

DIE INSELN IM NEBEL

EIN WINDIGES ENTDECKUNGSSPIEL
VON VOLKER SCHÄCHTELE
FÜR 2 – 4 SPIELER AB 10 JAHREN

SPIELIDEE

Die Spieler fliegen mit ihren Ballonen über die Insel und erkunden damit die Landschaft, die zunächst im Nebel liegt. Dabei gilt es, den Wind geschickt zu nutzen oder zum richtigen Zeitpunkt gegen den Wind zu steuern. Jeder Spieler zieht mit seinem Ballon in die vom Würfel vorgegebene Windrichtung – und zwar so viele Felder weit, wie die Zahl auf dem Feld vorgibt, auf dem er steht. Der Spieler entdeckt dort die benachbarten Landschaften, indem er Landschafts-Plättchen von seinem Okular auf angrenzende Felder platziert. So entsteht Plättchen für Plättchen die Landschaft. Weht einmal der Wind nicht in die gewünschte Richtung, kann der Spieler durch Einsatz von Energie gegensteuern und eine andere Richtung einschlagen. Hat ein Spieler alle Landschaften mit der Inselmitte verbunden, kommt es zum Spielende. Jede Landschaft, die mit einer identischen Küste verbunden ist, bringt Siegpunkte ein. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



6 Start-Plättchen
96 Landschafts-Plättchen
15 Joker
7 Städte
15 Monumente

20 Ausbauten für Modul 3

7 Wolken

1 Beutel

Hafen (Vorder- und Rückseite, für Modul 2 & 3)

4 Energieleisten

Rückseite für Modul 3

4 Energiemarker

8 Okulare für Modul 3

4 Ballone

1 Wertungsblock

4 Pfeile

1 Bonuswürfel

1 Richtungswürfel

4 Inseln

Variante auf der Rückseite

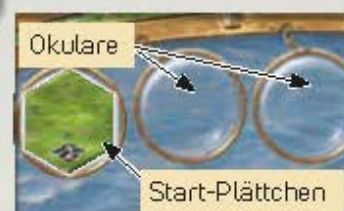
Spielmaterial Basisspiel
Spielmaterial Modul 2 & 3

DIE INSELN IM NEBEL ist ein Spiel, bei dem ihr mit mehreren Modulen den Anspruch des Spiels individuell verändern könnt.

Die Module bauen aufeinander auf:

Für den Anfang	Modul 1	Grundregel, Variation der Inselfelder auf der Rückseite
Modul 1 +	Modul 2 (Der Hafen)	Weitere Regeln; der Hafen ermöglicht den gezielten Tausch von Landschafts-Plättchen
Modul 1 + Modul 2 +	Modul 3 (Der Ausbau)	Weitere Regeln und eigene Projekte ermöglichen einen gezielten Ausbau der eigenen Möglichkeiten

Im Folgenden erklären wir euch die Regeln für das Grundspiel (Modul 1). Die Spielregeln für die weiteren Module findet ihr im Beiblatt.



Landschafts-Plättchen

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Insel, die er mit dem goldenen Kompass sichtbar auslegt (Modul 1) sowie eine Energieleiste, die er ebenfalls mit der goldfarbenen Seite sichtbar oben an die Insel legt. Zusätzlich erhält jeder Spieler verdeckt ein zufälliges Start-Plättchen (Plättchen mit weißer Zahl auf schwarzem Hintergrund), und legt es offen auf ein beliebiges Okular-Feld seiner Energieleiste ab. Die restlichen Start-Plättchen kommen wieder in die Schachtel. Außerdem erhält jeder Spieler 1 Ballon und 1 Pfeil in seiner Farbe sowie 1 Energiemarker.

Den Ballon stellt jeder Spieler auf ein beliebiges zur Ballonwerft in der Inselmitte benachbartes Feld.

Der Pfeil dient als Kompassnadel. Ihn legt jeder Spieler in beliebiger Ausrichtung auf seinen Kompass.

Der Spieler, der als Letzter in der Luft war, wird Startspieler. Er bekommt als Startguthaben **5 Energieeinheiten** und setzt seinen Energiemarker auf den Wert 5 der Energieleiste. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn bekommt 6 Energieeinheiten, der darauf folgende 7 und der vierte Spieler 8 Energieeinheiten.

Bewegungswert

3

Sonderfeld Vulkan

Sonderfeld Sechseck mit Fragezeichen

Küstenfelder

Nebelfelder

Sonderfeld Energiequelle

Je nach Spieleranzahl werden Wolken in der Tischmitte ausgelegt:

2 Spieler:	4 Wolken
3 Spieler:	5 Wolken
4 Spieler:	alle 7 Wolken

Die Landschafts-Plättchen werden in den Beutel gegeben und gut durchmischt. Anschließend wird für jede Wolke ein zufälliges Plättchen aus dem Beutel gezogen und offen auf jeder Wolke abgelegt.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 6 Phasen aufgeteilt, die in genau dieser Reihenfolge gespielt werden:



WICHTIG:

Die Phase B führt der Spieler rechts vom Startspieler aus. Die Phasen C1, C2 und C3 führt zunächst der Startspieler durch. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit diesen 3 Phasen an der Reihe, dann der nächste im Uhrzeigersinn usw.

Ausbau-Plättchen für Modul 3



PLÄTTCHEN VERTEILEN

Startspieler

Zu Beginn jeder Runde (*entfällt in der ersten Runde*) zieht der Startspieler zunächst Plättchen zufällig aus dem Beutel und legt der Reihe nach auf jede Wolke offen 1 Plättchen – auch auf Wolken, auf denen noch Plättchen aus den Vorrunden liegen. Auf jeder Wolke ist Platz für max. 3 Plättchen.



Sonderfall: Sollte zu Beginn einer Runde eine Wolke mit 3 Plättchen voll besetzt sein, werden alle diese Plättchen entfernt und in den Beutel geworfen, damit das neu gezogene Plättchen Platz hat.

WÜRFELN

Spieler rechts vom Startspieler

Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, würfelt mit beiden Würfeln.

Er kann für jeden Würfel **einzeln** entscheiden, ob er ihn **noch einmal würfeln** will. Das zweite Ergebnis eines Würfels ist dann verbindlich.

Die Würfelergebnisse der beiden Würfel gelten für alle Spieler!

Als Erstes wird der **Bonuswürfel** ausgewertet.

BONUSWÜRFEL

Der erwürfelte **Bonus** gilt immer für **alle Spieler**! Folgende Boni gibt es:

-  Alle Spieler bekommen 1 bzw. 2 Energie und bewegen ihren Energiemarker 1 bzw. 2 Felder nach rechts.
-  Alle Spieler dürfen (beginnend mit dem Startspieler) zufällig ein Plättchen aus dem Beutel ziehen und es auf eines ihrer Okulare legen oder gleich in Energie umwandeln (siehe „PLÄTTCHEN NEHMEN“).
-  Zu dem Bewegungswert des aktuellen Feldes bzw. Plättchens muss jeder Spieler 1 addieren (siehe „BALLON FAHREN“).
-  Zusätzlich zu der vorgegebenen Richtung darf jeder Spieler auch in die entgegengesetzte Richtung ziehen, ohne zusätzliche Energie aufwenden zu müssen. Wurde z. B. „NO“ gewürfelt, so können die Spieler alternativ auch nach „SW“ ziehen (siehe „RICHTUNGSWÜRFEL“).
-  Jeder Spieler darf die Richtung um 60° ändern, also auch über eine benachbarte Randlinie des Sechsecks das aktuelle Feld verlassen, ohne zusätzliche Energie aufwenden zu müssen. Wurde z. B. „NO“ gewürfelt, so können die Spieler alternativ auch nach „NW“ oder „O“ ziehen (siehe „RICHTUNGSWÜRFEL“).

RICHTUNGSWÜRFEL

Der Würfel gibt vor, in welche Richtung **alle Spieler** (ohne zusätzlichen Energieaufwand) in dieser Runde mit ihrem Ballon ziehen müssen. Zur besseren Verdeutlichung sollten alle Spieler den Pfeil auf ihrem Kompass in die gewürfelte Richtung ausrichten.

Wie weit sie in die Richtung ziehen können bzw. müssen, hängt von der Zahl des Feldes ab, auf dem sie jeweils ihre Bewegung beginnen (siehe „BALLON FAHREN“).

vom Standort aus nach ...

- | | |
|---|---|
|  Nordwesten (... links oben) |  Südosten (... rechts unten) |
|  Nordosten (... rechts oben) |  Osten (... rechts) |
|  Südwesten (... links unten) |  Westen (... links) |

WICHTIG:

Die Phase B führt **der Spieler rechts vom Startspieler** aus.

Die Phase C ist in 3 Teile unterteilt, die jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) der Reihe nach vollständig durchführt, bevor alle gemeinsam zu Phase D kommen.

C1



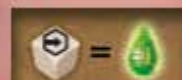
BALLON FAHREN



Beim Startspieler beginnend führt jeder Spieler C1, C2, C3 nacheinander aus.

Die Spieler ziehen ihren Ballon grundsätzlich so viele Felder weit in die gewürfelte Richtung, wie die Zahl des Feldes oder Plättchens vorgibt, auf dem der Ballon aktuell steht. Durch den Einsatz von Energiepunkten können sowohl die Richtung als auch die Zugweite angepasst werden (Beispiel 1).

ÄNDERUNG DER ZUGWEITE



Will ein Spieler **nicht** die durch das Ausgangsfeld festgelegte Anzahl an Feldern ziehen, so muss er die Differenz zum angegebenen Wert mit **1 Energie pro Feld** bezahlen.

Der Spieler kann damit weiter oder kürzer ziehen (Beispiel 2). Auf einem Feld mit dem Wert 0 bleibt der Spieler stehen. Will ein Spieler aber z. B. dennoch 2 Felder weit in Pfeilrichtung fahren, muss er 2 Energie zahlen.

ÄNDERUNG DER ZUGRICHTUNG



Will ein Spieler in eine andere Richtung ziehen, als der Richtungswürfel vorgibt, muss er **zunächst auf 0 abbremsen** (wenn er nicht bereits auf einem 0-Feld steht) und **zusätzlich noch 2 Energie pro Feld**, das er in die **andere Richtung** zieht, abgeben (Beispiel 3).

Der Ballon darf in einem Zug auf und über bereits ausliegende Plättchen ziehen. Stößt ein Spieler in seiner Bewegung ans Ende der Insel, beendet er seinen Zug auf dem Küstenfeld. Überzählige Bewegungspunkte verfallen (Ausnahme: Modul 2 und 3).

WICHTIG: Die Bewegung ist immer nur in gerader Richtung möglich. **Abbiegen** während der Bewegung ist **nicht erlaubt**.

Beispiel 1:

Da der rote Spieler auf einem Feld mit einer 3 steht und die Windrichtung Nord-Ost zeigt, muss er seinen Ballon 3 Felder weit in diese Richtung ziehen.



Beispiel 2: Der rote Spieler steht auf einem Feld mit dem Bewegungswert 3 und will nur 2 Felder weit fahren. Deshalb zahlt er 1 Energie, um auf 2 „abzubremsen“.



Beispiel 3: Der rote Spieler steht auf einem Feld mit Wert 3 und will 1 Feld nach Osten anstelle von Nord-Osten ziehen. Deshalb muss er zunächst 3 Energie abgeben, um auf 0 abzubremsen (= Änderung der Zugweite) und dann weitere 2 Energie „bezahlen“, um 1 Feld in die gewünschte Richtung (grün) zu fahren (= Änderung der Zugrichtung).



C2



PLATTCHEN NEHMEN



Nachdem der Spieler mit seinem Ballon gezogen ist, muss er sich **alle Plättchen** von **einer beliebigen Wolke nehmen**.

Der Spieler kann sich anschließend entscheiden, ob er die genommenen Plättchen (oder nur einen Teil davon) jeweils auf eines seiner Okulare legt oder direkt in Energie umwandeln möchte. Für jedes Plättchen, das er umwandelt, erhält er **so viel Energie**, wie die **Zahl auf dem Plättchen** vorgibt. Bei dem Tausch in Energie bewegt man den Energiemarker entsprechend viele Felder weiter und legt das Plättchen zurück in den Beutel.

Es können beliebig viele Plättchen in einer Runde in Energie umgewandelt werden. Spieler können nur so viele Plättchen für sich „speichern“,

wie es freie, eigene Okulare gibt. Sollten alle Okulare belegt sein, **müssen** überzählige Plättchen in Energie eingetauscht werden. Wird dabei mehr Energie gewonnen als auf der Energielleiste abtragbar ist, verfällt der Rest.

WICHTIG: Liegt ein Plättchen bereits auf einem Okular, kann es nicht mehr in Energie umgewandelt werden!



Beispiel: Der Spieler wählt die Wolke, auf der ein 3er-Wald-Plättchen und ein 5er-Gebirgs-Plättchen liegen. Das Wald-Plättchen legt er auf eines seiner Okulare. Das Gebirge wirft er wieder in den Beutel, bekommt dafür 5 Energie (weil es ein 5er-Plättchen ist) und trägt sie mit seinem Energiemarker ab.

C3



PLÄTTCHEN PLATZIEREN



Die Spieler können nun **beliebig viele Plättchen** von ihren Okularen auf die Felder **rund um das Feld ihres Ballons** platzieren. Plättchen dürfen auf jedes Feld der Insel gelegt werden, unabhängig davon, ob es sich um ein Nebelfeld oder um ein Landschaftsfeld (bereits auf der Insel aufgedruckt) handelt.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und führt die Phasen C1, C2 und C3 durch.



Beispiel: Der rote Spieler kann auf die Felder A, B und C Plättchen ablegen.

Die 3 Felder D, E und F hat der Spieler schon mit Plättchen belegt, daher darf er dort – auch wenn benachbart – kein neues Plättchen mehr ablegen.

Auch auf die Felder G und H darf er kein Plättchen ablegen, da sie zu weit weg sind.

Auf dem Feld, auf dem der Ballon steht, darf der Spieler ebenfalls kein Plättchen ablegen.

WICHTIG:

Die Ballonwerft wird nicht mit Plättchen überdeckt. Auch dürfen bereits gelegte Plättchen nicht überdeckt werden.

SONDERFELDER



Wird ein Plättchen auf ein Feld mit einem „Sechseck mit Fragezeichen“ gelegt, darf der Spieler sofort ein weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen und es auf eines seiner Okulare legen bzw. in Energie umwandeln. Er kann das Plättchen auch sofort auf einem der Felder rund um den Ballon platzieren.



Legt ein Spieler ein Plättchen auf ein Vulkanfeld (und verdeckt damit die zuvor sichtbaren Minuspunkte), werden bei der Schlusswertung diese Minuspunkte nicht von den Siegpunkten abgezogen. Das Platzieren sorgt für keine direkte Aktion.



Plaziert ein Spieler ein Plättchen auf ein Feld mit einem Tropfen, erhält er als Bonus sofort so viel Energie, wie die Zahl im Tropfen angibt.

D



STARTSPIELER ERMITTELN



Alle Spieler gleichzeitig

Nachdem alle Spieler mit ihrem Ballon gefahren sind und eventuell Landschaften entdeckt haben, wird der Startspieler der nächsten Runde ermittelt. Der Spieler, der **auf dem Feld oder Plättchen mit dem höchsten Wert steht, wird zum Startspieler** der nächsten Runde. Bei einem Gleichstand beginnt von den beteiligten Spielern derjenige, der **weniger Energie** besitzt. Sollte es auch dabei zu einem Gleichstand kommen, wechselt der Startspieler vom letzten Startspieler aus **gegen den Uhrzeigersinn** zum nächsten der beteiligten Spieler.

Beispiel: Der gelbe Ballon steht auf einem 3er-Feld, Grün auf einem 1er-Feld und Blau ebenfalls auf einem 3er-Feld. Da Blau weniger Energie besitzt als Gelb, wird Blau Startspieler der nächsten Runde.



SPIELENDE

Verbindet ein Spieler in seiner Phase C3 alle 6 Küsten über Landschafts-Plättchen **EGAL WELCHER ART** mit der Ballonwerft, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt und das Spiel endet nach einer letzten Abschlussrunde.

Eine Küste gilt als verbunden, wenn mindestens ein Küstenfeld über Landschafts-Plättchen (egal welcher Art) eine **direkte Verbindung** zur Ballonwerft hat. Ein Landschafts-Plättchen kann auch für mehrere verschiedene Küstenanschlüsse genutzt werden. Ein Küstenfeld muss als Landschaft sichtbar oder mit einem Plättchen der identischen Landschaft belegt sein, um es mit der Ballonwerft verbinden zu können. Sind zum Beispiel alle 4 Felder einer Küste mit Plättchen (Monument, Stadt oder andersartige Landschaft) belegt und die Küstenlandschaft dadurch nicht mehr zu erkennen, kann diese Küste nicht mit der Ballonwerft verbunden werden.

Sonderfall: Sollte es einmal dazu kommen, dass nicht genügend Plättchen vorhanden sind, um alle Wolken zu befüllen, endet das Spiel sofort. Sollte es einmal im Spiel vorkommen, dass ein Spieler kein Plättchen aus dem Beutel ziehen kann, so endet das Spiel am Ende der Runde. Dieser Spieler darf sich in diesem Fall dann ein auf einer Wolke verbliebenes Plättchen nehmen.

WICHTIG:

Städte und Monumente zählen nicht als Landschafts-Plättchen! Sie unterbrechen eine Landschaft und stellen keine Verbindung zwischen zwei gleichen Landschaften her!



Beispiel: Da es ausreicht, über eine beliebige Landschaft mit der Werft verbunden zu sein, sind die Wüste und das Gebirge mit der Ballonwerft verbunden (gelbe und graue Linie). Eine andere Verbindung der Gebirgsküste ist nicht möglich, da die untere Stadt und das Monument die Gebirgsküste überdecken und nicht verbinden. Der Wald ist allerdings nicht mit der Ballonwerft verbunden. Die Stadt sorgt nicht für eine Verbindung zwischen den Wald-Plättchen (A).

Um auch den Wald mit der Ballonwerft zu verbinden, muss der Spieler mindestens eines der beiden rot gepunkteten Felder mit einem beliebigen Landschafts-Plättchen belegen. Eine Verbindung über die benachbarten Gebirgsküstenfelder (B) reicht nicht aus, da diese Felder nicht mit Landschafts-Plättchen belegt sind.

tens eines der beiden rot gepunkteten Felder mit einem beliebigen Landschafts-Plättchen belegen. Eine Verbindung über die benachbarten Gebirgsküstenfelder (B) reicht nicht aus, da diese Felder nicht mit Landschafts-Plättchen belegt sind.

WERTUNG

Nachdem alle Spieler ihren letzten Zug beendet haben, findet die Wertung statt. Die Ergebnisse werden auf dem Wertungsblock eingetragen.

Landschafts-Plättchen

Zunächst werden nacheinander die 6 unterschiedlichen Landschaften gewertet. Alle Landschafts-Plättchen, die **ununterbrochen über gleiche Landschaften** (bzw. Landschafts-Joker) mit dem passenden Küstenabschnitt verbunden sind, bringen pro Plättchen 2 Siegpunkte. Für die Siegpunkte zählen aber nur gelegte Landschafts-Plättchen (keine aufgedruckten Landschafts-Felder). Es muss dazu keine Verbindung zur Ballonwerft existieren. Wichtig ist die Verbindung zur identischen Küstenlandschaft.



Sollte es mehrere getrennte Landschaften geben, die an die gleiche Küste anschließen, so werden diese alle gewertet.

Beispiel: Das Wald-Plättchen (A) ist durch einen Landschafts-Joker mit der Waldküste verbunden und bringt somit 2 Siegpunkte. Der Joker selbst bringt 1 Siegpunkt für den Wald.

Das Wald-Plättchen (B) wird durch ein Monument von der Waldküste getrennt und bringt somit keine Siegpunkte.

Das Wald-Plättchen (C) ist durch Sumpf von der Waldküste abgeschnitten und bringt ebenfalls keine Siegpunkte. Für den Wald gibt es also $(2+1=)$ 3 Siegpunkte.



Landschafts-Joker weisen alle Landschaftsformen auf und verbinden damit auch gleiche Landschaften. Ein Landschafts-Joker kann sogar gleichzeitig für mehrere Landschaften verwendet werden.

Joker zählen aber nur 1 Siegpunkt pro angeschlossene Landschaft – dafür aber eben für jede dieser Landschaften.

Die Landschaften müssen dabei nicht als Reihe nacheinander angelegt werden. Wichtig ist, dass sie über gleiche Landschaften (bzw. Joker) Kante an Kante miteinander verbunden sind. Die Zahlenwerte auf den Plättchen sind für die Wertung unerheblich.

Noch einmal zur Erinnerung: Städte, Monumente oder andere Landschaften unterbrechen Landschaften, so dass Landschafts-Plättchen, die danach folgen, nicht mitzählen.

Für die Sumpflandschaft erhält der Spieler für die zwei Sumpf-Plättchen jeweils 2 Siegpunkte und 1 für den Landschafts-Joker. Also $(2+2+1=)$ 5 Siegpunkte. Hätte der Spieler auf das Feld D ein Wald-Plättchen gelegt, wäre das Wald-Plättchen (C) auch angebunden und hätte Punkte eingebracht. Ebenso würde ein Wald-Plättchen auf E oder F ausreichen, damit das Wald-Plättchen (B) ebenfalls mitzählt. Die Wald-Plättchen auf D, E oder F brächten dann natürlich auch Punkte ein.





Landschaftsbonus



Besteht eine Landschaft aus 5 oder mehr gleichen Landschafts-Plättchen (Joker zählen dabei mit, Küstenfelder nicht) die alle über Kanten miteinander verbunden sind, erhält der Spieler dafür einen Bonus von 3 Siegpunkten. Ein Joker-Plättchen kann auch hierbei für mehrere Landschaften zählen. Die Landschaft muss

dazu nicht zwingend an die passende Küste angeschlossen sein. Ratsam wäre es aber ...

Pro Landschaftsart kann ein Spieler aber nur 1x die 3 Sonderpunkte erhalten.

Stadt



Der Wert einer Stadt richtet sich nach der Anzahl benachbarter Landschafts-Plättchen. Jedes Landschafts-Plättchen rings um die Stadt bringt 1 Punkt (Joker zählen dabei mit). Eine Landschaft kann dabei auch für mehrere Städte zählen. Die auf der Insel aufgedruckten

Küstenfelder sowie Monumente und Städte bringen keine Punkte. Es zählen immer nur gelegte Landschafts-Plättchen.

Monumente



Monument-Plättchen werden nach Mehrheit gewertet. Der Spieler, der die meisten Monumente auf seiner Insel platziert hat, ist der Führende und bekommt für jedes Monument 3 Siegpunkte. Der Spieler, der am zweitmeisten Monumente platziert hat, bekommt je Monument 2 Siegpunkte, der Spieler mit den drittmeisten

Monumenten 1 Siegpunkt und – bei 4 Spielern – der letzte 0 Siegpunkte. Bei Gleichständen bekommen die beteiligten Spieler alle die entsprechenden Siegpunkte und die Punkte für den nächsten Platz entfallen dann.

Beispiel: Bei einem Spiel mit 3 Spielern haben Rot und Grün jeweils 4 Monumente und Gelb 2 Monumente. Rot und Grün haben die meisten Monumente und bekommen für jedes Monument 3 Siegpunkte ($4 \times 3 = 12$ Siegpunkte). Gelb bekommt für seine beiden Monumente jeweils 1 Siegpunkt (also $2 \times 1 = 2$ Siegpunkte).

Beispiel Schlusswertung:

Der Spieler hat kein Sumpf-Plättchen gelegt, aber einen Landschafts-Joker. Dafür erhält er 1 Siegpunkt. Er addiert die weiteren Landschafts-Plättchen entsprechend den Regeln ...

Nach den Landschaften werden die Boni für Landschaften gezählt: Er hat sowohl 5 Canyon- als auch 5 Wüsten-Plättchen (mit Jokern). Dabei zählt der zur Werft benachbarte Joker für beide Landschaften! Er bekommt also jeweils 3 Siegpunkte. (Es zählen für ihn leider nur 4 zusammenhängende Gebirgsplättchen – das fünfte ist nicht an die anderen angeschlossen.)

Die drei anderen Spieler haben alle mehr als 2 Monumente errichtet. Deshalb bekommt er für seine Monumente keine Siegpunkte.

Sein Energiemarker (s.u.) steht rechts neben der Krone 6, aber links neben der Krone 8. Er bekommt dafür also 6 Siegpunkte.

Der Spieler in unserem Beispiel hat die Schlussbedingungen erst in der Abschlussrunde erfüllt. Dafür erhält er 5 Siegpunkte.

Er hat drei Vulkanfelder nicht überbaut, was ihn ($2, 3$ und $5 =$) 10 Minuspunkte kostet.

	Tk
	1
	3
	7
	9
	8
	4
	6
	4
	0
	6
	5
	-10
Σ	43

Energieleiste



Hier werden die Punkte eingetragen, die sich aus dem aktuellen Stand des Energiemarkers ergeben.



Beispiel: Der Spieler hat am Spielende noch 12 Energie. Dafür erhält er 6 Siegpunkte.

Schlussbedingung



10/5

Der oder die Spieler, die als Erstes in einer Runde alle 6 Küsten über beliebige Landschafts-Plättchen (Achtung: Stadt und Monumente verbinden nicht) direkt mit der Ballonwerft verbunden haben (siehe Spielende), erhalten 10 Siegpunkte. Alle Spieler, die dies in der darauf folgenden Schlussrunde noch erfüllen konnten, erhalten 5 Siegpunkte.

Vulkane



Es werden alle Minuspunkte der **nicht abgedeckten** Vulkanfelder auf dem Spielplan zusammengerechnet. Die Summe wird von den anderen Siegpunkten abgezogen.



Beispiel: Bei Spielende sind die beiden rot umrandeten Vulkanfelder nicht mit Plättchen bedeckt. Der Spieler bekommt somit $(3+5=)$ 8 Minuspunkte.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch **mehr** Energie hat. Sollte es auch dabei zu einem Gleichstand kommen, gibt es mehrere Gewinner.

SPIELÜBERSICHT

- 1 1 Plättchen aus dem Vorrat auf jede Wolke (Modul 2: auch auf den Hafen) verteilen
- 2 Startspieler ermitteln
- 3 Rechter Nachbar des Startspielers würfelt beide Würfel (je 1x nachwürfeln möglich)
- 4 Ballon bewegen
- 5 Alle Plättchen einer Wolke nehmen (Ausnahme: Modul 2 oder 3)
- 6 Plättchen platzieren

Was gerne vergessen wird:

- Der Startspieler ist zwar der erste Spieler, der mit seinem Ballon zieht und sich Plättchen nehmen darf; aber *nicht* er würfelt, sondern der letzte Spieler der Runde: **der Spieler rechts vom Startspieler.**
- **Städte, Monumente und Ausbau-Plättchen unterbrechen** Reihen von Landschafts-Plättchen bei der Wertung und bei der Verbindung zur Ballonwerft.
- Für das **Spielende** müssen von mindestens einem Spieler alle 6 Küsten mit **BELIEBIGEN Landschafts-Plättchen** (auch Joker) an die Ballonwerft angeschlossen sein.
- Bei der Wertung bringt jedes Landschafts-Plättchen, das **über GLEICHE Landschafts-Plättchen mit der identischen Küste** verbunden ist, Siegpunkte – also anders als bei der Spielendebedingung, bei der die Art der Landschaft keine Rolle spielt!
- Eine Küste kann nicht verbunden werden, wenn alle Küsten-Felder mit anderen Plättchen belegt sind und die Küstenlandschaft dadurch nicht mehr zu sehen ist.
- Für 5 oder mehr gleiche Landschafts-Plättchen (inkl. Joker), die in direkter Verbindung miteinander sind, gibt es 3 Bonuspunkte.

GAMEPLAY
VIDEO



Spielautor:

Illustrationen:

Redaktion:

Gestaltung:

Volker Schächtele
Michael Menzel
Thorsten Gimmler
dyadesign, www.dya.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiel-shop.de

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern. Insbesondere bei:

Wido und Sven Barnstorf, Arno Kluten, Johannes Werges, Peter Rustemeyer, Jörg Hübner, Peter Berger, Annika und Ralph vom Mage Store, Sebastian Wunder, Hartwig Jakubik, Georgina Merker, Patrick Enger, Regina Unger, Christel Unger, Sabrina und Sven aus dem Fuchsbau, Daniel Müller, Aaron Haag, Reimund Winante, Christward Conrad, Fabian Zimmermann, Steffen Rühl, Channing Jones, Martina Hellmich, Christl Schächtele, Andrea und Johanna Kuckelkorn, Sebastian, Christian, Antje, Jörg, Wolfgang, Sabine und Leona.

