



Der sympathische Spieleshop

## 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 **Abenteurer 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 gewünschten 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.
  - **Inselfeld trockenlegen:** Das Inselfeld auf dem der Abenteurer steht oder ein horizontal oder vertikal benachbartes Inselfeld dürfen von der überfluteten Seite aus zurück gedreht werden. (Handkartenlimit: 5)
  - **Artefaktkarte einem Mitspieler geben:** Eine Artefaktkarte kann an einem Abenteurer, der auf demselben Inselfeld steht weitergegeben werden.
  - **Artefakt 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**.



# Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

## Die verbotene Insel – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- 24 Inselfelder werden gemischt und als Insel ausgelegt
- Flutkarten, Artefaktkarten und Abenteurerkarten werden getrennt gemischt.
- 6 Flutkarten werden aufgedeckt und Inselfelder werden umgedreht.
- Pro Spieler 1 Abenteurerkarte: Abenteurer auf sein Startfeld stellen
- Pro Spieler: 2 Artefaktkarten. („Die Flut steigt“-Karten durch neue ersetzen)
- Wasserpegelanzeiger wird auf Schwierigkeitsgrads eingestellt

### Spielablauf:

Reihum **folgende Phasen** durchführen:

- **3 Aktion ausführen:** Aktionen frei wählen, auch mehrfach dieselbe möglich
  - **Abenteurer bewegen:** Abenteurer horizontal oder vertikal bewegen
  - **Inselfeld trockenlegen:** Inselfeld zurückdrehen (auch hor. oder ver. benachbart)
  - **Artefaktkarte einem Mitspieler geben:** 1 Artefaktkarte an Mitspieler auf selbem Inselfeld weitergeben
  - **Artefakt finden:** Abenteurer, auf zugehörigen Inselfeld, kann 4 zugehörige Artefaktkarten abgeben um Artefakt zu retten.
- **2 Artefaktkarten ziehen:** 2 Artefaktkarten ziehen. (Handkartelimit: 5)  
(Bei „Die Flut steigt“-Karten Anweisungen der Karten durchführen.)
- **Flutkarten ziehen:** Entsprechend Wasserpegelanzeiger Flutkarten ziehen  
Trockene Inselfelder -> überflutetet, überflutete Inselfelder -> aus dem Spiel

### Spielende:

**Gewonnen:** 4 Artefakte gerettet, gemeinsam auf dem Landeplatz, Helikopter ausspielen

**Verloren:** Landeplatz, oder beide Inselfelder eines nicht geretteten Artefakts, versunken