

## 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**