

The image features a large, stylized hand in a dark green color holding a wooden sign. The sign has the words 'SPIRIT ISLAND' in a white, hand-drawn font with a purple dot between the words. Below this, 'AST UND' is written in a smaller, yellow, blocky font, and 'TATZE' is written in a large, red, jagged font. The background is a lush, dark green jungle with a waterfall on the left and a large, glowing green creature with red markings on the right. In the distance, three small figures stand on a ledge.

SPIRIT ISLAND
AST UND
TATZE

ANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

	Einführung	3
	Spielmaterial	4
	Ast und Tatze	6
	Änderungen Spielvorbereitung	7
	Ereigniskarten	8
	Wahl-Ereignisse	9
	Plättchen	10
	Regelergänzungen	14
	Invasoren-Aktionen	14
	Ödnis	15
	Geister	15
	Fähigkeitskarten	16
	Abwehrkraft und Schaden	16
	Solo-Variante	17
	Thematische Karte	17
	Feindliche Nation	18
	Informationen	20
	Schwierigkeitsgrade der Szenarien und Nationen.....	20
	Glossar	22
	Impressum	23



Die Invasoren dringen weiter vor. Jeder Einzelne mag verletzlich und furchtsam sein – als Gesamtheit sind sie unbarmherzig, unerbittlich und zunehmend unberechenbar.

Wie können wir noch Widerstand leisten? All unsere Fähigkeiten reichten nicht aus, um sie zurückzudrängen. Wir müssen wachsen, uns verändern, neue Wege suchen – die Metamorphose alles Lebendigen anstreben; denn wenn wir bleiben, wie wir sind, sterben wir ... und die Insel mit uns.

Lasst uns also Seuchen in den Wind schreien und Klingen auf den Pfaden der Invasoren zum Erblühen bringen. Lasst uns Seite an Seite mit den Raubtieren kämpfen, die ebenso viel zu verlieren haben, wie wir. Lasst uns die Invasoren gegeneinander aufhetzen und Zeit für die Dahan gewinnen, damit sie sich sammeln und zurückschlagen können – sie beginnen sich bereits zu organisieren.

Lasst uns inständig hoffen, dass nicht schon zu viele Dahan die Seite gewechselt haben. Eine Dritte Abrechnung würden wir nicht überstehen.

Unsere Träume sagen, dass der Sieg erreichbar ist, wenn wir einen klaren Weg durch den düsteren Dschungel von Möglichkeiten finden.

Wir vertrauen auf unsere Stärken und kämpfen weiter.

ERSATZKARTEN

Diesem Spiel liegen 9 Ersatzkarten bei. Ersetzt die betroffenen Karten des Grundspiels durch die Karten dieser Erweiterung.

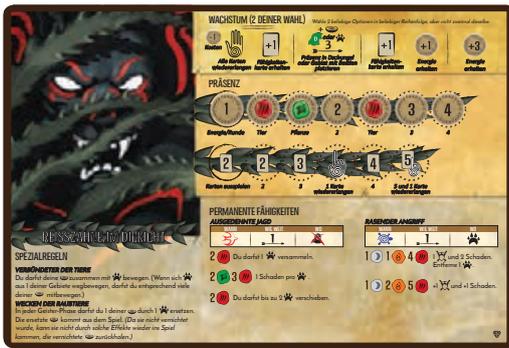


SPIELMATERIAL

1 ERWEITERUNG DES INVASOREN-TABLEAUS



2 GEISTER-TABLEAUS



1 NATIONEN-KARTE

KÖNIGREICH FRANKREICH

Zusätzliche Niederlage-Bedingung: Wachsende Plantagen: Bonus für die Punkte (inkl. Spielvorbereitung) nur 7 pro Spieler. Ihr verliert, wenn ihr 11 hinzuzufügen müsst, aber nicht könnt.

Eskalation Stufe II
Bedarf an neuen Entdeckern: Nach Entdecken, pro Spielplan: Wähl 1 Gebiet der Geländekarte, die entdeckt wurde. Wenn dort 1 Entdecker +1. Sonst +1.

Level	Furchtkarten	Effekte (kumulativ)
1	9 (3/3/3)	Abenteurer: Außer bei Spielvorbereitung: Nach erfolgreichem „Entdecken“ in 1 Gebiet ohne 1 Entdecker, dort: +1.
2	10 (3/4/3)	Sklavenarbeit: Spielvorbereitung: Legt das Ereignis „Sklavenarbeit“ unter die obersten 3 Ereignisse. Nach „Bauen“ in 1 Gebiet mit mind. 2 Entdeckern, dort: Ersetzt jeden außer 1 Entdecker durch 1 Entdecker.
3	11 (4/4/3)	Erste Plantagen: Spielvorbereitung: Auf jedem Spielplan: +1 Entdecker in das Gebiet mit der höchsten Zahl ohne Entdecker, +1 Entdecker in das angrenzende Gebiet mit den wenigsten Entdeckern.
4	12 (4/4/4)	Handelstationen: Nach „Bauen“ von 1 Entdecker in Küstengebiet: +1 Entdecker in das angrenzende Gebiet mit den wenigsten Entdeckern.
5	13 (4/5/4)	Krankes Ökosystem: Beim Entfernen von 1 Entdecker von der Insel: 1 Entdecker auf diese Karte legen, statt auf die Odnis-Karte. Sobald hier 3 Entdecker pro Spieler liegen, legt sie alle zurück auf die Odnis-Karte.
6	14 (4/5/5)	Hartnäckige Entdecker: Nach normalem „Entdecken“, auf jedem Spielplan: +1 Entdecker in 1 Gebiet ohne Entdecker, Fuchteffekte entfernen niemals 1 Entdecker, stattdessen dürfen ihn den entsprechenden Entdeckern verschrieben.

4 SZENARIENKARTEN

SZENARIO
SCHÜTZT DIE KÜSTEN

Die Dahan und Geister begreifen, dass diese Invasoren nur eine von vielen Gruppen sind, die ihre Insel kolonisieren möchten. Ihr beschließt, eine magische Abwehr entlang der Küste zu errichten – ist die Insel erst rundum bewacht, geht es nur noch um die Invasoren, die schon da sind; weitere werden die Insel nicht mehr finden.

DAS SZENARIO IST DEUTLICH EINFACHER ...
 • für Geister mit Stärken an der Küste (z. B. „Hunger des Ozeans“).

DAS SZENARIO IST DEUTLICH SCHWIERIGER ...
 • gegen Brandenburg-Preußen in höheren Levels, da die Invasoren-Stufe III früher beginnt.

20 SZENARIENPLÄTTCHEN (8 NUMMERIERT, 12 LEER)



88 PLÄTTCHEN

(JEWEILS 22 BESTIEN-, WILDNIS-, SEUCHE-, STREIT-)



2 NATIONEN-ERINNERUNGSPÄTTCHEN



Werden nur benötigt, wenn ihr gegen die Nation Frankreich spielt.

1 NATIONENSPEZIFISCHE EREIGNISKARTE

SKLAVENAUFSTAND
(Nation-Ereignis – nur im Spiel gegen Frankreich verwenden)

LEICHTE UNRUHEN
Auf jedem Spielplan: Fügt 1 Entdecker unter 1 Furchtkarte hinzu. Zieht nach dem Abhandeln dieser Ereigniskarte 1 weitere. Legt den „Sklavenaufstand“ unter die aktuell obersten 3 Ereignisse des Ereignisstacks.

REBELLION
Auf jedem Spielplan: Zerstört 1 Entdecker. Fügt je 1 Entdecker unter 2 Furchtkarten hinzu. Dann erleidet jeder Invasor 1 Schaden pro Entdecker unter sich. Werft diese Karte nach dem Abhandeln ab und zieht 1 weitere.

AUFSTAND UNTERSTÜTZEN: Invasoren mit 1 Entdecker erleiden 1 Schaden pro angewandten Entdecker. Fügt 1 Entdecker pro dadurch zerstörte Furchtkarte hinzu.

STUFEN I + II
STUFE III

Werden nur benötigt, wenn ihr gegen die Nation Frankreich spielt.

4 ÜBERSICHTSKARTEN (1 JE SPIELER)

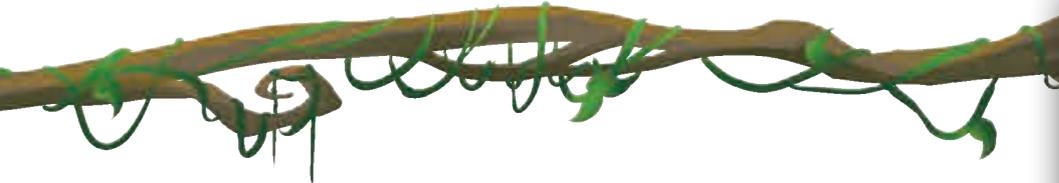
PLÄTTCHEN

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

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

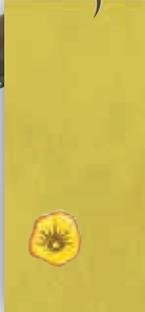
SEUCHE: Verhindert das nächste „Bauen“ und wird dann entfernt.

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



31 KARTEN „SCHWACHE FÄHIGKEIT“

21 KARTEN „STARKE FÄHIGKEIT“



25 EREIGNISKARTEN

8 KARTEN „STARTFÄHIGKEIT“



7 ÖDNIS-KARTEN

15 FURCHT-KARTEN



AST UND TATZE



Bevor ihr diese Erweiterung zum Grundspiel hinzufügt, solltet ihr einige Partien *Spirit Island* gespielt haben. Diese Erweiterung bietet jede Menge Abwechslung, thematische Elemente sowie neue Möglichkeiten, die Invasoren zu bekämpfen und sie das Fürchten zu lehren. Sie ist aber nicht die beste Art, das Spiel an sich zu lernen, da die neuen Effekte komplexer sind.

Alle Karten und Tableaus dieser Erweiterung sind in einer Ecke mit markiert, so dass ihr sie einfach aussortieren könnt, wenn ihr nur das Grundspiel spielen möchtet.

Die meisten neuen Elemente werden einfach zum entsprechenden Material des Grundspiels hinzugefügt:

- Mischt die Schwachen und Starken Fähigkeiten, Ödnis- und Furcht-Karten jeweils mit den entsprechenden Karten des Grundspiels.
- Fügt die neuen Geister, Szenarien und die neue Nation Frankreich jeweils zu denen des Grundspiels hinzu. Sie stehen nun ebenfalls zur Auswahl. Für einige der neuen Szenarien benötigt ihr die Szenarienplättchen.

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel unter anderem um Ereignisse, die in der Invasoren-Phase (siehe S. 8) zum Einsatz kommen, sowie um Plättchen, die neue Gefahren für die Invasoren darstellen: Bestien, Wildnis, Seuche und Streit (siehe S. 10).

KÖNIGREICH FRANKREICH

Level	Kardenzahl	Effekte (Lernfortschritt)
1	1 (1/17/1)	Ablage: Aktiviert bei Spielbeendigung. Nach erfolgreichem Entdecken in 1 Gebiet ohne 100 dort in 1.
2	10 (1/14/7)	Blühende Insel: Spielbeendigung legt das Ereignis 'Blühende Insel' am nächsten Ereignis 'Nach Regen' in Gebiet mit mind. 2 1 , das nicht aktiviert ist 1 Karte 10 .
3	1 (1/14/7)	Best Practices: Spielbeendigung. Auf jedem Spielplan in 10 in das Gebiet mit höchstem Goldwert 10 in 1 Gebiet 1 .
4	1 (1/14/7)	Handwerkzeuge: Nach 'Bauen' mit 100 in Kartengitter in 10 in das am weitesten Gebiet mit dem niedrigsten 10 .
5	1 (1/14/7)	Frucht-Chips: Wenn Entdecken von 10 von dem Kart 10 auf diese Karte legen, wird auf die Ödnis-Karte, Sobald hier 10 von Spielern legen, legt sie alle Karten auf die Ödnis-Karte.
6	14 (1/14/7)	Horstige Bestien: Nach normalem Entdecken, auf jedem Spielplan in 1 in 1 Gebiet ohne 1 Furchtstufen enthalten nimmt 1 mindestens durch die den entsprechenden 1 verschoben.

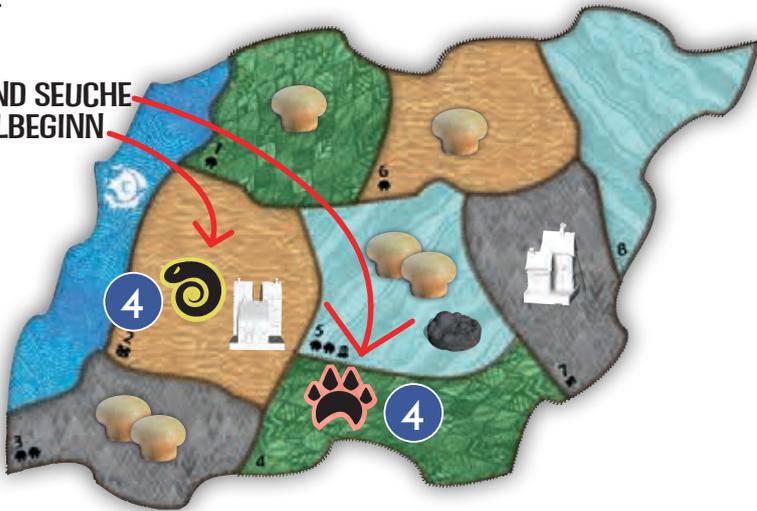
ERWEITERUNG DES INVASOREN-TABLEAUS

INVASOREN-TABLEAU

ÄNDERUNGEN SPIELVORBEREITUNG

- 1 Erweitert das Invasoren-Tableau oben durch das entsprechende Tableau dieser Erweiterung.
- 2 Legt die Plättchen für Bestien (🐾), Wildnis (🌿), Seuche (🌀), und Streit (👊) in die entsprechenden Bereiche des Tableaus.
- 3 Mischt die Ereigniskarten und bildet den verdeckten Ereignisstapel. Platziert ihn auf das Feld „Ereignisse“.
Hinweis: Ereignisse sind ein optionales Spielelement. Verzichtet ihr darauf, überspringt diesen Schritt.
- 4 Platziert je 1 🐾 und 1 🌀 auf jeden Insel-Spielplan: die 🐾 in das Gebiet ohne aufgedrucktes Symbol mit der niedrigsten Zahl, die 🌀 in Gebiet Nr. 2 (mit der 🐾).
- 5 Ab sofort müsst ihr mit 1 Ödnis-Karte spielen. Dies ist nicht länger optional.

BESTIEN UND SEUCHE BEI SPIELBEGINN



Variante „Thematische 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.)



PLATZPROBLEME?

Habt ihr nicht genug Platz für die Erweiterung des Invasoren-Tableaus, legt den Ereignisstapel neben das Feld „Aktive Furcht-Karten“.

EREIGNISKARTEN

Im Grundspiel sind die 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 (siehe Rückseite dieser Anleitung, Rundenablauf).

VERÖDETE INSEL

Zur Erinnerung daran, den Effekt der Ödnis-Karte zuerst abzuhandeln, könnt ihr einen Ödnis-Marker oben auf den Ereignisstapel legen.



Die meisten Karten zeigen 2 alternative, negative Hauptereignisse. Welches davon eintritt, 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 Invasorenstapels
 - **Ausnahme:** Spielt ihr gegen Brandenburg-Preußen auf Level 2 oder höher, gilt die vorgezogene Invasorenkarte der Stufe III als Stufe II.

Die meisten Karten haben zusätzlich 2 möglicherweise positive Ereignisse:

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

1	2	3
BLÜHENDE INSEL	ERKUNDUNGSVORSTOSS	FLUCHT INS LANDESINNERE
VERÖDETE INSEL	AUFGEBRACHTE MENGE	STUFEN II + III
A	A	A
B	B	B

Wie bei anderen Effekten gilt auch für Ereignisse:

- Führe Karten von oben nach unten aus.
- Führe so viele Effekte aus, wie du kannst. Trifft ein Teil nicht zu oder kann nicht ausgeführt werden, überspringe 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 zum Beispiel ein Plättchen oder Dahan Furcht erzeugen oder Schaden/Zerstörung bewirken, dann nur in dem Gebiet, wo sich das Plättchen beziehungsweise die Dahan befinden.

Ihr trefft notwendige Entscheidungen gemeinsam. Wenn euch ein Ereignis dies oder das „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. Ereignisse funktionieren dabei also genauso wie andere Effekte auch. Einige Ereignisse modifizieren Schaden, den Invasoren zufügen, oder fügen den Dahan Schaden zu (siehe Abwehrkraft und Schaden, S. 16). Ereignisse gelten nur dann als Geister-Effekte (z. B. „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 1 Option etwas – normalerweise eine gewisse Menge Energie pro Spieler. Ihr dürft diese Kosten unter den Spielern aufteilen, wie ihr wollt; sie dürfen auch von 1 Spieler alleine übernommen werden. Nur, wenn ihr 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.

SINNLOSE WAHLMÖGLICHKEITEN

Spielt ihr mit dem Szenario „Blitzkrieg“, ist das Wahl-Ereignis „Abgehängt“ irrelevant, da es keine Phase „Verzögerte Fähigkeiten“ gibt. In diesem oder einem gleichartigen Fall werft ihr die Ereigniskarte ab und zieht 1 neue.

PLÄTTCHEN



In dieser Erweiterung kommen 4 neue Plättchenarten ins Spiel, die Gefahren für die Invasoren darstellen. Bestien, Wildnis und Seuche 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: Schaden Invasoren und erzeugen Furcht entsprechend der Fähigkeiten und Ereignisse.



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



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



STREIT: Verhindert einen bestimmten Schaden, der Dahan und/oder dem Land zugefügt würde, und wird dann entfernt.

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 ihnen auszuweichen 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 immer vom Ereignis bzw. einer Fähigkeit ab. Viele Fähigkeiten, die 🐾 hinzufügen, haben einen zweiten Effekt, der nur für Gebiete mit 🐾 gilt. Etwa die Hälfte der Ereigniskarten haben ein Plättchen-Ereignis für 🐾. 🐾 agieren immer nur in dem Gebiet, in dem sie sich befinden, wenn nicht anders angegeben.

WILDNIS

Wildnis-Plättchen zeigen an, dass Gebiete von Invasoren nur unter Gefahren entdeckt werden können: scheinbar essbare, giftige Pflanzen, schwer zugängliches Trinkwasser, schwierige Pfade etc. Ist eine Gefahr jedoch einmal erkannt, sorgen die Überlebenden (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 – dank ihrer Verbindung mit der heilenden Kraft der Geister nicht in dem Maße, wie es historisch korrekt wäre, 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 zwischen den Invasoren. Solche Situationen führen dazu, dass Felder nicht bestellt werden, Siedlungen nicht wachsen und die Dahan eher unorganisiert und ineffektiv bekämpft werden.

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

Würden Invasoren  und/oder einem 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 die Spielfigur ohnehin 0 Schaden zufügen würde. Fügt ein Invasor mehreren Zielen Schaden zu (wie beim „Wüten“), wirkt sich das  auf alle Ziele aus. Fügen sich Invasoren gegenseitig Schaden zu, hat  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 , wandert das/wandern die Plättchen mit. Wird ein Invasor entfernt oder zerstört, legt das Plättchen zurück in den Vorrat. Wird er durch einen anderen Invasor ersetzt, wird das Plättchen übertragen. Wird die Figur aber durch etwas anderes ersetzt (z. B.  oder ) , wird das Plättchen entfernt.

(Beispiele zu allen Plättchen findet ihr auf den nächsten 2 Seiten.)

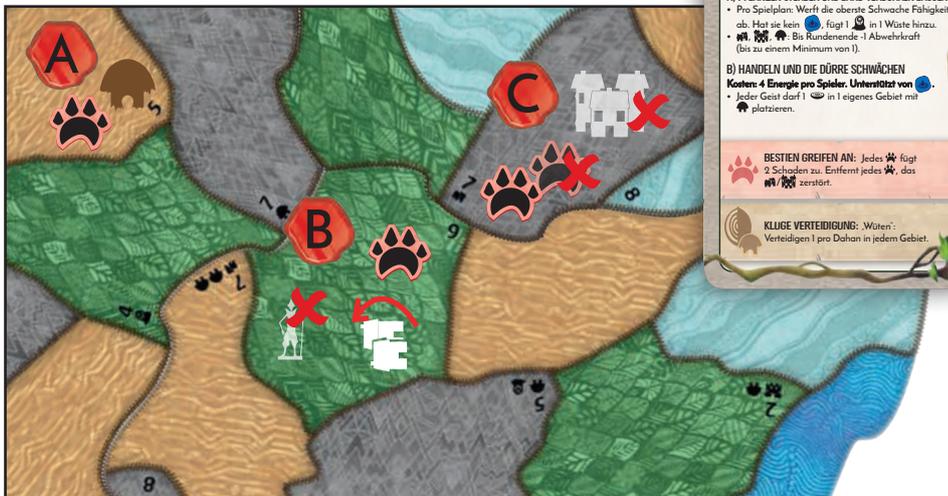
ZEITPUNKT DES STREIT-EFFEKTS

Der Effekt von  wirkt nach allen anderen Modifikationen für den Schaden, den die jeweilige Spielfigur zufügt. Effekte, die sich auf den Schaden beziehen, der einem Gebiet insgesamt zugefügt wird (z. B. Verteidigen) wirken wiederum danach – wenn der Schaden jeder einzelnen Figur ermittelt wurde.

Das  wird entfernt, sobald der Schaden, den es beeinflusst, zugefügt wurde. Dies geschieht z. B. während des „Wütens“, wenn die  ihre Verluste erleiden, aber bevor sie zurückschlagen. Dies kann wichtig sein, wenn eine Furcht-Karte mit „-1 Abwehrkraft pro “ abgehandelt wurde.

PLÄTTCHEN

BEISPIELE „BESTIEN“



Regenarme Jahre
Eine große Dürre plagt die Insel.

Wähle:

A) PFLANZEN STERBEN UND LAND VERDORREN LASSEN
• Pro Spielplan: Werft die oberste Schwache Fähigkeit ab. Hat sie kein  in 1 Wüste hinzu.
•  : Bis Kundenende: -1 Abwehrkraft (bis zu einem Minimum von 1).

B) HANDELN UND DIE DÜRRE SCHWÄCHEN
Kosten: 4 Energie pro Spieler. Unterstützt von .
• Jeder Getraid darf 1  in 1 eigenes Gebiet mit  platzieren.

BESTIEN GREIFEN AN: Jedes  fügt 2 Schaden zu. Entfernt jedes , das  zerstört.

KLUGE VERTEIDIGUNG: Wüten:
Verteidigen 1 pro Dahan in jedem Gebiet.

Ihr habt eine Ereigniskarte mit dem Effekt „Bestien greifen an“ aufgedeckt. Bei diesem Effekt fügen  jeweils 2 Schaden zu. Entfernt jedes , das 1 Dorf oder 1 Stadt zerstört.

- A) Gebiet mit 1  und 1 . Da keine Invasoren dort sind, geschieht nichts.
- B) Gebiet mit 1 , 1  und 1 . Das  zerstört den  und fügt dem  1 Schaden zu. Das  könnte auch das  zerstören und dann entfernt werden.
- C) Gebiet mit 2  und 1 . Beide  fügen der  2 Schaden zu. Das , das den 3. Schaden zufügt, wird entfernt, ebenso wie die Stadt.

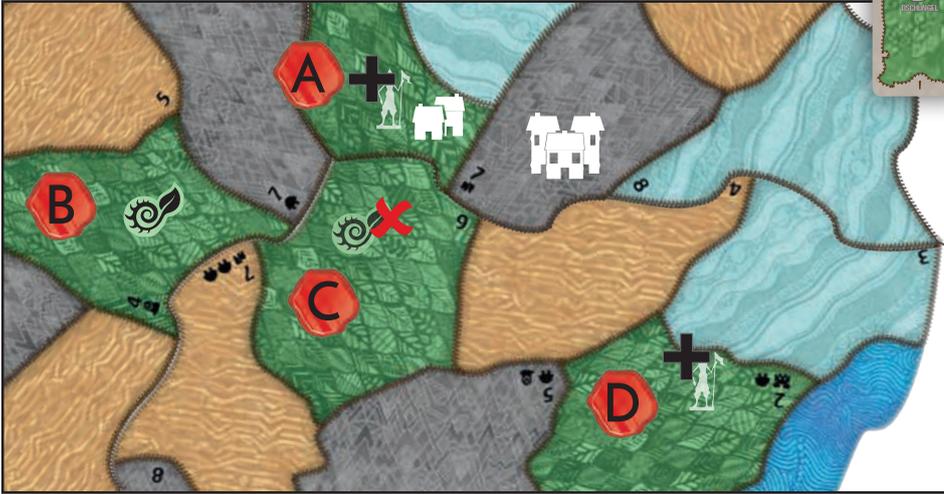
BEISPIELE „SEUCHE“



Die Aktion „Bauen“ betrifft Berge. In Gebieten mit  wird nicht gebaut, sondern stattdessen 1  entfernt.

- A) Gebiet ohne . Da es mehr  als  gibt, wird 1  gebaut.
- B) Gebiet mit 2 . Die Invasoren bauen hier nicht; entfernt stattdessen 1 .
- C) Gebiet mit 1 . Die Invasoren bauen hier nicht; entfernt stattdessen 1 .
- D) Gebiet mit 1 , aber ohne Invasoren. Da hier nicht gebaut wird, bleibt das .

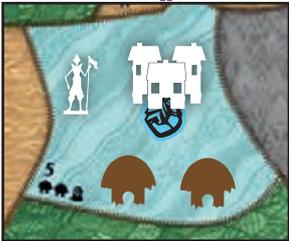
BEISPIELE „WILDNIS“



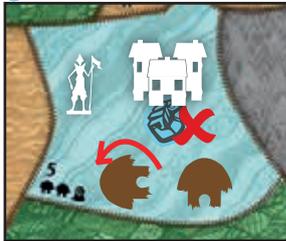
Die Aktion „Entdecken“ betrifft Dschungel. In Gebieten mit  wird nicht entdeckt, sondern stattdessen 1  entfernt.

- A) Gebiet ohne , aber mit 1 Dorf. Daher wird 1  hinzugefügt.
- B) Gebiet mit 1  ohne  /  und auch nicht an ein Gebiet mit  /  angrenzend, daher „Entdecken“ die Invasoren hier nicht, das  bleibt.
- C) Gebiet mit 1 , angrenzend an ein Gebiet mit  bzw. . Die Invasoren entdecken hier nicht, entfernt stattdessen das .
- D) Küstengebiet ohne , daher wird 1  hinzugefügt.

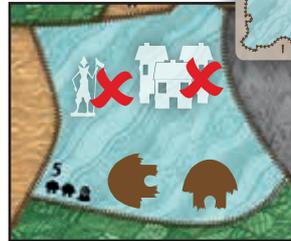
BEISPIEL „STREIT“



In diesem Sumpf wird gewütet.



Schritt 1



Schritt 2

Die Aktion „Wüten“ betrifft Sümpfe. Jeder angreifende Invasor mit mindestens 1  fügt 0 Schaden zu und 1  wird entfernt.

In diesem Sumpf sind 2 , 1  (mit 1 ) und 1 . Die Invasoren fügen den  und dem Gebiet insgesamt 1 Schaden zu (die  0, der  1).

Schritt 1: 1 Schaden reicht nicht, um dem Land 1 Ödnis hinzuzufügen. 1  wird 1 Schaden zugefügt. Entfernt das  unter der .

Schritt 2: Nun schlagen die  zurück. Sie fügen 4 Schaden zu und zerstören 1  und 1 .

REGELERGÄNZUNGEN

INVASOREN-AKTIONEN

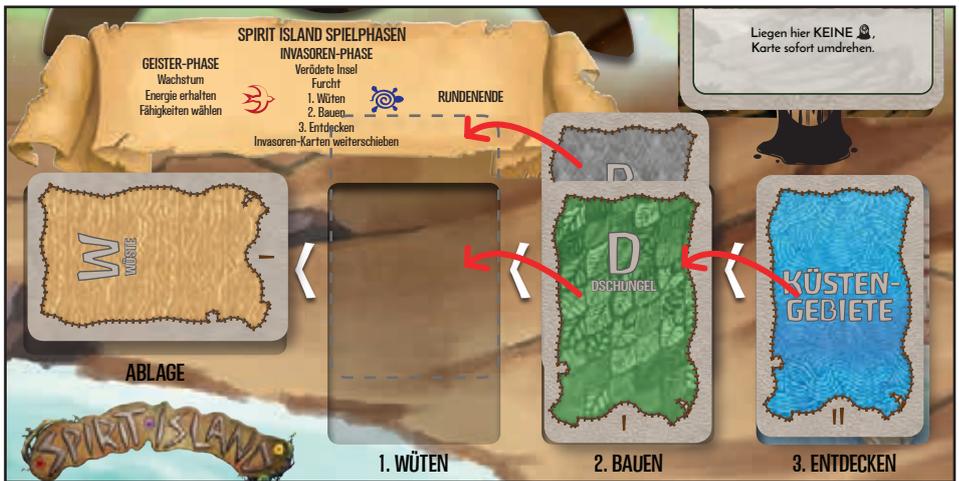
MEHRERE / FEHLENDE INVASORENKARTEN

Einige Furcht- und Ereigniskarten können die Ordnung und Abfolge auf den Invasoren-Aktionsfeldern durcheinanderbringen, so dass mehrere oder auch keine Karten auf 1 Feld liegen.

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

Liegt mehr als 1 Invasorenkarte auf 1 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 Invasorenkarten weiter, schiebt alle Karten eines Feldes gemeinsam weiter (siehe Abbildung). 2 Karten auf dem Aktionsfeld „Bauen“ führen also zu 2 Aktionen „Wüten“ in der nächsten Runde.



„NORMALE“ AKTIONEN UND „EXTRA“-AKTIONEN

Einige Furcht- und Ereigniskarten beziehen sich auf „normale“ Invasoren-Aktionen - z. B. „Lasst das normale ‚Bauen‘ aus“. „Normal“ heißt hier einfach, „die Aktionen, die durch die Karten auf den 3 Aktionsfeldern „Wüten“, „Bauen“ und „Entdecken“ ausgelöst werden“, auch wenn dort mehrere Karten auf 1 Feld liegen.

Im Gegensatz dazu sind Aktionen, die anders ausgelöst werden (durch Ereigniskarten, Furchteffekte, Fähigkeiten, feindliche Nationen, Szenarien etc.), „Extra“-Aktionen.

INVASOREN, DIE MEHRFACH SCHADEN IM SELBEN GEBIET ZUFÜGEN

Die Möglichkeit für mehrere Aktionen „Wüten“ bedeutet auch, dass Invasoren mehrfach in derselben Runde demselben Gebiet Schaden zufügen können. Wichtig ist hierbei:

- Verteidigungsfähigkeiten wirken jedes Mal erneut, wenn Schaden zugefügt wird.
- Jedes Mal, wenn 1 Gebiet Schaden zugefügt wird, wird das separat abgehandelt; hier wird Schaden nicht wie bei Dahan oder den Invasoren bis zum Rundenende zusammengezählt. Auch Ödnis wird nur hinzugefügt, wenn auf einmal ausreichend viel Schaden zugefügt wird.
- Entsprechend kann auch mehrmals in einer Runde im selben Gebiet Ödnis hinzugefügt werden! Prüft also jedes Mal, ob dies zutrifft.

ÖDNIS

2 Fähigkeitenkarten in dieser Erweiterung können Ödnis von einem Gebiet in ein anderes bewegen. Ödnis, die so bewegt wird, vernichtet keine Präsenzen und löst keine Ausbreitung aus.

GEISTER

WACHSTUM (2 DEINER WAHL)

Geister mit „Wachstum (2 deiner Wahl)“ dürfen jede Runde 2 Optionen in beliebiger Reihenfolge wählen, aber nicht zweimal dieselbe.

WACHSTUM, DAS ENERGIE KOSTET

Beide Geister dieser Erweiterung haben eine Wachstumsoption, die Energie kostet, wenn sie gewählt wird. Ohne die erforderliche Menge Energie kann der Geist diese Option nicht wählen. (Da beide Geister aber 2 Optionen wählen dürfen, können sie mit der ersten Wahl die notwendige Energie erhalten, um die zweite bezahlen zu können.)





FÄHIGKEITENKARTEN

Werden in der Phase „Sofort-Fähigkeiten“ zusätzliche Verzögerte Fähigkeiten ausgespielt, werden diese trotzdem erst in der Phase „Verzögerte Fähigkeiten“ abgehandelt.

FÄHIGKEITENKARTEN AUFDECKEN ALS ZUFALLSGENERATOR

Einige Wahl-Ereignisse nutzen Fähigkeitenkarten als Zufallsgenerator: Deckt die oberste Fähigkeitenkarte vom angegebenen Stapel auf, prüft die betreffende Eigenschaft (Energiekosten, vorhandenes Element, Sofort- oder Verzögerte Fähigkeiten – hierbei gilt der auf der Karte angegebene Zeitpunkt, ohne Modifikationen) und wirft sie anschließend auf den Ablagestapel ab.

Werft ihr „Energieschub“ ab, könnt ihr frei entscheiden, ob das gefragte Element vorhanden ist oder nicht.

ABWEHRKRAFT UND SCHADEN

DEN DAHAN SCHADEN ZUFÜGEN

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

ÄNDERUNGEN DER ABWEHRKRAFT

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

INSELWEITE ABWEHRKRAFT

Einige Furcht-Karten geben an: „Bis Rundenende: Invasoren -1 Abwehrkraft pro “. Dies gilt generell für die ganze Insel. Jedes Mal, wenn 1 Invasor  erhält oder verliert, ändert sich seine Abwehrkraft entsprechend.

Dementsprechend gilt: /, die durch das Ereignis „Verschworene Gemeinschaft“ in dieser Runde +1 Abwehrkraft haben, verlieren diesen Bonus, wenn sie durch 1 Entdecker ersetzt werden.

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 inselweiten.

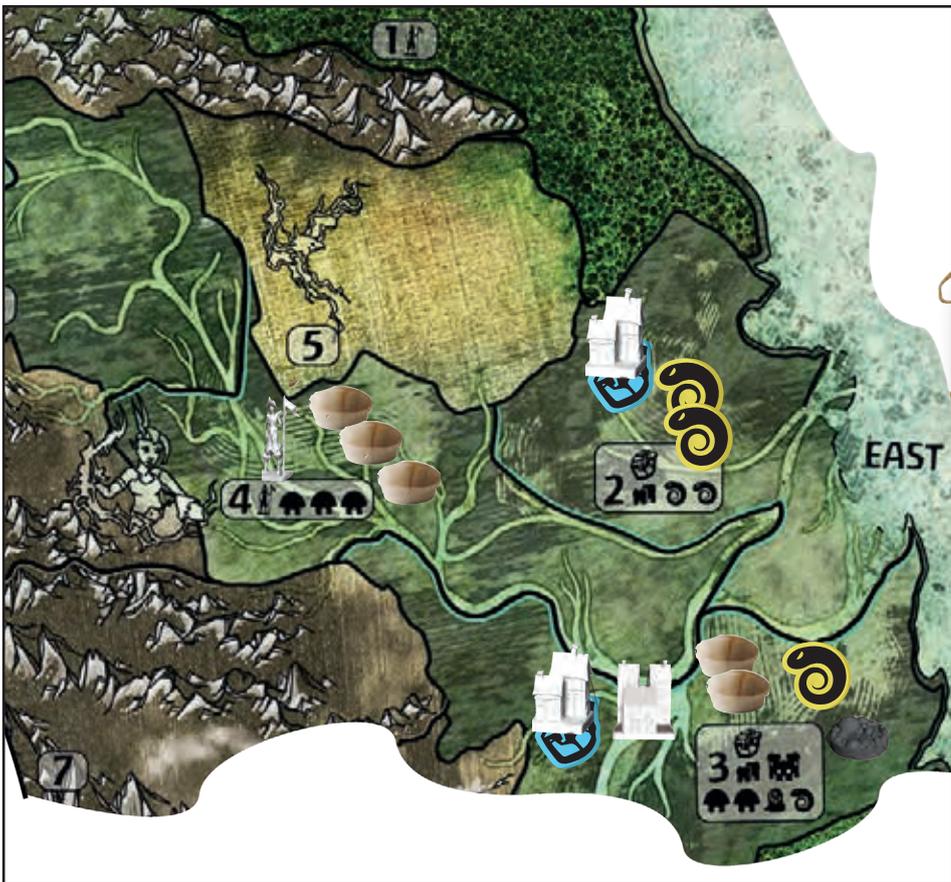
SOLO-VARIANTE

In der Solo-Variante können Ödniskarten mit nur 2  pro Spieler auf der Seite „Verödete Insel“ besonders übel sein. Hast du eine solche erwischt, darfst du sie durch eine zufällige andere Ödniskarte ersetzen.

THEMATISCHE KARTE

Wenn ihr die Insel aus den thematischen Spielplänen zusammensetzt, verteilt , ,  und  beim Spielaufbau entsprechend den abgebildeten Symbolen in den Gebieten.  sind über den Invasoren abgebildet, auf die sie sich beziehen.

Spielt ihr auf der Thematischen Karte steigt der Schwierigkeitsgrad des Spiels um 1 (anstatt um 3 ohne diese Erweiterung). Das liegt daran, dass hier bereits bei Spielbeginn Plättchen ausliegen, die helfen, die Ausbreitung der Invasoren einzudämmen.



FEINDLICHE NATION



KÖNIGREICH FRANKREICH: KÖNIG LUDWIG XIV.

Ludwig XIV., der am längsten herrschende Monarch Europas, regiert Frankreich mit eiserner Hand, benötigt jedoch stetige Einnahmen, um seine Kriege zu finanzieren. Zudem muss er sich im Spanischen Erbfolgekrieg gegen Schweden und das Heilige Römische Reich auf die Stärke seiner Armee verlassen. Dabei versucht er seinem Enkel Philipp den spanischen Thron zu sichern, um die wackelige Allianz mit Spanien und Schottland zu erhalten.

Da Ludwig vom Adel kein Geld eintreiben kann und die einfache Bevölkerung bereits unter den höchsten Abgaben Europas leidet, hat er in Übersee Kolonien gründen lassen, um das Wohlergehen des Königreichs Frankreich mit dem Ertrag der dort im großen Stil angelegten Plantagen zu sichern.

Viele europäische Mächte hatten Kolonien mit von verschleppten Sklaven bestellten Plantagen. Diese Nation verbindet die Dynamik der raschen Nutzbepflanzung mit dem Entdeckertum Frankreichs im 18. Jahrhundert.

KÖNIGREICH FRANKREICH

Zusätzliche Niederlage-Bedingung
Wuchemde Plantagen: Benutzt für die Partie (inkl. Spielvorbereitung) nur 7 pro Spieler. Ihr verliert, wenn ihr 1 hinzufügen müsstet, aber nicht könnt.

Eskalation Stufe II
Bedarf an reichen Entern: Nach „Entdecken“, pro Spielplan: Wählt 1 Gebiet der Geländeart, die entdeckt wurde. Wenn dort / : +1 . Sonst +1 .

Level	Furchtkarten	Effekte (kumulativ)
1	9 (3/3/3)	Abenteurer: Außer bei Spielvorbereitung: Nach erfolgreichem „Entdecken“ in 1 Gebiet ohne / , dort: +1 .
2	10 (3/4/3)	Sklavensarbeit: Spielvorbereitung: Legt das Ereignis „Sklavensarbeit“ unter die obersten 3 Ereignisse. Nach „Bauen“ in 1 Gebiet mit mind. 2 , dort: Ersetzt jeden außer 1 durch 1 .
3	11 (4/4/3)	Erste Plantagen: Spielvorbereitung: Auf jedem Spielplan: +1 in das Gebiet mit der höchsten Zahl ohne . +1 in Gebiet Nr. 1.
4	12 (4/4/4)	Handelstationen: Nach „Bauen“ von in Küstengebiet: +1 in das angrenzende Gebiet mit den wenigsten .
5	13 (4/5/4)	Krankes Ökosystem: Beim Entfernen von von der Insel: auf diese Karte legen, statt auf die Ödnis-Karte. Sobald hier 3 pro Spieler liegen, legt sie alle zurück auf die Ödnis-Karte.
6	14 (4/5/5)	Hartnäckige Entdecker: Nach normalem „Entdecken“, auf jedem Spielplan: +1 in 1 Gebiet ohne . Fuchteffekte entfernen niemals ; stattdessen dürft ihr den entsprechenden verschieben.

Wenn ihr gegen das Königreich Frankreich auf Level 2 oder höher spielt, fügt dem Stapel der Ereigniskarten das nationenspezifische Ereignis „Sklavenaufstand“ hinzu, wie auf der Nationen-Karte beschrieben. Es wird nur im Spiel gegen Frankreich verwendet.

Diese Nation ist für Geister, die gut Dörfer zerstören können (z. B. „Pfeilschneller Blitzschlag“), deutlich einfacher zu besiegen.

Diese Nation ist aufgrund der zusätzlichen Niederlage-Bedingung für Geister, die nicht gut Dörfer bzw. Städte zerstören können (z. B. „Bote der Alpträume“), deutlich schwieriger zu besiegen.

SKLAVENAUFSTAND

(Nationen-Ereignis – nur im Spiel gegen Frankreich verwenden)

STUFEN I + II

LEICHTE UNRUHEN
 Auf jedem Spielplan: Fügt 1 unter 1 hinzu. Zieht nach dem Abhandeln dieser Ereigniskarte 1 weitere. Legt den „Sklavenaufstand“ unter die aktuell obersten 3 Ereignisse des Ereignisstapels.

STUFE III

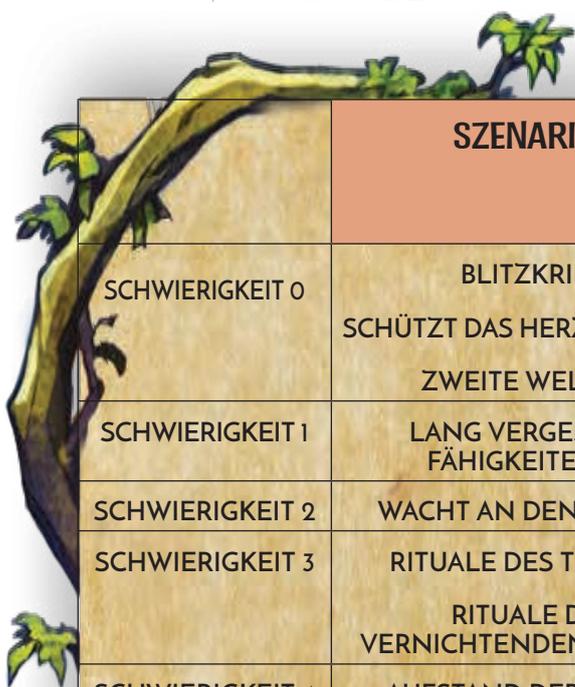
REBELLION
 Auf jedem Spielplan: Zerstört 1 . Fügt je 1 unter 2 hinzu. Dann erleidet jeder Invasor 1 Schaden pro unter sich. Werft diese Karte nach dem Abhandeln ab und zieht 1 weitere.

AUFSTAND UNTERSTÜTZEN: Invasoren mit erleiden 1 Schaden pro anwesenden . Fügt 1 pro dadurch zerstörte / hinzu.

THEMATISCHER AUFSTAND

Die Vorhersehbarkeit des Ereignisses „Sklavenaufstand“ sorgt für ein ausbalancierteres Spiel. Bevorzugt ihr eine thematischere Ungewissheit, mischt die Ereigniskarte unter die obersten beiden Ereigniskarten und legt dann die beiden untersten Karten des Stapels obenauf.

SCHWIERIGKEITSGRADE DER



	SZENARIEN	DAS KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN
SCHWIERIGKEIT 0	BLITZKRIEG SCHÜTZT DAS HERZ DER INSEL ZWEITE WELLE (*)	
SCHWIERIGKEIT 1	LANG VERGESSENE FÄHIGKEITEN (**)	BASIS-LEVEL
SCHWIERIGKEIT 2	WACHT AN DEN KÜSTEN	LEVEL 1
SCHWIERIGKEIT 3	RITUALE DES TERRORS RITUALE DER VERNICHTENDEN FLAMME	
SCHWIERIGKEIT 4	AUFSTAND DER DAHAN	LEVEL 2
SCHWIERIGKEIT 5		
SCHWIERIGKEIT 6		LEVEL 3
SCHWIERIGKEIT 7		LEVEL 4
SCHWIERIGKEIT 8		
SCHWIERIGKEIT 9		LEVEL 5
SCHWIERIGKEIT 10		LEVEL 6

DIE VERWENDUNG DER THEMATISCHEN KARTE MIT AST & TATZE ERHÖHT DEN SCHWIERIGKEITSGRAD UM 1.

Hinweis: Die Schwierigkeitsgrade sind nur grobe Richtwerte; einige Geister sind stärker/schwächer gegenüber bestimmten Nationen, außerdem beeinflussen sich die verschiedenen Nationen und Szenarien unterschiedlich.

(*) Schwierigkeit +/-1, abhängig vom Verlauf der vorherigen Partie. Das Szenario weist euch allerdings an, das Nationen-Level zu erhöhen, wenn ihr zu leicht gewonnen habt.

(**) Die beidseitige Schatzsuche in diesem Szenario sorgt für große Schwankungen innerhalb einer Partie. Normalerweise erhöht es die Schwierigkeit um 1, es kann aber auch viel leichter oder schwieriger sein, je nachdem, welche Seite welche Artefakte findet.

SZENARIEN UND NATIONEN

DAS KÖNIGREICH ENGLAND	DAS KÖNIGREICH SCHWEDEN	DAS KÖNIGREICH FRANKREICH
BASIS-LEVEL	BASIS LEVEL	
	LEVEL 1	BASIS LEVEL
LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 1
LEVEL 2		
	LEVEL 3	LEVEL 2
LEVEL 3	LEVEL 4	
LEVEL 4	LEVEL 5	LEVEL 3
	LEVEL 6	LEVEL 4
LEVEL 5		LEVEL 5
LEVEL 6		LEVEL 6



GLOSSAR

- Bestien (Plättchen):** Für Invasoren gefährliche, wilde Tiere. (S. 10)
- Dahan-Ereignis:** Der Abschnitt auf einer Ereigniskarte, in dem die Dahan aktiv werden. (S. 8)
- Ereignis:** Eine unvorhergesehene Entwicklung, die in jeder Invasoren-Phase vor den aktiven Furcht-Karten abgehandelt wird. (S. 8)
- Extra-Aktion:** Durch Nationen-Effekte, Ereignisse, Furcht, Fähigkeiten, ein Szenario oder sonst etwas anderes als die Karten auf den 3 Aktionsfeldern ausgelöste Aktion. (S. 15)
- Invasoren-Aktion:** 1 von 3 üblen Dingen, welche die Invasoren in der Invasoren-Phase tun: „Wüten“, „Bauen“, „Entdecken“. Normalerweise durch Karten auf den Aktionsfeldern („Normale“ Aktionen), aber auch durch andere Spielelemente ausgelöst („Extra-Aktionen“). (S. 14)
- Invasoren-Stufe:** Die Stufe auf der Rückseite der obersten Karte des Invasoren-Stapels; I, II, oder III. Im Spiel gegen Brandenburg-Preußen ab Level 2 gilt die vorgezogene Level III-Karte als Karte der Stufe II. (S. 8)
- Normale Aktion:** Die Invasoren-Aktionen, welche durch die Karten auf den Aktionsfeldern ausgelöst werden. Im Gegensatz dazu siehe „Extra-Aktionen“. (S. 15)
- Plättchen-Ereignis:** Der Abschnitt auf einer Ereigniskarte mit den Effekten, die sich auf Bestien, Seuche und Streit beziehen. (S. 8)
- Seuche (Plättchen):** Krankheiten und Epidemien. Verhindert die nächste Aktion „Bauen“ in einem Gebiet, wird dann entfernt. (S. 10)
- Streit (Plättchen):** Zwist zwischen den Invasoren. Wird unter 1 bestimmten Invasor gelegt. Fügt ein Invasor mit Streit Dahan und/oder Land Schaden zu, ist dieser Schaden 0 und das Plättchen wird entfernt. (S. 11)
- Stufe:** Siehe „Invasoren-Stufe“.
- Wahl-Ereignis:** Ein Ereignis, das euch verschiedene Möglichkeiten bietet. Bei Uneinigkeit ist das erste maßgeblich. (S. 9)
- Wildnis (Plättchen):** Gefährliche Gegenden. Verhindert die nächste Aktion „Entdecken“ in einem Gebiet, wird dann entfernt. (S. 10)



IMPRESSUM

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

TESTSPIELER

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

ILLUSTRATOREN

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

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Daniel Danzer

Grafikdesign: Jessy Töpfer und Jens Wiese

Lektorat: Ronja Lauterbach, Jan Wegner & Martin Zeeb

Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Greater Than Games, LLC.

© 2016 Greater Than Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

Pegasus Spiele

play greater >>

PLÄTTCHEN



BESTIEN: 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 Invasoren, der Dahan und/oder Land zugefügt würde, und wird dann entfernt.

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
- 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.

UNTERSTÜTZT VON

Wenn Kosten von einer bestimmten Energie „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.