

**Spielziel:** Kooperativ Invasoren vertreiben je nach Furchtstufe.

### Spielvorbereitung

- 1) 1 Spielplanteil je Mitspieler zusammen legen und Elemente wie aufgedruckt darauf stellen.
- 2) Entdecker, Dörfer, Städte, Ödnismarker, Energiemarker bereitlegen.
- 3) Jeder Spieler: Präsenzen/Erinnerungen einer Farbe, 1 Geistertafel (Einsteiger: niedrige Komplexität), Startkarten des Geistes auf Hand. Präsenzen wie auf Rückseite Geistertafel auf je 1 anderen Start-Spielplanteil. Karten- und Energie-Leisten auf Geistertafel mit Präsenzen belegen.
- 4) Invasorentafel belegen mit 4 Furchtmarken in Vorrat je Spieler. 3 Furchtkarten je Furchtstufe und Furchtstufen-Trenner auf Sieg-Feld, Invasorenkarten 3xI, 4xII und 5xIII auf Entdecken. Einsteiger: 5 Ödnismarker je Spieler, Erfahren: Ödnismarker wie auf Ödniskarte
- 5) Einsteiger: pro Spieler Fähigkeitenstapel wie „Steigerung“-Karte des Geistes, Erfahrene: 2 Stapel schwache und starke Fähigkeiten.
- 6) 1 Invasorenkarte auf Bauen und je 1 Entdecker auf diese Landschaften.

### Spielablauf

Alle Spieler spielen gleichzeitig in Absprache. Bei Uneinigkeit entscheidet der Besitzer der Fähigkeit. Keine Fähigkeitskarte: der Spieler dessen Startspielplan es ist.

- 1 **Geister/wachsen:** 1 durch | getrennten Wachstumsaktion durchführen: alle Fähigkeitskarten auf Hand, 1 neue Fähigkeit auf Hand (Einsteiger: 1 vom Stapel, Erfahrene: aus 4 Karten 1 aussuchen), 1 Präsenz von Tafel auf Plan platzieren max. in angegebener Entfernung zu bestehender Präsenz (2 Präsenzen=1 Heiligtum, Heiligtum-Einschränkung beachten) oder 1 Präsenz umsetzen.
- 2 **Geister/Energie nehmen:** Energieplättchen entsprechend Energieleiste nehmen.
- 3 **Geister/Fähigkeiten ausspielen:** max. entsprechend Kartenleiste, Energie oben links bezahlen. Farbige Elemente links entsprechend permanente Fähigkeiten nutzen.
- 4 **Geister/Sofortaktionen:** Roter Vogel ausführen. 1 Karte wirkt auf 1 Feld. Entfernung bei „wie weit“, Heiligtum-Bedingung beachten, Ortsbedingung beachten. Immer 1 Karte vollständig.
- 5 **Ödniskarten ausführen:** Erfahrene: Ödniskarte „Verödet“ gegebenenfalls ausführen
- 6 **Furchtkarten ausführen:** Aktiven Stapel umdrehen, Karten je nach Stufe ausführen, ablegen.
- 7 **Invasoren/wüten**
  - 7.1 Schaden berechnen: in Gebieten wie auf Invasorenkarte bei Wüten mit Entdecker=1, Dorf=2 und Stadt=3 minus Verteidigung.
  - 7.2 Ödnis: Bei Schaden >1 einen Ödnismarker ins Gebiet. Wenn 1 vorhanden, dann 1 Ödnis in Nachbargebiet. Einsetzen Ödnismarker zerstört je eine Präsenz jedes Geistes in dem Gebiet (aus dem Spiel nehmen). Erfahrene: Ödniskarte umdrehen wenn leer.
  - 7.3 Dahan sterben: Pro 2 Angriffstärke stirbt ein Dahan. Angeschlagene umdrehen.
  - 7.4 Zurückschlagen: Verbliebene Dahan schlagen zusammen mit je 2 zurück. Angeschlagene Invasoren kippen (obere Häuser=Restleben). Furchtmarken von Vorrat in erzeugte Furcht schieben: 1 pro zerstörtes Dorf, 2 pro zerstörte Stadt. Vorrat leer: Furchtkarte aktivieren.
- 8 **Invasoren/bauen:** In Gebieten wie auf Invasorenkarte bei Bauen: Bei Invasoren 1 Dorf hinzufügen. Wenn schon mehr Dörfer als Städte, dann stattdessen Stadt hinzufügen.
- 9 **Invasoren/entdecken:** Invasorenkarte umdrehen. Auf jedes Feld dieses Typs mit Dorf/Stadt darauf oder im Nachbarfeld oder an Ozean grenzend einen Entdecker hinzufügen.
- 10 **Invasorenkarten weiter schieben**
- 11 **Geister/verzögerte Aktionen:** Schildkrötenkarten ausführen (siehe 4)
- 12 **Fähigkeitskarten ablegen:** Gespielte Karten auf persönlichen Ablagestapel legen.
- 13 **Schäden heilen:** Gekippte Dahan und Invasoren wieder aufrecht stellen,

### Spielende

- **Verloren:** kein Ödnismarker übrig oder 1 Geist hat keine Präsenz auf der Insel oder keine Invasorenkarte zum Nachlegen übrig
- **Gewonnen:** Je nach Furchtstufe I:keine Invasoren, II:kein Dorf/Stadt, III:keine Stadt. Oder Furchtstufe „Sieg“ erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 14.11.2018

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)