



Die verbotene Insel – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **24 Inselfelder** werden gemischt und als Insel ausgelegt. (Ideen s. Anleitung)
- Die **4 Artefakte** werden neben der Insel aufgestellt.
- Die Flutkarten, Artefaktkarten und Abenteurerkarten werden getrennt gemischt.
- 6 Flutkarten werden aufgedeckt und die zugehörigen Inselfelder werden umgedreht.
- Jeder Spieler erhält 1 Abenteuerkarte und stellt den Abenteuerer auf sein Startfeld.
- Jeder Spieler erhält 2 Artefaktkarten. ("Die Flut steigt"-Karten werden durch neue ersetzt und anschließend wieder eingemischt.)
- Der Wasserpegelanzeiger wird auf den gewünschen Schierigkeitsgrads eingestellt.

Spielablauf:

Die Spieler kommen reihum an den Zug und führen folgende Phasen durch:

- **3 Aktion ausführen:** Dabei können sie aus den folgenden Aktionen wählen und auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen:
 - Abenteurer bewegen: Der Abenteurer darf horizontal oder vertikal bewegt werden. Auch überflutete Inselfelder können betreten werden, versunkene aber nicht.
 - o **Inselfeld trockenlegen:** Das Inselfeld auf dem der Abenteurer steht oder ein horizontal oder vertikal benachbartes Inselfeld dürfen von der überflutetet Seite aus zurück gedreht werden. (Handkartenlimit: 5)
 - Artefaktkarte einem Mitspieler geben: Eine Artefaktkarte kann an einem Abenteurer, der auf demselben Inselfeld steht weitergegeben werden.
 - Artekfakt finden: Ein Abenteurer, der auf einem zugehörigen Inselfeld steht, kann
 4 zugehörige Artefaktkarten abgeben und das entsprechende Artefakt retten.
- 2 Artefaktkarten ziehen: Der Spieler zieht 2 Artefaktkarten auf die Hand. Ein Spieler darf maximal 5 Karten halten. Überzählige Karten müssen abgeworfen werden. (Bei "Die Flut steigt"-Karten Anweisungen der Karten durchführen.)
- Flutkarten ziehen: Der Spieler zieht nacheinander so viele Karten, wie der Wasserpegelanzeiger angibt. Trockene Inselfelder werden auf die überflutete Seite umgedreht. Bereits überflutete Inselfelder kommen mit der Flutkarte aus dem Spiel.

Spielende:

Die Spieler **gewinnen, wenn** sie **alle 4 Artefakte gerettet** haben und dann **gemeinsam auf dem Landeplatz** stehen und mittels eine **Helikopterkarte** die Insel verlassen.

Sie **verlieren, wenn** der **Landeplatz versinkt**, oder wenn das **zweite**, **zu** einem noch nicht geretteten **Artefakt zugehörige Inselfeld versinkt**.