

DIE INSELN IM NEBEL MODUL 2

2

DER HAFEN

WEITERES SPIEL MATERIAL

1 Hafen, 4 Hafenkontore

SPIELVORBEREITUNG

Der Hafen wird (mit den sechs Landstellen 1-6 nach oben) für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. 5 zufällig gezogene Plättchen werden als Hafenangebot offen beliebig auf die Hafen-Felder gelegt. Jeder Spieler erhält das Hafenkontor mit dem Ballon seiner Spielerfarbe und legt es mit dem Kontor nach oben auf ein Okular seiner Wahl.

ÄNDERUNGEN IM SPIELVERLAUF

Zu Beginn jeder Runde wird, nachdem die Plättchen für die Wolken gezogen wurden, immer **auch 1 zusätzliches Plättchen aus dem Beutel** gezogen und in das Hafenangebot gelegt. Dies entfällt in der ersten Runde. Die Anzahl der Plättchen im Hafen ist aber auf 11 begrenzt. Sollten die 11 Felder im Hafen besetzt sein, tauscht der Startspieler das neu gezogene Plättchen gegen ein beliebiges, bereits im Hafen liegendes Plättchen seiner Wahl, das er wieder in den Beutel legt.

Solange die Spieler ihr Hafenkontor noch auf dem Okular liegen haben und es noch nicht auf der Insel gebaut haben, bleiben sie weiterhin am Inselrand stehen und überzählige Bewegungspunkte verfallen. Ab dem Zeitpunkt, zu dem das Hafenkontor auf der Insel liegt, bleibt ein Spieler mit seinem Ballon nicht mehr automatisch am Inselrand stehen. Zieht ein Spieler in seiner Bewegung auf ein Küstenfeld oder startet auf einem Küstenfeld und müsste aufgrund der gewürfelten Zugrichtung seine Bewegung „im Meer“ fortsetzen, werden die verbliebenen Bewegungspunkte „im Hafen“ fortgesetzt. Beginnend bei Feld 1 für den ersten Schritt über die Küste, bis seine Bewegung abgeschlossen ist. Auch hier kann er durch Abgabe von Energie weiter in den Hafen hineinfahren oder abbremsen.

Nachdem ein Spieler in den Hafen gezogen ist, nimmt sich der Spieler in Phase C2 keine Plättchen von einer Wolke, sondern tauscht ein beliebiges Plättchen von seinen Okularen mit dem Hafenangebot. Das Tauschverhältnis ist abhängig davon, in welchem Hafen er steht. Er legt hierfür ein oder zwei Plättchen



Hafenkontor



Hafen, mit Rückseite für Variante

von seinen Okularen in das Hafenangebot und nimmt sich entsprechend des Tauschverhältnisses daraus 2, 3 bzw. 4 Plättchen. Sollte ihm das Angebot nicht gefallen oder sollte es leer sein, kann er auch Plättchen zufällig aus dem Beutel ziehen, statt die Plättchen aus dem Hafenangebot zu nehmen. Er kann bei einem Tausch Plättchen auch in beliebiger Reihenfolge aus dem Beutel und dem Hafenangebot nehmen. Ein Spieler darf auch ein Plättchen der gleichen Landschaft nehmen, die er gerade abgegeben hat. Nur nicht das identische Plättchen.

Sonderfall: Sollte ein Spieler ohne Plättchen auf seinen Okularen in den Hafen ziehen, entfällt die Tauschphase für ihn und er darf sich 1 Plättchen aus der Hafenauslage nehmen oder 1 Plättchen aus dem Beutel ziehen.

Beim Eintauschen von Plättchen dürfen die frisch erworbenen Plättchen sofort in Energie umgewandelt werden.

Der Hafen muss in der nächsten Runde wieder verlassen werden. Beim Verlassen des Hafens gibt der Wert des Hafenfeldes an, wie weit die Fahrt geht. Das Küstenfeld ist dabei das erste Feld, das gezählt wird. Lediglich das Startfeld ist variabel! Der Ballon darf von einem beliebigen Meeresfeld am Rande der Insel in die **gewürfelte Richtung** starten. Einzige Bedingung ist, dass **seine Bewegung auf der Insel endet**. Bei der Fahrt aus dem Hafen darf ein Spieler wie bei der normalen Bewegung abbremsen oder beschleunigen.

VARIANTE

Auf der Rückseite befindet sich neben den sechs Landstellen 1-6 an siebter Stelle noch zusätzlich eine Landstelle mit einem Fragezeichen. Ein Spieler, der von diesem Feld aus startet, darf sich auf ein beliebiges Feld seiner Insel stellen.



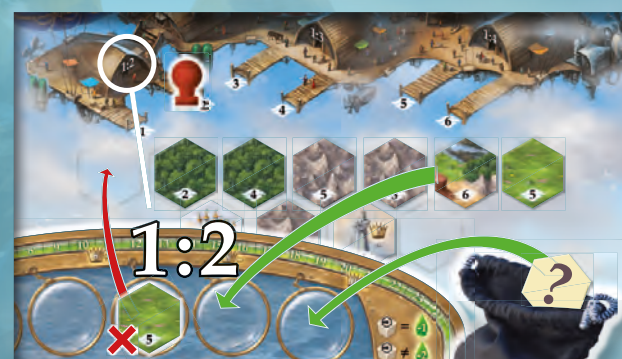
Hafen, Rückseite

SPIELREGELN ERWEITERUNGSMODULE



Beispiel 1:

Rot steht benachbart zu einem Küstenfeld der Wüste. Der Richtungswürfel gibt die Richtung SO vor. Daher führt ihn Schritt 1 über Land und dann Schritt 2 statt „ins Meer“ auf das erste Hafenfeld (1). Die restlichen Bewegungen führen ihn weiter in den Hafen hinein. Er hätte diese Schritte auch mit Energie abbremsen oder verlängern können.



Beispiel 2: Rot steht auf dem Hafenfeld mit dem Tauschverhältnis 1:2. Er legt 1 Plättchen von seinem Okular ins Hafenangebot und nimmt sich 1 Joker-Plättchen aus dem Hafenangebot, nimmt 1 Plättchen aus dem Beutel. Beide Plättchen legt er auf seine Okulare.



Beispiel 3: Der rote Ballon steht auf dem 2er-Hafenfeld. Da der Würfel die Windrichtung SW vorgegeben hat, muss Rot entlang eines der eingezeichneten Pfeile wieder auf die Insel zurückfahren.

3

DER AUSBAU

WEITERES SPIEL MATERIAL

20 Ausbau-Plättchen (je 5 pro Spielerfarbe), 8 Okulare

SPIELVORBEREITUNG

In diesem Modul wird die Energieleiste mit der silberfarbenen Seite nach oben ausgelegt. Jeder Spieler bekommt die 5 Ausbau-Plättchen mit dem Ballon seiner Spielerfarbe und legt sie neben seiner Insel bereit. Zusätzlich wird der Hafen benötigt. Er wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. 5 zufällig gezogene Plättchen werden als Hafenangebot offen beliebig auf die Hafen-Felder gelegt.



ÄNDERUNGEN IM SPIELVERLAUF

Jeder Spieler darf sich – anstatt alle Plättchen einer Wolke zu nehmen – **eines** seiner Ausbau-Plättchen aktivieren und es von seinem Vorrat auf ein freies Okular legen. Er darf aber nur eines der Plättchen nehmen, die er zu diesem Zeitpunkt bereits mit seinem Energiemarker passiert hat. Das heißt, der Energiemarker muss zu dem Zeitpunkt an der entsprechenden Markierung rechts vorbei gezogen sein. Sollte der Energiemarker später wieder zurückgezogen werden, so hat das keine Auswirkung auf das bereits vorher genommene Plättchen.

Neben den Siegpunkten haben die Plättchen folgende Vorteile:



Ausguck:

Zur Ermittlung des Startspielers und für die Bewegung kann der Spieler frei eine Zahl zwischen 1 und 2 bzw. 1 und 4 wählen. Außerdem schaltet der Bau eines Ausgucks sofort ein neues Okular frei, das der Spieler rechts bzw. links an seiner Energieleiste anbauen darf. Auf dieses dürfen ab sofort auch Plättchen gelagert werden. Dies gilt, sobald der Ausguck auf der Insel liegt.



Hafenkontor:

Zur Ermittlung des Startspielers und für die Bewegung kann der Spieler frei eine Zahl zwischen 1 und 3 wählen. Sobald das Hafenkontor auf die Insel gelegt wird, bleibt der Spieler mit seinem Ballon nicht mehr automatisch am Inselrand stehen, sondern zieht mit überzähligen Bewegungspunkten in den Hafen (siehe Modul 2). Den Hafen kann der Spieler nutzen, um dort Plättchen von seinem Okular zu dem erreichten Tauschverhältnis einzutauschen.



Windmaschine:

Zur Ermittlung des Startspielers und für die Bewegung kann der Spieler frei eine Zahl zwischen 1 und 8 wählen.



Monument „Königspaar“:

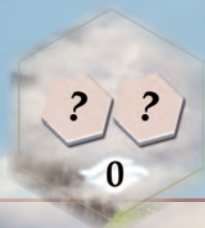
Zur Ermittlung des Startspielers zählt das Plättchen als 5. Wurde das Plättchen auf der Insel platziert, zählt es bei der Schlusswertung für die Ermittlung der Monument-Mehrheit und der Berechnung von Siegpunkten wie zwei einzelne Monumente.

Ausbau-Plättchen verbinden Landschaften **nicht** – ebenso wie Städte und Monumente! Ausbau-Plättchen können im Hafen nicht eingetauscht werden. Beim Nehmen können sie auch direkt in Energie umgewandelt werden. Sie kommen in diesem Fall in die Schachtel (*nicht in den Beutel!*) und der Spieler kann die Funktion nicht nutzen.

Hat ein Spieler **alle seine 5 Ausbau-Plättchen** auf der Insel platziert, bekommt er zu den auf den Plättchen angegebenen Siegpunkten **zusätzlich 5 Siegpunkte**.

RÜCKSEITE DER INSEL

Legt die Insel sichtbar mit dem silbernen Kompass aus. Die Energieleiste wird wie bei Modul 1 sichtbar mit der goldenen Seite oben an die Insel ausgelegt. Auf dieser Insel gibt es nun Felder, auf denen ein Spieler 2 Plättchen aus dem Beutel ziehen kann, oder ein Plättchen ziehen kann und zusätzlich Energie bekommt. Ansonsten gibt es keine Änderungen zu den Regeln von Modul 1.



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

