Der Nebel raubt ihnen schnell ihre Heimat.
Kein Verschlungener kam je zurück.

Sie müssen ihre Heimat sofort verlassen.
Sie müssen ihre Boote erreichen.
Sie müssen sehr schnell sein.
Es ist ihre letzte Chance!

Kannst Du ihnen helfen?
Kannst Du sie retten?

Inhalt Seite

1. Story/Spielziel 1
2. Spielmaterial 1
3. Spielaufbau 2-3
4. Spielablauf 4-5
5. Bewegungen 6-8
6. SOLO-Spiel 9
7. Optionen 10
8. Erweiterungen 11

Eine **Video-Regelerklärung** findest Du unter **www.xollox.de/fog**.
Kickstarter: *www.kickstarter.com/projects/xollox/the-fog* | **Facebook**: *www.facebook.com/XOLLOXGames*

Einleitungs-/Familienspiel *(1-4 Spieler)* → *Anleitung ohne die grün hinterlegten Texte*
Kennerspiel *(1-6 Spieler)* → *Gesamte Anleitung einschließlich grünem Text*

1. Story und Spielziel

Zerados, einzige, aber traumhafte Insel im Großen Meer und die Heimat vieler Stämme wie den Xamas, Yamati, Yadelos, Xondos wird seit Wochen von einer mysteriösen riesigen dunklen Nebelwand bedroht. Erst nur fern am Horizont zu sehen, erreichte die Nebelwand eines Tages ihre Insel. 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, Weise und andere – oder wer von ihm „verschluckt“ wurde, kam je wieder zurück.

Bis auf ein letztes Dorf an der Ostküste bei der Xappalos-Bucht wurde bereits die gesamte Insel vom Nebel verschluckt. Alle Stämme bauten in den letzten Wochen hastig Boote in dieser Bucht, um dem Nebel doch noch zu entkommen. Ihre einzige Hoffnung ist eine uralte Legende, welche über Generationen & Jahrhunderte weitergegeben wurde – ihre ursprüngliche Heimat Yamagi, das magische Land. Irgendwo weit gen Osten soll sie liegen.

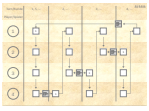
Sie dachten sie hätten mindestens noch ein oder zwei Tage in denen sie geordnet einschiffen könnten. Doch plötzlich wird der Nebel immer schneller und alle – Häuptlinge, Älteste, Seefahrer, Krieger und Stammesmitglieder – rennen in purer Panik los, um die Boote noch zu erreichen und loszufahren bevor der Nebel sie erreicht.

Hoffentlich können möglichst viele von ihnen gerettet werden. Es ist an Dir/Euch …

Du spielst einen Hüter 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 Spieler der am meisten Rettungspunkte sammelt gewinnt das Spiel gegen den Nebel und die anderen Spieler und wird die geretteten Insulaner und Ihre Boote auf der Reise zu Ihrer ursprünglichen Heimat Yamagi führen.

2. Spielmaterial

1 Spielfeld

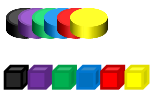

2 Zugtableaus

1 Aufbauhilfe

1 Wertungshilfe

Für jede der 6 Spielerfarben gibt es:
20/15 große Plastikscheiben („Spielstein“)

2 kleine Holzscheiben („Spielermarker“)


2 Holzwürfel („Zählstein“)

6 Spielerhilfen

6 Bewegungs-punkteleisten

3 grüne Sanduhren (60 Sek.)

2 schwarze Sanduhren (40 Sek.)

2 Holzwürfel grau/beige („Marker“)

36 Hindernisse (Treibholz, Felsen, Loch)

4 Wald

1 Nebelwand

25 Bootserreichungs-Bonus (je 5 der Werte 1-5)

4 Bootswertung

5 Bewegungspunkte
(SOLO-Spiel)

60 Insulaner (weiß) and 32 Insul. (grau) mit je einer farbigen Person und einer Bewegungsabbildung

Es gibt 5 verschiedene Stämme in je einer Farbe (grün, schwarz, lila, blau und rot)

Es gibt 5 verschiedene Personentypen:

Häuptling

Älteste

Seefahrer

Krieger/Amazone

Stammesmitglieder

Je Farbe gibt es: 1 Häuptling und 2 Stammesmitglieder; alle anderen gibt es 1 Mal mehr als im Boot abgebildet.

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

3. Spielaufbau (2-6 Spieler)

(1) Wähle Spielfeldgröße: groß (2-6 Spieler) oder klein (2-4 Spieler → weniger Insulaner und kürzere Spielzeit)

- groß: nutze das gesamte Spielfeld mit allen 5 Booten
  lege alle Insulaner- und Hindernis-Plättchen neben dem Spielfeld bereit
- klein: nur das Feld innerhalb der dicken Linie und die 3 mittleren Boote werden genutzt
  lege folgende Plättchen bereit: 32 Insulaner (grau) und 15 Hindernisse
  stattdessen: 32 Insulaner (weiß) in den mittleren Bootsfarben (blau/schwarz/rot) + 15 Hindernisse
  3 Spieler-Spiel: entferne je 1 Stammesmitglied in rot und blau

(2) Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und erhält die Anzahl Spielsteine gem. Tabelle unten (2-Spieler: wähle je 2 Farben)

(3) Jeder Spieler erhält eine 7er-Bewegungspunkteleiste und einen Spielermarker in seiner Farbe den er auf die 7 legt

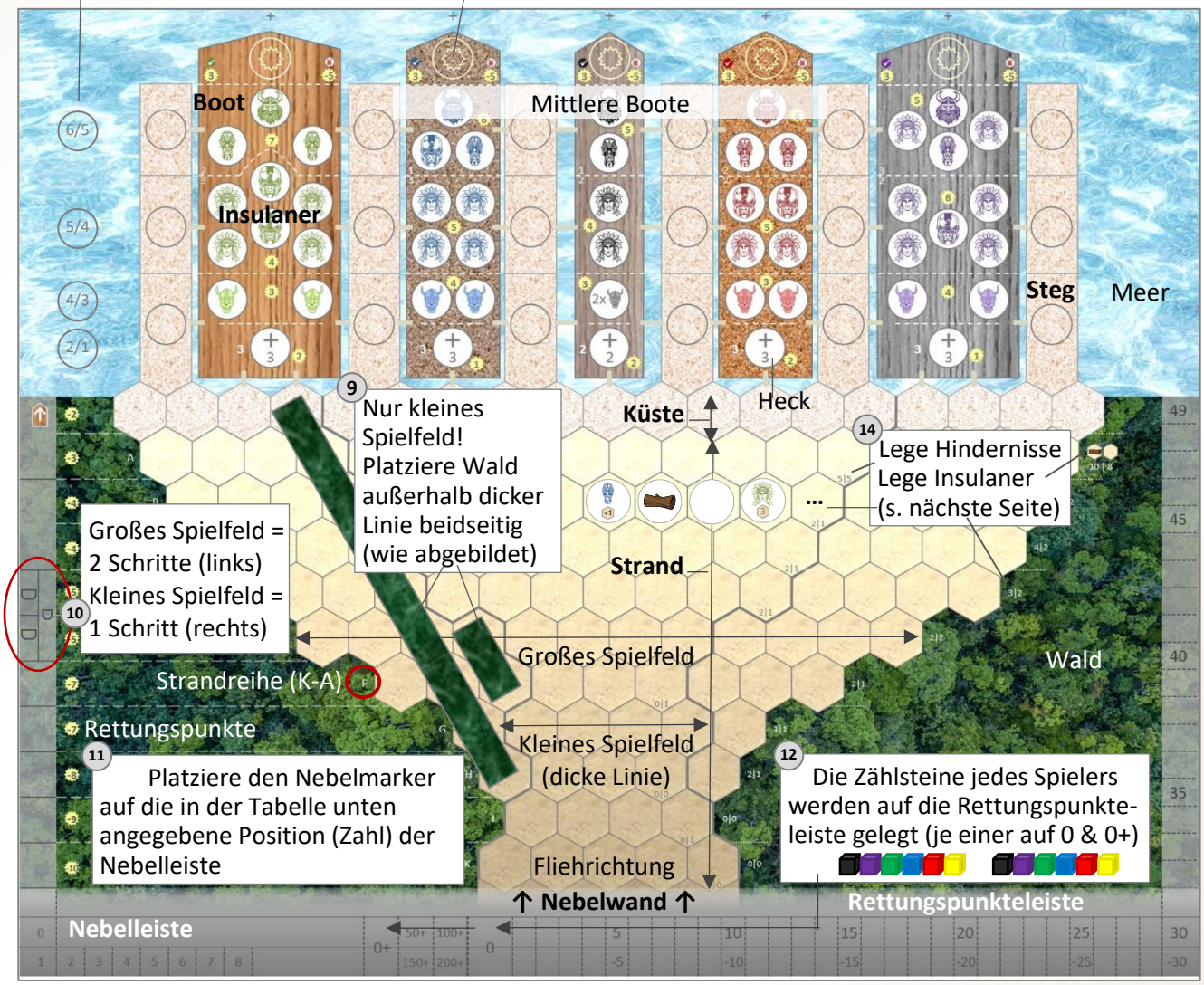
(4) Jeder Spieler erhält eine Spielerhilfe
Stattdessen: Spielerhilfe mit

(5) Ein Startspieler wird per Zufall ausgewählt

(6) Lege je Feld (von oben nach unten) zufällig eine Seite des jeweiligen Bootswertungsplättchen (6/5, 5/4, 4/3, 2/1)
Für 1. Spiel: 6 | 5 | 4 | 2

(7) Die Bonusplättchen Bootserreichung (5-1) werden im oberen Teil jedes gespielten Bootes als offener Stapel platziert (höchster Wert oben, absteigend sortiert)

(8) Wertungshilfe neben den Spielplan bereitlegen



(2) (11)

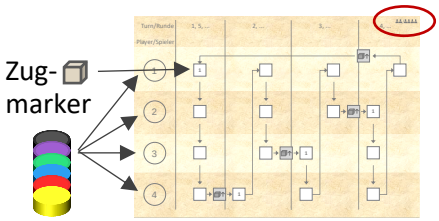
Spielfeldgröße	Groß					Klein		
Spieleranzahl	2	3	4	5	6	2	3	4
Spielsteine	2x15	20	15	12	10	2x8	10	8
Nebelmarker	4	6	4	2	1	1	2	1

(13) Lege das Zugtableau neben das Spielfeld (s. nächste Seite)

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

13 Zugtableau auswählen und auslegen

- Wähle das Zugtableau gem. Spieleranzahl aus (👤 oben rechts) und lege es neben das Spielfeld. Platziere Zugmarker auf oberes linkes Quadrat.
- 3-6 Spieler: vom Startspieler aus wird im Uhrzeigersinn ein Spielermarker je Spieler auf die linken Kreise gelegt (von oben nach unten)
- 2 Spieler: Der Startspieler legt seine Spielermarker (der 2 gespielten Farben) auf die Position 1 & 3, der andere Spieler auf 2 & 4

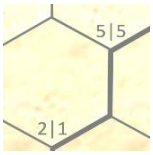


14 Plättchen platzieren

Großes Spielfeld

- Platziere zufällig in jede der Strandreihen K bis A die Anzahl *Hindernis-Plättchen*, die an der rechten Seite jeder Strandreihe angegeben ist (linke Zahl). Dabei ist folgendes zu beachten:
  - es dürfen sich maximal 3 Hindernisse berühren (als Gruppe)
  - es dürfen insgesamt maximal 3 Hindernisse den Wald direkt berühren

Kleines Spielfeld



- Platziere alle *Insulaner-Plättchen* zufällig auf die Felder des Spielfeldes – Reihe für Reihe, beginnend mit Reihe K. Lasse dabei jeweils zufällig so viele Lücken (freie Felder) in der Reihe wie an der rechten Seite jeder Strandreihe angegeben ist (rechte Zahl).
  Es kann vorkommen dass in der letzten Reihe (A) mehr freie Felder sind als angegeben. Dies ist in Ordnung und geschieht, wenn vorher Insulaner aussortiert wurden. Wähle die zusätzlichen Freifelder ebenfalls zufällig aus.

15 Eventuelle Auswahl und Aufbau von möglichen Optionen oder Erweiterungen (siehe Abschnitte dazu)

- Spiel mit Sanduhr - Intensiviert das Spielgefühl des rasch näherkommenden Nebels deutlich
- Mindestbesatzung - Boote benötigen eine Mindestbesatzung um abzufahren / gewertet zu werden
- Individ. Bootspunkte - Jeder Bootsbereich hat individuelle Rettungspunkte
- Team Play - In Gruppen gegeneinander spielen
- 2-Spieler anspruchsv. - Jeder der beiden Spieler spielt 3 verschiedene Farben (nur großes Spielfeld)
- Erweiterungen 1-5 - Nebelunsicherheit, Unvorhergesehene Ereignisse, Aufgaben, Aktionskarten

16 Nicht benötigtes Material wird zurück in die Spielschachtel gelegt. Der Aufbau ist abgeschlossen!

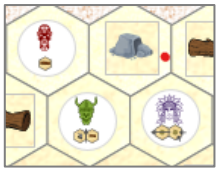
© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

4. Spielablauf (2-6 Spieler)

Das Spiel besteht aus 3 Phasen, wobei jede Phase einmal durchlaufen wird.

1. **Auswahl**
   Es werden nach vorgegebener Weise nacheinander alle auf dem Spielplan liegenden Insulaner (Plättchen) ausgewählt – durch Darunterlegen eines eigenen Spielsteins.
2. **Bewegung**
   Es wird rundenbasiert gespielt – angezeigt durch den Nebelmarker. Das Spiel endet, sobald der Nebelmarker die Küste erreicht hat. Die Zugreihenfolge wird durch das Zugtableau vorgegeben.
   Je Runde macht jeder Spieler einen Zug indem er seine 7 verfügbaren Bewegungspunkte für verschiedene mögliche Bewegungen seiner Insulaner nutzt – und damit diese zu den Boote bewegt (um sie vor dem Nebel zu retten). Anschließend bewegt sich der Nebel(marker) (einen Schritt) vorwärts und es wird geprüft ob Insulaner vom Nebel verschluckt wurden. Vom Nebel verschluckte Insulaner sind nicht mehr spielbar.
3. **Wertung**
   Es werden Rettungspunkte in mehreren Wertungskategorien vergeben (positive und negative):
   Erreichen eines Bootes, Erreichen des eigenen Bootes, verlorene Insulaner, Bonuspunkte

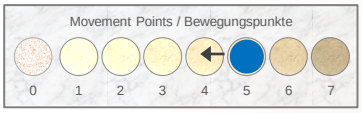
Phase 1 – Auswahl



- In der Auswahlphase beginnt der Spieler der ganz unten (letzter) auf dem Zugtableau ist.
- Es wird abwechselnd von unten nach oben und zurück nach unten gespielt usw.
  Bsp. 3 Spieler: Letzter → Mitte → Erster → Erster → Mitte → Letzter → Letzter → …
- Der Spieler rechts vom Startspieler (unten auf dem Zug-Tableau) wählt als erster ein Insulaner-Plättchen auf dem Spielfeld aus und platziert einen eigenen Spielstein darunter.
- Nun macht der nächste Spieler seinen Zug durch Auswahl eines noch nicht ausgewählten Insulaners (ohne Spielstein darunter).
- Dies wird so lange wiederholt bis alle Plättchen verteilt sind. Jeder Spieler muss nun gleich viele Spielsteine mit Insulaner-Plättchen auf dem Spielplan besitzen.

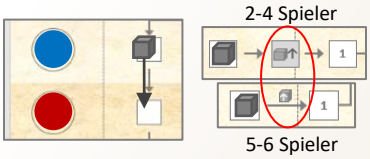
Phase 2 – Bewegung

- Der Startspieler (oberster auf dem Zugtableau) startet. Er ist der aktive Spieler.
- Der aktive Spieler hat in seinem Zug **7 Bewegungspunkte (BP)** für die Ausführung verschiedener Bewegungen zur Verfügung – die er beliebig auf seine Insulaner aufteilen kann.
  Nach jeder Bewegung wird die Bewegungsleiste um die genutzten BP reduziert.
  Der Zug des aktiven Spielers endet, wenn keine Bewegungspunkte mehr übrig sind oder er keine Insulaner mehr setzen kann oder will.

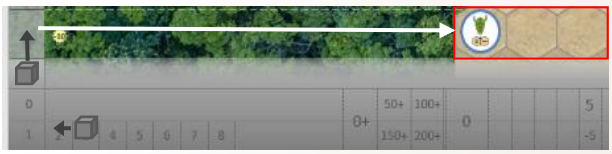


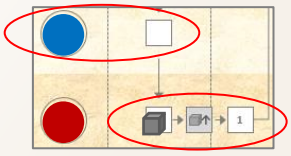
  Es müssen nicht alle Bewegungspunkte genutzt werden. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen.
  → **Bewegungen und Bewegungspunkte werden im nächsten *Abschnitt „Bewegungen“* näher erläutert.**

- Am Ende seines Zuges setzt der aktive Spieler den Zugmarker auf dem Zugtableau entlang der Pfeile vertikal oder horizontal auf die nächste Position (Quadrat).
  - <u>Vertikale Bewegung</u>: Der farbige Spielermarker links vom Zugmarker zeigt den neuen aktiven Spieler an.
    Der nun aktive Spieler macht seinen Zug.



  - <u>Horizontale Bewegung</u> (auf ein Nebelmarkersymbol):
    Der Nebelmarker auf der Nebelleiste wird auf das nächste Feld gezogen (nächst kleinere Zahl bzw. später Richtung Küste).
    In diesem Fall wird sofort geprüft ob Insulaner vom Nebel verschluckt wurden (sich nun also in der Strandreihe des Nebelmarkers befinden – siehe weißer Pfeil). Dies ist ab Strandreihe (K) möglich.
    Falls ja werden diese Spielsteine (einschl. Insulaner-Plättchen) umgedreht. Sie können nicht mehr gespielt werden.
    Der Zugmarker wird auf das nächste Feld (mit einer „1“) bewegt.
    Derselbe Spieler ist nun erneut aktiver Spieler (Doppelzug) und macht seinen Zug.





- Dies wird wiederholt bis der Nebelmarker das letzte Feld an der Küste erreicht hat oder kein Spieler mehr Insulaner zum Bewegen hat. Nun folgt die Wertung.

Phase 3 – Wertung

- Nun werden die **Rettungspunkte (RP)** vergeben. Hierfür werden die Wertungskategorien 1-5 nacheinander gewertet (für jeweils alle Spielerfarben) und auf der Rettungspunkteleiste abgetragen.

1.	+ 3 RP	Für jeden Insulaner der im übereinstimmenden Boot seiner (Stammes)Farbe ist
2.	– 5 RP	Je Boot in dem die Spielerfarbe nicht vertreten ist (Heck zählt nicht dazu)
3.	+ ? RP	Je Bootsbereich A–D: Je Insulaner in diesem Bereich die links angezeigten Punkte (unabhängig von der Farbe/ dem Stamm)
4.	– ? RP	Je im Nebel verlorenen Insulaner die in dieser Reihe links abgebildeten RP
5.	+ ? RP	Die Gesamtpunktzahl der Bonus-Plättchen

- Insulaner die sich unterhalb eines anderen Insulaners befinden werden dennoch normal gewertet.
- Insulaner auf dem Steg gelten auch als gerettet (halten sich aussen am Boot fest), bringen aber keine RP ein.

- 3-6 Spieler: Der Spieler mit den meisten Rettungspunkten gewinnt gegen The FOG und die anderen Spieler.
- 2 Spieler: Es gewinnt der Spieler, von dem keine der beiden Spielerfarben die geringste Punktzahl aufweist.
  Beispiel: Spieler 1 (rot 65 RP, gelb 30 RP), Spieler 2 (grün 40 RP, blau 35 RP) → Spieler 2 gewinnt
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der weniger Insulaner im Nebel verloren hat, danach wer mehr Stammes-mitglieder gerettet hat. Sollte dann noch Gleichstand bestehen so haben all diese gegen The FOG gewonnen.

Beispiel je Wertung (Nummer):

1: Es ist das grüne Boot! Blau und Gelb erhalten 0 RP, da kein grüner Insulaner dabei ist. Rot hat einen grünen Insulaner und erhält 3 RP.

2: Da alle 3 Player (Blau, Gelb, Rot) mindestens einen Insulaner in diesem Boot haben erhält keiner negative RP für dieses Boot.

3: Für diesen Bootsbereich gibt es 4 RP je darin vorhand. Insulaner; Blau hat 2 Insulaner (8 RP), Gelb und Rot je 1 (je 4 RP)

4: Blau hat 2 Insulaner verloren (1x -2RP und 1x -3RP) und erhält -5 RP; Gelb hat 1 Insulaner verloren und erhält -3 RP

Anmerkung 2-Spieler-Spiel: Es ist wichtig die beiden Farben in allen 3 Phasen wirklich getrennt zu spielen/nutzen. In Auswahl und Bewegung abwechselnd gem. Zugtableau. Auch die Zuordnung von Bootserreichungs-Bonusplättchen zur korrekten Spielerfarbe ist wichtig.

5. Bewegungen

- Die möglichen Bewegungen unterscheiden sich zwischen Strand, Küste/Stege und Boote.
- Bewegungen dürfen nie dazu führen, dass ein Insulaner am Ende seiner Bewegung in einer nicht zulässigen Situation ist (auf einem anderen Insulaner am Strand, auf einem Hindernis, im Wald oder im Wasser)
- Ein Hindernis ist ein Hindernis – egal wie es aussieht. Spieltechnisch gibt es keine Unterschiede.

Strand

- Es gibt 5 (6) verschiedene Bewegungen (Fähigkeiten), die alle Insulaner ausführen können.
  Die notwendige Anzahl an Bewegungspunkten (BP) hängt von der Art der Bewegung ab.
- 3 (4) dieser Bewegungen können „*verbessert*“ ausgeführt werden für zusätzliche Bewegungspunkte (BP).
- Jeder Insulaner (Plättchen) hat zudem unten abgebildet: eine spezielle Bewegungs-Fähigkeit (die er besonders gut kann – also für weniger BP) oder eine spezielle Eigenschaft.
- Eine Bewegung (und deren BP) besteht aus der Grundbewegung (Jeder/Speziell) plus evtlueller Verbesserung.
- Jede Bewegung **muss stets auf einem leeren Feld enden** (kein Insulaner oder Hindernis) **bevor die nächste Bewegung starten kann** (Ausnahme „*verbessert*“ – siehe unten).

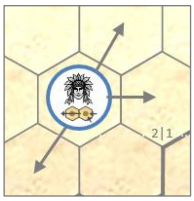
- *Es wird empfohlen im ersten Spiel ohne die „verbesserten“ Bewegungen (s.u. in grau) zu spielen!*
- Die verbesserten Bew. Zwängen, Überqueren und Überspringen **benötigen immer eine 2. beliebige Bewegung.** Der Insul. darf sozusagen auf einem besetztem Feld (Insulaner, Hindernis) einmalig temporär zwischenlanden.

Folgende Bewegungen (Fähigkeiten) können alle Insulaner ausführen (reduziert mit entsprechender Abbildung):

Rennen

Zu einem benachbarten freien Feld rennen (auch rückwärts)

Jeder 1 BP

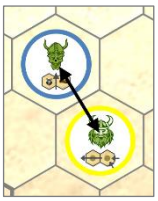


Rennen für 1 BP

Platztausch

Tauschen mit einem benachbarten Insulaner

Jeder 1 BP

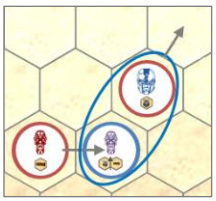


Tauschen für 3 BP

Schieben

Bis zu 2 Insulaner geradeaus oder schräg schieben (Geschobene müssen aber in gleiche Richtung)

Jeder 3 BP
Speziell 2 BP



Schieben von 2 Insulanern für 3 BP (hat andere Fähigkeit)

Verbessertes Schieben

Grundbeweg. = 3/2 BP
Verbess. Bew. = +2 BP

→ bis zu 3 Insulaner schieben

→ verwinkelt schieben

Schieben mit Schieben-Fähigkeit = 2 BP
Verbessert = 2 BP

Verbessertes Schieben für 4 BP (2+2 BP)

Überqueren

Überqueren eines Hindernisses (gerade oder schräg)

Jeder 4 BP
Speziell 2 BP

Überqueren für 2 BP (hat Überqueren-Fähigk.)

Verbessertes Überqueren

Grundbeweg. = 4/2 BP
Verbess. Bew. = +2 BP

→ über besetztes Feld

Benötigt 2. Bewegung zu einem leeren Feld

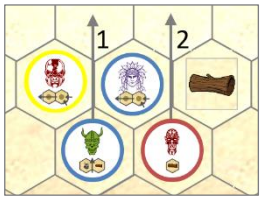
Überqueren ohne Überqueren-Fähigkeit = 4 BP
Verbessert = 2 BP
Rennen = 1 BP

Verbess. Überqueren für 7 BP (1. Bew. 4+2BP, 2. Bew. 1BP)

Zwängen

Zw. 2 Insulanern/Hindernissen/ Wald hindurchzwängen

Jeder 4 BP
Speziell 2 BP



Zwängen mit Zwängen-Fähigkeit für 2 BP (1) – ohne für 4 BP (2)

Verbessertes Zwängen

Grundbeweg. = 4/2 BP
Verbess. Bew. = +2 BP

→ über besetztes Feld

Benötigt 2. Bewegung zu einem leeren Feld

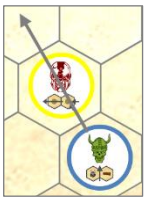
Zwängen mit Zwängen-Fähigkeit = 2 BP
Verbessert = 2 BP
2. Zwängen = 2 BP

Verbess. Zwängen für 6 BP (1. Bew. 2+2BP, 2. Bew. 2BP)

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

Überspringen

Überspringen eines Insulaners (nur gerade)



Jeder	3 BP
Speziell	2 BP

Überspringen für 3 BP (hat andere Fähigkeit)

Verbessertes Überspringen

Grundbeweg. = 3/2 BP
Verbess. Bew. = +2 BP

→ auch schräg möglich

→ über besetztes Feld

Benötigt 2. Bewegung zu einem leeren Feld

Überspringen ohne Überspr.-Fähigkeit = 3 BP
Verbessert = 2 BP
Rennen = 1 BP

Verbess. Überspr. für 6 BP (1. Bew. 3+2BP, 2. Bew. 1BP)

Folgende Bewegungseigenschaften können nur die Insulaner nutzen, welche die entsprechende Abbildung haben:

Multitalent 3

Dieser Insulaner kann Zwängen und Überqueren für jeweils 3 BP ausführen

Ausdauer +1

Am Ende aller aktiven Bewegungen eines Insulaners in einem Zug darf dieser noch 1 zusätzliches Feld rennen (falls möglich)

Zusammenfassung/Kurzübersicht (Bewegungsmöglichkeiten und notwendige Bewegungspunkte)

		Jeder	Speziell	Verbessert
Rennen	zu einem benachbarten freien Feld	1	--	
Tauschen	mit einem benachbarten Insulaner	3	--	
Schieben	bis zu 2 Insulaner in einer Reihe	3	2	+2 → 3 Insulaner / verwinkelt
Zwängen	zw. 2 Insulanern/Hindernissen/Wald	4	2	+2 +X → über belegtes Feld
Überqueren	eines Hindernisses (gerade/schräg)	4	2	+2 +X → über belegtes Feld
Überspringen	eines Insulaners (nur gerade)	3	2	+2 +X → über belegtes Feld/schräg
Multitalent	/ für 3 BP	--	3	+2 +X → siehe obige Fähigkeiten
Ausdauer	wenn mind. 1 BP → Zug-Ende +1	--	+1	

+X = benötigt 2. Bewegung

- Mit Ausnahme von Rennen sind alle anderen Bewegungen **nur vorwärts (Richtung Boote) bis max. seitlich (90 Grad) durchführbar**, jedoch niemals rückwärts (gegen die Laufrichtung).

Rückwärts rennen ok, Fähigkeiten oder Eigenschaften nutzen nicht

Küste/Stege ≋

- Die Küste/Stege bieten etwas mehr Platz, dadurch ist es möglich an anderen Insulanern vorbeizulaufen.
- Jeder Steg besteht aus genau 3 Feldern.
- **Die speziellen Beweg.-Fähigkeiten /-Eigenschaften – mit Ausnahme von Ausdauer – gelten hier nicht mehr.**
- Die Standard-Bewegung bleibt das Rennen: 1 Schritt zum Nachbarfeld benötigt 1 BP.
- Ein Insulaner muss seine Bewegung auf einem freien Feld beenden oder einem Feld mit nur einem Insulaner darauf (Hinfallen – siehe unten). Die max. Anzahl Insulaner auf einem Feld am Ende eines Zuges ist somit 2!
- Wenn ein Insulaner auf/über ein Feld bewegt wird mit bereits 1 Insulaner darauf gilt Folgendes:

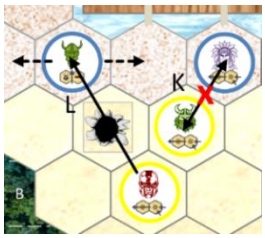
  Anrempeln: Beim Vorbeirennen darf der andere Insulaner seitlich/rückwärts auf ein angrenzendes Feld bewegt werden (sogar zurück auf den Strand, aber nicht in ein Boot).

  Hinfallen: Wenn der Insulaner auf diesem Feld anhält fällt er auf den dortigen Insulaner drauf (setze den Spielstein auf den anderen).
  Falls der untere Insulaner sich bewegen möchte benötigt er 1 zusätzlichen BP (also 2) für den ersten Schritt (um den darauf liegenden Insulaner wegzubewegen).

- Ein Insulaner kann auf einem Feld mit hingefallenen Insulanern nicht anhalten, sondern muß vorbeirennen. Dies kostet +1 BP (also 2) und der obere Insulaner – der gerade aufsteht – wird dabei angerempelt.
- **Steg-Ausnahme in der letzten Spielrunde**:
  Es dürfen sich mehr als 2 Insulaner auf einem Feld befinden. Jeder Neue wird oben auf die anderen gesetzt. Die anderen Regeln für Anrempeln und Hinfallen gelten weiterhin – vorbeirennen = anrempeln des obersten Insulaners, jeder Insulaner unterhalb des Obersten benötigt insg. +1 BP (also 2) um sich wegzubewegen.
  Ein Insulaner auf dem Steg darf aber nicht mehr (passiv) zur Küste zurückbewegt werden (er hält sich am Boot fest)

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

Übergang Strand zur Küste → ≋



- Es ist nicht möglich Interaktionen von Strand-Insulanern mit Küsten-Insulanern mittels den Beweg.-fähigkeiten Tausch (K), Schieben, Zwängen und Überspringen zu haben.
- Es ist aber möglich Deinen Insulaner vom Strand durch Rennen, Zwängen, Überqueren oder Überspringen auf ein Küstenfeld mit Insulaner darauf zu bewegen (L).
  Befindet sich dort 1 Insulaner kann er weiterrennen (Anrempeln) oder hinfallen.
  Befinden sich dort bereits 2 Insulaner so muss er weiterrennen (Anrempeln).
- Es ist möglich beim Schieben den vordersten geschobenen Insulaner (passiv) vom Strand aus auf ein freies/besetztes Küstenfeld (mit maximal 1 Insulaner darauf) zu schieben.

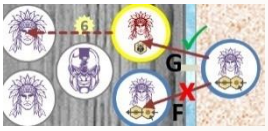
Boote

- Das Boot ist in mehrere Bereiche (A-D) eingeteilt – durch weiße gestrichelte Linien getrennt:
  - Die vorderen Bereiche sind Einzelplätze für die verschiedenen Insulaner-Typen.
  - Der hinterste Bereich ist allgemeines Heck in den jeder beliebige Insulaner gehen kann, solange die Maximalkapazität nicht erreicht ist (diese entspricht der angezeigten Zahl).
- Für Bewegungen von Insulanern in das oder im Boot gelten folgende Regeln:
  - **Jeder Insulaner kann in jedes Boot einsteigen unabhängig vom Stamm (Farbe).**
  - Der Bootseinstieg (A) kostet 1 BP (nur Plätze auf gleicher Seite/ Mitte erreichbar).
  - Es kostet 2 BP um die Bootsseite (B) oder den Bootsbereich zu wechseln.
    Dies ist auch über eigentlich unzulässige Plätze hinweg möglich.

  - Ein Insulaner muss stets einen zulässigen Platz einnehmen:
    - gleicher Insulaner-Typ (C) oder im Heck
    - der Platz muss frei sein (Ausnahme „Vertreiben“ - siehe unten)
  - Von der Küste aus kann nur das Heck erreicht werden.
  - Vom Steg aus kann ein Insulaner den jeweiligen Bootsbereich daneben erreichen (s. Planken).

- Der erste Insulaner der einen Einzelplatz (nicht Heck) erreicht erhält dafür das oberste Bonusplättchen dieses Bootes und sein Spieler platziert es verdeckt vor sich (im Spiel zu zweit zu der entsprechenden Spielerfarbe), der Zweite erhält das Nächste usw. – bis alle Plättchen vergeben wurden.

- „Vertreiben“: Ein Insulaner kann einen bereits besetzten Einzelplatz in einem Boot einnehmen, wenn
  a) kein freier Einzelplatz für die gleiche Anzahl BP erreichbar ist
  b) er vom Stamm dieses Bootes ist (gleiche Farbe)
  c) der Insulaner auf dem Platz *nicht* vom Stamm dieses Bootes ist (andere Farbe) (G/F)



  Ist all dies erfüllt wird der neue Insulaner auf den Insulaner im Boot gesetzt. Beide werden später für diesen Einzelplatz gewertet.

Stattdessen: Der Insulaner vom Steg wird auf diesen Einzelplatz gesetzt. Der vertriebene Insulaner geht auf den nächstbesten freien Platz im Boot in dieser Reihenfolge:
a) gleicher Bootsbereich
b) anderer Bootsbereich
c) Heck (auch falls die max. Kapazität bereits erreicht ist - niemand wird je vom Boot vertrieben!)

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

6. SOLO-Spiel

Die Solovariante kann sowohl als Familien- als auch als Kennerspiel gespielt werden.

Ziel

Ziel ist es so viele Rettungspunkte wie möglich zu erhalten unter Berücksichtigung der Szenario-Vorgaben.

Aufbau

Auswahl eines 1-Spieler-Szenarios.

Aufbau wie im 3-6 Spieler Spiel mit folgenden Abweichungen in den einzelnen Aufbaupunkten:

- 2: Der Aufbau kann mit oder ohne Spielsteine (in beliebiger Farbe) durchgeführt werden. Die Spielsteine dienen in diesem Fall ausschließlich dem besseren Greifen.
- 3: Es wird die 10er-Bewegungspunkteleiste verwendet. Der Marker wird auf die 10 (großes Spielfeld) oder 9 (kleines Spielfeld) gelegt.
- 5: entfällt
- 6: es werden die Plättchen 5, 4, 3, 1 auf die Felder von oben platziert
- 7: entfällt
- 11: Startposition Nebelmarker: 1 – im Standard für beide Spielfeldgrößen (0 – im Expertenmodus)
- 12: Platziere 2 Zählsteine einer beliebigen Farbe
- 13: Folgendes Zugtableaus wird genutzt:
  - für kleines Spielfeld das 3-Spieler-Zugtableau
  - für großes Spielfeld das 5-Spieler-Zugtableau

  Die Bootsmarker (= Spielermarker der teilnehmenden Bootsfarben) werden auf dem Zugtableau von oben nach unten gemäß den Booten (Farben) platziert (von links nach rechts – ganz oben ist das ganz linke Boot).
  Beispiel: für das große Spielfeld: grün (1), blau (2), schwarz (3), rot (4), lila (5)
- 14: Aufbau der Hindernisse und Insulaner-Plättchen wie im Szenario abgebildet.
  Tipp: Das Aufbauen ist einfacher, wenn Du die Plättchen nach Farbe und ggfs. sogar Insulanertyp vorsortierst
- 15: Ist „Alle Boote müssen abfahren“ ein Szenario-Ziel, so wird mit Mindestbootsbesatzung (Option 2) gespielt.
- Bewegungspunkte (Plättchen): Diese sind hier abhängig von der Bootsgröße (große Boote = mehr BP).
  Die Bewegungspunkte-Plättchen werden oberhalb des jeweiligen Bootes platziert (oder dem Zugtableau):

	Großes Spielfeld	Kleines Spielfeld
Große Boote (grün/lila)	10 BP	
Mittlere Boote (blau/rot)	9 BP	9 BP
Kleine Boot (schwarz)	7 BP	7 BP

Bewegen

- Es wird auch beim 1-Spieler-Spiel entsprechend Zugtableau gezogen.
  ABER: Die aktive Farbe des Zugtableaus bezieht sich hier nicht auf Spielsteine (falls genutzt), sondern ausschließlich auf die jeweilige Farbe der Insulaner auf den Plättchen.
  Das heißt z.B. für das große Spielfeld: im 1. Zug dürfen die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte (10 BP) nur für Insulaner des grünen Stammes genutzt werden, im 2. Zug (9 BP) nur für den blauen Stamm, usw.
- Anrempeln an Küste oder Steg: das Versetzen des Angerempelten entfällt
  Expertenmodus: Jedes Anrempeln oder Hinfallen bringt -1 Rettungspunkt

Wertung

- Spielende und Wertung erfolgen analog – mit folgender Ausnahme:
  Es entfallen die Wertungen für kein Insulaner im Boot, Mindestbootsbesatzung und Bootserreichungsbonus.
  Wertungen in Spieler(farbe) werden stattdessen stets auf alle Insulaner angewendet.
  Je nicht erreichter Mindestvoraussetzung werden die angegebenen Punkte abgezogen.
- Entsprechend den erreichten Punkten siehst Du auf der Szenario-Beschreibung Deine erreichte Rettungs-Stufe.

7. Optionale Spielvarianten

1. Sanduhr *Spieldauer: deutliche Verkürzung (garantiere Zugzeiten)*

Diese Variante ist für Spieler die ein noch realistischeres und intensiveres Spielgefühl des rasch näherkommenden Nebels wünschen und mit zeitlichem Druck umgehen können und wollen.

Es kann wahlweise mit der 60 Sekunden Sanduhr oder der 40-Sekunden Sanduhr gespielt werden.

3. Spielaufbau (15): Die jeweiligen Sanduhren werden neben dem Spielplan bereitgelegt

4. Bewegung (Phase 2): Zu Beginn seines Zuges dreht der aktive Spieler eine Sanduhr um.
Er hat nun maximal die Sanduhr-Zeit zur Verfügung, um seinen Zug auszuführen. Mit Ablauf der Sanduhr endet auch der Zug des aktiven Spielers. Eventuell übrige Bewegungspunkte verfallen.

2. Mindestbootsbesatzung *Spieldauer: keine Auswirkung*

Diese Variante ist für Spieler die eine zusätzliche Komplexität durch Unsicherheit bzgl. der Wertung von Insulanern im Boot wünschen – da nicht abfahrende Boote nicht gewertet werden.

3. Spielaufbau (15): Es ist kein zusätzlicher Aufbau notwendig.
Die kleinen Zahlen in den oberen Bootsbereichen (A und B) werden in diesem Spiel genutzt.

4. Wertung (Phase 3): Die 1. Wertungskategorie wird um folgende Wertung ergänzt:
Es wird für jedes Boot geprüft ob es abfährt. Um abzufahren müssen sich in den oberen Bootsbereichen (A und B) mindestens die jeweils angegebene Anzahl an Insulanern befinden.
Ein nicht abfahrendes Boot wird nicht gewertet (Wertung 2 und 3 entfallen für dieses Boot).
Die Spieler(farben), die am wenigsten Besatzung zu diesen beiden Bootsbereichen beigetragen haben, verlieren je 10 Rettungspunkte.

3. Individuelle Bootsbereichspunkte *Spieldauer: geringfügig länger (3. Wertung ist aufwendiger)*

Diese Variante ist für Spieler die weitere Entscheidungsoptionen wünschen durch individuelle Rettungspunkte je einzelnem Bootsbereich (statt 4 Bootsbereichswertungen nun 12 bzw. 20).

3. Spielaufbau (15): Es ist kein zusätzlicher Aufbau notwendig, aber Punkt (6) des Aufbaus entfällt.
Die in den einzelnen Bootsbereichen abgebildeten Rettungspunkte werden in diesem Spiel genutzt.

4. Wertung (Phase 3): Die 3. Wertungskategorie ändert sich wie folgt:
Je Boot und Bootsbereich und je Spielerfarbe: Anzahl der Insulaner in diesem Bootsbereich – multipliziert mit den in diesem Bootsbereich angezeigten Rettungspunkten.

4. Team Play *Spieldauer: etwas länger (Kommunikation untereinander)*

Diese Variante ist für Spieler die ein gemeinsames / semi-kooperatives Spielvergnügen wünschen.
Diese Variante setzt eine gerade Anzahl an Spielern voraus (4 oder 6).

Teamplay Möglichkeiten sind für 4 Spieler 2x2 sowie für 6 Spieler 2x3 oder 3x2.

3. Spielaufbau (15): Es ist kein zusätzlicher Aufbau notwendig. Zugtableaus gem. Gesamtspieleranzahl auswählen.

4. Wertung (Phase 3): Es muß im Vorfeld durch die Spieler abgestimmt werden welche Siegbedingung gilt:
   a) Das Team mit den meisten Gesamt-Rettungspunkten (aufsummiert) gewinnt.
   b) Das Team gewinnt, von dem keiner der Spieler die insgesamt geringste Punktzahl aufweist.

5. Anspruchsvolleres 2-Spieler-Spiel *Spieldauer: geringfügig länger (mehr Spielfarben)*

Diese Variante ist für Spieler die zu zweit spielen möchten – aber noch etwas anspruchsvoller.
Diese Variante ist nur auf dem großen Spielfeld anwendbar.

In dieser Variante spielt jeder Spieler 3 Farben (anstelle von 2)

3. Spielaufbau (15): Der Aufbau entspricht dem eines 6-Spieler-Spiels (u.a. Zugtableau für 6 Spieler)

4. Spielablauf (Phase 1-3): Es wird analog den 2-Spieler-Regeln gespielt

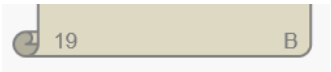
© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten

8. Erweiterungen

Diese Erweiterungen sind nicht Bestandteil des Kern-Spiels und ausschließlich Testversionen. Es ist nicht sicher ob und wie diese Erweiterungen jemals – ganz oder teilweise – mit dem Spiel veröffentlicht werden.

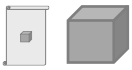
Die Erweiterungen sollten erst genutzt werden, wenn man mit dem Basisspiel gut vertraut ist.
Die Erweiterungen 2 bis 5 in Kombination mit der Sanduhr werden nur erfahrenen Spielern empfohlen.

Jede Erweiterung (1 bis 5) hat eine eigene Kartenfarbe und ein eigenes Symbol auf der Rückseite.
Jede Karte (je Erweiterung) besitzt unten links eine laufende eindeutige Nummer.
Jede Karte hat unten rechts einen Großbuchstaben abgebildet.
Auf die Nummern und die Buchstaben wird im Laufe der Anleitung Bezug genommen.



Alle Erweiterungen können beliebig miteinander kombiniert/gespielt werden.

Erweiterung 1 – Nebelunsicherheit



Erhöht die Unsicherheit der Nebelmarkerbewegung (statt 1 fixer Schritt sind 0, 1 oder 2 Schritte möglich)

3. Spielaufbau (15):

- Nimm 6 Karten „A“ (wenn großes Spielfeld gespielt wird) bzw. 5 Karten (kleines Spielfeld) und die 2 Karten „B“. Mische sie gut durch und lege sie als verdeckten Stapel neben das Spielfeld.
  (Option: Zur weiteren Erhöhung der Unsicherheit können 2 „A“-Karten durch 2 „C“-Karten ersetzt werden.)
- Lege so viele Zusatzkarten „A“ verdeckt auf diesen Stapel wie in der Tabelle unten für Euer Spiel angegeben ist.

Spielfeldgröße	Groß					Klein		
Spieleranzahl	2	3	4	5	6	2	3	4
Zusatzkarten „A“	6	8	6	4	3	2	3	2

4. Bewegung (Phase 2):

- Die Regel ändert sich wie folgt:
  „Am Ende seines Zuges setzt der aktive Spieler den Zugmarker auf dem Zugtableau entlang der Pfeile vertikal oder horizontal auf die nächste Position (Quadrat).
  Horizontale Bewegung (auf ein Nebelmarkersymbol):
  Die oberste Karte des Nebel-Unsicherheitsstapels wird aufgedeckt und offen neben den verdeckten Kartenstapel gelegt. Der Nebelmarker wird nun auf der Nebelleiste um so viele Felder vorwärtsbewegt (nächst kleinere Zahl bzw. später Richtung Küste) wie auf der Karte angegeben.“

© 2020 XOLLOX Games, Alle Rechte vorbehalten