

# DREAM ISLANDS



## Spielregeln







**Das spannende Inselhopping**  
**von Lorenz Kutschke**  
**für 2-4 Spieler ab 8 Jahren**



## Spielziel

Die Spieler sind Reiseleiter auf dem Dream-Islands-Archipel und versuchen, die Wünsche der Gäste möglichst schnell und gut zu erfüllen. Das ist gar nicht so einfach, denn die Ansprüche der Reisegruppen sind unterschiedlich: Die einen legen Wert darauf, die einzelnen Inseln nacheinander zu besuchen, manche wollen lieber alleine, andere in der Mehrzahl sein. Wer seine Reisegruppe am geschicktesten über die einzelnen Inseln führt und als erster die lukrativen Plätze auf den Mittel-Inseln besetzt, hat gute Chancen, das Insel-Hopping zu gewinnen.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Ablagetafeln (je 1 pro Spielerfarbe)
- 24 Spielfiguren (je 6 pro Spielerfarbe)
- 16 Muscheln (je 4 pro Spielerfarbe)
- 64 Auftragskarten (je 16 pro Spielerfarbe)



## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Jeder Spieler erhält eine Ablagetafel sowie die Spielfiguren, Muscheln und Auftragskarten seiner Farbe. Bei weniger als 4 Spielern kommt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel. Jeder Spieler legt seine Ablagetafel vor sich ab und platziert die Muscheln daneben.



Anschließend stellt er **5 seiner Figuren auf das Flugzeug** auf dem Spielplan. Wer zuletzt auf einer Insel war, wird **Startspieler** und stellt seine 6. Figur auf die erste Insel (vom Flugzeug aus in Pfeilrichtung). Der Spieler links von ihm stellt seine 6. Figur auf die in Pfeilrichtung nächste Insel. Der nächste auf die dritte Insel und der vierte Spieler auf die vierte Insel. Bei weniger als 4 Spielern werden entsprechend weniger Figuren auf die Inseln gesetzt.

Abschließend mischt jeder seine Auftragskarten, legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab und nimmt davon die obersten **3 Karten** auf die Hand.

## Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum am Zug.

**Ein Zug besteht aus 3 Aktionen**, die der Spieler **in dieser Reihenfolge** ausführt:

- A Muschel setzen und Figuren ziehen**
- B Aufträge erfüllen**
- C Karten nachziehen bzw. austauschen**



Die Spielzüge im Einzelnen:

### **A Muschel setzen und Figuren ziehen**

Der Spieler **wählt eine** noch nicht belegte **Zahl** auf seiner **Ablagetafel** und deckt diese mit einer Muschel ab. Bereits **abgedeckte Zahlen** dürfen **nicht gewählt** werden. Sind bereits alle Zahlen abgedeckt, werden die Muscheln komplett entfernt und der Spieler hat erneut die Auswahl aus allen 4 Zahlen.

Der Spieler zieht **eine oder mehrere eigene Figuren** in Summe um die gewählte Zahl entsprechend den Pfeilen **im Uhrzeigersinn** von Insel zu Insel bzw. zu Beginn vom Flugzeug zur nächsten Insel in Pfeilrichtung. Dabei zählt jede Insel als ein Bewegungsschritt. Der Spieler kann den gewählten Zahlenwert auf seiner Ablagetafel als Bewegungsschritte **beliebig** auf seine Figuren **aufteilen**.

**Wichtig:** Die Bewegungsschritte müssen immer **komplett** genutzt werden. Es ist nicht erlaubt, Bewegungsschritte ungenutzt verfallen zu lassen.



**Beispiel:** Spieler Gelb wählt die Zahl 5 und zieht 1 Figur um 1 Feld (1) sowie 2 weitere Figuren um jeweils 2 Felder (2) und (3) vorwärts.

Die Figuren dürfen **nicht** rückwärts, also **entgegen der Pfeilrichtung**, gezogen werden!

### **Mittel-Inseln**

Figuren dürfen von der achten Insel („Herz“-Insel) auf die Mittel-Inseln ziehen oder in Pfeilrichtung an den Inseln vorbei auf die erste Insel (nach dem Flugzeug) gezogen werden. **Figuren, die auf diese Mittel-Inseln gezogen wurden, können nicht wieder herunter gezogen werden.**



Die ersten 3 Figuren, die auf die Mittel-Inseln ziehen, werden der Reihe nach auf die kleinen Inseln mit den Siegpunktwerten 3 bzw. 2 gestellt. Auf den kleinen Inseln kann jeweils nur eine Figur stehen. Alle später eintreffenden Figuren werden auf die große Hauptinsel gestellt und bringen nur noch 1 Siegpunkt. Hier können beliebig viele Figuren stehen. Bei Spielende erhält jeder Spieler für seine Figuren auf diesen Inseln so viele Siegpunkte, wie die Schilder anzeigen.



## B Aufträge erfüllen

**Nach der Bewegung seiner Figuren** überprüft der Spieler, ob er einen oder mehrere seiner Aufträge, die er aktuell auf der Hand hält, erfüllen kann. Jeden erfüllten Auftrag legt er auf einen eigenen, offenen Ablagestapel vor sich ab. Die Spieler dürfen jederzeit nachsehen, welche Aufträge sie bereits erfüllt haben.

**Folgende Aufträge gibt es:**

- **Auf einer beliebigen Insel befinden sich genau 2, 3, 4 bzw. 5 eigene Figuren.**

Dabei ist es egal, ob und wie viele Figuren der Mitspieler auf dieser Insel stehen.



Wenn auf einer Insel 5 Figuren eines Spielers stehen, so ist damit der Auftrag mit „3 Figuren auf einer Insel“ **nicht** erfüllt! Die Zahl der eigenen Figuren muss **genau** dem Auftrag entsprechen.

**Beispiel:** Gelb hat 3 Figuren auf einer Insel zusammengezogen und kann somit den Auftrag „3 Figuren auf einer Insel“ erfüllen. Den Auftrag „2 Figuren auf einer Insel“ könnte Gelb so nicht erfüllen.

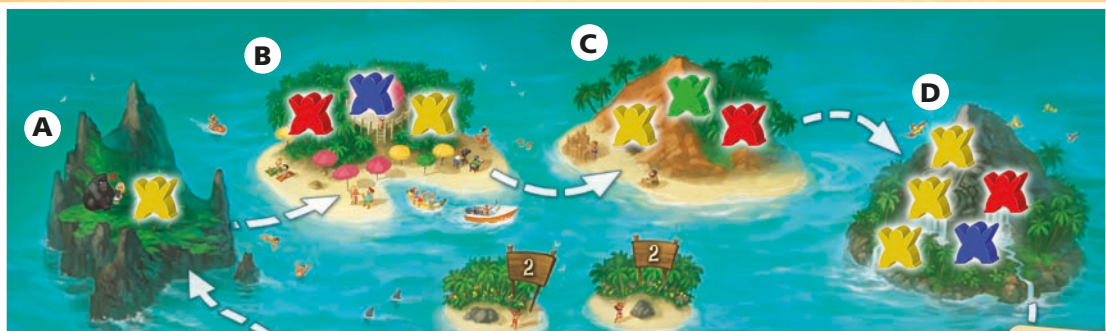


- **Auf genau 2, 3, 4 oder 5 aufeinander folgenden Inseln befindet sich mindestens eine eigene Figur.**

Dabei ist es egal, ob und wie viele eigene Figuren oder Figuren der Mitspieler auf den jeweiligen Inseln stehen. Es können auch



mehrere Figuren des Spielers auf den Inseln stehen. Stehen eigene Figuren auf **mehr aufeinander folgenden Inseln** als der Auftrag vorgibt, gilt der Auftrag als **nicht erfüllt**.



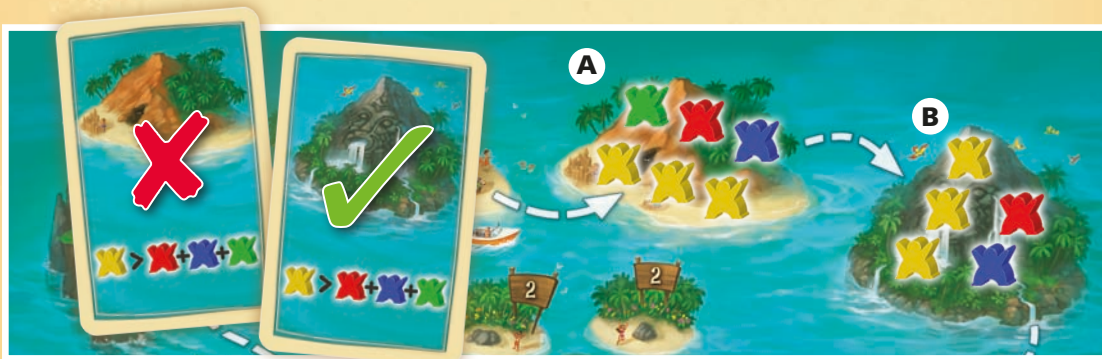
**Beispiel:** Nachdem Gelb weitere Figuren bewegt hat, kann nun der Auftrag „Auf genau 4 aufeinander folgenden Inseln“ erfüllt werden. Den Auftrag „Auf genau 2 aufeinander folgenden Inseln“ kann Gelb mit dieser Konstellation aktuell nicht erfüllen. Dafür könnte Gelb in der nächsten Runde z.B. die Figur auf der B-Insel 1 oder 2 Felder weiterziehen. Dann wäre zwischen Insel A und C eine Lücke und die Figuren auf den Inseln C und D würden dann den Auftrag „Auf genau 2 aufeinander folgenden Inseln“ erfüllen.



- **Auf einer Insel sind mehr eigene Figuren als von allen anderen Mitspielern zusammen.**



Maßgeblich ist nur die auf der Karte **abgebildete Insel**. Befinden sich auf dieser **mehr eigene Figuren als Figuren aller Mitspieler zusammen**, ist dieser Auftrag erfüllt. Auch mit einer Figur auf einer ansonsten leeren Insel hat ein Spieler schon die Mehrheit und damit den Auftrag erfüllt.



**Beispiel:** Auf der A-Insel hat Gelb (3 Figuren) nicht mehr eigene Figuren als die anderen Spieler zusammen (1+1+1=3 Figuren). Somit kann der Auftrag für die A-Insel nicht erfüllt werden. Auf der B-Insel hat Gelb 3 Figuren und die anderen Spieler zusammen nur 2 Figuren. Damit kann Gelb seinen Auftrag für die B-Insel erfüllen.

**Sonderregel für 2 Spieler:** Bei 2 Spielern muss ein Spieler auf einer Insel **2 Figuren mehr als der Mitspieler** haben, um die entsprechende Karte ablegen zu können. Ein Spieler braucht also mindestens 2 eigene Figuren auf einer Insel um solch einen Auftrag erfüllen zu können.



#### Grundsätzlich gilt:

- Die Mittel-Inseln dürfen nicht zum Erfüllen von Aufträgen genutzt werden.
- Es ist jedoch möglich, dass Figuren zum Erfüllen von verschiedenen Aufträgen genutzt werden.

**Beispiel:** In obigem Beispiel hätte Gelb zusätzlich zum Auftrag „Mehr eigene Figuren auf der B-Insel“ sowohl den Auftrag „Genau 3 Figuren auf einer Insel“ als auch den Auftrag „Auf genau 2 aufeinander folgenden Inseln“ erfüllen können. Gelb hätte damit in einem Zug 3 Aufträge erfüllen können.

#### **C** Karten nachziehen bzw. austauschen

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler von seinem Nachziehstapel so viele Karten nach, bis er **wieder 3 Karten auf der Hand** hält. Wenn der Spieler möchte, kann er **vor dem Nachziehen** beliebig viele seiner Handkarten **unter seinen Nachziehstapel** schieben. Die Reihenfolge der Karten kann er selbst bestimmen.

**Hinweis:** Gegen Ende des Spiels kann der Spieler nicht mehr genügend Karten nachziehen, um die eigene Kartenhand auf 3 Karten aufzufüllen. Der Spieler nimmt die übrige(n) Karte(n) auf die Hand und spielt mit den vorhandenen Handkarten weiter.



## Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald **ein Spieler seinen letzten Auftrag erfüllt** hat **oder** sich in Summe **mindestens 6 Figuren auf den Mittel-Inseln** (Hauptinsel plus kleine Nachbarinseln) befinden. Die laufende Runde wird noch bis zum rechten Nachbarn des Startspielers zu Ende gespielt. Auf der Hand verbliebene Karten werden zur Seite gelegt und nicht gezählt.

Anschließend wird der Sieger ermittelt. Jeder Spieler erhält:

- 2 Siegpunkte für jeden eigenen erfüllten Auftrag.
- 3 bzw. 2 Siegpunkte für jede eigene Figur auf den kleinen Mittel-Inseln entsprechend den Schilden.
- 1 Siegpunkt für jede eigene Figur auf der großen Mittel-Insel.
- 3 Bonuspunkte, wenn ein Spieler alle seine Aufträge erfüllt hat.



**Beispiel:** Grün hat alle 16 Aufträge erfüllen können und bekommt so 32 Siegpunkte über die Auftragskarten ( $16 \times 2$ ), 3 Bonuspunkte für alle erfüllten Aufträge sowie 1 Siegpunkt für eine Figur auf der großen Mittel-Insel. Insgesamt also 36 Siegpunkte. Da Grün Startspieler war, waren alle anderen Spieler noch einmal an der Reihe, nachdem Grün die letzte Karte erfüllt hat. Sie haben noch Karten erfüllt oder sind mit Figuren auf die Mittel-Insel gezogen. Letztendlich haben alle anderen Spieler jeweils 15 Auftragskarten erfüllen können ( $15 \times 2$  Punkte = 30 Punkte), so dass es zu folgenden Punkten kommt: Gelb hat 33 Siegpunkte ( $30 + 2 + 1$ ), Rot hat 31 Siegpunkt ( $30 + 1$ ) und Blau schafft 37 Siegpunkte ( $30 + 3 + 2 + 1 + 1$ ). Somit gewinnt Blau. Nachdem nun mindestens 6 Figuren auf den Mittel-Inseln stehen, wäre das Spiel nach dieser Runde auch dann beendet worden, selbst wenn Grün nicht alle Aufträge erfüllt hätte.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern der Spieler, der mehr Aufträge erfüllen konnte. Sollte hier immer noch Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

GAMEPLAY  
VIDEO



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Autor: Lorenz Kutschke  
Redaktion: Thorsten Gimmler  
Illustration: Michael Menzel  
Layout: Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



The exciting island-hopping game

by Lorenz Kutschke for 2 to 4 players

ages 8 and up



### Aim of the game

The players take on the role of a travel guide on the Dream Island archipelago and do their best to satisfy the tourists' wishes as fast as they can. But it's not so easy, as each tourist in the group has his own travel wishes: Some in the group want to visit each of the islands one after the other, while others prefer their solitude, and still others want to be where all the action is. Whoever skillfully leads his tour group across the individual islands and is the first to occupy the most lucrative locations on the middle island will win this island-hopping game.



### Contents

- 1 game board
- 4 player boards (1 of each colour)
- 24 playing pieces (6 of each colour)
- 16 seashells (4 of each colour)
- 64 mission cards (16 of each colour)

### Game setup

Lay down the game board in the middle of the table. Each player receives a player board, playing pieces, seashells and mission cards of the same colour. For games with fewer than 4 players, put the unused game materials back into the game box. Each player lays down his player board in front of him on the table and puts his seashells next to it.

Then each player puts **5** of his **playing pieces on the airplane**. The last person to be on an island is the **start player** who puts his sixth playing piece on the first island (in the direction of the arrow from the plane).

The player to his left puts his sixth playing piece on the following island in the direction of the arrow. The next player then puts his sixth playing piece on the third island, and the fourth player puts his on the fourth island. If there are fewer than 4 players, then there will be fewer playing pieces on the board accordingly.



Then everyone shuffles his mission cards, lays them face down in a draw pile in front of him on the table and then picks up the uppermost **3 cards** to form his hand.



## How to play

Beginning with the start player, the game is played in turns. **One turn consists of 3 actions** that must be carried out **in this order**:

- A** Cover a number with your shell and move your playing pieces
- B** Complete missions
- C** Draw or exchange cards



The actions explained:

### **A** Cover a number with your shell and move your playing pieces

**Pick a number** from your **player board** that is not already covered and cover it with a seashell. **Numbers** that are **already covered cannot be selected**. If all numbers are already covered, remove all the shells and choose one of the four numbers.

Move **one or more of your own playing pieces** according to the selected number, so that the entire number is used up, in a **clockwise direction** following the arrows from island to island or (at the beginning of the game) from the airplane to the next island in the direction of the arrow. Each island counts as one step of your movement. You can **divide up and distribute** the selected number from your player board **however you like** among your playing pieces.

**Important:** The selected number must be **completely** used up when moving your playing pieces. Your playing pieces must be moved the same number of steps in total according to the selected number—no steps may be forfeited.



**Example:** The yellow player selects the number 5 and moves 1 playing piece 1 space (1) forward, and 2 other playing pieces 2 spaces each (2) and (3).

You **cannot** move your playing pieces backwards **(in the opposite direction of the arrows)**!

### **Middle islands**

Playing pieces can be moved from the eighth island ("heart" island) to the middle islands (with the red borders) or in the direction of the arrows past the islands to the first island (after the airplane). **Playing pieces that have been moved to these islands cannot be moved off of them again.**

The first 3 playing pieces moved to the middle islands are moved, one after the other in order, to the small islands with the victory points 3 and 2. Only one playing piece can be on a small island. All playing pieces that arrive later are moved to the large main island, which is only worth 1 victory point each. Any number of playing pieces can be on the main island. At the end of the game, each player receives victory points for each of his playing pieces according to the value indicated on the signs.





## B Complete missions

After moving your playing pieces see if you are able to complete **one or more** of your mission cards from your hand. Lay each completed mission card on a discard pile in front of you. You can always check at any time which mission cards you have already completed.

### Mission cards:

- On any one island you have exactly 2, 3, 4 or 5 of your own playing pieces.

It doesn't matter how many of your opponent's playing pieces are on the same island, if any at all.



If you have 5 of your playing pieces on an island, the mission "3 playing pieces on an island" has not been completed! The number of your own playing pieces must match the given number of playing pieces in the mission **exactly**.

**Example:** Yellow has moved 3 playing pieces onto an island and has therefore completed the mission "3 playing pieces on an island". The mission "2 playing pieces on an island" was not completed by yellow.

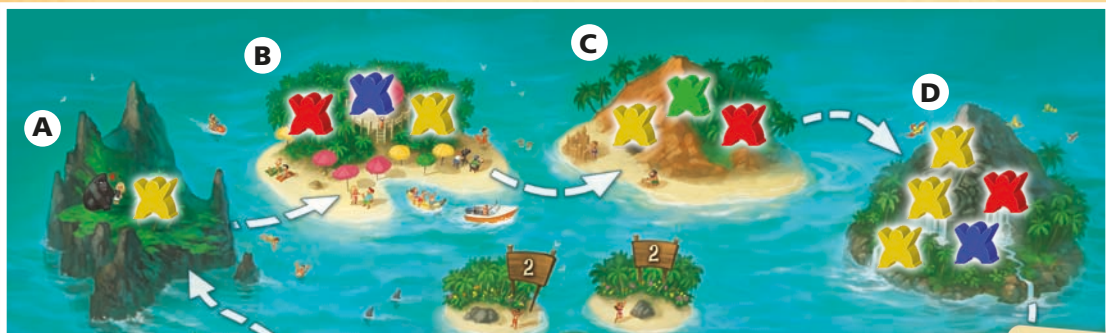


- On exactly 2, 3, 4, or 5 consecutive islands there is at least one of the player's playing pieces.

It doesn't matter how many of your own playing pieces or those of your opponents are on the same islands, if any at all. More than one



of your playing pieces can be on the islands. If your own playing pieces are **on more consecutive islands** than required by the mission, the mission has **not** been completed.



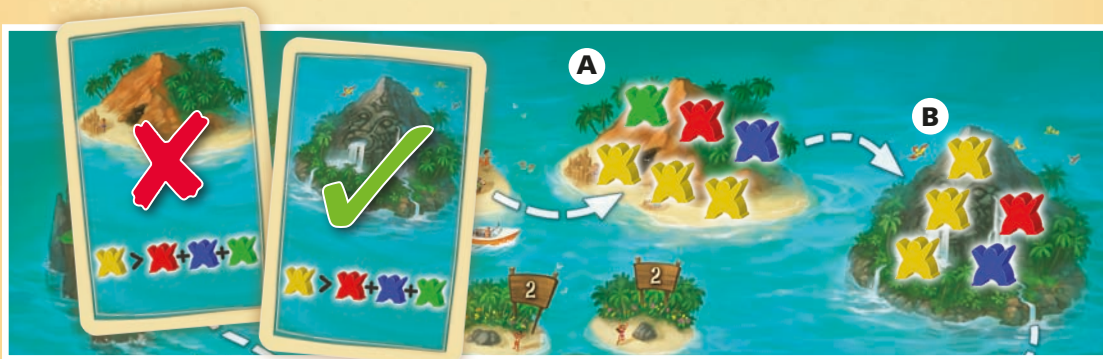
**Example:** After yellow has moved further playing pieces, the mission "on exactly 4 consecutive islands" can be completed. The mission "on exactly 2 consecutive islands" cannot be completed in this constellation. But, yellow could move his playing piece from the B island 1 or 2 spaces forward, for example, in the next round, creating a space between islands A and C, which means the playing pieces on islands C and D would then complete the mission "on exactly 2 consecutive islands".



- There are more of your own playing pieces on an island than all other playing pieces of your opponents combined.



The mission only applies to the **island depicted** on the mission card. If there are **more of your own playing pieces than those of your opponents combined**, the mission has been completed. Even with a single playing piece on an otherwise empty island you have the majority of playing pieces on the island and therefore have completed the mission.



**Example:** Yellow (3 playing pieces) does not have more playing pieces on the A island than the opponents combined (1+1+1=3 playing pieces). That means the mission for the A island cannot be completed. Yellow has 3 playing pieces on the B island and the opponents have only 2 combined. That means yellow has completed his mission for the B island.

**Special rule for a 2-player game:** In a 2-player game, one player has to have **2 playing pieces more than the other player** to be able to discard the corresponding mission card. That means one player needs at least 2 of his own playing pieces on an island to be able to complete such a mission.



**As a general rule:**

- The middle islands cannot be used to complete missions.
- It is however possible to use playing pieces to complete different missions.

**Example:** In the above example yellow would be able to complete the mission "exactly 3 playing pieces on an island" and the mission "on exactly 2 consecutive islands" in addition to the mission "more playing pieces on B island than your opponents". In this example yellow would have completed 3 missions in a single turn.

**C Draw or exchange cards**

At the end of your turn, pick up as many cards from your draw pile as necessary until you again have 3 cards in your hand. If you want, you can slide as many cards from your hand as you want to the bottom of your draw pile before you draw new cards. You can choose the order yourself.

**Note:** Nearing the end of the game, you won't be able to draw enough cards to replenish your hand, until you again have 3 cards. Add the remaining card(s) to your hand and continue play with the cards you have left in your hand.



## End of game

The end of the game is signaled when **a player has completed his last mission or when at least 6 playing pieces in total are on the middle islands** (main island plus small neighbouring islands). The round is played out until the player to the right of the start player has finished his turn. Any cards left in your hand are put off to the side and not counted.

Then count score to see who has won. Each player receives:

- 2 victory points for each completed mission.
- 3 or 2 victory points for each playing piece on the small middle islands according to the sign shown.
- 1 victory point for each playing piece on the large middle island.
- 3 bonus points if you have completed all your missions.



**Example:** Green managed to complete all 16 missions and receives 32 victory points for the mission cards ( $16 \times 2$ ), 3 bonus points for all completed missions and 1 victory point for having a playing piece on the large middle island. That makes a total of 36 victory points. Since green was the start player, all the other players took one more turn after green completed the last card. They have completed more mission cards or moved their playing pieces onto the middle island. In the end, the other players were able to complete 15 mission cards each ( $15 \times 2$  points = 30 points) for the following point totals: yellow has 33 victory points ( $30 + 2 + 1$ ), red has 31 victory points ( $30 + 1$ ) and blue managed 37 victory points ( $30 + 3 + 2 + 1 + 1$ ) and wins the game. Once at least 6 playing pieces are on the middle island, the game would be over after this round, even if green hadn't completed all the missions.

The player with the **most victory points** wins the game. In the event of a tie, all involved players count their completed missions, and the player who has completed the most missions is the winner. If the game is still tied, it ends as a draw.

The author and publisher extend their thanks to all test players and rules readers.

**Author:** Lorenz Kutschke  
**Editor:** Thorsten Gimmler  
**Illustration:** Michael Menzel  
**Layout:** Leon Schiffer



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



Un passionnant voyage d'île en île  
de Lorenz Kutschke pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 8 ans



### But du jeu

Les joueurs incarnent des guides touristiques sur l'archipel des Dream Islands et essaient de satisfaire le mieux possible et le plus vite possible les souhaits des voyageurs. Ce n'est pas évident, car les exigences des groupes de touristes sont très variables : certains tiennent à visiter les différentes îles les unes après les autres, les uns préfèrent être seuls tandis que les autres veulent voyager en grand nombre. Le joueur qui sera le plus habile pour mener son groupe à travers les différentes îles et qui sera le premier à occuper les places les plus lucratives sur les Îles du milieu sera le vainqueur de cette tournée des îles.



### Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 tableaux  
(1 par couleur de joueur)
- 24 pions  
(6 par couleur)
- 16 coquillages  
(4 par couleur)
- 64 cartes de mission  
(16 par couleur)

### Préparatifs

Posez à plat le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur reçoit un tableau ainsi que les pions, coquillages et cartes de mission d'une couleur. Pour une partie à moins de 4 joueurs, on remet le matériel restant dans la boîte du jeu. Chaque joueur pose son tableau devant lui et place les coquillages à côté.



Il pose ensuite **5** de ses **pions sur l'avion**. Le joueur qui est le dernier à être allé sur une île est le **joueur de départ**. Il pose son 6ème pion sur la première île (en partant de l'avion en direction de la flèche). Le joueur assis à gauche du joueur de départ pose son 6ème pion sur l'île suivante dans le sens de la flèche. Le joueur suivant sur la troisième île et le quatrième sur la quatrième île. Pour une partie à moins de quatre joueurs, il y aura moins de pions sur les îles, en fonction du nombre de joueurs.

Ensuite, chacun mélange ses cartes de mission, les pose devant lui pour former une pioche, face cachée, et prend en main les **3 premières cartes** de cette pile.



## Déroulement de la partie

En commençant par le joueur de départ, les joueurs jouent à tour de rôle. **Un coup est constitué de 3 actions**, que le joueur exécute **dans l'ordre suivant** :

- A** Poser des coquillages et déplacer des pions
- B** Remplir des missions
- C** Piocher ou échanger des cartes



Les actions en détail :

### **A** Poser des coquillages et déplacer des pions

Le joueur **choisit un nombre** qui n'est pas encore pris sur son **tableau** et le recouvre avec un coquillage. On ne **peut pas choisir un nombre déjà recouvert**. Lorsque tous les nombres d'un tableau sont recouverts, on enlève tous les coquillages et le joueur a de nouveau le choix entre les quatre nombres.

Le joueur déplace **un pion ou plusieurs de ses pions** : il effectue avec ce(s) pion(s) un nombre de déplacements correspondant au nombre choisi, en suivant les flèches **dans le sens des aiguilles d'une montre**, d'île en île ou, au début, de l'avion à l'île la plus proche en direction de la flèche. Chaque île compte comme un déplacement. Le joueur peut **répartir** entre ses pions **comme il le souhaite** le nombre de déplacements choisi sur son tableau.

**Important** : Les déplacements doivent **tous** être utilisés. Il n'est pas possible de ne pas réaliser une partie des déplacements..



**Exemple** : Le joueur jaune choisit le nombre 5 et avance 1 pion d'1 case (1) et 2 autres pions de 2 cases chacun : (2) et (3).

Il n'est **pas possible** de faire reculer les pions, c'est-à-dire de les déplacer **dans le sens inverse des flèches** !

### Îles du milieu

À partir de la huitième île (île « cœur »), il est possible de déplacer des pions jusqu'aux îles du milieu (entourées de rouge) ou, en suivant les flèches, jusqu'à la première île (celle après l'avion) en passant devant les îles du milieu. **Les pions déplacés sur ces îles ne pourront plus être redéplacés ensuite.**



Les 3 premiers pions qui arrivent sur les îles du milieu sont posés chacun leur tour sur les petites îles, qui rapportent 2 ou 3 points. Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chacune des petites îles. Tous les pions arrivant par la suite sont posés sur la grande île principale et ne rapportent qu'1 point. Sur cette île-là, il peut y avoir autant de pions qu'on le souhaite. À la fin de la partie, chaque joueur recevra, pour ses pions placés sur ces îles, le nombre de points indiqué par les écriteaux.

## B Remplir des missions

Après le déplacement de ses pions, le joueur vérifie s'il peut remplir **une ou plusieurs** des missions qu'il a actuellement en main. Il pose devant lui chaque carte dont la mission est remplie, face visible, constituant ainsi une pile de défausse. Les joueurs peuvent regarder à tout moment dans leur défausse quelles missions ils ont déjà remplies.

Les missions sont les suivantes :

- Placer précisément 2, 3, 4 ou 5 de ses pions sur une île au choix.

Peu importe le nombre de pions des autres joueurs qui se trouvent sur cette île.



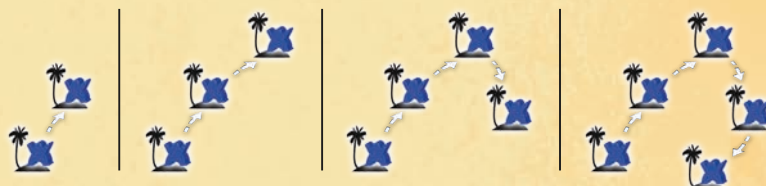
Quand il y a 5 pions d'un joueur sur une île, la mission « Placer 3 pions sur une île » n'est **pas** remplie ! Le nombre de pions du joueur doit correspondre **exactement** à celui de la mission.

**Exemple :** Le joueur jaune a rassemblé 3 pions sur une île et peut ainsi remplir la mission « Placer 3 pions sur une île ». En revanche, il ne peut pas remplir la mission « Placer 2 pions sur une île » de cette manière.



- Placer au moins un de ses pions sur exactement 2, 3, 4 ou 5 îles qui se suivent.

Peu importe le nombre de pions du joueur dont c'est le tour ou de pions des autres joueurs qui se trouvent sur chacune des îles. Il peut y avoir plusieurs pions du joueur



dont c'est le tour sur chacune des îles. Si les pions du joueur sont placés **sur davantage d'îles successives** que ce qu'exige la carte de mission, la mission n'est **pas** remplie.



**Exemple :** Après avoir déplacé d'autres pions, le joueur jaune peut maintenant remplir la mission « Placer au moins un pion sur exactement 4 îles successives ». Il ne peut en revanche pas remplir la mission « Placer au moins un pion sur exactement 2 îles successives » avec la disposition actuelle de ses pions. Pour remplir celle-ci, le joueur jaune pourrait par exemple, au prochain tour, déplacer le pion situé sur l'île B d'1 case ou 2. Il y aurait alors un espace entre les îles A et C et les pions placés sur les îles C et D permettraient de remplir la mission « Placer au moins un pion sur exactement 2 îles successives ».

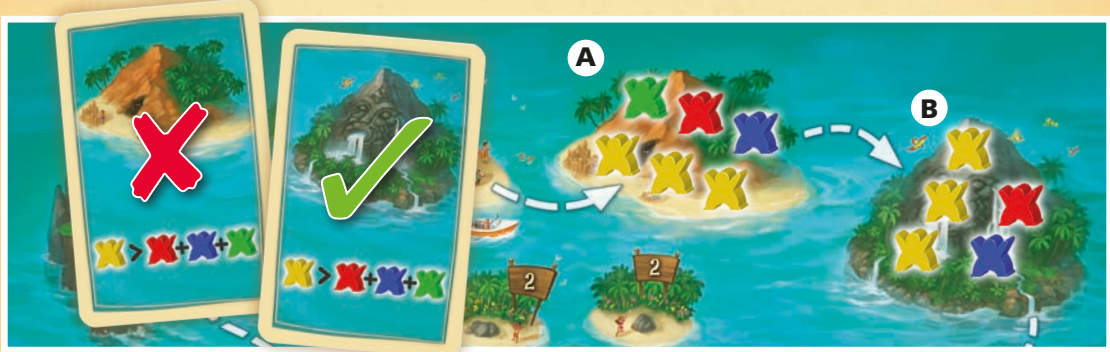




• **Placer sur une île davantage de pions que tous les autres joueurs réunis**



L'île représentée sur la carte est très importante. Si, sur cette île, les pions du joueur dont c'est le tour sont **plus nombreux que les pions de tous les autres joueurs réunis**, la mission est remplie. S'il place un pion sur une île qui ne comporte pas de pion d'autres joueurs, le joueur est également majoritaire et remplit ainsi la mission.



**Exemple :** Sur l'île A, le joueur jaune (3 pions) n'a pas plus de pions que les autres joueurs réunis ( $1+1+1=3$  pions). La mission ne peut donc pas être remplie pour l'île A. Sur l'île B, le joueur jaune a 3 pions et les autres joueurs réunis n'en ont que 2. Le joueur jaune peut donc remplir sa mission pour l'île B.

**Règle spéciale pour une partie à 2 joueurs :** Dans une partie à 2 joueurs, un joueur doit avoir sur une île **2 pions de plus que son adversaire** pour pouvoir se défausser de la carte correspondante. Il est donc nécessaire pour un joueur d'avoir au moins 2 de ses pions sur une île pour pouvoir remplir la mission.

**Les principes suivants doivent être respectés :**



- Les îles du milieu ne peuvent pas être utilisées pour remplir des missions.
- Il est en revanche possible d'utiliser les mêmes pions pour remplir différentes missions.

**Exemple :** Dans l'illustration ci-dessus, le joueur jaune a pu remplir la mission « Placer davantage de pions que les autres sur l'île B », mais aussi les missions « Placer précisément 3 pions sur une île » et « Placer au moins un pion sur exactement 2 îles successives ». Le joueur jaune a ainsi pu remplir 3 missions d'un coup.

**C Piocher ou échanger des cartes**

À la fin de son tour, le joueur prend sur le dessus de sa pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 3 cartes en main. Si le joueur le souhaite, il peut, avant de piocher, glisser en dessous de sa pioche autant de cartes qu'il veut parmi les cartes qu'il a en main. Dans ce cas, il détermine lui-même l'ordre des cartes échangées.

**Remarque :** Vers la fin de la partie, il se peut qu'un joueur ne puisse plus piocher suffisamment de cartes pour compléter sa main et avoir de nouveau 3 cartes. Dans ce cas, le joueur prend en main la ou les carte(s) restante(s) et continue à jouer avec les cartes qu'il a en main.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a rempli sa dernière mission ou qu'il y a un total d'au moins 6 pions sur les îles du milieu (l'île principale plus les petites îles voisines), cela entraîne la fin de la partie. On finit le tour en cours, en terminant par le voisin de droite du joueur de départ. Les joueurs écartent alors les cartes qu'ils ont encore en main, elles ne comptent plus.

On détermine ensuite le vainqueur en comptant les points. Chaque joueur reçoit :

- 2 points pour chaque mission remplie.
- 3 ou 2 points pour chacun des pions qu'il possède sur les petites îles du milieu, en fonction de ce qui est indiqué sur les écriteaux.
- 1 point pour chacun des pions qu'il possède sur la grande île du milieu.
- 3 points bonus si le joueur a rempli toutes ses missions.



**Exemple :** Le joueur vert a rempli toutes ses missions et reçoit par conséquent 32 points pour ses 16 cartes de mission ( $16 \times 2$ ) plus 3 points bonus pour avoir rempli toutes ses missions, ainsi qu'1 point pour le pion qu'il possède sur la grande île du milieu. Cela fait un total de 36 points. Comme c'était lui le joueur de départ, tous les autres joueurs ont joué encore une fois après que le joueur vert a rempli sa dernière mission. Ils ont pu remplir des missions ou déplacer des pions sur les îles du milieu. Au bout du compte, tous les autres joueurs ont pu remplir chacun 15 missions (soit  $15 \times 2$  points = 30 points chacun), ils comptabilisent donc respectivement les points suivants : le joueur jaune a 33 points ( $30 + 2 + 1$ ), le rouge en a 31 ( $30 + 1$ ) et le bleu totalise 37 points ( $30 + 3 + 2 + 1 + 1$ ). C'est le joueur bleu qui gagne. Comme il y a au moins 6 pions sur les îles du milieu, la partie se serait terminée après ce tour même si le joueur vert n'avait pas rempli toutes ses missions.

Le joueur qui totalise **le plus de points** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a rempli le plus de missions qui gagne. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

**Auteur:** Lorenz Kutschke  
**Rédaction:** Thorsten Gimmmler  
**Illustration:** Michael Menzel  
**Layout:** Leon Schiffer



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





L'entusiasmante giro delle isole  
di Lorenz Kutschke per 2-4 giocatori  
da 8 anni d'età.



### Scopo del gioco

I giocatori sono guide sull'arcipelago delle Dream Islands e cercano di soddisfare quanto più velocemente e meglio possibile i desideri degli ospiti. Non è così semplice, perché le esigenze dei gruppi in viaggio sono differenti: alcuni vogliono visitare una dopo l'altra le singole isole, altri preferiscono essere da soli, altri essere in soprannumero. Vince il giro delle isole chi guida con maggior perizia il suo gruppo per le singole isole, occupando per primo i posti più redditizi sulle isole al centro.



### Materiale di gioco

- 1 tabellone di gioco
- 4 cartelle (in 4 colori, una per ogni giocatore)
- 24 segnalini (in 4 colori, 6 per ogni giocatore)
- 16 conchiglie (in 4 colori, 4 per ogni giocatore)
- 64 carte d'incarico (in 4 colori, 16 per ogni giocatore)

### Preparazione del gioco

Si apre il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve la cartella, e i segnalini, le conchiglie e le carte d'incarico di quel colore. In meno di 4 giocatori, il materiale di gioco superfluo rientra nella scatola. Ogni giocatore pone dinanzi a sé la sua cartella, sistemandovi accanto le conchiglie.



Quindi mette **sull'aereo 5** dei suoi **segnalini**. L'ultimo ad essere stato su un'isola diventa **giocatore di partenza** e mette il suo 6° segnalino sulla prima isola (nel senso della freccia partendo dall'aereo). Il giocatore alla sua sinistra mette il suo 6° segnalino sull'isola successiva nel senso della freccia. Il giocatore seguente lo mette sulla terza isola e il quarto giocatore sulla quarta isola. Con meno di 4 giocatori si piazzano conseguentemente meno segnalini sulle isole.

Infine, ognuno mescola le sue carte d'incarico, le mette coperte in mazzo davanti a sé e ne prende in mano **le prime 3**.

## Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario a cominciare dal giocatore di partenza. **Una mossa è composta di 3 azioni** che il giocatore esegue **in quest'ordine**:

- A** Collocare la conchiglia e muovere i segnalini
- B** Assolvere gli incarichi
- C** Ripescare o scambiare le carte



Le mosse di gioco nello specifico:

### **A** Collocare la conchiglia e muovere i segnalini

Il giocatore **sceglie un numero** non ancora occupato sulla sua **cartella** e lo copre con una conchiglia. **Non si possono scegliere numeri già occupati**. Se tutti i numeri sono già occupati, si tolgono tutte le conchiglie e il giocatore ha di nuovo la scelta tra tutti e quattro i numeri.

Il giocatore muove d'isola in isola **nel senso orario** delle frecce **uno o più dei suoi segnalini** per il totale del numero scelto oppure inizialmente dall'aereo all'isola più vicina nel senso della freccia. Ogni isola conta come il movimento di un passo. Il giocatore può **suddividere a piacere** tra i suoi segnalini il valore numerico scelto sulla sua cartella.

**Importante:** I passi devono sempre essere usati **al completo**. Non è permesso lasciare inutilizzati dei passi.



**Esempio:** Il giocatore giallo sceglie il numero 5 e muove in avanti 1 segnalino di 1 casella (1) e 2 altri segnalini di 2 caselle ciascuno (2) e (3).

I segnalini **non** possono essere mossi indietro, cioè **in senso contrario alla freccia**!

### Isole al centro

I segnalini possono essere mossi dall'ottava isola (isola al „cuore“) alle isole al centro (incorniciate in rosso) oppure sulla prima isola (dopo l'aereo) nel senso della freccia passando davanti alle isole.

**I segnalini che sono stati mossi su queste isole non possono più essere mossi.**

I primi 3 segnalini che muovono sulle isole al centro vengono piazzati seguendo l'ordine sulle isolette con valori di punteggio 3 o 2. Sulle isolette può stare soltanto un segnalino ogni volta. Tutti i segnalini che arrivano in seguito vengono posizionati sulla grande isola principale e fanno segnare soltanto 1 punto. Qui possono starci quanti segnalini si vuole. Al termine del gioco, ogni giocatore riceverà per i suoi segnalini su queste isole i punti indicati dai cartelli.





## B Assolvere gli incarichi

**Dopo aver mosso i suoi segnalini**, il giocatore verifica se può assolvere **uno o più degli incarichi** che al momento ha in mano. Ogni incarico svolto viene da lui posato davanti a sé in un mazzo scoperto. I giocatori possono rivedere in ogni momento quali incarichi hanno già svolto.

**Gli incarichi sono:**

- **Su un'isola qualsiasi ci sono giusto 2, 3, 4 o 5 segnalini propri.**

La presenza e il numero dei segnalini dei compagni di gioco su quest'isola non hanno importanza.



Quando su un'isola ci sono 5 segnalini di un giocatore, l'incarico „3 segnalini su un'isola“ **non** è considerato assolto!

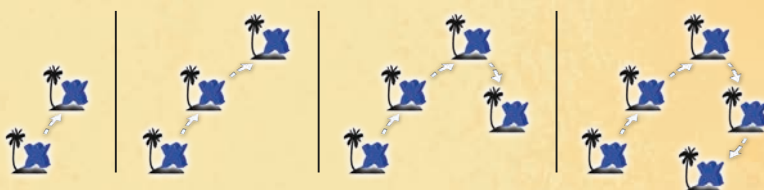
Il numero dei propri segnalini deve corrispondere **esattamente** a quelli dell'incarico.

**Esempio:** Il giocatore giallo ha mosso insieme 3 segnalini su un'isola e può così assolvere l'incarico „3 segnalini su un'isola“. Con questa mossa il giocatore giallo non potrebbe invece assolvere l'incarico „2 segnalini su un'isola“.

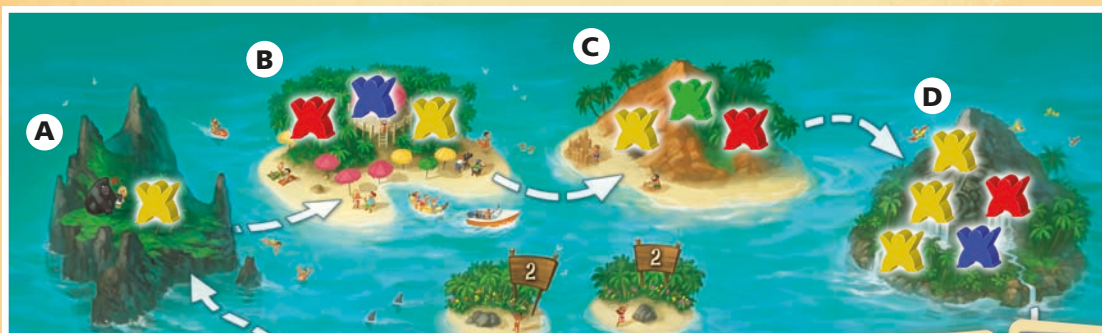


- **Su 2, 3, 4 o 5 isole esattamente consecutive si trova almeno un proprio segnalino.**

La presenza e il numero dei segnalini dei compagni di gioco sulle singole isole non hanno importanza. Sulle isole ci possono anche essere più segnalini di un giocatore.



Se ci sono segnalini propri su più isole consecutive di quelle previste dall'incarico, l'incarico si considera non assolto.



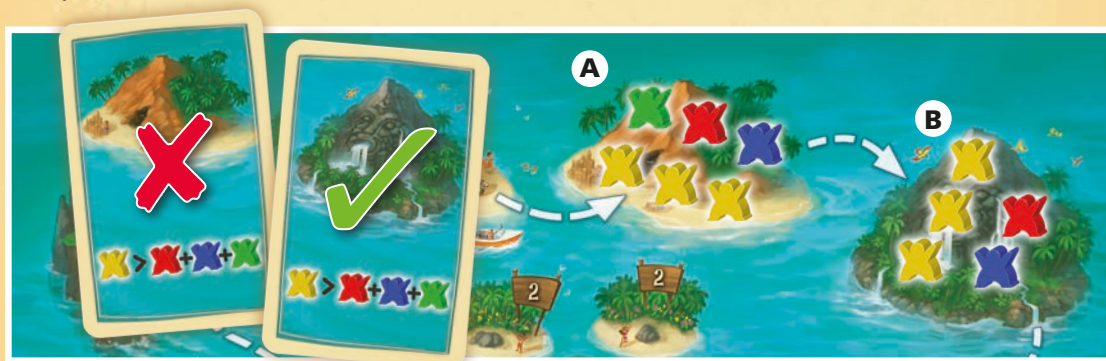
**Esempio:** Dopo che il giocatore giallo ha mosso altri segnalini, può ora assolvere l'incarico „Su esattamente 4 isole consecutive“. Con questa configurazione, il giocatore giallo non può al momento assolvere l'incarico „Su esattamente 2 isole consecutive“. Il giocatore giallo potrebbe al prossimo giro muovere il segnalino sull'isola B di 1 o 2 caselle, ad esempio. Tra l'isola A e l'isola C si ci sarebbe allora un buco e i segnalini sulle isole C e D assolverebbero allora l'incarico „Su esattamente 2 isole consecutive“.



• Su un'isola ci sono più segnalini propri di tutti quelli degli altri giocatori insieme



Fa testo soltanto l'isola **raffigurata sulla carta**. Se su quest'isola ci sono **più segnalini propri di quelli di tutti gli altri giocatori insieme**, quest'incarico è adempiuto. Un giocatore è già in soprannumero anche con un segnalino su un'isola altrimenti vuota e adempie così l'incarico.



**Esempio:** Sull'isola A, il giocatore giallo (3 segnalini) non ha propri segnalini in più rispetto a tutti gli altri giocatori ( $1+1+1=3$  segnalini). L'incarico per l'isola A non può così essere assolto. Sull'isola B, il giocatore giallo ha 3 segnalini e gli altri giocatori insieme soltanto 2 segnalini. Il giallo può così adempiere il suo incarico per l'isola B.

**Regola speciale per 2 giocatori:** Con 2 giocatori, un giocatore deve avere su un'isola **2 segnalini in più dell'altro** per poter posare la carta corrispondente. Per poter assolvere un simile incarico, bisogna che un giocatore abbia almeno 2 suoi segnalini su un'isola.

#### Importante!:



- Le isole al centro non possono essere usate per assolvere incarichi.
- È però possibile utilizzare gli stessi segnalini per adempiere diversi incarichi.

**Esempio:** Nell'esempio precedente, il giocatore giallo avrebbe potuto assolvere, oltre all'incarico „Più segnalini propri sull'isola B”, sia l'incarico “Esattamente 3 segnalini su un'isola” sia l'incarico “Su esattamente 2 isole consecutive”. Il giocatore giallo avrebbe così potuto assolvere 3 incarichi in una mossa.

#### **C** Ripescare o scambiare le carte

Alla fine della sua mossa, il giocatore pesca dal suo mazzo tante carte fino ad averne **di nuovo 3 in mano**. Se il giocatore vuole, **prima di pescare** può mettere **sotto il suo mazzo** quante carte vuole di quelle che ha in mano. Può lui stesso stabilire l'ordine delle carte.

**Nota:** Sul finire del gioco, il giocatore potrebbe non avere più carte a sufficienza per portare a 3 quelle che ha in mano. Il giocatore prende in mano la/e carta/e restante/i e continua a giocare con le carte che ha in mano.



## Fine del gioco

La fine del gioco viene annunciata non appena **un giocatore ha assolto il suo ultimo incarico oppure sulle isole al centro** (isola principale più isolette vicine) si trovano **almeno 6 segnalini**. Il giro in corso viene portato alla fine giocando fino al vicino di destra del giocatore di partenza. Le carte rimaste in mano vengono messe da parte e non contate.

Si stabilisce quindi chi ha vinto. Ogni giocatore ottiene:

- 2 punti per ogni suo incarico assolto.
- 3 o 2 punti per ognuno dei suoi segnalini sulle isolette al centro, come indicato dai cartelli.
- 1 punto per ognuno dei suoi segnalini sulla grande isola al centro.
- 3 punti bonus, se un giocatore ha assolto tutti i suoi incarichi.



**Esempio:** Il giocatore verde è riuscito ad assolvere tutti i 16 incarichi e riceve quindi 32 punti per le carte d'incarico (16 x 2), 3 punti bonus per avere assolto tutti gli incarichi e 1 punto per la presenza di un suo segnalino sulla grande isola al centro. Il giocatore ottiene quindi in totale 36 punti. Poiché il giocatore verde è stato il giocatore di partenza, tutti gli altri giocatori hanno ancora una mossa dopo che il giocatore verde ha assolto il suo ultimo incarico. Gli altri giocatori riescono quindi ad assolvere i propri incarichi o a spostare i segnalini sull'isola al centro. Alla fine, tutti gli altri giocatori hanno assolto rispettivamente 15 carte d'incarico ciascuno (15 x 2 punti = 30 punti). Fatto questo si contano i punti: il giocatore giallo ha 33 punti (30 + 2 + 1), il giocatore rosso ottiene 31 punti (30 + 1) e il giocatore blu riesce a ottenere 37 punti (30 + 3 + 2 + 1 + 1). Alla fine vince il giocatore blu. Considerato che sulle isole al centro si trovano almeno 6 segnalini, il gioco si sarebbe concluso comunque alla fine di questo giro, anche se il giocatore verde non avesse assolto il suo ultimo incarico.

Vince il giocatore con il **maggior numero di punti**. In caso di parità, vince il giocatore che ha saputo assolvere più incarichi. Se persiste ancora un pareggio, ci sono più vincitori.

L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.

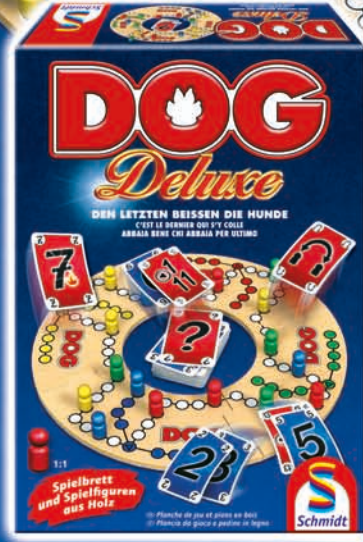
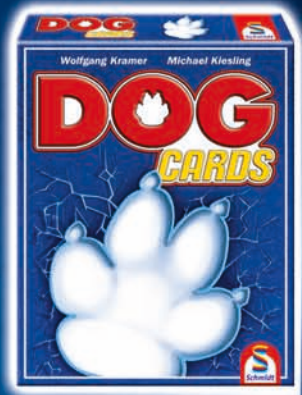
**Autore:** Lorenz Kutschke  
**Redazione:** Thorsten Gimmler  
**Illustrazione:** Michael Menzel  
**Layout:** Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



# ACHTUNG:

Diese Spiele gefährden die Langeweile!







**YO - HO - HO!**  
Das wilde  
Kartenstichspiel  
für Hinterhof-  
piraten!

# Kartenspiele die begeistern!



Der bissige  
Kartenspaß für  
die ganze  
Familie!





GAMEPLAY  
VIDEO



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Änderungen vorbehalten

