

Grundregel:

Anführer kann **Anführermarker** vom Schlitten auf Ablagefeld legen: Pro Anführermarker ...

- **Flugzeugphase:** 1 Spieler darf **Wahnsinnskarte ignorieren**.
- **Begnungsphase:** startet die **Begnungsphase neu**.
- **Auswertungsphase:** erlaubt das **Neuwürfeln des Strafwürfels**.
- **Nachziehphase:** erhöht das **Handkartenlimit** aller Spieler für diese Phase um 1.

Wahnsinnskarten erhalten: zuerst **Stufe 1**, dann **höhere** ersetzt niedrigere

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird ausgelegt, darauf werden verdeckt **Begegnungsplättchen** gelegt.
- **Verletzungskarten**, **arkanee Ausrüstungskarten** und **Reliktkarten** als **offene** Stapel und **Ausrüstungskarten** als **verdeckte** Stapel ausgelegt
- **Pro Spieler: 1 Verletzungskarte** auf den **Ausrüstungsablagestapel** gelegt.
- **Pro Spieler: 1 Spielertableau** und 5 / 4 / 3 Ausrüstungskarten (3 / 4 / 5 Sp.)
- Bei 5 Spielern **jeder 1 Wahnsinnskarte**, bei 4 Spielern, Anführer keine
- **Anführer: Schlittentableau** mit **6 Anführermarkern** und **Flugzeug**

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über **Spielrunden**, die **aus 5 Phasen** bestehen:

- **Flugzeugphase:** Der Anführer
 - bewegt (nach Diskussion) **Flugzeug** auf ein **Nachbarfeld** (in 1. Runde auf beliebiges Küstenfeld, wenn auf Rand des Wahnsinns: auf Fluchtleiste weiter)
 - und legt (wenn vorhanden) **Begegnungsplättchen offen** vor sich ab
- **Begegnungsphase:**
 - **Sanduhr** wird gedreht.
 - **Wahnsinnskarte** muss **befolgt** werden, darf aber nicht offenbart werden
 - **Symbolkarten** müssen **ablegt** werden, um exakt **Summen** zu erreichen
 - **Diskussion: Spieler dürfen sich absprechen** (Endet sobald eine Karte abgelegt)
 - **Aktion:** Spieler dürfen **beliebig viele Karten** auf Schlittentableau **ablegen**
- **Auswertungsphase:** (beginnt, wenn Sanduhr durchgelaufen)
 - **Karten** werden aufgedeckt: Pro Symbol Kartesumme korrekt = Erfolg
 - Bei **mindestens 1 Erfolg: Belohnung** (siehe Plättchen)
 - **Pro Fehlschlag:** Anführer verteilt **1 Wahnsinnskarte** oder würfelt **Strafwürfel**
- **Nachziehphase:** Spieler **ziehen** auf 5 / 4 / 3 **Karten** (bei 3 / 4 / 5 Sp.) auf
- **Ruhephase:** Anführer darf **Anführermarke** aus dem Spiel nehmen, um **Anführermarken zurück** auf Schlitten zu legen und **Ausrüstungskarten** zu **mischen**
- **Ende der Runde:** Anführermarker weitergeben

Spielende:

Spieler **verlieren**, wenn: **letzte Anführermarke** aus dem Spiel geht, **keine Verletzungskarte mehr** zum Ziehen vorhanden, oder auf drittem Fluchtplättchen und **weniger Relikte** als **Verletzungskarten**

Spieler **gewinnen** auf **drittem Fluchtplättchen**, wenn **mind. so viele Relikte** wie **Verletzungen**