



Autor: Stefan Dorra
 Illustration: Joachim Krause
 Design: DE Ravensburger
 Redaktion: Katja Volk
 Fotos: Becker-Studios

**Wer findet zuerst den Weg
 zu den verborgenen Inseln?**

**Ein abenteuerliches Spiel
 für 2-4 Seefahrer von
 6-99 Jahren.**

Ravensburger® Spiele Nr. 21 958 2

Inhalt

- 1) 24 klappbare Inselkarten
- 2) 5 Holzschiffe
- 3) 8-teiliger Puzzlerahmen
- 4) 4 Segelschiff-Tafeln
- 5) 1 Auftragstafel
- 6) 8 Fahnen (4 als Reserve)
- 7) 50 Holzkisten
- 8) 4 Aufsteller



Ravensburger

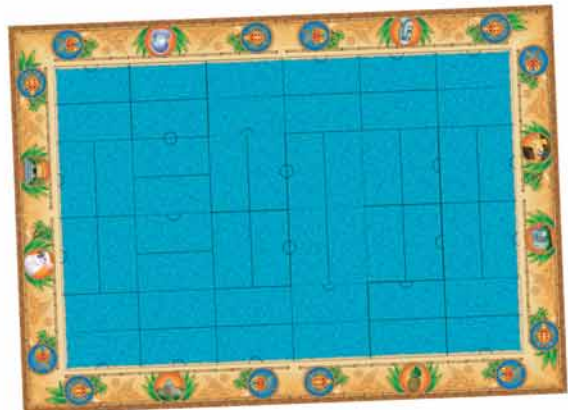
Leben wie im Paradies

... beim König von Tonga ist es Realität! Heute hat er zu einem rauschenden Palastfest geladen. Den weitgereisten Gästen sollen die erlesenen Kostbarkeiten des Inselreichs präsentiert werden: die größten Perlen, die wertvollsten Schätze, die süßesten Früchte und die exotischsten Tiere. Doch diese sind noch auf den zahlreichen Inseln des Landes verteilt. Nun ist Eile geboten!

Der König schickt die besten Seefahrer aus, denn nur sie haben im Südpazifik Aussicht auf Erfolg. Da Korallenriffe so manches Gebiet unpassierbar machen, können die Kapitäne nur vorhandene Seewege nutzen. Doch wohin diese führen, steht oft in den Sternen. Wohl dem, der ein geschicktes Händchen am Ruder seines Schiffes hat. Wer es als Erster schafft, die begehrten Kostbarkeiten auf eine der vier Königsinseln zu bringen, gewinnt.

Vorbereitung

- Brecht vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln und entfernt die halbrunde Griffflasche aus den Inselkarten.
- Puzzelt den Rahmen zusammen. Die Nummerierung auf der Rückseite der acht Teile hilft euch dabei.
- Klappt alle Inselkarten so, dass ihr nur die Meeresoberfläche seht. Mischt die Inselkarten und legt sie in den Puzzlerahmen ein. Die Inselkarten mit Randmarkierung legt ihr von innen an den Puzzlerahmen an. Die übrigen Inselkarten können beliebig eingelegt werden.
- Nehmt euch eine Segelschiff-Tafel, das farbgleiche Holzschiff und die farblich dazu passende Fahne. Steckt eure Fahne in einen Aufsteller.
- Legt alle Kisten und das weiße Schiff bereit. Die Auftragstafel legt ihr, für alle Spieler gut sichtbar, neben den Spielplan.



Ziel des Spiels

ist es, möglichst schnell die vom König beauftragten Kostbarkeiten zu finden und aufzuladen. Wer die komplette Ladung als Erster auf die gewünschte Königsinsel bringt, gewinnt.

Und los geht's!

1. Des Königs Auftrag

Vor Spielbeginn vereinbart ihr gemeinsam den Auftrag des Königs. Der vereinbarte Auftrag ist **für alle Spieler gültig** und stellt das **Spielziel** dar.

• Kostbarkeiten auswählen

Auf den Inseln gibt es vier verschiedene Kostbarkeiten:



seltene Tiere



exotische Früchte



kostbare Perlen



wertvolle Schätze

Einigt euch gemeinsam auf die **Art der Kostbarkeiten** und darüber, in welcher **Menge** ihr sie zur Königsinsel bringen wollt. Je nach gewünschter Spieldauer wählt ihr insgesamt zwischen 5 und 10 Kostbarkeiten. Je mehr Kostbarkeiten ihr wählt, desto länger dauert das Spiel. Markiert dazu auf der Auftragstafel die ausgewählten Kostbarkeiten jeweils mit einer Kiste.

• Königsinsel definieren

Wählt gemeinsam eine der vier Königsinseln als Zielort und markiert diese mit dem weißen Schiff. Dorthin müssen zum Ende des Spieles alle Kostbarkeiten gebracht werden.




Im nebenstehenden Beispiel wurde vereinbart, dass vier Kisten mit Perlen, eine Kiste mit Früchten und zwei Schatzkisten auf die Insel „Kao“ gebracht werden sollen.

Spielverlauf in Kürze

- Schiff bewegen
- Inselkarte(n) aufklappen und Hafen anlaufen
- eventuell Kostbarkeit laden
- Inselkarte(n) wieder zuklappen

2. Leinen los!

Klappt nacheinander eine beliebige Karte am Rand des Meers auf. Auf ihr ist eine Insel mit einem oder zwei  Ankersymbolen zu sehen. Diese markieren den Hafen bzw. die Häfen. Stellt euer Holzschiff in einen Hafen der Karte, die ihr aufgeklappt habt. Von dort aus stecht ihr in See. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff war, beginnt. Entscheide dich für einen Seeweg und fahre mit deinem Schiff auf diesem Weg bis zum Rand der Karte. Erst wenn du den Kartenrand erreicht hast, klappst du die angrenzende Karte um und segelst auf die neue Karte. Segle auf dem gewählten Seeweg so lange weiter, bis du wieder auf einen Hafen triffst. Manchmal kannst du sehr lange Wege zurücklegen, bei denen du mehrere Karten aufklappen musst. Manchmal erreichst du auch wieder den Hafen, von dem aus du gestartet bist.

Segelregeln

Folgende Regeln musst du in der Südsee stets beachten:

1. Segle mit deinem Schiff entlang eines Seeweges. Deine Fahrt beginnt und endet immer in einem Hafen.
2. Segle immer erst bis zum Rand einer Inselkarte, bevor du die nächste Inselkarte aufklappst.
3. An Gabelungen musst du dich für einen der möglichen Wege entscheiden. Abbiegen ist nicht erlaubt.



Tipp:
Ein Schiff zieht und biegt so ab, wie ein Zug auf einer Schiene.



4. An Kreuzungen darf man nur geradeaus fahren. Das Abbiegen ist hier nicht erlaubt.



5. Dein Schiff beendet seine Fahrt, sobald es in einen Hafen fährt. In einem Hafen dürfen sich beliebig viele Schiffe befinden.

6. Kommst du in einen Hafen, in dem sich eine Taverne befindet, hast du zwei Möglichkeiten:

- a) Wenn du die Kostbarkeit der Insel gebrauchen kannst, nimmst du dir die Kiste. Du bleibst im Hafen und beendest deinen Zug.
- b) Wenn du die Kostbarkeit dieser Insel nicht benötigst, darfst du deinen Zug fortsetzen. Eine Kiste darfst du dann aber nicht nehmen. Dies gilt auch dann, wenn du mehrmals hintereinander eine Insel mit Taverne anlaufen solltest.



7. Auch für die vier Königsinseln gelten alle vorher beschriebenen Zugregeln.

Königsmeyer



3. Inseln anlaufen & Kostbarkeiten laden

Erreichst du mit deinem Schiff den Hafen einer Insel, auf der Perlen, Tiere, Früchte oder Schätze zu finden sind, darfst du dir eine Kiste mit dieser Kostbarkeit laden. Dazu gelten folgende Regeln:

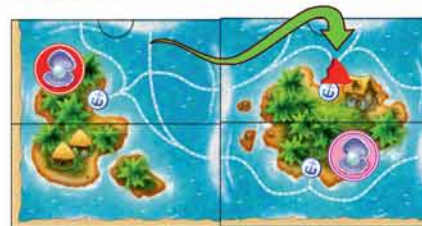
1. Du darfst nur Kostbarkeiten laden, die auf der Auftragskarte vermerkt sind. Ist die Kostbarkeit nicht auf der Auftragstafel, darfst du sie nicht laden.
2. Du kannst von einer Insel nur einmal Kostbarkeiten abholen. Gibt es beispielsweise den Auftrag vier Kisten Früchte zu laden, so musst du die Früchte von vier verschiedenen Fruchtinseln abholen. Erreichst du eine Insel, auf der du bereits zuvor eine Kiste geladen hast, so darfst du jetzt nicht noch einmal eine Kiste laden.
3. Du darfst von einer Kostbarkeit maximal so viele Kisten laden, wie auf der Auftragskarte vermerkt sind. Sind auf der Auftragskarte zwei Schatzkisten markiert, so darfst du auch nur zwei Schatzkisten laden.

Die gesammelten Kostbarkeiten legst du auf deiner Segelschiff-Tafel ab. Auf ihr sind Plätze für alle Kostbarkeiten von allen Inseln. Jede Kostbarkeit gibt es auf fünf verschiedenen Inseln, die farbige Umrandung zeigt dir an, von welcher Insel die Kostbarkeit kam.



Ein Beispiel:

Hier fährt das rote Schiff nach Osten. Der Spieler klappt die angrenzende Seekarte auf und erreicht mit seinem Schiff die rosafarbene Perleninsel.



Laut Auftrag müssen zwei Kisten Perlen geladen werden. Unser Spieler hat bereits eine Kiste geladen, sie stammt aber von der roten Insel. Daher darf er auch eine Perlenkiste der rosafarbenen Insel laden. Er legt diese auf seiner Segelschiff-Tafel unterhalb der Perle auf dem Feld mit dem rosafarbenen Rand ab.

Tipp: Versuche möglichst eine Insel anzulaufen, auf der es die Kostbarkeiten gibt, die du auch benötigst. Während deine Mitspieler Inselkarten aufdecken, solltest du dir merken, welche Kostbarkeiten es auf welcher Insel gibt und wie die Seewege dorthin verlaufen. Achte während des Spiels auch darauf, ob die Zielinsel schon einmal aufgedeckt wurde und merke dir ihre Lage gut!

4. Inselkarten wieder zurückklappen

Am Ende deines Zuges klappst du **alle Inselkarten ohne Schiff** wieder um. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.

5. Land in Sicht!

Hast du alle Kostbarkeiten der Auftragstafel gesammelt, wird es Zeit, sich auf den Weg zur **Königsinsel** zu machen. Als Zeichen dafür rufst du „**Land in Sicht!**“ und stellst die Fahne auf die Spitze des Mastes deiner Segelschiff-Tafel. Und jetzt schnell zur Zielinsel!



Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler mit allen Kostbarkeiten des Auftrags die gewünschte Königsinsel erreicht hat. Die übrigen Mitspieler können anschließend auch noch den zweiten und dritten Rang ausfahren. Dazu nimmt der Gewinner sein Schiff von der Königsinsel und klappt sie wieder zu.

Ein neues Spiel

Spielt ihr mehrere Partien hintereinander, so solltet ihr nach jedem Spiel ein paar Inselkärtchen austauschen und drehen, damit ein neuer Spielplan entsteht.

Spielvarianten

1. Hafen-Variante

Gespielt wird wie im Grundspiel. Allerdings darf sich nun in jedem Hafen maximal ein Schiff aufhalten. Erreichst du einen Hafen, in dem sich bereits ein anderes Schiff befindet, so darfst du nicht im Hafen bleiben und eine Kostbarkeit laden. Stattdessen musst du sofort erneut in See stechen. Grüße den Mitspieler mit einem freundlichen „Ahoi!“ und verlasse die Insel sofort wieder. Wie im Grundspiel gewinnt der Spieler, der als Erster mit allen Kostbarkeiten die gewünschte Königsinsel erreicht.

2. Sammler-Variante

Auf der Auftragstafel vermerkt ihr nur, zu welcher Insel die Kisten gebracht werden sollen. Bevor ihr euer Schiff einsetzt, sagt ihr, welche Kostbarkeit ihr sammeln möchtet. Jeder nennt eine andere Kostbarkeit. Notiert euch am besten, wer sich für welche Kostbarkeit entschieden hat. Ihr müsst nun möglichst schnell versuchen, die fünf Inseln mit eurer Kostbarkeit anzufahren und mit diesen die Zielinsel zu erreichen. Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle seine fünf Kostbarkeiten gefunden und zur gewählten Königsinsel gebracht hat.