

R. ERIC REUSS

SPIRIT ISLAND

HET EILAND HEEFT JOUW HULP NODIG!

SPELREGELS









999




GAMES



INHOUDSOPGAVE

Inleiding	3
Kort speloverzicht	3
Het gebruik van deze spelregels	3
Beginnende spelers	3
 Spelmateriaal	4
 Vorbereiding	6
Indringersbord	6
Het eiland en de voorraad	6
Spelersvoorbereiding	6
Startactie van de indringers	6
 Spelverloop	8
Spiritfase	8
Snelle eigenschappenfase	8
Indringersfase	9
Langzame eigenschappenfase	10
De tijd schrijdt voort	10
 Spelconcepten	12
Winst en verlies	12
Angst en paniek	12
Borden en landen	13
Aanwezigheid en heilige locaties	13
Energie en het spelen van kaarten	13
Spirits	14
Indringers	15
Plaag	15
De Dahan	16
Eigenschappen	16
Effecten voor 1 ronde	17
Eigenschappenkaarten verdienen	18
Eigenschaps- en angsteffecten	18
 Tips & Trucs	20
Vloeiend spelverloop	20
Basisstrategie	21
 Spelopties	22
Solospel	22
Tegenstanders	22
Scenario's	23
Thematische landkaart	23
Score	23
 Traditionele kennis	24
Het verhaal tot nog toe	24
De vijand rukt op	26
 Overzichten	28
Tegenstanders- & scenariomoeilijkheidsgradaties	28
Credits	28
Opmerkingen van de auteur	29
Begrippenlijst/index	30



Jullie zijn machtige spirits uit de wereld der natuur en bestaan op een geïsoleerd eiland. Indringers van ver over de bekende zee zijn pasgeleden begonnen met het koloniseren van jullie eiland, waarbij ze de lokale bevolking, die de Dahan worden genoemd, uitmoorden en het natuurlijke evenwicht verstoren. De spirits van het eiland moeten hun macht vergroten en de indringers van het eiland gooien, voordat er geen hoop op herstel meer is!

KORT SPELOVERZICHT

Spirit Island is een coöperatief spel voor 1-4 spelers, waarin iedere speler een spirit uit de natuur is, die zijn eiland verdedigt tegen binnendringende kolonisten die weinig oog hebben voor het welzijn van het land of dat van het lokale volk, de Dahan. Elke ronde komen de spirits tegelijkertijd in actie, waarbij ze hun eigenschappen inzetten om de indringers terug te dringen, het eiland te versterken en de Dahan te helpen. De spirits starten echter klein en beperkt, en moeten nieuwe trucs leren om zich met de snel oprukkende indringers te kunnen meten, die zich op basis van door het spel gestuurde acties over het eiland verspreiden en nederzettingen bouwen, waarbij ze op hun weg dood en verderf zaaien. Om te winnen moeten de spirits (met hulp van de Dahan) de indringers vernietigen en eventuele overlevenden verjagen. Het spel eindigt echter in een nederlaag als het eiland door de plaag is overspoeld, als een spirit volledig is vernietigd of als je te langzaam handelt en de indringers niet op tijd kunt verdrijven.

Zodra je het spel kent, duurt Spirit Island ongeveer 90-120 minuten, iets korter bij 1-2 spelers, iets langer bij 4 spelers.

HET GEBRUIK VAN DEZE SPELREGELS

De spelregels zijn in 3 grote hoofdstukken verdeeld: Voorbereiding, Spelverloop en Spelconcepten. Lees eerst de "Voorbereiding". Lees dan het "Spelverloop" en de "Spelconcepten" in een volgorde die het best bij jouw leerstijl past. Het spelverloop beschrijft de algemene structuur van het spel, terwijl de spelconcepten zich richten op de afzonderlijke spelmechanismen.

BEGINNENDE SPELERS

Spirit Island is een complex spel met veel bewegende onderdelen. Doe de eerste paar spellen het volgende:

- **Kies een spirit met een lage moeilijkheidsgraad** (*Snelle inslag van de bliksem*, *Vitale kracht van de aarde*, *Rivier stroomt in zonlicht* of *Schaduwen flakkeren als vlammen*). Van deze vier is *Schaduwen flakkeren als vlammen* de lastigste.
- **Neem de eigenschappenprogressiekaart voor jouw spirit.** Naast het nemen van je unieke eigenschappenkaarten leg je alle op de kaart genoemde kleine en grote eigenschappen opzij. Krijg je tijdens het spel een nieuwe eigenschappenkaart, dan voeg je de volgende eigenschappenkaart op de lijst aan je hand toe in plaats van de standaard methode te gebruiken.

Speelt iedereen voor de eerste keer dan:

- **gebruik je geen plaagkaart.** In plaats daarvan gebruik je het voorgedrukte plaagveld op het bord.
- **gebruik je geen tegenstander of scenario.** Die verhogen de moeilijkheidsgraad en voegen extra spelregels toe.

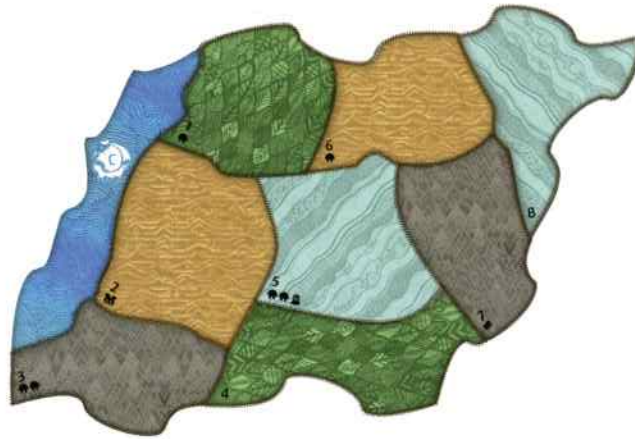
Is je groep klaar voor een grotere uitdaging, dan raden we het Koninkrijk van Brandenburg-Pruisen als geschikte eerste tegenstander aan. Dat verandert meer de voorbereiding dan de spelregels. De Koninkrijken van Engeland en Zweden veranderen de manier waarop de indringers werken.

SPEELMATERIAAL

INDRINGERSBORD



4 MODULAIRE EILANDBORDEN



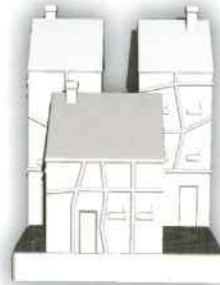
8 SPIRITTABLEAUS



36 DAHAN



20 STEDEN



32 DORPEN



40 VERKENNERS



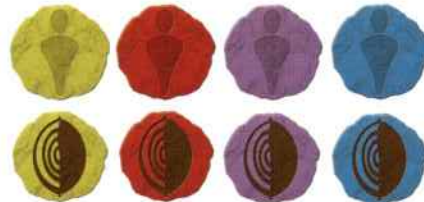
38 PLAAGFICHES



52 SPIRITAANWEZIGHEID (13 PER KLEUR)



12 EFFECTFICHES VOOR 1 RONDE (3 PER STUK IN 4 KLEUREN)



32 ENERGIEFICHES (20x 1 ENERGIE) (12x 3 ENERGIE)



20 ANGSTFICHES



8 OVERZICHTSKAARTEN



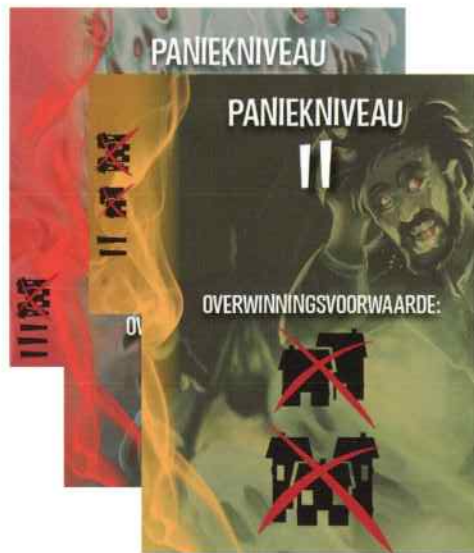
4 EIGENSCHAPPEN- PROGRESSIEKAARTEN



15 ANGSTKAARTEN



2 PANIEKNIVEAUVERDEELERS



2 PLAAGKAARTEN



15 INDRINGERSKAARTEN



22 GROTE EIGENSCHAPPENKAARTEN



36 KLEINE EIGENSCHAPPENKAARTEN



32 UNIEKE EIGENSCHAPPENKAARTEN



3 TEGENSTANDERTABLEAUS

HET KONINKRIJK VAN BRANDENBURG-PRUISEN		
BASISWELIJKHEDSRAAD		
Aanvullende verkiezingsvoorwaarde: Geen		
Fase II Escalatie Landbezetting (voor verkiezing) voeg op elk bord met 1 aan een land zonder toe.		
Niveau	Angstkaarten	Speleffecten (cumulatief)
1	9 (3/3/3)	Snelle start: voeg tijdens de voorbereiding op elk bord 1 aan land #3 toe.
2	9 (3/3/3)	Overgevoel door kolonisten: doe bij het samenstellen van de indringers stapel 1 van de fase III-kaarten tussen fase I en fase II. (Nieuwe volgorde in de stapel: III-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Efficiënt: verwijder bij het samenstellen van de indringers stapel 1 extra fase I-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: II-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Agresief tijdschema: verwijder bij het samenstellen van de indringers stapel 1 extra fase II-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: II-3-2222-3333)
5	11 (4/4/3)	Meevoegen efficiëntie: verwijder bij het samenstellen van de indringers stapel 1 extra fase I-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: I-3-2222-3333)
6	12 (4/4/4)	Angstaanjagende efficiëntie: verwijder bij het samenstellen van de indringers stapel alle fase I-kaarten. (Nieuwe volgorde in de stapel: 3-2222-3333)

3 HERINNERINGSTEGELS VOOR TEGENSTANDERS



4 SCENARIO-TABLEAUS



VOORBEREIDING



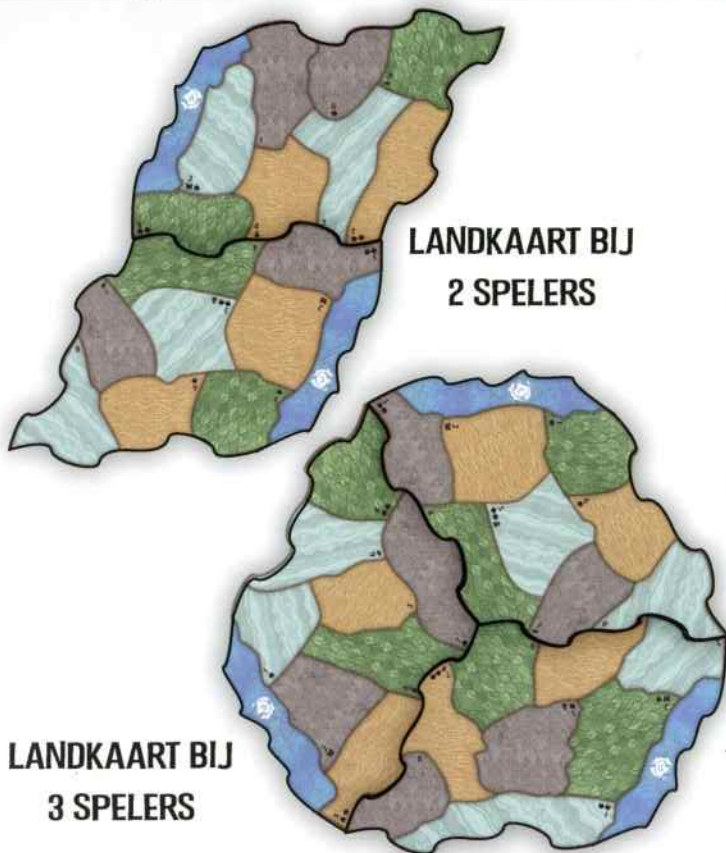
De angststapel moet er zo uitzien als je hem zou uitspreiden.

DE INDRINGERSSTAPEL VORMEN

De indringersstapel bestaat uit 12 kaarten:

- 3 fase I-kaarten bovenaan, dan
- 4 fase II-kaarten, dan
- 5 fase III-kaarten onderaan.

Schud de kaarten per fase, trek het benodigde aantal kaarten en doe resterende kaarten ongezien terug in de doos (het spel bevat 4 fase I-, 5 fase II- en 6 fase III-kaarten, dus je kunt er ook eenvoudigweg 1 per fase trekken en uit het spel verwijderen).



LANDKAART BIJ
3 SPELERS

ZIE VOLGENDE BLADZIJDE VOOR
LANDKAART BIJ 4 SPELERS

Voor de meeste spellen Spirit Island geldt onderstaande voorbereiding. Gebruik je echter een tegenstander en/of scenario, kies die dan eerst, omdat ze de voorbereiding kunnen beïnvloeden.

INDRINGERSBORD

Bereid het indringersbord als volgt voor:

1. Leg het indringersbord aan de rand van de tafel.
2. Doe 4 angstfiches per speler in de angstvoorraad.
3. Schud de angstkaarten en leg 9 kaarten gedekt als angststapel op het daarvoor bedoelde veld. Schuif de "Paniekniveau 3"-verdeler 3 kaarten van onder in de stapel en de "Paniekniveau 2"-verdeler daar weer 3 kaarten boven, zodat de stapel in 3 groepen van elk 3 kaarten is verdeeld.
4. Vorm de indringersstapel (zie het kader hiernaast) en leg die op het actieveld "Verkennen" op het indringersbord.
5. Neem een willekeurige plaagkaart en leg die met de "Gezond eiland"-kant naar boven (zonder de achterkant te bekijken) op het plaagveld op het bord. Gebruik je geen plaagkaart, dan gebruik je in plaats daarvan de op het indringersbord voorgedrukte plaaginstructies. Leg het aangegeven aantal plaagfiches op de kaart of het veld en leg er daarna ongeacht het aantal spelers nog 1 plaagfiche op.

HET EILAND EN DE VOORRAAD

Bereid het eiland als volgt voor:

- Neem per speler willekeurig 1 eilandbord en vorm daarmee het eiland (zie links).
- Leg indringers, Dahan en plaagfiches (uit de doos, niet van de plaagkaart) op de eilandborden zoals door de symbolen aangegeven.

Bereid de voorraad als volgt voor:

- Schud de stapels kleine en grote eigenschappen afzonderlijk. Leg die naast het bord met ruimte voor een aflegstapel ernaast.
- Leg de energiefiches, steden, dorpen, verkenners en Dahan naast het bord. Zorg ervoor dat alle spelers erbij kunnen. Maak indien nodig meerdere stapels.

SPELERSVOORBEREIDING

Iedere speler neemt alle spiritaanwezigheid en effectfiches voor 1 ronde van één kleur. Daarna kiest hij een spirit door een spirittableau en de 4 bijbehorende unieke eigenschappenkaarten te nemen, die zijn starthand vormen. We raden aan dat nieuwe spelers een spirit met een lage moeilijkheidsgraad kiezen en de bijbehorende eigenschappenprogressiekaart nemen (zie bladzijde 3).

Iedere speler start op een verschillend eilandbord en volgt de voorbereidingsinstructies op de achterkant van zijn spirittableau. Daarbij legt hij altijd aanwezigheid in 1 of meer landen van zijn startbord. Sommige spirits hebben daarnaast extra instructies (nadat het spel is begonnen zijn spirits niet meer beperkt tot hun startbord). Aanwezigheid en eigenschappen mogen dan op elk bord worden gelegd of gebruikt). Iedere speler draait dan zijn spirittableau om en legt zijn resterende aanwezigheid op de gestreepte cirkels van zijn aanwezigheidspoor. De linkse getallen met gevulde cirkels blijven onbedekt.

STARTACTIE VAN DE INDRINGERS

Als laatste deel van de voorbereiding voeren de indringers een startactie uit. Draai de bovenste kaart van de indringersstapel om. De indringers verkennen in de betreffende landsoort (zie blz. 10, Verkennen). Leg die kaart open op het actieveld "Bouwen". Het spel start dan met de eerste spiritifase (blz. 8).

**STARTOPSTELLING BIJ
4 SPELERS
(zonder tegenstander
of scenario)**



AFLEG-
STAPEL
VOOR GROTE
EIGEN-
SCHAPPEN



AFLEG-
STAPEL
VOOR KLEINE
EIGEN-
SCHAPPEN



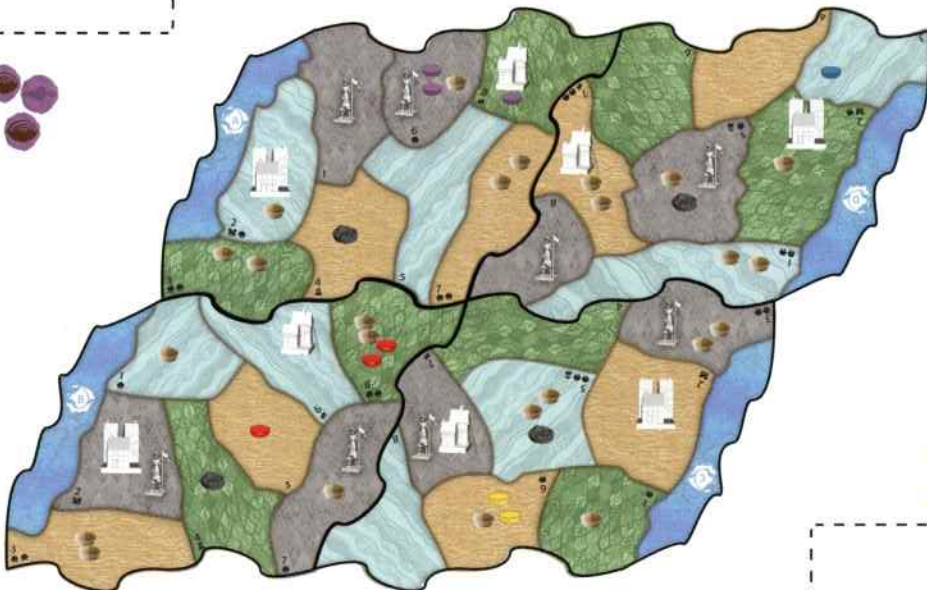
AFLEG-
STAPEL
VAN
DE SPELER

HAND VAN
DE SPELER



SPEELGEBIED

AFLEG-
STAPEL VAN
DE SPELER



SPEELGEBIED



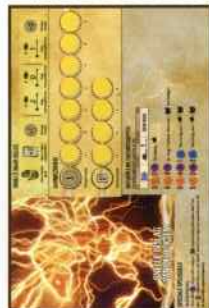
HAND VAN
DE SPELER



AFLEG-
STAPEL VAN
DE SPELER



SPEELGEBIED



HAND VAN
DE SPELER



AFLEG-
STAPEL VAN
DE SPELER



SPEELGEBIED



Elke ronde bestaat uit de volgende fasen:

1. Spiritfase
2. Snelle eigenschappenfase
3. Indringersfase
4. Langzame eigenschappenfase
5. De tijd schrijdt voort

De spelers spelen binnen elke fase tegelijkertijd, waarbij ze vrij mogen overleggen. Praten aan tafel is niet alleen toegestaan, maar meestal ook noodzakelijk om te winnen!

SPRITFASE

DE URGENTIE VAN OORLOG

Sommige spirits nemen veel tijd voor het kiezen van hun eigenschappenkaarten: misschien wel eeuwen in het geval van langzaam bewegende aardespirits. De dreiging van de indringers verbiedt echter de luxe van oneindige tijd.

Een speler mag een limiet stellen aan de te besteden tijd voor de spiritfase. Dat kan bijvoorbeeld met een timer of een voorwaarde ("Als ik terugkom beginnen we"). Omdat dit een coöperatief spel is, is het natuurlijk verstandig om hier niet al te streng mee te zijn.

Iedere spirit doet 3 dingen in onderstaande volgorde:

1. **Groeien:** kies 1 optie (tenzij anders vermeld) naast "Groeï" rechtsboven op je spirittableau. Elke sectie is een afzonderlijke keuze. Je moet alles uitvoeren, maar je mag de volgorde zelf bepalen (zie blz. 14 voor meer details met betrekking tot de groeiopties).
2. **Energie ontvangen:** krijg zoveel energie als het hoogste onbedekte getal op je energie-aanwezigheidsspoor. Leg ontvangen energie op of bij je spirittableau.
3. **Eigenschappenkaarten spelen en betalen:** kies de eigenschappenkaarten (snelle en langzame) die je deze ronde gaat gebruiken. Je kunt in een ronde ten hoogste zoveel eigenschappenkaarten spelen als het hoogste onbedekte getal op je kaarten-aanwezigheidsspoor (zelfs als je voldoende energie hebt om er meer te kunnen betalen). Je moet direct energie betalen voor alle gespeelde eigenschappenkaarten, zelfs voor de langzame. Op dezelfde manier krijg je direct alle elementen van gespeelde eigenschappenkaarten, zelfs als de effecten van de eigenschap langzaam zijn. Wijs nog geen doelen aan en handel de effecten van de eigenschappen nog niet af.

SNELLE EIGENSCHAPPENFASE

De spelers handelen snelle eigenschappen af, waaronder natuurlijke op hun spirittableau gedrukte eigenschappen en die op gespeelde eigenschappenkaarten. Het afhandelen van eigenschappen kan simultaan. Mocht timing een rol spelen, dan kiezen de spelers zelf de volgorde, maar een eigenschap moet worden afgehandeld voordat met een andere wordt gestart.

Ontdekt een speler dat hij het geschreven effect van een eigenschap niet wil uitvoeren (of dat niet kan), dan mag hij ervoor kiezen om deze in zijn geheel te laten vervallen (zie blz. 17, Algemene regel: Je mag een effect van een eigenschap laten vervallen).

Je mag een snelle eigenschap niet tot de langzame fase uitstellen. Gebruik hem nu of hij vervalt.

WIE BESLIST ER?

Wat doe je als het spel om een beslissing vraagt (waar een plaag naartoe uitbreidt, aan welke indringer schade wordt toegebracht, enzovoort) en niet duidelijk is wie die beslissing moet nemen?

Is een eigenschap de oorzaak, dan neemt de spirit die de eigenschap gebruikt de beslissing.

In andere situaties moeten de spelers tot een consensus zien te komen.

Worden de spelers het niet eens?

- Bij beslissingen over/in een bepaald land: een spirit neemt de beslissingen met betrekking tot de landen van zijn startbord.
- Bij andere beslissingen: de eigenaar/organisator van het spel neemt de beslissing.



Kaart van speler 1



Kaart van speler 2

VOORBEELD: speler 1 gebruikt zijn snelle eigenschap om een land zonder plaag als doel te kiezen waar hij aanwezigheid heeft (omdat het bereik 0 is) en haalt 1 verkenner van een aangrenzend land binnen.

Speler 2 gebruikt dan zijn snelle eigenschap om hetzelfde land als doel te kiezen en 1 Dahan binnen te halen. Speler 2 vernietigt nu de verkenner die speler 1 daarvoor had binnengehaald met de Dahan die hij net zelf heeft binnengehaald.



INDRINGERSFASE

De indringersfase bestaat uit de volgende delen:

1. Besmet eiland (zodra van toepassing)
2. Angst
3. Acties van de indringers
 - 3a. Verwoesten
 - 3b. Bouwen
 - 3c. Verkennen
4. Indringerskaarten doorschuiven

1. BESMET EILAND

Is de plaagkaart naar de "Besmet eiland"-kant gedraaid, volg dan de instructies op die kaart. Mocht je moeite hebben om dit te onthouden, dan kun je ter herinnering een plaagfiche uit de doos op het veld "Verdiende angstkaarten" of "Verwoesten" leggen.

2. ANGST

Zijn er angstkaarten verdiend (zie blz. 12, Angst en paniek), neem dan de volledige gedekte stapel op, draai deze om en handel de kaarten één voor één af in de volgorde waarin ze zijn verdiend. Leg die kaarten daarna af op het veld voor de angstafflegstapel op het bord. Gebruik uitsluitend het effect dat naast het huidige paniekniveau staat. Dat kan hoger zijn dan dat op het moment dat de kaart werd verdiend. Angsteffecten gelden uitsluitend voor de huidige ronde.

3. ACTIES VAN DE INDRINGERS

Het indringersbord bevat 3 actievelen: Verwoesten, Bouwen en Verkennen. De indringerskaart op een actievelen bepaalt welke landen door die actie worden beïnvloed (ligt er geen indringerskaart op een veld, dan wordt er geen actie uitgevoerd).

3a. VERWOESTEN

Bekijk de indringerskaart op het actievelen "Verwoesten" op het indringersbord (indien aanwezig): De indringers verwoesten uitsluitend in elk land van de aangegeven soort. De indringers doen eerst simultaan schade aan het land en Dahan. Daarna vechten eventueel overlevende Dahan terug.

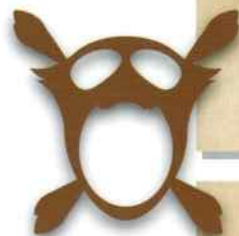
Bevinden zich indringers in de aangegeven landen, dan doen indringers schade: 1 per verkenners, 2 per dorp en 3 per stad. Verminder de totale schade met eventuele gespeelde verdedigingseigenschappen (blz. 18). Daarna gebeurt simultaan:

- **Indringers doen schade aan het land:** wordt 2 of meer schade toegebracht, voeg dan een plaagfiche aan het land toe (zie kader). Dit gebeurt eenmaal, ongeacht de hoeveelheid toegebrachte schade. Negeer gedeeltelijke schade aan het land.
- **Indringers bevechten de Dahan:** elke 2 punten schade vernietigen 1 Dahan. Je moet Dahan zo efficiënt mogelijk vernietigen; je mag schade niet over meerdere Dahan verdelen om te voorkomen dat ze worden gedood. Krijgt een Dahan 1 schade, draai hem dan op zijn kant om aan te geven dat hij gewond is. Overlevende gewonde Dahan herstellen aan het einde van de ronde.

Nadat schade van indringers in een land volledig is afgehandeld, vechten overlevende Dahan daar terug. Iedere Dahan doet 2 schade aan de indringers (zie blz. 15, Gezondheid van de indringers). De Dahan vechten terug, ook al hebben de indringers bij het verwoesten geen schade gedaan (door bijvoorbeeld verdedigingseigenschappen), maar niet als de actie "Verwoesten" is overgeslagen of helemaal niet meer plaatsvindt. Spiritaanwezigheid vecht niet terug, omdat indringers de spirits niet gericht aanvallen.

DOOR ANGSTEFFECTEN VERDIENDE ANGSTKAARTEN

De meeste angsteffecten veroorzaken geen extra angst. Ze verwijderen vooral indringers in plaats van het schade doen aan of verwijderen van indringers. Er zijn echter uitzonderingen. Verdien je op deze manier een nieuwe angstkaart, schuif die dan onder de stapel kaarten die je momenteel afhandelt.



IEDERE SPELER

Veel angsteffecten geven aan dat "iedere speler" iets moet doen. De spelers worden door de instructies uitsluitend in de door de kaart beïnvloede landen beperkt; het effect stelt activiteit van de indringers of Dahan voor, niet die van de spirits. Eén speler voert als eerste de instructies volledig uit, dan de volgende speler, enzovoort.

LANDVOLGORDE?

Is de volgorde waarin je de landen afhandelt van belang, dan mogen de spelers die zelf kiezen.

EFFECTEN VAN PLAAGFICHES

UITBREIDEN: voeg je een plaagfiche aan een land toe waar al plaagfiches liggen, dan moet je ook een extra plaagfiche aan 1 aangrenzend land toevoegen (als dat land ook al plaagfiches bevat, breidt de plaag zich daarvandaan opnieuw uit, enzovoort).

AANWEZIGHEID: het toevoegen van een plaagfiche aan een land vernietigt 1 aanwezigheid van iedere spirit in dat land. Onthoud: vernietigde aanwezigheid wordt uit het spel verwijderd (leg die naast het eiland) en gaat niet terug naar de spirittableaus!

(Zie blz. 15 voor meer over plaagfiches.)



SPELVERLOOP

ONTHOUD!

Verwoesten, bouwen en verkennen beïnvloeden uitsluitend de op hun kaarten aangegeven landsoort(en)! Verwoesten en bouwacties beïnvloeden uitsluitend landen met indringers! Verkenacties beïnvloeden uitsluitend landen grenzend aan een bron van indringers!

FASE II ESCALATIE

De meeste fase II-kaarten tonen een vlagsymbool. Het effect ervan hangt van je tegenstander af. Speel je zonder tegenstander, negeer dan de vlagsymbolen.



Escalatie-effecten vinden plaats zodra de kaart wordt opgedraaid, vóór het verkennen, tenzij de tegenstander anders vermeldt. Sommige kaarten kunnen de erop volgende verkenning wijzigen.

FASE III

Fase III-kaarten tonen twee terreinen met een "+" ertussen. De acties van de indringers beïnvloeden beide op de kaart aangegeven terreinsoorten.



3b. BOUWEN

Bekijk de indringerskaart op het actieveld "Bouwen" van het indringersbord: de indringers bouwen uitsluitend in elk land van de aangegeven soort(en).

Zijn er indringers in een land van de aangegeven soort(en), dan voegen ze 1 stad of 1 dorp toe:

- Heeft het land meer dorpen dan steden, voeg dan een stad toe (waardeer geen dorp op, je voegt echt een nieuwe stad uit de voorraad toe).
- In alle andere gevallen voeg je een dorp toe.

Bouw niet in landen zonder indringers.

3c. VERKENNEN

Draai de bovenste kaart van de indringersstapel open. Indringers verkennen uitsluitend in toegankelijke landen van de aangegeven soort(en), waarbij ze zich vanuit dorpen of steden verder wagen of het eiland vanaf de oceaan naderen. Heeft de kaart een vlagsymbool en speel je met een tegenstander, voer dan eerst het escalatie-effect uit (zie kader links). Kun je geen kaart omdraaien, dan is de tijd verstreken en heb je verloren.

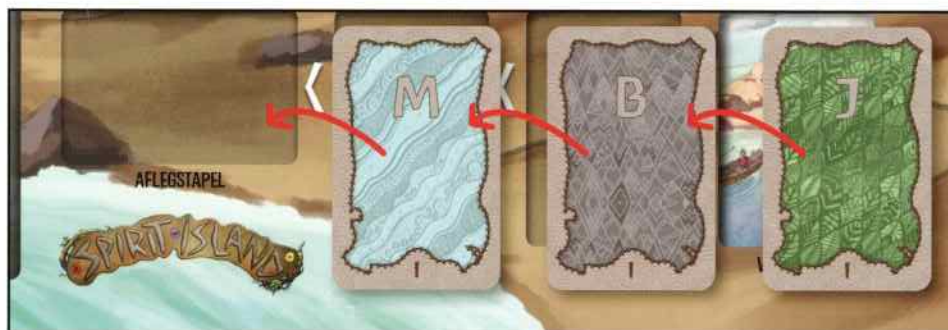
Voeg een verkenners aan elk land van de aangegeven soort(en) toe dat:

- een dorp of stad bevat; of
- aan een dorp, stad of oceaan grenst.

Het is niet van belang hoeveel bronnen er in of grenzend aan een land zijn, je voegt altijd ten hoogste 1 verkenners aan een land toe. Verkenners worden direct vanuit de voorraad op het bord gezet.

4. INDRINGERSKAARTEN DOORSCHUIVEN

Schuif na het verkennen alle indringerskaarten naar links: verplaats de "Verwoesten"-kaart naar de aflegstapel, de "Bouwen"-kaart naar het "Verwoesten"-veld en de "Verkennen"-kaart naar het "Bouwen"-veld, zodat ze volgende ronde verwoesten waar ze deze ronde hebben gebouwd en bouwen waar ze deze ronde hebben verkend.



LANGZAME EIGENSCHAPPENFASE

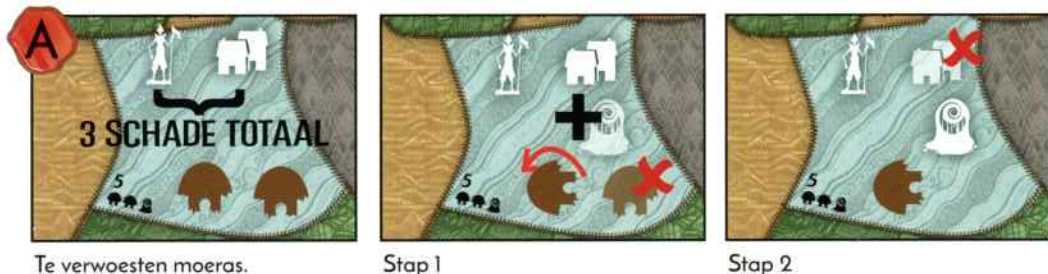
De spelers handelen langzame eigenschappen af, waaronder natuurlijke op hun spirittableau gedrukte eigenschappen en die op gespeelde eigenschappenkaarten. Dit werkt op dezelfde manier als de "Snelle eigenschappenfase" (zie blz. 8).

DE TIJD SCHRIJDT VOORT

Dit is de opruimfase aan het einde van elke ronde.

Afleggen: de spelers leggen alle deze ronde gespeelde eigenschappenkaarten op hun persoonlijke aflegstapels.
Schade en elementen: alle elementen verdwijnen. Alle deze ronde toegebrachte schade verdwijnt; heb je speelstukken op hun kant gelegd om schade aan te geven, zet die dan weer rechtop.
Gebruik je herinneringsfiches voor effecten voor 1 ronde, verwijder die dan nu.

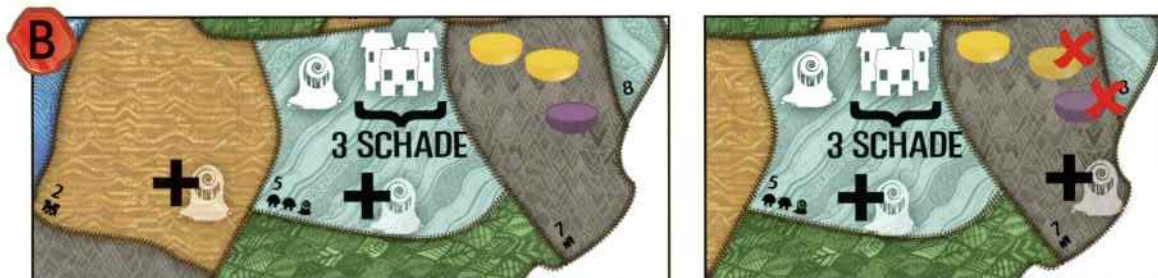
VOORBEELDEN VAN VERWOESTEN



Te verwoesten moeras.

Stap 1

Stap 2



Optie 1

Optie 2

In deze voorbeelden vindt het verwoesten in moerassen plaats vanwege de aangegeven indringerskaart.

A) Dit moeras bevat 2 Dahan, 1 dorp en 1 verkenner. Het dorp en de verkenner doen samen in totaal 3 schade (2 van het dorp en 1 van de verkenner) aan het land en de Dahan.

(Stap 1) 3 schade aan het land voegt een plaagfiche toe. 3 schade aan de Dahan vernietigt 1 van de Dahan en doet 1 schade aan de andere.

(Stap 2) Nu is het de beurt aan de Dahan om terug te vechten, waarbij ze 2 schade doen. De spelers kiezen ervoor die aan het dorp te doen, waarmee ze het vernietigen. Dit genereert 1 angst.

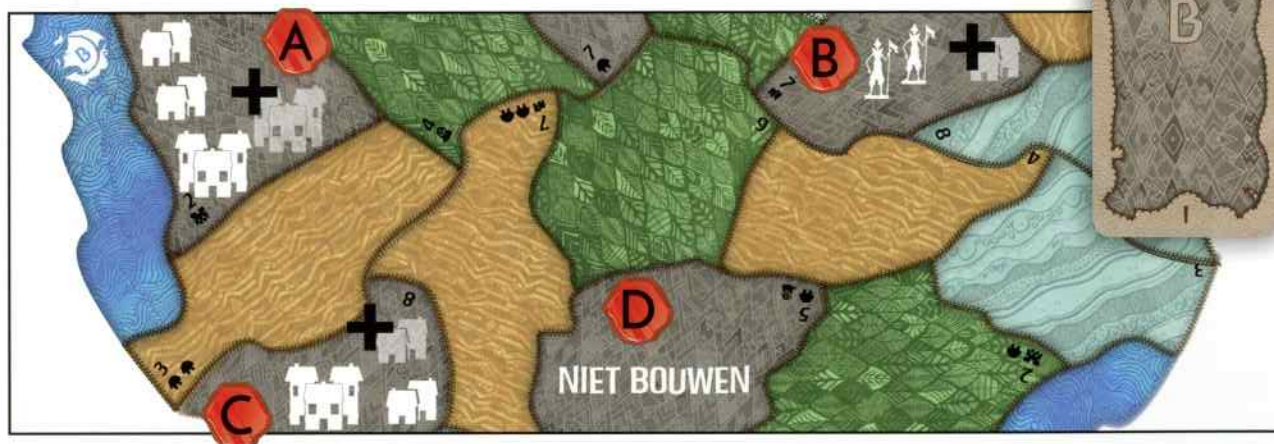
B) De stad doet 3 schade aan het land; omdat er ten minste 2 schade aan het land is gedaan, voeg je een plaagfiche toe. Omdat hier al plaag is, veroorzaakt het toegevoegde plaagfiche een uitbreiding: er moet nog een plaagfiche aan een aangrenzend land naar keuze worden toegevoegd. Twee van de beschikbare opties zijn:

Optie 1: het tweede plaagfiche wordt aan land #2 toegevoegd, dat daarvoor leeg was.

Optie 2: het tweede plaagfiche wordt aan land #7 toegevoegd, waarbij 1 gele aanwezigheid (daardoor is dit land voor geel geen heilige locatie meer) en 1 paarse aanwezigheid (daardoor is paars compleet uit het land verdwenen) worden vernietigd.

Optie 1 is vermoedelijk de betere keuze, want er wordt dan geen aanwezigheid vernietigd.

VOORBEELDEN VAN BOUWEN



In deze voorbeelden vindt het bouwen in de bergen plaats vanwege de aangegeven indringerskaart.

- A) Dit land heeft meer dorpen dan steden, waardoor hier een stad wordt gebouwd.
- B) Dit land heeft uitsluitend verkenners, wat betekent dat het een gelijk aantal dorpen en steden heeft: nul. Daarom wordt hier een dorp gebouwd.
- C) Dit land heeft een gelijk aantal dorpen en steden. Daarom wordt hier een dorp gebouwd.
- D) Dit land heeft geen indringers, dus hier wordt niet gebouwd.

VOORBEELDEN VAN VERKENNEN



In deze voorbeelden vindt het verkennen in de jungle plaats vanwege de aangegeven indringerskaart.

- A) Dit land bevat al een dorp of stad, dus hier wordt een verkenner toegevoegd.
- B) Dit land ligt niet aan de kust en grenst niet aan een land met dorpen of steden. De indringers verkennen hier niet.
- C) Dit land grenst aan een land met een dorp of stad, dus hier wordt een verkenner toegevoegd.
- D) Dit land ligt aan de kust en grenst aan een land met een dorp of stad (één van beide was voldoende geweest), dus hier wordt een verkenner toegevoegd.



Paniekniveauveld op het indringersbord.

OVERWINNINGSVOORWAARDEN



Paniekniveau 1: geen indringers op het eiland.



Paniekniveau 2: geen dorpen en steden op het eiland.



Paniekniveau 3: geen steden op het eiland.



Paniekniveau **OVERWINNING**: directe overwinning!

Win je, verwijder dan alle resterende indringers van het bord (na het nemen van foto's van de winnende staat van het bord) en vier je overwinning.

In het zeldzame geval dat een eigenschappenkaart of een ander effect ervoor zorgt dat je tegelijkertijd winst en verliest, dan scoor je een offeringsoverwinning: Jij bent vernietigd, maar het eiland, de Dahan en veel andere spirits overleven.

WINST EN VERLIES

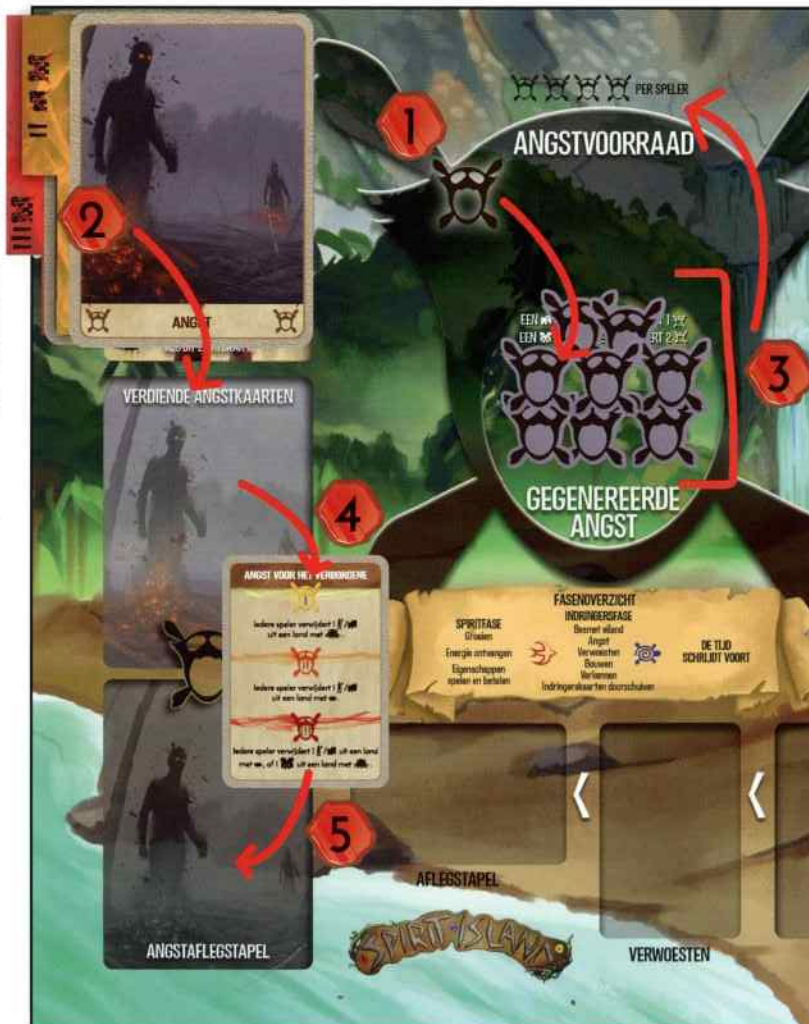
Aan het begin van het spel zijn de indringers op paniekniveau 1. Ze zijn niet bang voor het eiland en weten vermoedelijk niet eens van het bestaan van de spirits. Om te winnen, moet je het eiland volledig van indringers ontdoen. Door angstkaarten te verdienen (zie Angst en paniek) bereik je nieuwe paniekniveaus met eenvoudigere overwinningsvoorwaarden. Voldoe je op enig moment aan de huidige overwinningsvoorwaarde, dan win je direct. De indringers hebben dan meer geïncasseerd dan ze aankunnen en verlaten het eiland met zijn allen.

Je kunt op 3 manieren verliezen:

- **Teveel plaag:** als het laatste plaagfiche van de plaagkaart wordt gehaald, volg je de aanwijzingen daar, die meestal aangeven: "Je verliest".
- **Een spirit is vernietigd:** als een spirit geen aanwezigheid meer op het eiland heeft, verlies je.
- **De tijd is verstreken:** als je een indringerskaart moet trekken (om te verkennen) maar de indringersstapel is leeg, verlies je.

ANGST EN PANIEK

Angst wordt door spiriteigenschappen met het angstsymbool (☹) gegenereerd en door vernietiging (direct door een effect of door schade): het vernietigen van een dorp genereert 1 angst en het vernietigen van een stad 2 angst. Angst jaagt alle indringers schrik aan. Schuif voor elke gegenereerde angst 1 angstfiche van de angstvoorraad op het indringersbord naar het "Gegenereerde angst"-gebied.



(1) Als alle angstfiches zijn doorgeschoven, (2) leg de bovenste kaart van de angststapel dan gedekt op het "Verdiende angstkaarten"-gebied. Wordt daardoor een paniekniveauverdeler zichtbaar, leg die dan op het oude paniekniveau (dat op niveau 1 start, op het bord voorgedrukt). (3) Schuif de angstfiches terug naar de angstvoorraad; heb je na het verdienen van een kaart angst over, schuif dan het betreffende aantal angstfiches naar het "Gegenereerde angst"-gebied.

(4) Kaarten op het "Verdiende angstkaarten"-veld worden tijdens de volgende indringersfase (zie blz. 9) omgedraaid en afgehandeld. Effecten van angstkaarten gelden net als die van eigenschappen uitsluitend voor de huidige ronde, tenzij ze het bord wijzigen. (5) Leg een afgehandelde angstkaart op de angstafflegstapel.

Toon je een nieuwe paniekniveauverdeler, dan zijn het nieuwe paniekniveau en de overwinningsvoorwaarde ervan **direct** van kracht, dus je zou onmiddellijk kunnen winnen!

BORDEN EN LANDEN

Het spel wordt met 1 eilandbord per speler gespeeld, die aan elkaar gelegd een eiland vormen (zie blz. 6, Voorbereiding). Elk eilandbord is in 8 genummerde landen verdeeld, waarbij elke terreinsoort steeds 2 keer voorkomt (Jungle, Bergen, Zand en Moeras). De meeste speelstukken beïnvloeden uitsluitend andere speelstukken in hetzelfde land, tenzij specifiek anders vermeld.

Twee landen "grenzen aan elkaar" als ze elkaar raken, zelfs als ze niet op hetzelfde bord liggen of elkaar slechts met een hoek raken.

Elk bord toont ook een deel van de oceaan om aan te geven welke landen via de zee bereikbaar zijn. Landen die aan de oceaan grenzen, zijn landen aan de kust. Landen die niet aan de oceaan grenzen, zijn binnenlanden (de andere grenzen van het eiland zijn rotsachtige kliffen en gelden niet als landen aan de kust). De oceaan zelf is geen land en is niet in het spel.

De achterkant van elk eilandbord toont een thematische landkaart, die je kunt gebruiken als je met het spel vertrouwd bent (zie blz. 23, Thematische landkaart).

AANWEZIGHEID EN HEILIGE LOCATIES

Spiritaanwezigheid markeert de landen die een spirit bezet. Soms wordt met "jouw landen" naar landen met jouw aanwezigheid verwezen. Wordt een aanwezigheid vernietigd (door bijvoorbeeld een plaag), dan wordt hij verwijderd en naast het eiland gelegd. Heeft een spirit op enig moment geen aanwezigheid meer op het eiland, dan verliezen de spelers direct. Een land kan onbeperkt aanwezigheid van verschillende spirits bevatten.

Speleffecten die iets met aanwezigheid doen (zoals die verplaatsen of vernietigen), hebben altijd betrekking op aanwezigheid op het eiland, tenzij anders vermeld.

Heilige locaties van een spirit zijn landen waar die spirit meer dan 1 aanwezigheid heeft. Sommige eigenschappen kunnen uitsluitend vanaf die locaties worden gebruikt.



AANWEZIGHEIDSSYMBOL



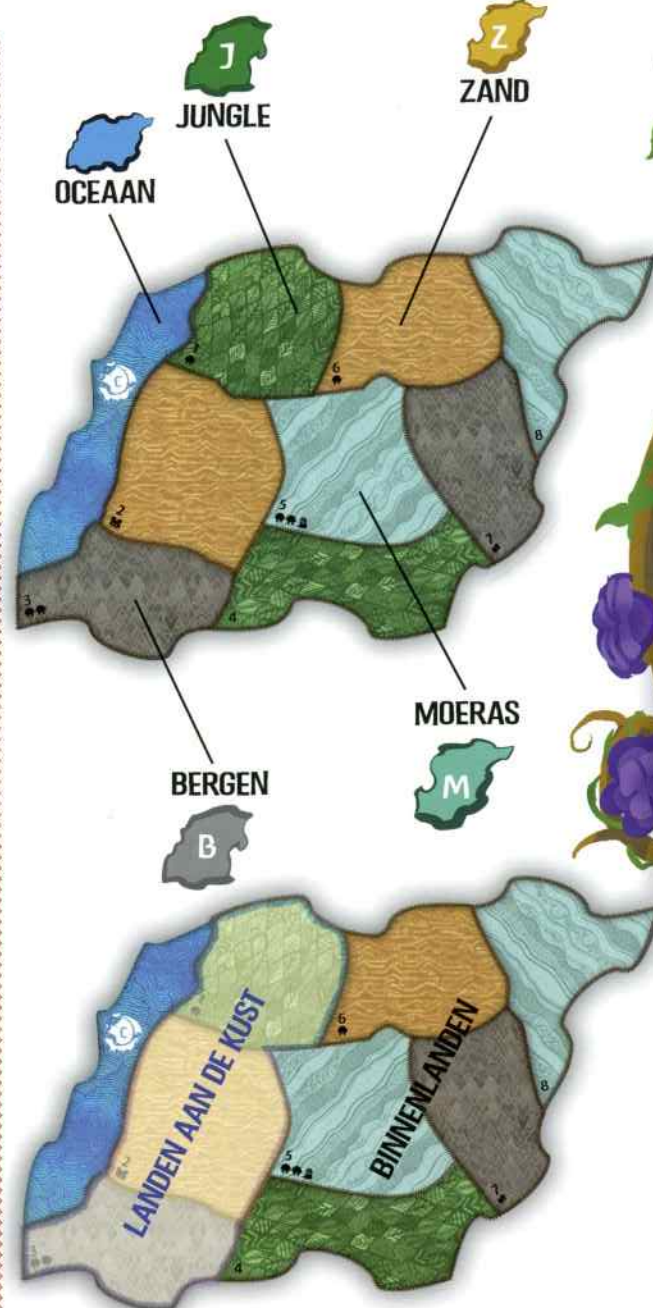
HEILIGE LOCATIE-SYMBOL

ENERGIE EN HET SPELEN VAN KAARTEN

Spirits beïnvloeden het eiland door eigenschappenkaarten uit hun hand te spelen. Een speler kan elke spirit-fase zelf kiezen welke kaarten hij speelt, waarbij hij zich aan 2 dingen moet houden:

- Hij kan niet meer kaarten spelen dan het hoogste onbedekte getal van zijn aanwezigheidsspoor voor "Kaarten/ronde".
- Hij moet voldoende energie hebben om voor de gespeelde kaarten te betalen.

Elke ronde krijgt iedere spirit zoveel energie als het hoogste onbedekte getal van zijn aanwezigheidsspoor voor "Energie/ronde". Hij mag ongebruikte energie naar de volgende ronde meenemen. Energie is persoonlijk en kan niet aan andere spirits worden overgedragen. Ook de limiet voor het aantal te spelen kaarten per ronde is persoonlijk. Een speler kan een ongebruikt deel daarvan niet aan andere spirits overdragen of naar een volgende ronde meenemen.



De energiekosten van een kaart staan in de cirkel linksboven op de kaart.

Energie kan verkregen worden via groeiopties of het aanwezigheidsspoor voor "Energie/ronde" op het spirittableau.

ALGEMENE GROEIOPTIES



Voeg 1 aanwezigheid aan het bord toe met bereik 2 (ten hoogste 2 landen van je bestaande afwezigheid vandaan).



Ontvang 2 energie (naast je normale energie-inkomen van deze ronde).



Neem 1 eigenschappenkaart (zie blz. 18).



Neem alle gespeelde eigenschappenkaarten van je persoonlijke aflegstapel terug in je hand.

AANWEZIGHEID HERPOSITIONEREN

Het is zelden van toepassing, maar elke keer dat je een aanwezigheid van je aanwezigheidsspoor toevoegt, mag je in plaats daarvan een van je aanwezigheid ergens van het eiland halen. Dit is vooral nuttig als al je aanwezigheid in het spel is: je kunt deze nog herpositioneren.

ELEMENTAIRE DREMPELS

Natuurlijke eigenschappen hebben elementaire drempels, wat betekent dat die uitsluitend kunnen worden gebruikt in ronden waarin je de gevraagde elementen hebt. Elementen worden nooit besteed, uitsluitend gecontroleerd.

Elementen van eigenschappenkaarten kun je niet naar een volgende ronde overdragen. Die heb je uitsluitend zolang je de eigenschappenkaart in het spel hebt.

(Zie blz. 17, *Elementaire drempels*.)

SPIRITS

Iedere spirit heeft:

- een spirittableau met groei, aanwezigheidssporen en natuurlijke eigenschappen;
- vier unieke eigenschappenkaarten (zie blz. 15 voor voorbeelden van eigenschappenkaarten).

ANATOMIE VAN EEN SPIRITTABLEAU




1. **Naam van de spirit**
2. **Artwork:** een afbeelding van deze spirit.
3. **Achtergrond:** het verhaal en de geschiedenis van de spirit.
4. **Vorbereiding:** startaanwezigheid en speciale instructies.
5. **Speelstijl/Moeilijkheidsgraad:** een korte beschrijving van de strategie van de spirit, een opsomming van zijn sterke en zwakke punten, en een samenvatting van zijn eigenschappen.
6. **Speciale spelregels:** spelregels die voor deze spirit anders werken.
7. **Groeiopties:** de opties van de spirit voor het hervinden van kracht, het bereiken van nieuwe landen en het leren van nieuwe eigenschappen. Als een spirit een groeioptie kiest, kiest hij 1 sectie en voert hij alle acties erin uit, tenzij anders vermeld (zie het kader voor algemene groeiopties en blz. 8 voor de fase "Groeien" van de spiritfase).
8. **Aanwezigheidssporen:** elk spirittableau bevat 2 aanwezigheidssporen. Het bovenste is "Energie per ronde", het onderste "Kaarten per ronde". Aan het begin zijn alle velden behalve het meest linkse van elk spoor door aanwezigheid bedekt. Als je aanwezigheid op het eiland legt, mag je kiezen van welk spoor je die neemt, maar altijd van links naar rechts. Door het van het spoor verwijderen van aanwezigheid toon je steeds betere **beloningen**. Het verwijderen van het bovenste spoor levert je meer energie op, terwijl het verwijderen van het onderste spoor je toestaat om meer eigenschappenkaarten te spelen. Spirits gebruiken uitsluitend het hoogste onbedekte getal voor hun energie of aantal te spelen kaarten (de beloningen zijn niet cumulatief). **Opmerking:** vernietigde aanwezigheid gaat uit het spel en dus niet terug naar het spirittableau!
 - Sommige spirits hebben een "Neem 1 kaart terug"-veld. Zolang dat veld zichtbaar is, mag de spirit op elk moment tijdens de spiritfase 1 eigenschappenkaart terug in zijn hand nemen (de eigenschap kan al gebruikt worden in de beurt dat deze zichtbaar wordt). Zo kan hij langer doorgaan voordat hij een "Neem kaarten terug"-optie moet kiezen.
 - Sommige spirits hebben bonuselementen op hun aanwezigheidssporen. Deze bieden voortdurend één van de aangegeven elementen zolang het veld zichtbaar is (zie blz. 16, *Verkregen elementen*). Een veld dat "Naar keuze" (?) aangeeft, biedt elke ronde 1 element: de spirit mag op elk moment kiezen welk element hij ontvangt, maar kan dat dan tot de volgende ronde niet meer veranderen.
9. **Natuurlijke eigenschappen:** kosteloze eigenschappen die met behulp van elementen kunnen worden geactiveerd (zie blz. 16 voor meer over eigenschappen). Tenzij specifiek vermeld, kosten natuurlijke eigenschappen nooit energie en gelden ze niet als het spelen van een kaart. Net als alle eigenschappen hebben ze 1 land of 1 spirit als doel, tenzij anders aangegeven.


INDRINGERS

De indringers zijn begonnen met het koloniseren van jouw eiland! Hoewel ze niet specifiek tot doel hebben om jou uit te roeien, heeft hun vestiging in en het "temmen" van het land het natuurlijk evenwicht verstoord. Het doel van het spel is om de indringers te verdrijven door aan de overwinningsvoorwaarde van het huidige paniekniveau te voldoen. Als meer indringers leren om bang voor je te zijn, worden de overwinningsvoorwaarden eenvoudiger!

Indringers in een land doen de aanwezigheid van spirits of Dahan daar niet automatisch pijn. Indringers beschadigen uitsluitend dingen als ze die verwoesten (zie blz. 9, Verwoesten). Elke soort indringer heeft een bepaalde gezondheid. Om een indringer te vernietigen, moet je er in 1 ronde zoveel of meer schade aan doen dan zijn gezondheid. Sommige effecten vernietigen indringers ongeacht schade of gezondheid.

Er zijn 3 soorten indringers: verkenners, dorpen en steden. Een land met ten minste 1 ervan is "een land met indringers". Het aantal indringers is niet beperkt. Mocht in zeldzame gevallen de voorraad niet toereikend zijn, gebruik dan energiefiches om "1 meer / 3 meer van dit speelstuk" aan te geven.

 Verkenners stellen indringers voor die door de onbekende wildernis willen trekken: landkaart-expedities, de moedigste pioniers, enzovoort). Ze hebben 1 gezondheid en doen 1 schade tijdens het verwoesten. Verkenners zijn zelf geen bron als indringers verkennen.

 Dorpen stellen boerderijen en kleine grensnederzettingen voor. Ze hebben 2 gezondheid en doen 2 schade tijdens het verwoesten. Dorpen gelden als een bron van verkenners als indringers verkennen.

 Steden zijn de grootste en meest schadelijke soort indringer. Ze hebben 3 gezondheid en doen 3 schade tijdens het verwoesten. Steden gelden als een bron van verkenners als indringers verkennen.

Het vernietigen van dorpen en steden beïnvloedt het moraal van de indringers. Elke keer dat een dorp wordt vernietigd, genereert dat 1 angst. Elke keer dat een stad wordt vernietigd, genereert dat 2 angst (zie blz. 12, Angst en paniek).

PLAAG

Indringers besmetten het land langzaam maar zeker. Een bepaalde mate van een plaag is normaal in de natuur, zoals bijvoorbeeld schade van een bosbrand, maar teveel ervan zal het eiland overspoelen. Als je tijdens het spel plaagfiches toevoegt, neem je die van de plaagkaart, die met de gezonde kant naar boven start, of het plaagveld op het indringersbord. Als je plaagfiches van het eiland verwijdert, leg je die op de plaagkaart (of het plaagveld) terug. Als er geen plaag meer op de plaagkaart of het plaagveld ligt, volg dan de aanwijzingen op: "je verliest" of "draai de kaart om en doe wat op de achterkant staat". Omgedraaide plaagkaarten worden nooit meer teruggedraaid; het eiland kan binnen 1 spel niet van besmet naar gezond herstellen.

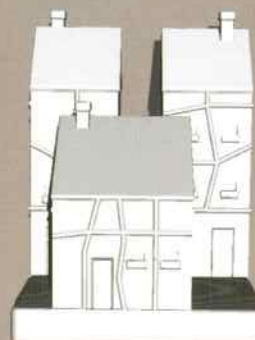
Elke keer dat je, na de voorbereiding, plaag aan een land toevoegt (met inbegrip van het uitbreiden van de plaag), gebeuren er 2 nare dingen:

- **Vernietig aanwezigheid:** in dat land: vernietig 1 aanwezigheid van iedere spirit die daar aanwezigheid heeft. Leg vernietigde aanwezigheid naast het eiland (niet terug naar de spirittableaus).
- **Breid uit:** had het land al ten minste 1 plaagfiche, voeg dan ook 1 plaagfiche extra aan 1 aangrenzend land toe (heeft dat land ook al plaag, breid dan daarvandaan verder uit, enzovoort).

(Zie blz. 11 voor een voorbeeld van een fase "Verwoesten".)

SCHADE BIJHOUDEN

Dorpen en steden zijn zo ontworpen dat je kunt zien met hoeveel schade ze worden vernietigd.



STEDEN: 3 gezondheid

Steden zijn vernietigd bij 3 schade. Je kunt dit zien aan het aantal afzonderlijke gebouwen op de basis van het speelstuk (3) als het rechtop staat.



Deze stad heeft 1 schade geleden (2 meer vernietigt hem). Hij is op de kant met 2 gebouwen naar boven gelegd.

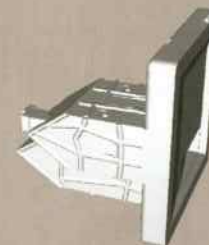


Deze stad heeft 2 schade geleden (1 meer vernietigt hem). Hij is op de kant met 1 gebouw naar boven gelegd.



DORPEN: 2 gezondheid

Dorpen zijn vernietigd bij 2 schade. Je kunt dit zien aan de 2 gebouwen op het speelstuk.



Dit dorp heeft 1 schade geleden (1 meer vernietigt hem). Het is op zijn kant gelegd.

Heeft een speelstuk evenveel of meer schade geleden dan zijn gezondheid, dan wordt het vernietigd. Doe het terug in de voorraad en verdien 1 angst voor een dorp of 2 angst voor een stad. Aan het einde van een ronde, als de tijd voortschrijdt, verdwijnt alle schade en worden alle speelstukken weer rechtop gezet.

SCHADE BIJHOUDEN



DAHAN: 2 gezondheid

De Dahan zijn bij 2 schade vernietigd.



Deze Dahan heeft 1 schade geleden (1 meer vernietigt hem). Het speelstuk is op zijn kop gedraaid.



DE DAHAN

De Dahan zijn de lokale, seminomadische menselijke bewoners van Spirit Island. Ze leven goed samen met het land en de spirits. Ze zijn ook niet enthousiast over de kolonisatie van de indringers, maar zijn behoedzaam wat betreft het gebruik van geweld.

Elk eilandbord start met 6 Dahan. Tijdens het spel groeit de populatie slechts als gevolg van een paar eigenschappen, die zegeningen van gezondheid, vruchtbaarheid en goede oogsten geven. Het aantal Dahan is niet beperkt tot de voorraad speelstukken.

Dahan vallen indringers uitsluitend aan als een eigenschap van een spirit hen daartoe opdracht geeft of als ze zelf worden aangevallen: nadat de indringers een land hebben verwoest, doen overlevende Dahan in dat land elk 2 schade aan de indringers in dat land.

Iedere Dahan heeft 2 gezondheid. Dat betekent dat ze worden vernietigd bij 2 schade van indringers. Schade van spirits doet de Dahan geen pijn, hoewel sommige spiriteigenschappen slachtoffers onder de Dahan maken als vreselijk neveneffect.

EIGENSCHAPPEN

Spirits beïnvloeden het spel met behulp van eigenschappen, die eigenschappenkaarten of op een spirittableau gedrukte natuurlijke eigenschappen zijn. Natuurlijke eigenschappen werken op dezelfde manier als eigenschappenkaarten, maar zijn elke ronde automatisch beschikbaar (gelden niet als het spelen van een kaart) en vereisen het bezit van bepaalde elementen in plaats van het betalen van energie.

ANATOMIE VAN EIGENSCHAPPEN

- Energiekosten (uitsluitend eigenschappenkaarten)**
- Naam**
- Verkregen elementen (uitsluitend eigenschappenkaarten):** er zijn 8 elementen: zon, maan, vuur, lucht, water, aarde, plant en dier. Als je een eigenschappenkaart speelt, neem je het aangegeven element. Sommige eigenschappen hebben extra effecten als je bepaalde elementen hebt verkregen (zie #8 op de volgende bladzijde). Je kunt elementen niet naar de volgende ronde meenemen. Je neemt elementen op het moment dat je voor een eigenschappenkaart betaalt, ongeacht of de eigenschap snel of langzaam is en ze verdwijnen zodra de kaart uit het spel is (meestal bij "De tijd schrijdt voort").
- Snelheid:** snelle eigenschappen () handelen hun effecten vóór de indringersfase af, terwijl langzame eigenschappen () dat erna doen. Eigenschappen tonen hun snelheid ook met een rode of blauwe ring om de energiekosten ervan.
- Bereik:** hoeveel landen bij jouw aanwezigheid vandaan deze eigenschap kan bereiken. Dit is een maximum; je mag altijd een kleiner bereik gebruiken. Een bereik van 0 betekent een land waar je aanwezigheid hebt. Sommige eigenschappen hebben beperkingen met betrekking tot vanaf welke soort landen je die kunt gebruiken (zoals vanaf een heilige locatie of uitsluitend vanaf een bepaalde terreinsoort); deze staan links van het bereiksymbool.
- Doel:** welke landssoort deze eigenschap kan beïnvloeden. De meeste eigenschappen kunnen elke soort land als doelwit kiezen, maar sommige zijn beperkt tot een bepaald terrein, wat er in het land is of dat het aan de kust of een binnenland is. Eigenschappen richten zich altijd op 1 land, tenzij expliciet anders aangegeven. Sommige eigenschappen kiezen een spirit als doel in plaats van een land. Kies het doel in de snelle of langzame eigenschappenfase, niet in de spiritfase (zie de achterkant van deze spelregels voor een overzicht van de doelen).
- Effecten (uitsluitend eigenschappenkaarten):** wat de eigenschap doet. Alle effecten vinden plaats in het doelland, tenzij expliciet anders aangegeven ("Vernietig alle ") betekent "Vernietig alle dorpen in het doelland", niet "Vernietig alle dorpen in het spel"! Voer effecten in volgorde uit, waarbij je de acties die je niet kunt uitvoeren overslaat. Effecten die niets op het bord veranderen, zoals "Indringers bouwen niet in het doelland", gelden uitsluitend voor de huidige ronde.

8. **Elementaire drempels:** optionele effecten die uitsluitend mogen worden gebruikt als de spirit deze ronde bepaalde elementen heeft verkregen (zie #3 op de vorige bladzijde). De vereiste elementen worden niet "verbruikt"; de drempel geldt eenvoudigweg als een controle om te zien of ze in het spel zijn. Een spirit met 2 water in het spel kan bijvoorbeeld zoveel drempels als hij wil over die 2 water vereisen. Je mag een eigenschap altijd afhandelen alsof je minder elementen hebt dan je werkelijk bezit. Handel het basisseffect af en in volgorde alle drempel-effecten waar je aan voldoet, van boven naar beneden.

- **Uitzondering:** zegt een drempel "in plaats daarvan", dan vervangen de effecten die van de voorgaande niveaus.

ALGEMEEN PRINCIPE: DOE ZOVEEL JE KUNT

Bij het afhandelen van de effecten van een eigenschap doe je zoveel je kunt. Is een deel niet van toepassing of kun je het niet uitvoeren, sla het dan over en doe de rest. De enige doelbeperkingen zijn die in het doelkader.

ALGEMEEN PRINCIPE: JE HOEFT EEN EIGENSCHAP NIET TE GEBRUIKEN

Kan of wil je een eigenschap niet gebruiken, misschien omdat de situatie op het bord is veranderd, dan mag je van de effecten in de tekst afzien. Gaat het om een eigenschappenkaart, dan krijg je de energie niet terug, maar je krijgt nog **wel** de elementen die door de kaart worden gegeven. Dit zou nuttig kunnen zijn voor het activeren van elementaire drempels.

Bij gebruik van een eigenschap met drempels mag je doen alsof je minder elementen hebt dan je werkelijk bezit om te vermijden dat je drempels overgaat. Met uitzondering daarvan is het alles of niets. Je kunt niet simpelweg kiezen of je aanwijzingen wel of niet uitvoert.

ALGEMEEN PRINCIPE: ÉÉN LAND! ÉÉN RONDE! EENMALIG GEBRUIK!

Tenzij een eigenschap expliciet anders vermeldt:

- De eigenschap beïnvloedt 1 doelland. "Vernietig ten hoogste 3 verkenners" laat je ten hoogste 3 verkenners in hetzelfde land vernietigen, niet in meerdere verschillende landen. Heeft een eigenschap meerdere effecten, dan zijn die **ALLEMAAL** op hetzelfde land van toepassing.
- De eigenschap beïnvloedt uitsluitend de huidige ronde. "Dahan hebben +3 gezondheid" of "Indringers verwoesten niet in het doelland" zijn alleen op deze ronde van toepassing, niet de rest van het spel. Permanente wijzigingen in het spel worden altijd voorgesteld door veranderingen op het bord: speelstukken verwijderen, angstfiches verplaatsen, enzovoort.
- De eigenschap kan deze ronde maar eenmaal worden gebruikt. Je kunt niet tweemaal voor een eigenschappenkaart betalen om die tweemaal te gebruiken. Natuurlijke eigenschappen worden eenmaal geactiveerd, ook al heb je tweemaal het vereiste aantal elementen. Als iets een langzame eigenschap snel maakt, gebruik je die uitsluitend in de snelle fase, niet in beide fasen.

EFFECTEN VOOR 1 RONDE

Een paar eigenschappen hebben tijdelijk effect op een land (zoals "Indringers slaan alle acties over"). Er zijn herinneringsfiches die je indien gewenst kunt gebruiken om die landen deze ronde te markeren; vergeet echter niet om deze aan het einde van de ronde weer te verwijderen!

HERINNERINGSFICHES



ELEMENTEN

- Zon:** dag, licht, hitte, overheersing, bevelen, stabiliteit
- Maan:** nacht, cycli, duisternis, dromen, transformatie
- Vuur:** hitte, woede, destructie, verlangen, gewelddadige verandering
- Lucht:** wind, hemel, geluid, afstand, snelheid, bedriegerij, verstand
- Water:** rivier, vloeibaarheid, empathie, vruchtbaarheid, genezing, ziekte
- Aarde:** het land, kracht, stabiliteit, stilstand, veerkracht
- Plant:** groen, groei, omstrengeling, regeneratie
- Dier:** beesten, mensen, bloed, het lichaam, leven, dood

DOE ZOVEEL JE KUNT

Je hoeft niet in staat te zijn om elk deel van het effect van een eigenschappenkaart te gebruiken om die te kunnen spelen. Geeft een eigenschappenkaart bijvoorbeeld dit aan:



Je hoeft dan geen land met Dahan als doelwit aan te wijzen! Dat zou wel moeten als het doelkader dat had aangegeven, zoals bijvoorbeeld hieronder:



WELKE EIGENSCHAPPENKAARTEN KAN IK VERLEREN?

Al je kaarten! Uit je hand, je aflegstapel of (als je tijdens de ronde een grote eigenschap neemt) je kaarten in het spel. Dat kan zelfs de net gekozen grote eigenschap zijn. Verleer je een eigenschappenkaart in het spel, dan verlies je direct de elementen ervan en als je hem nog niet hebt gebruikt, dan gebeurt dat ook niet. Heb je hem wel al gebruikt, dan blijven de effecten ervan zoals gebruikelijk deze ronde gelden.

SCHADE DOET INDRINGERS PIJN

Indringers zijn niet de enige ontvangers van schade in Spirit Island: het land en Dahan kunnen schade van verwoestende indringers incasseren. Maar de overweldigende meerderheid van schade in het spel wordt aan indringers toegebracht. Elke keer dat een eigenschap, angstkaart of andere spelregel schade doet, betekent dat altijd "schade aan indringers", tenzij expliciet anders vermeld. De meeste spiriteigenschappen beschadigen het land en de Dahan niet.

SCHADEFICHES?

Er zijn geen fiches in Spirit Island om schade bij te houden. In plaats daarvan zijn de speelstukken zo ontworpen dat ze kunnen worden gedraaid om aan te geven hoeveel schade ze hebben geleden (zie ook de zijkaders op blz. 15 en 16).

ANGST VAN Vernietiging

Elke keer dat een dorp of stad wordt vernietigd (via schade of anders), roept dat angst bij de indringers op. Je genereert 2 angst voor elke vernietigde stad en 1 angst voor elk vernietigd dorp (bovenop eventuele door de eigenschap gegenereerde angst).

Verwijder of vervang je een stad/dorp, dan genereert dat niet automatisch angst.

EIGENSCHAPPENKAARTEN NEMEN

Meestal neem je nieuwe eigenschappenkaarten via groei, maar je kunt ze ook als gevolg van eigenschaps-effecten krijgen. Nieuwe eigenschappenkaarten gaan altijd naar je hand.

Elke keer dat je wordt gezegd "Neem een eigenschappenkaart":

- Kies of je een kleine of een grote eigenschap neemt. Trek 4 kaarten van die stapel. Zijn er niet voldoende kaarten, schud dan de betreffende aflegstapel en gebruik die als nieuwe trekstapel.
- Houd 1 getrokken eigenschappenkaart in je hand. Leg de andere op de betreffende aflegstapel.
- Na het nemen van een grote eigenschap moet je 1 van je eigenschappenkaarten verliezen (permanent verliezen). Leg de verloorde eigenschappenkaart op de betreffende aflegstapel. Schuif deze onder je spirittableau als het om een van jouw unieke eigenschappen gaat.

Speel je met eigenschappenprogressie, dan neem je in plaats van 4 trekken en 1 houden simpelweg de volgende kaart van je progressielijst (zie blz. 3, Beginnende spelers).

EIGENSCHAPS- EN ANGSTEFFECTEN

SCHADE, Vernietiging EN Verwijdering

Sommige effecten **verwijderen** indringers. Dit stelt het in paniek vluchten voor. Doe de betreffende speelstukken terug in de voorraad. Sommige **vervangen** indringers: ruil de aangegeven speelstukken tegen de nieuwe. Een vervangen indringer behoudt de schade die hij had. Meer eigenschappen **vernietigen** indringers direct. Doe de aangegeven speelstukken terug in de voorraad. Het vernietigen van een dorp genereert 1 angst en het vernietigen van een stad genereert 2 angst, maar verwijderen en vervangen doet dat niet.

Elke keer dat een eigenschap of een ander effect "schade" zegt, betekent dat altijd "schade aan indringers", tenzij expliciet anders vermeld. Bij het toebrengen van schade doe je dat altijd aan indringers in het doelland, waarbij je die naar keuze over hen mag verdelen. Heeft een indringer zoveel of meer schade geleden dan zijn gezondheid (zie blz. 15, Indringers), dan is hij direct vernietigd. Schade mag gecombineerd van verschillende eigenschappen komen. Eventuele resterende schade aan overlevenden geneest echter aan het einde van de ronde.

VERDEDIGEN

Sommige eigenschappen laten je een doelland **verdedigen**, wat schade die door indringers aan het land en/of Dahan is toegebracht vermindert. "Verdedig 2" betekent "elke keer dat indringers deze ronde schade in het doelland doen, verminder de aan het land en aan de Dahan toegebrachte schade dan met 2". Worden meerdere verdedigingseffecten voor 1 land gebruikt, dan tel je die bij elkaar op. Verdedigingseffecten gelden de hele ronde. Er zijn optionele fiches beschikbaar om je te helpen herinneren dat een land deze ronde is verdedigd.



VERDEDIGINGSKANT VAN DE HERINNERINGSFICHES

PLAAG VERWIJDEREN

Verwijder je plaagfiches van het eiland, leg die dan terug op de plaagkaart, ongeacht de kant die naar boven wijst. De plaagkaart kan binnen 1 spel nooit van de besmette kant naar de gezonde kant draaien, ongeacht hoeveel plaagfiches je verwijdert.

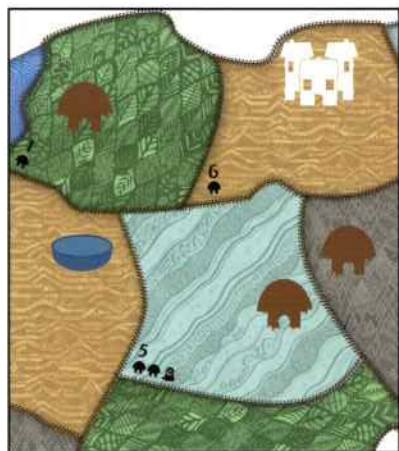
BINNENHALEN EN DUWEN

Sommige eigenschappen vertellen je om **dingen naar het doelland binnen te halen** (zoals "Haal 1  binnen" of "Haal ten hoogste 3  binnen"). Dit betekent "verplaats de aangegeven zaken naar het doelland vanuit aangrenzend(e) land(en)". Binnenhalen trekt uitsluitend zaken uit aangrenzende landen binnen; vergroten van het bereik van de eigenschap beïnvloedt niet de afstand van het binnenhalen.

Andere eigenschappen vertellen je om **dingen uit het doelland te duwen** (zoals "Duw 1 " of "Duw ten hoogste 3 "). Dit is precies het tegenovergestelde van binnenhalen. Het betekent "verplaats de aangegeven zaken vanuit het doelland naar aangrenzend(e) land(en)". Duwen stuurt zaken uitsluitend naar aangrenzende landen; vergroten van het bereik van de eigenschap beïnvloedt niet de afstand van het duwen. Duw je meerdere dingen, dan mogen die naar keuze over gelijke of verschillende landen worden verdeeld. Je kunt uitsluitend naar geldige landen duwen, dus niet van het bord af of naar de oceaan.

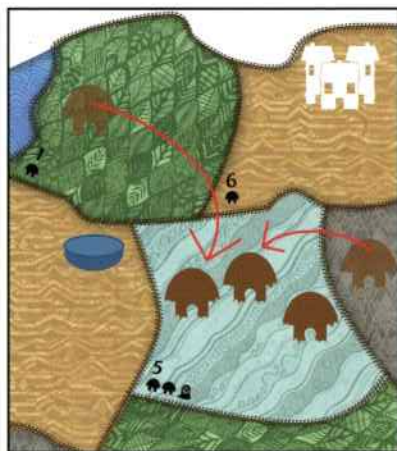
VOORBEELD VAN BINNENHALEN EN DUWEN

BINNENHALEN

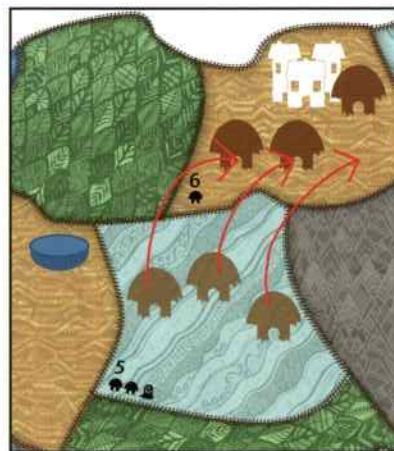


Indringers staan klaar om volgende ronde in het zand te verwoesten. De spelers willen de in de buurt zijnde Dahan tegen de stad in land #6 terug laten vechten.

DUWEN



De blauwe spirit gebruikt de kaart "Oproep tot migratie" om 2 Dahan uit aangrenzende landen naar doelland #5 binnen te halen.



Dan gebruikt de spirit de tweede helft van de effecten van de kaart om 3 Dahan uit doelland #5 naar land #6 te duwen. Als de stad nu gaat verwoesten, vernietigt hij 1 van de Dahan en voegt hij 1 plaagfiche toe, maar de andere 2 Dahan vechten terug en vernietigen de stad.

HERHALEN

Het herhalen van een eigenschap laat je het effect ervan nogmaals activeren. Het geeft je de elementen niet nogmaals (je krijgt elementen voor het in het spel brengen van een eigenschappenkaart, niet voor het gebruik van het effect ervan) en gelijke herhalingen kunnen geen kettingreacties vormen (negeer "Herhaal"-effecten op een herhaalde eigenschap). De herhaalde eigenschap is langzaam of snel, gelijk aan de originele eigenschap. Hieronder vind je een aantal verduidelijkingen:

- Wijzigingen van een eigenschap worden naar het herhaalde gebruik overgedragen (is een eigenschap bijvoorbeeld snel gemaakt of heeft het een groter bereik gekregen, dan geldt dat ook voor het herhaalde gebruik).
- Je mag andere keuzes maken als je een eigenschap herhaalt.
- Als een herhaling aangeeft waar de eigenschap moet worden gebruikt, volg dan de aanwijzingen op (in plaats van het gebruikelijke bereik en de doelbeperkingen). Kies anders een geldig doel volgens de gebruikelijke spelregels, eventueel hetzelfde doel als bij het eerste gebruik.
- Het herhalen van een eigenschappenkaart geldt niet als het spelen van een andere eigenschappenkaart (voor bijvoorbeeld "Gift van moed"). Het geldt wel als het gebruik van een nieuwe eigenschap (voor bijvoorbeeld *Bezorger van dromen en nachtmerries*).

VOORBEELDKAART MET ZOWEL BINNENHALEN ALS DUWEN



OEPS!

Je realiseert je plotseling dat je de vorige 4 rondes een eigenschappenkaart hebt gebruikt op landen die je helemaal niet als doel had mogen kiezen. Wat te doen?

Het antwoord is: maak je geen zorgen.

Vooraf in je eerste paar spellen zul je hier en daar wat foutjes maken. Ze bederven het spel niet. Het spel wordt alleen iets eenvoudiger/moeilijker.

Zolang iedereen plezier heeft, is alles prima en is er geen reden om dingen te herstellen of terug te draaien. Kijk wat de juiste spelregel is en gebruik die de rest van het spel.

VLOEIEND SPELVERLOOP

- Leg bij het spelen van eigenschappenkaarten direct de benodigde energie erop. Je vergeet dan niet te betalen.
- Bij het afhandelen van een eigenschappenkaart kun je die vooruitschuiven of draaien om aan te geven dat deze is gebruikt. Leg hem pas aan het einde van de ronde af, omdat je de elementen ervan wellicht nog voor natuurlijke eigenschappen nodig hebt!
- Leg een angsteffect dat invloed op een indringersactie heeft (zoals "Verdedig 2 in alle landen") op de betreffende indringerskaart, zodat je niet vergeet om de eigenschap toe te passen.
- Elk bord heeft precies 2 landen met hetzelfde terrein. Deze kennis kan het eenvoudiger maken om alle landen van een bepaald terrein te vinden.
- Spreek bij het afhandelen van indringersacties af welke speler wat doet, zodat je niet per ongeluk tweemaal verkent, bouwt of verwoest. Sommige groepen laten iedere speler de indringersacties op hun eigen startbord uitvoeren. Dit kan nieuwe spelers helpen bij het begrijpen hoe indringers te werk gaan.
- Doe na het leggen van plaagfiches op de plaagkaart en het bord tijdens de voorbereiding de resterende plaagfiches in de doos. Dit voorkomt dat je plaagfiches per ongeluk van of op de verkeerde plek neemt of teruglegt! Het is eenvoudig om slechts eenmaal naar de doos te grijpen als het eiland besmet raakt.
- Bij het overleg met de andere spirits raden we aan om je op de grote doelen te richten en pas in detail te treden als het echt nodig is.
- Je hoeft de doelen van je acties pas te kiezen als de relevante fase aanbreekt. Dit geldt vooral voor langzame eigenschappen; je weet nog niet waar je een verkenners wilt binnenhalen, maar het is waarschijnlijk dat je dat ergens wilt doen.
- Sommige spelers houden van een analytisch en zorgvuldig gepland spel, terwijl anderen de voorkeur geven aan een vlotte en losse stijl. Het spel werkt voor beide (of een middenweg), maar twee extremen aan dezelfde tafel kunnen frustratie veroorzaken. Probeer er zeker van te zijn dat alle neuzen dezelfde kant op staan (zie blz. 8, De urgentie van oorlog).



BASISSTRATEGIE

Dit is geen verplichte kost. Lees dit als je in de eerste spellen een beetje de draad kwijt bent.

VECHTEN TEGEN DE INDRINGERS

- Verwijder alle indringers uit een land voordat ze gaan bouwen. Meestal heeft een net verkend land maar 1 verkenners; deze verplaatsen of vernietigen vóór de volgende indringersfase voorkomt dat daar een dorp wordt gebouwd.
- Vernietig indringers voordat ze gaan verwoesten om te voorkomen dat ze schade aan het land en de Dahan toebrengen.
- Zodra indringers een bepaald terrein verkennen, weet je dat ze daar de volgende ronde gaan bouwen en er de ronde erna gaan verwoesten. Die voorspelbaarheid is nuttig bij het plannen van je langzame eigenschappen.
- Richt je vooral op de terreinsoorten waar gebouwd en verwoest gaat worden, want die vormen de grootste dreiging.

WAAR LEG IK MIJN AANWEZIGHEID/HEILIGE LOCATIES?

- Leg je aanwezigheid dicht genoeg bij de indringers dat je al je eigenschappen tegen hen kunt gebruiken.
- Vermijd landen waar indringers gaan verwoesten en plaag gaan toevoegen. Dat zal jouw aanwezigheid vernietigen.
- Verdeel je aanwezigheid over het eiland, zodat je met andere spelers kunt samenwerken. Drie "1 schade"-eigenschappen vernietigen een stad!
- Veel schade veroorzakende eigenschappen en voordelige angsteffecten vereisen heilige locaties, dus leg die dichtbij de indringers.

WAAR VERPLAATS IK DE DAHAN NAARTOE?

- Naar landen met een paar indringers. Veel angsteffecten verjagen indringers uit landen met Dahan of inspireren de Dahan om de aanval in te zetten. Als indringers er gaan verwoesten, vechten overlevende Dahan terug.
- Buiten landen met veel indringers. Als de Dahan uitgeroeid dreigen te worden als de indringers gaan verwoesten, red hen dan door hen te verplaatsen!

OVERIG

- Plaag verspreidt zich snel zodra het begint uit te breiden. Probeer landen leeg te maken voordat er een tweede plaagfiche wordt gelegd.
- Heb je problemen met het vinden van goede doelen voor je eigenschappen, dan kan dat twee dingen betekenen:
 1. Dat je aan het winnen bent! Heb je de indringers in de touwen, richt je dan op de overwinningsvoorwaarde!
 2. Dat je aanwezigheid/heilige locaties te ver van de te beïnvloeden delen van het bord liggen. Richt je op het leggen van aanwezigheid en heilige locaties op plekken waar je eigenschappen de indringers kunnen bereiken.
- Heb je het gevoel dat je voortdurend te weinig energie hebt, probeer dan meer aanwezigheid van je energispoor te nemen, niet je maximale aantal kaarten te spelen, minder dure kaarten te spelen of een paar ronden energie opleverende groeiopties te kiezen.



SPEL TE MOEILIK?

Word je verslagen en is het niet leuk:

- Voor een **iets eenvoudiger** spel geef je alle spirits aan het einde van de voorbereiding 1 bonusgroei.
- Voor een **stuk eenvoudiger** spel sla je de startverkenning van de indringers aan het einde van de voorbereiding over.
- Doe beide voor een **veel eenvoudiger** spel.

Opmerking: twee plaagregels maken het spel extreem lastig als je die niet goed interpreteert. Verwoesten voegt 1 plaagfiche aan het land toe (niet 1 per 2 schade!) en plaag breidt naar 1 aangrenzend land uit (niet naar alle aangrenzende landen!)

SOLOSPEL

Solospellen werken ongeveer hetzelfde als gewone spellen, maar met 1 bord als compleet eiland. Het enige verschil is dat je nu jezelf als doel kunt aanwijzen bij eigenschappen die specifiek "een andere spirit" aangeven. Je krijgt niet de extra beloning voor eigenschappen die beter zijn als je een andere spirit aanwijst, zoals bijvoorbeeld "Gift van standvastigheid". De geluksfactor van het spel is wat hoger en je hebt geen medespirits die de zwaktes en beperkingen van je spirit compenseren.

TEGENSTANDERS

Tegenstanders zijn specifieke koloniserende machten uit de wereld van Spirit Island. Het is optioneel om een tegenstander in het spel op te nemen, maar het voegt er wel een extra dimensie aan toe. Kies je vijand vóór de voorbereiding, want die zou aangepast kunnen worden.

TEGENSTANDERTABLEAUS

HET KONINKRIJK VAN BRANDENBURG-PRUISEN

BASISMOEILIKHEIDSGRAAD 1



Aanvullende verliesvoorwaarde:
Geen

Fase II Escalatie
Landbezetting (voor veroveren): voeg op elk bord met 1 aan een land zonder toe.

Niveau	Angstkaarten	Speleffecten (cumulatief)
1	9 (3/3/3)	Snelle start: voeg tijdens de voorbereiding op elk bord 1 aan land #3 toe.
2	9 (3/3/3)	Overspoeld door kolonisten: doe bij het samenstellen van de indringersstapel I van de fase III-kaarten tussen fase I en fase II. (Nieuwe volgorde in de stapel: III-3-2222-3333.)
3	10 (3/4/3)	Efficiënt: verwijder bij het samenstellen van de indringersstapel I extra fase I-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: II-3-2222-3333.)
4	11 (4/4/3)	Agressief tijdschema: verwijder bij het samenstellen van de indringersstapel I extra fase II-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: II-3-2222-3333.)
5	11 (4/4/3)	Meedogenzame efficiëntie: verwijder bij het samenstellen van de indringersstapel I extra fase I-kaart. (Nieuwe volgorde in de stapel: I-3-2222-3333.)
6	12 (4/4/4)	Angstaanjagende efficiëntie: verwijder bij het samenstellen van de indringersstapel alle fase I-kaarten. (Nieuwe volgorde in de stapel: 3-222-3333.)

HET KONINKRIJK VAN ENGELAND

BASISMOEILIKHEIDSGRAAD 1



Aanvullende verliesvoorwaarde:
Twee hoofdstad, staan er op enig moment 7 of meer in 1 land, dan winnen de indringers.

Fase II Escalatie
Bouw huizen: bouw op elk bord met 1 in het land met de meeste huizen.

Niveau	Angstkaarten	Speleffecten (cumulatief)
1	10 (3/4/3)	Contractarbeiders veroveren land: bouwacties van indringers hebben invloed op landen zonder indringers als die vóór de bouwactie aan ten minste 2 grenzen.
2	11 (4/4/3)	Criminel en ontvedener: voeg tijdens de voorbereiding op elk bord 1 aan land #1 en 1 aan land #2 toe.
3	13 (4/5/4)	Geschoolde immigratie (I): leg de tegel "Geschoolde immigratie" op het indringersbord links van "Verwoesten". De indringers voeren deze bouwactie elke indringersfase vóór het verwoesten uit. Kaarten schuiven vanaf "Verwoesten" naar deze tegel en daarvan naar de aflegstapel. Verwijder de tegel als er een fase II-kaart op geschoven wordt. Leg die kaart dan op de aflegstapel.
4	14 (4/5/5)	Geschoolde immigratie (volledig): de tegel "Geschoolde immigratie" blijft het hele spel liggen.
5	14 (4/5/5)	Lokaal zelfbestuur: hebben +1 gezondheid.
6	13 (4/5/4)	Zelfstandig voornemen: voeg tijdens de voorbereiding 1 extra per speler aan de angstvoorwaarde toe. Voer in elke indringersfase waarin je geen angstkaarten afhandelt de bouwactie van de tegel "Geschoolde immigratie" tweemaal uit (dit heeft geen effect als er geen kaart op deze extra bouwplek ligt).

HET KONINKRIJK VAN ZWEDEN

BASISMOEILIKHEIDSGRAAD 1



Aanvullende verliesvoorwaarde:
Geen

Fase II Escalatie
Betrouwbaar door de indringers: nadat indringers in deze fase in elk land hebben veroverd, heeft dat land ten minste zoveel indringers als vervang door 1 door 1.

Niveau	Angstkaarten	Speleffecten (cumulatief)
1	9 (3/3/3)	Zware mijnbouw: doen de indringers tijdens "Verwoesten" ten minste 6 schade aan het land, voeg dan een extra toe (dit veroorzaakt geen extra plaaguitbreiding/af-verniefting).
2	10 (3/4/3)	Populatie druk thuis: voeg tijdens de voorbereiding op elk bord 1 aan land #4 toe. Leg op borden waar land #4 niet stort de betreffende in land #5.
3	10 (3/4/3)	Goed staal voor gereedschap en geweren: doen 3 schade doen 3 schade.
4	11 (3/4/4)	Voorbereiding: versnel de indringersstapel na het aan het eiland toevoegen van indringers (leg de bovenste kaart van de voegste in de stapel aanwezig fase af). Voeg op elk bord 1 aan het land van de afgelegde terreinsoort met de minste indringers toe.
5	12 (4/4/4)	Mijnbouw als "Verwoesten": ten minste 1 aan een land toevoegt, voeg je ook 1 aan een aangrenzend land zonder toe. Het uitbreiden van veroorzaakt dit effect niet.
6	13 (4/4/5)	Verbelovende voorpost: voeg tijdens de voorbereiding op elk bord 1 en 1 aan land #6 toe. De komen uit de doos, niet van de plaagkaart.

Het tegenstandertableau beschrijft een escalatie-effect, dat wordt uitgevoerd als de op indringerskaarten van fase II verschijnt (zie blz. 10). Sommige tegenstanders hebben ook aanvullende verliesvoorwaarden. Deze twee spelregels vormen het "basisniveau" van een tegenstander en verhogen de moeilijkheidsgraad iets. Daarnaast biedt iedere tegenstander verschillende oplopende moeilijkheidsgradaties, aangegeven door het cijfer links. Alle opgesomde speleffecten zijn cumulatief: vecht je bijvoorbeeld tegen niveau 3, dan gebruik je ook de effecten van niveau 1 en 2. Sommige tegenstanders veranderen de indringersacties. Er zijn herinneringsfiches om bij de actievelen van de indringers te leggen, zodat je daarop wordt geattendeerd. Zie de tabel op blz. 28 voor een complete lijst van de moeilijkheidsgradaties per tegenstander.

ANGSTKAARTEN

Met het stijgen van de moeilijkheidsgraad wordt het bereiken van hogere paniekniveaus lastiger. Elk niveau geeft aan hoeveel en welke angstkaarten je moet gebruiken.

HET KONINKRIJK VAN BRANDENBURG-PRUISEN

- Uitmuntende eerste tegenstander met weinig extra spelregels; de meeste wijzigingen vinden tijdens de voorbereiding plaats.
- Snelheid is de kern van het spel: de indringers doen alles sneller dan normaal. Kaarten met 2 terreinsoorten komen sneller voorbij, vaak al voordat de spirits zich hebben kunnen voorbereiden.
- Deze tegenstander is **beduidend moeilijker** voor spirits die meer tijd nodig hebben om zich te ontwikkelen.

HET KONINKRIJK VAN ENGELAND

- Gebouwen, gebouwen en nog meer gebouwen. Engeland stuurt zoveel immigranten dat de kolonisten onontdekte landen overspoelen. Het start niet snel, maar duwt wel voortdurend de grenzen een stukje verder. Ze proberen uit alle macht in fase II een hoofdstad te bouwen.
- Engeland is **beduidend eenvoudiger** voor spirits die goed zijn in het vernietigen van dorpen (zoals *Snelle inslag van de bliksem*).
- Deze tegenstander is **beduidend moeilijker** voor spirits die vertrouwen op het verplaatsen/doden van verkenners om het bouwen door indringers te voorkomen (zoals *Schaduwten flakkeren als vlammen*).

HET KONINKRIJK VAN ZWEDEN

- De verwoestingen van Zweden zijn gevaarlijker dan die van de anderen met hun geavanceerde militaire tactieken en een grote populatie die in land- en mijnbouw geïnteresseerd is. Het beleid van de Kroon is gericht op het integreren van de Dahan, waar mogelijk. Deze pogingen lukken echter uitsluitend waar de populatie indringers groot is.
- Deze tegenstander is **beduidend eenvoudiger** voor spirits die verwoestingen kunnen voorkomen (zoals *Een verspreiding van woekerend groen*).
- **Opmerking met betrekking tot de voorbereiding:** het Koninkrijk van Zweden kan tijdens de voorbereiding plaag toevoegen. Tijdens de voorbereiding toegevoegde plaagfiches veroorzaken geen uitbreiding en vernietigen geen spiritaanwezigheid.

SCENARIO'S

Scenario's veranderen de situatie waarin spirits zichzelf terugvinden of de vaardigheden van de spirits. Ze kunnen afwijkende winstvoorwaarden hebben of aanvullende voorwaarden voor de gebruikelijke winstcondities bovenop eventuele andere spelregelwijzigingen. Alle scenario's tonen een getal in de rechterbovenhoek, dat de moeilijkheidsgraad op een schaal van 0 (onveranderd) - 10 (extreem moeilijk) aangeeft.

Een spel met scenario's is optioneel. Je kunt een spel met 1 tegenstander en 1 scenario spelen of 1 van beide gebruiken. Als spelregelwijzigingen van een scenario en een tegenstander elkaar tegenspreken, heeft het scenario voorrang.

THEMATISCHE LANDKAART

De achterkant van elk eilandbord toont een alternatieve landkaart. Deze landkaarten stellen het canonieke Spirit Island voor en geven de voorkeur aan thema ten opzichte van de meer "gebalanceerde" voorkanten: Terreinsorten grenzen aan elkaar, vochtig terrein neigt meer naar de loefzijde van de bergen, enzovoort.

De thematische borden zijn voor gevorderde spelers bedoeld, omdat door het realistische artwork het vinden van de terreinsorten lastiger is en een aantal wijzigingen het spel moeilijker maakt: meer landen per bord, aan elkaar grenzende terreinen, meer startindringers, enzovoort.

VOORBEREIDING THEMATISCHE BORDEN

De thematische borden hebben een vaste lay-out ten opzichte van elkaar. Je kunt elk bord naar keuze gebruiken, maar voor de definitieve geografie geldt:

- **1 speler:** gebruik noordoost.
- **2 spelers:** gebruik west en oost, waarbij ze elkaar aan de kant tegenover de oceaan raken.
- **3 spelers:** gebruik west en oost zoals boven met noordoost boven oost.
- **4 spelers:** gebruik west, oost, noordwest en noordoost in de gebruikelijke lay-out voor 4 spelers.

Sommige landen overlappen andere borden licht. Een land ligt altijd op het bord waar zijn landnummer en voorbereidingssymbolen staan. Negeer niet gekoppelde landfragmenten; die zijn niet in het spel.

Sommige landen hebben voorbereidingssymbolen voor fiches van een uitbreiding; negeer die als je uitsluitend het basisspel speelt. Illustraties van spirits, rivieren en wildvuren hebben geen invloed op het spel.

SCORE

Wil je een score aan je spel toekennen (om die met andere spellen te vergelijken):

- **Winst:** scoor 5x Moeilijkheid, +10 bonus, +2 per overgebleven indringerskaart in de stapel.
- **Verlies:** Scoor 2x Moeilijkheid, +1 per indringerskaart die niet in de stapel is (zowel die in de aflegstapel als die open onder indringersacties).
- **Winst of verlies:** +1 per X levende Dahan en -1 per X plaag op het eiland, waarbij X voor het aantal spelers staat.

SCENARIOTABLEAU



LANDKAART VOOR 2 SPELERS



LANDKAART VOOR 3 SPELERS



LANDKAART VOOR 4 SPELERS



HET VERHAAL TOT NOG TOE

De wereld van Spirit Island is vrijwel gelijk aan het verleden van onze eigen wereld. Er verschillen wat details, maar de overkoepelende trends van de maatschappij en technologie komen in grote lijnen overeen.

Europa is geen uitzondering: zijn politiek heeft een andere wending genomen, maar de gewoontes en opstelling van zijn mensen zijn gelijk aan onze eigen geschiedenis. Er is wat geloof in het bovennatuurlijke, religie spreekt van goede en kwade machten, er zijn volksverhalen en bijgeloof, maar nergens in Europa of andere koninkrijken van menselijkheid is er een plek waar de stenen tegen je praten of bomen hun wortels optrekken en over het land razen.

Geen wonder dat de indringers Spirit Island niet begrepen toen ze er aankwamen.

HET EILAND

Het eiland heeft veel langer bestaan dan er mensen hebben gewoond. Maar ondanks het voortdurende bestaan van getuigen uit de eerste hand is het samenstellen van een samenhangende historie bijna onmogelijk. Zelfs onder de meest betrouwbare spirits bevatten de verhalen uit het verleden veel tegenstrijdigheden, die allemaal als waar worden beschouwd. Offerde *Stem uit de diepste kloof* zichzelf op of daalde hij naar een groter lot af of bleef hij onveranderd als een soort orakel? Alle drie blijkbaar. Het inschatten van tijd en de volgorde van gebeurtenissen zijn net zo vaag.

DE SPIRITS

De spirits van het eiland zijn met veel en zeer divers: aanmerende slierten wind, vreemde half zichtbare schaduwen boven stilstaand water, de zonnestraal die perfecte patronen vormt, zelfs door verstrengeld dood hout. De meeste vechten niet tegen de indringers: de kleine spirits zijn te zwak; de grote te langzaam of zo sterk dat ze het eiland zouden vernietigen. Sommige, zoals *Kijker doet niets*, worden door hun eigen natuur tegengehouden; en andere boeit het niet. Niet elk kreupelbos en elke geul heeft een spirit, maar er zijn zeker meer spirits dan Dahan.

DE DAHAN

De Dahan waren de eerste mensen op Spirit Island. Ze immigrerden eeuwen geleden, in een tijd dat *Hongerige grip van de oceaan* minder vaak in de buurt van wateren rondzwierf. Hun leer sprak van spirits en ze verwachtten dat hun nieuwe thuis er ook een paar zou hebben, maar ze waren zeer verrast door het aantal spirits, hun vitaliteit en hun intense aanwezigheid. Sommigen verwarden de grotere spirits met goden.

De landbouw en dieren van de Dahan brachten plagen naar het land en zo ontstond een conflict met de spirits, waardoor de "Eerste afrekening" werd geactiveerd. De Dahan gaven zich snel over en er werd een overeenkomst bereikt: de spirits zouden gewassen en dieren transformeren zodat ze meer compatibel met het ecosysteem zouden zijn. De Dahan zouden hun landbouwmethoden aanpassen en advies aan vriendelijkere spirits vragen. De twee werden burens, maar ongelijkwaardig: de Dahan waren afhankelijk van de spirits.

DE TWEDE AFREKENING

Vele generaties later vond de "Tweede afrekening" plaats toen de Dahan ontdekten dat hun adviseurs en beschermheiligen niet helemaal eerlijk tegen hen waren geweest en het machtsevenwicht tussen de Dahan en de spirits gelijk was getrokken, maar dat is een ander verhaal. Het is voldoende om te zeggen dat de Dahan de spirits niet meer als goden zagen.

DE INDRINGERS

De indringers vonden Spirit Island een decennium geleden. Het eerste contact aan de kust met de Dahan was vrij vreedzaam. De Dahan zagen deze nieuwe zeevaarders als hun diegenen-die-reizen en boden hen passende gastvrijheid. De indringers zagen een vruchtbaar, dunbevolkt eiland en maakten thuis melding van een land rijp voor inname.

De eerste horde schepen kwam vijf jaar later aan, die zowel kolonisten als een slachting van buitenlandse ziektes met zich meebracht, die door de Dahan scheurden. De hulp van spirits hielp veel Dahan overleven, maar zelfs op het moment dat het spel start zijn ze net weer op de been, rouwen ze om hun doden en ontdekten ze dat deze plaag geen actie van boze spirits was. Ze waren verdeeld over wat te doen: Sommigen zien de indringers als een te verdrijven bedreiging, terwijl anderen hen als "onze nieuwe burens" beschouwen of gefascineerd zijn door hun levensstijl, werktuigen en overtuigingen.

De grotere spirits van het eiland leven en acteren op veel grotere tijdschermen dan mensen. De meest voorkomende reactie op de indringers was "o, geweldig, meer mensen, daar gaan we weer", gecombineerd met gematigd optimisme dat spiritfluisteraars van de Dahan als bemiddelaars konden optreden om nog een confrontatie te vermijden.

De indringers weigerden echter te luisteren en verspreidden zich onmogelijk snel, waarbij elk jaar meer en meer schepen met kolonisten aankwamen. In een oogwenk waren er bijna net zoveel indringers als Dahan. Ze hervormden het land methodisch en vernietigden bij hun gedachteloze uitbreiding zowel spirits als Dahan...

JULLIE ZIJN DE SPIRITS. KUNNEN JULLIE JE EILAND REDDEN?



DE VIJAND RUKT OP



Hoewel de tegenstanders je wellicht bekend voorkomen, zul je zien dat de verken- ners van Spirit Island een iets ander verhaal vertellen dan dat je uit je geschiede- nisboeken kent. We schrijven het jaar 1700 en de grote machten van Europa zijn begonnen met het verzamelen van kolonies over de hele wereld. In de alternatieve setting van Spirit Island is deze strijd nog intenser dan die in onze eigen wereld, omdat is gebleken dat de historische gebeurtenissen tot de opkomst van veel meer grote zeevarende machten hebben geleid.

HET KONINKRIJK VAN BRANDENBURG-PRUISEN: FREDERIK II

Frederik William erfde het hertogdom van Pruisen en het electoraat van Brandenburg na de dood van zijn vader George William in december 1640. Wars van de ineffectieve buitenlandpolitiek van zijn vader, nam Frederik William afstand van de Poolse Vasa-dynastie en sloot hij een verbond met Koning Gustaaf Adolf van Zweden tegen het katholieke Polen. De drievoudige alliantie van Zweden, Rusland en Brandenburg-Pruisen leidde in 1644 tot de overtuigende nederlaag van het Pools-Litouwse gemenebest en de verdeling ervan zorgde ervoor dat de omvang van de Pruisische landen meer dan verdubbelde.

Als gevolg van deze overwinning verklaarde Frederik William, de Grote Elector van Brandenburg, zichzelf tot Frederik I, Koning van Pruisen, en startte hij met het bouwen van infrastructuur en het uitbreiden van Pruisische controle in en over zijn nieuw verworven gebied. Na zijn dood in 1701 erfde zijn zoon Frederik II een volledig Pruisisch koninkrijk en een van de grootste Europese legers.

Frederik II probeerde Pruisen verder uit te breiden zonder het continentale machts- evenwicht tussen Zweden, Rusland, Frankrijk en Habsburg te verstoren. Door de Pruisische marine op te bouwen streefde de nieuwe koning ernaar om het gat naar andere Europese koloniale machten te dichten en snel nieuwe kolonies in de Pruisi- sche economie te integreren.

HET KONINKRIJK VAN ENGELAND

Koningin Elizabeth I van Engeland trouwde in 1562 met Robert Dudley, zoon van de hertog van Northumberland. Het huwelijk was in eerste instantie een schandaal vanwege de verdachte omstandigheden omtrent de dood van de eerste vrouw van Dudley en leidde tot een opstand van verschillende adellijke huizen. De twee monar- chen Robert I en Elizabeth I groeiden echter in populariteit na de onderdrukking van de opstand in 1564 en de geboorte van hun zoon Edward in 1566. Door een poging tot invasie van Spanje en Schotland in 1587 neer te slaan werd het Koninkrijk van Engeland een van de grootste zeevarende machten in de Noord-Atlantische regio. Na de dood van Robert in 1588 en Elizabeth in 1603 werd hun zoon Edward VII Koning van Engeland.

Engeland was in de 17^e eeuw maar kort betrokken bij de religieuze oorlogen op het continent. Na een desastreuze invasiepoging in Frankrijk in 1633 en een aanvaring met Schotland in 1651 richtte het Koninkrijk van Engeland zich op het versterken van de grens met Schotland en het opbouwen van zijn marine.

Omdat het niet in staat was om macht op het continent uit te oefenen en beperkt was tot het zuiden van Brittannië, was het Koninkrijk van Engeland een van de eersten die kolonies in de Nieuwe Wereld zochten en zijn bezittingen overzee te gebruiken om zijn inwoners kansen te bieden waar ze thuis extreem moeilijk aan konden komen.

KONINKRIJK VAN ZWEDEN: KONING ERIK XV

Na zijn overwinning in de Slag bij Lützen in 1632 leidde Koning Gustaaf Adolf het Koninkrijk van Zweden naar meer overwinningen op katholieke legers, waarbij ze samen met Brandenburg en Rusland in 1644 het Pools-Litouwse geme- nebest versloegen en verdeelden. Na zijn dood in 1651 werd Gustaaf Adolf door zijn zoon Koning Gustaaf III opgevolgd, die in een serie campagnes tussen 1657 en 1668 het Koninkrijk van Denemarken versloeg en zo een totale Zweedse heerschappij over de Baltische Zee bewerkstelligde.

Gustaaf III werd in 1683 door zijn zoon Erik opgevolgd, die de achtste Vasa-heerser van Zweden werd. Onder zijn heerschappij, beperkt tot verdere groei op het conti- nent door Rusland in het oosten en het Heilige Romeinse Rijk en Pruisen in het zuiden, begon Zweden met het uitbuiten van hun machtige marine om kolonies over de hele wereld over te nemen.

De inname van voormalige Poolse landen in de Oost-Baltische regio heeft Zweden een significante hoeveelheid Slavische en andere niet-Scandinavische inwoners gegeven. Hoewel dit een enorme stimulans aan de economie en militaire macht heeft gegeven, was deze demografie ook een bron van oproer omdat het Koninkrijk van Zweden problemen ondervond bij de historisch moeilijke taak om een multicul- turele samenleving in goede banen te leiden. Naast de wens naar meer natuurlijke middelen was Zwedens verlangen naar een "veilige uitlaatklep" voor ontevreden en politieke tegenstanders de reden om zich als een koloniale macht te vestigen.

MOEILIKHEID TEGENSTANDERS & SCENARIO'S

	SCENARIO'S	HET KONINKRIJK VAN BRANDENBURG-PRUISEN	HET KONINKRIJK VAN ENGELAND	HET KONINKRIJK VAN ZWEDEN
MOEILIKHEID 0 (ONVERANDERD)	RAZENDSNEL BESCHERM HET HART VAN HET EILAND			
MOEILIKHEID 1		BASISNIVEAU	BASISNIVEAU	BASISNIVEAU
MOEILIKHEID 2		NIVEAU 1		NIVEAU 1
MOEILIKHEID 3	PANIEKRITUELEN		NIVEAU 1	NIVEAU 2
MOEILIKHEID 4	DAHAN IN OPSTAND	NIVEAU 2	NIVEAU 2	
MOEILIKHEID 5				NIVEAU 3
MOEILIKHEID 6		NIVEAU 3	NIVEAU 3	NIVEAU 4
MOEILIKHEID 7		NIVEAU 4	NIVEAU 4	NIVEAU 5
MOEILIKHEID 8				NIVEAU 6
MOEILIKHEID 9		NIVEAU 5	NIVEAU 5	
MOEILIKHEID 10		NIVEAU 6	NIVEAU 6	

GEbruik VAN THEMATISCHE LANDKAARTEN (ZIE BLZ. 23) VERHOOGT DE MOEILIKHEID MET 3.

Houd in je achterhoofd dat MOEILIKHEID relatief is: sommige spirits zijn beter/slechter tegen bepaalde tegenstanders en scenario's en combinaties van scenario's en tegenstanders kunnen van de een op de andere keer van elkaar verschillen. Voor een grove inschatting kun je de MOEILIKHEID van een scenario bij die van de tegenstander optellen.

Elk punt MOEILIKHEID is een behoorlijke stap omhoog. Bij het verhogen van de MOEILIKHEID raden we aan dat steeds in stapjes van 1 te doen of ten hoogste 2 als je overtuigende overwinningen boekt (de plaagkaart draait nooit terug).

CREDITS



© 2016 Greater Than Games
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.
 Made in China

Auteur: R. Eric Reuss
 Grafische vormgever: SaRae Henderson, Darrell Louder
 Illustraties verpakking: Joshua Wright
 Illustraties: Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydney Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Sternberg, Shane Tyree, Joshua Wright
 Ontwerp 3D-speelstukken: Jorge Ramos
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Spirit Island is the property of Flat River Group, LLC © 2016



OPMERKINGEN VAN DE AUTEUR

Het idee voor Spirit Island kwam in me op door een kolonisatieactie in een ander spel. Goa? Navegador? Endeavor? Ik dacht toen: "Ik vraag me af hoe boos de lokale bewoners zijn als gevolg van deze nieuwe stroom buitenlanders? We zullen het nooit weten, want dit spel heeft de bewoners die er leefden volledig weggefilterd. Nou, dat is wel een beetje ongeleefd." Ik deelde mijn gedachten, misschien lachten er wat mensen, en we speelden door.

Het idee bleef echter bij me hangen, omdat zo veel Eurospellen thema's uit dat tijdperk hebben: sommige expliciet koloniaal, andere sociaal of op handel gericht. Het leek erop dat een spel dat de andere kant van het verhaal zou belichten, dat van het slachtoffer van de kolonisten dat hen probeert af te weren, interessant zou kunnen zijn en wellicht aandacht zou genereren voor eurocentrische koloniale thema's.

Terugkijkend had ik ook een compleet andere route kunnen kiezen: het vinden van een specifieke koloniale-tegen-antkoloniale-strijd, maar mijn brein stelde zich een conflict voor dat nooit heeft bestaan, maar dienst kon doen als vervanging van de strijd tegen verschillende koloniale machten door de geschiedenis heen. Spirit Island stelt de vraag: wat zou er zou er gebeurd zijn als kolonisten uit het Tijdperk van Ontdekkingen zouden proberen om een plek te koloniseren waar ze onverwachte tegenstand van de natuur zouden ondervinden?

(Er is trouwens een reden dat er op Spirit Island talrijke spirits bestaan maar onbekend zijn bij de meeste menselijke koninkrijken. Dat gaat terug naar eeuwen geleden en heeft te maken met bindende afspraken.)

Mijn doel was om een coöperatief spel te ontwerpen dat thematisch net zo sterk is als bijvoorbeeld Arkham Horror, maar met meer strategische mogelijkheden, een speelduur van ten hoogste 2 uur en zo min mogelijk alfspelersproblemen. Het is een lange weg geweest, maar ik ben tevreden met het resultaat en ik hoop dat jij net zoveel plezier beleeft aan het spelen ervan als ik tijdens het maken ervan had.

– R. Eric Reuss

+Naar keuze (🔍): 1 element naar keuze, elke ronde opnieuw gekozen. Zodra het in een ronde is gekozen, kan het tot de volgende ronde niet meer worden veranderd (blz. 14).

Aangrenzend land: deelt een grens of hoek (blz. 13).

Aanwezigheid (☁): spelstuk dat aangeeft waar jouw spirit in het land leeft (blz. 13).

Actie: zie indringersactie.

Angst: schrik aanjagen van de indringers. Verschuift angstfiches en angstkaarten worden verdiend (blz. 12).

Angsteffect: alles wat door een angstkaart wordt gedaan (blz. 12, 18).

Angstkaart: kaart van de angststapel, verdiend door de indringers angst aan te jagen. De paniekniveauperdelers zijn geen angstkaarten (blz. 9, 12).

Bereik: het maximale aantal landen bij jou vandaan waar je een eigenschap of effect kunt gebruiken. Je mag altijd een land dichterbij kiezen! Gemeten vanaf je aanwezigheid, tenzij anders vermeld (blz. 16).

Besmet eiland: het eiland raakt besmet als alle plaagfiches op de voorkant naar het bord zijn verplaatst. Liggen er geen plaagfiches meer op de besmette kant, dan verliezen de spelers (blz. 15).

Binnenhalen: vanuit aangrenzende landen naar 1 land verplaatsen (blz. 19).

Binnenland: een land dat niet aan de voorgedrukte oceaan grenst (blz. 13).

Bord: zie eilandbord of indringersbord.

Bouwen: een indringersactie. Voegt een dorp of stad toe (blz. 10).

Dahan (👤): een spelstuk dat een stam/nederzetting van lokale eilandbewoners voorstelt. Doet 2 schade, heeft 2 gezondheid (blz. 16).

Doel: het land of de spirit die door een eigenschap wordt beïnvloed (blz. 16).

Dorp (🏠): indringerssoort. Doet 2 schade, heeft 2 gezondheid. Het vernietigen van een dorp veroorzaakt 1 angst (blz. 15).

Drempeleffecten: deel van de effecten van een eigenschap dat afhangt van het bezit van bepaalde elementen die ronde (blz. 14).

Duwen: naar aangrenzende land(en) verplaatsen (blz. 19).

Effect: de geschreven instructies op een kaart of ander spelonderdeel.

Eigenschap: een eigenschappenkaart of een natuurlijke eigenschap (blz. 16).

Eigenschappenkaart: een eigenschap op een kaart. Kan een kleine, grote of een unieke eigenschap zijn (blz. 16).

Eigenschappenkaart nemen: trek in een gewoon spel 4 kleine of 4 grote eigenschappenkaarten en houd er 1. Gebruik je eigenschappenprogressiekaarten, neem dan je volgende eigenschappenkaart. Neem je een grote eigenschappenkaart, dan moet je een eigenschappenkaart verliezen (blz. 3, 18).

Eigenschappenprogressie: een vastgelegde volgorde waarin een spirit zijn eigenschappen neemt in plaats van het gebruikelijke "trek 4 kaarten van een eigenschappenstapel en houd er 1". Wordt uitsluitend in spellen voor beginnende spelers gebruikt (blz. 3, 6).

Eiland: het volledige speelveld bestaande uit 1 of meer eilandborden (blz. 6-7, 13).

Eilandbord: een afzonderlijk kartonnen deel dat gebruikt wordt om het eiland te vormen. De achterkant toont een thematische landkaart voor ervaren spelers (blz. 6-7, 13).

Element: affiniteit met een aspect van de natuur, meestal door een eigenschappenkaart geboden. Laat je drempeleffecten gebruiken (blz. 16, 32).

Elementaire drempels: zie drempeleffecten.

Energie: betaalt voor eigenschappenkaarten. Wordt naar een volgende ronde meegenomen (blz. 13).

Escalatie-effect (📈): iets wat een tegenstander elke keer doet als verkennen een indringerskaart met een tegenstanderssymbool toont. Dit symbool staat uitsluitend op fase II-kaarten (blz. 10, 22).

Gezond eiland: het eiland start het spel gezond. Het wordt besmet als de eerste voorraad plaag op de plaagkaart leeg is en de kaart naar de besmette kant wordt gedraaid (blz. 15).

Gezondheid: hoeveelheid schade die een indringer of Dahan kan incasseren voordat hij vernietigd is (blz. 15, 16).

Groeien: het eerste deel van de spiritfase. Laat je aanwezigheid leggen, nieuwe eigenschappen nemen en gespeelde eigenschappenkaarten terugnemen (blz. 8, 14).

Heilige locatie (☀): een land waar een spirit 2 of meer aanwezigheid heeft (blz. 13).

Herhalen: gebruik de tekst van een eigenschap opnieuw. Geeft geen extra elementen. Herhalingen activeren nooit kettingreacties (blz. 19).

Indringer: stad, dorp of verkenners (blz. 9-11).

Indringersactie: een van de drie slechte dingen die de indringers tijdens de indringersfase doen: verwoesten, bouwen of verkennen (blz. 9-11).

Indringersbord: het bord dat de acties van de indringers bijhoudt, met velden voor de indringersstapel en elk van hun 3 acties. Verder bevat het indringersbord de angstvoorraad, de angststapel en het plaagveld, waar bij de voorbereiding een plaagkaart wordt gelegd (blz. 6).

Indringerskaart: kaart in de indringersstapel, die aangeeft in welke landen de indringers actief zijn. Verdeeld in fase I, fase II en fase III (blz. 6).

Jouw land: een land met jouw aanwezigheid erin (blz. 13).

Kaarten/ronde: het aantal eigenschappenkaarten dat een spirit elke ronde mag spelen, bepaald door het hoogste onbedekte getal op het onderste aanwezigheidsspoor van een spirit (blz. 14).

Land: begrensd gebied op het eiland (met uitzondering van de oceaan). Elke keer dat een land 2 schade incasseert, voeg je er een plaagfiche toe (blz. 13, 15).

Land aan de kust: een land dat voor schepen bereikbaar is, grenzend aan het voorgedrukte oceaangebied (blz. 13).


Land met (plaag, Dahan, indringers): land dat ten minste 1 (plaagfiche, Dahan, indringer) heeft.

Landsoort: beschrijving van de soort land waar de actie plaatsvindt. Dit kan een terrein, aan de kust/binnenland of een voorwaarde met betrekking tot wat zich al dan niet in het land bevindt (bijvoorbeeld "een land met indringers") zijn (blz. 13, 16).

Natuurlijke eigenschap: een op je spirittableau gedrukte eigenschap (blz. 14, 16).

Neem 1 kaart terug: neem 1 gespeelde eigenschappenkaart uit je persoonlijke aflegstapel terug in je hand met beschikbare eigenschappenkaarten. Als dit symbool op een aanwezigheidsspoor zichtbaar wordt, mag de actie per direct één keer per ronde worden uitgevoerd (blz. 14).

Oceaan: waar de indringers varen. De uitgestrektheid van de oceaan op een eilandbord bepaalt welke landen aan de kust liggen. Oceanen zijn geen landen (blz. 13).



Permanent element: een element op een aanwezigheidsspoor. Zolang het onbedekt is, geeft het 1 element van die soort (blz. 14).

Paniekniveau: een cijfer van 1 - 3 dat aangeeft hoe bang de indringers zijn. Bepaalt de huidige overwinningsvoorwaarde (blz. 12).

Plaag (☹): een fiche dat natuurlijke/spirituele besmettingen van het eiland aangeeft (blz. 15).

Plaagkaart: een kaart waarop plaagfiches worden bewaard die niet op het eiland liggen. Start met de gezonde kant naar boven en kan tijdens het spel naar de besmette kant draaien (blz. 15).

Scenario: een situatie die alternatieve spelregels/overwinningsvoorwaarden biedt. Verhoogt de moeilijkheid en verandert spelregels (blz. 23).

Schade: het beschadigen van indringers, het land of Dahan. Als een kaart geen doel aangeeft, betekent dit altijd "schade aan indringers". Incasseert een indringer of Dahan zoveel schade als zijn gezondheid, dan wordt hij vernietigd. 2 of meer schade aan een land voegt er 1 plaagfiche aan toe (blz. 18).

Stad (🏰): indringerssoort. Doet 3 schade, heeft 3 gezondheid. Het vernietigen van een stad veroorzaakt 2 angst (blz. 15).

Tegenstander: een bepaalde kolonisator om tegen te vechten. Verhoogt de moeilijkheid en verandert spelregels (blz. 22).

Ten hoogste: mag 0 zijn. "Ten hoogste 3" betekent "0, 1, 2 of 3".

Terrein: jungle, bergen, zand of moeras. Elk land heeft 1 terreinsoort (blz. 13).

Terugnemen: neem alle gespeelde eigenschappenkaarten uit je persoonlijke aflegstapel terug in je hand met beschikbare eigenschappenkaarten (blz. 14).

Toevoegen: uit de voorraad op het bord leggen.

Uitbreiden: na het toevoegen van plaag aan een land waar al plaag was, moet je ook 1 plaagfiche aan 1 aangrenzend land toevoegen (blz. 15).

Verdedigen: beschermt een land tegen indringers. Verlaagt de door indringers toegebrachte schade aan het land en de Dahan met de aangegeven hoeveelheid (blz. 18).

Verkennen: een indringersactie. Voegt verkenners aan toegankelijke landen toe (blz.10).

Verkenner (👤): indringerssoort. Doet 1 schade, heeft 1 gezondheid (blz. 15).

Verleren: het permanent verliezen van een eigenschappenkaart uit je hand, aflegstapel of het spel. Leg die op de betreffende aflegstapel of uit het spel als het om een unieke kaart voor je spirit gaat (blz. 18).

Verplaatsen: iets in een land zetten van waar dan ook op het eiland, via duwen, binnenhalen of op andere manieren.

Vervangen: ruil een speelstuk tegen een ander speelstuk (of mogelijk meerdere speelstukken). Dit geldt niet als "toevoegen" of "verwijderen"; het is een verandering (blz. 18).

Verwijderen: neem van het bord en doe in de voorraad. Verschilt van vernietigen; het verwijderen van indringers genereert geen angst (blz. 18).

Verwoesten: een indringersactie. Indringers brengen simultaan schade aan het land en de Dahan toe; daarna vechten overlevende Dahan terug (blz. 9).

SYMBOLLEN



Verkenner: indringerssoort. Doet 1 schade, heeft 1 gezondheid.



Angst: schrik aanjagen van de indringers. Verschuift angstfiches en angstkaarten worden verdiend.



Dorp: indringerssoort. Doet 2 schade, heeft 2 gezondheid. 1 angst als vernietigd.



Aanwezigheid: een aanwezigheidsfiche van een spirit; geeft aan waar hij in het land leeft.



Stad: indringerssoort. Doet 3 schade, heeft 3 gezondheid. 2 angst als vernietigd.



Heilige locatie: een land waar een spirit 2 of meer aanwezigheid heeft.



Dahan: een stam/nederzetting van lokale eilandbewoners. Doet 2 schade, heeft 2 gezondheid.



Snelle eigenschap: handel de effecten ervan vóór de indringersfase af.



Plag: natuurlijke en spirituele besmettingen van het eiland.



Langzame eigenschap: handel de effecten ervan na de indringersfase af.



Verwijst naar zowel verkenners als dorpen. "Duw 2 /



Verwijst naar zowel dorpen als steden. "Een land met /

DOEL

NAAR KEUZE Doel is 1 land naar keuze.



Doel is 1 berg- of 1 moerasland.

AAN DE KUST Doel is een land dat aan een oceaan grenst.



Doel is 1 spirit naar keuze.

BINNENLAND Doel is een land dat niet aan een oceaan grenst.



Doel is 1 spirit anders dan jijzelf (behalve in een solospel).

INDRINGERS Doel is een land met ten minste 1 indringer.



Doel is een land met Dahan.

INDRINGERS Doel is een land zonder indringers.



Doel is een land met ten minste 1 plagfiche.



Doel is een land zonder plagfiches.

BEREIK

0

Een land met jouw aanwezigheid.



Bereik 1 vanaf een bergland met jouw aanwezigheid.



Bereik 2 vanaf een land met jouw heilige locatie

+3

Vergroot het bereik met 3 landen.

AANWEZIGHEIDSSPOOR



Energie: ontvang elke spiritfase zoveel energie als het hoogste onbedekte getal.



Kaarten spelen: speel elke spiritfase niet meer kaarten dan het hoogste onbedekte getal.



Neem 1 kaart terug: je mag elke spiritfase 1 eigenschappenkaart uit je aflegstapel in je hand terugnemen.



Bonuselement: verkregen zolang het onbedekt is.

RONDEVOLGORDE

(iedereen speelt simultaan)

Spiritfase

- Groeien
- Energie ontvangen
- Eigenschappenkaarten spelen en betalen

Snelle eigenschappenfase

(kaarten en natuurlijke eigenschappen)

Indringersfase

- "Besmet eiland"- effect
- Angsteffecten
- **Verwoesten:** indringers doen schade aan het land en Dahan. Voeg plag toe als het land 2 of meer schade lijdt. Overlevende Dahan vechten terug.
- **Bouwen:** zijn er indringers aanwezig, voeg dan een dorp of stad toe.
- **Verkennen:** is er een bron van indringers aangrenzend/aanwezig, voeg dan een verkenners toe.
- Indringerskaarten doorschuiven

Langzame eigenschappenfase

(kaarten en natuurlijke eigenschappen)

De tijd schrijdt voort

- Gespeelde eigenschappenkaarten gaan naar de persoonlijke aflegstapels.
- Schade en elementen verdwijnen.