



Tranquility

ein kooperatives Kartenspiel von James Emmerson



1. Bestandteile

80 Inselkarten (nummeriert 1-80)



5 Start und 5 Zielkarten



20 Erweiterungskarten „Stürmische See“



Exklusiver Kickstarter

plus:

- 2 Referenzkarten
- 25 Grenzkarten (um die Konturen der Spielfläche darzustellen)
- 3 Regelblätter (in Englisch, Deutsch und Französisch).

2. Das Ziel

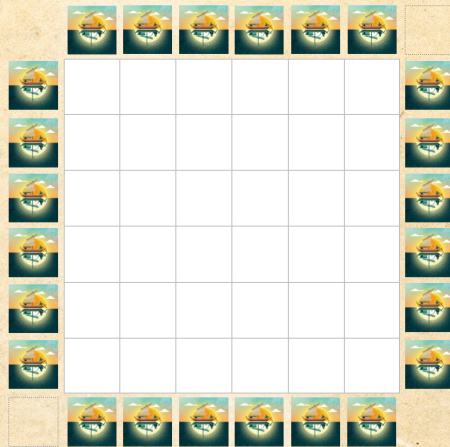
Versuchen Sie, Ihre paradiesische Insel auf dem guten Schiff „Stille“ zu finden. Dazu muss die gesamte, aus 6 x 6 Spielfeldern bestehende, Spielfläche mit Inselkarten gefüllt sein, sowie eine Start- und eine Zielkarte gespielt sein. Sie alle gewinnen, wenn die Spielfläche gefüllt und die Start- sowie Zielkarte auf der Spielfläche platziert sind und Sie können Ihre Tage auf einer paradiesischen Insel verbringen. Sie verlieren alle, wenn ein einzelner Spieler keine Karten mehr ausspielen oder ablegen kann (siehe Abschnitt 4), das Schiff „Stille“ ist für immer verloren.

Sie sollten sich NICHT während des Spiels mit den anderen Spielern unterhalten. **außer während des Gesprächs über die Startkarte** (siehe unten).

3. Vorbereitung des Spieles

Für Ihr erstes Spiel empfehlen wir die Regeln des Standard-spieles. Entfernen Sie alle Erweiterungskarten und legen diese wieder in die Verpackung zurück. Die Regeln und Informationen über Erweiterungen und verfügbare Spielvarianten finden Sie am Ende dieses Regelwerks. *Hinweis: Erfahrene Spieler können vier zufällige Inselkarten gemäß der Galateia-Variante in Abschnitt 7.1 entfernen.*

1. Legen Sie 24 Grenzkarten (die auf der Vorder- und Rückseite mit einem Boot gekennzeichnet sind) so, dass eine Spielfläche von 6 x 6 Spielfeldern umrahmt ist (siehe unten und/oder Referenzkarte A1).



2. Legen Sie 1 Startkarte pro Spieler beiseite (nicht benutzte Startkarten in die Verpackung zurücklegen).

3. Mischen Sie alle Insel- und Zielkarten gemeinsam und verteilen Sie diese verdeckt, so gleichmäßig wie möglich, an jeden Spieler, der daraus ihre Zugstapel bildet. In einem Spiel mit drei Mitspielern bekommt zum Beispiel ein Spieler 29 Karten und die beiden anderen Spieler jeweils 28 (80 Inselkarten plus fünf Zielkarten).

4. Jeder Spieler sollte dann eine Starthand von fünf Karten aus dem individuellen Zugstapel nehmen. Die Karten in der Hand werden immer vor allen anderen Spielern geheimgehalten.

5. Schließlich muss jeder Spieler noch eine Startkarte in seinen Zugstapel ablegen.

6. Es beginnt der Spieler mit den wenigsten Karten oder der Starter wird beliebig ausgewählt.

4. Wie spielen Sie

Einzelspiel: Um allein zu spielen, besuchen sie entweder BoardGameGeek für die Alleinspielregeln auf Deutsch oder wenden Sie sich auf die Hinweis-Karte A2.



SCAN ME

Einer nach dem anderen ist an der Reihe, beginnend mit dem ersten Spieler, im Uhrzeigersinn um den Tisch herum. Auf diese Weise geht es weiter, bis das Spiel entweder gewonnen oder verloren ist. Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

A) Eine Karte spielen oder **B) Zwei Karten ablegen.**

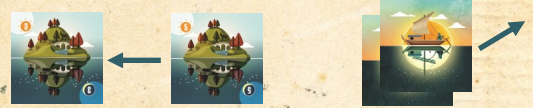
Nachdem Sie Ihre Aktion durchgeführt haben, ziehen Sie Karten von Ihrem Stapel, bis zu einer Hand von fünf Karten (es sei denn, Ihr Stapel ist bereits aufgebraucht; in diesem Fall spielen Sie weiter, bis zur Beendigung des Spieles).

A) Eine Karte spielen

Sie wählen eine Inselkarte aus Ihrer Hand und dürfen sie überall im Gitter ausspielen, vorausgesetzt, Sie befolgen diese Regeln:

1. Die Karten müssen so platziert werden, dass die Spielfelder in numerischer Reihenfolge von unten links nach oben rechts aufsteigen. Die Karten der unteren Reihe müssen zuerst von links nach rechts gelegt werden, nachfolgend in der zweiten Reihe ebenfalls von links nach rechts usw.

2. Wird die Karte in aufsteigender Reihenfolge neben eine bereits vorhandene Karte gelegt (auch wenn sie in verschiedenen Reihen liegen), dann müssen Sie die Anzahl der verdeckten Karten aus Ihrer Hand ablegen, die der Differenz zwischen den Zahlen auf den beiden Karten entspricht, z. B. eine '5' neben eine '3' zu legen, bedeutet, dass Sie zwei Karten ablegen müssen



Wird eine Karte zwischen zwei Karten ausgespielt, werden Karten in Höhe der Differenz zwischen der ausgespielten Karte und einer der Karten auf beiden Seiten abgelegt, je nachdem, welches Ergebnis das niedrigste ist. Sie dürfen keine Karten ablegen, wenn Sie dafür mehr als die vier verbleibenden Karten auf Ihrer Hand ablegen müssten. Sie dürfen keine Karten von Ihrem Zugstapel ablegen.

Start Karten

Wenn Sie eine Startkarte auf der Hand haben und noch keine gespielt wurde, **müssen Sie diese Startkarte** als Ihre Aktion in diesem Zug ausspielen. Die Startkarte wird nicht auf eines der Spielfelder, sondern in der linken unteren Ecke des Rahmens, platziert. Wenn eine Startkarte gespielt wird, müssen insgesamt acht Karten von allen Spielern gemeinsam abgelegt werden. Sie können besprechen, wie viele Karten jeder von Ihnen bereit ist abzulegen, aber nicht wie viele Karten Sie auf der Hand haben oder wo Sie die Karten vielleicht spielen möchten.

Hinweis: Dies ist die einzige Zeit im Spiel, in der die Spieler miteinander sprechen. Nach dem Ablegen ziehen alle Spieler wieder bis zu fünf Karten. Ist der Startplatz bereits belegt, werden die restlichen Startkarten nicht mehr benötigt und können nach den normalen Regeln abgelegt werden.

In einem Spiel mit zwei Mitspielern zieht jeder Spieler zwei zusätzliche Karten von seinem Zugstapel, bevor diese insgesamt acht Karten.

Karten beenden

Sie dürfen eine Zielkarte erst ausspielen in die rechte obere Ecke des Gitters legen wenn der Rest der Spielfläche (plus eine Startkarte) belegt ist. Sollte diese Zielkarte gespielt werden, bevor ein Spieler keine Züge, entsprechend der Anleitung, mehr hat, dann gewinnen Sie alle das Spiel. Die Zielkarten können nach den normalen Regeln abgelegt werden, aber Vorsicht: es sind nur fünf im Spiel! Sie können nicht gewinnen, ohne dass eine Ziel-Karte.

B) Zwei Karten ablegen

Sie können zwei Karten abwerfen, anstatt eine Karte zu spielen, entweder weil Sie eine Karte nicht entsprechend der Regeln ausspielen können oder weil Sie sich dafür entscheiden. In diesem Fall müssen Sie zwei Karten Ihrer Wahl aus Ihrer Hand verdeckt vor sich ablegen. *Hinweis: Wir empfehlen, diesen Ablagestapel unordentlich zu halten, damit er leicht vom Zugstapel unterschieden werden kann.*

Die Karten werden abgelegt, indem man sie mit der Vorderseite nach unten vor sich ablegt. Weder Sie noch sonst jemand darf durch Ihren Ablagestapel schauen.

5. Ende des Spiels

Sie alle gewinnen, wenn der aktive Spieler, nachdem die Spielfläche ausgefüllt ist, eine Zielkarte erfolgreich ausspielt. **Sie alle verlieren**, wenn ein Spieler nicht in der Lage ist erfolgreich einen Zug auszuführen. Dies kann daran liegen, dass der Spieler keine Karte auf die Spielfläche platzieren kann, entweder weil sie numerisch nicht passt, oder weil der Spieler nicht genug Karten zum Ablegen hat, oder weil er zu Beginn des Zuges entweder eine oder keine Karten auf der Hand hat.

Leitlinien für die Unterhaltung

Genau genommen sollten Sie „Stille“ schweigend spielen. Letztendlich können die Spieler jedoch ihre eigenen Gesprächsregeln erstellen oder einfach die Gelegenheit nutzen, um über andere Aspekte des Lebens zu sprechen.

Wenn das Standardspiel regelmäßig gewonnen wird oder Sie das Spiel einfach nur ein wenig ändern wollen, probieren Sie bitte die Mini-Erweiterungen oder Varianten aus. Der Schwierigkeitsgrad jeder Erweiterung bzw. Variante wird durch eine Reihe von Symbolen **!** angezeigt.

6. Erweiterung „Stürmische See“

In der Verpackung sind die folgenden drei kleinen-Erweiterungen enthalten: „Schroffe Felsen“, „Seemonster“ und „Sturm & Kompass“ sowie „Platzhalterkarten“. Diese können verwendet werden, um das Spiel zu erschweren und abwechslungsreicher zu gestalten. *Hinweis: Wir empfehlen Ihnen, besonders am Anfang, die Erweiterungen nacheinander hinzuzufügen.*

6.1 Schroffe Felsen

! Die "schroffe Felsen" Karte wird zu Beginn des Spieles zufällig auf eine der sechs Grenzkarten auf der linken Seite der Spielfläche gelegt. Diese Reihe gilt vorübergehend als undurchdringlich, dort dürfen keine Karten abgelegt werden. Nachdem Sie Ihre Spielaktion wie gewohnt ausgeführt haben, müssen Sie, bevor Sie bis zu fünf Karten aus Ihrem Zugstapel nehmen, die "schroffe Felsen" Karte in eine beliebige Reihe mit mindestens einem leeren Spielfeld verschieben. Wenn Sie sich dafür entscheiden, die "schroffe Felsen" Karte nicht zu bewegen, müssen Sie stattdessen zwei Karten ablegen. Die "schroffe Felsen" Karte wird aus dem Spiel entfernt, sobald vier Reihen gefüllt sind.

6.2 Seeungeheuer

!!! / !!!! Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad mischen Sie drei, vier oder fünf „Seeungeheuer“ Karten in die Insel- und Zielkarten, bevor Sie diese an die Spieler austeilen. Wenn Sie eine „Seeungeheuer“ Karte ziehen, halten Sie diese als eine Ihrer fünf Karten auf der Hand. Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie die „Seeungeheuer“ Karte auf eine beliebige, zuvor gespielte Karte, der Spielfläche ablegen. Das „Seeungeheuer“ zerstört diese Karte und beide Karten werden aus dem Spiel entfernt. Damit ist Ihre Aktion abgeschlossen. Sie dürfen niemals eine „Seeungeheuer“ Karte ablegen. Die einzige Möglichkeit sie aus dem Spiel zu entfernen, ist sie auf eine zuvor gespielte Karte auf der Spielfläche zu legen.

Wenn jemand versucht, das Spiel durch das Ablegen einer Zielkarte zu beenden und ein oder mehrere Spieler noch „Seeungeheuer“ Karten auf der Hand halten, müssen diese offen gelegt werden. Es wird solange gespielt, bis alle „Seeungeheuer“ Karten gespielt wurden. Dann kann, um das Spiel zu gewinnen, die Zielkarte gespielt werden.

6.3 Sturm & Kompass

!!! Fügen Sie die sechs „Sturm und Kompass“ Karten den Insel- und Zielkarten hinzu und mischen Sie gut, bevor die Karten an die anderen Spieler ausgeteilt werden. Die sechs „Sturm und Kompass“ Karten werden an der Seite der Spielfläche platziert. Eine „Sturm und Kompass“ Karte wird aufgedeckt, sobald sie gezogen wird. Sie ziehen dann bis zu fünf (oder drei, siehe unten) Karten von Ihrem Zugstapel. Die Auswirkungen der Sturmkarten:

Gelber Sturm: Legen Sie die Karte "Gelber Sturm" offen vor sich hin und legen sofort drei Karten ab. Dies ist Ihr neues Handlimit, bis die Sturmkarte entfernt ist. Wenn die Startkarte ausgespielt wird und Sie einen „Gelben Sturm“ haben, können Sie die beiden obersten Karten von deinem Aufnahmestapel ablegen, ohne sie anzuschauen, um zu den acht Karten beizutragen, die gemeinschaftlich abgelegt werden müssen.

Hinweis: Wenn ein Spieler mehrere „Gelbe Stürme“ zieht, bleibt das drei-Karten-Limit bestehen, aber er benötigt nun mehrere „Sturm- und Kompass“ Karten, um die Beschränkung aufzuheben (siehe unten).

Violetter Sturm: Legen Sie die Karte "Violetter Sturm" auf eine der sechs Grenzkarten auf der linken Seite der Spielfläche in eine Reihe mit mindestens einem leeren Feld. Diese Reihe der Spielfläche ist nun während des Sturms unzugänglich und kann nur noch mit einer „Kompass“ Karte entfernt werden (siehe unten).

Orangfarbener Sturm: Legen Sie die Karte „Orangfarbener Sturm“ offen vor sich hin. In den zukünftigen Runden darf nur noch neben einer vorhandenen Karte auf die Spielfläche gelegt werden (die entsprechende Anzahl von Karten nach den üblichen Regeln ablegen) oder zwei Karten abgelegt werden.

Kompass Karten: „Kompass“ Karten können gespielt werden, um den Spielern die Navigation in den Stürmen zu erleichtern und um Spieleinschränkungen zu entfernen.

Sie können an jedem beliebigen Punkt gespielt werden, auch unmittelbar nachdem ein Sturm aufgedeckt wurde, der aber noch nicht aufgelöst ist. Sie können auch für den zukünftigen Gebrauch aufgehoben werden und zählen nicht zum Fünf-Karten-Handlimit. Die Spieler können sich besprechen, welchen Sturm sie entfernen möchten.

„Kompass“ Karten können auf drei verschiedene Arten erworben werden:

1. Wenn die Startkarte ausgespielt wird, erhalten die Spieler eine „Kompass“ Karte zwischen sich.
2. Beim Füllen einer ganzen Reihe mit aufeinander folgenden Karten (z.B. 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Wenn ein Spieler sich entscheidet, seine ganze Hand abzulegen. Hinweis: Ein Spieler, der dem vom Gelben Sturm auferlegten Limit von drei Karten unterliegt, kann auf diese Weise immer noch einen Kompass erhalten.

6.4 Platzhalter

Platzhalter werden während der Vorbereitung in den Kartenstapel gemischt. Sie können anstelle von beliebigen Karten wie z.B. Start-, Ziel-, „Kompass“karte usw. (mit Ausnahme von bereits gespielten Inselkarten) verwendet werden und erleichtern das Spiel etwas.

7. Varianten

7.1 Entfernen von Inselkarten

Dies ist der einfachste Weg, das Spiel schwieriger zu gestalten. Die Spieler haben nicht nur weniger Karten auszuspielen oder abzulegen, sie müssen auch größere Risiken eingehen, da sie nicht wissen, welche Karten entfernt wurden. Nehmen Sie die folgende Anzahl von zufälligen Inselkarten aus dem Spiel (ohne zu schauen), bevor Sie die Karten mischen. Achten Sie darauf, dass Sie die Zielkarten vor dem Ablegen beiseite legen, sonst könnte das Spiel theoretisch nicht mehr gewonnen werden!

! Galateia: vier Karten entfernen

!! Triton: sechs Karten entfernen.

!!! Leucothea: acht Karten entfernen.

!!!! Amphitrite: zehn Karten entfernen.

!!!! Poseidon: zwölf Karten entfernen.

Weitere Varianten?

Sie vollständigen Regeln für die folgenden Varianten finden Sie unter dem Link www.BoardGameGeek.com.



7.2 Der Hohe Bogen

! Um den Bogen zu vervollständigen, müssen die Spieler die beiden Säulen aufbauen bevor das Dach aufgesetzt wird. Eine Variante mit Gitterstruktur, die weitgehend den Standard-Spielregeln entspricht.

7.3 Die Pyramide

!! Eine pyramidenförmige Spielfläche wird mit den Grenzkarten dargestellt. Ebenfalls wird von den Spielern ein 'Entdecker-Stapel' aus den Karten der Erweiterungen, Zielkarten und den verbleibenden Grenzkarten erstellt. Jeder Spieler muss die oberste Karte des Entdecker-Decks ziehen und sofort die entsprechenden Aktionen durchführen, sobald eine Inselkarte auf der Spielfläche platziert wird.

7.4 Tag und Nacht

! Es wird eine neue Regel eingeführt, bei dem die Spieler ihre Karten gleich ausrichten müssen, z.B. bei Beginn müssen die Sonnen oben sein. Die Karten müssen entsprechend dieser Ausrichtung auf die Spielfläche gelegt werden. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Hälfte der Spielfläche mit der Sonnenseite nach oben und die andere Hälfte mit der Mondseite nach oben ausgerichtet werden.

Die Karten können, wie im Standardspiel, an beliebiger Stelle im Gitter platziert werden, aber die Spieler können nicht gewinnen, wenn die Karten verkehrt herum ausgerichtet sind. Es gibt eine neue Aktion: eine Karte ablegen, um eine Karte im Gitter zu drehen.

7.5 Konkurrenz

Dies ist eine Variante, die es 2 Spielern erlaubt, unter Wettbewerbsbedingungen miteinander zu spielen. Beide Spieler spielen Karten mit einer bestimmten Ausrichtung und erhalten für in die Spielfläche gespielten Karten Punkte; beim Ablegen von Karten verlieren sie Punkte. Die Karten werden von einem gemeinsamen Kartenstapel, nicht von den individuellen Stapeln gezogen.



Antworten auf häufig gestellte Fragen finden Sie auf der „Stille“-Seite auf [BoardGameGeek](http://BoardGameGeek.com) im Abschnitt Daten.

Spiele designer: James Emmerson

Grafiker: Tristram Rossin

Projektleiter: Peter Hazlewood

Lektor: Eleanor Hazlewood

Testspieler: Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton und Peter Whitelegg.

Der Designer möchte sich besonders bei seiner Frau Megan und seiner Familie für ihre Unterstützung bedanken.



BoardGameHub