

Häufig gestellte Fragen

Standardspiel

F1: Wie sollen die Zahlen der Inselkarten das Raster füllen?

Die Zahlen im Raster müssen numerisch aufsteigen, mit der niedrigsten Zahl in der linken unteren Ecke und der höchsten Zahl in der rechten oberen Ecke. Es ist vergleichbar mit dem Lesen einer Buchseite, nur dass du links unten (anstatt links oben) startest und rechts oben (anstatt rechts unten) endest.

F2: Darf ich eine Inselkarte auf einen beliebigen freien Platz im Raster legen?

Ja, solange sie in die aufsteigende Kartenreihe passt und du (falls nötig) genug Handkarten hast, die du dafür ablegen kannst.

F3: Warum werden Aufbruchkarten erst in die persönlichen Zugstapel gemischt, nachdem alle jeweils 5 Handkarten gezogen haben?

Aufbruchkarten werden erst am Ende hinzugefügt, um sicherzustellen, dass niemand gleich zu Beginn der Partie eine Aufbruchkarte auf der Hand hat.

F4: Wann sollte ich eine Aufbruchkarte spielen?

Wenn du zu Beginn deines Zugs eine Aufbruchkarte auf der Hand hast und noch keine gespielt wurde, MUSST du diese spielen, egal ob du willst oder nicht. Wenn schon eine andere Aufbruchkarte gespielt wurde, darfst du die Karte nach den üblichen Regeln ablegen.

F5: Wann sollte ich eine Ankunfts Karte spielen?

Sobald das Raster komplett gefüllt ist (und eine Aufbruchkarte platziert wurde), ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um eine Ankunfts Karte zu spielen. Falls im Laufe der Partie alle 5 Ankunfts Karten abgelegt wurden, ist die Partie verloren.

F6: Darf ich mir meinen eigenen oder einen beliebigen anderen Ablagestapel ansehen?

Nein. Alle Karten werden verdeckt abgelegt und dürfen für den Rest der Partie nicht mehr angesehen werden.

Mini-Erweiterung *Sturm & Kompass*

F1: Was passiert, wenn in einer Partie zu zweit eine Aufbruchkarte gespielt wird und ich beim Ziehen der 2 zusätzlichen Handkarten eine Sturmkarte ziehe?

Üblicherweise müssen Sturmkarten sofort abgehandelt werden. In dieser Situation könnte es aber passieren, dass du aufgrund eines gelben Sturms und seines Handkartenlimits plötzlich nur noch 3 Karten auf der Hand haben dürftest. Um so etwas zu vermeiden, legst du eine gezogene Sturmkarte (egal welcher Art) zunächst beiseite und ziehst eine neue Karte. Du handelst die Sturmkarte erst ab, nachdem ihr die Aufbruchkarte abgehandelt und ggf. Handkarten nachgezogen habt.

Spielvariante *Inselkarten entfernen*

F1: Was passiert, wenn zu Beginn der Partie zufällig (und unwissentlich) Ankunfts Karten entfernt werden?

Um sicherzustellen, dass dies nicht passieren kann, werden zuerst die Inselkarten gemischt, dann wird eine beliebige Anzahl entfernt und schließlich werden die übrigen Inselkarten und die Ankunfts Karten zusammengemischt.