächsten Runde 2 Karten auf dem Feld „Wüten“ liegen.



## EREIGNISSE

Im Grundspiel sind die Aktionen der Invasoren vorhersehbar. Einzig die Gebiete, in denen sie in Zukunft aktiv werden, kennt ihr nicht. In der Realität agiert aber alles Lebendige - Invasoren, Dahan, Bestien - manchmal auf sehr überraschende Weise. Um dies abzubilden, deckt ihr in der Invasoren-Phase nach dem Schritt „Verödete Insel“, aber noch vor dem Abhandeln aktiver Furcht-Karten, 1 Ereigniskarte auf und handelt diese ab.

**Zieht in der ersten Runde der Partie eine Ereigniskarte, handelt sie aber nicht ab, sondern legt sie stattdessen einfach ab.**

Die meisten Karten zeigen 2 alternative, negative Hauptereignisse (siehe Beispiele rechts), von denen eines eintritt. Welches, hängt von mehreren Faktoren ab:

- 1 Gesamtzustand der Insel (Blühende/Verödete Insel laut Ödnis-Karte) **ODER**
- 2 Furchtstufe (🐛, 🦠, 🦋) **ODER**
- 3 Stufe der Eroberung (I, II, III) - Die aktuelle Stufe steht auf der obersten Karte des Invasoren-Stapels

**Ausnahme:** Spielt ihr gegen Brandenburg-Preußen auf Level 2 oder höher, gilt die vorgezogene Invasoren-Karte der Stufe III als Stufe II.

Die meisten Karten haben zusätzlich 2 möglicherweise positive Ereignisse:

- A **Plättchen-Ereignis:** Beziehen sich auf Bestien, Seuchen und Streit
- B **Dahan-Ereignis:** Die Dahan handeln oder kümmern sich umeinander

Wie bei anderen Effekten gilt auch für Ereignisse:

- Führt die Karte von oben nach unten aus.
- Führt so viele Effekte aus, wie möglich. Trifft ein Teil nicht zu oder kann nicht ausgeführt werden, überspringt diesen einfach.
- Effekte, die nichts auf dem Spielplan verändern, gelten nur für die laufende Runde.
- Wenn nicht anders angegeben, wirkt sich Spielmaterial nur auf das Gebiet mit diesem Spielmaterial aus. Wenn z. B. Plättchen oder die Dahan Furcht erzeugen oder Schaden/Zerstörung bewirken, dann nur in dem Gebiet, wo sich die Plättchen beziehungsweise die Dahan befinden.

Ihr trefft notwendige Entscheidungen gemeinsam. Wenn euch ein Ereignis etwas „auf jedem Spielplan“ ausführen lässt, so dürft ihr für jeden Spielplan neu entscheiden. Je nach Vorliebe eurer Gruppe könnt ihr die Karte erst vollständig lesen und dann Entscheidungen treffen oder jedes Ereignis komplett abhandeln, bevor ihr zum nächsten übergeht.

Fügen Ereignisse Schaden zu, so ist damit stets Schaden an Invasoren gemeint, sofern nicht anders angegeben, genau wie bei anderen Effekten auch. Einige Ereignisse modifizieren Schaden, den Invasoren zufügen, oder fügen den Dahan Schaden zu (siehe Abwehrkraft und Schaden, Seite 15). Ereignisse gelten nur dann als Geister-Effekte (z. B. bei „Seele des Flächenbrands“), wenn die Geister Kosten bezahlen müssen, um sie auszuführen.

## WAHL-EREIGNISSE

Einige Ereignisse sind Wahl-Ereignisse. Diese beschreiben eine Situation und 2 Optionen, darauf zu reagieren. Ihr müsst euch auf 1 der beiden Optionen einigen. Könnt ihr euch nicht einigen, gilt die erste Option.

Oft kostet euch eine Option etwas - normalerweise eine gewisse Menge Energie pro Spieler. Ihr könnt diese Kosten unter den Spielern aufteilen, wie ihr wollt; sie dürfen auch von 1 Spieler alleine übernommen werden. Nur wenn ihr die Kosten vollständig bezahlt, wird der Effekt ausgeführt. Andernfalls dürft ihr die Option nicht wählen.

Wenn Kosten von einem bestimmten Element „unterstützt“ werden...

- dürft ihr 1 oder mehr Fähigkeitenkarten mit diesem Element vergessen (von der Hand, dem eigenen Ablagestapel oder im Spiel), um damit 4 Energie pro Karte zu „bezahlen“,
- dürft ihr 1 oder mehr Fähigkeitenkarten mit diesem Element von der Hand auf den eigenen Ablagestapel abwerfen, um damit 2 Energie pro Karte zu „bezahlen“,
- bezahlt jedes entsprechende Element, das ihr im Spiel habt (auf Fähigkeitenkarten, Präsenz-Leisten oder sonstigen Effekten), 1 Energie.

Jede Fähigkeitenkarte kann pro Ereignis nur 1x unterstützend genutzt werden; du kannst sie nicht erst abwerfen und dann auch noch vergessen. Mit dem Vergessen einer Karte verschwinden auch deren Elemente. Die Energie durch Unterstützung ist nur für die Bezahlung der genannten Kosten einsetzbar.



## EREIGNISSE UND „JEDER SPIELPLAN“

Wenn ein Ereignis etwas „auf jedem Spielplan“ versammelt oder verschiebt, bezieht sich „auf jedem Spielplan“ jeweils auf das Gebiet, in das versammelt oder von dem verschoben wird - es kann aber in ein Gebiet auf einem anderen Spielplan hin verschoben oder von dort versammelt werden.

**B) AUF GEDULD UND DIE ZUKUNFT SETZEN**  
**Kosten: 4 Energie pro Spieler. Unterstützt von 🐛.**

- Bis zum Rundenende, in jedem Gebiet: Verteidigen, das durch Geister-Aktionen ausgelöst wird, um 4 reduzieren (nicht unter 0).
- In einer späteren Runde eurer Wahl: Verteidigen 4 in allen Gebieten (festzulegen in der Geister-Phase).



## SEITE DER ERINNERUNGSPLÄTTCHEN ZUM ISOLIEREN

### DER NUTZEN DES ISOLIERENS

Anders als das Auslassen eines „Bauens“ oder „Wütens“ ist „Isolieren“ kein sehr starker Effekt, da unklar ist, wo als nächstes entdeckt wird. Es gibt allerdings recht vorhersehbare Situationen: z. B. macht ein Gebiet mit / , das an verschiedene Arten von Gebieten angrenzt, ein „Entdecken“ in einem dieser Gebiete sehr wahrscheinlich; oder die Regel einer Nation bestimmt, wie sich Invasoren bewegen werden.

### OZEANE ISOLIEREN

Das Isolieren eines Ozeans ändert nichts daran, welche Gebiete Küste sind - allerdings gilt der Ozean beim „Entdecken“ nicht als angrenzend zu diesen Küstengebieten. Ihr dürft einen Ozean nur dann isolieren, wenn *Hunger des Ozeans* mitspielt.

## ISOLIEREN

Einige neue Fähigkeiten lassen euch ein Gebiet **isolieren**. So wird abgebildet, dass Invasoren steckengeblieben, gefangen oder aus anderen Gründen bewegungsunfähig sind. Dies hat 2 Effekte:

1. „Entdecken“: Isolierte Gebiete werden weder entdeckt, noch gelten sie als angrenzende Gebiete, aufgrund derer Entdecker hinzugefügt werden.
2. Ihr dürft für Invasoren stets entscheiden, ob ein isoliertes Gebiet „angrenzend“ zu anderen Gebieten und/oder dem Ozean ist oder nicht. Ihr dürft die Isolation für jede Aktion ganz oder teilweise aufheben und/oder das isolierte Gebiet als angrenzend gelten lassen.

### EINZELHEITEN:

- Isolieren hat keinen Einfluss auf Ödnis - Ödnis ist keine Invasoren-Spielfigur.
- Isolieren beeinflusst nicht, ob ein Gebiet ein Küstengebiet ist.
- Isolieren gilt nur für die aktuelle Runde.



*In diesem Beispiel entdecken die Invasoren in Bergen und Sumpfgebieten. Gebiet 1 ist isoliert.*

- In Gebiet 1 wird nicht entdeckt, da es isoliert ist.
- In Gebiet 2 wird entdeckt, da es an den Ozean angrenzt.
- In den Gebieten 6 und 7 wird nicht entdeckt, da sie an kein Gebiet mit (nicht isolierten) / angrenzen.

## GEISTER

### AUSWAHL BEIM WACHSTUM

Geister mit mehreren Optionen beim Wachstum („X deiner Wahl“) dürfen jede Runde X Optionen wählen, aber nicht mehrmals dieselbe. Jede Wachstumsoption muss komplett ausgeführt werden, bevor die nächste gewählt wird. (Hinweis: Eine Wachstumsoption umfasst immer alle Aktionen eines Abschnitts.)

### WACHSTUM, DAS ENERGIE KOSTET

Einige Geister haben eine Wachstumsoption, die Energie kostet, wenn sie gewählt wird. Hat der Geist die erforderliche Menge Energie nicht, darf er diese Option nicht wählen. Da diese Geister aber 2 Optionen wählen dürfen, können sie mit der ersten Wahl die notwendige Energie erhalten, um die zweite bezahlen zu können.

### WACHSTUM, DAS DEN SPIELPLAN VERÄNDERT

Einige Geister können bereits während der Geister-Phase Änderungen (über das Platzieren von Präsenzen hinaus) auf der Insel hervorrufen. Um zu vermeiden, dass Mitspieler annehmen, die Phase „Sofort-Fähigkeiten“ habe bereits begonnen, sagt solche Änderungen am besten entsprechend an.

**Erinnerung:** Die Aktionen (Symbole) innerhalb einer Wachstumsoption können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.)

### FÄHIGKEITEN: ERMÄSSIGTE KOSTEN

Die Energiekosten einer Fähigkeit können 0 nicht unterschreiten, sofern nichts anderes angegeben ist.

### FÄHIGKEITEN: ZUSÄTZLICHE KOSTEN

Einige Fähigkeitenkarten haben zusätzliche Kosten, die über ihren Effekten angegeben werden. Um die Effekte ausführen zu können, müssen diese Kosten „bezahlt“ werden. Sollte die Fähigkeit wiederholt werden, müssen die Kosten ein weiteres Mal bezahlt werden.

Einige Fähigkeiten haben Element-Effekte mit Kosten (in Energie) neben dem Element. Diese müssen nur beglichen werden, wenn genau dieser Element-Effekt ausgeführt werden soll. Man darf diesen Effekt auch auslassen und entsprechend nicht bezahlen. Dasselbe gilt erneut für den Fall, dass die Fähigkeit wiederholt wird. Einige Element-Effekte haben zusätzliche Bedingungen, die ihr erfüllen müsst, um den Effekt nutzen zu dürfen.

### FÄHIGKEITEN, DIE DICH BEEINFLUSSEN

Manche der neuen Fähigkeiten beeinflussen kein Gebiet und keinen Geist deiner Wahl, sondern dich selbst. In diesem Fall lautet der Einflussbereich einer Fähigkeit „DICH“.

### BONUSFUNKTIONEN AUF PRÄSENZ-LEISTEN

Einige Geister haben Bonusfunktionen auf ihren Präsenz-Leisten:

- Elemente und andauernde Funktionen (z. B. „Reichweite stets +1“) wirken solange sie sichtbar sind.
- Die auf manchen Präsenz-Leisten abgebildeten Felder „+2 Energie“ oder „+1 Karte ausspielen“ erhöhen die Menge an erhaltener Energie bzw. die Anzahl ausspielbarer Karten pro Runde.
- Alles andere („1 Karte wiedererlangen“, „Präsenz bewegen“, „Dahan verschieben“, „2 Energie zahlen, um 1 Fähigkeit zu erhalten“) sind optionale Aktionen, die du 1x in der Geister-Phase ausführen darfst.



**Kosten**



Die Startfähigkeit „Die Vergangenheit kehrt wieder“ erfordert zusätzliche Energie und Zeit, um den Effekt auszuführen („Zeit“ ist ein spezielles Spielelement von „Tagessplitter teilen den Himmel“). Die Kosten müssen jedes Mal bezahlt werden, wenn die Fähigkeit genutzt wird. Wie immer kann die Karte auch nur wegen der Elemente gespielt und ansonsten nicht genutzt werden.



Möchte der Spieler den zweiten Effekt dieser Permanenten Fähigkeit einsetzen, muss er zuvor 2 Energie bezahlen.

## ÄNDERUNGEN: EREIGNISSE

Gegenüber *Ast und Tatze* gibt es 2 Änderungen in Bezug auf Ereignisse:

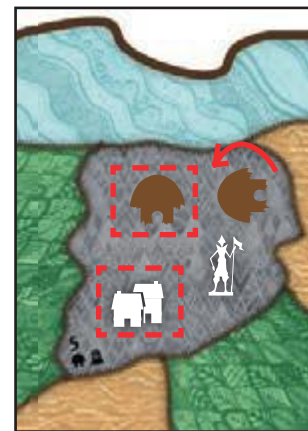
1. In der ersten Runde der Partie handelt ihr die aufgedeckte Ereigniskarte nicht ab - legt sie stattdessen einfach ab.
2. Wenn ihr mit *Ast und Tatze* und der Nation *Zarentum Russland* oder dem Geist *Viele bewegen sich als Eines* spielt, entfernt das Ereignis *Geheimnisvolle Tollwut*.

## „BEIM WÜTEN UNBETEILIGT BLEIBEN“

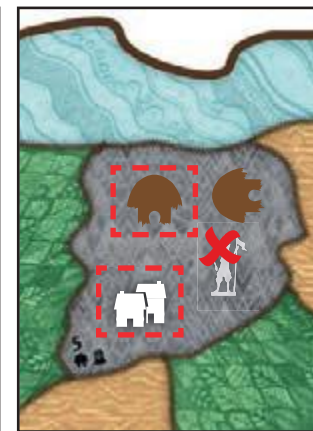
Ein Invasor oder Dahan, der „beim Wüten unbeteiligt bleibt“, wird im Schritt „Wüten“ und den dazugehörigen Aktionen vollständig ignoriert – als wäre er gar nicht da. Er löst kein „Wüten“ aus, erleidet während des „Wütens“ keinen Schaden und fügt keinen zu. Effekte, die sich auf Spielfiguren in dem betroffenen Gebiet beziehen, lassen sie außer Acht etc.



Berge vor dem „Wüten“



Schritt 1



Schritt 2

**Die Invasoren „Wüten“ in den Bergen. Aufgrund des Ereignisses „Kurze Waffenruhe“ bleiben 1 Dahan und 1 Dorf daran unbeteiligt.**

**Schritt 1** Der fügt dem Gebiet sowie dem zweiten jeweils 1 Schaden zu. Der wird umgedreht.

**Schritt 2** Der umgedrehte schlägt zurück und zerstört den . (Der Schaden kann nicht dem Dorf zugefügt werden, da es ja unbeteiligt bleibt.)

## AUSGANGS-GEBIETE

Beim Nutzen einer Fähigkeit ist das **Ausgangs-Gebiet** das Gebiet, von dem aus du die Reichweite misst, in den meisten Fällen hast du dort eine Präsenz. (Ist die Reichweite 0, sind Ausgangs- und Einfluss-Gebiet identisch.)

## ETWAS GILT AUCH ALS ETWAS ANDERES

Einige Effekte sorgen dafür, dass ein bestimmtes Spielmaterial auch als anderes Spielmaterial gilt, z. B. „ gelten auch als “. Solange dieser Effekt wirkt, gilt jedes Bestien-Plättchen im betroffenen Gebiet sowohl als Einöde als auch als Bestien-Plättchen.

Hinweis: Der Effekt „1 pro /“ würde in einem Gebiet mit 1 dennoch nur 1 erzeugen, denn die 1 gilt hier pro Plättchen, auch wenn dieses gerade sowohl als als auch als gilt.

Ist der Effekt optional, darfst du für jede Aktion und jede Spielfigur bzw. jedes Plättchen einzeln entscheiden, ob sie als beides gilt oder nur als das, was sie tatsächlich ist. Du kannst z. B. durch „deine dürfen auch als gelten“ 2 deiner Präsenzen für eine Fähigkeit als Bestie gelten lassen, und keine bei einem späteren Ereignis. Bei Furcht- und Ereigniskarten entscheidest du erst, nachdem die Karte vorgelesen wurde.

Wichtig: Spielmaterial kann niemals seinen ursprünglichen Status verlieren.

## ABWEHRKRAFT UND SCHADEN

### DEN DAHAN SCHADEN ZUFÜGEN

Wenn Fähigkeiten den 🏠 Schaden zufügen, könnt ihr frei entscheiden, wie ihr den Schaden auf die 🏠 aufteilt. Anders also, als wenn Ereignisse oder Invasoren den 🏠 Schaden zufügen – hier müsst ihr diese möglichst effektiv zerstören.

### ÄNDERUNGEN DER ABWEHRKRAFT

Einige Effekte steigern oder schwächen die Abwehrkraft von Invasoren oder 🏠. Würde die Abwehrkraft unter 1 gesenkt, bleibt sie stattdessen bei 1. Wurde einem Invasor oder 🏠 bereits mehr Schaden zugefügt, als er nach der Schwächung noch Abwehrkraft hat, wird er sofort zerstört.

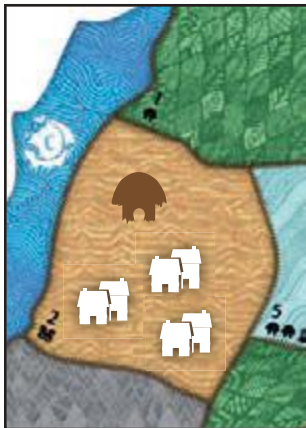
### ÄNDERUNGEN VON SCHADEN

Wirken mehrere Modifikationen bzgl. Schaden, sowohl für einzelne Invasoren (z. B. „Jedes 🏠 fügt +1 Schaden zu“), als auch für Invasoren insgesamt (z. B. Verteidigung), wendet zuerst die individuellen Modifikationen an, dann die allgemeinen.

## GESCHÜTZT VOR ZERSTÖRUNG

Einige Effekte verhindern, dass Dahan oder Invasoren zerstört werden.

- Würden 🏠 und/oder Invasoren durch Schaden zerstört, aber ein Effekt verhindert dies, ignoriert den Schaden. Setzt zusätzlich zuvor erlittene Schäden zurück (stellt die Figur aufrecht). Diese 🏠 und/oder Invasoren können durch weitere Effekte derselben Aktionen keinen Schaden erhalten.



„Wüten“ in Wüstengebieten



Schritt 1



Schritt 2

Die Invasoren „Wüten“ in der Wüste. „Wandelndes Ur-Gedächtnis“ hat die obere Option von „Teile Geheimnisse des Überlebens“ in diesem Gebiet ausgeführt.

**Schritt 1** Die Invasoren fügen 6 Schaden zu und 1 Ödnis wird hinzugefügt. Der 🏠 ist vor Zerstörung geschützt.

**Schritt 2** Der 🏠 schlägt zurück und zerstört 1 🏠.

## INSELWEITE ABWEHRKRAFT

Einige Karten reduzieren/erhöhen die Abwehrkraft von Invasoren (für die laufende Runde) in allen Gebieten, abhängig von einer bestimmten Spielsituation. Verändert sich diese, ändert sich die Abwehrkraft der Invasoren entsprechend.

Beispiele:

„Bis Rundenende: Invasoren haben -1 Abwehrkraft pro 🏠“: Jedes Mal, wenn 1 Invasor 🏠 erhält oder verliert, ändert sich seine Abwehrkraft entsprechend.

Im Spiel mit der Habsburgermonarchie (Level 4) erhält ein 🏠 in einem Gebiet ohne 🏠 +2 Abwehrkraft. Wird dem Gebiet ein 🏠 hinzugefügt, verliert das 🏠 diesen Bonus sofort.

## HEILIGE STÄTTEN

Anders als im Grundspiel beschrieben, entspricht eine 🏠 genau 2 🏠 eines Spielers.

Weitere 🏠 im selben Gebiet haben in Bezug auf 🏠 keinen Effekt. (In jedem Gebiet kann maximal 1 🏠 sein.)

Hinweis: Einige Effekte erlauben es, 🏠 zu bewegen. In diesem Fall werden genau 2 🏠 bewegt. Sind im Ausgangs-Gebiet weiterhin mindestens 2 🏠, hast du dort weiterhin eine 🏠.

## VERNICHTETE PRÄSENZEN

Legt vernichtete 🏠, anders als in der Anleitung des Grundspiels geschrieben, ab sofort nicht mehr zurück in die Schachtel sondern neben die Insel. Manche Effekte erlauben es euch, vernichtete 🏠 zurück auf eure Präsenz-Leisten zu legen oder in ein Gebiet zu platzieren.

## WACHSTUMSOPTION: PRÄSENZ BEWEGEN

Bewege 1 deiner 🏠 um bis zu X Gebiete (auch 0).

## DAS ZARENTUM RUSSLAND: PETER I. ROMANOW

Das Zarentum Russland war lange Zeit landwirtschaftlich und technologisch rückständig. Dies änderte sich mit der Herrschaft Peters I. Als Ergänzung zum oft zugefrorenen Hafen von Archangelsk brauchte es dringend einen eisfreien Hafen im Norden, doch die Ostsee stand vollständig unter der Kontrolle der mächtigen Königreiche Schweden und Preussen. Peter I. drängte offensiv in die Nördliche Allianz, die sein Großvater Michael I. mitbegründet hatte, indem er in den Kriegen gegen Frankreich und Spanien jeweils eine große, wenn auch schlecht ausgebildete Armee zur Unterstützung entsandte. Im Gegenzug für die Unterstützung im Krieg trat Schweden Russland ein Stück der Küste bei Murmansk ab und gewährte so Zugang zur Ostsee. Peter erbaute als neue Hauptstadt den Hafen St. Petersburg. So war nun auch die Nordsee ganzjährig erreichbar, was zu einem Aufschwung im Schiffbau und der Schifffahrt Russlands führte.

Zur selben Zeit erweiterte Peter Russland ostwärts. Kosakische Entdecker hatten bereits bei Peters Geburt 1672 den Pazifik erreicht, und Peter sandte neue, größere Wellen von Siedlern entlang der Arktischen Küste aus, um die Bevölkerung in den östlichen Gebieten zu stärken.

Das Zarentum Russland ist die neueste Kolonialmacht Europas, die sich gerade erst zur Seemacht entwickelt hat. Aufgrund der riesigen Bevölkerung und den unendlichen Weiten Sibiriens braucht Russland weder zusätzliche Menschen noch Ländereien. Stattdessen konzentrieren sich die russischen Kolonien auf die Ausbeutung leicht zu gewinnender natürlicher Ressourcen wie Pelzen und Elfenbein.

Diese Nation ist **deutlich einfacher** zu besiegen für Geister, die Entdecker davon abhalten können, ins Spiel zu kommen (z. B. Hüter der verbotenen Wildnis) oder die Entdecker gut kontrollieren können. Ebenso ist sie einfacher für Geister, die „jedem Invasor“ Schaden zufügen (z. B. Sonnengenährter Fluss).

Diese Nation ist **deutlich schwieriger** zu besiegen für Geister, die Entdecker nicht gut kontrollieren können.

## DIE HABSBURGERMONARCHIE: KAISER JOSEPH I.

Kaiser Joseph I. trat das Erbe seines Vaters Leopold I. kurz nach dem Spanischen Erbfolgekrieg an, einem kurzen Versuch Leopolds, Josephs jüngerem Bruder Karl den Spanischen Thron zu sichern. Die sichere Allianz mit Schweden und Preußen ermöglichte es Leopold, von territorialen Konflikten Abstand zu nehmen; stattdessen fokussierte er sich auf die Mehrung des Wohlstandes in seinem Reich für seinen Sohn und Erben Joseph.

Joseph I. gründete 1697 die Ostender Kompanie, um durch die belgischen Provinzen Handel mit den Ost- und Westindischen Inseln zu treiben. Er gründete Kolonien in Übersee und begann ein Umsiedlungsprogramm der ländlichen Bevölkerung Ungarns.

Die habsburgischen Kolonien sind neuer als die der meisten anderen Mächte (mit Ausnahme von Russland), wachsen aber rasch, da sie eher aufs Nomadentum fokussiert waren, als auf Ackerbau und Infrastruktur. Die Kontrolle über Belgien bietet einen direkten Zugang zu den Handelsrouten über den Atlantik, was aber Konflikte zwischen der eigenen Flotte und denen Englands, Schottlands und Frankreichs mit sich bringt.

Diese Nation ist **deutlich einfacher** zu besiegen für Geister, die zum Hinzufügen von viel Ödnis tendieren (z. B. Rache in Gestalt brennender Seuche) oder die Gebiete isolieren können (z. B. Sturzregen durchnässt die Welt).

Diese Nation ist **deutlich schwieriger** zu besiegen für Geister, die durch Ödnis handlungsunfähig werden (z. B. Reißzähne im Dickicht) oder mit Szenarien, bei denen Invasoren von bestimmten Orten ferngehalten werden müssen.

ZARENTUM RUSSLAND		
<b>Zusätzliche Niederlage-Bedingung</b> Jäger schwärmen aus: Legt  in Gebiete, die aufgrund von Nationen-Effekten zerstört werden, auf diese Karte. Liegen hier mehr  als auf der Insel: Spieler verlieren sofort.		<b>Eskalation Stufe II</b> <b>Raubtier-Matz:</b> Auf jedem Spielplan: Platziert insgesamt 2  in Gebiete mit . Gibt es kein Gebiet mit  führt dies auf einem anderen Spielplan aus (dort dann mehrfach).
Level	Furcht-Karten	Effekte (kumulativ)
1	10 (3/3/4)	Spielvorbereitung, auf jedem Spielplan: Platziert 1  und fügt 1  in das Gebiet ohne  mit der höchsten Zahl hinzu. Im Spiel:  fügt +1 Schaden zu. Beim „Wüsten“: Fügt ihr  in ein Gebiet hinzu, zerstört dort 1 .
2	11 (4/3/4)	<b>Böse Vorahnung:</b> Der erste , den eine Aktion zerstören würde, wird stattdessen verschoben (wenn möglich). Wurde er verschoben: 1 .
3	11 (4/4/3)	<b>Konkurrenz unter Jägern:</b> „Wüsten“-Karten betreffen zusätzlich alle Gebiete mit mindestens 3 .
4	12 (4/4/4)	<b>Schnelle Ausbeutung:</b> Schieb beim Vorbereiten des Invasoren-Stapels 1 Stufe III Invasoren-Karte unter jede Stufe II Karte. (Neue Kartenreihenfolge: III-2-3-2-3-2-3-2-3-3)
5	13 (4/5/4)	<b>Verkrüchen vor Angst:</b> Ende der Spielvorbereitung: Schieb 1 unbenutzte Stufe II Invasoren-Karte verdeckt unter die 3 Furcht-Karte von oben und 1 unbenutzte Stufe III Invasoren-Karte verdeckt unter die 7 Furcht-Karte. Wenn sie jeweils erscheinen, legt sie sofort offen auf das „Bauen“-Feld.
6	14 (5/5/4)	<b>Schneller Profit:</b> Ab Runde 2, nach dem „Wüsten“-Schritt: Fügt auf jedem Spielplan, auf dem in diesem Schritt keine  hinzugefügt wurde, im Gebiet mit den meisten  (mindestens 1) 1  und 1  hinzu.

HABSBURGERMONARCHIE		
<b>Zusätzliche Niederlage-Bedingung</b> Imparabler Schaden: Platziert hier pro Spieler 1  +1. Wenn einem Gebiet bei einer „Wüsten“-Aktion mindestens 8 Schaden zugefügt werden: Entfernt 1 dieser  pro , der dadurch hinzugefügt wird (auch durch Ausbreitung). Liegen hier keine , verliert ihr sofort.		<b>Eskalation Stufe II</b> <b>Weidland suchen:</b> Nach dem „Entdecken“-Schritt, auf jedem Spielplan mit maximal 4 : Fügt 1  in 1 Gebiet ohne  hinzu. Wiederholt dies auf jedem Spielplan mit maximal 2 .
Level	Furcht-Karten	Effekte (kumulativ)
1	10 (3/4/3)	<b>Hirten-Migration:</b> Nach dem „Bauen“-Schritt, in jedem Gebiet der auf den „Bauen“-Karten angezeigten Landschaftsarten: Versammle 1  aus einem Gebiet, dessen Landschaftsart nicht auf einer „Bauen“-Karte angezeigt wird.
2	11 (4/5/2)	<b>Lieber davor bleiben:</b> Spielvorbereitung: Fügt auf jedem Spielplan im Gebiet Nr. 2 sowie im Gebiet ohne Symbole mit der höchsten Zahl je 1  hinzu. Im Spiel: Würden Invasoren 1  in einem Binnengebiet „bauen“, „bauen“ sie stattdessen 2 .
3	12 (4/5/3)	<b>Rasche Landnahme:</b> Reduziert den Invasorenstapel um 1 Stufe I Karte. (Neue Kartenreihenfolge: II-2-2-2-3-3-3-3)
4	12 (4/5/3)	<b>Herden lieben saftige Weiden:</b> in Gebieten ohne  sind ausdauernd: Sie haben Abwehrkraft +2. Effekte, die eine festgelegte Anzahl an  zerstören würden, fügen  stattdessen 2 Schaden pro , das sie zerstören würden, zu. („Zerstöre alle “ wirkt wie sonst.)
5	13 (4/6/3)	<b>Massenbesiedlung:</b> Vor der Startaktion der Invasoren: Legt die Erinnerungskarte „Habsburgermonarchie“ unter die 5 Invasoren-Karte von oben. Wenn sie erscheint, platziert auf jedem Spielplan 1  in ein Küstengebiet ohne  und je 1  in die 3 Binnengebiete mit den wenigsten .
6	14 (5/6/3)	<b>Verstreute Herden:</b> Beim „Wüsten“, wenn mindestens 1  in einem angrenzenden Gebiet: Gesamtschaden +2. (Dies erhöht nicht den Schaden in Gebieten ohne Invasoren.)



# SCHWIERIGKEITSGRADE DER SZENARIEN UND NATIONEN

## SCHWIERIGKEITSGRADE DER NATIONEN

	DAS KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN	DAS KÖNIGREICH ENGLAND	DAS KÖNIGREICH SCHWEDEN	DAS KÖNIGREICH FRANKREICH *	DIE HABSBURGER-MONARCHIE	DAS ZARENTUM RUSSLAND
SCHWIERIGKEIT 0						
SCHWIERIGKEIT 1	BASIS-LEVEL	BASIS-LEVEL	BASIS LEVEL			BASIS LEVEL
SCHWIERIGKEIT 2	LEVEL 1		LEVEL 1	BASIS LEVEL	BASIS LEVEL	
SCHWIERIGKEIT 3		LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1
SCHWIERIGKEIT 4	LEVEL 2	LEVEL 2				LEVEL 2
SCHWIERIGKEIT 5			LEVEL 3	LEVEL 2	LEVEL 2	
SCHWIERIGKEIT 6	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 4		LEVEL 3	LEVEL 3
SCHWIERIGKEIT 7	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 5	LEVEL 3		LEVEL 4
SCHWIERIGKEIT 8			LEVEL 6	LEVEL 4	LEVEL 4	
SCHWIERIGKEIT 9	LEVEL 5	LEVEL 5		LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5
SCHWIERIGKEIT 10	LEVEL 6	LEVEL 6		LEVEL 6	LEVEL 6	
SCHWIERIGKEIT 11						LEVEL 6

\*Diese Nation ist in der Erweiterung *Ast und Tatze* enthalten.

## SCHWIERIGKEITSGRADE DER SZENARIEN

	SZENARIEN		
SCHWIERIGKEIT 0	BLITZKRIEG	SCHÜTZT DAS HERZ DER INSEL	ZWEITE WELLE *
SCHWIERIGKEIT 1	LANG VERGESSENE FÄHIGKEITEN *	ANRUFUNG DER ELEMENTE	
SCHWIERIGKEIT 2	SCHÜTZT DIE KÜSTEN *	JÄMMERLICHE DIEBE	
SCHWIERIGKEIT 3	RITUALE DES TERRORS	RITUALE DER VERNICHTENDEN FLAMME *	DER GROSSE FLUSS
SCHWIERIGKEIT 4	AUFSTAND DER DAHAN		

\*Diese Szenarien sind in der Erweiterung *Ast und Tatze* enthalten.

## INSELAUFBAU

Statt nach den üblichen Vorgaben, könnt ihr die Insel auch völlig frei zusammensetzen. Dies kann den Schwierigkeitsgrad des Spiels jedoch deutlich verändern. Geister, Aspekte und/oder Fähigkeiten können stärker oder schwächer werden. Hier einige Anmerkungen dazu:

- Wenn das Küstengebiet Nr. 3 an keinen weiteren Spielplan angrenzt, kann sich die Ödnis nur in wenige angrenzende Gebiete ausbreiten.
- Wenn die Spielplanspitze (Gebiet Nr. 8) an keinen weiteren Spielplan angrenzt, oder viele Gebiete weit vom Ozean entfernt liegen, könnt ihr sie leichter vor dem Entdecken durch Invasoren bewahren.

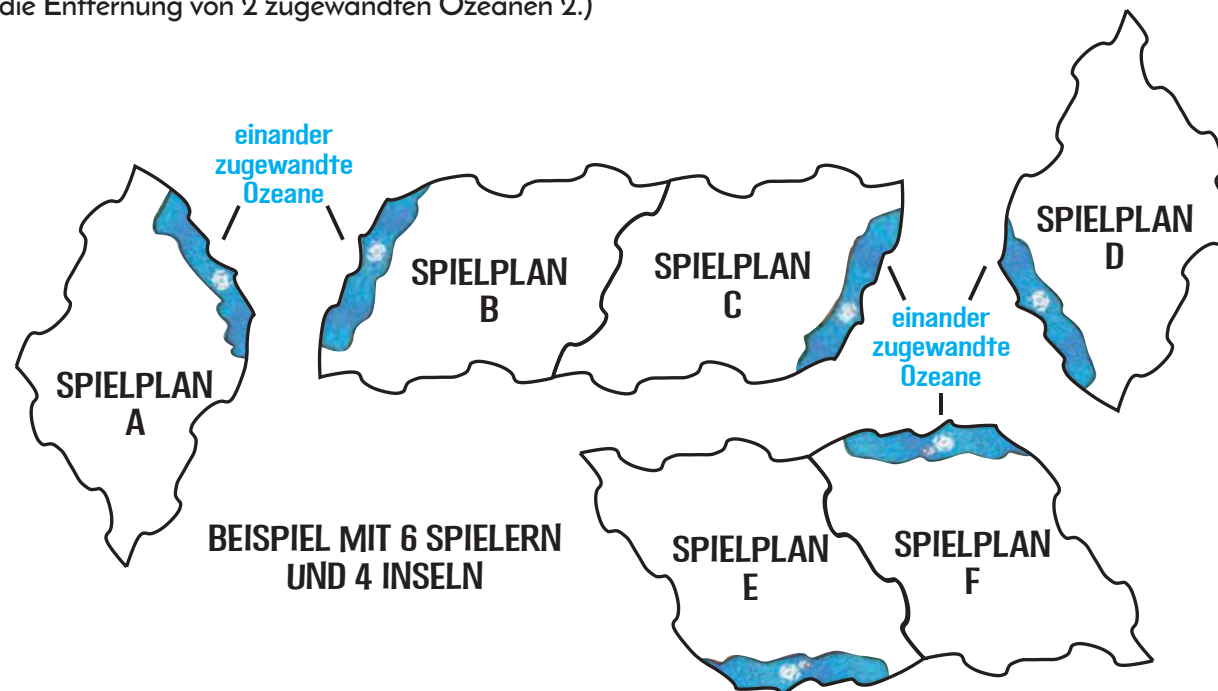
**Hinweis:** Wenn ihr das Szenario *Schützt das Herz der Insel* spielt, wählt gemeinsam 1 Binnengebiet pro Spieler als Schutzgebiete aus. Die Gebiete sollten möglichst auf allen Spielplänen verteilt sein und dicht beieinander liegen.

**Erinnerung:** Auch Gebiete, die sich nur an Ecken berühren, grenzen aneinander an. Ozeane grenzen nie an Gebiete anderer Spielpläne an.

## ARCHIPELE (MEHRERE KLEINE INSELN)

Anstatt aus den Spielplänen eine große Insel zu bilden, könnt ihr die Spielpläne auch so auslegen, dass sie nicht alle untereinander verbunden sind. Eine Insel darf auch aus einem einzelnen Spielplan bestehen. Jede Insel muss mindestens einen Ozean haben, der einem Ozean einer anderen Insel zugewandt ist (siehe Abbildung). Alle Inseln müssen über Ozeane miteinander verbunden sein.

Die Entfernung zwischen Küstengebieten auf Spielplänen mit zugewandten Ozeanen beträgt 2. (Ozeane sind keine Gebiete und spielen normalerweise nicht mit. In diesem Fall beträgt auch die Entfernung von 2 zugewandten Ozeanen 2.)



Fähigkeiten, die andere Geister beeinflussen, werden wie üblich eingesetzt, wenn der beeinflusste Geist mindestens 1 Präsenz auf derselben Insel hat, wie der aktive Spieler. Haben der aktive und der beeinflusste Spieler keine Präsenz auf derselben Insel, muss der aktive Spieler durch „Sprünge“ eine Insel erreichen, auf der der beeinflusste Spieler eine Präsenz hat. Jeder solche Sprung kostet den aktiven Spieler 1 Energie. Ein Geist auf Spielplan F müsste im oben gezeigten Beispiel 2 Energie zahlen, um einen Geist auf Spielplan A zu beeinflussen.

Dadurch wird das Spiel in der Regel etwas schwieriger. Szenarien, die es nötig machen, Dahan zusammenzuziehen (z. B. *„Rituale des Terrors“*) werden so deutlich schwieriger. Nationen, die ihre Kräfte bündeln, werden gefährlicher.

Archipele eignen sich gut, um unter den Spielern aufzuteilen, wer sich worum kümmert - auch sind Spielsituationen bei Partien mit vielen Spielern leichter zu erfassen.

BEISPIELE



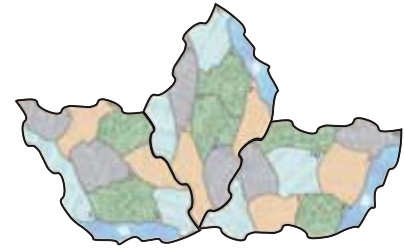
FRAGMENT



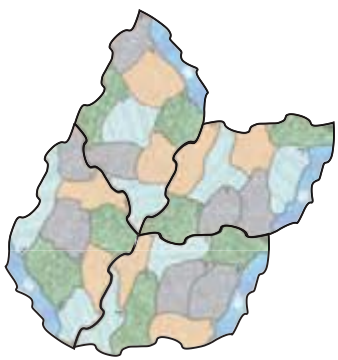
VON KÜSTE ZU KÜSTE



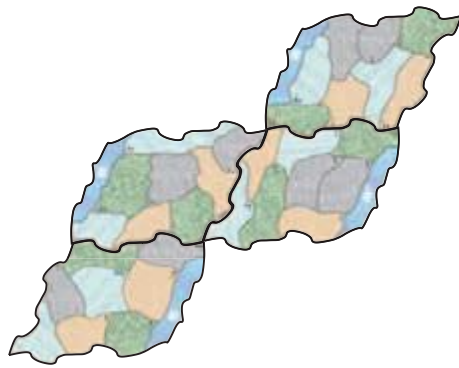
KÜSTENLINIE



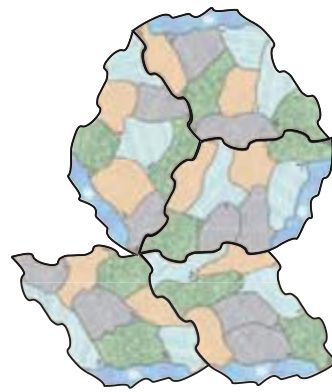
SONNENAUFGANG



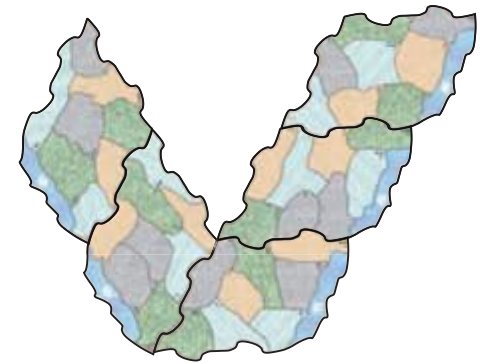
BLATT



SCHLANGE



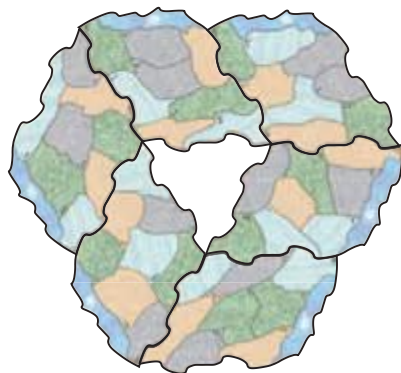
SCHNECKE



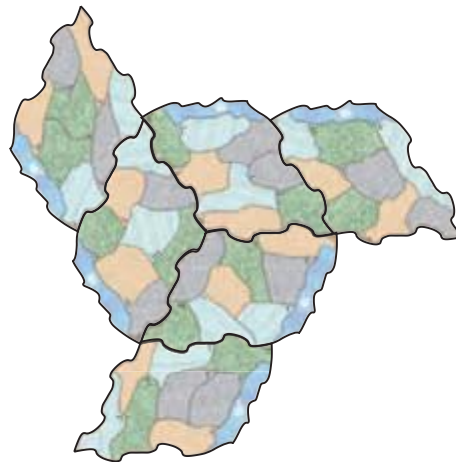
SATELIT



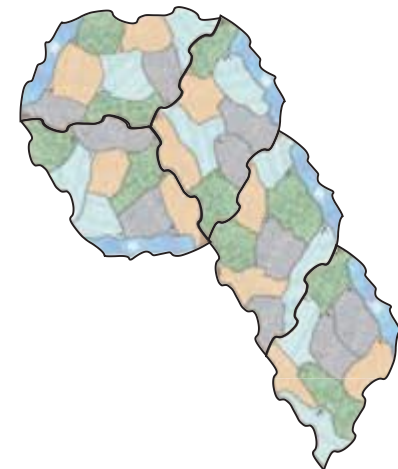
STERN



CALDERA



BLUME



HALBINSEL



Beispiel: Spielvorbereitung des zusätzlichen Spielplans bei 1 Spieler.



Beispiel: Spielvorbereitung des zusätzlichen Spielplans bei 3 Spielern; nach Startaktion „Entdecken“ in Wüstengebieten. In Gebiet Nr. 5 wird kein Entdecker platziert, da es kein angrenzendes Gebiet mit / gibt.

## SPIELEN MIT ZUSÄTZLICHEM SPIELPLAN (GRÖßERE INSEL)

Zusätzlich zu den Nationen und Szenarien könnt ihr das Spiel mit 1 bis 5 Spielern herausfordernder machen, indem ihr auf einer größeren Insel spielt. Legt beim Spielaufbau 1 zusätzlichen Inselspielplan aus, als würdet ihr mit einer Person mehr spielen. Vorschläge zur Anordnung der Spielpläne findet ihr auf den Seiten 16 und 17.

### SPIELVORBEREITUNG AUF DEM ZUSÄTZLICHEM SPIELPLAN:

- Berechnet den Vorrat an Ödnis-Markern anhand der Anzahl der Spielpläne, nicht der Spieler. Dies gilt sowohl bei der Spielvorbereitung, als auch nach dem Umdrehen der Ödnis-Karte.
- Legt pro Spieler 1 zusätzliches Furcht-Plättchen in den Furcht-Vorrat.
- Platziert , und Plättchen (, etc.) wie auf den anderen Spielplänen.
- Platziert keine Invasoren oder Ödnis auf dem zusätzlichen Spielplan, wenn Nationen dies für die Spielvorbereitung verlangen.
- Platziert auf dem zusätzlichen Spielplan keine .
- Platziert Invasoren wie folgt:

SPIELER	INVASOREN BEI SPIELVORBEREITUNG AUF DEM ZUSÄTZLICHEM SPIELPLAN
1	Keine (auch keine Startaktion der Invasoren)
2	Nur Startaktion der Invasoren („Entdecken“)
3	Platziert 1 Stadt im Küstengebiet mit aufgedrucktem Stadt-Symbol. Führt die Startaktion der Invasoren („Entdecken“) aus.
4	Platziert 1 Dorf im Binnengebiet mit aufgedrucktem Dorf-Symbol. Führt die Startaktion der Invasoren („Entdecken“) aus.
5	Vollständige Spielvorbereitung (Stadt in Küstengebiet, Dorf in Binnengebiet und Startaktion der Invasoren)

### ALLGEMEINE REGELN UND ÄNDERUNGEN IM SPIEL MIT ZUSÄTZLICHEM SPIELPLAN:

- Effekte „auf jedem Spielplan“ wirken einmal pro Spielplan. Effekte, die „jeden Spieler“ betreffen, wirken einmal pro Spieler.

### SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel mit zusätzlichem Spielplan erhöht den Schwierigkeitsgrad wie folgt:

- Je höher der Schwierigkeitsgrad ohnehin ist, desto stärker wirkt sich der zusätzliche Spielplan aus. Ungefähr gilt: +2 bei Schwierigkeit 0, +3 bei Schwierigkeit 3, +4 bei Schwierigkeit 6.
- Geister, die in engeren Bereichen wirken (z. B. „Hoch aufragender Vulkan“), kommen schlechter mit der größeren Fläche zurecht.
- Geister, die die Abfolge „Entdecken - Bauen“ gut unterbrechen können (z. B. „Sonnengenährter Fluss“), reduzieren den Schwierigkeitsgrad, da sie verhindern können, dass sich die Invasoren auf dem zusätzlichen Spielplan ausbreiten.

Bei den thematischen Spielplänen müsst ihr die obigen Angaben ggf. anpassen - platziert z. B. bei 3 Spielern ein Dorf, wenn es auf dem zusätzlichen Spielplan kein Küstengebiet mit aufgedrucktem Stadt-Symbol gibt.

## FRANKREICH: GRÖßERE PLANTAGEN-KOLONIE

Berechnet den Vorrat an für das Spiel pro **Spielplan**, nicht pro Spieler.

## ZWEI NATIONEN KOMBINIEREN

Eine zusätzliche Herausforderung sowie eine Möglichkeit, das Spiel zu variieren, ist die Kombination zweier Nationen.

Entscheidet euch für 2 Nationen und wählt für jede Nation ein Level (gleich oder verschieden). Wendet alle entsprechenden Sonderregeln an, bis auf folgende Ausnahmen:

- **Furchtstapel bilden:** Verwendet pro Furchtstufe 3 Furchtkarten (Grundspiel) sowie ggf. die zusätzlichen Karten beider Nationen. *Beispiel: Kombiniert ihr Nationen mit einem 3-4-3 Stapel und einem 4-4-4 Stapel, ergibt sich ein 4-5-4 Furchtstapel.*
- **Eskalationseffekte:** Wählt 1 Nation als die **führende** aus; ihr Eskalationseffekt wird normal ausgeführt. Die andere Nation **unterstützt** - ihr Eskalationseffekt wird bei **allen Invasoren-Karten der Stufe III** ausgeführt. (Bezieht sich ein Effekt auf die Art des Geländes, bestimmt zufällig 1 der beiden vorgegebenen Geländearten.)
- **Invasorenstapel vorbereiten:** Modifizieren beide Nationen den Invasorenstapel, folgt zunächst den Anweisungen der **unterstützenden** Nation, dann denen der **führenden** Nation (beides in der angegebenen Reihenfolge).
- Folgt Anweisungen soweit möglich; überspringt Anweisungen, die ihr nicht befolgen könnt.
- Wenn nicht exakt angegeben ist, um welche Karte ihr den Stapel reduzieren sollt, nehmt die oberste Karte des Stapels, auf welche die Anweisung zutrifft.
- Wenn nicht exakt angegeben ist, welche Karten ihr im Stapel woandershin schieben sollt, nehmt die unterste Karte im Stapel, auf welche die Anweisung zutrifft.

*Beispiel: Der Effekt bei Brandenburg-Preussen, Level 2 wirkt nun wie folgt: „Schiebt die unterste Stufe III Karte direkt unter der untersten Stufe I Karte in den Stapel.“*



### BEISPIEL: INVASORENSTAPEL VORBEREITEN MIT BRANDENBURG-PREUSSEN LEVEL 4 (FÜHREND) UND DEM ZARENTUM RUSSLAND LEVEL 4 (UNTERSTÜTZEND)

	LEVEL	EFFEKT	INVASORENSTAPEL
Schritt 0	-	Ursprüngliche Zusammenstellung	111-2222-33333
Schritt 1	Zarentum Russland 4*	Schiebt 1 Stufe III Karte unter jede Stufe II Karte	111-2-3-2-3-2-3-2-33
Schritt 2	Brandenburg-Preussen 2*	Schiebt zudem die unterste Stufe III Karte direkt unter die unterste Stufe I Karte	111-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Schritt 3	Brandenburg-Preussen 3	Reduziert zudem um 1 Stufe I Karte	11-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Schritt 4	Brandenburg-Preussen 4	Reduziert zudem um 1 Stufe II Karte	11-33-2-3-2-3-2-3

\*Die Level 1 bis 3 von Russland sowie Level 1 von Brandenburg-Preussen haben keinen Einfluss auf den Invasoren-Stapel.

Der kombinierte **Schwierigkeitsgrad** der beiden Nationen entspricht ungefähr dem höheren der beiden Schwierigkeiten plus der Hälfte des niedrigeren.

## DAS KÖNIGREICH FRANKREICH KOMBINIEREN

Erhöht beim Spiel gegen Frankreich auf Level 2 oder höher den Vorrat an  pro Level der anderen Nation um 1 pro Spieler. (Beispiel: Spielt ihr zu viert gegen Frankreich und die zweite Nation ist auf Level 3, müsst ihr den Vorrat an  um 12 erhöhen.)






## OHNE EREIGNISSE SPIELEN

Wenn ihr ein vorhersehbareres Spiel bevorzugt, könnt ihr (wie im Grundspiel) ohne Ereignisse spielen. Beachtet dabei die folgenden Änderungen:

### SPIELVORBEREITUNG:



- Lasst die Ereigniskarten in der Schachtel.
- Fügt dem Furchtstapel 1 Karte der Furchtstufe II hinzu.
- Fügt dem Invasorenstapel die beiden Erinnerungskarten „Lenkt die Bestien“ hinzu: Eine vor die erste Stufe II Karte (bzw. vor die vorgezogene Stufe III Karte von Brandenburg-Preussen), die andere vor die erste Stufe III Karte.
- Benutzt keine Ödnis-Karten, auf deren „Verödete Insel“-Seite ihr 2 Ödnis-Marker pro Spieler legen sollt und auch keine Ödnis-Karten, die nur einen „Sofort“-Effekt besitzen (außer den „Noch-blühende Insel“-Karten).

### SPIELVERLAUF:



- Ist die oberste Karte des Invasoren-Stapels eine Erinnerungskarte „Lenkt die Bestien“, nehmt sie vom Invasoren-Stapel und legt sie als „verfügbar“ neben das Invasoren-Tableau. Ihr dürft diese Karte einmal im Spiel verwenden. Legt sie danach in die Schachtel zurück.
- Ihr könnt die Karten in einer -Phase eurer Wahl verwenden. Entscheidet gemeinsam, ob und wann ihr dies wollt. Entscheidet für jede  einzeln, welchen Effekt ihr ausführen wollt:
  - 1 Schaden zufügen.
  - Sind Invasoren anwesend: 1 .
  - Verschiebt diese .
 Dreht danach die Erinnerungskarte „Lenkt die Bestien“ um.
- Ihr dürft beide Karten in derselben -Phase ausführen, wenn beide verfügbar sind.
- Jedes Abhandeln eines Gebietes, in dem mindestens 1 Bestie „gelenkt“ wird, zählt als eigene Ereignis-Aktion (siehe Seite 24).

#### LENKT DIE BESTIEN



Ihr dürft diese Karte 1x im Spiel in der -Phase verwenden. Tut ihr das, wählt für jede :



- A) 1 Schaden zufügen
- B) Sind Invasoren anwesend: 1 .
- C) Verschiebt diese .

Legt die Karte anschließend in die Schachtel zurück.



VARIANTE: OHNE EREIGNISSE SPIELEN

# EUROPE


- 1700 -






## WARUM SIND „AKTIONEN“ RELEVANT?


- Sieg oder Niederlage werden nur nach einer vollständig ausgeführten Aktion überprüft.
-  erhöhen höchstens einmal pro Aktion Schaden an Invasoren und/oder Dahan.
- Das Zarentum Russland Level 2 verschiebt pro Aktion den ersten , der zerstört würde.
- Einige Aktionen lösen Fähigkeiten und Spezialregeln aus, wenn durch sie die dort genannte Bedingung erfüllt wird. Der dadurch ausgelöste Effekt tritt nach dem Abhandeln der auslösenden Aktion ein.  
*Beispiel: „Nachdem Invasoren ins Einfluss-Gebiet bewegt wurden: Zerstöre sie“. Dieser Effekt tritt erst nach der Aktion ein, die die Invasoren in das Einfluss-Gebiet bewegt.*

## (\* ) DIE AUSNAHME: „JEDER/JEDES“

Bei vielen Effekten heißt es: „Auf jedem Spielplan“, „in jedem Gebiet“, „jeder Spieler“ oder „jeder Geist“ (oder ähnlich). Dann ist das, was jeder Spieler, bzw. Geist tut, oder was auf jedem Spielplan, bzw. in jedem Gebiet ausgeführt wird, jeweils **eine eigene Aktion**.  
Beispiel: Ihr spielt gegen das Zarentum Russland Level 2. Die Anweisung „Auf jedem Spielplan: 2  zerstören“ löst auf jedem Spielplan eine eigene Aktion aus. Daher wird der Effekt „Böse Vorahnung“ des Zarentum Russlands auf jedem Spielplan ausgelöst.

Dies gilt nicht für „Jede Spielfigur“. „Jeder  im Einfluss-Gebiet fügt 1 Schaden zu“ ist z. B. 1 Aktion und das Plättchen-Ereignis „Jede  fügt 1 Schaden zu“ ist 1 Aktion pro Gebiet mit .

Ist an eine „Jeder/Jedes“-Formulierung eine Bedingung geknüpft, prüft zunächst, wer oder was diese Bedingung erfüllt. Führt anschließend die einzelnen Aktionen in einer Reihenfolge eurer Wahl aus.

*Beispiel: „Jeder Geist mit einer Präsenz im Einfluss-Gebiet darf sofort 1  Fähigkeit nutzen.“*  
Prüft zunächst, auf welche Geister das zutrifft. Führt danach die Fähigkeiten aus.

*Verschiebt ein Geist durch seine Fähigkeit die Präsenz eines anderen Geistes aus dem Einfluss-Gebiet, darf dieser dennoch seine Fähigkeit ausführen.*

## AKTIONEN IM EINZELNEN

Im Grundspiel sind einige Begriffe nicht präzise definiert. Daher führen wir in *Zerklüftete Erde* präzisere Definitionen ein, die ab sofort gelten. Diese ändern nichts am Grundspiel oder *Ast und Tatze*, bis auf eine kleine Änderung bezüglich „Rache der Toten“ (siehe Kasten auf S. 25).

### AKTIONEN ALLGEMEIN

Eine **Aktion** ist eine Gruppe von Anweisungen, die gemeinsam ausgeführt werden - z. B. das Nutzen einer Fähigkeit, oder „Wüten“ in einem Gebiet.

BEISPIELE AKTIONEN	ART DER AKTION
Nutzen eines Effekts einer Wachstumsoption	Geister-Aktion
Energie erhalten (Geister-Phase)	Geister-Aktion
Nutzen eines speziellen Symbols auf der Präsenz-Leiste (außer Elemente und andauernde Funktionen)	Geister-Aktion
Das Ausspielen und Bezahlen von Fähigkeitenkarten (Geister-Phase)	Geister-Aktion
Nutzen einer Fähigkeit (jede Wiederholung ist eine eigene Aktion)	Geister-Aktion
„Nach X: Führt Y aus“ (ausgelöst durch eine Spezialregel)	Geister-Aktion
„Wüten“, „Bauen“, oder „Entdecken“ pro Gebiet	Invasoren-Aktion
Die Effekte einer Ödnis-Karte (*)	Ödnis-Karten-Aktion
Alles, was durch eine Furcht-Karte ausgelöst wird	Furcht-Aktion
Alles, was durch ein Haupt-/Wahl-Ereignis ausgelöst wird (*)	Ereignis-Aktion
Alles, was durch ein Plättchen-Ereignis ausgelöst wird (*)	Ereignis-Aktion
Alles, was durch ein Dahan-Ereignis ausgelöst wird (*)	Ereignis-Aktion
Alle Eskalationseffekte einer Nation (*) (außer England, das explizit eine zusätzliche „Bauen“ Aktion pro Spielplan auslöst. )	Nationen-Aktion
Anweisungen einer Nation, einen bestimmten Effekt auszuführen (nicht solche, die Invasoren-Aktionen lediglich verändern)	Nationen-Aktion

### ERKLÄRUNGEN ZU DEN AKTIONEN

Die Art der Aktion ist nur dann wichtig, wenn sie explizit angegeben wird (z. B. „Keine Invasoren-Aktionen im Einfluss-Gebiet“). Die Art der Aktion wird durch das Spielmaterial bestimmt, auf dem die Aktion steht, wenn nicht anders angegeben.



*Beispiel: Wenn auf einer Ereigniskarte steht: „Jeder Geist (tut etwas)“, ist dies dennoch eine Ereignis-Aktion, keine Geister-Aktion.*

Ausnahme: Allerdings sind alle Aktionen „Wüten“, „Bauen“, „Entdecken“ stets eigene Invasoren-Aktionen (z. B. Englands Eskalationseffekt (Bau-Boom: Zusätzliche Aktion „Bauen“ auf jedem Inselfieldplan ...)).


Regeln von Nationen können Invasoren-Aktionen modifizieren; alles andere, was sie auslösen, sind Nationen-Aktionen, keine Invasoren-Aktionen. *Beispiel: „Ein Jahr absoluter Stille“ verhindert nicht den*





Eskalationseffekt von Brandenburg-Preussen (Landnahme: +1  in einem Gebiet ohne ) , es verhindert ausschließlich Invasoren-Aktionen („Wüten“, „Bauen“, „Entdecken“).

Einige Effekte sind keine Aktionen sondern Regeln bzw. Regelveränderungen (z. B. „Lokale Autonomie: /  haben +1 Abwehrkraft)

**Bedingte Aktionen** werden erst dann ausgeführt, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. (Z. B. besagt die **Starke Fähigkeit** „Erde schmilzt zu Treibsand“: Nachdem Invasoren/ ins Einfluss-Gebiet bewegt wurden: Zerstöre sie.)

Bedingte Aktionen werden nach einer Aktion ausgeführt, aufgrund derer die entsprechende Bedingung erfüllt wird, also ggf. auch mehrfach pro Runde.

Bedingte Aktionen haben meist die Formulierung „Nachdem X: Y“, also: Nach jeder Aktion, die (ein- oder mehrmals) X als Folge hat, führe Y aus.

Bedingte Aktionen sind dem Spielelement zugeordnet, das sie vorbereitet. Wenn also „Bote der Alpträume“ eine bedingte Aktion vorbereitet, die Schaden zufügt, gilt seine Spezialregel (wie üblich).

**Bedingte Aktionen** können sich nicht selbst auslösen, weder direkt, noch indirekt (durch Aktionen oder Effekte, die sie auslösen), siehe Beispiel auf S. 26.

Durch bedingte Aktionen können also keine unendlichen Schleifen ausgelöst werden.



„Nicht bedingte“ Aktionen (die meisten) werden auch als **„Basis-Aktionen“** bezeichnet.

Manchmal werden **Aktionen modifiziert**, also ihre Wirkungsweise abgeändert. Modifikationen haben meist die Formulierung „Wenn X: Y“, oder „Würde X: stattdessen Y“. Anders als bedingte Aktionen wirken Modifikationen ab sofort und beeinflussen somit auch das Ausführen anderer Aktionen.

*Beispiel: Die Spezialregel des Geistes Viele bewegen sich als Eines („Du darfst  aus Gebieten in Entfernung bis zu 2 versammeln oder in Gebiete in Entfernung 2 verschieben.“) modifiziert, wie „Versammeln“ und „Verschieben“ innerhalb anderer Aktionen ausgeführt werden.*

Anweisungen wie „Invasoren führen keine Aktionen aus“ sind auch eine Art Modifikation: Eine Kurzform von „Würden Invasoren im Gebiet eine Aktion ausführen, führen sie die Aktion stattdessen nicht aus.“

Zu guter Letzt können Basis-Aktionen inmitten anderer Aktionen ausgelöst werden. Unterbricht die aktuelle Aktion und führt zunächst die unterbrechende Aktion sowie alle durch sie bedingten Aktionen aus. Setzt anschließend die unterbrochene Aktion fort.

*Beispiel: Ein Effekt der Permanenten Fähigkeit „Durch den Zeitfluss gleiten“ des Geistes „Tagessplitter teilen den Himmel“ („Der beeinflusste Geist darf sofort 1  Fähigkeit nutzen“) unterbricht diese Aktion und wird nach der Ausführung der  Fähigkeit (und den dadurch ausgelösten Aktionen) fortgesetzt.*

Dies geschieht normalerweise in 2 Fällen: Wenn beim Umdrehen der Ödnis-Karte ein Sofort-Effekt ausgelöst wird (ihr führt diesen aus, bevor ihr mit der Aktion fortfahrt, die euch den letzten Ödnis-Marker platzieren ließ), oder bei Wahl-Ereignissen mit „Jeder Spielplan“ oder „Jeder Geist“. (Die meisten Wahl-Ereignisse sind einzelne Aktionen, aber „Jeder“-Anweisungen lösen mehrere Basis-Aktionen aus.)



*Ein Beispiel, wo dies relevant sein könnte, ist das letzte Wahl-Ereignis auf der Ereigniskarte „Dahan treiben Handel mit Siedlern“ mit dem Geist „Wandelndes Ur-Gedächtnis“. Der Spieler könnte seine (pro Aktion einmalige) Spezialregel „Würdest du eine Karte vergessen, darfst du sie stattdessen abwerfen“ einmal nutzen, um für dieses Ereignis zu bezahlen, und ein weiteres Mal, um der Anweisung „Jeder Geist vergisst 1 Fähigkeitenkarte“ zu folgen – denn dies ist eine eigene Aktion.)*

## EINE ÄNDERUNG: RACHE DER TOTEN

„Rache der Toten“ kann sich als „bedingte Aktion“ nach der neuen Regel nicht mehr selbst auslösen (was bisher möglich war).

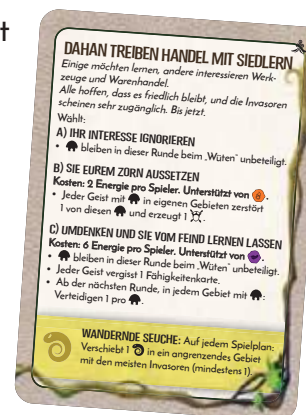


## WENN IN DER GEISTER-PHASE ETWAS DIE INSEL(N) BETRIFFT

Ihr könnt die Geister-Phase alle gleichzeitig spielen – allerdings sollten Aktionen, welche die Insel(n) betreffen (wie z. B. wenn „Grinsender Gestaltwandler macht Ärger“ einen  verschiebt), nicht die Aktionen der Mitspieler unterbrechen. Damit diese nicht annehmen, die -Phase habe bereits begonnen, empfehlen wir, die Aktion entsprechend anzusetzen.

## WIEDERHOLUNGEN

Jede Wiederholung einer Fähigkeit ist eine neue Basis-Aktion, die immer dann genutzt werden kann, wenn die Fähigkeit, die sie wiederholt, genutzt werden könnte. Eine Fähigkeit mit dem Hinweis „Wiederhole diese Fähigkeit“ wird einmalig komplett erneut genutzt, nachdem sie erstmals vollständig abgehandelt wurde.



## BEISPIEL: BEDINGTE UND MODIFIZIERTE AKTIONEN



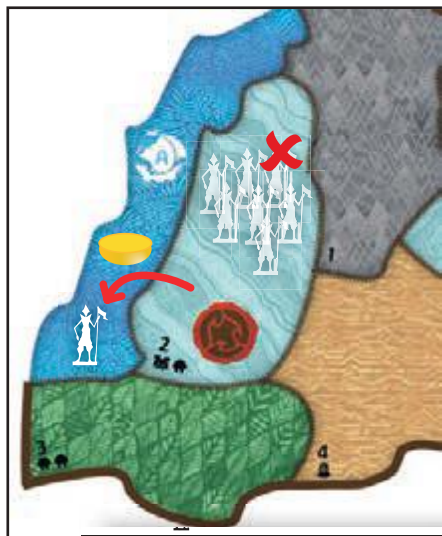
### SITUATION

„Hunger des Ozeans“ hat „Erde schmilzt zu Treibsand“ in Gebiet 2 genutzt. Die feindliche Nation ist das Zarentum Russland Level 2.



### SCHRITT 1

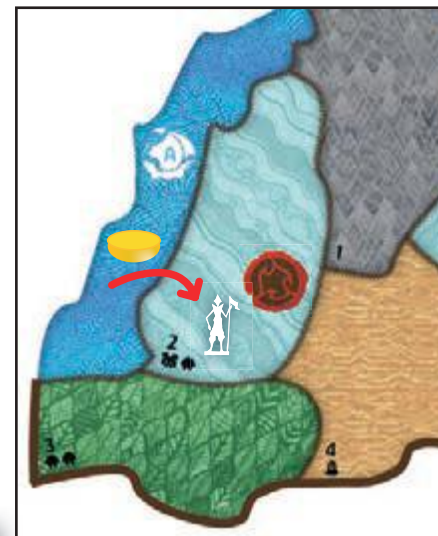
„Gesang des heiligen Lebens“ verschiebt alle Entdecker in das Gebiet 2. (Ihr entscheidet, die Isolation des Gebietes für diese Aktion aufzuheben.)



### SCHRITT 2

Die bedingte Aktion von „Erde schmilzt zu Treibsand“ würde alle Entdecker zerstören. Diese Aktion wird durch „Böse Vorahnung“ modifiziert. 1 Entdecker wird stattdessen in den Ozean verschoben (auch für diese Aktion hebt ihr die Isolation des Gebietes 2 auf). Dadurch wird 1 erzeugt.

**Böse Vorahnung:** Der erste , den eine Aktion zerstören würde, wird stattdessen verschoben (wenn möglich). Wurde er verschoben: 1 .



### SCHRITT 3

Die Spezialregel „Ertränken“ von „Hunger des Ozeans“ würde den Entdecker zerstören. Diese Aktion wird durch „Böse Vorahnung“ modifiziert. Ihr verschiebt den Entdecker stattdessen in Gebiet 2 (auch für diese Aktion hebt ihr die Isolation des Gebietes 2 auf). Dadurch wird 1 erzeugt. Die bedingte Aktion „Erde schmilzt zu Treibsand“ wird nicht erneut ausgeführt, da sie sich ansonsten indirekt selbst auslösen würde.

Du darfst in Ozeane platzieren/bewegen, nicht aber in Binnengebiete. Auf Spielplänen mit deiner werden Ozeane bezüglich Fähigkeiten und als Küsten-Sumpfgebiete behandelt. Invasoren oder , die in diese Ozeane bewegt werden, ertrinken.

#### ERTRÄNKEN

Stelle durch Ertränken zerstörte Invasoren hierher. Du kannst jederzeit Invasoren mit X Abwehrkraft gegen 1 Energie eintauschen (lege sie zurück in den Vorrat).

X = Spieleranzahl. (Ignoriere modifizierte Abwehrkraft-Werte.)

Anmerkungen: Wären auch die Gebiete 1 und 3 isoliert, könntet ihr euch dazu entscheiden, alle 3 Isolationen nicht aufzuheben. In diesem Fall könnte der Entdecker nicht aus dem Ozean verschoben werden.

Aufgrund der Spezialregel „Ozean im Spiel“ von „Hunger des Ozeans“ würde er ertrinken.

## INVASOREN-AKTIONEN

Auch die Begriffe, die zu den Invasoren-Aktionen gehören, möchten wir ab sofort präziser definieren. Diese Begriffe sind:

„Entdecken“-, „Bauen“- und „Wüten“-Schritt: Dies ist der Teil der Invasoren-Phase, in der die entsprechenden Karten („Entdecken“-, „Bauen“- und „Wüten“-Karten) abgehandelt werden (eventuell auch gar keine).


„Entdecken“-/„Bauen“-/„Wüten“-Karte: Jede Invasoren-Karte, die auf dem entsprechenden Feld liegt ist eine „Entdecken“-, „Bauen“- bzw. „Wüten“-Karte.

„Entdecken“-, „Bauen“ und „Wüten“-Aktion: Das Abhandeln einer Invasoren-Karte löst in jedem Gebiet, dessen Landschaftsart auf der jeweiligen Karte angezeigt wird und das die Bedingungen erfüllt, eine entsprechende Aktion aus.

Die Bedingungen findet ihr im Grundspiel auf den Seiten 15 und 16.


Wird eine Invasoren-Aktion durch etwas anderes als eine Invasoren-Karte ausgelöst - etwa ein Ereignis oder eine Fähigkeit - sind die üblichen Bedingungen wie „mit mindestens 1 Entdecker“ oder die Landschaftsart außer Kraft gesetzt.



## ERRATA ZU BISHERIGEM SPIELMATERIAL

Die Spezialregel „Ertränken“ von „Hunger des Ozeans“ ist eine bedingte Aktion - nachdem du Invasoren oder  in den Ozean bewegt hast, „ertränke“ sie.

Die Spezialregel von „Bote der Albträume“ modifiziert Aktionen - würde deine Fähigkeit Invasoren zerstören, erzeugt sie stattdessen Furcht und verschiebt die Invasoren gegebenenfalls.

Level 1 des Königreichs England funktioniert wie bisher, sein Text lautet ab sofort:

„Bauen“-Invasoren-Karten beziehen sich auch auf Gebiete ohne Invasoren, wenn diese an Gebiete mit insgesamt mindestens 2  /  angrenzen.

Diese Formulierung schließt also  /  aus, die durch die entsprechende Karte gebaut werden. Betroffene Gebiete werden vor dem Ausführen des Bauens festgelegt (siehe oben).


Das Ereignis „Befestigung“ lautet ab sofort:

Nach dem Weiterschieben der Invasoren-Karten: „Bauen“-Schritt in 1 Gebietsart ausführen, die auf keinem Aktionsfeld ausliegt.

Die im Szenario „Aufstand der Dahan“ genannten Regeländerungen „Dauernde Überfälle“ sowie „Antwort des Militärs“ sind bedingte Aktionen. Führt ggf. zuerst „Dauernde Überfälle“ aus.

## INVASOREN-KARTEN AUFDECKEN

Sollt ihr eine verdeckte Invasoren-Karte abhandeln, deckt diese auf. Dies gilt nicht nur speziell für den „Entdecken“-Schritt.

Eskalationseffekte wirken, wenn ihr eine Invasoren-Karte mit  zum ersten Mal abhandelt (normalerweise, sobald sie im „Entdecken“-Schritt aufgedeckt wird).

## „NORMALE“ INVASOREN-AKTIONEN

Einige Karten von *Ast und Tatze* beziehen sich auf „normale“ Invasoren-Aktionen. Dies sind die üblichen Schritte, Karten und Aktionen der Invasoren-Phase. Folgende Invasoren-Aktionen sind nicht „normal“:

- Das zusätzliche Bauen des Eskalationseffekts der Nation *Königreich England*.
- Invasoren-Aktionen, die durch Ereignisse oder Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Invasoren-Aktionen, die durch das Ersetzen eines Invasoren-Schrittes ausgeführt werden.

## ERLÄUTERUNGEN

### Eine Fähigkeit nutzen

Lässt du alle Effekte einer Fähigkeit aus (siehe S. 13 in der Anleitung des Grundspiels), nutzt du die Fähigkeit nicht und legst auch keinen Einflussbereich fest. Dies gilt auch für Permanente Fähigkeiten.

### Ereignisse (und Furcht) funktionieren anders als Fähigkeiten

Bei **Fähigkeiten** sucht ihr meist ein Einfluss-Gebiet aus und handelt dann die Effekte der Karte ab, wobei ihr Irrelevantes und Unmögliches ignoriert.

Alle anderen Aktionen (wie z. B. Ereignis- oder Furcht-Aktionen) haben normalerweise kein Einfluss-Gebiet. Nur wenn dort „Wählt 1 Gebiet“ angegeben ist, gelten für dieses Gebiet die gleichen Regeln wie für Einfluss-Gebiete (Irrelevantes und Unmögliches wird ignoriert). In allen anderen Fällen müsst ihr die Anweisung(en) „so gut wie möglich“ ausführen. Ihr dürft sie also nicht in einem Gebiet ausführen, in dem die Anweisung(en) nur teilweise oder gar nicht auszuführen sind, außer es gibt kein Gebiet, in dem ihr sie vollständig ausführen könnt.

*Beispiel:* „Auf jedem Spielplan: Verschiebt 2  aus 1 Gebiet mit “. Ihr müsst 2  aus einem Gebiet mit  verschieben, wenn dies möglich ist. Ist dies nicht möglich, aber ihr könntet 1  aus einem Gebiet mit  verschieben, dann müsst ihr dies tun. Ist auch das nicht möglich, ignoriert die Anweisung.

*Beispiel:* „Auf jedem Spielplan: Invasoren „Wüten“ in 1 Gebiet mit “. Also „Wüten“ die Invasoren in einem Gebiet mit , sofern möglich. Gibt es kein solches Gebiet, „Wüten“ sie auf diesem Spielplan nicht.

Allerdings können die Effekte dieser Aktionen immer noch ersetzt oder modifiziert werden.

*Beispiel:* Ein Gebiet steht unter dem Einfluss von „Ein Jahr absoluter Stille“ („Invasoren führen in dieser Runde im Einfluss-Gebiet keine Aktionen aus.“). Im oben genannten Beispiel könntest du die Invasoren also in diesem Gebiet „Wüten“ lassen. Dieses „Wüten“ wird jedoch aufgrund „Ein Jahr absoluter Stille“ modifiziert und nicht ausgeführt. Entscheidend ist also **nicht**, ob der Effekt der Aktion tatsächlich ausgeführt wird, sondern ob er ausgeführt werden **könnte**.

*Beispiel:* „Der Effekt „Auf jedem Spielplan: Verschiebe 1 “ darf in einem Gebiet ausgeführt werden, das isoliert ist. Dadurch kann verhindert werden, dass der Entdecker verschoben wird.“

### Heilige Stätten

Effekte, die sich auf eine Heilige Stätte beziehen, beziehen sich stets auf genau 2 Präsenzen.

*Beispiel:* Verlangt ein Effekt, dass du eine Heilige Stätte verschiebst, und du hast im Einfluss-Gebiet 3 Präsenzen, verschiebst du aus diesem Gebiet 2 dieser Präsenzen. Die dritte Präsenz im Einfluss-Gebiet verbleibt dort.

### Invasoren-Stufe

Mit einigen wenigen Ausnahmen (Brandenburg-Preussen und Zarentum Russland) wird die aktuelle Invasoren-Stufe stets von der obersten Karte des Invasoren-Stapels angezeigt. Durch einige Nationen, Geister und/oder Ereignisse ist es möglich, dass die Abfolge der Invasoren-Stufe nicht linear ansteigt (I - II - III), sondern hin und her springt (z. B. beim Zarentum Russland, Level 4).

### Ödnis

Die negativen Folgen von Ödnis werden pro Situation, in der Ödnis platziert wird, stets nur einmal ausgeführt - unabhängig von der Anzahl gleichzeitig platzierter Ödnis-Marker. Platziert ihr also in einem Gebiet mehr als 1 Ödnis auf einmal, verliert jeder Geist nur 1 Präsenz; auch die Ausbreitung findet gegebenenfalls nur einmal statt.

### Plättchen aus Ast & Tatze

In den meisten Situationen reichen die in dieser Erweiterung enthaltenen ///-Plättchen für eine Partie zu sechst aus. In einigen Situationen müsst ihr euch jedoch mit Energie-Plättchen behelfen. Besitzt ihr die Erweiterung *Ast und Tatze*, könnt ihr auch die dortigen ///-Plättchen verwenden.

Diese Erweiterung beinhaltet auch genügend Szenarienplättchen für Partien zu sechst. Sie haben eine andere Form als die Szenarienplättchen aus *Ast und Tatze*. So könnt ihr die Plättchen leichter auseinanderhalten, wenn ihr 2 Szenarien kombiniert, die beide Plättchen zum Anzeigen unterschiedlicher Dinge benötigen.

### **Präsenz: zurücknehmen, entfernen, ersetzen, vernichten**

Das meiste Spielmaterial ist entweder in einem Vorrat oder auf der Insel. Präsenzen aber können auf einem Geister-Tableau, auf der Insel oder neben der Insel (vernichtet) liegen und sogar ganz aus dem Spiel genommen werden.

### **Regelwidrig platziertes Material**

Invasoren oder , die in regelwidrige Situationen geraten, müssen ins nächstmögliche regelgerechte Gebiet versetzt werden. Ist dies nicht möglich, bleiben sie, wo sie sind, gelten aber als „aus dem Spiel“, bis ihre Situation wieder regelgerecht ist.

Sämtliches anderes Spielmaterial wird nicht in ein regelgerechtes Gebiet versetzt, sondern ist in gleicher Weise „aus dem Spiel“.

*Beispiel: Verliert „Hunger des Ozeans“ seine letzte Präsenz auf einem Spielplan und ein anderer Geist hat eine Präsenz im Ozean dieses Spielplans, gilt diese als „aus dem Spiel“, bis „Hunger des Ozeans“ erneut eine seiner Präsenzen auf diesem Spielplan platziert.*

### **Vernichten/Entfernen/Ersetzen**

Wird eine Präsenz vernichtet, entfernt oder durch etwas ersetzt, wird sie neben die Insel gelegt und gilt von nun an als „vernichtet“. Einige Fähigkeiten können Präsenzen vor der Vernichtung schützen, nicht aber vor ihrer Entfernung. Vernichtete Präsenzen können nicht genutzt werden – es sei denn, ein Effekt erlaubt euch dies.

Wie immer gilt: Widerspricht eine Anweisung auf Spielmaterial einer Regel in dieser Anleitung, so hat die Anweisung auf dem Spielmaterial Vorrang.



### **Zurücknehmen**




Musst du eine Präsenz zurücknehmen, legst du sie von der Insel zurück auf eine deiner Präsenz-Leisten. Du hast die Wahl, auf welche Leiste – allerdings auf ein regelgerechtes Feld (anschließend darf keine Situation entstanden sein, die du nicht durch das Platzieren von Präsenzen auf die Insel hättest erreichen können). Gibt es kein regelgerechtes Feld, wird die Präsenz stattdessen vernichtet.

## **FAQ**

### **Nation: Habsburgermonarchie**

Modifiziert ein Ereignis den Schritt „Wüten“ durch einen Schritt „Bauen“, wird „Hirten-Migration“ (Dörfer in Gebiete versammeln, in denen in der nächsten Runde gewütet wird) nach dem normalen „Bauen“ ausgeführt.

Wenn ihr „Hunger des Ozeans“ mit „ausdauernden“ Invasoren (Habsburgermonarchie Level 4) spielt: Ertrinkt ein Invasor, wird er zerstört. Ertrinken zerstört (nacheinander) einzelne Invasoren, nicht „alle“ (auf einmal). Das „Zerstören“ wird bei „ausdauernden“  durch 2 Schaden ersetzt. Wird das Dorf dadurch zerstört (weil es zuvor bereits Schaden erlitten hatte), stellt Hunger des Ozeans es auf sein Tableau. (Nur Invasoren auf dem Tableau dürfen gegen Energie eingetauscht werden.) Wird das  dadurch nicht zerstört, wird es in ein benachbartes Küstengebiet verschoben, sofern möglich.

*Beispiel: Werden mit einer Aktion 4 „ausdauernde“  ohne Schaden in den Ozean verschoben, werden diese nicht zerstört sondern erleiden stattdessen insgesamt 8 Schaden, die du nach Belieben diesen  zufügen darfst. Erleidet ein  dadurch mindestens so viel Schaden, wie es Abwehrkraft hat, wird es zerstört und auf das Tableau von „Hunger des Ozeans“ gestellt.*

### **Nation: Zarentum Russland (Level 2)**

Nutzt „Bote der Albträume“ eine Fähigkeit, die Entdecker zerstören würde, kann er wählen, in welcher Reihenfolge er seine Spezialregel „Tausend Tode träumen“ (es werden keine Entdecker zerstört) und Russlands „Böse Vorahnung“ (der erste Entdecker, der zerstört würde, wird stattdessen verschoben, 1 Furcht wird erzeugt) ausführt.





### **Ereignis: Drohende Selbstaflösung**

„Vernichte 2 eigene , etc. bezieht sich auf den einzelnen Geist und dessen Wahl.

### **Ereignis: Die alten Geschichten**

Fähigkeitenkarten, die bereits bei der Spielvorbereitung vergessen wurden (z. B. „Energieschub“ wegen der Aspektkarte „Sonnenschein“), können nicht wieder auf die Hand genommen werden.

### **AUSDAUERENDE INASOREN**

- **Regelwidrige Gebiete:** Geraten Invasoren oder Dahan in regelwidrige Situationen, weil sie nicht zerstört werden, versetzt sie ins nächstliegende regelgerechte Gebiet.
- **Einöde:** Wenn Zerstören durch Schaden ersetzt wird, erleiden Invasoren den zusätzlichen Schaden durch .
- **Zusätzlichen Schaden markieren:** Benutzt Szenarien-Plättchen, um damit zusätzliche 2, bzw. 3 Schaden an  /  anzuzeigen.  mit 1 Schaden können einfach hingelegt werden.

## **Schwache Fähigkeit: Gabe der Verbindung**

Deckt ihr diese Karte beim Auswerten eines Ereignisses vom entsprechenden Stapel auf, hat sie keine Elemente.

## **Starke Fähigkeit: Alles verschlingende Leere**

„Alles verschlingende Leere“ darf auch selbst die Fähigkeit sein, die du beim bedingten Effekt unten vergisst. Die Effekte werden dann trotzdem erneut ausgeführt.

## **Starke Fähigkeit: Energieflut des innersten Wesens**

Vergisst du diese Fähigkeit aufgrund ihres ersten Effekts, verlierst du sofort ihre Elemente, darfst aber ggf. alle weiteren Effekte ausführen (wenn du die Elemente aus anderen Quellen hast)

## **Starke Fähigkeit: In Jagdgründen niederlassen & Viele bewegen sich als Eines**

Nutzt du als „Viele bewegen sich als Eines“ diese Fähigkeit, kannst du die Anweisung „Eigene  dürfen als ...  gelten“ nicht mit deiner Spezialregel „Deine  dürfen auch als  gelten“ kumulativ „doppeln“ - ein Gebiet mit 2 eigenen Präsenzen kann als Gebiet mit 2 Bestien (aufgrund der Fähigkeit), oder mit 1 Bestie (aufgrund der Spezialregel) gelten, nicht aber mit 3 Bestien.

## **Starke Fähigkeit: Stärkung der Aufständischen**

Wird diese Fähigkeit mehrere Male genutzt, wirken die Effekte kumulativ: Du kannst dann 6 Präsenzen auf der Erinnerungskarte liegen haben mit dem Effekt: Dahan in Reichweite 1 eigener Präsenzen: Verteidigen 6; du erhältst 6 Energie weniger jede Runde.

Das Weniger an Energie bezieht sich auf alle Energiequellen - die ersten X Energie, die du erhalten würdest (wodurch auch immer), erhältst du nicht.

Du verlierst aber keine Energie, die du bereit hast.

Du kannst dir zur Erinnerung Felder auf der Energieleiste entsprechend abdecken.

## **Starke Fähigkeit: Traum vom unberührten Land**

Wähle „1 zufälligen Spielplan“ aus den nicht benutzten Spielplänen aus (sofern möglich). Ignoriere die durchgestrichenen Buchstaben bzgl. ungünstiger Kombinationen sowie alle Symbole für die Spielvorbereitung auf dem Spielplan. Legt die entsprechende Erinnerungskarte bereit.

Zur Erinnerung: „Bauen“-Karten sind die Invasoren-Karten, die auf dem Aktionsfeld „Bauen“ liegen.

## **Starke Fähigkeit: Verwandlung in tödliche Finsternis**

Da die ersetzten Präsenzen nicht vernichtet wurden, können sie nicht durch solche Effekte wieder ins Spiel kommen, die vernichtete Präsenzen zurückholen.

## **Starke Fähigkeit: Verweben der Landschaften**




Auch wenn es nur selten relevant ist, gilt: Das Gesamtgebiet gilt als an sich selbst angrenzend.

Im Bezug auf die Gebietsart gilt das Gesamtgebiet als beide Gebietsarten (ggf. auch als 2 Mal die gleiche Gebietsart).

Ist eines der beiden Gebiete ein Küstengebiet, ist das Gesamtgebiet ebenfalls ein Küstengebiet, kein Binnengebiet.

Beträfe eine Invasoren-Karte ein Gesamtgebiet mehrfach - z. B., wenn es aus Dschungel und Sumpf besteht, und ihr handelt eine Stufe III-Karte mit Dschungel und Sumpf ab - führt die Aktion nur einmal durch. Verteilt am Rundenende das Spielmaterial aus dem Gesamtgebiet nach eurer Wahl auf beide Gebiete. Das Spielmaterial gilt dabei als bewegt.

## **Starke Fähigkeit: Wälder aus lebendem Obsidian**

Die Bedingung, ob das Ausgangs-Gebiet eine eigene „Heilige Stätte“ ist, wird im Moment der Ausführung dieser Anweisung geprüft - hat z. B. „Stimme des Donners“ direkt zuvor alle eigenen  zusammen mit  aus dem Gebiet bewegt, hat er hier keine  mehr.

## **Starke Fähigkeit: Absoluter Stillstand**


*Hinab in die salzigen Tiefen überschreibt Absoluter Stillstand.*

Wird ein Gebiet (durch mehrfaches Ausführen von *Absoluter Stillstand*) vollständig von anderen Inselteilen abgetrennt, so existiert keine Verbindung/Entfernung zwischen diesem Gebiet und der restlichen Insel.

### **Startfähigkeit: Das Selbst neu gestalten**

Erhältst du aufgrund des Effekts dieser Startfähigkeit eine Starke Fähigkeit und vergisst dafür diese Startfähigkeit, darfst du anschließend ihren zweiten Effekt („Du darfst diese Karte vergessen, um 3 Energie zu erhalten.“) nicht ausführen.

### **Startfähigkeit: Grauenhafte Flut wuselnden Getiers**

Du darfst auch ein Gebiet mit mehr als 2  als Einfluss-Gebiet wählen.

### **Startfähigkeit: Freuden geschmolzenen Steins**

Erhältst du eine ungerade Anzahl an Energie, entscheidest du, ob du beim Berechnen der Hälfte auf- oder abrunden möchtest.

### **Szenario: Aufstand der Dahan (Grundspiel) & Isolieren**

Die Regel „Antwort des Militärs“ dieses Szenarios beißt sich etwas mit dem Isolieren. Die einfachste Lösung ist: „Antwort des Militärs“ ignoriert Isolieren. Wenn ihr thematisch korrekter sein wollt: „Der neue Invasor muss einem nicht-isolierten Gebiet hinzugefügt werden. Ignoriert Isolieren bei der Festlegung des „nächsten Gebietes“.

### **Szenario: Der große Fluss & Königreich Frankreich**

In diesem Szenario „fliehen“ Dörfer über die Spielplankante. Stellt jedes Dorf, das „flieht“, auf die Szenarienkarte. Stellt für jedes geflohene Dorf sofort ein neues Dorf aus der Schachtel in den Vorrat verfügbarer Dörfer als wäre es entfernt oder zerstört worden.

### **Szenario: Jämmerliche Diebe & Isolieren**

Benutzt ihr das Isolieren, um den Weg der Diebe zum Ozean des Spielplans zu verlängern, müssen sie das isolierte Gebiet umgehen. Dabei kann es passieren, dass sie auf den nächsten Spielplan geraten. Ab der nächsten Runde ist nun der Ozean dieses Spielplans ihr Ziel.

### **Szenario: Zweite Welle & „Noch-blühende Insel“-Karten**

In der Spielvorbereitung für die zweite Partie dieses Szenarios sind keine „Noch-blühende Insel“-Karten vorgesehen. Entweder ihr benutzt diese beiden Elemente nicht gemeinsam oder folgt den folgenden Regeln:

Handelt ihr in der ersten Partie eine „Noch-blühende Insel“-Karte vollständig ab, legt sie mit der „Blühende Insel“-Seite nach oben auf den Stapel mit Ödnis-Karten (ihr zieht sie also in der zweiten Partie als erstes, wie schon in der ersten Partie).

Liegt am Ende der ersten Partie noch eine „Noch-blühende Insel“-Karte mit dieser Seite nach oben auf dem Ödnis-Feld, betrachtet sie für die Regeln zur Spielvorbereitung zur zweiten Partie als „Verödete Insel“-Karte. In der folgenden Partie müsst ihr, wenn ihr sie abgehandelt habt, ggf. weitere Ödnis-Marker aus der Schachtel nehmen.

### **Geist: Grinsender Gestaltwandler macht Ärger**

Nutzt du die vierte Wachstumsoption, erhältst du Energie entsprechend der höchsten sichtbaren Zahl deiner „Ausspielen“-Leiste im „Präsenz“-Bereich.

Der erste Element-Effekt deiner Permanenten Fähigkeit „Mal sehen was passiert“ funktioniert folgendermaßen: Decke 1 Karte vom Stapel der Schwachen Fähigkeiten auf und wirf sie ab. Ist der Einfluss-Gebiet der Karte 1 oder mehrere Gebiete (also alle Karten, deren Einflussbereich „WO“ angibt), führe die abgeworfene Karte im Einfluss-Gebiet aus. Ignoriere ihre Angaben zur Reichweite und zum Einflussbereich.

Führe Effekte mit „bis zu“ so oft wie möglich (bzw. so oft wie auf der Karte angegeben) aus. Führe alle Effekte so aus, als wäre jedes **oder** durch **und** ersetzt.

### **Geist: Hoch aufragender Vulkan**

Wenn du aufgrund von „Explosiver Ausbruch“ eigene Präsenzen vernichtest, könntest du sie zwar durch Effekte (z. B. von „Stille Dunstwesen huschen vorbei“ von „Nebel des leisen Todes“) davor bewahren – dann würden sie aber für den Ausbruch nicht mehr zählen. Anders ist dies bei der nicht-optionalen Spezialregel „Chaos aus Explosion, Lava und Rauch“: hier fügen sie Schaden auch dann zu, wenn du sie vor der Vernichtung bewahrst.


Die weiteren Effekte der Permanenten Fähigkeit „Explosiver Ausbruch“ darfst du nur dann nutzen, wenn du mindestens die angegebene Anzahl  zerstört hast.

## Geist: Nebel des leisen Todes

Du kannst eigene Präsenzen bewegen, um damit Bedingungen zu erfüllen wie „ausgehend von einer Heiligen Stätte“ oder „ausgehend von einer bestimmten Gebietsart“ - das Bewegen ist Teil des Festlegens des Einfluss-Gebietes.



Lässt du die Effekte einer Fähigkeitenkarte komplett aus (siehe S. 13 der Grundspiel-Anleitung), wählst du kein Einfluss-Gebietes. und kannst daher auch keine Präsenz bewegen.

## Geist: Sternenlicht sucht Gestalt

Wachstumsoptionen werden einzeln nacheinander ausgewählt und ausgeführt. Du kannst also eine „freigeschaltete“ Option sofort wählen, falls du du noch weitere Optionen wählen darfst. Legst du eine  zurück und blockierst eine Wachstumsoption wieder, kannst du diese nicht wählen, bis du sie erneut „freischaltest“. Deine frühere Entscheidung für eine der beiden Optionen bleibt allerdings unverändert (du triffst diese diese Entscheidung später nicht erneut).

Wählst du die erste Wachstumsoption der zweiten Zeile, erlangst du die Hälfte (aufgerundet) deiner Karten zurück.

Wählst du die erste Wachstumsoption der fünften Zeile, darfst du in einem eigenen Gebiet 2 Schaden zufügen.

Wählst du die zweite Wachstumsoption der fünften Zeile, darfst du eine  Fähigkeit als  Fähigkeit ausführen.


Die Elemente auf der Präsenz-Leiste funktionieren genau wie die aufgedruckten Elemente anderer Präsenz-Leisten. Legst du eine Präsenz auf dieses Feld zurück, bleibt das Element-Plättchen weiter dort.

## Geist: Tagessplitter teilen den Himmel





Bei Wachstumsoptionen nach dem Muster „X mal: A oder B“ (in diesem Fall 2\* bzw. 3\*) hast du X mal die Wahl, jeweils A oder B auszuführen.



Erhältst du eine Fähigkeitenkarte von „Tage, die es nie gab“ darfst du 1 der offen ausliegenden Karten der in der Spielvorbereitung gebildeten Auslage wählen. Wählst du eine Starke Fähigkeit, musst du wie üblich 1 deiner Fähigkeiten vergessen.

„Zeit-Verschiebung“ wirkt sich auf jede einzelne Invasoren-Aktion aus. „Wüten“ in Wüstengebieten fände also z. B. auf dem „Ziel-Spielplan“ in jedem Wüstengebiet mit Invasoren zwei Mal statt. (Ebenso „Bauen“ und „Entdecken“.) Auf dem „Start-Spielplan“ fände es dagegen gar nicht statt. Es heißt „einmal mehr“ und „einmal weniger“ (und nicht „zweimal“/„nicht“), damit es auch dann stimmt, wenn die Fähigkeit wiederholt wird. Wird eine Fähigkeit wie „Befall durch Giftspinnen“ genutzt, bei der Invasoren-Aktionen ausgelassen werden, sind die zwei Aktionen auf dem „Ziel-Spielplan“ separat zu betrachten und auszulassen.

Die Formulierung „auf jedem Spielplan/in jedem Gebiet...“ bezieht sich auf jede Aktion (v. a. Ereignis-, Furcht-, oder Nationen-Aktion), die auf „jedem Spielplan“ oder in „jedem Gebiet“ ausgeführt wird, auch wenn sie an Bedingungen geknüpft ist (z. B.: In jedem Gebiet mit “).

## Geist: Trotzendes Felsgestein

Im letzten Abschnitt von „Die Insel mit Willenskraft zusammenhalten“ heißt es „Vernichtet ein Ereignis oder eine Ödnis-Karte direkt “. Der Effekt wird also nur ausgelöst, wenn das Ereignis bzw. die Ödnis-Karte  erwähnt. Nicht aber, wenn die  als Folge eines der Effekte vernichtet wird, z. B. durch das Platzieren von .

Der zweite Abschnitt von „Am Fels zerstören sie sich selbst“ modifiziert die bedingte Aktion des ersten Abschnitts. In einem Gebiet mit 1  würde der Schaden für die Invasoren z. B. jedes Mal, wenn die Invasoren Schaden zufügen, nur um 1 erhöht. Die Anzahl der  ist unbegrenzt.

## Geist: Verlockung der tiefsten Wälder

Ersetzt du mit deiner Permanenten Fähigkeit „Den eigenen Träumen nachjagen“ ein(e)  /  mit Schaden durch mehrere , teile den Schaden auf diese  auf.

## Geist: Viele bewegen sich als Eines

Wenn du eine deiner  als  gelten lässt, um sie zu bewegen, musst du beide  in dasselbe Gebiet bewegen.

Beispiel: Verschiebst/Versammelst du eine , die als  gilt, bewege genau 2 deiner .



### **Geist: Wandelndes Ur-Gedächtnis**

Tipp: Nutzt du deine Permanente Fähigkeit „Den Wandel der Welt betrachten“, lege 3 deiner Erinnerungsplättchen in das Einfluss-Gebiet. Wird im entsprechenden Gebiet eine Aktion ausgeführt (egal von wem), die ändert, welches Spielmaterial im Einfluss-Gebiet ist, entferne 1 dieser Plättchen und bereite 1 Element-Plättchen vor.

Wenn Spielfiguren Schaden erleiden, ändert dies nichts daran, welches Spielmaterial in diesem Gebiet ist (sie sind ja noch anwesend), es sei denn, sie werden zerstört.

Du kannst pro Aktion nur 1 Element-Plättchen erhalten, egal, wie viele Änderungen die Aktion in dem Gebiet verursacht. (Die Regel lautet: „Nachdem X, führt Y aus“, es wird also genau einmal nach einer entsprechenden Aktion ausgelöst.)

## **INTERAKTIONEN**

Einige ältere Spielelemente interagieren mit neuen Inhalten aus dieser Erweiterung.

### **EREIGNIS: GEHEIMNISVOLLE TOLLWUT (AST UND TATZE)**

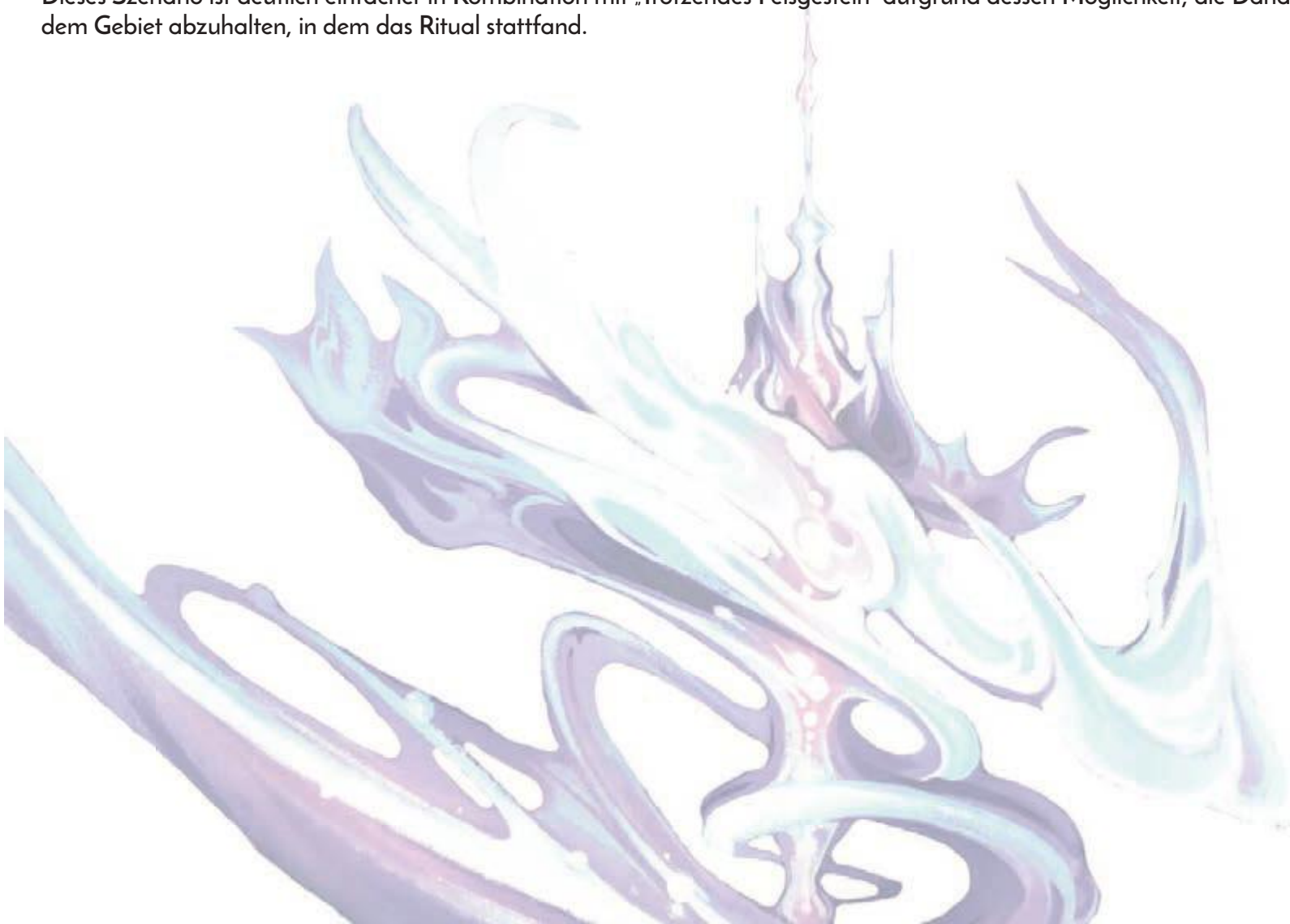
Dieses Ereignis bringt in Kombination mit „*Viele bewegen sich als Eines*“ oder dem Zarentum Russland das Spiel aus der Balance. Wir empfehlen, die Karte in diesen Fällen aus dem Ereignisstapel zu entfernen.

### **SZENARIO: SCHÜTZT DAS HERZ DER INSEL (GRUNDSPIEL)**

Wir empfehlen, das Szenario nicht in Kombination mit der Habsburgermonarchie zu spielen, da diese Nation den Schwierigkeitsgrad enorm erhöhen würde.

### **SZENARIO: RITUALE DES TERRORS (GRUNDSPIEL)**

Dieses Szenario ist deutlich einfacher in Kombination mit „Trotzendes Felsgestein“ aufgrund dessen Möglichkeit, die Dahan von der Flucht aus dem Gebiet abzuhalten, in dem das Ritual stattfand.



**Abhandeln:** Effekte einer Aktion oder eines anderen Spielelements (Invasoren-Karte, Fähigkeit, etc.) ausführen. Eine Fähigkeit zu wiederholen bedeutet, sie erneut abzuhandeln.

**Aktion:** Eine Gruppe zusammengehörender Effekte - alles, was direkt von einer Fähigkeitenkarte ausgelöst wird (inkl. Element-Effekten), ist eine einzelne Aktion (siehe S. 10, 24).

**Ausdauernd (Invasor):** Ein Invasor mit zusätzlicher Abwehrkraft entsprechend seiner Grund-Abwehrkraft. Effekte, die einzeln zerstören, fügen stattdessen den entsprechenden Schaden zu. Effekte, die „alle“ zerstören, wirken wie sonst (siehe S. 29).

**Ausgangs-Gebiet:** Das Gebiet, von dem aus per Reichweite das Einfluss-Gebiet einer Fähigkeit festgelegt wird (siehe S. 14).

**Auslassen:** Eine bestimmte Aktion, die eigentlich ausgeführt würde, wird stattdessen nicht ausgeführt.

**Auslassen einer Invasoren-Aktion:** Welche Aktion ausgelassen wird, muss nicht im Vorhinein entschieden werden, sondern erst, wenn der Effekt bei einer Invasoren-Aktion im betreffenden Gebiet genutzt werden soll (siehe S. 10).

**Basis-Aktion:** Eine normale, nicht „bedingte“ Aktion (s. u.), z. B., wenn ein Geist eine Fähigkeitenkarte nutzt (siehe S. 25).

**Bedingte Aktion:** Eine Aktion, die erst ausgeführt wird, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Bedingte Aktionen haben meist die Formulierung „Nachdem X: Y“, also: Nach jeder Aktion, die (ein oder mehrmals) X als Folge hat, führe Y aus (siehe S. 25).

**Beim Wüten unbeteiligt bleiben:** Spielmaterial, das im Schritt und bei der Aktion „Wüten“ vollständig ignoriert wird (siehe S. 14).

**Beschleunigen:** Eine Karte vom Invasorenstapel abwerfen - und zwar die oberste Karte der niedrigsten Invasorenstufe, die sich noch im Stapel befindet (normalerweise die oberste Karte, aber wenn eine Nation den Stapel umsortiert hat, kann sie auch weiter unten im Stapel sein.)

**Bestie-Plättchen** : Gefährliche Tiere. Schaden Invasoren recht zufällig (siehe S. 7).

**Dahan-Ereignis:** Der Abschnitt auf einer Ereigniskarte, in dem die Dahan aktiv werden (siehe S. 11).


**Einfluss-Spielplan:** Kurzer Begriff für „Der Spielplan, auf dem sich das beeinflusste Gebiet befindet“.

**Einöde-Plättchen** : Gebiete, in denen man als Mensch kaum überleben kann. Erhöht 1\* pro Aktion den Schaden, den Dahan und Invasoren erleiden, um jeweils 1 (siehe S. 8).

**Ereignis:** Eine unvorhergesehene Entwicklung, die ab der zweiten Runde in jeder Invasoren-Phase vor den aktiven Furcht-Karten abgehandelt wird (siehe S. 11).

**Invasoren-Aktion:** Eine „Wüten“- , „Bauen“- oder „Entdecken“-Aktion in 1 Gebiet. Wird normalerweise durch Karten auf den Aktionsfeldern, aber auch durch andere Spieleffekte (Nationen, Ereignisse, Furcht, etc.) ausgelöst (siehe S. 27).

**Invasoren-Stufe:** Die Stufe auf der Rückseite der obersten Karte des Invasorenstapels: I, II, oder III. Im Spiel gegen Brandenburg-Preussen auf Level 2 oder höher gilt die vorgezogene Stufe III Karte als Karte der Stufe II (siehe S. 28).

**Isolieren:** Stellt ein Gebiet dar, das schwer zu bereisen ist. Es wird beim „Entdecken“ vollständig ignoriert und für Invasoren ( /  / ) ist es nicht „angrenzend“, außer ihr entscheidet dies explizit (siehe S. 12).

**Normale Invasoren-Aktion:** Die Invasoren-Aktionen, welche durch die Karten auf den 3 Aktionsfeldern ausgelöst werden. Im Gegensatz dazu werden „Extra-Aktionen“ durch Nationen, Ereignisse, Furcht, o.ä. ausgelöst (siehe S. 27).



**Nutzen:** Effekte einer Aktion oder eines anderen Spielelements ausführen. Meist in Zusammenhang mit einer Fähigkeitenkarte. Wiederholen einer Aktion bedeutet, diese erneut zu nutzen.

**Plättchen-Ereignis:** Der Abschnitt auf einer Ereigniskarte mit den Effekten, die sich auf ,  und  beziehen (siehe S. 11).

**Präsenz zurücknehmen:**  von der Insel nehmen und zurück auf ein regelkonformes Feld deiner Präsenz-Leiste legen (siehe S. 29).

**Seuche-Plättchen** : Krankheiten und Epidemien. Verhindert die nächste „Bauen“-Aktion in einem Gebiet, wird dann entfernt (siehe S. 7).

**Spielmaterial:** In der Anleitung: Allgemein alles physische Material des Spiels. Karten, Tableaus, Spielpläne, Spielfiguren, Plättchen, etc. Auf Karten, etc.: Synonym für auf der Insel physisch vorhandenen Spielfiguren und Plättchen, normalerweise , , , Invasoren (//), und Erweiterungs-Plättchen (////) außer Erinnerungsmarkern.

**Streit-Plättchen** : Zwist zwischen den Invasoren. Wird unter 1 bestimmten Invasor gelegt. Würde 1 Invasor mit  Dahan und/oder dem Land Schaden zufügen, ist dieser Schaden 0 und das Plättchen wird entfernt (siehe S. 7).

**Stufe:** Siehe Invasoren-Stufe.

**Unterstützt von (einem Element):** Die Kosten in Energie für ein Wahl-Ereignis reduzieren sich um 1 pro entsprechendes Element, das du hast, um 2 pro Fähigkeitenkarte mit diesem Element, die du aus der Hand abwirfst bzw. um 4 pro Fähigkeitenkarte mit diesem Element (auf der Hand, im Spiel oder eigenem Ablagestapel), die du vergisst (siehe S. 11).

**Wahl-Ereignis:** Ereignis, das euch verschiedene Möglichkeiten bietet. Bei Uneinigkeit ist die erste Möglichkeit maßgebend (siehe S. 11).

**Wiedererlangen:** Eigene Fähigkeitenkarten (alle oder eine bestimmte Anzahl) wieder auf die Hand nehmen. Wenn nicht anders angegeben, kommen die Karten vom eigenen Ablagestapel.

**Wildnis-Plättchen** : Gefährliche Gegenden. Verhindert die nächste „Entdecken“-Aktion in einem Gebiet, wird dann entfernt (siehe S. 7).

**Zusätzliche Kosten:** Extrakosten, um eine Fähigkeit zu nutzen. Werden erst bezahlt, wenn die Fähigkeit tatsächlich benutzt wird. Bei Wiederholungen erneut fällig (siehe S. 13).

## IMPRESSUM

Autor: R. Eric Reuss

Entwicklung: Ted Vessens

Game Development Manager: Chris Burton

Chefredakteur: Christopher Badell

Kreativdirektor: Jennifer Closson

Grafikdesign: SaRae Henderson

## ILLUSTRATIONEN

Schachtelillustration: Lucas Durham

Weitere Illustrationen: Kat G. Birmelin, Shawn

Daley, Lucas Durham, Emily Hancock, Jorge

Ramos, Moro Rogers, Damon Westenhofer,

Joshua Wrigh

## DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Daniel Danzer

Grafikdesign: Jessy Töpfer und Jens Wiese

Redaktion: Sebastian Hein

Lektorat: Martin Zeeb, Irina Siefert, Jan Wegner,

Jan Philip Sommerlade, Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Greater Than Games, LLC. © 2016-2020 Greater Than Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH.

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

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

## SYMBOLE



Elemente mit **einfachem Berg** benötigen keine Regeln über das Grundspiel hinaus.



Elemente mit **rauchendem Vulkan** benötigen Regeln, Prinzipien und/oder Erläuterungen aus dieser Erweiterung, nicht aber aus *Ast und Tatze*.



Elemente mit **ausbrechendem Vulkan** benötigen Regeln und/oder Prinzipien aus *Ast und Tatze* (und eventuell dieser Erweiterung).

## NEUER RUNDENABLAUF

(Alle spielen gleichzeitig.)

### Geister-Phase

- Wachstum
- Energie erhalten
- Fähigkeitenkarten bezahlen und ausspielen

### Phase „Sofort-Fähigkeiten“ (Karten und Permanente)

#### Invasoren-Phase

- Verödete-Insel-Effekt
- Ereignis (nicht in 1. Runde)
- Furcht-Effekte
- **Wüten** (Streit beachten)
- **Bauen** (Seuche beachten)
- **Entdecken** (Wildnis beachten)
- Invasoren-Karten weiterschieben

### Phase „Verzögerte Fähigkeiten“ (Karten und Permanente)

#### Rundenende

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

## PLÄTTCHEN



**BESTIE:** Schadet Invasoren und/oder erzeugt Furcht entsprechend der Fähigkeiten und Ereignisse.



**SEUCHE:** Verhindert das nächste „Bauen“ und wird dann entfernt.








**WILDNIS:** Verhindert das nächste „Entdecken“ und wird dann entfernt.




**STREIT:** Verhindert den nächsten Schaden durch 1 bestimmten Invasor, der Dahan und/oder Land zugefügt würde, und wird dann entfernt.



**EINÖDE:** Erhöht den Schaden für Dahan/ Invasoren um 1 (*einmal pro Aktion*).

Platziert bei der Spielvorbereitung je 1  und 1  auf jedem Insel-Spielplan: Die  in das Gebiet ohne aufgedrucktes Symbol mit der niedrigsten Zahl; die  in Gebiet Nr. 2 (mit der .

Beim Spiel mit thematischer Karte: Platziert stattdessen die in den Gebieten angegebenen Plättchen sowie 1  in den Gebieten Nordwest (North West) Nr. 7, West Nr. 9 und Ost (East) Nr. 6.