



The
Fog
Escape
from Paradise

The illustration depicts a chaotic scene of people fleeing a tropical island. In the foreground, a woman in a purple top and brown skirt is running across a wooden plank bridge over a churning blue sea. Behind her, a large group of diverse people, some carrying supplies, are running towards a large wooden boat. The boat is crowded with people, and a man in a white shirt is helping others board. The background shows a dense, dark forest with a thick, grey fog rolling in from the left, obscuring the landscape. The overall atmosphere is one of urgency and danger.

Review Kopie 👥 1-4 ⌚ 45-80 🧑 10+ | **Kickstarter** 👥 1-6 ⌚ 45-120

Der gefährliche NEBEL nimmt unbarmherzig ihre Insel ein. Niemand der verschluckt wurde kam je zurück. Die Insulaner haben eine letzte Chance dem NEBEL zu entkommen. Kannst Du sie retten?

Inhaltsverzeichnis

1. Story & Spielziel	2	4. Spielablauf	4	7. Solo-Spiel	12
2. Spielmaterial	2	5. Bewegung	6	8. Kurzübersicht	16
3. Spielaufbau	3	6. Optionen	10	Bewegungsarten	

Zanay, einzige und traumhafte Insel im Großen Meer und die Heimat vieler Völker wie den Wolxar, Abxaru, Tazul'u und Redyii wird seit Wochen von einer geheimnisvollen riesigen dunklen Nebelwand bedroht. Erst nur fern am Horizont zu sehen, erreichte die Nebelwand eines Tages ihre Heimat. Meter für Meter kroch der NEBEL über die Insel. Was sich im oder hinter dem NEBEL befindet ist unbekannt. Niemand der jemals in den Nebel ging – tapfere Krieger, Älteste und andere – oder wer von ihm verschluckt wurde, kam je wieder zurück.

Bis auf den letzten Ort Zuarell an der Ostküste bei der Xappalo-Bucht wurde inzwischen die gesamte Insel vom NEBEL verschlungen. Alle Völker bauten in den letzten Wochen hastig Boote, um dem NEBEL noch zu entkommen. Ihre letzte Hoffnung ist eine uralte Legende, welche über Generationen und Jahrhunderte weitergegeben wurde – ihre ursprüngliche Heimat Yamagi, das magische Land. Irgendwo sehr weit gen Osten soll sie liegen.

Sie dachten sie hätten mindestens noch zwei oder drei Tage Zeit, um geordnet in See stechen zu können. Doch plötzlich wird der NEBEL schneller und schneller und alle – Anführer, Älteste, Krieger, Matrosen und Bürger – rennen in purer Panik und ohne Rücksicht auf andere los um die Boote noch zu erreichen bevor der NEBEL sie einholt.

Kannst Du Roxira, Dayark, Tumroq, Loxior und den Andern helfen? Hoffentlich können möglichst viele von ihnen gerettet werden. Es hängt alles von Dir/Euch ab.

Du spielst einen uralten Insel-Wächter und koordinierst den schwierigen Weg deiner fliehenden Insulaner zu ihren rettenden Booten. Der Strand ist überfüllt und alle sind in Panik. Wirst du ruhig bleiben und sicherstellen, dass deine Insulaner ihre Boote erreichen bevor der Nebel die Küste erreicht? Für das Erreichte erhältst du Rettungspunkte. Aber hab Acht, Zeit ist nicht dein Freund während der Nebel stetig näher kommt und alles und jeden auf seinem Weg verschlingt. Der Wächter der am meisten Rettungspunkte sammelt gewinnt das Spiel gegen den Nebel und den Respekt der anderen Wächter.

Werde der erfolgreichste und von allen respektierte Insel-Wächter indem du deine dir anvertrauten Insulaner vor dem lebensbedrohlichen NEBEL rettetest und sie sicher auf die Reise nach Yamagi schickst.

2. Spielmaterial



1 Spielplan



1 Zugtableau



4 Spielerhilfen



4 Bewegungspunkteleisten



1 Nebelwand + Ständer



3 x 5 Hindernisse (Felsen, Treibholz, Busch)



4 Bootswertungen



14 Vorbereitungsboni



1 Nebelmarker (grau)



1 Zugmarker (beige)



2 Sanduhren (60 Sek.)

Für jede der 4 Spielerfarben gibt es:



10 Spielsteine



2 Spielermarker



2 Zählsteine

Für die Solovariante gibt es:



3 Volksbewegungspunkte



3 Volksmarker



Es gibt 32 Insulaner in 3 verschiedenen (Boots-)Farben.

Eine Farbe steht dabei für ein Volk.

Es gibt 5 verschiedene Insulaner-Typen:



Anführer



Ältester



Krieger



Matrose



Bürger

Je Volk gibt es 1 Anführer und 2 Bürger; alle anderen Insulaner(typen) gibt es 1-mal mehr als im Boot abgebildet.

1 Legt den Spielplan offen in der Tischmitte aus und legt die Insulaner und Hindernisse daneben bereit. Im Spiel zu dritt entfernt 1 rote  und 1 blaue  Bürgerin. Diese werden nicht benötigt.

2 Legt die **Helferboni** offen in die Boote (blau/rot 6-2, grün 6-3) – der höchster Wert oben, absteigend sortiert 

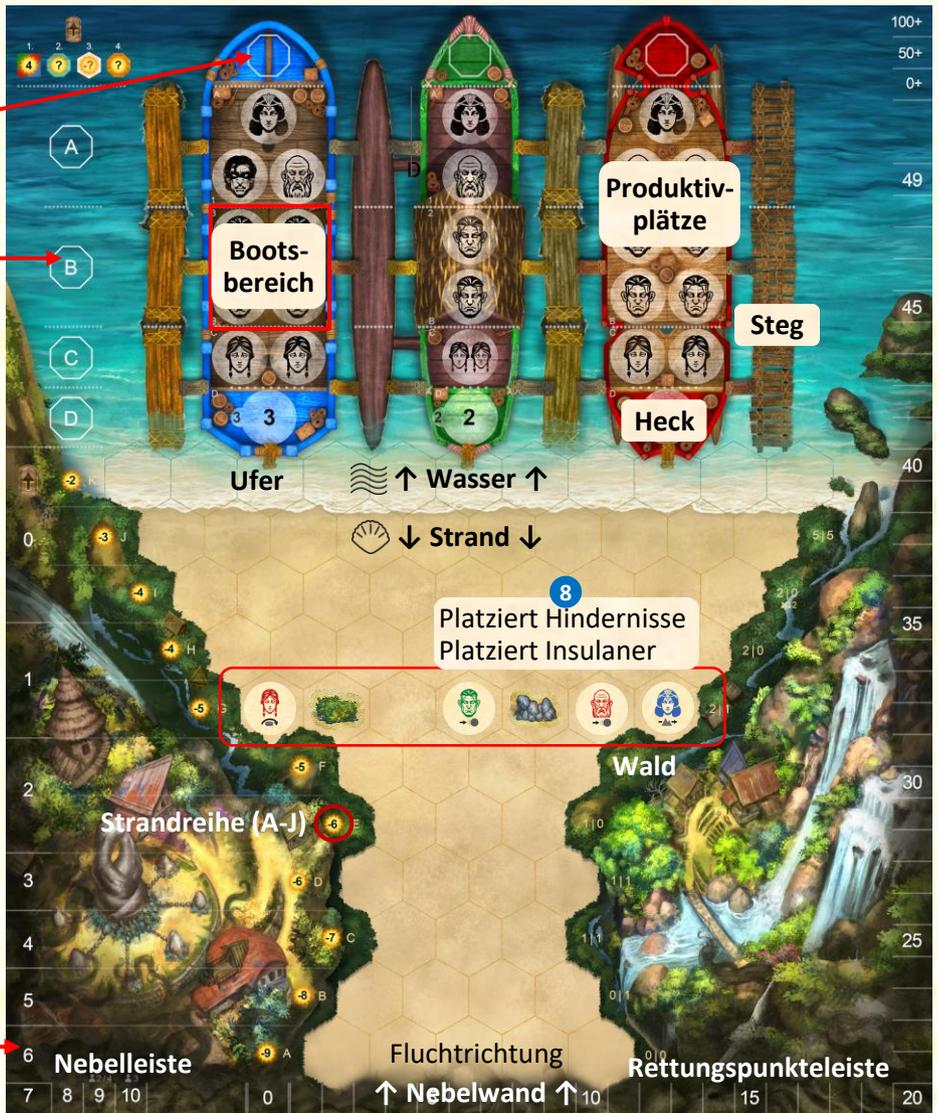
3 „Würfelt“ die 4 **Bootsbewertungen**. Platziert die Werte absteigend von A bis D. 

4 Jeder von Euch erhält ...
 • eine **7er-Bewegungspunkteleiste**
 • eine **Spielerhilfe** 

5 Wählt jeder eine Farbe aus (bei 2 Spieler jeder 2 Farben) und erhaltet darin ...
 • **2 Zählsteine**; legt je einen auf die 0 und 0+ (oben rechts) der Rettungspunkteleiste
 • die Anzahl an **Spielsteinen**, wie in der Tabelle unten angegeben 
 • **2 Spielermarker**; legt einen davon auf die 7 eurer Bewegungspunkteleiste 

6 Legt den **Nebelmarker**  auf die Nebelleiste (Position gemäß nachfolgender Tabelle)

Spieleranzahl 	2	3	4
Nebelmarker 	9	10	9
Spielsteine 	8	10	8

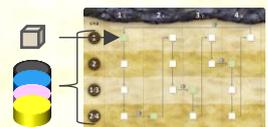


Platziert die 3D-NEBEL-Wand unterhalb des Spielplans, wenn ihr möchtet. Sie ergänzt den Nebelmarker optisch.

7 Wer zuletzt von einem NEBEL verschlungen wurde ist **Startspieler**. Ansonsten bestimmt diesen zufällig.

Wählt das **Zugtableau** gemäß der Spieleranzahl aus () und legt es neben den Spielplan. Platziert den **Zugmarker**  auf das obere linke (grüne) Feld.

Der Startspieler legt seinen Spielermarker auf das runde Feld 1. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn mit den Feldern 2, 3, 4 (bei 2 Spielern abwechselnd).



8 Neben jeder Strandreihe A–J stehen rechts zwei Zahlen (**links = Hindernisse, rechts = Freifelder**)

1. Platziert in jeder der Strandreihen A bis J (beginnend mit A) zufällig die angegebene Anzahl **Hindernisse** (die unterschiedliche Optik ist dabei egal). Beachtet dabei folgendes:

- maximal 3 Hindernisse dürfen als Gruppe zusammenliegen (sich berühren)
- maximal 3 Hindernisse dürfen insgesamt direkt neben dem Wald liegen
- maximal 2 Hindernisse dürfen in Reihe J nebeneinander liegen

2. Platziert in jeder der Strandreihen A bis I (beginnend mit A) zufällig die **Insulaner**. Laßt dabei in einer Reihe immer so viele **freie Felder** (Lücken) wie angegeben.

Im Spiel zu dritt, gibt es in Reihe I zwei zusätzliche Freifelder. Wählt diese zufällig aus.



Beispiel:
 1. Platziere **2 Hindernisse** in dieser Reihe
 2. Platziere nun **Insulaner** in dieser Reihe und lasse dabei **1 Feld frei**

9 Legt das **übrige Spielmaterial** zurück in die Schachtel, es wird nicht mehr benötigt. Das Spiel kann nun beginnen!

Das Spiel besteht aus 2 Phasen, wobei jede Phase einmal durchlaufen wird. Anschließend erfolgt die Wertung.

1. Phase 1 – Insulaner wählen (Drafting)

Reihum wählt jeder von euch 1 Insulaner aus und platziert seinen Spielstein darunter. Wiederholt dies, bis alle Insulaner ausgewählt sind.

2. Phase 2 – Insulaner bewegen

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde hat jeder von euch 1 Zug, in dem ihr eure Insulaner bewegt. Dafür stehen euch jeweils 7 Bewegungspunkte für verschiedene Bewegungsarten zur Verfügung.

Nach jeder Runde rückt der Nebelmarker 1 Feld vor und ihr prüft, ob Insulaner vom Nebel verschluckt wurden. Diese sind verloren und nicht mehr spielbar. Das Spiel endet, wenn der Nebelmarker das Ufer erreicht hat.

3. Wertung

Ihr erhaltet in 4 Wertungskategorien positive und negative Rettungspunkte:

Erreichen eines Bootes, Erreichen des eigenen Bootes, im Nebel verlorene Insulaner, Vorbereitungsboni

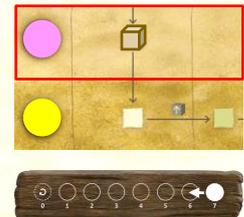
Phase 1 – Insulaner auswählen (Drafting)

- Ihr spielt diese Phase gem. den Spielerfarben des Zugtableaus von **unten nach oben**.
- Der Spieler ganz unten auf dem Zugtableau beginnt und wählt einen Insulaner auf dem Spielplan aus und platziert einen eigenen Spielstein darunter.
- Nun wählt der nächste Spieler einen noch nicht vergebenen Insulaner aus und platziert seinen Spielstein darunter.
- Wiederholt dies, bis alle Insulaner ausgewählt wurden.



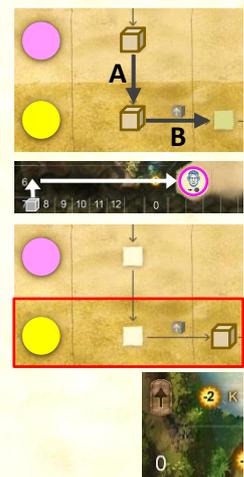
Phase 2 – Insulaner bewegen

- Ihr spielt diese Phase gemäß dem Zugmarker  des Zugtableaus. Der Spielermarker links neben dem Zugmarker zeigt dabei immer den aktiven Spieler an. Der Startspieler (oben) beginnt die 1. Spielrunde und ist somit der erste aktive Spieler.
- Als aktiver Spieler hast du in deinem Zug **7 Bewegungspunkte (BP)** zum Bewegen deiner Insulaner zur Verfügung. Du darfst die Punkte beliebig auf diese verteilen. Nach jeder Bewegung rückst du deinen Spielermarker auf der Bewegungspunkteleiste um die genutzten BP nach unten.



Wie du die Insulaner bewegst – einschließlich der verfügbaren Bewegungsarten und deren Bewegungspunkte – wird dir im folgenden Abschnitt „Bewegungen“ erklärt.

- Dein Zug endet, sobald du keine Bewegungspunkte mehr übrig hast oder du keine Insulaner mehr setzen kannst oder möchtest. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen.
- Als Zug-Abschluss ziehst du den Zugmarker entlang der Pfeile auf die nächste Position.
 - Vertikales Ziehen (A): Der neue aktive Spieler macht nun seinen Zug.
 - Horizontales Ziehen (B): Der Zugmarker hat den Nebelmarker passiert. Tue folgendes: Ziehe den Nebelmarker auf das nächste Feld der Nebelleiste (nächst kleinere Zahl). Prüfe sofort, ob Insulaner vom Nebel verschluckt wurden. Dies passiert, wenn sie sich in der gleichen Strandreihe wie der Nebel(marker) befinden. Dies ist ab Strandreihe A möglich. Falls dem so ist, dreht die Insulanerplättchen im Spielstein um. Diese Insulaner sind verloren und nicht mehr spielbar.
- Die nächste Spielrunde beginnt. Du bist erneut aktiver Spieler (Doppelzug) und machst als neuer Startspieler deinen Zug.
- Wiederholt dies bis der Nebelmarker das letzte Feld (0/ ) erreicht hat oder kein Spieler mehr Insulaner zum Bewegen hat. Das Spiel endet nun mit der Abfahrt der Boote und die Wertung folgt.



Wertung

- Vergebt nun die **Rettungspunkte (RP)**. Wertet hierfür die Wertungskategorien 1 bis 4 und tragt die Punktzahl auf der Rettungspunkteleiste ab. Wertet erst alle Spielerfarben der ersten Kategorie, bevor ihr zur Nächsten geht usw.

- Ihr erhaltet ... (die Zahlen der Kategorien passen zum unten abgebildeten Beispiel)

-  4 RP für jeden Insulaner der sich im Boot seines **Volks (gleiche Farbe)** befindetet
-  ? RP je **Bootsbereich** A–D: für jeden Insulaner im jeweiligen Bereich die links auf dem Bootswertungsmarker abgebildeten RP
-  -? RP für jeden **im Nebel verlorenen Insulaner** die links neben der Strandreihe abgebildeten RP
-  ? RP für die Summe aller eigenen Vorbereitungsboni



- Sollten sich mehrere Insulaner auf einem (Boots-)Feld befinden, so wird jeder normal gewertet.
- Insulaner auf dem Steg gelten als gerettet (sie halten sich außen am Boot fest), bringen aber keine RP ein.
- Im 2-Spieler-Spiel wird je Spieler nur der geringere der beiden Werte berücksichtigt. Familien- und Gelegenheitsspieler können hier alternativ auch die Summe beider Werte nutzen.
- Der Spieler (Wächter) mit den meisten Rettungspunkten gewinnt gegen den NEBEL und gegen die anderen Spieler und erhält deren Respekt.
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der weniger Insulaner im Nebel verloren hat, danach derjenige der mehr Bürger gerettet hat. Sollte dann noch Gleichstand bestehen so teilen sich all diese den Sieg gegen den NEBEL.

Beispielwertung:



- Farbe: Schwarz und Gelb haben 1 Insulaner im richtigen Boot und erhalten je 4 RP; Pink hat 3 Insulaner im richtigen Boot und erhält 12 RP (3x4)
- Bootsbereich: Schwarz erhält 9 RP (Matrose 5 + Anführerin 2 + Bürgerin 2); Pink erhält 14 RP (5+5+4); Gelb erhält 7 RP (5+2)
- Verlorene Insulaner: Schwarz hat 1 Insulaner verloren und verliert 3 RP; Pink verliert 5 RP (3+2); Gelb hat keine Insulaner verloren und verliert somit keine RP
- Vorbereitungsboni: Schwarz erhält für die gesammelten Vorbereitungsboni 10 RP (6+2+2). Pink erhält 9 RP (5+4) und Gelb 11 RP (4+4+3)

Die gelbe Anführerin auf dem Steg hält sich außen am Boot fest und gilt als gerettet, erhält aber keine RP.

Ihr könnt eure Insulaner mittels verschiedener Bewegungsarten in Richtung der Boote bewegen.

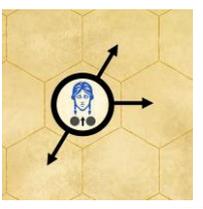
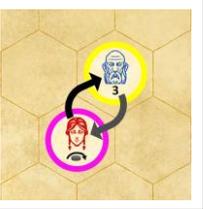
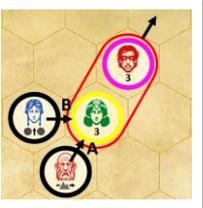
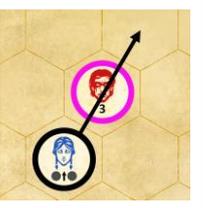
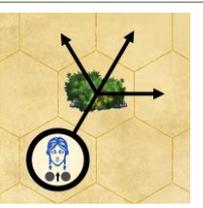
Bewegungen dürfen nie dazu führen, dass sich ein Insulaner am Ende seiner Bewegung in einer nicht zulässigen Situation befindet, also auf einem anderen Insulaner (außer im Boot), auf einem Hindernis oder im Wald.

2-Spieler-Spiel: Beide Spielerfarben werden unabhängig voneinander gespielt; alle Regeln die sich auf einen „eigenen“ Spielstein/Insulaner beziehen, beziehen sich stets nur auf die aktuell gespielte Spielerfarbe.

A) Strand

- Am Strand könnt ihr die Insulaner mittels 6 verschiedener Bewegungsarten zu ihren Booten bewegen. Die notwendige Anzahl an Bewegungspunkten (BP) hängt von der gewählten Bewegungsart ab.
- Jede Bewegung **muss stets auf einem freien Feld enden bevor die nächste Bewegung beginnen kann.**

Jeder Insulaner kann die folgenden Bewegungen ausführen:

<p>Rennen 1 BP ● →</p> <p>Zu einem benachbarten freien Feld rennen. Dies ist auch rückwärts möglich. </p>		<p>Platztausch 3 BP ↔</p> <p>Mit einem benachbarten Insulaner den Platz tauschen.</p>	
<p>Schieben 3 BP → ●</p> <p>Bis zu 2 Insulaner gerade (A) oder schräg (B) schieben (alle Geschobenen bewegen sich in die gleiche Richtung).</p>		<p>Überspringen 3 BP ↗</p> <p>Überspringen eines Insulaners (nur geradlinig).</p>	
<p>Zwängen 4 BP ● ↑ ●</p> <p>Zwischen 2 beliebigen Insulanern/Hindernissen/Wald hindurchzwängen.</p>		<p>Überqueren 4 BP -▲→</p> <p>Überqueren eines Hindernisses (gerade oder abknickend).</p>	

Mit Ausnahme von Rennen sind alle anderen Bewegungen **nur vorwärts (in Richtung der Boote) bis max. seitlich (parallel zur Uferlinie) möglich**, jedoch niemals rückwärts (weg von den Booten).



Auf jedem Insulaner-Plättchen ist unter dem Gesicht ein Symbol abgebildet. Es zeigt eine spezielle Eigenschaft, die dieser Insulaner besitzt. Insgesamt gibt es 6 verschiedene Eigenschaften (Symbole). Sie ermöglicht es diesem Insulaner sich besser, anders oder günstiger als andere Insulaner zu bewegen.

Vier dieser Eigenschaften beziehen sich auf die Bewegungsarten Schieben, Zwängen, Überspringen und Überqueren.

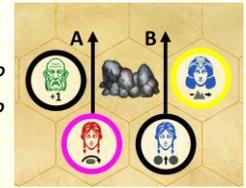
Ein Insulaner darf die abgebildete Bewegungsart immer für 2 BP durchführen, da er sie besonders gut beherrscht.



Beispiel Zwängen:

(A) ohne Eigenschaft 4 BP

(B) mit Eigenschaft 2 BP



Zwei weitere Eigenschaften bringen den jeweiligen Insulanern andere, besondere Vorteile:

Multitalent

3

Dieser Insulaner kann auch Zwängen ●↑● und Überqueren -▲→ für 3 BP durchführen.

Ausdauer

+1

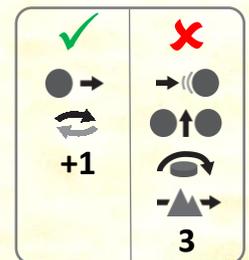
Nachdem dieser Insulaner aktiv bewegt wurde, darf er als letzte Bewegung dieser Runde noch 1 zusätzliches Feld rennen falls möglich (einschließlich Bootseinstieg oder Seitenwechsel im Boot).

Auf der Rückseite dieser Anleitung findet ihr eine Kurzübersicht aller möglichen Bewegungsarten.

B) Wasser(bereich) umfasst Ufer, Stege, Boote

Sobald ein Insulaner das Ufer erreicht, gelten leicht veränderte Bewegungsregeln.

- Jede Bewegung kostet hier immer genau 1 BP zum nächsten Feld/Platz.
- Ein Insulaner kann hier Felder mit einem anderen Insulaner darauf passieren und muss sich erst am Ende seiner Bewegungen auf einem freien Feld befinden.
- Bis auf Rennen, Platztausch und Ausdauer sind alle anderen Bewegungsarten und -eigenschaften des Strandes hier nicht mehr möglich.
- Jeder Steg besteht genau aus 3 Feldern.



Im Wasserbereich können zwei grundsätzliche Bewegungsarten durchgeführt werden.

1. Rennen (Ufer/Steg)

Ein Insulaner kann beliebig auf benachbarte Felder laufen (Ufer/Steg).

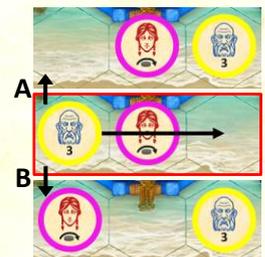
Ist auf diesem Feld bereits ein anderer Insulaner kann er entweder

- A) ohne ihn zu berücksichtigen bis zum nächsten Feld weiterrennen.
- B) diesen auf das Feld ziehen, von dem er gerade kommt (Platz tauschen); nun kann er stehenbleiben oder weiterlaufen.

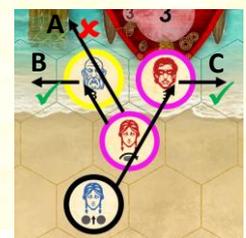
Beim **Übergang vom Strand zum Ufer** gilt dabei folgendes:

Ein Insulaner auf dem Strand (Strand-Insulaner) kann ...

- A) Ufer-Insulaner nicht schieben, überspringen oder sich durchzwängen.
- B) an Ufer-Insulanern für 1 BP vorbeirennen (siehe oben). Ein Ufer-Insulaner kann dabei mittels Platztausch auch wieder auf den Strand zurückgezogen werden.
- C) sich durch Überspringen, Überqueren oder Zwängen vom Strand auf einen Ufer-Insulaner bewegen. Anschließend muss er aber mindestens noch eine weitere Bewegung zu einem freien Feld durchführen.



Beispiel: Gelb möchte 2 Felder weit rennen (Mitte)



2. Einsteigen (Bewegung in das oder im Boot)

- Jeder Insulaner kann über die abgebildeten Planken vom Ufer/Steg aus in ein beliebiges Boot einsteigen – unabhängig von seinem Volk (Farbe). Es ist nicht möglich ein Boot wieder zu verlassen.
- Ein Insulaner darf dabei nur einen freien Platz einnehmen (Ausnahme *Vertreiben* – siehe unten).
- Ein Insulaner muss entweder einen produktiven Platz (bebildert) passend zu seinem Insulaner-Typ einnehmen oder in das Heck gehen.

Produktiver Platz: Dies sind alle bebilderten Plätze. Hier ist jeweils Platz für so viele Insulaner wie abgebildet.

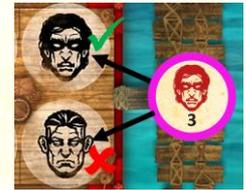
Heck: Der hinterste Bereich im Boot. Hier dürfen Insulaner bis zur angegebenen Maximalkapazität (abgebildete Zahl) einsteigen.

- Folgende Plätze sind für die Insulaner beim Einstieg in ein Boot erreichbar:

A) Vom Ufer aus ist nur das Heck erreichbar.

B) Vom Steg aus können nur Plätze auf der gleichen Bootsseite oder in der Mitte (Heck) direkt erreicht werden.

C) Insulaner können die Seite wechseln. Dies ist auch im Zuge des Einstiegs über beliebige besetzte Plätze hinweg möglich.



- Der erste Insulaner, der einen produktiven Platz in einem Boot erreicht (nicht das Heck), erhält – für das anschließende Vorbereiten des Bootes zum Auslaufen – **den obersten Vorbereitungsbonus** dieses Bootes. Der Spieler legt diesen verdeckt vor sich ab. Der Zweite in diesem Boot erhält den nächsten Vorbereitungsbonus usw. – bis alle Boni vergeben sind.

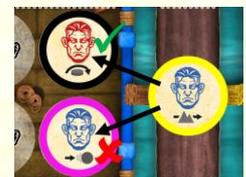


- *Vertreiben:* Ein Insulaner darf sich dennoch auf einen bereits besetzten produktiven Platz im Boot setzen, falls ...

a) er selbst dem Volk dieses Bootes angehört (gleiche Farbe).

b) der Insulaner auf dem Platz von einem anderen Volk (Farbe) ist.

c) mit einer anderen Bewegung für die gleiche Anzahl BP kein anderer zulässiger freier produktiver Platz erreichbar ist.



Ist all dies erfüllt setzt den einsteigenden Insulaner auf den Insulaner, der sich bereits im Boot befindet.

Wenn ihr mit dem Spiel ausreichend vertraut seid, könnt ihr zur fortgeschrittenen Variante wechseln:

Ist all dies erfüllt setzt den Insulaner auf den produktiven Platz. Versetzt den *vertriebenen* Insulaner auf den nächstbesten freien Platz in dieser Reihenfolge:

a) gleicher Bootsbereich

b) Heck (auch im Falle das die Maximalkapazität bereits erreicht ist)

Illustrationen

Für jede Insulaner-Typen gibt es die Illustration einer Person.



Anführerin Vanexy



Ältester Loxior



Bürgerin Roxira



Krieger Tumroq



Matrose Dayark

Spielt mit den Optionen erst, wenn ihr mit dem Basisspiel ausreichend vertraut seid.

1. Sanduhr

Spieldauer: deutliche Verkürzung (garantierte Maximalzugzeiten)

Diese Option ist für Spieler, die noch realistischer und intensiver spüren wollen, wie der Nebel rasch näherkommt und die mit Zeitdruck umgehen können und wollen.

Spiel Aufbau: Legt die Sanduhren neben dem Spielplan bereit.



Insulaner bewegen (Phase 2): Die Regel wird wie folgt ergänzt:

Drehe als aktiver Spieler zu Beginn deines Zuges eine Sanduhr um. Dein Zug endet auch sobald die Sanduhr abgelaufen ist. Eventuell übrige Bewegungspunkte verfallen.

2. Verbesserte Bewegungen

Spieldauer: keine Auswirkung

Diese Option erweitert die Möglichkeiten auf engem Raum zu agieren, indem sie die Bewegungsregeln ergänzt oder verändert.

Nur die 4 Bewegungsarten Schieben, Überspringen, Überqueren und Zwängen können *verbessert* durchgeführt werden. **Das Verbessern einer Bewegung kostet immer 2 BP zusätzlich** zu den eigentlichen Kosten dieser Bewegung (mit oder ohne Eigenschaft).

Wenn ihr die Bewegungen **Überspringen, Überqueren oder Zwängen verbessert** durchführt **müsst ihr immer eine weitere Bewegung auf ein freies Feld anschließen** (da sich der Insulaner ansonsten unerlaubterweise auf einem anderen Insulaner oder Hindernis befindet).

→● Schieben	↶ Überspringen	↗ Überqueren	●↑ Zwängen
Bewegung 3/2 BP Verbesserung 2 BP	Bewegung 3/2 BP Verbesserung 2 BP	Bewegung 4/2 BP Verbesserung 2 BP	Bewegung 4/2 BP Verbesserung 2 BP
→ verwinkelt schieben → bis zu 3 Insulaner schieben	→ über besetztes Feld → schräg springen	→ über besetztes Feld	→ über besetztes Feld
	Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld	Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld	Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld
 <p>Schieben mit Schieben-Eigenschaft 2 BP Verbessert 2 BP Gesamt 4 BP</p>	 <p>1. Ohne Übersp.-Eigenschaft 3 BP Verbessert 2 BP 2. Rennen 1 BP Gesamt 6 BP</p>	 <p>1. Ohne Überqu.-Eigenschaft 4 BP Verbessert 2 BP 2. Rennen 1 BP Gesamt 7 BP</p>	 <p>1. Mit Zwängen-Eigenschaft 2 BP Verbessert 2 BP 2. Zwängen 2 BP Gesamt 6 BP</p>

3. Mindestbesetzung

Spieldauer: keine Auswirkung

Diese Option ist für Spieler, die eine zusätzliche Unsicherheit bei der Wertung von Insulanern im Boot wünschen. Boote benötigen eine Mindestbesetzung um abzufahren, ansonsten werden sie nicht gewertet.

Spielaufbau: Es ist kein zusätzlicher Aufbau notwendig.

Ihr müsst die kleinen Zahlen in den oberen Bootsbereichen (A und B) während des Spiels beachten.

Wertung: Prüft vor der Wertung für jedes Boot, ob es abfährt. Um abzufahren, müssen sich in beiden oberen Bootsbereichen (A und B) des Bootes mindestens die jeweils angegebene Anzahl an Insulanern befinden.

Fährt ein Boot nicht ab, so wird es nicht gewertet (Wertung 1 und 2 entfallen für dieses Boot). Alle Spieler(farben), die am wenigsten Insulaner zu den beiden Bootsbereichen (Summe) beigetragen haben, verlieren je 20 Rettungspunkte.



4. Teamspiel

Spieldauer: etwas länger (Kommunikation untereinander)

Diese Option ist für Spieler, die gerne gemeinsam spielen. Bei 4 Spielern gibt es 2 Teams a 2 Spieler.

Spielaufbau: Es ist kein zusätzlicher Aufbau notwendig. Wählt das Zugtableau gemäß eurer Spieleranzahl aus. Verteilt euch abwechselnd um den Tisch (Teammitglieder dürfen nicht nebeneinandersitzen).

Wertung: Entscheidet im Vorfeld gemeinsam welche Siegbedingung gilt:

- Rechnet die RP jedes Teams zusammen (Summe). Das Team mit den meisten RP gewinnt.
- Nur die geringste Punktezahl jedes Teams wird betrachtet. Das Team mit dem höchsten Wert gewinnt.

5. Rettet die Anführer

Spieldauer: keine Auswirkung

Diese Option ist für Spieler, die eine zusätzliche herausfordernde Aufgabe im Spiel suchen inklusive Wertung. Rettet die heldenhaften Anführer die Zuarell als letzte verlassen haben. Sie sind für die Überfahrt von großer Bedeutung.

Spielaufbau: Bevor ihr die Insulaner platziert, macht folgendes:

- Nehmt die 3 Anführer sowie bei 2/4 Spielern zusätzlich einen beliebigen Ältesten (dieser gilt in diesem Spiel ebenfalls als Anführer).
- Platziert die Anführer zufällig in der Strandreihe A.

Insulaner auswählen (Phase 1): Die Regel wird wie folgt ergänzt:

Jeder Spieler (jede Spielerfarbe) darf nur einen dieser Anführern in der Auswahlphase auswählen.

Wertung: Führt eine zusätzliche Wertung vor allen anderen Wertungen durch. Ihr erhaltet ...

- 14 RP wenn euer Anführer auf dem produktiven Platz im Boot seines Volkes ist.
- 6 RP wenn euer Anführer im Boots-Heck seines Volkes ist.
- 3 RP wenn euer Anführer sich im Boot einer anderen Nation befindet.
- 5 RP wenn euer Anführer am Strand vom Nebel verschluckt wurde

Der Älteste als Anführer darf in jedem Fall auf das produktive Feld im Boot seines Volkes einsteigen, selbst wenn sich auf diesem Feld bereits ein anderer Ältester diese Volkes befindet. Er wird einfach daraufgesetzt. In der Standard-Wertung werden beide normal gewertet.

Du spielst einen uralten Insel-Wächter von Zanay der miterleben muss, wie die Insel vom geheimnisvollen und gefährlichen NEBEL eingenommen wird. Als Wächter versuchst du die dir anvertrauten Insulaner noch vor dem sich schnell nähernden NEBEL zu retten und sie wohlbehalten auf ihre Reise nach Yamagi zu schicken.

Du spielst eines der möglichen Szenarien. Anhand deiner erreichten Punktzahl kannst du hinterher deine erreichte Rettungsstufe sehen. Vergleiche zudem deine Punktzahl mit der früherer Spiele sowie den Ergebnissen anderer Spieler für dieses Szenario. Werde der beste Wächter von allen – und dafür zukünftig überall respektiert.

Ziel

Erreiche so viele Rettungspunkte wie möglich für das gewählte Szenario unter den genannten Bedingungen.

Optional kannst du die Sanduhr nutzen, als erschwerende Bedingung. Um dies zu tun siehe *Option 1* weiter oben.

Kurzübersicht für diejenigen, die das Mehrpersonenspiel bereits kennen

Das Solospiel gleicht im Grundsatz dem Mehrpersonenspiel. Folgende Abweichungen gibt es:

- Es existieren vorgegebene Szenarien, die den Aufbau und ggfs. Ergänzungen bei der Wertung festlegen.
- Es gibt keine Spielerfarben nach denen gespielt wird. Vielmehr werden auf dem Zugtableau die 3 Boots-/Volksfarben genutzt. In einem Zug kann immer nur das aktive Volk (Farbe) gezogen werden. Die verfügbaren Bewegungspunkte hängen vom Volk ab (oben im Boot auf dem Volks-Bewegungspunktemarker angegeben).
- Es wird ohne die Insulaner-Auswahlphase (Phase 1) und ohne die Vorbereitungsboni gespielt.

Aufbau

- 0 Gehe zum Szenario 1 weiter hinten.
- 1 Lege die Bootswertungen auf die angegebenen Felder wie abgebildet.
- 2 Platziere die Volks-Bewegungspunkte oben in die Boote wie abgebildet
Alternativ kannst du sie auch links neben das Zugtableau zum jeweiligen Volksmarker legen.
- 3 Lege den Nebelmarker auf die angegebene Position der Nebelleiste (Fortgeschrittene: Zahl -1).
- 4 Lege 2 Zählsteine einer beliebigen Spielerfarbe auf die Rettungspunkteleiste wie abgebildet.
- 5 Platziere die Insulaner und Hindernisse genau wie in der Beschreibung des Szenarios angegeben. Es empfiehlt sich die Insulaner nach den Zahlen zu platzieren (siehe Plättchen-Rückseite). Solltest Du sie nach den Bildern platzieren empfiehlt sich die Vorsortierung nach Farbe und Typ. Wenn Du möchtest, kannst Du Spielsteine in beliebigen Farben unter die Insulaner legen, um sie besser greifen zu können. Für das Spiel selbst ist dies allerdings nicht notwendig.
- 6 Nimm das Zugtableau für 3 Spieler. Lege die farbigen Volksmarker wie folgt auf die Zahlen (1 = blau, 2 = grün, 3 = rot). Dies entspricht den Bootsfarben von links nach rechts.
- 7 Lege den Zugmarker auf das oberste linke (grüne) Feld des Zugtableaus.
- 8 Nimm eine Bewegungspunkteleiste und lege sie mit der 9er-Seite oben vor dich hin.
- 9 Wähle einen Spielermarker in beliebiger Farbe aus und lege ihn vor dir ab.
- 10 Stelle die 3D-NEBEL-Wand unterhalb des Spielplans (optische Ergänzung des Nebelmarkers).



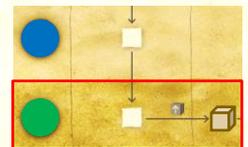
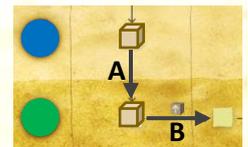
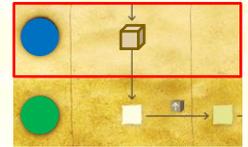
Spielablauf – Übersicht

Du spielst rundenbasiert, angezeigt durch den NEBEL-Marker. In jeder Runde ziehst du jedes Volk einmal. Nutze dabei die jeweils diesem Volk zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte – für verschiedene Bewegungen, um deren Insulaner in Richtung der Boote zu bewegen. Am Rundenende bewegt sich der NEBEL(marker) vorwärts und es wird geprüft, ob Insulaner vom NEBEL verschluckt wurden. Vom NEBEL verschluckte Insulaner sind verloren und nicht mehr spielbar.

Das Spiel endet, sobald der NEBEL(marker) das Ufer erreicht und die Boote abfahren. In der Wertung erhältst du in mehreren Wertungskategorien positive und negative Rettungspunkte.

Insulaner bewegen

- Du spielst die Völker reihum gemäß dem Zugmarker des Zugtableaus. Der Volksmarker links neben dem Zugmarker zeigt dabei immer das aktive Volk an. Das Volk (Farbe) ganz oben auf dem Zugtableau beginnt und ist das erste aktive Volk.
- Lege deinen Spielermarker auf das Feld deiner Bewegungspunkteleiste, das den angezeigten Volks-Bewegungspunkten oben im Boot dieses Volkes entspricht. Du hast im Zug des aktiven Volkes **diese Bewegungspunkte (BP)** zur Verfügung, um deren Insulaner zu bewegen. Du darfst die Punkte beliebig auf diese verteilen. Nach jeder Bewegung rückst du deinen Spielermarker auf der Bewegungspunkteleiste um die genutzten BP nach unten.
- Dein Zug des aktiven Volkes endet, sobald das Volk keine Bewegungspunkte mehr übrig hat oder du keine Insulaner mehr setzen kannst oder möchtest. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen.
- Als Abschluss deines Zuges ziehst du den Zugmarker auf dem Zugtableau entlang der Pfeile auf die nächste Position.
 - Vertikales Ziehen (A): Ziehe nun das neue aktive Volk wie oben beschrieben.
 - Horizontales Ziehen (B): Der Zugmarker passiert den Nebelmarker . Tue folgendes: Ziehe den Nebelmarker auf das nächste Feld der Nebelleiste (nächst kleinere Zahl). Prüfe sofort, ob Insulaner vom Nebel verschluckt wurden. Dies ist der Fall, falls sie sich in der gleichen Strandreihe wie der Nebelmarker befinden (ab Strandreihe A möglich). Falls dem so ist, drehe diese Insulaner(plättchen) um. Sie sind verloren und können nicht mehr gespielt werden.
- Die nächste Spielrunde beginnt mit demselben Volk (Doppelzug). Mache dessen Zug.
- Wiederhole dies bis der Nebelmarker das letzte Feld (0, ) am Ufer erreicht hat oder kein Volk mehr Insulaner zum Bewegen hat. Das Spiel endet und die Wertung folgt.



Bewegungen

In Abschnitt 5 findest Du eine detaillierte Erklärung wie du die Insulaner bewegst – einschließlich der verfügbaren Bewegungsarten und deren Bewegungspunkte. Die Bewegungen im Solo-Spiel entsprechen dem des Mehrpersonenspiel.

Wertung

- Nun werden die **Rettungspunkte (RP)** vergeben. Hierfür werden die Wertungskategorien 1-3 eine nach der anderen gewertet und auf der Wertungsleiste abgetragen.
- Falls für dieses Szenario Mindestbesatzung angegeben ist, handle diese wie unten angegeben ab, **bevor** Du die normale Wertung durchführst.

- Du erhältst ... (die Zahlen passen zum unten abgebildeten Beispiel)

-  RP für jeden Insulaner der sich im Boot seines **Volks (gleich Farbe)** befindet.
-  RP je **Bootsbereich** A–D: für jeden Insulaner in diesem Bereich die links auf dem Bootswertungsmarker abgebildeten RP.
-  RP für jeden **im Nebel verlorenen Insulaner** die links neben der Strandreihe abgebildeten RP.
-  RP nur für den Fall, dass im Szenario Sonderwertungen angegeben sind: werte diese Kategorien wie beschrieben.



- Sollten sich mehrere Insulaner auf einem Feld befinden, so wird jeder normal gewertet.
- Insulaner auf dem Steg sind gerettet (halten sich außen am Boot fest), bringen aber keine RP ein.
- Sollte die Punkteleiste nicht ausreichen nutze die Volksbewegungspunkte als 50 BP Plättchen.

Entsprechend den erzielten Punkten siehst du in der Szenario-Beschreibung, welche Rettungsstufe du als Insel-Wächter erreicht hast. Vergleiche deine Ergebnisse zudem mit deinen früheren Ergebnissen und den Ergebnissen anderer Spieler für dieses Szenario.

Beispiel für die 3 Wertungskategorien:



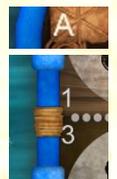
- Volk/Farbe: Du erhältst 20 RP; blaues Boot 8 RP (2x4), grünes Boot 4 RP (1x4), rotes Boot 8 RP (2x4)
- Bootsbereich: Du erhältst 30 RP; blaues Boot 12 RP (5+5+2), grünes Boot 7 RP (5+2), rotes Boot 11 RP (5+4+2)
- Verlorene Insulaner: Du verlierst 7 RP (3+3+2)

Die Anführerin auf dem Steg hält sich außen am Boot fest und gilt als gerettet, erhält aber keine RP.

Mindestbesatzung

Prüfe vor der Wertung für jedes Boot ob es abfährt. Um abzufahren, müssen sich in den beiden oberen Boots-bereichen (A und B) des Bootes mindestens die jeweils angegebene Anzahl an Insulanern befinden (siehe kleine Zahlen).

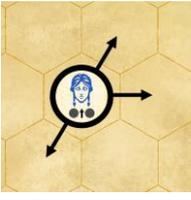
Fährt ein Boot nicht ab, so wird es nicht gewertet (Wertung 1 und 2 entfallen für dieses Boot). Stattdessen verlierst du in der 4. Wertungskategorie die in der Szenariobeschreibung angegebenen RP.



		Jeder	Speziell	Verbessert (Option)
●→	Rennen	zu einem benachbarten freien Feld	1	--
↻	Tauschen	mit einem benachbarten Insulaner	3	--
→●	Schieben	von bis zu 2 Insulanern in einer Reihe	3	2
↶	Überspringen	eines Insulaners (nur gerade)	3	2
↗	Überqueren	eines Hindernisses (gerade/schräg)	4	2
●↑●	Zwängen	zw. 2 Insulanern/Hindernissen/Wald	4	2
3	Multitalent	3 BP auch für ●↑● und ↗	--	3
+1	Ausdauer	falls mind. 1 BP → Zug-Ende +1 ●→	--	+1

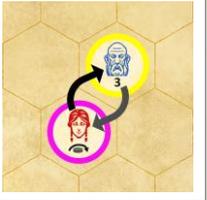
+X = benötigt 2. Bewegung

Rennen 1 BP ●→

Zu einem benachbarten freien Feld rennen.
Dies ist auch rückwärts möglich. ↵

Platztausch 3 BP ↻

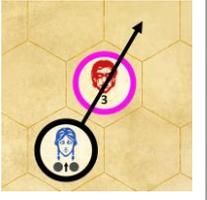
Mit einem benachbarten Insulaner den Platz tauschen.

Schieben 3 BP →●



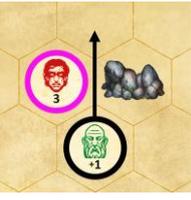

Bis zu 2 Insulaner gerade (A) oder schräg (B) schieben (alle Geschobenen bewegen sich in die gleiche Richtung).

Überspringen 3 BP ↶

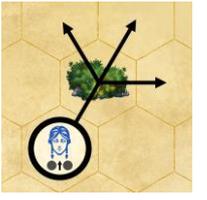
Überspringen eines Insulaners (nur geradlinig).

Zwängen 4 BP ●↑●

Zwischen 2 beliebigen Insulanern/Hindernissen/Wald hindurchzwängen.

Überqueren 4 BP ↗

Überqueren eines Hindernisses (gerade oder abknickend).

Multitalent 3

Dieser Insulaner kann auch Zwängen ●↑● und Überqueren ↗ für 3 BP durchführen.

Ausdauer +1

Nachdem dieser Insulaner aktiv bewegt wurde, darf er als letzte Bewegung dieser Runde noch 1 zusätzliches Feld rennen falls möglich (einschließlich Bootseinstieg oder Seitenwechsel im Boot).

→● **Schieben**

Bewegung 3/2 BP
Verbesserung 2 BP

→ verwinkelt schieben
→ bis zu 3 Insulaner schieben



*Schieben mit Schieben-Eigenschaft 2 BP
Verbessert 2 BP
Gesamt 4 BP*

↶ **Überspringen**

Bewegung 3/2 BP
Verbesserung 2 BP

→ über besetztes Feld
→ schräg springen mögl.

Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld



*2 1. Ohne Übersp.-Eigenschaft 3 BP
Verbessert 2 BP
2. Rennen 1 BP
Gesamt 6 BP*

↗ **Überqueren**

Bewegung 4/2 BP
Verbesserung 2 BP

→ über besetztes Feld

Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld



*2 1. Ohne Überqu.-Eigenschaft 4 BP
Verbessert 2 BP
2. Rennen 1 BP
Gesamt 7 BP*

●↑● **Zwängen**

Bewegung 4/2 BP
Verbesserung 2 BP

→ über besetztes Feld

Benötigt 2. Bewegung auf ein freies Feld



*2 1. Mit Zwängen-Eigenschaft 2 BP
Verbessert 2 BP
2. Zwängen 2 BP
Gesamt 6 BP*