

Pan's Island

Eine märchenhafte Reise ins Nimmerland für 2-5 Abenteuer*innen ab 8 Jahren von Marc Paquien.

Anleitung

Es herrscht Panik in Nimmerland.

Peter Pans Erzfeind, Captain Hook, hat die Verlorenen Kinder entführt! Peter, Tinker Bell, Wendy, Lily, John und Michael versuchen, die Visionen zu verstehen, die sie auf ihrer Suche nach den Verlorenen Kindern empfangen. Dabei müssen sie stets auf der Hut vor dem niederträchtigen Captain Hook sein, der ihnen überall auflauern könnte!

Spielüberblick

Pan's Island ist ein kooperatives Spiel. Ihr bildet alle zusammen ein Team und helft euch gegenseitig auf der Suche nach den Verlorenen Kindern. Dabei kennt zwar jede Person den Aufenthaltsort eines Kindes, aber darf der Person zu ihrer Rechten nur mithilfe sogenannter Visionen verschlüsselte Hinweise darauf geben, durch die diese das Kind selbst finden muss. Um zu gewinnen, müsst ihr insgesamt 4 Verlorene Kinder finden. Doch Vorsicht: Das Spiel ist verloren, wenn ihr zum 5. Mal auf Captain Hook trifft!

Spielmaterial

- 1 Spielplan (doppelseitig)
- 1 Bewegungsschablone
- 1 Erkundungsschablone
- 32 Entfernungsvisionen
- 43 Richtungsvisionen
- 1 Kartenhalter für Visionen
(vor dem 1. Spiel zusammenbauen)
- 12 transparente Notizbuchhüllen
(einseitig bedruckt)
- 1 Umschlag für Notizbuchhüllen
- 6 Nimmerlandkarten
(doppelseitig)
- 1 Startmarker
(Taschenuhr)

Material je Heldin bzw. Held in entsprechender Farbe (5x)

- 1 Tableau
(Plättchen mit Kunststoff-Standfuß)
- 1 abwischbarer Stift
- 1 Gefahrenmarker
- 1 Notizbuchrückseite
- 1 Übersichtskarte

nur für den Abenteuer-Modus (siehe Seite 6)

- 10 Abenteuerkarten
- 1 Umschlag für Abenteuerkarten

Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** mit der Seite mit dem **inaktiven Vulkan** nach oben in die Tischmitte. Er zeigt die geheimnisvolle Insel Nimmerland.
- 2 Stellt den **Kartenhalter** neben dem Spielplan bereit. Bildet den Nachziehstapel mit den **Entfernungsvisionen** wie folgt:
 - Mischt die **Entfernungsvisionen** mit der **Sturmrückseite** und legt sie verdeckt in das rechte Fach des Kartenhalters.
 - Mischt die **Entfernungsvisionen** mit der **Morgenröterückseite** und legt sie verdeckt obendrauf.
- 3 Bildet den Nachziehstapel mit den **Richtungsvisionen** wie folgt:
 - Mischt die **Richtungsvisionen** mit der **Sturmrückseite** und legt sie verdeckt in das linke Fach des Kartenhalters.
 - Mischt die **Richtungsvisionen** mit der **Morgenröterückseite** und legt sie verdeckt obendrauf.



Beispiel-Aufbau für 4 Personen.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



4* Legt nun je nachdem wie viele Personen teilnehmen eine bestimmte Anzahl der obersten **Visionskarten** von den beiden Nachziehstapeln auf den Ablagestapel, der neben dem Kartenhalter gebildet wird:

<i>Teilnehmende Personen</i>	2	3	4	5
<i>Abzulegende Entfernungsvisionskarten</i>	8	5	2	0
<i>Abzulegende Richtungsvisionskarten</i>	12	7	2	0

5* Wählt alle jeweils **1 Heldin** oder **1 Helden** (John & Michael zählen als 1 Held) und nehmt euch das zugehörige Spielmaterial: das **Tableau** 1, die **Figur** 2, die **Notizbuchrückseite** 3 den **Stift** 4, den **Gefahrenmarker** 5 sowie die **Übersichtskarte** 6. Legt das Spielmaterial für nicht verwendete Held*innen zurück in die Schachtel.



6* Zieht alle jeweils **2 Entfernungsvisionskarten** und **2 Richtungsvisionskarten**. Nehmt sie auf die Hand und schaut sie euch geheim an.

7* Mischt die **Notizbuchhüllen** und steckt sie in den zugehörigen **Umschlag**.

8* Zieht alle jeweils **1 zufällige Notizbuchhülle** aus dem Umschlag. Achtet darauf, sie den anderen nicht zu zeigen. Haltet die Hülle mit der bedruckten Seite zu euch gerichtet und schiebt eure **Notizbuchrückseite** mit der weißen, unbedruckten Seite zu euch zeigend von oben in die Hülle **A**. Mischt die Nimmerlandkarten und verteilt jeweils **1 zufällige Nimmerlandkarte** an jede Person. Schiebt diese **mit der Seite mit dem inaktiven Vulkan zu euch zeigend** vor eurer Notizbuchrückseite in eure Notizbuchhülle **B**, sodass **der Wal und das Verlorene Kind** anschließend jeweils farbig und mit schwarzen Konturen bzw. weißer Umrandung am unteren Rand zu sehen sind **C**. Die so vorbereitete Notizbuchhülle wird im Folgenden nur noch **Notizbuch** genannt. Achtet darauf, die Seite mit der Nimmerlandkarte stets vor den anderen geheim zu halten. Legt die übrigen Nimmerlandkarten zurück in die Schachtel. Legt den Umschlag mit den restlichen Notizbuchhüllen neben dem Spielplan bereit.



9* Setzt nun alle die Figur eurer Heldin bzw. eures Helden auf das farblich passende Feld auf dem Spielplan.

10* Die älteste teilnehmende Person erhält den **Startmarker**. Legt die **Bewegungs- und die Erkennungsschablone** neben dem Spielplan bereit.

11* **Alle markieren jetzt den Aufenthaltsort von jeweils 1 der Verlorenen Kinder, indem ihr mit eurem Stift geheim 1 Kreuz in einem sichtbaren, bunten Bereich von Nimmerland auf eurem Notizbuch (auf der Hülle!) einzeichnet.** Ihr dürft einen beliebigen Punkt Nimmerlands wählen (ggf. auch im flachen Wasser, nahe des Ufers), der **nicht** in den abgedunkelten Bereichen liegt. Vermeidet dabei jedoch die rot umrandeten, aktiven Hook-Kreise, die Captain Hook repräsentieren (siehe **Gefahr durch Captain Hook einschätzen**, Seite 5). Ihr seid nun bereit, loszuspielen!

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.
Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Visionen senden
2. Gefahr durch Captain Hook einschätzen
3. Aktionen auf der Insel ausführen



Jede Heldin bzw. jeder Held besitzt eine einzigartige **Fähigkeit** (im Abenteuer-Modus ggf. sogar eine Spezialfähigkeit). Die jeweiligen Fähigkeiten und wann genau ihr sie einsetzen könnt werden unter **Fähigkeiten der Held*innen** auf Seite 7 beschrieben.

1. Visionen senden

In dieser Phase spielen alle gleichzeitig. Führt alle die folgenden 3 Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

A) 2 Visionskarten ziehen:

Ziehe einzeln nacheinander 2 Visionskarten – 2 von einem oder je 1 von beiden Nachziehstapeln – und nimm sie auf die Hand, sodass diese jetzt aus 6 Visionskarten besteht. Ein leerer Nachziehstapel wird nicht ersetzt. Sollte nur noch 1 Nachziehstapel übrig sein, musst du beide Karten von diesem Stapel ziehen.

Auf den Karten mit der Sturmrückseite können Hook-Symbole  abgebildet sein. Wenn du eine Visionskarte mit einem Hook-Symbol ziehst, musst du das erste freie Hook-Feld von links  auf dem Spielplan ankreuzen. Lege diese Karte anschließend auf den Ablagestapel und ziehe eine neue von einem Nachziehstapel deiner Wahl.

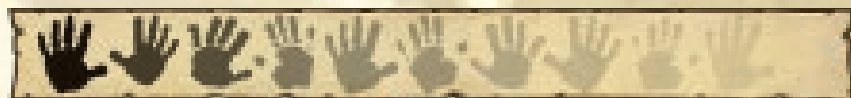
B) Visionskarten entfernen:

Überspringe diesen Schritt in der 1. Runde des Spiels, da noch keine Visionskarten an den Tableaus anliegen. Ab der 2. Runde darfst du jetzt beliebig viele Visionskarten **an dem Tableau der Person rechts neben dir** entfernen. Sollten dort einmal mehr als 2 Karten anliegen, **musst** du die dort anliegenden Karten in diesem Schritt auf 2 oder weniger Visionskarten reduzieren. Lege entfernte Visionskarten auf den Ablagestapel. Es gibt verschiedene Gründe aus denen du ggf. Visionskarten entfernen möchtest: um Platz zu schaffen oder weil diese Visionen keinen Sinn mehr in Bezug auf die Position der Figur dieser Person auf dem Spielplan ergeben. Du darfst die anliegenden Visionskarten nicht verschieben (Ausnahme: Wendy; siehe **Fähigkeiten der Held*innen**, Seite 7).

C) 2 Visionskarten spielen:

Wähle 2 Visionskarten von deiner Hand und entscheide für jede von ihnen, ob du

- die Karte auf den Ablagestapel legst **oder**
- sie an die Handabdruck-Leiste auf dem Tableau der Person rechts neben dir legst.



Je zutreffender eine Vision ist, desto weiter links solltest du sie legen.

Je unzutreffender eine Vision ist, desto weiter rechts solltest du sie legen.

Wie werden die Visionskarten verwendet?

Mithilfe der Visionskarten versuchst du, die Person rechts von dir zu dem Verlorenen Kind zu führen, das du eingezeichnet hast. Die Richtungsvisionskarten zeigen jeweils ein bestimmtes Merkmal auf dem Spielplan, während auf den Entfernungsvisionskarten jeweils eine Distanz in Meilen (Englisch „Miles“) angegeben ist. Keine Angst, du musst nichts (um)rechnen. Nimm einfach die Seitenlänge 1 Planquadrats auf dem Spielplan als Maßstab für 1 Meile in diesem Spiel (siehe auch die Maßangaben am unteren Spielplanrand).

Hältst du eine Vision für besonders genau und relevant, um der Person rechts von dir weiterzuhelfen, dann legst du sie an deren Handabdruck-Leiste zu den tiefsten (dunkelsten) Handabdrücken ganz links. Erscheint dir eine Vision dagegen besonders unzutreffend für die folgende Bewegung der Figur der Person rechts von dir, dann legst du sie an deren Handabdruck-Leiste zu den verblassten (bis hin zu nicht mehr sichtbaren) Handabdrücken ganz rechts. Mit dem Pfeil unten auf der Karte kannst du die gewünschte Position der Vision an der Handabdruck-Leiste genau einstellen.

Beispiel: Du hast diese beiden Karten wie hier gezeigt angelegt, um die Person rechts von dir darauf hinzuweisen, dass sie sich genau in Richtung eines Berges bewegen muss, um das Verlorene Kind zu finden und dass es auf gar keinen Fall 6 Meilen entfernt – sondern womöglich viel weiter weg oder sogar ganz nah – ist. Diese Hinweise beziehen sich immer auf die aktuelle Position der Figur der Person rechts von dir auf dem Spielplan.



Je nachdem wo du eine Visionskarte zwischen den Endpunkten der Leiste positionierst, kannst du die Information, die du geben möchtest, anpassen. Wie in der Abbildung gezeigt, darfst du dabei auch Karten weiter oberhalb anlegen, damit sie keine anderen Karten an ähnlicher Position verdecken.



Beispiel: Du hast diese beiden Karten so gelegt, weil du die Person rechts von dir darauf hinweisen möchtest, dass sie sich grundsätzlich schon in Richtung des gestrandeten Schiffs bewegen soll, aber nicht direkt darauf zu. Zusätzlich sollte sie sich etwa 2 Meilen dorthin bewegen, jedoch nicht genau 2 Meilen weit – vielleicht meinst du 1 oder auch 3 Meilen?

Wie sind die Visionen zu interpretieren?

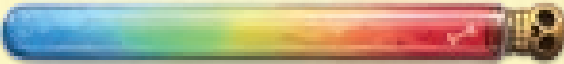
Eine Vision unterliegt immer der Interpretation der Person, die sie sendet, und der Person, die sie erhält. Es gibt keine objektiv richtige oder falsche Interpretation, sondern es ist vor allem eine Frage des gegenseitigen Verständnisses zwischen dir und der Person zu deiner Rechten. Was dir vollkommen logisch erscheint, muss von einer anderen Person nicht zwangsläufig genauso gesehen werden. Im Verlauf des Spiels werdet ihr jedoch alle lernen, euch besser zu verstehen und eure Interpretationen der Visionen in Einklang zu bringen.

Wichtig: Ihr dürft die gelegten Visionen grundsätzlich gemeinsam diskutieren – nur die jeweilige Person, die die Vision gesendet hat, darf nichts dazu sagen.

2. Gefahr durch Captain Hook einschätzen

In dieser Phase spielen alle gleichzeitig. Schon während du Visionskarten spielst, solltest du abschätzen, wohin sich die Person rechts neben dir daraufhin als Nächstes bewegen könnte (siehe **Aktionen auf der Insel ausführen**, unten) und wie hoch das Risiko ist, dass sie dabei auf Captain Hook trifft. Positioniere jetzt den Gefahrenmarker der Person zu deiner Rechten beliebig auf der Gefahren-Leiste ihres Tableaus, um ihr einen Hinweis auf die drohende Gefahr durch Captain Hook zu geben. Die Gefahr ist auf der linken Seite der Leiste niedrig und nimmt nach rechts hin zu.

niedrige Gefahr



hohe Gefahr

Wo lauert Captain Hook?

Captain Hooks Anwesenheit wird durch die rot umrandeten, aktiven Hook-Kreise auf euren Notizbüchern dargestellt, deren Fläche nicht abgedunkelt ist. Diese Hook-Kreise gelten jeweils nur für die Person rechts neben dir. Hook-Kreise mit abgedunkelter Fläche und Kontur sind inaktiv und spielen keine Rolle.

Beispiel für 1 aktiven (rot umrandeten) und 1 inaktiven (abgedunkelten) Hook-Kreis.



Du selbst kennst also die für dich gefährlichen Bereiche, in denen Captain Hook dir auflauert, nicht, aber du kennst die für die Person rechts von dir gefährlichen Bereiche.

3. Aktionen auf der Insel ausführen

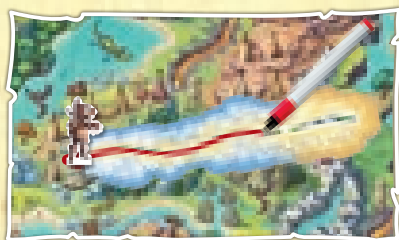
In dieser Phase führen alle nacheinander 1 Zug aus, beginnend bei der Person mit dem Startmarker und dann reihum im Uhrzeigersinn. In deinem Zug darfst du jede der 3 folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge jeweils 1 Mal ausführen, bevor die nächste Person am Zug ist:

Bewegen:


Um dich zu bewegen, lege die **Bewegungsschablone** an deine Figur an, sodass sie davon ausgehend in eine beliebige Richtung zeigt. Zeichne dann mit deinem Stift den **Pfad**, entlang dem du dich bewegen willst, bei deiner Figur beginnend, ein. Du darfst dazu nur den blauen Bereich der Schablone verwenden (Ausnahme: Tinker Bell; siehe **Fähigkeiten der Held*innen**, Seite 7). Innerhalb dieses Bereichs darfst du einen beliebig langen Pfad einzeichnen. Am Ende deines Pfades zeichnest du ein **Kreuz** ein, dort wo du deine Bewegung beenden möchtest. Anschließend entfernst du die Schablone und stellst deine Figur auf das Kreuz.



Ihr dürft die ganze Insel bereisen (inkl. der flachen Wasserbereiche). Den rot markierten Bereich dürft ihr nicht betreten.

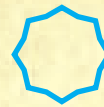


Lager aufschlagen:

Falls auf dem Spielplan noch mindestens 1 der beiden hellen Lager-Felder  (nicht das grüne) nicht angekreuzt ist, darfst du ein Lager aufschlagen. Kreuze dazu das erste freie Lager-Feld von links an. Lege anschließend die **Erkundungsschablone** beliebig über deine Figur auf den Spielplan, sodass sie im inneren, kreisförmigen Bereich der Schablone steht. Du darfst die Schablone frei um deine Figur positionieren, solange sie dadurch nicht verschoben wird und innerhalb des Innenkreises der Schablone verbleibt. Dabei dürfen Teile der Schablone, auch des Innenkreises, außerhalb des Spielplanbereichs liegen, den die Held*innen betreten dürfen. Zeichne dann die **äußere Kontur** der Schablone (nicht den Innenkreis) als Lager nach. Innerhalb dieses eingezeichneten Lagers ist Hook von nun an für alle Held*innen bis zum Ende des Spiels komplett neutralisiert und stellt dort keine Gefahr mehr dar (siehe Aktion **Suchen**, rechts).

Sind die beiden hellen Lager-Felder angekreuzt, steht euch diese Aktion bis zum Ende des Spiels nicht mehr zur Verfügung (Ausnahme: Peter Pan; siehe **Fähigkeiten der Held*innen**, Seite 7).

Äußere Kontur

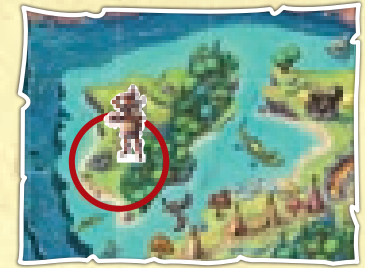
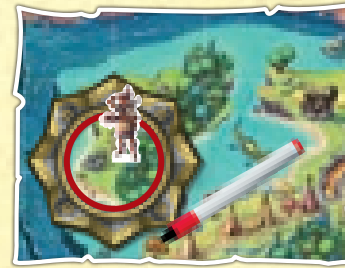



Innere Kontur



Suchen:

Mit dieser Aktion kannst du ein Verlorenes Kind finden – oder auch auf Captain Hook treffen. Um zu suchen, lege die **Erkundungsschablone**, wie zuvor beschrieben, beliebig über deine Figur auf den Spielplan, sodass sie im inneren, kreisförmigen Bereich der Schablone steht. Zeichne dann die **innere Kontur** (also den Innenkreis) der Schablone als Suchkreis nach.




Die Person links von dir prüft zunächst, ob du auf Captain Hook triffst, d.h., ob auf ihrem Notizbuch 1 oder mehrere aktive Hook-Kreise, bzw. Teile davon, innerhalb des von dir eingezeichneten Suchkreises liegen. Trifft dies zu und liegen die betreffenden Bereiche der Hook-Kreise nicht innerhalb eines eingezeichneten Lagers, musst du das erste freie Hook-Feld von links  auf dem Spielplan ankreuzen. Führt du die Aktion **Suchen** in deinem Zug nicht durch, kannst du auch nicht auf Captain Hook treffen, selbst wenn du deine Figur an einen Ort bewegst, an dem dir Hook auflauern würde.

Zur Erinnerung: Inaktive Hook-Kreise spielen keine Rolle.

Anschließend prüft die Person links von dir, ob du das Verlorene Kind gefunden hast, d.h., ob der Mittelpunkt des Kreuzes, das sie als Aufenthaltsort des Verlorenen Kindes eingezeichnet hat, innerhalb des von dir eingezeichneten Suchkreises liegt. Trifft dies zu, müsst ihr Folgendes tun:

Du musst:

- das erste freie Verlorene-Kinder-Feld von links  auf dem Spielplan ankreuzen.
- alle Suchkreise deiner Farbe auf dem Spielplan abwischen (als Peter Pan, ggf. auch deine gepunkteten Kreise; siehe **Fähigkeiten der Held*innen**, Seite 7).
- alle Visionskarten, die an deinem Tableau anliegen, auf den Ablagestapel legen.

Die Person links von dir muss:

- das Kreuz auf ihrem Notizbuch abwischen.
- die Notizbuchrückseite zusammen mit der Nimmerlandkarte aus der Notizbuchhülle ziehen, die Hülle zurück in die Schachtel legen und sie durch eine neue ersetzen, die sie zufällig aus dem entsprechenden Umschlag zieht.
- die Notizbuchrückseite und die Nimmerlandkarte unverändert, wie in der Spielvorbereitung beschrieben, in die neue Hülle schieben und den Aufenthaltsort eines weiteren Verlorenen Kindes ankreuzen.

Sollte bei einer dieser Aktionen eine Figur einer anderen Person auf dem Spielplan im Weg sein, stellt sie kurz zur Seite, bis ihr alles eingezeichnet habt. Stellt sie anschließend wieder auf das entsprechende Kreuz zurück. Haben alle ihren Zug durchgeführt, gebt den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn 1 der 2 folgenden Bedingungen eintritt:

1. Ihr habt **4 Verlorene Kinder gefunden** (4 Verlorene-Kinder-Felder auf dem Spielplan angekreuzt): Ihr habt **gewonnen** und alle entführten Kinder befreit!
2. Ihr seid **5 Mal auf Captain Hook getroffen** (5 Hook-Felder auf dem Spielplan angekreuzt): Ihr habt leider **verloren**. Probiert es gleich nochmal!

Beachtet dabei, dass bei der Aktion **Suchen** zuerst geprüft wird, ob du auf Captain Hook triffst und ihr ggf. auch dann verloren habt, wenn du in dieser Aktion eigentlich das 4. Verlorene Kind gefunden hättest.

Wischt den Spielplan und die Notizbuchhüllen komplett ab, bevor ihr alles bis zu eurem nächsten Abenteuer in Nimmerland in der Schachtel verstaut!

Abenteuer-Modus

Ihr wollt noch mehr Abenteuer erleben und die Geschichte Nimmerlands durch eure Erfolge und Niederlagen immer wieder verändern? Dann ist der Abenteuer-Modus genau das Richtige für euch.

Steckt **nach jedem Spiel** zunächst alle bereits im Spiel befindlichen **Abenteuerkarten zurück in den entsprechenden Umschlag**. War dies euer erstes Spiel, sind noch keine Abenteuerkarten im Spiel und der Umschlag ist leer. Zieht anschließend wie unten beschrieben **1 neue Karte** von den übrigen Abenteuerkarten und steckt sie in den Umschlag.

Wenn ihr das Spiel gewonnen habt:
Zieht 1 zufällige **negative Abenteuerkarte** (Rückseite mit dem Totenkopf) und steckt sie in den Umschlag.

Wenn ihr das Spiel verloren habt:
Zieht 1 zufällige **positive Abenteuerkarte** (Rückseite mit dem Kleeblatt) und steckt sie in den Umschlag.



Ab eurem nächsten Spiel ändert sich die **Spielvorbereitung** wie folgt:

Zu Beginn der Spielvorbereitung nehmt ihr zunächst alle **Abenteuerkarten aus dem Umschlag**. Legt sie offen aus, sodass alle sie sehen können. Für dieses Spiel gelten die zusätzlichen Regeln auf diesen Abenteuerkarten. Sollten die Regeln auf einer Abenteuerkarte den Spielregeln in dieser Anleitung widersprechen, haben die Regeln auf der Karte Vorrang.

Besondere Situationen bei Spielende:

Wenn ihr das Spiel verloren habt und bereits alle positiven Abenteuerkarten im Spiel sind, entfernt 1 zufällige im Spiel befindliche negative Abenteuerkarte.

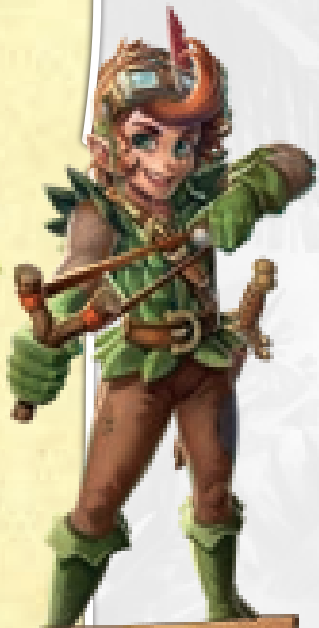
Wenn ihr das Spiel verloren habt und bereits alle positiven Abenteuerkarten und keine negativen Abenteuerkarten im Spiel sind, ändert ihr nichts. Versucht es einfach noch einmal – diesmal klappt es bestimmt.

Wenn ihr das Spiel gewonnen habt und bereits alle negativen Abenteuerkarten im Spiel sind, entfernt 1 zufällige im Spiel befindliche positive Abenteuerkarte.

Wenn ihr das Spiel gewonnen habt und bereits alle negativen Abenteuerkarten und keine positiven Abenteuerkarten im Spiel sind, habt ihr Captain Hook endgültig in die Flucht geschlagen. Herzlichen Glückwunsch zu eurem großartigen Sieg! Legt alle Abenteuerkarten und den leeren Umschlag getrennt voneinander zurück in die Schachtel und startet beim nächsten Mal ein ganz neues Abenteuer!

Fähigkeiten der Held*innen

Jede Heldin bzw. jeder Held hat eine einzigartige Fähigkeit, die sie bzw. er während des Spiels beliebig oft einsetzen kann. Zusätzlich besitzen die Held*innen auch eine Spezialfähigkeit, die jedoch nur angewendet werden kann, wenn ihr den Abenteuer-Modus spielt und die Abenteuerkarte **Das magische Pulver** im Spiel ist.



Peter Pan



Fähigkeit: In jeder Phase **Aktionen auf der Insel ausführen** steht dir die zusätzliche Aktion **Hook enttarnen** 1 Mal zur Verfügung (siehe unten). Fühst du diese Aktion aus, darfst du die Aktion **Suchen** in diesem Zug nicht ausführen.

Hook enttarnen: Lege die Erkundungsschablone, beliebig über deine Figur auf den Spielplan, sodass sie im inneren, kreisförmigen Bereich der Schablone steht. Zeichne dann den Innenkreis der Schablone mit einer gepunkteten Linie nach. Die Person links von dir sagt dir daraufhin, ob Captain Hook dort ist, d.h., ob auf ihrem Notizbuch 1 oder mehrere aktive Hook-Kreise, bzw. Teile davon, innerhalb des von dir eingezeichneten gepunkteten Kreises liegen. Durch diese Aktion wird weder ein Hook-Feld noch ein Verlorene-Kinder-Feld angekreuzt.



Spezialfähigkeit: Du darfst die Aktion **Hook enttarnen** nicht mehr ausführen. Stattdessen steht dir die Aktion **Lager aufschlagen** 1 zusätzliches Mal zur Verfügung. Kreuze dazu das grüne Lager-Feld ganz rechts an.



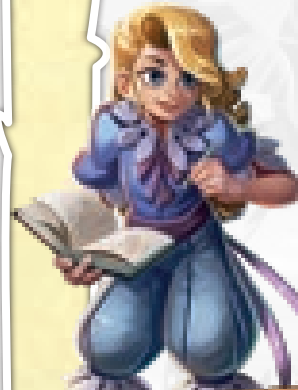
Tiger Lily



Fähigkeit: In der Phase **Visionen senden** darfst du im Schritt 2 **Visionskarten ziehen** 1 Visionskarte deiner Wahl aus dem Ablagestapel heraussuchen, statt sie von einem Nachziehstapel zu ziehen. Ziehe die andere Karte wie gewohnt von einem Nachziehstapel.



Spezialfähigkeit: In der Phase **Visionen senden** darfst du im Schritt 2 **Visionskarten ziehen** bis zu 2 Visionskarten deiner Wahl aus dem Ablagestapel heraussuchen, statt sie von den Nachziehstapeln zu ziehen.



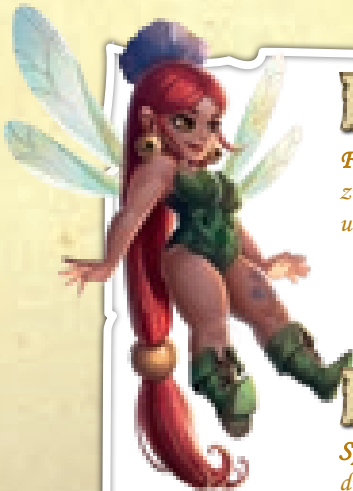
Wendy



Fähigkeit: In der Phase **Visionen senden** darfst du vor dem Schritt 2 **Visionskarten spielen** Richtungsvisionskarten, die bereits am Tableau der Person rechts neben dir anliegen, verschieben.



Spezialfähigkeit: In der Phase **Visionen senden** darfst du vor dem Schritt 2 **Visionskarten spielen** beliebige Visionskarten, die bereits am Tableau der Person rechts neben dir anliegen, verschieben.



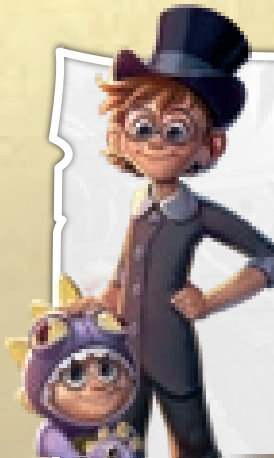
Tinker Bell



Fähigkeit: Wenn du die Aktion **Bewegen** ausführst, darfst du zusätzlich den orangenen Bereich der Bewegungsschablone verwenden, um dich noch weiter zu bewegen.



Spezialfähigkeit: Wenn du die Aktion **Bewegen** ausführst, darfst du dich einfach zu einem beliebigen Punkt auf dem Spielplan (innerhalb des erlaubten Bereichs) bewegen, ohne die Schablone zu verwenden und einen Pfad einzuzichnen. Du musst nur ein Kreuz auf dem Zielpunkt deiner Bewegung einzeichnen.



John & Michael



Fähigkeit: Wenn du die Aktion **Suchen** ausführst, darfst du bis zu 2 verschiedene Suchkreise einzeichnen. (Jeder Suchkreis wird sofort geprüft.)



Spezialfähigkeit: Wenn du die Aktion **Suchen** ausführst, darfst du bis zu 3 verschiedene Suchkreise einzeichnen. (Jeder Suchkreis wird sofort geprüft.)

„Seltsamerweise erkannten alle sie sofort, (...) wie einen vertrauten Freund, zu dem sie über die Feiertage nach Hause zurückkehrten.“

James Matthew Barrie, Peter Pan, Kapitel 4



Impressum

Autor: Marc Paquien
Illustration: Jérémie Fleury
Projekt- und Grafikdesign: Denis Hervouet

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Eva Steuer
Übersetzung: Matthias Wagner
Redaktion: Matthias Wagner



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Matagot.

© 2022 Matagot. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)