

Felix Mertikat

EOS

Island of Angels



SPIELREGELN



EINLEITUNG

EOS – Island of Angels ist ein kompetitives Brettspiel für 1 bis 5 Spieler, das in der mystischen Welt von Amanun spielt. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Seefahrervölkern, die durch eine hoch spezialisierte Mannschaft aus bunten Charakteren repräsentiert werden. Sie wagen sich in die tückischen Gewässer, um nach Schätzen zu suchen, die versteinerten Engelswächter zu befreien und gegen die dämonischen Kräfte des Bösen zu kämpfen, welche die Herrschaft der Meere übernommen haben. Durch Heldentaten erlangen sie Ruhm im Namen ihrer Nation und die ruhmreichste Nation gewinnt das Spiel.

Inhalt

Spielmaterial	3	Ziel- und Abenteuerkarten	12
Spielaufbau	4	Aufwertungen	13
Überblick		Segeln	14
Allgemeine Regeln	6	Dämonen und Stärke	15
Spielende	6	Schutz	16
Zugübersicht	7	Engel	16
Erster Zug	7	Dämonenfürsten	17
Helden und Heldenaktionen	8	Heldentaten	18
Moral und Ränge	8	Module	19
Chronikaktionen und Ereignisse	9	Deluxe Spielmaterial	20
Aktionssymbole	10	Referenzen	21

Die Welt von EOS

Vor langer Zeit....

Die Insel Eos ist in grauer Vorzeit verschwunden. Legenden erzählen von goldenen Kreaturen, Engeln und riesigen Schätzen – und natürlich von Monstern. Was von der Insel übrig blieb, war ein blinder Fleck in der Mitte der Welt. Wo die Alten einst mit mächtigen Schiffen ihre Länder mit Waren und Menschen verbanden, ist die Reise zu Wasser zu einem aufwendigen und todesmutigen Unterfangen geworden. Kühne Abenteurer segelten noch immer über die Meere, aber seit langem nahmen die Kapitäne lieber Kämpfer als Seeleute mit.

Heutige Schiffsrouten führen um die Mitte der Welt herum, um die dicken, schwarzen Nebelschleier zu vermeiden, die dort hängen, wo Eos einst lag. Schiffe fahren wochenlange Routen, um die Insel zu umfahren. Immer wieder verschwinden Schiffe und ihre Besatzung spurlos – vor allem jene, die dem Nebel zu nahe kamen oder die alten Routen wiederbeleben wollten. Mögen die Götter ihren Seelen gnädig sein.

Das Zeitalter des Erwachens - der gute Südwind

Immer wieder versuchten mutige (oder dumme?) Seefahrer, den schwarzen Nebel um die Insel Eos zu durchdringen, um an die unzähligen Schätze dahinter zu gelangen – und niemand kam je zurück – bis auf Kareem. Vor sieben Jahren segelte er mit einer wackeren Mannschaft durch die Schatten und sein Schiff, die „Jasmina“, tauchte zwei Wochen später auf der anderen Seite wieder auf. Er hatte einen unermesslichen Schatz im Gepäck: Leanas – einen Engel.

Bei der Schilderung seiner Reise behauptete Kareem, er habe zufällig eine Felsformation vor sich entdeckt, kurz darauf seien sie auf Felsnadeln gestoßen, sodass sie die „Jasmina“ verlassen mussten, um sie zu reparieren. Sie suchten Schutz auf den umliegenden Felsen und erkundeten sie. Dabei stießen sie auf die Statue eines himmlischen Wesens. Kareem

behauptete schließlich, er habe diesen Engel erweckt. Der Engel, der ihm für seine Rettung dankbar war, vertrieb die Dämonen, beruhigte das Wasser und führte die Männer und Frauen schließlich aus dem Nebel heraus.

Dann machte er den Bewohnern von Amanun ein Angebot: Er würde sich in den Himmel erheben und als guter Südwind den Nebel von der Insel wehen und die Schifffahrtswege öffnen. Im Gegenzug verlangte er die Freilassung seiner Schwestern und Brüder, die dort auf der Insel Eos ausharrten, versteinert, belagert und von Dämonen umgeben.

Kareem wurde mit Unsterblichkeit (oder zumindest einem sehr langen Leben) gesegnet, kurz bevor Leanas sich in den Himmel erhob und verschwand. Nur wenige Augenblicke später kam ein Wind auf, der bis heute die schwarzen Nebel von Eos wegbläst, egal wie viel Rauch aus dem Schlund der Dämonen aufsteigt. Und so heuert Kareem eine neue Mannschaft an, um Leanas Mission zu erfüllen – und einige weitere mutige Kapitäne machen sich ihrerseits auf den Weg zur Insel, um den Jungbrunnen zu finden, gesegnet zu werden oder einfach nur Reichtum und Ruhm zu erlangen. Auch immer mehr Nationen wie Mespanne entdecken die Chance für sich und Lavalooan sieht endlich eine Möglichkeit, Frieden an seine Küsten zu bringen.

Die sieben Inseln

Die Welt von Amanun besteht aus sechs großen Inseln sowie dem nördlichsten Ausläufer des Kontinents Enastos und der riesigen Stadt Kusan.

„Die Sieben“, wie die Inseln und die Stadt auch genannt werden, sind ein Hort des Lebens, der Kultur und der Politik. Amanun wird von einem Rat regiert, der in Kusan tagt und aus drei Vertretern von jeder Insel und der Stadt, also 21 Delegierten, besteht. Der Sitz des Rates wird Keless genannt – nach dem Berg, auf dem die prächtige Halle vor über 1000 Jahren erbaut wurde – damals allerdings als Kornkammer der Götter.

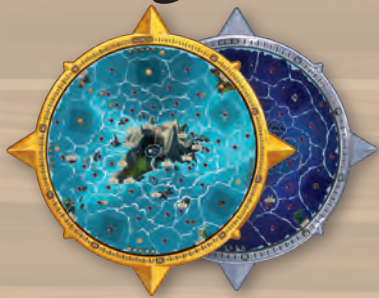
SPIELMATERIAL

Siehe S. 20 für das Material aus dem Deluxe-Upgrade.



6 Schildmarker

Allgemeines Spielmaterial



1 Spielbrett
(doppelseitig)



14 Engelskarten



12 Dämonen-
fürstenflüche



12 Dämonen-
fürstenplättchen



21 Heldentatenplättchen
(7xI, 6xII, 5xIII, 3xLake)



13 Trophäen für
Heldentaten



1 Dämonen-
fürstenfigur



60 Abenteuerkarten



20 Ereigniskarten



48 Aufwertungskarten



10 Einzelspielerkarten



1 Schicksals-
würfel



6 Dämonen-
Stärke-Marker
(doppelseitig)



17 Zielkarten



27 Moralwürfel



6 Dämonenfürst-
Platzierungsmarker
(nummeriert 1-6)



27 Rang-
scheiben



5 Übersichtsbögen



24 Gunstmarker



12 Engels-
figuren



1 Chronikleiste
(2-teilig)



5 Schutzleisten

Nationen-Spielmaterial

Jeder der fünf Nationen ist eine eigene Farbe und ein eigenes Symbol zugeordnet. Jede der fünf Nationen hat das folgende Spielmaterial, das nur für sie gilt und in ihrer Farbe gekennzeichnet ist (zum Beispiel gibt es 7 Würfel pro Nation, also insgesamt 35 Würfel). Kwanan haben zusätzlich: 1 Krakenkarte und 1 Krakenfigur.

DIE FÜNF NATIONEN SIND: BEISPIEL-SPIELMATERIAL FÜR NOOM:

Noom



4 Münzmarker



7 Nationswürfel



1 Schiffs-
figur



5 Arbeiterfiguren



1 Nationsbrett



1 Schiffskarte

Mespanne



Kusan



Die Gilde



Kwanan



4 Nations-
abenteuerkarten



5 Nations-
aufwertungskarten



24 Nationsmarker

Zusätzliches
Material für
Kwanan:



1 Krakenkarte



1 Krakenfigur

Wenn dies eure allererste Partie EOS - Island of Angels ist, stanzt zuerst vorsichtig alle Materialien aus den Stanztafeln aus, packt alle Karten aus und baut die Engels- und Dämonenfürstenfiguren.

SPIELAUFBAU



Allgemeiner Aufbau

1. Faltet das **Spielbrett** auf und legt es mit der Tagesseite nach oben (die Seite mit dem gelben Rand) in die Mitte des Tisches. Legt dann die **Chronikleiste** wie abgebildet neben das Spielbrett.
2. Mischt alle allgemeinen **Aufwertungskarten** (ohne die nationsspezifischen) und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Zieht dann die obersten drei Karten dieses Stapels und legt sie in einer Reihe neben dem Stapel ab. Dies ist der Aufwertungskarten-Markt
3. Mischt alle allgemeinen **Abenteuerkarten** (ohne die nationsspezifischen) und legt sie als verdeckten Zugstapel neben das Spielbrett.
4. Mischt alle **Ereigniskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
5. Legt den **Schicksalswürfel** und alle **Schildmarker** neben das Spielbrett.
6. Legt auf jede der vier Ecken des Spielbretts eine Anzahl von **Gunstmarkern**, die der Anzahl der Spieler entspricht (2 bei einem Einzelspielerspiel). Legt alle unbenutzten Gunstmarker als Vorrat neben das Spielbrett.
7. Es gibt 6 **Gebiete für Heldentaten**. Eines ist der **innere See** (Nr. 6), eines wird von einem **Dämonenfürsten** besetzt und in die anderen kommen **Heldentaten**.
 - 7.1) Legt eine zufällige **innerer See Heldentat** in Gebiet 6.
 - 7.2) Mischt die **Dämonenfürstenplättchen** und legt sie verdeckt an die Seite. Bildet einen aufgedeckten Stapel aller **Dämonenfürst-Platzierungsmarker**, wobei die Nummer 6 ganz unten liegt und die Zahlen 1-5 in zufälliger Reihenfolge darauf. Die oberste Zahl zeigt die Nummer des Feldes, wo der Dämonenfürst platziert wird. Legt ein zufälliges Dämonenfürstenplättchen offen in das Gebiet der Heldentat. Sucht die zum Fürsten passende **Fluchkarte** und legt sie neben das Spielbrett. Dieser Fluch ist von Anfang an im Spiel. Der Rest der Fläche kommt an die Seite des Spielbretts.
 - 7.3) Legt ein zufällig gewähltes **Heldentatenplättchen** in jedes der vier verbleibenden Gebiete für Heldentaten. Wählt nach Belieben Komplexität I, II, III oder mischt. Legt (falls vorhanden) die zu den Heldentaten passenden Trophäenkarten neben das Spielbrett. Legt die unbenutzten Karten und Plättchen zurück in die Schachtel.
8. Legt den obersten **Dämonenfürsten-Platzierungsmarker** ab. Stellt die **Dämonenfürstenfigur** auf das nun angezeigte Gebiet. Der nächste Dämonenfürst wird im Laufe des Spiels dort erscheinen.
9. Zieht 5/7/9/11 zufällige **Engelskarten** für jeweils 2/3/4/5 Spieler. Legt den Rest zurück in die Schachtel. Platziert für jede gezogene Engelskarte eine **Engelsfigur** auf den entsprechenden Engelplatz auf dem Spielbrett. Legt die gezogenen Engelskarten neben das Spielbrett.
10. Sucht die **Zielkarte**, auf der steht, dass immer mit ihr gespielt wird. Mischt dann die übrigen Zielkarten und zieht drei davon. Legt diese vier Karten offen neben die Chronikleiste wie gezeigt. Legt die nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel.

Du spielst EOS alleine oder suchst nach mehr Herausforderungen und Abwechslung? Siehe S. 19 für Module.

Spieleraufbau

Wählt zufällig einen Startspieler aus. Die Spielzüge werden reihum im Uhrzeigersinn ausgeführt. Jeder Spieler macht dann folgendes:

11. Nimm ein **Nationsbrett**, entweder zufällig verteilt oder in umgekehrter Spielerreihenfolge gewählt. Nimm dann alle **Materialien der gewählten Nation/Farbe**: 1 Schiffskarte, 4 Nationsabenteuerkarten, 5 Nationsaufwertungskarten, 4 Münzmarker, 7 Nationswürfel, 5 Arbeiterfiguren, 1 Schiffsfigur und 24 Nationsmarker. Der Kwanan-Spieler nimmt sich außerdem die Krakenkarte und -spielfigur.
12. Nimm 5 **Moralwürfel** und lege je einen auf die unterste Stufe jedes Helden.
13. Nimm 5 **Rangscheiben** und lege je eine auf den ersten (ganz linken) Rang jedes deiner Helden.
14. Lege deine **Schiffskarte** links neben dein Nationsbrett. Platziere einen Arbeiter auf jeden Arbeiterplatz auf deinem Schiff und deine Schiffsfigur daneben. Der Spieler der Gilde hat einen überzähligen Arbeiter, der in die Schachtel zurückgelegt wird. Lege schließlich einen Münzmarker auf das Feld „0“ deiner Münzleiste und die restlichen drei Münzmarker neben deine Schiffskarte.
15. Platziere einen **Nationswürfel** auf Feld „0“ der Ruhmesleiste am Spielbrettrand.
16. Platziere einen **Nationswürfel** in der Nähe des Bereichs für Zusatzaktionen am unteren Rand deines Nationsbrettes.
17. Lege die restlichen Nationswürfel und Nationsmarker neben dein Nationsbrett. Die Würfel werden verwendet, um Ruhm und Zielkarten zu markieren und die Plättchen, um verschiedene Umstände während des Spiels wie z. B. befriedete Gebiete anzuzeigen.
18. Platziere eine **Schutzleiste** oben auf dein Nationsbrett. Platziere sie so, dass sie linksbündig mit den Zacken an der Unterseite liegt. Lege einen **Dämonen-Stärke-Marker** mit der Stärke-Seite nach oben auf deine Nationsbrett, so dass die „0“ in dem kleinen Fenster sichtbar ist.
19. Lege einen **Übersichtsbogen** in deinen Spielbereich.
20. Mische alle **Abenteuerkarten deiner Nation** und ziehe 3 zufällig, dann lege den Rest zurück in die Schachtel. Nimm diese und alle **Aufwertungskarten deiner Nation** auf die Hand.
21. Zum Schluss erhält jeder Spieler die Startboni seines Schiffes und seiner Nation (falls vorhanden):
 - Noom**: Der Engel zählt nicht als erweckter Engel. Du darfst nicht die Seite Schutzengel wählen (siehe S. 16). Besonderheiten: **Eo**: Erhalte beide Engelsangriffe; **Ashamnon**: Wähle eine Belohnung.
 - Mespanne**: Dieser Schutz kann in keiner Weise verloren gehen oder ausgegeben werden, um z. B. eine Herausforderung zu bezahlen.
 - Kwanan**: Starte mit dem Kraken als zweitem Schiff. Er kann entweder mit dem Kraken-Aktionssymbol aktiviert oder beim Bewegen des Schiffes bewegt werden. Platziere ihn auf dem Spielbrett, wenn du dein Schiff platzierst. Beide müssen nicht im selben Gebiet starten.

Beispiel: Die HQS Ophelia gibt dem blauen Spieler eine Rangverbesserung. Er wählt die Schatzmeisterin, die einen Rang verbessert. Die Nation Mespanne beginnt mit 3 Schutz, weshalb sie ihre Schutzleiste um 3 Felder nach rechts verschiebt.

Nachdem alle Spieler ihren individuellen Spieleraufbau abgeschlossen haben, beginnt der Startspieler mit seinem ersten Zug (siehe S. 7).

Nehmt für euer erstes Spiel bitte folgende Anpassungen vor. Dies reduziert die Komplexität und hilft den Spielern, sich auf die Kernmechaniken zu konzentrieren:

Allgemeiner Spielaufbau

7.2 Mischt die Dämonenfürstenplättchen nicht. Sortiert sie stattdessen in dieser Reihenfolge von oben nach unten:

1. Demor (Er wird im Rahmen des Spielaufbaus platziert), 2. Mearon, 3. Amban, 4. Remoran, 5. Hanor, 6. Betaun.
- 7.3** Benutzt nur Stufe I Heldenkarten.
- 10** Überspringt diesen Schritt, verwendet keine Zielkarten.

1 Chronik von EOS

2

3

4

5

6

7.1

7.2

7.3

8

9

10

11

2 Spieler → 5 Engel
 3 Spieler → 7 Engel
 4 Spieler → 9 Engel
 5 Spieler → 11 Engel

12

13

14 STARTBONUS
Verbessere 1 Rang.

15

16

17

18

19

20

21

21 (max. 10)

Königinnenreich von Mespanne

FÜR DEN KAMPF GERÜSTET: Beginne das Spiel mit 3 Schatz. Dieser Schatz ist permanent. Du kannst ihn weder verlieren noch ausgeben, nur z.B. Herausforderungen zu bestehen.

Chronikaktion

Jede Heldenkarte kann 2e aktiviert werden

Nur bis zu 2 Zusatzaktionen.

Steuersfrau (12)
Sieg gegen König Aravione

Erste Offizierin (13)
Mere Admiral Adale

Quartiermeisterin (10)
Madame Magie

Schatzmeisterin (10)
Lieutenant O

Kriegerin (21)
Grande Garde Antoinette Dior

Zusatzaktion: Wähle nach dem Helden oder nach den Zusatzaktionen:

Am Ende des Zuges: Überprüfe dein Handkartenlimit (Standardmäßig 3)

Aktionssymbole

Zugbericht

Chronikaktion

ÜBERBLICK

Spielidee

Ihr seid die Kapitäne einer Heldencrew, die sich aufmacht, die auf der Insel Eos versteinerten Engel zu erwecken, abscheuliche Dämonenfürsten zu besiegen, die Welt von ihren Flüchen zu befreien und Heldentaten zu vollbringen. Mit euren Arbeitern aktiviert ihr die einzigartigen Helden eurer Mannschaft und baut eure Engine aus, um stärker zu werden und eure Strategie zu verfolgen.

Hierarchie der konkurrierenden Regeln

Wenn Regeln einander widersprechen, übertrifft eine Regel, die sich spezifischer mit der Angelegenheit befasst, eine allgemeinere Regel (z. B. Wenn eine Regel besagt, dass Engel X etwas tun kann, was Engel im Allgemeinen nicht tun können, ermöglicht die Hierarchie diesem spezifischen Engel, diese Aktion durchzuführen).

Spieler

Der Ausdruck „alle Spieler/jeder Spieler“ schließt immer den aktiven Spieler ein, der gerade am Zug ist.

Gleichstände

Manchmal erhält der Spieler mit dem wenigsten Ruhm eine Belohnung, zum Beispiel wenn er Ereigniskarten spielt. Wenn es mehr als 1 Spieler mit dem wenigsten Ruhm gibt, wählen alle Spieler mit dem wenigsten Ruhm eine Belohnung.

Belohnungen

Du kannst jederzeit auf Belohnungen verzichten, die dir zustehen (z. B. Münzen, Anheben von Moral). Negative Auswirkungen wie Dämonen, Herausforderungen oder Kosten musst du jedoch immer akzeptieren.

Offene vs. geheime Informationen

Die einzige Information, die Spieler vor anderen Spielern verbergen dürfen, sind die Vorderseiten der Handkarten.

Spieltempo

Jeder Spieler spielt in seinem eigenen Tempo. Er setzt entweder Arbeiter ein, um seine Helden zu aktivieren oder er nutzt die Aktion „Auffrischen“, um alle Arbeiter wieder verfügbar zu machen. Während jeder Spieler zu Beginn des Spiels seinen Steuermann aktiviert, um sein Schiff zu platzieren, kann er in den folgenden Runden aus allen verfügbaren Helden und Aktionen wählen.

Jede Aktion, die ein Spieler ausführen kann, sei es durch die Aktivierung eines Helden oder durch eine Karte, wird durch ein Aktionssymbol dargestellt. Jede Aktion funktioniert auf die gleiche Weise, unabhängig davon, woher das Symbol stammt.

Jede Nation hat ihr eigenes Thema und eine einzigartige Kombination von Mechanismen und Fähigkeiten, die ihr einen Vorteil verschafft.

Allgemeine Regeln

Alle anderen Informationen (z. B. die Art der Karten auf der Hand) sind offene Informationen.

Mengen

Wenn auf einem Aktionssymbol keine Zahl angegeben ist, darf die Aktion einmal genutzt werden.



Ziehe 1 Abenteuerkarte



Ziehe 2 Abenteuerkarten

Auswahlmöglichkeiten

Ein dunkler Schrägstrich zwischen 2 oder mehr Aktionssymbolen zeigt an, dass der Spieler zwischen ihnen wählen muss.



Mit der Auffrischkation kannst du entweder 1 Aufwertung erhalten **ODER** 1 Rang verbessern.

Aktivierung besetzter Helden

Einige Effekte erlauben es, besetzte Helden ein 2. Mal zu aktivieren. Beachtet, dass jeder aktivierte Held nur maximal zweimal aktiviert werden kann, egal wie viele „Aktiviere einen bereits aktivierten Helden“-Effekte ein Spieler hat. **Engel können nie mehrfach aktiviert werden.**

Ignoriere Herausforderungen

Einige Effekte erlauben es, Herausforderungen bei Heldentaten oder Dämonenfürsten zu ignorieren. Dies bezieht sich nur auf Herausforderungssymbole. Herausforderungen in Textform können **nicht** ignoriert werden.

Arbeiteranzahl

Effekte, welche die maximale Anzahl der Arbeiter verändern, sind dauerhaft. **Beispiel:** Wenn du einen Arbeiter aufgrund der Aufwertung „Dämonischer Verräter“ ablegst, verwendest du einen Arbeiter weniger, auch wenn du dein Schiff während des Spiels wechselst.

Kosten an sich selbst zahlen

Wenn du Kosten bezahlen musst, die direkt an den Spieler mit dem wenigsten Ruhm gehen (wie Jacub van Luwenburghs Aufwertung) und du der Spieler mit dem wenigsten Ruhm bist, bezahle die Kosten stattdessen an den Spieler mit dem zweitwenigsten Ruhm.



Spielende

Das Spielende wird von den Spielern bestimmt. Im Laufe des Spiels füllen sie die Chronik von Eos mit ihren außergewöhnlichen Taten. Jeder Eintrag ist ein Schritt auf dem Weg, die Welt zu verbessern und die bösen Dämonenfürsten zu vertreiben.

Das Spielende wird ausgelöst, wenn das letzte Feld der Chronikleiste gefüllt ist (siehe S. 9). Jeder Spieler - außer dem aktiven Spieler, der das Spiel beendet hat - erhält einen weiteren Zug. Die Spieler zählen ihren Bonusruhm und addieren ihn zu dem während des Spiels erzielten Ruhm.

Der Spieler mit dem meisten Ruhm ist der Sieger.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

Bonusruhm für Auswertung am Spielende



Verliere 1 Ruhm für jeden deiner ungeschützten Dämonen.



Erhalte 2 Ruhm für jede **ausgespielte** Abenteuerkarte. **Abgelegte** Abenteuerkarten sind keinen Ruhm wert.



Erhalte 1 Ruhm für jede angehobene Moral.



Erhalte 1 Ruhm für jeden verbesserten Rang.



Erhalte 3 Ruhm für jede gebaute Aufwertung.

ZUGÜBERSICHT

Beginn des Zuges: Handle zunächst alle Effekte ab, die zu Beginn deines Zuges ausgelöst werden. Wähle dann entweder eine Arbeiteraktion oder eine Auffrischungsaktion.

Wähle eine Arbeiteraktion Auffrischungsaktion

Du kannst diese Aktion nur wählen, wenn du mindestens 1 verfügbaren Arbeiter auf dem Schiff hast. Wenn sich alle Arbeiter auf deinem Schiff befinden, **musst** du diese Aktion wählen. Nimm den Arbeiter ganz rechts auf deinem Schiff und stelle ihn auf eine Helden- oder die Chronikaktion.



Beispiel: Kusan benutzen einen Arbeiter, um ihren Krieger zu aktivieren.

Bei **Heldenaktionen** setzt du deinen Arbeiter auf einen deiner unbesetzten Helden. Wähle den Rang, auf dem du den Helden nutzen möchtest, und führe dann seine Aktion aus. Siehe S. 8.

Nach der Aktion des Helden können alle Aufwertungen unter diesem Helden in beliebiger Reihenfolge verwendet werden. Siehe S. 13.

Dies gilt auch dann, wenn du die Heldenaktion nicht nutzen möchtest oder kannst.

Chronikaktionen können auch dann durchgeführt werden, wenn der Platz bereits von einem Arbeiter besetzt ist. Für Chronikaktionen müssen zuvor bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Siehe S. 9.



Zusatzaktionen können ausgeführt werden, nachdem du einen Arbeiter auf dein Nationsbrett gestellt hast. Bewege deinen Nationswürfel auf eine beliebige Option am unteren Rand deines Nationsbretts. Du kannst nicht zweimal hintereinander die gleiche Option wählen.

HINWEIS: Im Verlauf des Spiels kannst du weitere Optionen für deine Arbeiter erhalten, z. B. Helden und Engel. Diese zusätzlichen Crewmitglieder werden an die Seite deines Nationsbretts gelegt. Nach der Aktivierung zusätzlicher Crewmitglieder ist **keine** Zusatzaktion möglich. Siehe S. 8.

Du kannst diese Option nur wählen, wenn du seit deiner letzten Auffrischungsaktion mindestens einen Arbeiter eingesetzt hast. Wenn alle deine Arbeiter nicht auf deinem Schiff sind, **musst** du diese Aktion wählen.

1 **Erhalte alle sichtbaren Belohnungen auf deinem Schiff von den Feldern, die deine Arbeiter verlassen haben.** Wähle die Reihenfolge frei.



Beispiel: Kusan kann 1 Moral anheben, 20 Münzen erhalten und 1 Karte spielen.



2 **Stelle deine Arbeiter zurück auf ihre Felder, sodass sie die Belohnung verdecken.** Beginne auf dem ganz linken freien Feld.



Beispiel: Kusan nimmt 3 Arbeiter von Steuerfrau, Chronikaktion und Krieger zurück.

Entferne deinen Würfel von der Zusatzaktion. Wenn du das nächste Mal eine Zusatzaktion ausführst, darfst du eine beliebige Option wählen, einschließlich der Wiederholung deiner vorherigen Zusatzaktion.

3 **Erhalte alle Belohnungen und nutze die Bonusaktionen der Aufrüstungen deines Schiffes.** Wähle die Reihenfolge der Belohnungen frei.



Beispiel: Kusan erhält 10 Münzen und darf ihr Schiff um 1 Ozeanfeld bewegen (kein Geschwindigkeitsbonus).



Ende des Zuges: Überprüfe dein Handkartenlimit für Abenteuerkarten (Standard: 3) und wirf überzählige Karten ab. Die Abenteuerkarten deiner Nation zählen nicht gegen dieses Limit. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

ERSTER ZUG

In deinem ersten Spielzug musst du eine Arbeiteraktion durchführen und deinen Steuermann wählen. Platziere deine Schiffsfigur im Ozeangebiet einer beliebigen Insel am Rande des Spielbretts. Erhalte die Belohnung, die in diesem Gebiet angezeigt wird. Dies verbraucht 1 Geschwindigkeit. Wenn dein Steuermann zu Beginn des Spiels mehr als 1 Geschwindigkeit hat, darfst du das Schiff entsprechend weiter bewegen. Du darfst in diesem ersten Zug auch eine Zusatzaktion ausführen.

HELDEN UND HELDENAKTIONEN



Beruf

Moralleiste

Name

Rang

Kosten pro Rang

Aktionen

Aufwertungskarte (optional)

Beruf

Der Beruf des Helden bestimmt seine allgemeine Aufgabe. Jede Nation hat die gleichen Berufe.

Steuermann: Bewegt das Schiff (siehe S. 14).

Erster Offizier: Spezielle Aufgabe je nach Nation.

Quartiermeister: Abenteuerkarten (siehe S. 12).

Schatzmeister: Besorgt Münzen (siehe S. 12).

Krieger: Nutzt Stärke um Dämonen zu vertreiben (siehe S. 15).

Moralleiste

Immer wenn du Moral anhebst, schiebst du den Moralwürfel von einem deiner Helden nach oben und erhältst die Belohnung, die du nun verdeckt hast. Die meisten Belohnungen sind einmalige Effekte. Permanente Effekte sind durch eine dickere Umrandung gekennzeichnet.



Einmalig:
Bewege das Schiff.



Permanent:
+1 Handkartenlimit.

Aktivierung eines Helden

Wenn du einen Arbeiter auf einen Helden stellst, **wähle einen Rang**. Du kannst einen beliebigen freigeschalteten Rang wählen. Der Rang mit der Rangscheibe und alle Ränge links davon sind freigeschaltet. Nicht freigeschaltete Ränge oder solche, für die du nicht bezahlen kannst, sind nicht wählbar.

Zahle die unter dem gewählten **Rang** aufgeführten **Münzen**. Dann darfst du alle **Aktionen** unterhalb dieses Ranges und links davon ausführen. Beachte, dass die Kosten, die unter einem Rang aufgedruckt sind, die endgültigen Kosten für diesen Rang sind, während du alle Aktionen von links nach rechts zusammenzählst, einschließlich die des aktuellen Ranges.

Auf höheren Rängen haben Helden stärkere Aktionen. Diese haben jedoch auch einen höheren Preis. Alle Helden beginnen auf Rang eins.

HINWEIS: Die Aktionen des Schatzmeisters haben keine Kosten. Stattdessen geben sie dir Münzen.

HINWEIS: Wenn du die Kosten für einen Helden nicht

bezahlen kannst oder willst, stelle deinen Arbeiter auf ihn und überspringe sowohl die Kosten als auch alle Aktionen. Du kannst dennoch die Aufwertungen nutzen.



Beispiel: Cassandra ist auf Rang 3. Die Gilde hat die Wahl, sie auf Rang 1, 2 oder 3 zu aktivieren. Rang 1 kostet 0 Münzen und lässt sie 3 Abenteuerkarten ziehen und 1 ausspielen. Auf Rang 2 kostet sie 10 Münzen und darf 1 zusätzliche Karte ziehen, insgesamt 4. Wird sie auf Rang 3 aktiviert, kostet sie 20 Münzen. Die Gilde darf dann 5 Karten ziehen und 1 ausspielen.

Zusätzliche Crewmitglieder

Auf deiner Reise kannst du zusätzliche Helden und Engel treffen und in deine Crew aufnehmen. Ihre Karten können dir zusätzliche Aktionsmöglichkeiten für deine Arbeiter bieten. Einige dieser Aktionen können nur einmal pro Spiel durchgeführt werden. Markiere diese mit einem Nationsmarker, nachdem du sie benutzt hast.

Wenn du die Aktionen der zusätzlichen Crewmitglieder anstatt die der Crew deines Nationsbretts verwendest, kannst du danach **keine** Zusatzaktion ausführen.



Beispiel: Diese vom Engel Omeston gewährte Aktion kann nur einmal pro Spiel durchgeführt werden. Danach wird sie zur Erinnerung mit einem Nationenplättchen auf dem runden Feld neben dem Aktionsymbol markiert.

Lege einen Nationsmarker hierhin, nachdem die Aktion genutzt worden ist.



Beispiel: Die Heldin Mara Mon Millan kann wie jeder andere Held deiner Crew aktiviert werden. Ihre Aktion kann nicht durch Ränge verbessert werden und du musst keine Münzen bezahlen, um sie zu aktivieren.

CHRONIKAKTIONEN UND EREIGNISSE

Chronikaktionen

Eine Chronikaktion kann nur in deinem Zug mit einem Arbeiter durchgeführt werden, wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllst. Anders als bei deinen Helden können mehrere Arbeiterfiguren auf dem Feld für Chronikaktionen stehen. Wähle eine der folgenden Aktionen:

Erwecke einen Engel

Erfordert: Du musst einen **Gunstmarker** haben und dein Schiff muss sich in einem Ozeangebiet befinden, an dessen Ufer ein Engel steht.

Lege die Gunst ab und wähle dann, ob du den Engel als zusätzliches Crewmitglied oder als Schutzengel haben möchtest. Engel, die Teil der Crew werden, können dauerhafte Effekte, Aktionen, Ruhm und einen Engelsangriff bieten. Schutzengel geben mehr Ruhm und Schutz vor Dämonenfürstenflüchen. Mehr Informationen über Engel auf S. 16.

Besiege einen Dämonenfürsten

Erfordert: Du musst einen **verfügbaren Engelsangriff** haben und dein Schiff muss sich in einem Ozeangebiet mit einem Dämonenfürsten befinden.

Wirf deine verfügbare Engelsfigur ab (du behältst den Engel und seine Effekte). Entferne das Dämonenfürstenplättchen und die Fluchkarte aus dem Spiel. Erhalte die Belohnungen vom Dämonenfürstenplättchen.

Mehr Informationen über Dämonenfürsten auf S. 17.

Vollbringe eine Heldentat

Erfordert: Unterschiedlich

Für die meisten Heldentaten musst du Herausforderungen lösen, wenn dein Schiff ihr Gebiet betritt und dann eine Chronikaktion durchführen, um sie abzuschließen. Für einige Taten musst du auch komplexere Aufgaben lösen. Auf den Trophäenkarten findest du weitere Informationen. In jedem Fall erhältst du die auf dem Plättchen aufgedruckten Belohnungen, nimmst dir die Trophäenkarte (falls vorhanden) und wirfst dann das Plättchen ab. Mehr Informationen über Heldentaten auf S. 18.

Lege schließlich einen Nationsmarker auf das nächste freie Feld der Chronikleiste, nachdem du eine Chronikaktion abgeschlossen hast. Dadurch werden zusätzliche Effekte ausgelöst, siehe unten. Nach Abschluss einer Chronikaktion darfst du auch eine Zusatzaktion durchführen.

Chronikleiste

Die Chronikleiste dokumentiert die fortlaufende Zeit in EOS - Island of Angels. Immer wenn ein Spieler eine Chronikaktion abschließt, legt er einen seiner Nationsmarker auf das nächste freie Feld der Leiste. Der erste Spieler, der eine Chronikaktion abschließt, legt seinen Nationsmarker auf das Feld, das die aktuelle Spielerzahl anzeigt. Nachfolgende Nationsmarker werden rechts davon gelegt. Ist die Chronikleiste voll, endet das Spiel. Siehe S. 6 für das genaue Vorgehen bei Spielende.

Wenn ein Nationsmarker gelegt wird, treten zusätzliche Effekte ein:



Der aktive Spieler zieht eine Ereigniskarte (s. unten).



Der aktive Spieler bekommt entsprechend Ruhm.



Bringe einen Dämonenfürsten ins Spiel (S. 17).

Zeigt an, wo der erste Nationsmarker in Abhängigkeit von der Spielerzahl platziert wird. Nachfolgende werden rechts daneben platziert.



Beispiel: In einem Spiel mit vier Spielern hat die Gilde zuerst eine Chronikaktion abgeschlossen, also legte sie ihren Marker wie gezeigt. Noom haben den nächsten Marker gelegt. Beide haben anschließend eine Ereigniskarte gezogen und gespielt. Der nächste Spieler, der eine Chronikaktion abschließt, spielt ein Ereignis und bringt zusätzlich einen Dämonenfürsten ins Spiel.

Ereigniskarten



Wenn ein Ereignis eintritt, ziehe die oberste Karte des Ereignisstapels und führe ihre Effekte von oben nach unten aus. Dann wirf die Karte ab.

- 1** Diese Belohnung ist ein Bonus für den aktiven Spieler. Bei dieser Karte darf er 1 Moral anheben.
- 2** Der oder die Spieler mit dem wenigsten Ruhm wählen: entweder 2 Stärke, 10 Münzen, 1 Abenteuerkarte ziehen oder 1 Moral anheben. Bei Gleichstand darf sich **jeder** Spieler mit dem wenigsten Ruhm eine Belohnung aussuchen. Wenn der aktive Spieler den wenigsten Ruhm hat, lässt er diese Belohnung aus.
- 3** Wenn die Karte einen globalen Effekt hat, wird dieser zum Schluss ausgeführt.



AKTIONSSYMBOLLE

Das Verstehen und Lesen der Aktionssymbole ist ein wichtiger Bestandteil von EOS - Island of Angels. Jedes Mal, wenn du eines dieser Symbole siehst, führst du die entsprechende(n) Aktion(en) aus. Einige Quellen, wie z. B. Helden, können mehrere Aktionen pro Aktivierung ermöglichen, während die Anhebung von Moral meist nur eine Aktion erlaubt. Die Kosten für Aktionen werden immer bezahlt, bevor die Aktion ausgeführt wird. Alle Aktionen (außer Kosten) sind optional. Die Reihenfolge, in der die Aktionen eines bestimmten Schrittes ausgeführt werden, ist frei wählbar.

HINWEIS: Ein positiver Wert X bedeutet, dass du eine bestimmte Menge einer Ressource gewinnst, während ein negativer Wert X bedeutet, dass du die angegebene Menge einer Ressource verlierst. Ein Aktionssymbol ohne Wert gilt als +1.



Erhalte / verliere Ruhm

Bewege deinen Nationswürfel auf der Ruhmesleiste X Felder nach rechts / X Felder nach links.



Erhalte / verliere / gib Münzen aus

Füge auf der Münzleiste deines Schiffes X Münzen hinzu / ziehe sie ab. Münzleiste, siehe S. 12



Hebe / senke Moral

Hebe / senke X Moral. Wähle frei, welche Helden betroffen sind. Moralleiste, siehe S. 8.



Verbessere / senke Ränge

Verbessere / senke X Ränge. Wähle frei, welche Helden betroffen sind. Ränge, siehe S. 8.



Ziehe / wirf Abenteuerkarten ab

Ziehe X Abenteuerkarten auf die Hand / wirf X Abenteuerkarten auf den Ablagestapel ab.



Spiele Abenteuerkarten aus

Spiele X Abenteuerkarten von deiner Hand. Handle sie nacheinander ab.



Erhöhe dein Handkartenlimit permanent

Wirf am Ende deines Zuges auf dein Limit ab. Das Limit beträgt standardmäßig 3 Abenteuerkarten.

Abenteuerkarten, siehe S. 12.



Bewege dein Schiff 1 Gebiet weit

Bewege dein Schiff 1 Gebiet. Diese Entfernung kann nicht durch zusätzliche Geschwindigkeit erhöht werden.



Bewege dein Schiff mit Geschwindigkeit

Bewege dein Schiff X Gebiete, **plus** die zusätzliche Geschwindigkeit, die du für die Aktion nutzt.



Erhalte / verliere Geschwindigkeit

Erhöht / senkt jedes Mal, wenn du dein Schiff mit Geschwindigkeit bewegst, die Distanz um X. Dies verändert die Bewegungsaktion, gewährt aber selbst keine.

Segeln, siehe S. 14.



Platziere hier einen Arbeiter

Stelle einen Arbeiter von deinem Schiff nebenan. Dadurch wird die Belohnung für deine nächste Auffrischungsaktion erhöht.



Wirf den Schicksalswürfel

Würfeln ist freiwillig. Wenn du dich jedoch entscheidest zu würfeln, musst du die Ergebnisse akzeptieren.

Mögliche Ergebnisse sind:



Erhalte 1 Ruhm.



Erhalte 10 Münzen.



Bewege dein Schiff 1 Gebiet weit.



Erhalte 1 Dämon.



Verbessere 1 Rang.



Erhalte / verliere Aufwertungen

Entscheide für jedes X:

- Erhalte 1 Nationsaufwertung von der Hand.
- Erhalte 1 Aufwertung vom Markt.

Füge dann die Aufwertung an der entsprechenden Stelle in deinem Spielerbereich hinzu. Aktualisiere den Aufwertungskarten-Markt, nachdem du eine Karte genommen hast.

Wähle eine beliebige Kombination aus nationsspezifischen und allgemeinen Aufrüstungen vom Markt. Diese Aktion zählt nicht gegen die 1 Aufwertung, die du pro Zug kaufen darfst.

Wenn du Aufwertungen verlierst, darfst du Karten abwerfen, deren einmal pro Spiel Belohnung du bereits erhalten hast.

Aufwertungen, siehe S. 13.



Ziehe und spiele eine Ereigniskarte

Ziehe die oberste Ereigniskarte und führe sie von oben nach unten aus.

Ereignisse, siehe S. 9.



Aktiviere den Kraken

Bewege den Kraken 2 Gebiete weit **ODER** befriede das Gebiet, in dem sich der Kraken befindet.

**Erhalte / verliere Stärke**

Erhalte/verliere X Stärke, indem du den Dämonen-Stärke-Marker auf deinem Nationsbrett bewegst. Der Erhalt von Stärke vertreibt automatisch Dämonen.

**Erhalte Dämonen**

Erhalte X Dämonen, indem du den Dämonen-Stärke-Marker auf deinem Nationsbrett bewegst. Durch den Erhalt von Dämonen verlierst du automatisch an Stärke.

**Vertreibe Dämonen**

Vertreibe X Dämonen, indem du den Dämonen-Stärke-Marker auf deinem Nationsbrett bewegst.

Stärke und Dämonen, siehe S. 15.

**Erhalte / verliere X Schutz**

Bewege die komplette Schutzleiste X Einkerbungen nach rechts / links. Schutz, siehe S. 16.

**Erhalte Schilde**

Lege X Schildmarker in deinen Spielbereich. Wenn du Dämonen erhalten würdest, reduziere die Anzahl der Dämonen um die Anzahl der Schildplättchen, die du hast. Verringere die Anzahl aus jeder einzelnen Quelle, nicht die Gesamtzahl.

**Befriede ein Gebiet**

Benutze einen Nationsmarker, um die aufgedruckten Dämonen in dem Gebiet zu verdecken, in dem sich dein Schiff befindet. Du erhältst Ruhm in Höhe der verdeckten Dämonen.

**Befriede ein (angrenzendes) Gebiet**

Befriede das Gebiet in dem sich dein Schiff befindet, oder ein dazu angrenzendes Gebiet. Du erhältst Ruhm in Höhe der verdeckten Dämonen.

**Erhalte / wirf Gunst ab**

Du darfst immer nur 1 Gunstmarker haben. Wenn du einen Marker als Belohnung eines Ozeangebietes erhältst, nimm es von der nächstgelegenen Spitze des Spielbretts. Andernfalls nimmst du ihn aus dem Vorrat. Abgeworfene und verbrauchte Marker kommen zurück in den Vorrat.

**Erhalte / gib Engelsangriffe aus**

Stelle eine Engelsfigur auf deine Engelshelden, wenn du sie zu deiner Crew hinzufügst. Wirf diese Engelsfiguren ab, wenn du sie zum Besiegen von Dämonenfürsten einsetzt.

Engel, siehe S. 16.

**Bringe einen Dämonenfürsten ins Spiel**

Nimm das oberste Dämonenfürstenplättchen vom Stapel und lege es in das Ozeangebiet mit der Dämonenfürstenfigur. Suche nach der entsprechenden Fluchkarte und bringe sie ins Spiel.

Dämonenfürsten, S. 17.

**Führe eine Chronikaktion aus**

Wenn die Voraussetzungen erfüllt sind, kannst du eine Chronikaktion durchführen.

Chronikaktion, siehe S. 9.



MÜNZ- UND RUHMESLEISTE

Münzen

Die Münzen werden auf dem Schiff mithilfe der Münzmarker angezeigt, je einer für die Einer-, Zehner- und Hunderterstelle. Für den seltenen Fall, dass du mehr als 199 Münzen hast, lege zwei Münzmarker auf das 100er-Feld. Münzen können nie unter 0 fallen.



Beispiel: Mespanne hat 127 Münzen.

Ruhm

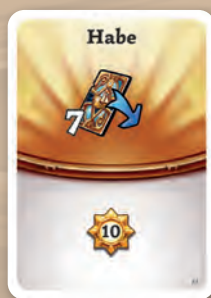
Ruhm wird mit Nationswürfeln auf der Leiste, die um das Spielbrett herum verläuft angezeigt. Wenn du mehr als 100 Ruhm erlangst, lässt du deinen Nationswürfel auf der 100 liegen und legst einen weiteren Würfel auf die Leiste, um den zusätzlichen Ruhm anzuzeigen. Wenn du mehr als 200 Ruhm erlangst, verschiebst du den Würfel, den du auf der 100 gelassen hast, auf das Feld 200. Ruhm kann nie unter 0 fallen.



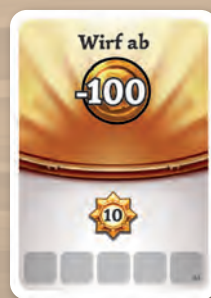
Beispiel: Noom hat 98 Ruhm.
Die Gilde hat 103 Ruhm.

ZIELKARTEN

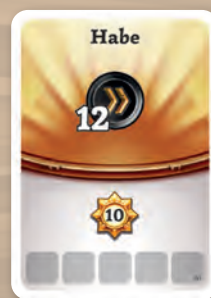
Ziele bieten zusätzliche Möglichkeiten, Ruhm zu erlangen. Für „Habe“-Ziele musst du eine bestimmte Bedingung erfüllen, während du für „Wirf ab“-Ziele eine bestimmte Menge an Ressourcen in deinem Zug ausgeben musst. Das Erfüllen eines Ziels erfordert weder eine Aktion noch einen Arbeiter. Alle Ziele werden sofort in Spielerreihenfolge gewertet. Jedes Ziel kann maximal einmal pro Spieler gewertet werden. Ziele mit Feldern am unteren Rand können von mehreren Spielern erfüllt werden. Jeder Spieler, der die Karte erfüllt, legt einen seiner Nationswürfel darauf, um zu markieren, dass er es erfüllt hat.



Beispiel: Der erste Spieler, der 7 Abenteuerkarten gespielt hat, erhält sofort 10 Ruhm. Nur ein Spieler kann dieses Ziel erfüllen. Dreht die Karte zur Erinnerung um, sobald das Ziel erfüllt worden ist.



Beispiel: Gib während deines Zuges 100 Münzen aus, um 10 Ruhm zu erhalten. Jeder Spieler, der dies tut, legt einen Nationswürfel unten auf die Karte. Jeder Spieler kann dieses Ziel einmal pro Spiel erfüllen.



Beispiel: Jeder Spieler, der während des Spiels insgesamt 12 Ränge verbessert hat, erhält sofort 10 Ruhm. Jeder Spieler, der dies tut, legt einen Nationswürfel unten auf die Karte. Jeder Spieler kann dieses Ziel einmal pro Spiel erfüllen.

HINWEIS: Der Engel, mit dem Noom das Spiel beginnt, zählt nicht für Zielkarten.

Ziele sind unabhängig voneinander.

Beispiel: Wenn du das Ziel erfüllst, das 9 Rangverbesserungen erfordert, brauchst du nur noch 3 weitere für das Ziel mit 12 Verbesserungen.

ABENTEUERKARTEN



Abenteuerkarten stehen für glückliche Begebenheiten, auf die ihr auf euren Reisen stoßt. Sie bieten vielfältige Belohnungen.

Abenteuerkarten werden vom Stapel gezogen und von der Hand ausgespielt. Wenn du eine Karte mit Kosten ausspielst (z. B. Münzen oder Dämonen), erhältst du die Belohnung nur, wenn du die Kosten bezahlst.



Gespielte Abenteuerkarten bleiben immer im Spielbereich, da sie am Ende des Spiels Ruhm wert sind. Einige Karten bieten sofortige Belohnungen beim Ausspielen, andere bleiben im Spiel, um zu einem späteren Zeitpunkt ausgelöst zu werden. Immer wenn eine Karte vollständig abgehandelt wurde, legst du sie verdeckt auf den persönlichen Stapel in deinem Spielbereich.

Wenn du eine Karte ausspielst, kannst du sie verdeckt

in deinen Spielbereich legen, um am Ende des Spiels 2 Ruhm dafür zu erhalten. In diesem Fall zahlst du keine Kosten und erhältst weder Dämonen noch Belohnungen.

Wenn du aufgrund des Handlimits oder zur Bezahlung von Herausforderungen Karten abwirfst, kommen sie auf den Ablagestapel neben dem Zugstapel. Sollte der Zugstapel einmal aufgebraucht sein, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

Erinnerung: Nationsabenteuerkarten zählen nicht gegen das Handlimit.

HINWEIS: Nur gespielte Abenteuerkarten sind am Ende des Spiels 2 Ruhm wert. Abgeworfene Karten sind nichts wert. Gespielte, aber nicht abgehandelte Karten die „auslösbar“ sind, bringen 2 Ruhm.



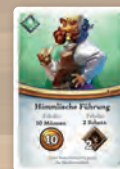
Reguläre Abenteuerkarte

Beim Ausspielen erhältst du 3 Dämonen und darfst dein Schiff 2 Gebiete bewegen (kann durch Geschwindigkeit erhöht werden). Lege die Karte auf deinen persönlichen Stapel, nachdem du sie abgehandelt hast.



Auslösbare Abenteuerkarte

Diese Karte hat einen auslösbaren Effekt. Nachdem du sie ausgespielt hast, bleibt sie in deinem Spielbereich, bis du dich entscheidest, sie zu nutzen. Lege die Karte auf deinen persönlichen Stapel, nachdem du sie genutzt hast.



Nationsabenteuerkarte

Jede dieser Karten ist einzigartig. Sie funktionieren in jeder Hinsicht wie Abenteuerkarten, zählen aber nicht gegen das Handlimit. Zusätzlich sind die Aktionssymbole ausgeschrieben, um sie für neue Spieler leichter verständlich zu machen.

AUFWERTUNGEN

Aufwertungen kommen in Form von Karten und ermöglichen es dir, die Funktionsweise deiner Helden und deines Schiffes auf einzigartige Weise zu verbessern. Deine Helden können jeweils bis zu drei Aufwertungen haben - ihre nationsspezifische Aufwertung nicht mitgezählt. Das Schiff kann beliebig viele Aufrüstungen haben.

Aufwertungen bleiben bis zum Spielende im Spiel, aber du kannst sie jederzeit entfernen, um Platz für neue zu schaffen. Wenn du Aufwertungen verlierst, muss es eine der Aufwertungen sein, die du im Spiel hast, nicht eine von deiner Hand.

Mehr Aufwertungen zu haben, kommt nicht nur deinen Aktionen zugute: Jede Aufwertung, die du im Spiel hast, ist am Spielende 3 Ruhm wert.



Aufwertungen erhalten

Aufwertungen können auf zwei Arten erhalten werden: Durch Kauf oder eine Aktion.



Name der Karte oder des zugewiesenen Helden

Kosten: X Münzen oder Aufwertungsaktion

Wo die Karte angelegt wird

Wann die Belohnung erhalten wird

Erhaltene Belohnung

a) Aufwertung kaufen: Einmal pro Zug kannst du eine einzige Aufwertungskarte kaufen, entweder vom Markt oder von den Nationsaufwertungskarten auf deiner Hand. Zahle die auf der Karte angegebene Anzahl an Münzen.



b) Aufwertungsaktion: Erhalte eine Aufwertung vom Markt oder eine der nationsspezifischen Aufwertungen von deiner Hand, ohne dafür Kosten zu bezahlen.

Lege die Aufwertungen sofort in deinen Spielbereich an die entsprechende Stelle. Wenn du die Aufwertung vom Markt genommen hast, füge dem Markt eine neu gezogene Karte hinzu.

Einmal pro Zug kannst du für 10 Münzen alle offenen Aufwertungskarten auf dem Markt ablegen und durch 3 neue ersetzen.

HINWEIS: Jeder Held kann maximal 3 Aufwertungen vom Markt haben. Darüber hinaus kann er die Nationenaufwertung mit seinem Namen haben. Das Schiff kann beliebig viele Aufwertungen haben. Du kannst jederzeit Aufwertungen ablegen. Abgelegte Aufwertungen sind am Ende des Spiels keinen Ruhm wert und bilden einen eigenen Ablagestapel, der in den Markt gemischt werden kann, wenn ihr keine Aufwertungskarten mehr übrig habt.

Aufwertungen nutzen

A) Nationsaufwertungen

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit allen seinen Nationsaufwertungen auf der Hand. Diese sind an einen Helden gebunden und werden nach der Aktion des entsprechenden Helden ausgelöst, egal auf welchem Rang.



Beispiel: Falkuuns Aufwertung kann nur unter ihn geschoben werden. Nach jeder seiner Aktivierungen kann 1 Schicksalswürfel geworfen werden.

B) Schiffsaufwertungen

Können nur auf dem Markt erhalten werden. Einige dieser Aufwertungen geben ihren Bonus „einmal pro Spiel“ direkt nachdem du sie erhältst. Schiebe sie dann umgedreht unter dein Schiff. „Permanente“ Aufwertungen liegen offen unter deinem Schiff und können verwendet werden, wenn ihr Text es erlaubt.



Beispiel: Kusan hat einmalig die 5 Ruhm von „Titanenknochen“ erhalten. Mit jeder Auffrischungsaktion erhalten sie 10 Münzen wegen „Das Dämonenherz“.



C) Heldenaufwertungen

Diese Aufwertungen werden unter einen Helden deiner Wahl geschoben. Sie verbessern die Aktion dieses Helden. Sie werden nach der Aktion des entsprechenden Helden ausgelöst, egal auf welchem Rang.



Beispiel: Kusan hat die Aufwertung „Ein neuer Vertrag“ unter Akeem geschoben. Sie können ihn nun mit einem Arbeiter aktivieren, auch wenn er bereits mit einem anderen Arbeiter besetzt ist. Dies kann so lange geschehen, bis er mit 2 Arbeitern besetzt ist.

SEGELN

Was wäre eine Seefahrernation, wenn sie nicht segeln würde? Das Bewegen deines Schiffes auf dem Spielbrett führt dich zu Belohnungen und Ruhm, aber es ist auch gefährlich. Durch jedes Schiffssymbol kannst du segeln. Entscheide frei, wohin du dich bewegen möchtest, allerdings gibt es einige Einschränkungen.

Du kannst nicht in das Gebiet segeln, von dem aus du die Bewegung begonnen hast.

Du kannst keine Gebiete betreten, die du mit dieser Bewegung schon betreten hast.

Du kannst keine Gebiete mit Herausforderungen betreten, wenn du nicht alle bezahlst.

Das Meer ist in Gebiete unterteilt, die durch Wellenlinien getrennt sind. Das Überqueren einer Wellenlinie kostet 1 Geschwindigkeit. Wie viel Geschwindigkeit du hast, hängt davon ab, welches Aktionssymbol du benutzt hast. Unabhängig davon, wie viel Geschwindigkeit du hast, kannst du dich immer dazu entscheiden, weniger Gebiete zu befahren oder dich überhaupt nicht zu bewegen. Natürlich können sich Schiffe nur auf dem Ozean bewegen.



Bewege das Schiff

Gewährt genau 1 Geschwindigkeit. Kann nicht modifiziert werden.



Bewege das Schiff mit Geschwindigkeit

Gewährt X Geschwindigkeit. Wende dann Geschwindigkeitsmodifikatoren an.



Erhalte / verliere Geschwindigkeit

Geschwindigkeit an sich gewährt keine Bewegung, modifiziert sie aber.

Bewege dein Schiff bis zu seiner Geschwindigkeit. Wenn das Gebiet, das du betrittst, Dämonen oder Belohnungen enthält, erhältst du sie sofort. Wenn du mehr als 1 Geschwindigkeit hast, betrittst du jedes Meeresgebiet einzeln und handelst es direkt ab. Erhalte keine Belohnungen oder Dämonen aus dem Startgebiet der Bewegung.



Beispiel: Kusan hat eine Segelaktion mit Geschwindigkeit 2. Sie betreten zuerst Gebiet a und erhalten 3 Dämonen. Dann betreten sie Gebiet b und erhalten 5 weitere Dämonen und 2 Ruhm.

HINWEIS: In jedem Ozeangebiet können sich beliebig viele Schiffe befinden, ohne dass sie sich gegenseitig behindern. Der Spieler, der in einem Gebiet mit Engel-Standort oder Heldentat zuerst eine Chronikaktion spielt, erhält die entsprechende Belohnung.

Besondere Ozeangebiete

Engel-Standorte

Ozeangebiete, an deren Ufer sich ein Engel befindet, sind Engel-Standorte. Um den Engel zu erhalten benötigst du einen Gunstmarker und eine Chronikaktion.

Engel-Standorte ohne einen Engel am Ufer werden wie normale Ozeangebiete behandelt.



Beispiel: Noom hat Ashamnonns Gebiet im letzten Zug betreten. Sie dürfen nun eine Chronikaktion durchführen und eine Gunst abwerfen, um Ashamnonn zu erwecken und zu ihrer Crew hinzuzufügen.

Gebiete mit Heldentaten

Diese nummerierten Gebiete können entweder leer sein, eine Heldentat oder einen Dämonenfürsten beinhalten. In solch einem Fall können sie nur betreten werden, wenn du alle Herausforderungen bezahlen kannst.

Wenn das Gebiet leer ist, erhältst du die aufgedruckte Belohnung.



Beispiel: Kwanan will dieses Gebiet betreten. Dazu müssen sie 15 Dämonen erhalten und bei Beginn der Bewegung eine Gesamtgeschwindigkeit von mindestens 3 haben. Andernfalls können sie das Gebiet nicht betreten.

Gunstgebiete

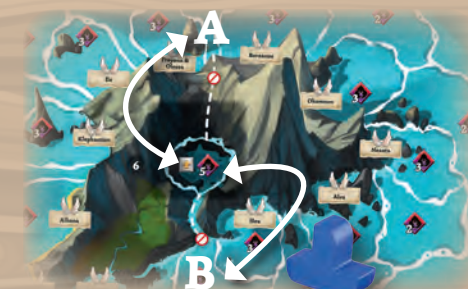
Beim Betreten erhältst du einen Gunstmarker, falls du keinen hast. Dann erhältst du eine der Belohnungen am Rand und markierst diese mit einem Nationsmarker. Du kannst keine weitere Belohnung dieser Art aus diesem Gebiet erhalten. Solange noch Gunst neben dem Gebiet liegt, kannst du zurückkommen und weitere erhalten.



Beispiel: Die Gilde betritt dieses Gebiet. Sie erhält 1 Gunst und 4 Ruhm, da 5 Ruhm bereits von Mespanne beansprucht wurde. Die Gilde legt einen Nationsmarker auf 4 Ruhm.

Die geheime Passage

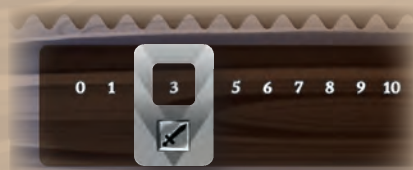
Die geheime Passage ist die gestrichelte Linie, die den inneren See in der Mitte des Spielfelds mit dem umliegenden Ozean verbindet. Um sie nutzen zu können, musst du deinen Steuermann aufwerten. Danach kannst du von den Punkten A und B aus in den inneren See hinein- und hinausfahren, als ob sie eine gemeinsame Wellenlinie hätten.



Beispiel: Mespanne will den inneren See betreten. Um dorthin zu gelangen, müssen sie von Gebiet A oder B aus entlang der gestrichelten Linie segeln. Dies erfordert eine Aufwertung der Steuerfrau.

DÄMONEN UND STÄRKE

Die Dämonenfürsten mögen die größte Bedrohung der Meere sein, doch auch mit den niederen Dämonen ist nicht zu spaßen. Jeder Spieler hat eine **Schutzleiste** über seinem Nationsbrett, die seinen Kampf gegen diese Kreaturen darstellt. Ein einzelner, doppelseitiger **Dämonen-Stärke-Marker** zeigt an, wie viele Dämonen oder wie viel Stärke du hast. Wenn du Stärke hast, drehst du die graue Stärkeseite des Markers nach oben und siehst in dem kleinen Fenster deine Stärke. Wenn du Dämonen hast, drehe die Dämonenseite des Markers nach oben. Wenn du keines von beiden hast, drehe eine beliebige Seite nach oben und lege den Marker so, dass die „0“ sichtbar ist. Du kannst also entweder Stärke oder Dämonen oder keines von beidem haben.



Beispiel: Du hast 3 Stärke.

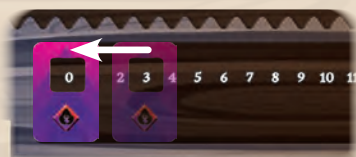


Beispiel: Du hast 6 Dämonen.

Erhalte / verliere Stärke und Dämonen



Wenn du Stärke erhältst und Dämonen hast, bewege zuerst deinen Marker nach links. Wenn er auf „0“ steht oder wenn du keine Dämonen hast, drehst du ihn auf die Stärkeseite und bewegst ihn nach rechts, um die verbleibende Stärke zu erhalten.



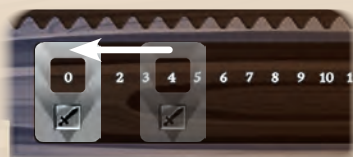
Beispiel: Du hast 3 Dämonen und erhältst 10 Stärke. Bewege den Marker zunächst 3 Schritte nach links.



Drehe dann den Marker um und bewege ihn nach rechts, um die restlichen 7 Stärke zu erhalten.



Wenn du Dämonen erhältst und Stärke hast, bewege zuerst deinen Marker nach links. Wenn er auf „0“ steht oder wenn du keine Stärke hast, drehe ihn auf die Dämonenseite und bewege ihn für die verbleibende Anzahl Dämonen nach rechts.



Beispiel: Du hast 4 Stärke und erhältst 13 Dämonen. Bewege den Marker zunächst 4 Schritte nach links.



Drehe dann den Marker um und bewege ihn nach rechts, um die restlichen 9 Dämonen zu erhalten.



Wenn du Dämonen vertreibst oder durch einen Effekt Stärke verlierst, darfst du deinen Marker nicht weiter als „0“ bewegen oder umdrehen.



Beispiel: Du willst 5 Stärke ausgeben, hast aber nur 4. Bewege den Marker nicht, da du nicht zahlen kannst.



Beispiel: Du hast 5 Dämonen und darfst 6 vertreiben. Vertreibe alle 5 Dämonen, die du hast, aber drehe den Marker nicht um und erhalte keine Stärke.

Die maximale Menge an Stärke, die du haben kannst, wird durch dein Nationsbrett bestimmt.

Beispiel: Noom hat 15 Stärke und kann nicht mehr erhalten.



Die maximale Anzahl an Dämonen, die du haben kannst, wird durch die Position deiner **Schutzleiste** bestimmt. Wenn du mehr Dämonen bekommen würdest, verlierst du 1 Ruhm pro Dämon, den du erhalten hättest.

Beispiel: Kwanan hat 16 Dämonen. Wenn sie 2 Dämonen erhalten würden, verlieren sie stattdessen 2 Ruhm.



Schadenseffekte und Belohnungen

Wenn du viele Dämonen oder viel Stärke hast, können zusätzliche Effekte gelten. Im Beispiel auf der rechten Seite hat dieser Spieler 13 Dämonen. Aufgrund der Position seiner **Schutzleiste** erleidet er permanent -1 Geschwindigkeit und kann keinen Schutz erhalten.



Wenn ein Spieler 10 oder mehr Stärke hat, erhält er beim Segeln +1 Geschwindigkeit.



Schutz



Schutz hilft dir, dich vor Dämonen zu schützen. Wenn du Schutz erhältst, verschiebst du die **Schutzleiste** um die entsprechende Anzahl von Feldern nach rechts. Wenn du den Schutz verlierst, verschiebst du sie nach links. Verändere dabei nicht die Position des Dämonen-Stärke-Markers. Du kannst nicht mehr Schutz haben als das Maximum auf deinem Nationsbrett.

HINWEIS: Bei Spielende verlierst du für jeden Dämon, der sich nicht innerhalb deines Schutzes befindet, 1 Ruhm.

Schutz hat zwei Vorteile. Erstens zählen die Dämonen, vor denen du geschützt bist, am Ende des Spiels nicht als negativer Ruhm. Du bist geschützt, wenn dein **Dämonen-Stärke-Marker** innerhalb des Schutzbereichs deiner **Schutzleiste** liegt.



Beispiel: Mespanne hat 3 Dämonen, aber sie zählen nicht als negativer Ruhm, da sie geschützt sind.

Zweitens verschiebt Schutz die Schädenseffekte von zu vielen Dämonen weiter weg von deiner „0“, was dir etwas Spielraum verschafft.



Beispiel: Mespanne hat 4 Dämonen und erleidet dadurch -1 Geschwindigkeit. Sie erhalten 1 Schutz und verschieben ihre Schutzleiste einen Schritt nach rechts. Jetzt sind sie nicht mehr von -1 Geschwindigkeit betroffen.

ENGEL

Engel sind überall an den Ufern von Eos zu finden. Euer Ziel ist es, sie aus ihrer Versteinierung zu erwecken. Wenn sie erweckt sind, können sie sich eurer Crew anschließen und euch große Vorteile verschaffen.

HINWEIS: Während einige Engel wie Helden aktiviert werden, zählen sie in Bezug auf Effekte, die sich auf Helden beziehen, nicht als Helden.

Einen Engel erwecken



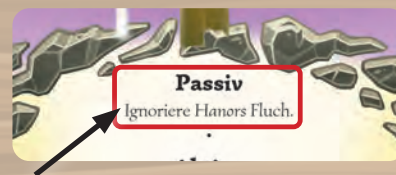
Wenn dein Schiff deinen Zug in einem **Engel-Standort** beginnt und du **Gunst** hast, kannst du eine **Chronikaktion** wählen, um den Engel zu erwecken. Wirf die Gunst ab und lege den Engel, der dem Standort deines Schiffes entspricht, rechts neben dein Nationsbrett. Du hast nun die Wahl: Benutze den Engel als Held oder als Schutzengel.

Held

Erhalte den Ruhm, der in der oberen rechten Ecke der Engelskarte angegeben ist. Alle permanenten Fähigkeiten, die der Engel gewährt, sind jetzt in Kraft, wende sie bei Bedarf an. Entferne die Engelsfigur vom Standort deines Schiffes und stelle sie auf deinen Engel. Dieser Engelsangriff hilft dir, Dämonenfürsten zu besiegen.



Stelle die Engelsfigur vom Engel-Standort hierhin. Jede Figur dient als einsatzbereiter Engelsangriff. Erhalte zudem den Ruhm oben rechts.



Dies ist ein passiver Bonus. Er ist immer wirksam, egal, ob du den Engel mit einem Arbeiter aktiviert hast oder nicht.



Nutze einen Arbeiter, um diese Aktion einmal pro Spiel durchzuführen. Siehe S. 8.

Schutzengel

Drehe die Engelskarte um und erhalte 15 Ruhm. Du erhältst keine Belohnungen von der Vorderseite der Karte und die Engelsfigur kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Von nun an ignorierst du 1 Fluch eines Dämonenfürsten. Du darfst zu Beginn jedes deiner Züge wählen, welchen du ignorierst. Ignoriere ihn, bis du einen anderen wählst.



Erhalte 15 Ruhm.

Dies ist ein permanenter Bonus



Lege die Engelsfigur zurück in den Vorrat.

DÄMONENFÜRSTEN

Dämonenfürsten sind die Herolde der Zerstörung, die weitaus gefährlicher sind als ihre niederen Gegenstücke. Jeder Dämonenfürst bringt einen spielweiten Fluch mit sich, der alle Spieler betrifft. Darüber hinaus steigen neue Dämonenfürsten aus der Tiefe auf und ersetzen Heldentaten, wenn die Spieler sich zu viel Zeit lassen.

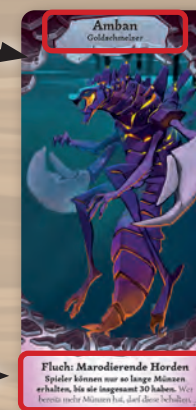
Herausforderungen, die Spieler zahlen müssen, bevor sie ihr Schiff in das Gebiet bewegen können, in dem das Plättchen liegt. Sie müssen in voller Höhe bezahlt werden, aber die Spieler können die Reihenfolge wählen.

Belohnungen für den Sieg über den Dämonenfürsten.

Erinnerung, dass ein Engelsangriff erforderlich ist, um eine Chronikaktion auszulösen und den Fürsten zu besiegen.



Name des Dämonenfürsten



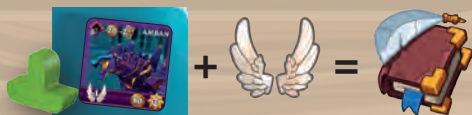
Fluch, der alle Spieler betrifft, solange diese Karte im Spiel ist.

Dämonenfürstenflüche

Flüche sind spielweite Effekte, die alle Spieler in negativer Weise beeinflussen. Sie treten in Kraft, sobald die Karte mit dem Dämonenfürstenfluch neben das Spielbrett gelegt wird, und werden entfernt, sobald der entsprechende Dämonenfürst im Rahmen der Chronikaktion besiegt wurde.

Einige Effekte erlauben es dir, Dämonenfürstenflüche zu ignorieren. Wenn du das kannst, darfst du als aktiver Spieler einen Fluch im Spiel wählen und einen Nationsmarker auf ihn legen. Dies zeigt an, dass du diesen Fluch ignorierst. Zu Beginn jedes deiner Züge darfst du den Marker auf einen anderen Fluch legen.

Einen Dämonenfürsten besiegen



Wenn dein Schiff deinen Zug in einem **Ozeangebiet mit einem Dämonenfürstenplättchen** beginnt und du einen **Engelsangriff** hast, darfst du eine **Chronikaktion** wählen, um den Dämonenfürsten zu besiegen. Wirf den Engelsangriff, das Dämonenfürstenplättchen und seine Fluchkarte ab. Erhalte dann die Belohnungen des Dämonenfürstenplättchen.

HINWEIS: Wenn ein Effekt dich auffordert, einen Dämonenfürsten zu entfernen, entferne sowohl das Plättchen als auch den Fluch. Dies zählt nicht als Besiegen eines Fürsten, erfordert keine Chronikaktion und bringt keine Belohnungen. Du kannst keine Dämonenfürsten aus Ozeangebieten mit Schiffen entfernen.

Einen Dämonenfürsten ins Spiel bringen



Wenn ein Dämonenfürst ins Spiel gebracht wird kann dadurch eine Heldentat entfernt werden, da beide in den gleichen Gebieten vorkommen.

1 Findet das Gebiet mit der Dämonenfürstenfigur. Dort wird der neue Fürst erscheinen. Entfernt alle Heldentaten aus diesem Gebiet und bewegt alle Schiffe in benachbarte Gebiete (nach Wahl des Besitzers).

Diese Bewegung kann nicht modifiziert werden. Die Spieler erhalten Belohnungen und Dämonen wie üblich.

2 Zieht zufällig ein neues Dämonenfürstenplättchen aus dem Vorrat und legt es in das Feld mit der Dämonenfürstenfigur. Legt den entsprechenden Fluch neben das Spielbrett.

Wenn es bereits 3 Flüche gibt, entfernt den ältesten Fluch, aber lässt seinen Fürsten im Spiel. Es können jederzeit nur 3 Dämonenfürstenflüche im Spiel sein.

3 Bestimmt den Ort, an dem der nächste Dämonenfürst erscheint. Werft den obersten Platzierungsmarker vom Stapel ab. Stellt die Dämonenfürstenfigur in das Gebiet, das auf dem neuen obersten Platzierungsmarker angegeben ist. Dies zeigt allen Spielern, wo der nächste Dämonenfürst auftauchen wird.

4 Wenn ihr einen Fürsten auf Feld 6 platziert habt und der Platzierungsstapel somit leer ist, stellt die Dämonenfürstenfigur auf das letzte Feld der Chronikleiste. Dies verkürzt die Spielzeit, da die Spieler einen Eintrag weniger erzielen können.

Wenn dies das letzte freie Feld war, macht jeder Spieler einen letzten Zug und das Spielende wird eingeleitet.

HELDENTATEN

Heldentaten sind einzigartige Gelegenheiten, bei denen die Spieler die Welt verbessern können. Sie verlangen von den Spielern, dass sie verschiedene Aufgaben erfüllen und erhalten im Gegenzug einzigartige Belohnungen wie neue Schiffe, zusätzliche Helden oder mächtige Gegenstände. Taten gibt es in verschiedenen Stufen. Stufe I steht für einfachere Aufgaben, II für fortgeschrittenere Aufgaben und III für die komplexesten Aufgaben. Entscheidet beim Aufbau, welches Set ihr verwenden wollt. Für jede Heldentat gibt es ein Plättchen und manchmal eine zusätzliche Trophäenkarte.

HINWEIS: Lest euch nach dem Aufbau alle Trophäen der vorhandenen Heldentaten durch. Dies hilft allen Spielern, sich einen Überblick zu verschaffen und Flüche zu erkennen, die von Anfang an wirksam sind. Beachtet die speziellen Aufbauregeln einiger Heldentaten.

Herausforderungen, die Spieler zahlen müssen, bevor sie ihr Schiff in das Gebiet bewegen können, in dem das Plättchen liegt. Sie müssen in voller Höhe bezahlt werden, aber die Spieler können die Reihenfolge wählen.



Belohnungen für die Heldentat.

Erinnerung, dass diese Heldentat eine Trophäe hat.



Name der Heldentat

Name der Trophäenkarte

Belohnung, die nach dem Vollbringen der Heldentat genutzt werden kann.



Eine Heldentat vollbringen



In den meisten Fällen musst du dein Schiff zu Beginn deines Zuges im **Ozeangebiet einer Heldentat** haben, um eine **Chronikaktion** durchführen zu können. Abgesehen von den Herausforderungen beim Betreten des Gebiets müssen keine weiteren Kosten gezahlt werden. Einige Taten höherer Stufen haben zusätzliche Anforderungen, die auf ihrer Trophäenkarte aufgeführt sind. Erhalte alle Belohnungen sowohl des Plättchens als auch der Trophäe (falls vorhanden) und lege das Plättchen dann ab. Trophäen sind optional, genau so wie alle anderen Belohnungen auch.

Arten von Trophäen



GEGENSTAND

Sie werden in den Spielbereich gelegt. Jeder Gegenstand funktioniert auf eine andere Weise.



HELD

Zusätzliche Helden werden rechts neben das Nationsbrett gelegt. Legt einen Moralwürfel und ein Rangplättchen auf sie (falls erforderlich). Sie werden mit einer Heldenaktion aktiviert und können aufgewertet werden.

Führe nach ihrer Aktivierung keine Zusatzaktion aus.

Beachte, dass jeder Held einzigartig ist. Zum Beispiel hat General O'Keany keine Moralleiste oder Ränge. Stattdessen erhältst du bei jeder Aktivierung bereits 2 mächtige Aktionssymbole.



SCHIFF

Ersetzt dein aktuelles Schiff. Übertrage alle Münzen und Aufwertungen von deinem alten Schiff, aber löse sie nicht aus.

Entferne das alte Schiff aus dem Spiel. Lege das neue Schiff neben dein Nationsbrett und passe die maximale An-

zahl der Arbeiter entsprechend an (falls nötig). Passe dann andere permanente Änderungen der Arbeitern an, wie z B. Dämonischer Verräter oder Darringtons Abgrund (Deluxe Upgrade).

Beachte schließlich die Fähigkeiten des neuen Schiffes.



FLUCH

Diese Flüche funktionieren ähnlich wie die Flüche der Dämonenfürsten. Sie treten in Kraft, sobald die Heldentat auf dem Spielbrett liegt, und betreffen alle Spieler. Lege diese Trophäenkarten neben die Flüche der Dämonenfürsten.

Flüche von Heldentaten zählen nicht gegen die max. 3 Dämonenfürstenflüche im Spiel und werden nicht entfernt, wenn die entsprechende Heldentat durch einen Dämonenfürsten entfernt wird. Sie werden erst dann entfernt, wenn die Heldentat vollbracht wurde.



MODULE

Einzelspielermodus



ZIEL

Der Einzelspielermodus ermöglicht es, EOS - Island of Angels alleine zu spielen. Der Einzelspielermodus wird nicht durch Ruhm gewonnen, sondern durch erfüllte Aufgaben. Auf jeder Einzelspielerkarte sind 4 Aufgaben aufgeführt, die der Spieler in der richtigen Reihenfolge erfüllen muss, bevor die Zeit abläuft. Nach jeder Auffrischungsaktion verschiebt man seinen Nationswürfel um ein Feld in Richtung „0“, um anzuzeigen, wie viele Auffrischungsaktionen man noch übrig hat.

SPIELAUFBAU

Verwende den Aufbau für 2 Spieler mit den folgenden Anpassungen:

- Die Chronikleiste und die Zielkarten werden im Einzelspielermodus nicht verwendet.
- Nimm alle Einzelspielerkarten, mische sie und ziehe zufällig ein Szenario. Du kannst auch ein bestimmtes Szenario spielen, wenn du möchtest.
- Lege einen deiner Nationswürfel auf Feld 5 der Ruhmesleiste.

SPIELABLAUF

Jede Aufgabe muss in der vorgegebenen Reihenfolge erledigt werden. Es zählt nicht, wenn du eine bestimmte Bedingung erfüllt hast, bevor das Szenario dich dazu aufgefordert hat.

Ruhm wird nicht benötigt, um den Einzelspielermodus zu gewinnen. Ignoriere allen Ruhm, den du erhältst, und benutze stattdessen die Ruhmesleiste, um anzuzeigen, wie viele Auffrischungsaktionen du noch übrig hast. Du kannst im Einzelspielermodus weder Ruhm verlieren noch Aktionen durchführen, bei denen du Kosten an dich selbst bezahlen musst.

Um die verschiedenen Aufgaben zu erfüllen, musst du entweder etwas Bestimmtes tun, sobald die Aufgabe verfügbar ist, oder du brauchst eine bestimmte Ressource.

Beispiel: Auf der Karte „Hin und zurück“ besteht die dritte Aufgabe darin, 150 Münzen zu haben. Du kannst damit beginnen, diese Münzen zu sammeln, bevor du die dritte Aufgabe freischaltest. Für die vierte Aufgabe musst du zwei Heldentaten vollbringen, unabhängig davon, wie viele Taten du bereits vollbracht hast, bevor du diese Aufgabe freischaltest.



Name des Szenarios

Bringe nach der Ereigniskarte einen Dämonenfürsten ins Spiel.

Erhalte nach der Ereigniskarte 15 Dämonen.

Ziehe und spiele ein Ereignis, nachdem du die Aufgabe geschafft hast.

Aufgaben und in welcher Reihenfolge sie erledigt werden müssen.

Ziehe und führe 1 Ereigniskarte aus, nachdem du jede Aufgabe erfüllt hast. Da es nur einen Spieler gibt, erhältst du nur die Belohnung für den aktiven Spieler.

Bei einigen Aufgaben erhältst du Dämonen oder bringst einen Dämonenfürsten ins Spiel, nachdem du die Ereigniskarte ausgeführt hast. Markiere jede erfüllte Aufgabe auf der Einzelspielerkarte mit einem Nationsmarker.

SPIELEND

Du gewinnst das Spiel, wenn du alle vier Aufgaben auf der Einzelspielerkarte erfüllen kannst, bevor du die 6. Auffrischungsaktion spielst. Du verlierst das Spiel, wenn du deine 6. Auffrischungsaktion durchführen musst.

Nachtmodus

THEMA

Ein langer Winter hat sich über EOS gelegt und eine endlose Nacht heraufbeschworen. Von den nördlichen Inseln abgeschnitten, können die Seefahrer nur wenige Häfen benutzen. Hoffentlich werden die Engel diese Nacht beenden.

SPIELAUFBAU

Benutzt die Nachtseite des Spielbretts. Beachtet, dass es nur zwei Startfelder für Schiffe und nur ein Gunstgebiet gibt. Legt alle Gunstmarker (je nach Spielerzahl) daneben.

SPIELABLAUF

Auf einigen Stufen der Ruhmesleiste gibt es Belohnungen. Wenn dein Nationsmarker diese Stufe zum ersten Mal erreicht, erhältst du die Belohnung. Diese Belohnungen erhältst du nur einmal pro Spiel.

Beispiel: Noom haben 20 Ruhm und können 1 Rang verbessern. Erreichen Noom 120 Ruhm, erhalten sie keine erneute Rangverbesserung.

Freie Schiffswahl

SPIELAUFBAU

Mischt alle Schiffskarten und teilt jedem Spieler zufällig eine aus, anstatt mit dem von der Nation bereitgestellten Schiff zu spielen.



DELUXE SPIELMATERIAL

Dieses Deluxe-Spielmaterial ist Teil des Crowdfundings und separat erhältlich. Es enthält **aufgewertetes Material**, das einige Teile des Grundspiels und der Nationenerweiterung ersetzt. Es fügt auch **zusätzliche Inhalte** hinzu, die mit den vorhandenen Inhalten des Grundspiels und der Erweiterungen gemischt werden können, um mehr Abwechslung, Wiederspielbarkeit und Spaß zu bieten!

Aufgewertetes Material



7 individuelle
Schiffsfiguren
(Holz)



12 Engelsfiguren
(Holz)



1 Lady Ingal
Figur (Holz)



1 Rastloser Korsar
Figur (Holz)



7 individuelle
Ruhmensmarker
(Holz)



1 Dämonenfürsten-
figur (Holz)



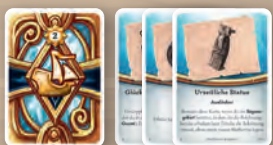
6 Schildmarker
(Holz)



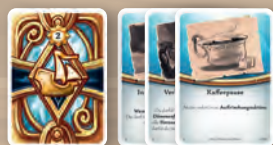
7 Nationsbretter
(vertieft)

Zusätzliche Inhalte

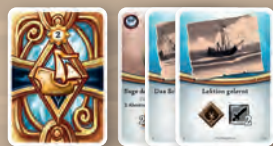
Abenteuerkarten



5 Das Kwanan Imperium



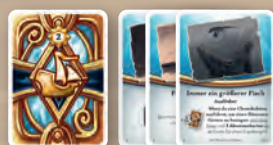
5 Die Gefahren der
Meere



5 Die Kriegsbeute

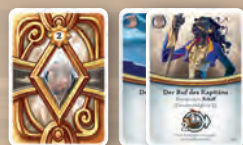


5 Die Ära der Seefahrer

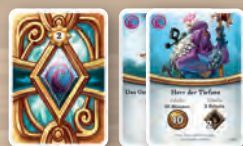


5 Die Wunder des
Ozeans

Nationsabenteuerkarten



2 Die Gilde



2 Kwanan



2 Lavaloo



2 Gloy



2 Noom



2 Mespanne

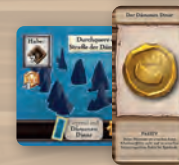


2 Kusan

Heldentaten



1 Der Schiffsfriedhof +
Trophäenkarte



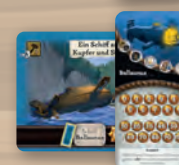
1 Durchquere
die Straße der
Dämonen +
Trophäenkarte



1 Die Schlacht
von Lavaloo +
Trophäenkarte



1 Eskortiere die
Lady Ingal +
Trophäenkarte



1 Ein Schiff aus
Kupfer und
Stahl +
Trophäenkarte



1 Das Seuchen-
schiff +
Trophäenkarte



1 Darringtons
Abgrund



1 Ankunft des
Erlösers +
Trophäenkarte



1 Der rastlose
Korsar +
Trophäenkarte

Siehe S. 16 wie Engel im Allgemeinen funktionieren.

REFERENZEN



Engel



Alhana

Passiv: Ignoriere alle Dämonenfürstenflüche gleichzeitig.

Alva

Passiv: Ignoriere *Ragadors* Fluch. Einmal pro Zug darfst du dein Schiff um 1 Gebiet bewegen. Dies ist unabhängig von der Aktion, die du in deinem Zug ausführst, und kann nicht durch Geschwindigkeit erhöht werden.

Anthea

Passiv: Ignoriere *Remorans* Fluch. Du darfst 1 zusätzlichen Gunstmarker haben. Erhalte sofort 2 Gunst. Dieser Bonus ist kumulativ zu z. B. *Der Schiffsfriedhof*.

Ashamnon

Passiv: Immer wenn ein Spieler eine Chronikaktion abschließt (einschließlich der Aktion, durch die du Ashamnon erhalten hast), erhältst du 1 der aufgeführten Belohnungen. Du darfst dieselbe Belohnung bei späteren Chronikaktionen erneut wählen.

Boreanos

Passiv: Ignoriere *Quaranavans* Fluch. Dein Handkartenlimit wird um +3 erhöht. Nach jeder deiner Heldenaktivierungen darfst du vor deiner Zusatzaktion eine Abenteuerkarte ausspielen. Dies ist keine Zusatzaktion.

Eo

Passiv: Ignoriere *Belvadan's* Fluch. Eo hat 2 Engelsangriffe. Erhalte 2 Engelsfiguren wenn du Eo erweckst, und stelle sie auf die Felder oben links. Vertreibe zu Beginn deines Zuges bis zu 3 Dämonen ODER reinige das Gebiet, in dem dein Schiff steht.

Ephaston

Passiv: Ignoriere *Hanors* Fluch. Einmal pro Spiel darfst du diese Aktion ausführen, um 5 Aufwertungen zu erhalten. Wie immer kannst du eine beliebige Kombination aus nationsspezifischen und allgemeinen Aufwertungen wählen.

Freyana & Olessa

Passiv: Ignoriere *Tematabans* Fluch. Jeder besetzte Held kann ein zweites Mal aktiviert werden (max. 2x). Jedes Mal, wenn du die Moral anhebst, darfst du 2 Ruhm anstelle der angegebenen Belohnung erhalten. Dies kann keine Belohnungen ersetzen, die permanente Boni wie die Erhöhung des Handlimits geben.

Hea

Aktion: Einmal pro Spiel kannst du mit dieser Aktion 7 Ränge verbessern.

Klephastion

Passiv: Ignoriere *Glondans* Fluch. Ignoriere alle Herausforderungen von Dämonenfürsten. Du kannst **10 Stärke** und **1 Gunst** statt eines Engelsangriffs ausgeben, um einen Dämonenfürsten zu besiegen. Die Herausforderungen bleiben hiervon unberührt.

Neasta

Passiv: Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du 5 Stärke.

Ohamnon

Passiv: Ignoriere *Ambans* Fluch. Helden kosten keine Münzen mehr, um sie zu aktivieren. Herausforderungen, Aufwertungen usw. müssen weiterhin bezahlt werden. Dies hat keine Auswirkungen auf den Schatzmeister.

Omeston

Aktion: Einmal pro Spiel kannst du mit dieser Aktion 6 Moral anheben.

Questor

Passiv: Ignoriere *Betauns* Fluch. Erhalte 2 Schilde. Von nun an erhältst du 2 Dämonen weniger aus jeder Quelle.

Siehe S. 17 wie Dämonenfürsten im Allgemeinen funktionieren.



Dämonenfürsten

Amban

Marodierende Horden: Spieler können nur Münzen erhalten, bis sie insgesamt 30 haben. Wenn sie beim Erscheinen von *Amban* mehr als 30 haben, behalten sie ihre Münzen.

Belvadan

Mahlstrom in die Tiefe: Ozeangebiete können nicht befriedet werden.

Betaun

Dämonische Legionen: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Chronikaktion abgeschlossen hat, erhält jeder Spieler 4 Dämonen. Dies gilt auch für den aktiven Spieler.

Demor

Unwirtliche See: Jeder Spieler markiert eine seiner Zusatzaktionen. Diese kann nicht ausgeführt werden, solange dieser Fluch im Spiel ist. Die gewählte Aktion ist vollständig blockiert und kann nicht aufgefrischt werden.

Glondan

Das Ende aller Kriege: Jeder Spieler muss zusätzlich 7 Stärke bezahlen, um Heldentaten zu vollbringen. Dies muss zu Beginn der Chronikaktion bezahlt werden und zählt nicht als zusätzliche Herausforderung.

Hanor

Sabotierende Diener: Spieler können keine Aufwertungen erhalten, weder durch Aktionssymbole noch durch Münzen. Vorhandene Aufwertungen können weiterhin verwendet werden.

Meàron

So muss sich Beute fühlen: Spieler können keine Belohnungen aus Meeresgebieten erhalten (weder reguläre noch einmal pro Spiel), außer Gunstmarker.

Quaranavan

Verhängnisvolle Zeichen: Abenteuerkarten können nicht gespielt werden. Auslösbare Karten können aktiviert werden, wenn sie bereits gespielt wurden, bevor *Quaranavan* ins Spiel kam.

Ragador

Was ewig schläft...: Schiffe können sich nicht weiter als 2 Gebiete pro Zug bewegen, auch wenn die Bewegungen aus verschiedenen Quellen kommen. Dies gilt für jedes Schiff (*Kwanan* darf sein Schiff 2 Gebiete und den Kraken 2 Gebiete weit bewegen). Spieler können immer noch mehr als 2 Geschwindigkeiten haben, um Herausforderungen zu bestehen (z. B. *Der Mahlstrom* oder *Passiere den Schwarzen Felsen*).

Remoran

Giftige Absonderung: Engel, Dämonenfürsten und Heldentaten geben 5 Ruhm weniger. Ruhm von der Chronikleiste wird dadurch nicht verringert. Außerdem verlierst du auf diese Weise keinen Ruhm, z. B. musst du keinen Ruhm bezahlen, um *Ephaston* zu erwecken.

Sechator

Angst ist der wahre Feind: Jeder Spieler verliert 2 Münzen für jeden Dämon, den er erhält. Wer keine Münzen verlieren kann, erhält trotzdem Dämonen.

Temataban

Uralter Schrecken: Jeder Spieler markiert einen seiner Helden (außer *Steuermann*). Die Aktion dieses Helden kann nicht ausgeführt werden, solange dieser Fluch im Spiel ist. Seine passiven Aufwertungen können weiterhin genutzt werden, und du kannst seine Moral und seine Ränge erhöhen. Du darfst auch zusätzliche Crewmitglieder wählen, aber keine Engel.

Heldentaten



Um diese Herausforderung zu meistern, muss der Spieler eine Gesamtgeschwindigkeit von X haben, bevor sein Schiff sich bewegt. Die verbleibende Geschwindigkeit beim Betreten des Gebietes mit diesem Plättchen ist irrelevant.

Beispiel: Die Herausforderung erfordert 3 Geschwindigkeit und das Schiff des Spielers befindet sich in einem angrenzenden Gebiet. Der Spieler aktiviert seinen Steuermann, der ihm 2 Geschwindigkeit gibt, und +1 Geschwindigkeit durch seine Schutzleiste. Er kann die Herausforderung meistern, da er zu Beginn seiner Bewegung 3 Geschwindigkeit hatte. Es spielt keine Rolle, dass die Geschwindigkeit beim Betreten des Gebietes nur noch 2 beträgt.



Die mit (Deluxe) gekennzeichneten Heldentaten stammen aus der Deluxe-Erweiterung, die separat erhältlich ist. Alle anderen Heldentaten stammen aus dem Grundspiel. (See)-Heldentaten können nur im inneren See platziert werden.

Ankunft des Erlösers (Deluxe)

Herausforderung: Kann nicht ignoriert werden, wenn du Herausforderungen ignorieren darfst. Du musst min. 3 Helden auf max. Moral haben. Es kann sich um zusätzliche Crewmitglieder handeln. **Trophäe:** Hephto zählt als Engel in Bezug auf die Zahl der erweckten Engel. Du erhältst jedoch keinen zusätzlichen Chronikeintrag, wenn du ihn erweckst. Er hat keine Schutzengelseite.

Befreie das Handelsschiff

Herausforderung: Erhalte 6 Dämonen, verliere 4 Schutz und 6 Stärke. **Trophäe:** Erhalte zu Beginn jedes deiner Züge 10 Münzen, unabhängig davon, welche Aktion du wählst.

Die Belagerung von Beskal

Herausforderung: Erhalte 20 Dämonen, verliere 5 Schutz und 10 Stärke. **Trophäe:** Dieser Gegenstand gibt dir 2 Schilde.

Belvadans Thron

Herausforderung: Erhalte 25 Dämonen und verliere 50 Münzen. **Trophäe:** Dieser Held kann kostenfrei aktiviert werden. Er hat keine Moralleiste oder Ränge.

Bezahle die Dämonen

Herausforderung: Zahle 100 Münzen. **Belohnung:** Würfle 4 Mal mit dem Schicksalswürfel und hebe 2 Moral an.

Darringtons Abgrund (Deluxe)

Herausforderung: Keine, Gebiet kann jederzeit betreten werden. **Belohnung:** Nimm ihm Rahmen der Chronikaktion den nächsten Arbeiter von deinem Schiff und besetze damit dauerhaft einen beliebigen Helden (außer Steuermann). Dieser Arbeiter verhindert, dass der Held aktiviert wird und bleibt bei der Auffrischungsaktion stehen. Der besetzte Held kann nur aktiviert werden, wenn es dir erlaubt ist, besetzte Helden ein zweites Mal zu aktivieren.

Durchbruch die Blockade

Herausforderung: Erhalte 30 Dämonen und wirf 1 Gunst ab. **Trophäe:** Ignoriere 2 Dämonenfürstenflüche. Zu Beginn jedes deiner Züge darfst du 2 wählen.

Durchquere das Jungferntor

Herausforderung: Wirf 3 Abenteuerkarten ab und habe min. 2 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Belohnung:** Verbessere 3 Ränge.

Durchquere die Straße der Dämonen (Deluxe)

Herausforderung: Habe 7 Schutz und wirf 1 Gunst ab. **Trophäe:** Unabhängig davon, wie viele Dämonen du hast, sind sie am Ende des Spiels keinen negativen Ruhm wert, und du bist auch nicht von ihren Schadenseffekten betroffen. Du verlierst keinen Ruhm, wenn du mehr Dämonen bekommst, als du haben kannst.

Eroberere das verlorene Reich zurück

Herausforderung: Erhalte 12 Dämonen und verliere 3 Schutz. **Belohnung:** Verbessere 2 Ränge und hebe 1 Moral an.

Erwecke den versunkenen Erlöser

Herausforderung: Wirf 3 Abenteuerkarten und 1 Gunst ab. **Belohnung:** Verbessere 2 Ränge, hebe 2 Moral an und erhalte 1 Aufwertung.

Eskortiere die Lady Ignal (Deluxe)

Herausforderung: Kann nicht ignoriert werden, wenn du Herausforderungen ignorieren darfst. Um diese Herausforderung zu lösen, begleite das weiße Schiff vom inneren See zu diesem Plättchen. Sobald ein Spieler mit der Eskorte begonnen hat, darf kein anderer Spieler sie mehr versuchen. Wenn das Plättchen entfernt wird, bevor die Heldentat vollbracht ist, wird auch das weiße Schiff entfernt. **Trophäe:** Du hast von nun an 2 Schiffe. Abgesehen von der Aufteilung der Geschwindigkeit zwischen ihnen, funktionieren sie genau gleich.

Finde die Expedition (See)

Herausforderung: Erhalte 7 Dämonen, wirf 2 Abenteuerkarten ab und habe min. 2 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Trophäe:** Dieser Held kann kostenfrei aktiviert werden.

Das Geisterschiff (See)

Herausforderung: Erhalte 9 Dämonen und habe min. 4 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Trophäe:** Dieser Held kann kostenfrei aktiviert werden. Er hat keine Moralleiste oder Ränge. Erhalte erst eine Aufwertung und spiele dann eine Auffrischungsaktion.

Das Herz der See (See)

Herausforderung: Erhalte 5 Dämonen, wirf 1 Gunst und 1 Engelsangriff ab. **Trophäe:** Wenn du eine Auffrischungsaktion spielst, erhalte 1 Gunst (beachte das Limit) und 1 Engelsangriff. Stelle eine Engelsfigur aus dem Vorrat auf einen Engel, dessen Angriff du schon genutzt hast.

Inspiriere den Widerstand

Herausforderung: Wirf 1 Gunst und 6 Stärke ab. **Belohnung:** Lege 1 Dämonenfürstenfluch aus dem Spiel ab. Dies löst keine Chronikaktion aus und das Dämonenfürstenplättchen bleibt im Spiel. Um dieses zu entfernen, muss der Dämonenfürst besiegt werden.

Das Kap des Schreckens

Herausforderung: Wirf 5 Abenteuerkarten ab. **Trophäe:** Du erhältst eine weitere Zusatzaktion zur Auswahl. Dadurch erhöht sich nicht die Gesamtzahl deiner Zusatzaktionen.

Lieferung für die Truppen Ihrer Majestät

Herausforderung: Verliere 3 Schutz, 9 Stärke, und 30 Münzen. **Trophäe:** Kann auch unter zusätzlichen Crewmitgliedern geschoben werden.

Der Mahlstrom

Herausforderung: Habe min. 5 Aufwertungen und min. 5 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Belohnung:** Verbessere 3 Ränge und hebe 4 Moral an.

Passiere den schwarzen Felsen

Herausforderung: Erhalte 15 Dämonen und habe min. 3 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Trophäe:** Bei einer Auffrischungsaktion darfst du die Belohnung eines Arbeiterfeldes doppelt erhalten.

Der rastlose Korsar (Deluxe)

Herausforderung: Dieses Gebiet gilt beim Segeln als leer. Um das Gebiet mit dem Korsarschiff zu betreten, musst du 1 Gunst ablegen. Diese Herausforderung bleibt auch dann im Spiel, wenn die Heldentat durch z. B. einen Dämonenfürsten entfernt wird. **Trophäe:** Entferne das Korsarschiff aus dem Spiel.

Rette die Stadt

Herausforderung: Erhalte 12 Dämonen und zahle 30 Münzen. **Belohnung:** Erhalte 3 Schutz und 2 Aufwertungen.

Ein Schiff aus Kupfer und Stahl (Deluxe)

Herausforderung: Verliere 3 Aufwertungen. **Trophäe:** Das U-Boot erlaubt es dir, alle Dämonen aus Ozean-gebieten und alle Herausforderungen von Dämonenfürsten zu ignorieren. Du kannst dich dazu entscheiden, Dämonen zu erhalten, wenn du willst.

Der Schiffsfriedhof (Deluxe)

Herausforderung: Wirf 1 Gunst ab und verliere 15 Stärke. **Trophäe:** Dieses Schiff erlaubt dir, 1 zusätzliche Gunst zu haben und gibt dir sofort 1 Gunst aus dem allgemeinen Vorrat. Dieser Bonus ist kumulativ zu z. B. Anthea.

Die Schlacht von Lavalooan (Deluxe)

Herausforderung: Wirf 2 Engelsangriffe ab. **Trophäe:** Jedes Mal, wenn du einen Helden aktivierst, erhältst du nach dessen Aktion die entsprechende Belohnung.

Das Seuchenschiff (Deluxe)

Herausforderung: Kann nicht ignoriert werden, wenn du Herausforderungen ignorieren darfst. Verdeckt permanent eine Auffrischungsbelohnung auf eurem Schiff. Beim Auffrischen erhaltet ihr diese Belohnung nicht. Ihr könnt keine Felder ohne Belohnung wählen. **Trophäe:** Werft den Fluch ab und macht die Belohnung wieder frei.

Umrunde das goldene Kap

Herausforderung: Erhalte 8 Dämonen und habe min. 4 Geschwindigkeit vor dem Segeln. **Trophäe:** Dieses Schiff gibt +1 Geschwindigkeit.

Verteidige die Heimat gegen die Horden

Herausforderung: Verliere 10 Stärke. **Belohnung:** Erhalte 30 Münzen und 2 Aufwertungen.

Der Weg nach Ol'Phandan

Herausforderung: Habe min. 3 Aufwertungen und 10 Moralanhebungen (inkl. permanenter Boni). **Trophäe:** Du kannst Belia nur neu erhaltene Dämonen zuweisen. Wenn du Belia aktivierst, vertreibe alle Dämonen auf ihr. Dies kostet keine Stärke. Du kannst Belias Schutz nicht verlieren oder ausgeben.



Nationen

Die Gilde der Seefahrer

Thorsteyn: Du musst den Schutz ablegen, um die Herausforderungssymbole zu ignorieren, bevor du das Gebiet des Dämonenfürsten betrittst. Mit dieser Aufwertung kannst du nur 1 Herausforderungssymbol pro Dämonenfürst ignorieren.

Kusan

Jacob van Luwenburgh: Du darfst seine Aufwertung nicht benutzen, wenn du der Spieler mit dem wenigsten Ruhm bist.

Akeem: Du kannst nur direkte Effekte wie Münzverluste usw. ignorieren, nicht aber globale Effekte wie den Fluch eines neuen Dämonenfürsten.

Kwanan

Kraken: Spiele immer mit dem Kraken. Der Kraken kann nicht durch ein anderes Schiff ersetzt werden. Wenn er mit dem Kraken-Aktionssymbol aktiviert wird, darf er nicht von Geschwindigkeitsboni profitieren.

Ohn Ma Puuhn: Du darfst nur abgeworfene Karten nehmen (z. B. weil die anderen Spieler mehr Karten haben, als ihr Handlimit erlaubt), nicht aber ausgespielte Karten.

Noom

Göttliche Führung: Dieser Engel zählt nicht als erweckter Engel.

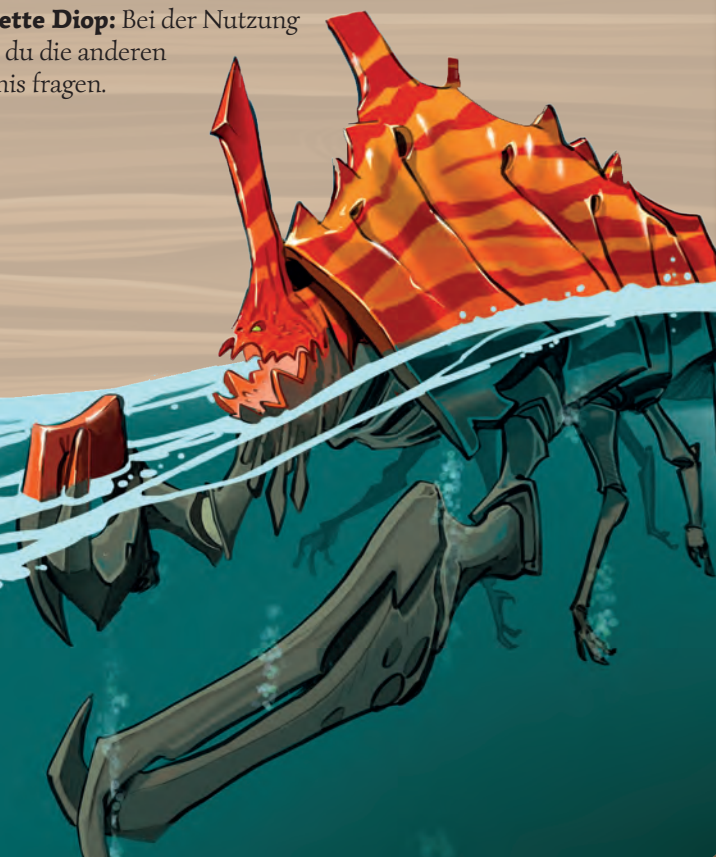
Hyazynthia: Mit ihrer Aufwertung erhältst du sowohl 5 Münzen als auch 2 Ruhm.

Mespanne

Schutzleiste: Mespanne kann bis zu 25 Stärke haben. Bei 15 Stärke erhalten sie +1 Geschwindigkeit beim Segeln. Bei 20 Stärke kann jede Heldin (einschließlich zusätzlicher Crewmitglieder, aber nicht Engel) ein zweites Mal aktiviert werden, wenn sie bereits mit einem Arbeiter besetzt ist. Bei 25 Stärke können sie 2 statt 1 Zusatzaktionen nach einer Helden- oder Chronikaktion durchführen.

Mère Admiral Adele: Ab Rang 2 kannst du wählen, ob du das Gebiet mit deinem Schiff oder ein angrenzendes Gebiet reinigen willst, nicht beide. Auf Rang 4 erhältst du 20 Dämonen, außerdem musst du 5 Münzen bezahlen.

Grande Garde Antoinette Diop: Bei der Nutzung ihrer Aufwertung musst du die anderen Spieler nicht um Erlaubnis fragen.



Impressum

Game Design/Worldbuilding

Zusätzliches Game Design

Chef-Grafikerin

Zusätzliche Grafik

Illustrationen

Inspiration/zusätzliches Charakterdesign

Chefredaktion

Redaktion

Unterstützt durch

FUNtainment

Distribution/Logistik

Grey Fox Games

Felix Mertikat

**Jasmin Mertikat
Till Bröstl**

Maxine Metzger

**Sandra Süsser
Felix Mertikat**

Felix Mertikat

Jacob Müller

Johannes Forster

Bryan Gerding

FUNtainment

Reinhard Sigel

Grey Fox Games

**Shane Myerscough/
Joshua Lobkowitz/
Lance Myxter**

Spieltester

Patrick Pölchau, Florian Six, Cara Römelt, Sabrina und Thorsten Fessler, Gunnar Nickel, Jan Bintakies, Theresa Clement, Kischy Häge, Clara Engesser, Tim Billen, Simon, Ani Wilke, Carsten Ullrich

Zusätzliches Feedback

Jose DeArmas, Russell Dodd, Max Härtwig, Philipp Marx, Lotta Nickel, Gunnar Nickel

Besonderer Dank

Wir möchten uns bei all den Hunderten von Testspielern bedanken, die dieses Spiel Wirklichkeit werden ließen. Vielen Dank an euch! Danke an unsere Patreon-Unterstützer, die uns kontinuierlich unterstützen, und an die Crowdfunding-Unterstützer, die uns geholfen haben, dieses Projekt überhaupt erst zu finanzieren.

© 2023 King Raccoon Games GbR, alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden.

Die tatsächlichen Bestandteile können von den gezeigten abweichen. Die enthaltenen Spielfiguren und Kunststoffteile sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.

Erklärung zum Thema Repräsentation

Die Herausgeber von EOS - Island of Angels freuen sich, alle Arten von Menschen mit einem lustigen, aber dennoch respektvollen und liebevollen Ansatz zu präsentieren. Unser Ziel ist es, Vielfalt in jeder Hinsicht zu zeigen und zu fördern. Wir sind für Vielfalt, Toleranz, Antidiskriminierung und Antirassismus. Wir hoffen, dass ihr genauso viel Spaß mit unseren Charakteren habt, wie wir bei ihrer Erschaffung.

Wenn ihr etwas diskriminierend oder beleidigend findet, haben wir ein offenes Ohr für euch und den Wunsch, uns zu verbessern. Wir möchten euch ermutigen, euch an uns zu wenden und uns zu helfen, es besser zu machen.

Wir verwenden in den Regeln und im Spielmaterial das generische Maskulinum, und sprechen damit immer alle Menschen an.

