Spielvarianten

Hinweis: Diese Varianten sind nicht dazu gedacht, mit den im Spiel enthaltenen Mini-Erweiterungen Unruhe auf hoher See *kombiniert zu werden.*

Der große Bogen

Euer Ziel in dieser Variante ist es, den großen Bogen zu vollenden.

Spielvorbereitung: Legt die 25 Randkarten gemäß der Abbildung links aus. Bildet dann eure persönlichen Zugstapel wie im Standardspiel. *Hinweis: Aufbruchkarten werden in dieser Variante nicht benutzt.*

Phase 1: Wie bei jedem Bogen müsst ihr zuerst die Säulen aufstellen, bevor ihr den Bogen selbst fertigstellen könnt. Ihr legt reihum jeweils 1 Karte auf einen der 12 Säulenplätze. Beachtet dabei folgende Regeln: 1. Jede Säule muss aus 6 Karten bestehen, die numerisch von der linken unteren bis zur rechten oberen Ecke aufsteigen. 2. Die Säulen sind völlig unabhängig voneinander und ihre Karten müssen nicht zu den Karten der jeweils anderen Säule passen. 3. Wenn du am Zug bist, darfst du 1 Karte in eine der Säulen legen, ohne Handkarten für Differenzen zwischen Zahlen ablegen zu müssen. 4. Wenn du keine Karte spielen kannst oder möchtest, musst du 2 Handkarten ablegen. 5. Wenn ihr beide Säulen vollendet habt, dürft ihr mit Phase 2 beginnen und Karten ins Raster über den Säulen legen.

Phase 2: Ihr baut den oberen Teil des Bogens, indem ihr das 4×7-Raster nach den Regeln des Standardspiels füllt. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr den Bogen komplett gefüllt habt und jemand von euch eine Ankunftkarte in die rechte obere Ecke des Spielflächenrands platziert. Ihr verliert, wenn jemand keine Aktion mehr ausführen kann.

Die Pyramide

Euer Ziel in dieser Variante ist es, eine Pyramide zu errichten.

Spielvorbereitung: Bildet mit Randkarten ein Raster gemäß der Abbildung links. Mischt alle enthaltenen Mini-Erweiterungs-, Aufbruch- und Ankunftkarten sowie 2 Randkarten zu einem **Erkundungsstapel** aus 30 Karten zusammen. Legt ihn als verdeckten Zugstapel neben der Pyramide bereit und lasst Platz für einen allgemeinen Ablagestapel. Mischt die Inselkarten und teilt sie so gleichmäßig wie möglich unter euch auf, um jeweils euren persönlichen Zugstapel zu bilden.

Spielablauf: Ihr füllt die Pyramide nach den Regeln des Standardspiels mit Karten, die numerisch von der linken unteren zur rechten oberen Ecke aufsteigen. Allerdings dürft ihr jetzt auch Karten auf Randkarten legen, da diese zum Raster gehören. Wenn du eine Inselkarte auf eine Randkarte legst, musst du die oberste Karte des Erkundungsstapels ziehen und sofort abhandeln, bevor du wie üblich Handkarten ablegst und deinen Zug beendest. Erkundungskarten handelst du wie folgt ab:

Aufbruch- oder Randkarte: Diese Karte hat keinen Effekt; lege sie auf den allgemeinen Ablagestapel. **Ankunftkarte:** Nimm sie auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen. Du kannst sie nach den Regeln des Standardspiels für Ankunftkarten spielen. **Kompasskarte:** Nimm sie auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen. *Hinweis: Kompasse zählen in dieser Variante zu deinem Handkartenlimit von 5.* Ab deinem nächsten Zug kannst du den Kompass als Aktion einsetzen, um einen Sturm aus dem Raster zu entfernen. Danach beendest du deinen Zug wie üblich. **Sturmkarte:** Nimm deine zuletzt gelegte Inselkarte zurück auf die Hand und lege stattdessen den Sturm auf die Randkarte. Der entsprechende Rasterplatz ist damit gesperrt. **Seeungeheuerkarte:** Das Seeungeheuer zerstört die Inselkarte, die du gerade ins Raster gelegt hast. Lege beide auf deinen Ablagestapel. **Felsenkarte:** Lege diese Karte und 1 deiner Handkarten auf deinen Ablagestapel. *Hinweis: Diese Karten legst du zusätzlich zu anderen Handkarten ab, die du aufgrund der gelegten Inselkarte ablegen musst. Wenn du dadurch insgesamt 5 Handkarten ablegen musst, lege auch die oberste Karte deines Zugstapels ungesehen ab.*

Ihr gewinnt die Partie, wenn ihr die Pyramide komplett gefüllt habt und jemand von euch eine Ankunftkarte auf die Spitze setzt. Ihr verliert, wenn jemand keine Aktion mehr ausführen kann.

Macht das Spiel schwieriger, indem ihr Aufbruchkarten nach den Regeln für die Felsenkarte spielt. **Macht das Spiel einfacher**, indem ihr bei der Spielvorbereitung 3 der 5 Seeungeheuerkarten im Erkundungsstapel durch die 3 restlichen Randkarten ersetzt.

Tag & Nacht

In dieser Variante müsst ihr auf die richtige Ausrichtung der Inselkarten achten. Am Ende der Partie muss die obere Hälfte des Rasters mit der Sonnenseite nach oben, die untere Hälfte mit der Mondseite nach oben liegen.

Spielvorbereitung: Folgt den üblichen Regeln des Standardspiels für die Spielvorbereitung, mit den folgenden Anpassungen: Nachdem ihr mit 24 Randkarten das 6×6-Raster umschlossen habt, dreht ihr die unteren 12 Randkarten um 180 Grad, damit die Mondseite nach oben zeigt. Dies soll euch daran erinnern, wie die Inselkarten am Ende in den jeweiligen Hälften des Rasters ausgerichtet sein müssen.

Mischt außerdem die Kompasskarten unter die Insel- und Ankunftkarten, bevor ihr sie unter euch aufteilt. Achtet darauf, dass ihr eure Handkarten alle mit der Sonnenseite nach oben ausrichtet.

Spielablauf: Die Variante folgt grundsätzlich den Regeln des Standardspiels. Ihr könnt Karten an einen beliebigen Platz im Raster legen, müsst allerdings darauf achten, dass ihr sie entsprechend der momentanen Ausrichtung eurer Handkarten legt. Zu Beginn der Partie müssen alle Karten mit der Sonnenseite nach oben gelegt werden. Wenn jemand von euch eine Kompasskarte zieht, müssen alle sofort ihre Handkarten um 180 Grad drehen. Wer die Kompasskarte gezogen hat, legt diese ab und zieht 1 Handkarte nach. Ab jetzt werden Karten mit der neuen Ausrichtung ins Raster gelegt. Durch weitere Kompasskarten ändert sich die Ausrichtung eurer Handkarten im Laufe der Partie immer wieder.

Außerdem gibt es eine neue Aktion: Lege 1 Handkarte ab, um 1 Karte im Raster um 180 Grad zu drehen. Aufbruch- und Ankunftkarten werden wie üblich platziert und ihre Ausrichtung ist egal.

Ihr gewinnt, wenn ihr das Raster mit Karten in der richtigen Ausrichtung gefüllt habt und jemand von euch eine Ankunftkarte platziert. Ihr verliert, wenn jemand keine Aktion mehr ausführen kann.

Kompetitiv (1 gegen 1)

Spielvorbereitung: Bildet das übliche 6×6-Raster. Mischt die Inselkarten, ohne andere Karten hinzuzufügen. Teilt an euch beide jeweils 5 Handkarten aus und legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel bereit. Deckt 5 Karten auf und legt sie in eine Reihe neben den Stapel. Entscheidet euch jeweils für eine Kartenausrichtung (Sonnenseite oder Mondseite oben), mit der ihr eure eigenen Karten ins Raster legt.

Spielablauf: Wenn du am Zug bist, hast du wie üblich die Wahl, 1 Karte zu spielen oder 2 Handkarten abzulegen. Achte darauf, dass du Karten immer mit deiner eigenen Ausrichtung spielst. Wenn du deine Hand auffüllst, musst du immer die Karten aus der offenliegenden Reihe nehmen, die am weitesten vom Stapel entfernt sind. Danach schiebst du die restlichen offenen Karten nach außen und füllst die Lücken neben dem Stapel mit neuen Karten auf. Für dein Gegenüber liegen dann wieder 5 offene Karten bereit. *Hinweis: Falls du keine Karte regelkonform ins Raster legen kannst, darfst du deine Hand vorzeigen, damit dein Gegenüber deine Aussage überprüfen kann, und dann alle Handkarten ablegen, um stattdessen die 5 Karten aus der offenen Reihe auf die Hand zu nehmen.*

Du darfst Karten niemals so legen, dass sie eine mathematische Unmöglichkeit erschaffen. *Beispiel: Du darfst die 78 nicht vier Felder vom letzten Platz im Raster entfernt legen, weil es so nicht genug Karten gibt, um das Raster zu vervollständigen.* Du darfst allerdings Lücken erschaffen, von denen du weißt, dass sie nicht gefüllt werden können, weil du passende Karten bereits abgelegt hast.

Die Partie endet, sobald a) das Raster komplett gefüllt ist oder b) ihr beide nur noch 1 oder gar keine Karte mehr auf der Hand habt.

Punktewertung: Ihr erhaltet jeweils 2 Punkte für jede Karte, die ihr ins Raster gelegt habt, verliert aber 1 Punkt für jede abgelegte Karte. Ihr erhaltet außerdem Bonuspunkte, wenn ihr Folgen aus 3 oder mehr nebeneinanderliegenden Karten gebildet habt. EineFolge kann sich dabei über mehrere Reihen im Raster erstrecken. Jede Folge aus 3 Karten bringt jeweils 3 Punkte, jede aus 4 Karten 4 Punkte usw.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Karten ins Raster gelegt hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten Karten abgelegt hat. Bei noch einem Gleichstand (!) gewinnt, wer die längste Folge hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, solltet ihr über euren bisherigen Lebensweg nachdenken – oder einfach noch eine Partie spielen.

Abschließender Hinweis

Diese Varianten wurden von James Emmerson entwickelt, um euch noch mehr Abwechslung und Wiederspielwert zu bieten. Sie fordern euch auf unterschiedliche Arten heraus und bringen verschiedene Schwierigkeitsstufen mit sich.

Wir freuen uns aber auch über Varianten, die ihr euch selbst ausdenkt, und möchten alle Spielerinnen und Spieler von *In aller Ruhe* dazu ermutigen, Spaß zu haben und neue Dinge auszuprobieren.