

## Die verbotene Insel - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. In der angegebenen Reihenfolge führt man alle 3 Phasen aus. Die Spieler sollten gemeinsam über ihre Spielzüge diskutieren. Ablauf eines Spielzuges:

### 1) Bis zu 3 Aktionen ausführen:

Die Reihenfolge ist beliebig, man darf auch mehrmals die selbe Aktion machen.

#### a) Abenteurer bewegen:



Ohne Sonderfähigkeit ist 1 Aktion: 1 Feld waagrecht/senkrecht bewegen. Dabei darf man auch auf/über ein überflutetes Inselfeld ziehen. Man darf nicht auf/über ein fehlendes (im Szenario-Raster) Inselfeld gehen.

Sonderfähigkeiten:

Forscher (grün): Er ist auch diagonal bewegbar  
Pilot (blau): Er darf 1x/Zug auf ein beliebiges Feld fliegen.  
Navigator (gelb): 1 - 2 andere Abenteurer insges. bis 2 Felder bewegen.  
Taucher (schwarz): Er darf beliebig viele überflutete/versunkene Inselfelder überqueren und muss auf einem Inselfeld den Zug beenden. Er darf bei seiner Bewegung abbiegen.

je 1 Aktion

#### b) Inselfelder trockenlegen:

je 1 Aktion

Das Inselfeld, auf dem der Abenteurer steht oder ein waagrecht/senkrecht angrenzendes Inselfeld trockenlegen = Plättchen mit Bildseite nach oben drehen.

Sonderfähigkeiten:

Ingenieur (rot): Er darf 2 angrenzende Inselfelder (nicht diagonal) trockenlegen.  
Forscher (grün): Er darf auch diagonal angrenzende Inselfelder trockenlegen

#### c) Artefaktkarte/n einem Mitspieler geben:

Stehen 2 Abenteurer auf dem selben Inselfeld, darf der aktive Abenteurer dem anderen Abenteurer 1 - x Artefaktkarten geben (aber nicht: Helikopter-/Sandsackkarten).

**Jede Karte gilt als 1 Aktion.** Nach jeder Karte ist das Limit zu prüfen\*:

Hat der Empfänger >5 Karten dadurch, muss er sofort abwerfen, bis er wieder 5 hat.

Sonderfähigkeiten:

Bote (weiß): Er darf Artefaktkarten einem Abenteurer übergeben, mit dem er nicht auf dem selben Inselfeld stehen muss.

#### d) Ein Artefakt finden:

Sofern ein Spieler 4 gleiche Artefaktkarten besitzt UND auf einem der je 2 dazugehörigen Inselfelder steht, darf er dort diese 4 Karten abgeben und das passende Artefakt nehmen. Das Feld darf überflutet sein.

Die Artefaktkarten kommen auf den Ablagestapel für Artefaktkarten.

### 2) Zwei Artefaktkarten ziehen (Ggf. Ablagestapel mischen):

2 Artefaktkarten vom Nachziehstapel ziehen und offen zu den eigenen Karten legen. Sandsack/Helikopter: Jederzeit spielbar (keine Aktion), auch im Zug eines anderen Spielers.

Sandsack: Man legt ein beliebiges Inselfeld trocken (vor dem Ziehen der Flutkarten).  
2x dabei Dazu muss man dort nicht stehen.

Helikopter: Damit kann ein Spieler einen oder mehrere Abenteurer von einem Inselfeld  
3x dabei zu einem beliebigen anderen fliegen.

### ➡ Karte "Die Flut steigt" (3x im Spiel):

Sobald eine solche Karte gezogen wird, gilt:

- ⇒ Wasserpegelanzeiger: Marker um 1 Feld höher setzen.
- ⇒ Alle Karten des Flutkarten-Ablagestapels mischen und verdeckt oben auf den Flutkarten-Zugstapel legen. Wurden 2 "Die Flut steigt" - Karten gezogen, wird nur 1x gemischt. Gibt es keinen Ablagestapel, wird trotzdem der Pegel verändert.
- ⇒ "Flut steigt" - Karte auf Ablage für Artefaktkarten legen. Kein Ersatz für aktiven Spieler.

### ➡ Kartenlimit prüfen:

Sobald man mehr als 5 Karten besitzt, muss man überzählige Karten abwerfen. Sandsack/Helikopter dürfen bei Abwurf noch genutzt werden.

### 3) Flutkarten ziehen (ggf. Ablage mischen, wenn Stapel leer):

So viele Flutkarten (1 - 5) ziehen, wie Wasserpegel anzeigt. Reicht der Stapel nicht komplett, führt man zunächst die vorhandenen Karten aus und mischt dann den Ablagestapel, bevor man weitere Karten vom neuen Stapel zieht.

Nach jeder Karte prüfen:

- ⇒ Ist entsprechendes Inselfeld nicht geflutet, dann Inselfeld auf überflutete Seite nach oben drehen. Flutkarte offen auf Ablage legen.
- ⇒ Ist entsprechendes Inselfeld schon überflutet, geht es unter. Inselfeld und Flutkarte kommen aus dem Spiel.

➡ Abenteurer auf untergehenden Inselfeldern müssen sofort zu einem angrenzenden Inselfeld schwimmen (auch überflutetes). Kann ein Abenteurer im Rahmen seiner Möglichkeiten kein Inselfeld erreichen, ist das Spiel für alle Spieler verloren.

**Spielende:** Sind alle Artefakte gefunden, müssen alle Abenteurer auf den Landeplatz ziehen. Dann muss jemand eine Helikopter-Karte spielen und das Spiel ist gewonnen. Es reicht nicht aus, den Piloten im Team zu haben.

**Verlorenes Spiel:**

- ⇒ Der Landeplatz versinkt.
- ⇒ Ein Spieler versinkt (Er konnte sich nicht retten).
- ⇒ Der Wasserstandsanzeiger steigt auf den Totenkopf.
- ⇒ Beide Inselfelder (die für ein bestimmtes Artefakt stehen) versinken, bevor das entsprechende Artefakt gefunden wurde.

**Jederzeit erlaubt:** Ablagestapel der Artefaktkarten oder Flutkarten dürfen durchgesehen werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.01.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*vom Verlag bestätigt