

In aller Ruhe

Ein kooperatives Kartenspiel
von James Emmerson



1. Spielmaterial

- 80 Inselkarten (Nummer 1–80)



(Vorderseite)



(Rückseite)

- 5 Aufbruchkarten und 5 Ankunfkarten



- 18 Karten für die enthaltenen Mini-Erweiterungen



- 25 Randkarten (mit der Schiffsabbildung auf Vorder- und Rückseite)

- 2 Hilfekarten

- 1 Anleitung für Varianten

- Diese Spielanleitung

2. Ziel des Spiels

Ihr brecht mit eurem Schiff *Ruhige See* auf, um in einem Paradies aus Inseln eure Trauminsel zu finden. Dazu müsst ihr ein Raster, welches das Meer darstellt, komplett mit Inselkarten füllen und eine Aufbruch- sowie eine Ankunfkarte spielen. Wenn ihr das schafft, gewinnt ihr die Partie gemeinsam und könnt von nun an euer Leben auf eurer Trauminsel genießen. Sobald jemand von euch keine Karte mehr spielen oder ablegen kann und ihr euer Ziel noch nicht erreicht habt, verliert ihr die Partie gemeinsam und seid mit der *Ruhige See* für immer auf hoher See verschollen.

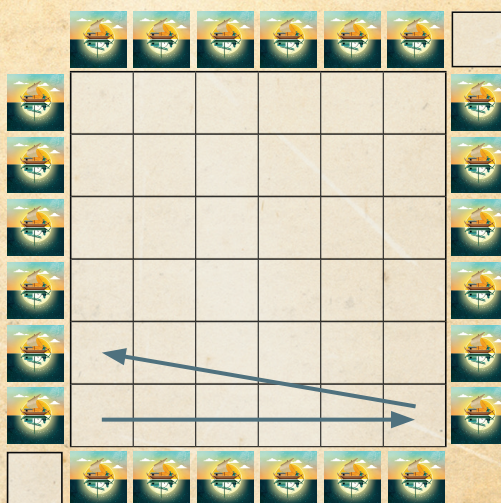
Während der Partie dürft ihr nicht miteinander kommunizieren, außer wenn ihr eine Aufbruchkarte spielt (siehe rechte Spalte).

3. Spielvorbereitung

Falls dies eure erste Partie ist, empfehlen wir euch, das Standardspiel zu spielen. Entfernt dafür alle Erweiterungskarten und legt sie in die Schachtel zurück. Die Regeln für die Mini-Erweiterungen und eine Übersicht der enthaltenen Spielvarianten findet ihr auf der Rückseite.

Wenn ihr bereits einige Partien gespielt habt, könnt ihr 4 oder sogar noch mehr zufällige Inselkarten entfernen (siehe Abschnitt 7.1).

1. Legt 24 Randkarten so aus, dass sie ein 6x6-Raster umschließen (siehe unten sowie Hilfekarte A1). Diese Karten markieren eure Spielfläche.



2. Legt pro Person jeweils 1 Aufbruchkarte bereit und legt die übrigen zurück in die Schachtel.
3. Mischt alle Insel- und Ankunfkarten zusammen und teilt sie verdeckt so gleichmäßig wie möglich unter euch auf. Das sind eure persönlichen Zugstapel.
Beispiel: Im Spiel zu dritt erhält jemand von euch 29 Karten und die anderen jeweils 28 Karten (ihr verteilt also insgesamt 80 Inselkarten plus 5 Ankunfkarten).
4. Zieht jeweils 5 Karten als Starthand von eurem persönlichen Zugstapel. Haltet eure Handkarten stets vor allen anderen geheim.
5. Mischt zuletzt jeweils 1 Aufbruchkarte in euren persönlichen Zugstapel.

Wer die wenigsten Karten hat, beginnt. Oder entscheidet einfach zufällig.

4. Spielablauf

Was sich in der Solovariante ändert, kannst du auf der Hilfekarte A2 nachlesen.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis ihr gewonnen oder verloren habt. Wenn du am Zug bist, musst du eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- A) 1 Karte spielen oder B) 2 Handkarten ablegen.

Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, ziehst du so lange Karten von deinem Zugstapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast, und beendest deinen Zug.

Wenn dein Zugstapel weniger Karten hat, als du nachziehen müsstest, ziehst du die restlichen Karten und beendest deinen Zug wie gewohnt. Ist dein Zugstapel leer, darfst du für den Rest der Partie weitere Züge ausführen, ziehst dann aber einfach keine Karten mehr nach.

A) 1 Karte spielen

Inselkarten: Wähle eine Inselkarte aus deiner Hand und lege sie auf einen beliebigen Platz im Raster. Dabei musst du allerdings folgende Regeln beachten:

1. Inselkarten müssen so gelegt werden, dass sie im Raster numerisch von der linken unteren Ecke bis zur rechten oberen Ecke aufsteigen. Die Kartenreihe verläuft dabei von links nach rechts in der untersten Reihe, danach von links nach rechts in der Reihe darüber usw. (siehe Abbildung links).

2. Wenn du eine Inselkarte **direkt neben** eine bereits ausliegende legen möchtest, musst du eine Anzahl deiner Handkarten ablegen, die der Differenz zwischen den Zahlen auf den beiden Karten entspricht. Du legst die Karten verdeckt vor dir ab.

Beispiel: Um die 5 neben die 3 zu legen, musst du 2 deiner Handkarten verdeckt vor dir ablegen.



Wenn du mehr als deine 4 übrigen Handkarten ablegen müsstest, um die Bedingung zu erfüllen, darfst du die Inselkarte nicht an diesen Platz legen. Du darfst auch keine Karten vom Zugstapel ablegen.

Jeder Platz im Raster (mit Ausnahme des ersten und letzten) liegt neben genau zwei anderen Plätzen. Der letzte Platz in jeder Reihe liegt auch neben dem ersten Platz in der Reihe darüber.

Beispiel: Der letzte Platz in der untersten Reihe des Rasters liegt neben dem Platz direkt links davon sowie neben dem ersten Platz in der zweiten Reihe.

Wenn du eine Karte direkt zwischen zwei ausliegende legst, vergleichst du beide Differenzen und legst Handkarten entsprechend der **kleineren** Differenz ab.

Aufbruchkarten: Wenn du zu Beginn deines Zugs eine Aufbruchkarte auf der Hand hast und noch keine gespielt wurde, **MUSST** du diese spielen. Dabei platzierst du sie nicht ins Raster, sondern in die linke untere Ecke des Spielflächenrands. Dann müsst ihr als Gruppe insgesamt 8 eurer Handkarten ablegen. Ihr dürft darüber diskutieren, wie viele eurer eigenen Handkarten ihr jeweils ablegen wollt, dürft aber nicht andeuten, welche Karten ihr auf der Hand habt oder wo ihr Karten ins Raster legen könntet. Wer Karten ablegt, zieht wieder auf 5 Handkarten auf. Sobald eine Aufbruchkarte platziert wurde, kann keine weitere gespielt werden. Ihr könnt sie also nach den üblichen Regeln ablegen.

Hinweis: Dies ist der einzige Zeitpunkt während einer Partie, an dem ihr kommunizieren dürft.

Im Spiel zu zweit zieht ihr jeweils 2 zusätzliche Handkarten, bevor ihr insgesamt 8 ablegen müsst.

Ankunfkarten: Wenn zu Beginn deines Zugs das Raster komplett gefüllt ist und bereits eine Aufbruchkarte platziert wurde, darfst du eine Ankunfkarte spielen. Wenn ihr diese Voraussetzungen erfüllt habt und jemand eine Ankunfkarte platziert, gewinnt ihr die Partie. Ankunfkarten können nach den üblichen Regeln abgelegt werden, aber Vorsicht: Es gibt nur 5 von ihnen! Wenn am Ende keine mehr übrig ist, könnt ihr nicht gewinnen.

B) 2 Handkarten ablegen

Du kannst 2 Handkarten ablegen, anstatt 1 Karte zu spielen, entweder weil du keine Karte regelkonform spielen kannst oder weil du keine spielen möchtest. Du legst die Karten als verdeckten Ablagestapel vor dir ab. Niemand (auch nicht du selbst) darf sich deinen Ablagestapel ansehen.


Hinweis: Lasst den Ablagestapel ruhig unordentlich, um ihn besser vom Zugstapel unterscheiden zu können.

5. Spielende

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr das Raster komplett gefüllt und bereits eine Aufbruchkarte platziert habt, und dann jemand von euch am Zug ist und eine Ankunfts-karte spielt. Ihr verliert, wenn jemand am Zug ist und keine Aktion mehr ausführen kann. Das kann passieren, wenn jemand keine Karte spielen kann (entweder weil sie nicht in die aufsteigende Kartenreihe im Raster passt oder weil nicht genug Handkarten abgelegt werden können) oder wenn jemand zu Beginn des Zugs nur noch 1 Karte oder gar keine mehr auf der Hand hat.

Kommunikationsregeln

Streng genommen dürft ihr bei *In aller Ruhe* nicht miteinander kommunizieren. Letztlich könnt ihr aber eure eigenen Regeln zur Kommunikation aufstellen – oder vielleicht die Gelegenheit dazu nutzen, um euch über andere Aspekte eures Lebens zu unterhalten.


Wenn ihr regelmäßig gewinnt (oder einfach ein bisschen Abwechslung haben wollt), probiert doch die enthaltenen Mini-Erweiterungen oder Spielvarianten aus. Der Schwierigkeitsgrad jeder Erweiterung und Variante wird durch eine bestimmte Anzahl an  gekennzeichnet.

6. Mini-Erweiterungen: Unruhe auf hoher See






In diesem Spiel sind drei Mini-Erweiterungen enthalten: *Zerklüftete Felsen*, *Seeungeheuer* und *Sturm & Kompass*. Sie bieten euch eine größere Herausforderung und mehr Abwechslung.

Hinweis: Wir empfehlen, die *Mini-Erweiterungen am Anfang nicht alle auf einmal hinzuzufügen, sondern lieber nach und nach.*

6.1 Zerklüftete Felsen

 Bevor ihr die Partie beginnt, legt ihr die Felsenkarte auf eine beliebige der 6 Randkarten, die den linken Spielflächenrand bilden. Die dazugehörige Reihe im Raster ist vorübergehend gesperrt und niemand darf Karten hineinlegen. Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, musst du die Felsenkarte zu einer beliebigen anderen Reihe bewegen, in der noch mindestens eine Lücke ist, bevor du deine Hand auffüllst. Du kannst dich auch dafür entscheiden, die Felsenkarte in ihrer aktuellen Reihe liegen zu lassen, musst dafür aber 2 Handkarten ablegen. Sobald ihr 4 Reihen komplett gefüllt habt, entfernt ihr die Felsenkarte und spielt wie üblich weiter.




6.2 Seeungeheuer

  /    Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad mischt ihr entweder 3, 4 oder 5 Seeungeheuerkarten in den Stapel mit den Insel- und Ankunfts-karten, bevor ihr sie unter euch aufteilt.

Wenn du im Laufe der Partie ein Seeungeheuer ziehst, behältst du es zunächst auf der Hand. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du es als deine Aktion auf eine bereits im Raster liegende Inselkarte legen. Das Seeungeheuer zerstört die Karte und du entfernst beide aus dem Spiel. Ein Seeungeheuer kann NICHT abgelegt werden. Du musst es ins Raster legen, um es loszuwerden.

Ihr könnt die Partie NICHT gewinnen, solange jemand von euch noch ein Seeungeheuer auf der Hand hat. Wenn jemand versucht, eine Ankunfts-karte zu spielen und so die Partie zu beenden, während jemand ein Seeungeheuer auf der Hand hat, muss das bekanntgegeben werden. Die Partie geht weiter, bis alle bereits oder im Folgenden gezogenen Seeungeheuer gespielt wurden. Erst dann kann eine Ankunfts-karte gespielt werden.

6.3 Sturm & Kompass

   Während der Spielvorbereitung mischt ihr die 6 Sturm-karten in den Stapel mit den Insel- und Ankunfts-karten, bevor ihr sie unter euch aufteilt. Legt die 6 Kompass-karten neben der Spielfläche bereit. Wenn du im Laufe der Partie eine Sturm-karte ziehst, musst du sie sofort abhandeln, bevor du deine Hand weiter auffüllst (oder auch nicht, siehe unten). Die verschiedenen Sturm-karten handelst du wie folgt ab:

Gelber Sturm: Lege den gelben Sturm aufgedeckt vor dich und lege sofort Handkarten ab, bis du nur noch 3 hast. Dieses neue Handkartenlimit gilt nur für dich und gilt so lange, bis der gelbe Sturm mit einem Kompass entfernt wird. Wenn jemand in dieser Zeit eine Aufbruchkarte spielt, darfst du bis zu 2 Karten ungesehen von deinem Zugstapel ablegen, um zu den 8 Handkarten beizutragen, die ihr insgesamt ablegen müsst.

Hinweis: Falls du mehrere Gelbe Stürme ziehst, gilt trotzdem das Handkartenlimit von 3. Allerdings brauchst du dann mehrere Kompassse, um alle Gelben Stürme zu entfernen.

Violetter Sturm: Lege den violetten Sturm auf eine der 6 Randkarten, die den linken Spielflächenrand bilden. In der dazugehörigen Reihe muss mindestens eine Lücke sein. Die komplette Reihe bleibt so lange gesperrt, bis der violette Sturm mit einem Kompass entfernt wird.

Oranger Sturm: Lege den orangen Sturm aufgedeckt vor dich. In deinen folgenden Zügen darfst du Inselkarten nur noch neben eine bereits ausliegende Karte legen (und die nötige Anzahl an Handkarten ablegen) oder 2 Handkarten ablegen. Dies gilt so lange, bis der orange Sturm mit einem Kompass entfernt wird.

Kompass: Du benötigst einen Kompass, um einen Sturm mitsamt seinen Einschränkungen zu entfernen.

Ein Kompass kann zu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden, sogar direkt nachdem ein Sturm gezogen und bevor er abgehandelt wird. Du kannst ihn so lange auf der Hand behalten, bis du ihn einsetzen möchtest, und er zählt NICHT zu deinem Handkartenlimit. Ihr dürft gemeinsam darüber diskutieren, welchen Sturm ihr entfernen wollt.

Kompass verdient ihr auf drei verschiedene Weisen. Ihr dürft immer 1 Kompasskarte unter euch verteilen, wenn


1. eine Aufbruchkarte gespielt wird,
2. eine komplette Reihe mit aufeinanderfolgenden Karten gefüllt wird (z. B. 12, 13, 14, 15, 16, 17) oder
3. jemand von euch alle Handkarten ablegt.



Hinweis: Auch wenn du durch den gelben Sturm ein verringertes Handkartenlimit hast, kannst du auf diese Weise einen Kompass verdienen.




7. Spielvarianten

7.1 Inselkarten entfernen

Dies ist der einfachste Weg, um das Spiel schwieriger zu machen. Ihr habt dabei nicht nur weniger Karten zum Spielen und Ablegen, sondern wisst auch nicht, welche Karten fehlen. Wie viele zufällige Inselkarten ihr entfernen solltet, könnt ihr in der folgenden Übersicht sehen. Vergesst nicht, dies vor dem Zusammenmischen der Insel- und Ankunfts-karten zu tun, denn wenn ihr aus Versehen Ankunfts-karten aus dem Spiel entfernt, könnte ein Sieg unmöglich werden!

 **Galatea:** Entfernt 4 Inselkarten.


  **Triton:** Entfernt 6 Inselkarten.
Leukothea: Entfernt 8 Inselkarten.

   **Amphitrite:** Entfernt 10 Inselkarten.
Poseidon: Entfernt 12 Inselkarten.



Lust auf noch mehr Varianten?

Hier findet ihr eine kurze Übersicht über weitere Spielvarianten. Die vollständigen Regeln findet ihr in der beiliegenden Anleitung für Varianten.

7.2 Der große Bogen


 Zuerst stellt ihr zwei Säulen auf, bevor ihr das Dach darauf setzen und den Bogen vollenden könnt. Diese Variante bietet einen alternativen Rasteraufbau, basiert aber größtenteils auf den Grundregeln.

7.3 Die Pyramide

  Mit einigen Randkarten legt ihr ein pyramidenförmiges Raster aus. Außerdem bildet ihr einen Erkundungsstapel, der aus allen Mini-Erweiterungs-, Aufbruch- und Ankunfts-karten sowie 2 Randkarten besteht.

Immer wenn jemand von euch eine Inselkarte auf eine Randkarte im Raster legt, muss die oberste Karte des Erkundungsstapels gezogen und sofort abgehandelt werden.

7.4 Tag & Nacht

 Diese Variante führt einen neuen Mechanismus ein, bei dem ihr eure Handkarten alle auf die gleiche Weise ausrichten müsst. Zu Beginn der Partie muss die Sonnenseite nach oben zeigen und Karten werden entsprechend dieser Ausrichtung ins Raster gelegt. Im Laufe der Partie ändert sich die Ausrichtung eurer Handkarten. Außerdem gibt es eine neue Aktion: Lege 1 Handkarte ab, um 1 Karte im Raster umzudrehen. Ihr könnt Karten wie im Standardspiel an einen beliebigen Platz im Raster legen, aber um die Partie zu gewinnen, muss am Ende die obere Hälfte des Rasters mit der Sonnenseite nach oben, die untere Hälfte mit der Mondseite nach oben liegen.

7.5 Kompetitiv (1 gegen 1)

In dieser Variante spielt ihr zu zweit gegeneinander. Ihr entscheidet euch jeweils für eine andere Kartenausrichtung (Sonnenseite oder Mondseite oben) und erhaltet Punkte für jede eurer Karten im Raster, verliert allerdings Punkte für abgelegte Karten. Karten werden dabei nicht von persönlichen Zugstapeln, sondern aus einer gemeinsamen, offenliegenden Kartenreihe gezogen.

Auf der Produktseite zum Spiel auf www.asmodee.de findet ihr ein Dokument mit häufig gestellten Fragen.

Credits

Autor: James Emmerson
Illustrator: Tristram Rossin
Projektmanager: Peter Hazlewood
Proofreader der englischen Ausgabe: Eleanor Hazlewood

Testspieler: Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton und Peter Whitelegg

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Übersetzung und Redaktion: Jessica Ullrich
Redaktion und Lektorat: Christian Kox, Marvin Pietsch
Satz und Layout: Katja Müller

Der Autor möchte sich ganz besonders bei seiner Frau Megan und seiner Familie für ihre Unterstützung bedanken.

© 2020 Board Game Hub
© 2021 Lucky Duck Games

 **BoardGameHub**

