

THE ISLAND



REGELN

Spielidee

Jeder Spieler führt eine Gruppe Abenteurer auf einer gefährlichen Mission. Von einer Insel müssen wertvolle Schätze geborgen werden. Aber der einst so ruhige Vulkan brodelte und wird bald ausbrechen. Dann wird die Insel von einem Erdbeben erschüttert und alles Land versinkt im Meer. Jetzt sollte jeder möglichst viele seiner Abenteurer auf die Nachbarinseln gerettet haben. Aber, nicht jeder Abenteurer hat gleich viele Schätze geborgen. Erst am Ende wird ausgezählt und es gewinnt nicht unbedingt der Spieler, der die meisten Abenteurer gerettet hat.

Spielinhalt

- 1 Spielbrett
- 40 sechseckige Landplättchen (16 x Strand, 16 x Urwald, 8 x Gebirge)
- 40 Abenteurer (je 10 in vier Farben)
- 5 Seeungeheuer
- 6 Haie
- 5 Wale
- 12 Schiffe
- 1 Spezial-Würfel
- 1 Spielregel

Spielvorbereitungen

- Der Spielplan kommt ausgebreitet in die Tischmitte. Die 5 Seeungeheuer werden auf die Felder mit den entsprechenden Symbolen gesetzt. Diese Symbole haben im weiteren Spielverlauf keine Bedeutung mehr. Die Felder gelten als normale Wasserfelder.
- Die Landplättchen werden mit der Vorderseite (Strand, Urwald, Gebirge) nach oben gemischt und anschließend zufällig auf die Seefelder, die schwarz umrandet sind, gelegt. So wird jedes Mal eine andere Insel gebildet mit einem Wasserfeld in der Mitte, auf dem sich ein Seeungeheuer befindet!



- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die 10 Abenteurer dieser Farbe.
- Jeder Spieler erhält 2 Schiffe.
- Die restlichen Schiffe sowie die Haie und Wale bilden einen Vorrat neben dem Spielplan. Hier wird auch der Würfel bereitgelegt.
- Jeder Spieler schaut sich seine Abenteurer an. Unter der Figur steht eine Zahl von 1 bis 6. Sie gibt an, wie wertvoll diese Figur ist, was bedeutet, wie viele Schätze dieser Abenteurer versucht zu retten. Diese Information hält jeder Spieler geheim und zeigt sie nicht den Mitspielern. Jeder muss sich aber auch diese Zahlen gut merken, denn sobald die Figuren auf den Plan gesetzt wurden, darf nicht mehr nachgeschaut werden!
- Der jüngste Spieler ist Startspieler. Er stellt einen seiner Abenteurer auf ein leeres Landfeld, also auf ein Landfeld, das noch von keinem anderen Abenteurer (eigenem oder fremden) besetzt ist. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Diese Phase geht so weiter, bis alle Spieler ihre 10 Figuren eingesetzt haben. Bei weniger als 4 Spielern bleiben Landfelder leer.
- Nach dem Platzieren der Abenteurer werden die Schiffe eingesetzt. Wieder beginnt der jüngste Spieler, indem er 1 Schiff auf ein leeres Wasserfeld neben einem Landfeld setzt. Reihum folgen die anderen Spieler und danach dann eine zweite Runde, bis schließlich jeder seine 2 Schiffe platziert hat.



Spielverlauf

Erneut beginnt der Startspieler und nach ihm geht es reihum weiter. Der Spieler am Zug führt 4 Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch.

1. **Landplättchen ausspielen**
2. **Eigene Abenteurer und/oder Schiffe bewegen**
3. **Landfeld entfernen**
4. **Würfeln und eine Kreatur bewegen**

Wenn ein Spieler eine Aktion nicht ausführen kann, dann wird diese übersprungen. So kann es zum Spielende hin möglich sein, dass ein Spieler keinen eigenen Abenteurer mehr im Spiel hat. Trotzdem spielt er weiter mit, um Landfelder zu entfernen und Kreaturen zu bewegen.

1. Landplättchen ausspielen

Im Verlauf des Spiels drehen die Spieler Landfelder um. Auf der Rückseite stehen Aktionen. Manche dieser Plättchen dürfen behalten werden. Diese Plättchen können jetzt in der 1. Aktion ausgespielt werden.

Wenn man keine Plättchen besitzt (wie im ersten Zug) oder keines seiner Plättchen ausspielen möchte, wird diese Aktion übersprungen. (Die Bedeutung der einzelnen Aktionen wird später unter „Bedeutung der Aktionsplättchen/Landfelder“ erklärt.)

2. Eigene Abenteurer und/oder Schiffe bewegen

Grundsätzlich versucht jeder Spieler seine Abenteurer auf Schiffe zu setzen und diese dann zu den rettenden Inseln in den Planecken zu bringen.

Der Spieler am Zug hat 3 Bewegungspunkte. Diese können beliebig auf eigene Abenteurer und/oder Schiffe verteilt werden. So kann man beispielsweise mit einem eigenen Abenteurer 3 Felder über Land laufen oder man setzt 2 eigene Abenteurer von Nachbarfeldern auf ein Schiff und bewegt dieses noch ein Wasserfeld weiter.

(Die genauen Bewegungsregeln werden später unter „Bewegung der Abenteurer/Schiffe“ erklärt.)

3. Landfeld entfernen

Der Spieler am Zug muss ein Landfeld von der Insel entfernen. Dabei gilt es 2 Bedingungen zu beachten:

- Das Landfeld muss an wenigstens ein Wasserfeld grenzen. (Dazu gehört auch das Wasserfeld mitten auf der Insel.)
- Zuerst werden alle Strand-Plättchen, dann alle Urwald-Plättchen und schließlich erst die Gebirge-Plättchen genommen. (Die Plättchen selber sind unterschiedlich dick. So wird verdeutlicht, dass erst das flache Land vom Meer überspült wird.)

Wenn aber ein Strand-Plättchen vollständig von Urwald und/oder Gebirge umgeben ist (also nicht ans Wasser angrenzt), dann wird dieses Plättchen als letztes der Strand-Plättchen aufgenommen. Dieselbe Regel gilt auch für Urwald-Plättchen, die gänzlich von Gebirge-Plättchen umgeben sind.

Wichtig

Noch einmal sei daran erinnert, dass nach dem Einsetzen der Abenteurer kein Spieler mehr den Wert der einzelnen Figuren (Zahl unter dem Fuß) überprüfen darf. Das gilt auch für die Fälle, wenn ein Abenteurer eine rettende Insel erreicht oder aus dem Spiel genommen wird. Erst ganz am Ende, wenn die Siegpunkte gezählt werden, dürfen die Abenteurer-Figuren wieder aufgedeckt werden.



Auf dem Landfeld, das aufgenommen wird, dürfen eigene wie fremde Abenteurer stehen. Diese werden nun auf das gleiche Feld, was nun ein Wasserfeld ist, gesetzt. Der Spieler dreht das Landfeld, das nun zu einem Aktionsplättchen wird, um, ohne es seinen Mitspielern zu zeigen.

(Die Bedeutung der unterschiedlichen Aktionssymbole wird später unter „Bedeutung der Aktionsplättchen/Landfelder“ erklärt.)

4. Würfeln und eine Kreatur bewegen

Der Spieler am Zug würfelt und bewegt eine der entsprechenden Kreaturen (Seeungeheuer, Hai oder Wal), um eigene Abenteurer zu schützen oder um gegnerische Abenteurer anzugreifen. Dabei gilt:

- Seeungeheuer, Haie und Wale können auf demselben Wasserfeld stehen, ohne dass sie sich gegenseitig behindern oder Auswirkungen aufeinander haben.
- Wenn sich die Kreatur, die der Würfel anzeigt, nicht auf dem Spielplan befindet, passiert nichts.

(Die Auswirkungen der einzelnen Kreaturen wird im Anschluss unter „Bewegung der Kreaturen/Auswertung des Würfelergebnisses“ erklärt.)

Bewegung der Kreaturen/Auswertung des Würfelergebnisses

Seeungeheuer

Der Spieler muss eines der auf dem Plan vorhandenen Seeungeheuer genau 1 Wasserfeld weit bewegen:

- Zieht das Seeungeheuer auf ein Feld mit einem Schiff, auf dem sich Abenteurer befinden, werden sowohl das Schiff als auch alle darauf befindenden Abenteurer aus dem Spiel entfernt.
- Zieht das Seeungeheuer auf ein Feld ohne Schiff aber mit Abenteuern, die schwimmen, werden diese Abenteurer aus dem Spiel entfernt.
- Zieht das Seeungeheuer auf ein Feld mit leerem Schiff, verbleibt dieses Schiff im Spiel.

Hai

Der Spieler muss einen der auf dem Plan vorhandenen Haie um 1 oder 2 Wasserfelder bewegen.

- Zieht der Hai auf ein Wasserfeld mit einem oder mehreren Abenteuern (Schwimmern), endet die Bewegung und die Abenteurer werden aus dem Spiel entfernt.
- Zieht der Hai auf oder über ein Feld mit einem Schiff (egal ob mit Abenteuern besetzt oder leer), geschieht nichts.

Wal

Der Spieler muss einen der auf dem Plan vorhandenen Wale um 1, 2 oder 3 Wasserfelder bewegen.

- Zieht der Wal auf ein Wasserfeld mit einem Schiff, auf dem sich ein oder mehrere Abenteurer befinden, endet die Bewegung und das Schiff wird aus dem Spiel entfernt. Die Abenteurer werden auf das Wasserfeld gesetzt, sie werden zu Schwimmern. – Sollte sich in diesem Feld auch noch ein Hai befinden, werden die Abenteurer ebenfalls aus dem Spiel entfernt.
- Zieht der Wal auf oder über ein Feld mit einem leeren Schiff oder mit Schwimmern, geschieht nichts. Schiff und Abenteurer sind in diesem Fall geschützt.



Bewegung der Abenteurer und der Schiffe

Abenteurer an Land und auf Schiffen

- Die Bewegung von einem Landfeld auf ein benachbartes Landfeld (egal ob es Strand, Urwald oder Gebirge ist), kostet 1 Bewegungspunkt.
- Die Bewegung auf ein angrenzendes Nachbarfeld ist auch erlaubt, wenn auf dem Nachbarfeld schon eine oder mehrere Abenteurer stehen.
- Die Bewegung kann auch von einem Landfeld auf ein Schiff erfolgen, wenn sich das Schiff auf einem angrenzenden Wasserfeld befindet.
- Die Bewegung kann auch von einem Schiff auf ein anderes Schiff erfolgen, wenn beide Schiffe auf angrenzenden Wasserfeldern stehen.
- Die Bewegung ist auch auf ein Schiff erlaubt, auf dem sich Abenteurer anderer Spieler (anderer Farben) befinden.

Es gibt einige Einschränkungen:

- Auf jedem Schiff können zu jeder Zeit nicht mehr als insgesamt 3 Abenteurer (egal welcher Farbe) stehen.
- Sobald ein Abenteurer die Insel verlassen hat, kann er weder als Schwimmer noch von einem Schiff zurück auf ein Landfeld.
- Es ist nicht erlaubt, einen Abenteurer eines anderen Spielers zu bewegen.

Abenteurer auf Wasserfeldern (Schwimmer)

- Es gibt 4 Fälle, in denen Abenteurer zu Schwimmern werden:
 - a) Wenn sie von einem Landfeld in ein angrenzendes Wasserfeld springen.
 - b) Wenn sie von einem Schiff auf dasselbe Wasserfeld, auf dem das Schiff steht, springen.
 - c) Wenn ein Landfeld entfernt wird und die Abenteurer von diesem Landfeld auf das entsprechende Wasserfeld fallen.
 - d) Wenn ein Wal ein Schiff zum kentern bringt und die Abenteurer von diesem Schiff auf dasselbe Wasserfeld fallen.
- Ein Schwimmer kann immer nur 1 Wasserfeld weit pro Zug ziehen, was 1 Bewegungspunkt kostet.
- Ein Abenteurer kann von einem Landfeld oder von einem Schiff ins Wasser springen, was 1 Bewegungszug kostet.
- Ein Schwimmer kann an Bord eines Schiffes gehen, wenn sich beide im selben Wasserfeld befinden, was 1 Bewegungspunkte kostet.
- Auf jedem Wasserfeld dürfen sich beliebig viele Schwimmer befinden.
- Wenn ein Schwimmer auf ein Feld mit einem Seeungeheuer oder einem Hai zieht, wird dieser Abenteurer sofort aus dem Spiel entfernt. Das bedeutet auch, dass Schwimmer durch Wasserfelder mit Seeungeheuern und Haien nicht gezogen werden dürfen.



Schiffe



- Die Schiffsbewegung von einem Wasserfeld auf ein benachbartes Wasserfeld kostet 1 Bewegungspunkt.
- Auf jedem Seefeld kann sich zu jeder Zeit immer nur ein Schiff befinden. Das bedeutet auch, dass Schiffe nicht durch Seefelder mit anderen Schiffen ziehen dürfen.
- Leere Schiffe dürfen, wenn gewünscht, von allen Spielern bewegt werden.
- Da bis zu 3 Abenteurer auf einem Schiff stehen dürfen, kann es sein, dass sich Abenteurer mehrerer Spieler auf einem Schiff befinden.
 - a) Hat ein Spieler die meisten Abenteurer an Bord, kontrolliert er das Schiff.
 - b) Haben mehrere Spieler gleich viele Abenteurer an Bord, kontrollieren sie alle das Schiff.
- › Wer ein Schiff kontrolliert, darf es bewegen.
- Wenn ein Schiff mit Abenteurern auf ein Feld mit einem Seeungeheuer oder einem Wal gezogen wird, dann wird das Schiff sofort aus dem Spiel entfernt.
 - a) Ist diese Aktion durch ein Seeungeheuer geschehen, werden auch die Abenteurer aus dem Spiel genommen.
 - b) Ist diese Aktion durch einen Wal geschehen und auf dem Seefeld befindet sich ein Hai, dann werden die Abenteurer ebenfalls aus dem Spiel genommen. Befindet sich auf dem Feld kein Hai, werden die Abenteurer zu Schwimmern. Sie werden auf dieses Wasserfeld gesetzt.



Eine sichere Insel wird erreicht


- In den Ecken des Plans befinden sich 4 Inseln. Wenn ein Abenteurer eine dieser Inseln erreicht, ist er sicher. Es ist das Ziel eines jeden Spielers möglichst viele seiner Abenteurer auf diese Inseln zu retten.
- Die Abenteurer können von Bord eines Schiffes auf eine dieser Inseln gehen, wenn das Schiff auf einem der 2 Seefelder, benachbart zur Insel steht. Der Zug des Abenteurers von Bord auf die Insel kostet 1 Bewegungspunkt. Das Schiff bleibt auf dem Wasserfeld stehen, bis es wieder fortbewegt wird.
- Wenn ein Abenteurer als Schwimmer von einem der beiden angrenzenden Wasserfelder auf eine Insel zieht, kostet das ebenfalls 1 Bewegungspunkt.
- Jeder Abenteurer kann sich auf jede der 4 Inseln retten. Die Insel muss nicht die sein, vor der der Spieler sitzt.
- Auf jede dieser Inseln können sich beliebig viele Abenteurer retten.
- **Noch einmal zur Erinnerung:** Während des Spiels dürfen die geretteten Abenteurer noch nicht aufgedeckt werden, um ihren Wert zu erkunden. Alle Abenteurer werden erst am Spielende aufgedeckt!



Die Bedeutung der Aktionsplättchen/Landfelder

Ein Spieler, der ein Landfeld von der Insel entfernt, dreht es um und schaut sich die Rückseite geheim an. Dieses Landfeld ist jetzt zu einem Aktionsplättchen geworden. Es gibt 3 verschiedene Arten von Aktionsplättchen:

1. Aktionen, die sofort ausgeführt werden müssen (mit einem grünen Rand).
2. Aktionen, die von einem Spieler in seinem Zug als erstes ausgeführt werden dürfen (mit einem roten Rand).
3. Aktionen, die zur Verteidigung während des Angriffs eines Mitspielers ausgespielt werden dürfen (mit einem roten Rand).



Aktionen, die sofort ausgeführt werden müssen (grüner Rand)

Wenn eines der folgenden Symbole aufgedeckt wird, muss dieses Plättchen allen Spielern gezeigt und die Aktion sofort ausgeführt werden.



Ein Hai taucht auf: Eine Hai-Figur aus dem Vorrat wird auf das Wasserfeld, auf dem das Landfeld lag, gestellt. Sollten sich auf diesem Feld Abenteurer/Schwimmer befinden, werden diese sofort aus dem Spiel entfernt.



Ein Wal taucht auf: Eine Wal-Figur wird aus dem Vorrat genommen und auf das Wasserfeld gestellt, auf dem das Landfeld lag. Eventuell dort vorhandene Abenteurer/Schwimmer bleiben auf dem Feld.



Ein Schiff: Ein Schiff wird aus dem Vorrat genommen und auf das Wasserfeld gestellt, auf dem das Landfeld lag. Wenn auf diesem Feld Abenteurer standen, werden diese in das Schiff gestellt. Sollten mehr als 3 Abenteurer auf dem Feld stehen, bestimmt der Spieler am Zug, welche 3 auf das Schiff kommen und welche zu Schwimmern werden.



Ein Strudel entsteht: Sowohl von diesem Feld (auf dem das Landplättchen lag), als auch von allen angrenzenden Wasserfeldern werden alle Seeungeheuer, Haie, Wale, Schiffe und Schwimmer, entfernt.



Der Vulkan bricht aus: Das Spiel endet in diesem Augenblick. (Was jetzt zu regeln ist wird unter „Spielende“ erklärt.)

Aktionen, die von einem Spieler in seinem Zug als erstes ausgeführt werden dürfen (roter Rand)

Wenn sich eines der folgenden Symbole unter dem Landfeld befindet, dann darf der Spieler dieses Landfeld zum Aktionsplättchen machen. Er legt es verdeckt (mit der Landseite nach oben) vor sich ab und nutzt es in einem späteren Zug als erste Aktion. Der Spieler darf beliebig viele Aktionsplättchen besitzen, aber in jedem Zug darf immer nur eines dieser Plättchen gespielt werden. Einmal ausgeführte Aktionsplättchen kommen aus dem Spiel.



Ein Delfin taucht auf: Der Spieler bewegt einen eigenen Schwimmer 1, 2 oder 3 Wasserfelder weit.



Die Winde stehen dir günstig: Der Spieler zieht ein Schiff, das von ihm kontrolliert wird, 1, 2 oder 3 Wasserfelder weit.



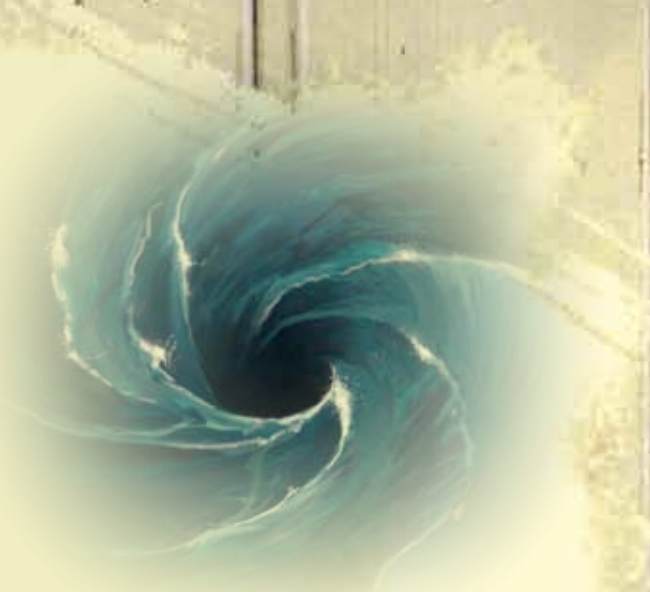
Ein Seeungeheuer taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt ein Seeungeheuer seiner Wahl, das sich noch auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.



Ein Hai taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt einen Hai seiner Wahl, der sich auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.



Ein Wal taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt einen Wal seiner Wahl, der sich auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.



Aktionen, die zur Verteidigung während des Angriffs eines Mitspielers ausgespielt werden dürfen (roter Rand)

Wenn sich eines der folgenden Symbole unter dem Landfeld befindet, dann darf der Spieler dieses Landfeld zum Aktionsplättchen machen. Er legt es verdeckt (mit der Landseite nach oben) vor sich ab und nutzt es in einem Zug eines Mitspielers, wenn dieser angreift. Der Spieler setzt sein Aktionsplättchen zur Verteidigung ein. Einmal ausgeführte Aktionsplättchen kommen aus dem Spiel.



Schutz vor Hai-Angriff: Wenn ein Mitspieler einen Hai auf ein Wasserfeld bewegt, auf dem sich eigene Schwimmer befinden, dann schützt dieses Aktionsplättchen. Es wird offen ausgespielt und der Hai wird aus dem Spiel entfernt. Alle Schwimmer (eigene wie auch fremde) verbleiben auf dem Wasserfeld.



Schutz vor Wal-Angriff: Wenn ein Mitspieler einen Wal auf ein Wasserfeld bewegt, auf dem sich ein Schiff mit wenigstens einem eigenen Abenteuerer befindet, dann schützt dieses Aktionsplättchen. Es wird offen ausgespielt und der Wal wird aus dem Spiel entfernt, bevor er das Schiff zum Kentern bringt.

Spielende

Unter einem der Gebirge-Plättchen befindet sich der Vulkan. Sobald dieses Plättchen aufgedeckt wird, bricht der Vulkan aus und das Spiel endet. Der Vulkan zerstört alles, was sich noch auf dem Plan befindet, außer den Abenteuerern, die sich auf eine Insel haben retten können.

Jetzt (erst) decken alle Spieler ihre geretteten Abenteuerer auf und addieren die Werte unter diesen Abenteuerer-Figuren. Der Spieler, der die höchste Summe zusammenzählt, gewinnt. (Das muss nicht notwendig der Spieler sein, der auch die meisten Abenteuerer gerettet hat.) Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Abenteuerer gerettet hat. Ist auch diese Summe gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Das Zwei-Personen-Spiel

Im Zwei-Personen-Spiel können die Spieler jeweils mit zwei Farben spielen. Sie müssen die beiden Farben nicht abwechselnd spielen. – Dadurch sind mehr Abenteuerer im Spiel und es wird spannender. Am Spielende werden die Ergebnisse beider Farben zusammengezählt und bestimmen so den Gewinner.

Spielvarianten

Die folgenden Spielvarianten bedeuten etwas mehr Herausforderung und sollten erst angewandt werden, wenn man das Grundspiel kennt.

1. Überbevölkerung

Beim Spieldaufbau dürfen auf Landfelder 2 Abenteuerer gesetzt werden allerdings nicht auf Felder, die ans Wasser grenzen.

2. Bis zum bitteren Ende

Das Spiel endet erst, wenn der letzte Abenteuerer das Spiel verlässt. Entweder rettet er sich auf eine Insel oder wird durch ein Seeungeheuer, einen Hai oder einen Strudel aus dem Spiel genommen. Wenn der Vulkan ausbricht, wird er wie ein Strudel behandelt.

3. Alle Abenteuerer sind gleich

Am Spielende wird nicht der Wert eines jeden Abenteuerers gezählt sondern die Anzahl der geretteten Abenteuerer bestimmt den Gewinner.

4. Die Insel versinkt

Das Spiel endet, wenn das letzte Landfeld vom Plan genommen wird. Wenn der Vulkan ausbricht, wird er wie ein Strudel behandelt. Sollten dann noch Landfelder vorhanden sein, wird das Spiel fortgesetzt.



Mithilfe

Design: Julian Courtland-Smith und Andrew White (Kreaturen)
Entwicklung: Kevin Nesbitt und Stephen M. Buonocore
Layout: David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Produktionsverantwortung: Stephen M. Buonocore und Kevin Nesbitt
'The Island' Layout: Jean-Brice Dugait, Stéphane Gantiez und Asmodee
Kontrolle: Eric Franklin



www.StrongholdGames.com



Aktionen, die sofort ausgeführt werden müssen



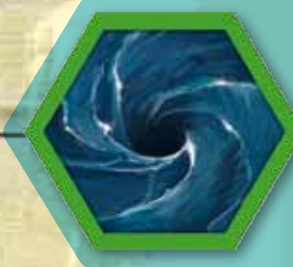
Ein Hai taucht auf: Eine Hai-Figur aus dem Vorrat wird auf das Wasserfeld, auf dem das Landfeld lag, gestellt. Sollten sich auf diesem Feld Abenteurer/Schwimmer befinden, werden diese sofort aus dem Spiel entfernt.



Ein Wal taucht auf: Eine Wal-Figur wird aus dem Vorrat genommen und auf das Wasserfeld gestellt, auf dem das Landfeld lag. Eventuell dort vorhandene Abenteurer/Schwimmer bleiben auf dem Feld.



Ein Schiff: Ein Schiff wird aus dem Vorrat genommen und auf das Wasserfeld gestellt, auf dem das Landfeld lag. Wenn auf diesem Feld Abenteurer standen, werden diese in das Schiff gestellt. Sollten mehr als 3 Abenteurer auf dem Feld stehen, bestimmt der Spieler am Zug, welche 3 auf das Schiff kommen und welche zu Schwimmern werden.



Ein Strudel entsteht: Sowohl von diesem Feld (auf dem das Landplättchen lag), als auch von allen angrenzenden Wasserfeldern werden alle Seeungeheuer, Haie, Wale, Schiffe und Schwimmer, entfernt.



Der Vulkan bricht aus: Das Spiel endet in diesem Augenblick. (Was jetzt zu regeln ist wird unter „Spielende“ erklärt.)

Aktionen, die von einem Spieler in seinem Zug als erstes ausgeführt werden dürfen



Ein Delfin taucht auf: Der Spieler bewegt einen eigenen Schwimmer 1, 2 oder 3 Wasserfelder weit.



Die Winde stehen dir günstig: Der Spieler zieht ein Schiff, das von ihm kontrolliert wird, 1, 2 oder 3 Wasserfelder weit.



Ein Seeungeheuer taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt ein Seeungeheuer seiner Wahl, das sich noch auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.



Ein Hai taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt einen Hai seiner Wahl, der sich auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.



Ein Wal taucht unter und wieder auf: Der Spieler bewegt einen Wal seiner Wahl, der sich auf dem Plan befindet, auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Das (zunächst) isolierte Wasserfeld in der Inselmitte ist davon nicht ausgeschlossen.

Aktionen, die zur Verteidigung während des Angriffs eines Mitspielers ausgespielt werden dürfen



Schutz vor Hai-Angriff: Wenn ein Mitspieler einen Hai auf ein Wasserfeld bewegt, auf dem sich eigene Schwimmer befinden, dann schützt dieses Aktionsplättchen. Es wird offen ausgespielt und der Hai wird aus dem Spiel entfernt. Alle Schwimmer (eigene wie auch fremde) verbleiben auf dem Wasserfeld.



Schutz vor Wal-Angriff: Wenn ein Mitspieler einen Wal auf ein Wasserfeld bewegt, auf dem sich ein Schiff mit wenigstens einem eigenen Abenteurer befindet, dann schützt dieses Aktionsplättchen. Es wird offen ausgespielt und der Wal wird aus dem Spiel entfernt, bevor er das Schiff zum Kentern bringt.

THE ISLAND