

STEFAN FELD



ERFORSCHT DIE GEHEIMNISVOLLE INSEL

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler lassen ihre Forscher die geheimnisvolle Insel „La Isla“ erkunden, auf der ständigen Suche nach längst ausgestorben geglaubten Tierarten wie dem auffälligen Dodo, dem scheuen Riesenfossa oder der kleinen Goldkröte.

Sie platzieren ihre Abenteurer auf den verschiedenen Inselfeldern, um so möglichst viele der wertvollen Tiere einzuschließen und aufzuspüren. Dabei ist Runde für Runde der clevere Einsatz der Spielkarten besonders wichtig, die stets drei verschiedene Funktionen bieten. Zum einen verbessern sie die eigenen Spielmöglichkeiten erheblich, zum anderen bringen sie neue Spielsteine fürs Platzieren der Forscher sowie Siegpunkte für bereits aufgespürte Tiere.

Wer am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Gewinner.

Die Spieler versuchen mit ihren Forschern möglichst viele Tiere aufzuspüren

Dabei helfen ihnen besonders die zahlreichen verschiedenen Spielkarten mit ihren drei Funktionen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende ist Gewinner

SPIELMATERIAL

11 Insekteile (10 „Zacken“, 1 Zehneck)



180 Spielkarten



32 Forscher
(je 8 pro Spielerfarbe)



1 Spielplan



4 Etuis



5 große Tierplättchen
(je 1 pro Tierart)



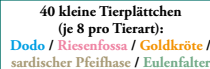
60 Spielsteine
(je 12 in 5 Farben)



2 Übersichten



40 kleine Tierplättchen
(je 8 pro Tierart):
Dodo / Riesenfossa / Goldkröte /
sardischer Pfeifhase / Eulenfalter



1 Startspielerkärtchen



5 violette Marker



Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden. Die Etuis werden so gefaltet und zusammengesteckt, dass auf ihrer Vorderseite im unteren Bereich die entsprechenden Spielzug-Informationen A-D sichtbar sind (s. auch Abb. auf Seite 1).

Achtung! Eines der acht kleinen Plättchen pro Tierart dient als Ersatz und wird fürs eigentliche Spiel nicht benötigt!

Die Insel wird in der Tischmitte zusammengelegt: Die 10 „Zacken“ werden in zufälliger Reihenfolge an das zentrale Zehneck angelegt, so dass schließlich ein großes Zehneck, die Insel „La Isla“, entsteht.

Es gibt übrigens mehrere hunderttausend Möglichkeiten, wie „La Isla“ aussehen kann!

Jeweils 7 kleine Plättchen jeder Tierart werden so, wie sie gerade kommen, auf die 35 dunkelgrünen Dschungelbereiche des Spielplans gelegt. Die Zahlen 2, 3 und 4 in den Bereichen sollten weiterhin gut sichtbar sein (s. Abb.).

Der Spielplan (mit der Siegpunkte- und den 5 Tierleisten) wird an geeigneter Stelle neben der Insel ausgelegt.

Je 1 violetter Marker wird auf das unterste, entsprechend markierte Startfeld jeder Tierleiste gestellt.

Jeder Spieler erhält:

- **1 Etui** in seiner Wunschfarbe, das er vor sich legt;
- **6 Forscher** derselben Farbe: Einen stellt jeder auf das 0/50er-Feld der Siegpunkteleiste, die anderen 5 unterhalb des Buchstaben „C“ seines Etuis ab.
- Die restlichen 2 Forscher pro Spieler werden als *allgemeiner Vorrat* neben der Insel bereitgestellt. *Sie kommen nur durch entsprechende Spielkarten ins Spiel.*
- **5 Spielsteine** (einer pro Farbe), die er ebenfalls unterhalb des Buchstaben „C“ seines Etuis bereitlegt.
- **1 großes Tierplättchen** (zufällig zugeteilt), das er neben seinem Etui ablegt (*gut sichtbar für seine Mitspieler*).

Spielen weniger als 4 Spieler, wird das nicht benötigte Material (große Tierplättchen, Etuis und Forscher) in die Schachtel zurückgelegt.

Die restlichen Spielsteine werden als allgemeiner Vorrat neben der Insel bereitgelegt.

Die 180 Karten werden nach Zahlen sortiert: Es gibt 120 1er- und 60 2er-Karten (*Zahl in der unteren Kartenmitte*). Spieleinsteiger sollten zunächst nur mit den 1er-Karten spielen, d.h. sie legen die 60 2er-Karten zurück in die Schachtel. Um das Spiel aber noch interessanter zu machen, sollte nach einigen Partien nur noch mit allen 180 Karten gespielt werden.

Alle 120 (bzw. 180) Karten werden gut gemischt und als mehrere verdeckte Nachziehstapel neben der Insel bereitgelegt.

Das Startspielerkärtchen erhält der älteste Spieler.



Insel in Tischmitte aufbauen und mit 7 x 5 Tierplättchen belegen

Jeder Spieler erhält:

- **1 Etui**
- **6 Forscher; 1 davon als Punkteanzeiger auf 0/50**
- **1 Spielstein pro Farbe**
- **1 großes Tierplättchen**

Übrige Forscher bilden allgemeinen Vorrat

Übrige Spielsteine bilden allgemeinen Vorrat

Alle 120 bzw. 180 Spielkarten als mehrere Nachziehstapel bereitlegen



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus einer „Kartenphase“ und vier „Aktionsphasen“ (mit den Aktionen A, B, C und D).

Anschließend wechselt das Startspielerkärtchen im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler, und es wird eine neue Runde (wieder mit zunächst der Karten- und dann den vier Aktionsphasen A-D) gespielt usw., bis das Spiel endet.

Kartenphase

In dieser Phase ziehen alle Spieler je **3 Karten** von beliebigen verdeckten Nachziehstapeln und nehmen sie auf die Hand. Jede Karte zeigt drei mögliche Funktionen:

- Sonderfunktion (oben)
- Spielstein erhalten (unten links)
- Marker vorrücken (unten rechts)



Diese drei Karten *must* jeder Spieler nun *verdeckt* unterhalb seines Etuis an die Buchstaben A, B und D anlegen, indem er jedem der drei Buchstaben *genau eine* Karte zuordnet. Hierdurch bestimmt der Spieler, welche Karte später mit ihrer Sonderfunktion wirken (die unter A), welche einen neuen Spielstein einbringen (die unter B) und welche einen Marker vorrücken wird (die unter D).

Haben alle Spieler ihre 3 Karten auf diese Weise abgelegt, geht es mit den Aktionsphasen weiter.

Aktionsphasen **A** › **B** › **C** › **D**

Zunächst wird von allen Spielern Aktion A ausgeführt, dann von allen Aktion B usw. Die Aktionsphasen A, B und D können problemlos gleichzeitig ausgeführt werden, die Aktionsphase C allerdings immer im Uhrzeigersinn reihum, beginnend mit dem aktuellen Startspieler.

→ Aktion **A**

Jeder Spieler nimmt die Karte, die er an seinen Buchstaben A angelegt hat, und steckt sie *offen* in sein Etui. Dadurch bleibt nur noch ihre obere Hälfte (= ihre Sonderfunktion) sichtbar. Ab jetzt kann sie von dem Spieler – durchaus auch über mehrere Runden hinweg – genutzt werden.

Solange noch ein freier Schacht im Etui vorhanden ist (in den ersten drei Runden), wird dieser gefüllt. Ab der vierten Runde *must* man mit der neuen Karte eine beliebige bereits eingesteckte Karte abdecken, womit diese aus dem Spiel ist. Das darf auch immer wieder im selben Schacht des Etuis geschehen.

Achtung! Zu keinem Zeitpunkt darf im Etui eines Spielers die *exakt gleiche* Sonderfunktion mehr als einmal sichtbar sein.

Ähnliche Funktionen sind aber nicht nur erlaubt, sondern oftmals auch sinnvoll.



SPIELVERLAUF

Jede Runde besteht aus einer Kartenphase und dann den Aktionsphasen A-D

Kartenphase:

Jeder Spieler erhält **3 Karten**, die er verdeckt an A, B und D seines Etuis anlegen muss

- A** Diese Karte wirkt mit ihrer Sonderfunktion
- B** Diese Karte bringt entsprechenden Spielstein ein
- D** Diese Karte bewegt Marker des entsprechenden Tiers

Erst führen alle Aktion A aus, dann Aktion B usw. Aktion C unbedingt reihum ausführen

Aktion **A**:

Die zugeordnete Karte ins Etui stecken

Sonderfunktion kann ab jetzt genutzt werden

Mehr Details zu den Sonderfunktionen der Spielkarten finden Sie auf den beiden beiliegenden Übersichten und der letzten Seite dieser Spielregel.

→ Aktion **B**

Jeder Spieler legt die Karte, die er an seinen Buchstaben B angelegt hat, *offen* auf einen Ablagestapel neben den verdeckten Nachziehstapeln. Anschließend nimmt sich jeder aus dem allgemeinen Vorrat den Spielstein, der links unten auf seiner Karte groß abgebildet ist, und legt ihn in seinen eigenen Vorrat.

Hinweis: Es ist nicht vorgesehen, dass die Spielsteine im Vorrat nicht ausreichen. Sollte dies aber doch einmal vorkommen, müssen sie kurzfristig ersetzt werden.



Der Spieler erhält einen grauen Spielstein

→ Aktion **C** (Hauptaktion)

Im Uhrzeigersinn *reihum*, beginnend mit dem aktuellen Startspieler, stellt jeder Spieler einen seiner Forscher auf die Insel. Zunächst werden die Forscher aus dem *eigenen* Vorrat genommen, ist dieser leer (frühestens nach 5 Runden), stellt der Spieler einen seiner bereits auf der Insel stehenden Forscher um.

Die Forscher werden stets in die Mitte der farbigen *Landschaftsfelder* gestellt, so dass man die Symbole darauf (Zelt, Hut, Seil, Flasche und Rucksack) weiterhin gut erkennen kann.

Das Platzieren eines Forschers kostet zwei Spielsteine in *derselben* Farbe wie das besetzte Landschaftsfeld.

Beispiel: Anna stellt ihren Forscher auf ein Wüstenfeld. Sie legt 2 gelbe Spielsteine zurück in den allgemeinen Vorrat.



Achtung! Will oder kann ein Spieler keinen Forscher platzieren, darf er sich *einen* beliebigen Spielstein aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Tierplättchen

Hat ein Spieler *alle* Landschaftsfelder, die an einen Dschungelbereich angrenzen, mit seinen Forschern besetzt, erhält er umgehend das entsprechende Tierplättchen sowie Siegpunkte: Das Tierplättchen legt er (am besten nach Arten sortiert) gut sichtbar neben seinem Etui ab. Zudem rückt er um die Zahl, die der gerade geleerte Dschungelbereich anzeigt (2, 3 oder 4), mit seinem Forscher auf der Siegpunkteleiste des Spielplans vor. Selbstverständlich ist es möglich, durch Platzieren eines Forschers auch mehrere Tierplättchen auf einmal zu ergattern.



Beispiel: Paul setzt seinen Forscher auf das graue Bergfeld. Er erhält dadurch die Tierplättchen „Falter“ und „Hase“, da er mit seinen vier Forschern nun die beiden entsprechenden Dschungelbereiche vollständig „umschließt“. Er legt die zwei Tierplättchen neben sein Etui. Außerdem rückt er seinen Forscher auf der Zählleiste um $3 + 2 = 5$ Siegpunkte vor.

Hinweise:

- Es dürfen jederzeit Forscher verschiedener Spieler auf einem Landschaftsfeld stehen, aber *niemals* mehrere Forscher desselben Spielers!
- Die Siegpunkte, die man fürs Ergattern eines Tierplättchens erhält, entsprechen immer der Anzahl Forscher, die man dafür benötigt hat.
- Umschließt ein Spieler mit seinen Forschern einen Dschungelbereich, in dem kein Tierplättchen mehr liegt, erhält er dafür nichts.

Aktion **B**:

Jeder Spieler legt seine **B** zugeordnete Karte ab und erhält den entsprechenden Spielstein vom Vorrat

Aktion **C**:

Reihum platziert jeder Spieler einen Forscher auf einem Landschaftsfeld

Dies kostet 2 Spielsteine derselben Farbe:

Forscher auf Wüste



Forscher auf Weide



Forscher auf Berg



Forscher auf Steppe



Forscher auf Sumpf



Sobald ein Spieler einen Dschungelbereich *vollständig* mit eigenen Forschern umschlossen hat, erhält er das Tierplättchen und die entsprechenden Siegpunkte



→ Aktion **D**

Jeder Spieler nimmt die Karte, die er an seinen Buchstaben D angelegt hat, und legt sie *offen* auf den Ablagestapel neben den verdeckten Nachziehstapeln. Anschließend *muss* er den violetten Marker des entsprechenden Tiers auf dem Spielplan um 1 Feld nach oben versetzen: Er (*und nur er!*) erhält dafür sofort pro Tier, das er hiervon besitzt (*das große Tierplättchen zählt wie zwei Tiere*), 1 Siegpunkt bzw. 0 Punkte, falls er kein solches Tier besitzt.

Beispiel: Lena hat eine Karte mit dem Dodo abgelegt. Sie versetzt den Marker der Dodo-Leiste um 1 Feld nach oben. Da sie das große und ein kleines Dodo-Plättchen besitzt, rückt sie um 3 Felder auf der Siegpunktleiste vor. Alle anderen Spieler, auch die mit Dodo-Plättchen, erhalten nichts.

Hinweise:

- Es kann vorkommen, dass ein Spieler aufgrund der Sonderfunktionen seiner Karten im Ehu einen Marker in den Aktionsphasen B oder C bzw. einen Marker mehrfach bewegen darf: In allen Fällen erhält er immer für jeden Schritt die entsprechenden Siegpunkte.
- Wird ein Marker auf das oberste Feld der Leiste (= 5er-Bereich) gezogen, kann er anschließend zwar nicht mehr weiter nach oben versetzt werden, die Siegpunkte werden aber weiterhin für jeden weiteren (virtuellen) Schritt vergeben.



SPIELENDE

Die Marker werden im Laufe des Spieles in immer höhere Bereiche gezogen. Deren Werte (0-5) sind zum einen Multiplikatoren für die Schlusswertung (s.u.), zum anderen wird dadurch aber auch das Spielende bestimmt. *Am Ende* jeder Runde wird überprüft, ob die Werte der Bereiche, in denen sich die 5 Marker befinden, mindestens die Summe von 7 (bei 2 Spielern), 9 (bei 3 Spielern) oder 11 (bei 4 Spielern) ergeben. Ist dies der Fall, endet damit das Spiel. Es kommt noch zur ...



Schlusswertung

Jeder Spieler erhält zu seinen bisherigen Siegpunkten noch welche hinzu:

- 10 Siegpunkte pro eigenem Satz aus allen 5 verschiedenen Tieren;
- pro Tierplättchen den Wert des Bereichs, in dem sich sein Marker befindet;
- 1 Siegpunkt für jeweils 2 seiner restlichen Spielsteine.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr Spielsteine übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel: Karin besitzt am Ende folgende Tierplättchen und Spielsteine. Sie erhält noch 57 zusätzliche Siegpunkte:

- Für ihre 2 kompletten Sätze mit je 5 verschiedenen Tierarten: **20 SP**
- Für ihre Tierplättchen ($2 \times 3 + 2 \times 2 + 3 \times 4 + 2 \times 2 + 2 \times 5$ Punkte): **36 SP**
- Für ihre 3 Spielsteine: **1 SP**



Aktion **D**

Jeder Spieler legt seine zugeordnete Karte ab, versetzt den entsprechenden Marker um 1 Feld nach oben und erhält Siegpunkte für seine entsprechenden Tiere

Achtung! Diese Werte haben bei der Punktevergabe während des Spieles keine Bedeutung! Es wird also immer nur um 1 Siegpunkt pro Schritt und Tier vorgerückt, ganz gleich, in welchem Bereich sich die Marker befinden!



SPIELENDE

Sobald die Bereiche der 5 Marker eine Summe von mindestens

- 7 (bei 2 Spielern)
- 9 (bei 3 Spielern)
- 11 (bei 4 Spielern)

am Ende einer Runde ergeben, endet das Spiel

Schlusswertung

Die Spieler erhalten noch:

- 10 SP pro Satz
- ? SP pro Tier
- 1 SP pro 2 Steine

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt





Die Übersichten

... zeigen oben links die einzelnen Aktionen A bis D in Kurzfassung; dann folgt eine ausführliche Aufstellung über die Sonderfunktionen aller Karten und schließlich, unten rechts, die Angaben zur Schlusswertung.

Alle Angaben auf den Übersichten, die sich auf bestimmte Symbole, Landschaftsfelder, Spielsteinfarben oder Tiere beziehen, sind nur *Beispiele* für die entsprechende Art der Sonderfunktion; die Spielkarten selbst zeigen natürlich auch alle anderen Möglichkeiten dieser Sonderfunktionen.

Die Symbolik ist immer wieder ähnlich: In den meisten Fällen erhalten die Spieler einen weiteren Spielstein aus dem allgemeinen Vorrat oder das Recht, einen beliebigen Marker 1 Schritt nach oben zu ziehen usw.

Die Sonderfunktionen

... setzen zumeist bestehende Regeln außer Kraft bzw. verbessern sie zugunsten der Spieler, die sie in ihren Etuis sichtbar ausliegen haben. Sobald eine Sonderfunktion abgedeckt wird, verliert sie ihre Wirkung; mit zwei Ausnahmen: Hat ein Spieler einen neuen Forscher aus dem allgemeinen Vorrat bekommen, behält er ihn auch, wenn er die entsprechende Karte wieder abdeckt. Und selbstverständlich behält die Karte, die als ein weiteres Ablagefeld des Etuis gilt, stets ihre Wirkung.

Selbstverständlich gelten die obenauf liegenden Sonderfunktionen auch in Kombination. Grundsätzlich gilt, dass eigene Sonderfunktionen genutzt werden können, aber nicht müssen.

Beispiel: Wolfgang hat diese 3 Karten in seinem Etui obenauf liegen. Stellt er in Aktion C einen Forscher auf das grüne Landschaftsfeld mit dem Seil, erhält er $3 + 3 = 6$ Siegpunkte sowie einen Spielstein seiner Wahl vom allgemeinen Vorrat.



Der Autor und der Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre tatkräftige Mithilfe, insbesondere bei Frieder Benzing, Jonathan Feld, Susanne Feld, Benjamin Fleck, Isabell Kohler, Marco Kohler, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Afra Neumann, Michael Schmitt, Aiko Schumann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann, den Offenburger-Spiele-Freunden sowie den Gruppen aus Bad Aibling, Grassau, Reutte und Siegsdorf.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2013 Stefan Feld

© 2014 Ravensburger Spieleverlag



231762