

# DIE VERBOTENE INSEL

EIN TEAM ● EIN ABENTEUER ● EIN ZIEL



*Erlebe das Abenteuer...  
Wenn du dich traust!*

**I**rgendwo, weit draußen im Meer, liegt die verbotene Insel - die letzte Zuflucht eines untergegangenen Reiches. Auf dieser Insel, so sagt es die Legende, sind vier wertvolle und heilige Artefakte versteckt: der Kristall des Feuers, der Stein der Erde, der Kelch des Wassers und die Statue des Windes. Jahrhunderte lang blieb die verbotene Insel unentdeckt ... bis jetzt. Doch die Insel ist dem Untergang geweiht.

Schon bald wird sie im Meer versunken sein. Wird euer Expeditions-Team es schaffen, die Artefakte zu finden und dabei lebend zu entkommen, bevor die Insel versunken und die Artefakte für immer verloren sind?



# DIE VERBOTENE INSEL

*Ein abenteuerliches Spiel von Matt Leacock für 2-4 Spieler*

## Spielinhalt

**58 Spielkarten, wie folgt gegliedert:**

28 Artefaktkarten (rote Rückseite)

- 5 x 4 verschiedene Artefakte
- 3 „Die Flut steigt“-Karten
- 3 Helikopterkarten
- 2 Sandsackkarten

24 Flutkarten (blaue Rückseite)

6 Abenteurerkarten

24 Inselfelder

6 Spielfiguren (Abenteurer)

4 Artefakte

1 Wasserpegel

1 Wasserpegelanzeiger

## Spielziel

Alle oder keiner! In diesem abenteuerlichen Spiel müssen alle Mitspieler zusammenarbeiten. Nur so kann die verbotene Insel möglichst lange vor dem Untergang bewahrt werden. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Abenteurer gilt es genug Zeit zu gewinnen, um die 4 Artefakte (den Stein der Erde, die Statue des Windes, den Kristall des Feuers und den Kelch des Wassers) zu finden.

Wurden alle Artefakte eingesammelt, bleibt immer noch der beschwerliche Rückweg zum Landeplatz, wo der Helikopter zur Evakuierung bereit steht.

Wenn alle Abenteurer die Insel mit den 4 Artefakten sicher verlassen konnten, gewinnt die Gruppe. Wenn die Insel allerdings versinkt, bevor die Aufgabe erfüllt wurde, endet die Mission mit einer Niederlage für alle.

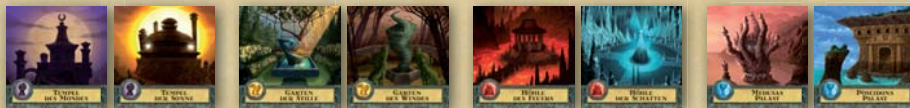


Abb. 1

## Spielvorbereitung

**Aufbau der verbotenen Insel:** Die 24 Inselfelder werden gemischt und entsprechend Abb. 1 mit der bunten Seite nach oben in der Tischmitte zu einer Insel zusammengelegt. Es wird empfohlen, hierbei zwischen den Plättchen etwas Platz zu lassen. So entsteht die verbotene Insel und die Spielfiguren bewegen sich auf dieser wie auf einem Spielbrett.

**Aufstellen der Artefakte:** Die 4 Artefakte werden neben die Insel gestellt. Im Spielverlauf geht es darum, diese Artefakte zu finden, indem jeweils 4 gleiche Artefaktkarten gesammelt und auf dem zugehörigen Inselfeld gegen das entsprechende Artefakt eingetauscht werden. Für jedes Artefakt gibt es 2 hierfür passende Inselfelder. Diese Inselfelder sind im Spielverlauf wichtig, da nur auf diesen Feldern die entsprechenden Artefakte gefunden werden können.



  
*Stein der Erde*

  
*Statue des Windes*

  
*Kristall des Feuers*

  
*Kelch des Wassers*



**Aufteilen der Karten:** Die Spielkarten werden entsprechend der Rückseiten in Flutkarten (blaue Rückseite), Artefaktkarten (rote Rückseite) und die 6 Abenteuerkarten aufgeteilt.



Flutkarten



Artefaktkarten



Abenteurerkarten

**Die Flut setzt ein:** Der Stapel mit den Flutkarten wird sorgfältig gemischt und verdeckt abgelegt (Flutkarten-Nachzugstapel). Danach werden nacheinander die obersten 6 Karten des Flutkartenstapels aufgedeckt und die entsprechenden Inselfelder umgedreht. Diese Inselfelder sind bereits beim Start überflutet (blau-weiße Seite). Diese 6 Karten bilden den offenen Ablagestapel für Flutkarten.



Flutkarte



Inselfeld



Überflutetes Inselfeld



**Die Abenteurer landen:** Die 6 Abenteuerkarten werden gemischt und je **eine an jeden Spieler** verteilt. Jeder Spieler übernimmt somit während des Spiels die Rolle eines Abenteurers mit einer speziellen Fähigkeit (die nur er besitzt). Die Mitspieler sollten sich gegenseitig über die Rollen und Fähigkeiten informieren, damit jeder Spieler die Stärke des anderen kennt. Das Spiel ist einfacher zu gewinnen, wenn gemeinsam gespielt wird und die speziellen Fähigkeiten ausgenutzt werden.



Jeder Spieler stellt den Abenteurer in der Farbe seiner Abenteuerkarte auf das entsprechende Inselfeld (siehe rechts unten auf den Inselfeld). **Es ist möglich, dass Abenteurer auf einem überfluteten Inselfeld starten.** Übrige Abenteuerkarten und Figuren kommen zurück in die Schachtel.

**Verteilen der Artefaktkarten:** Der Stapel mit den Artefaktkarten wird sorgfältig gemischt und an jeden Spieler werden 2 Karten verteilt. **Diese Karten werden aufgedeckt vor den Spielern abgelegt**, sodass jeder Spieler diese Karten sehen kann. Erhält ein Spieler dabei eine



„Die Flut steigt“-Karte, so tauscht er diese gegen eine neue Karte. Die alte Karte kommt zurück in den Stapel, der nun noch einmal gemischt wird und verdeckt als Nachzugstapel für Artefaktkarten ausgelegt wird. Neben dem Stapel werden die ausgespielten Artefaktkarten als offener Ablagestapel abgelegt.



**Achtung: Es ist jederzeit erlaubt, den Ablagestapel der Artefaktkarten und den der Flutkarten durchzusehen.**

**Einstellen des Wasserpegels:** Der Wasserpegelanzeiger wird links an den Wasserpegel gesteckt. Mit ihm wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels eingestellt (in den ersten Spielen ist es ratsam, den Anzeiger auf „Anfänger“ zu stellen).



## Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war, beginnt das Spiel. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bei jedem Zug muss der Spieler, der an der Reihe ist, folgende 3 Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Bis zu 3 Aktionen ausführen
2. 2 Artefaktkarten ziehen
3. So viele Flutkarten ziehen, wie der Wasserpegel anzeigt

Die Einzelheiten jedes Schrittes werden im Folgenden erklärt. Eine Kurzübersicht befindet sich auch auf der Rückseite der Abenteurerkarten.



### 1. Bis zu 3 Aktionen ausführen

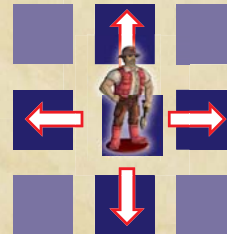
Jeder Spieler kann in seinem Zug **bis zu 3 Aktionen** ausführen. Mögliche Aktionen sind:

- a) Abenteurer bewegen
- b) Inselfelder trockenlegen
- c) Artefaktkarten einem Mitspieler geben
- d) Ein Artefakt finden

Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge (auch mehrmals) ausgeführt werden.

### a) Abenteurer bewegen

Für eine Aktion kann der eigene Abenteurer auf ein angrenzendes Inselfeld bewegt werden: entweder nach oben, unten, links oder rechts – aber nicht diagonal! Ein Abenteurer kann auch auf oder über ein überflutetes Inselfeld bewegt werden. Auf oder über ein fehlendes (untergegangenes) Inselfeld darf ein Abenteurer nicht bewegt werden.



#### Ausnahmen entsprechend den Sonderfähigkeiten der Abenteurer:



Der **Forscher** darf auch diagonal bewegt werden.



Der **Pilot** darf in seinem Zug **einmalig** auf ein beliebiges Inselfeld fliegen (Kosten: 1 Aktion).



Der **Navigator** darf pro Aktion einen anderen Abenteurer um bis zu 2 oder 2 andere Abenteurer um jeweils 1 Inselfeld bewegen.



Der **Taucher** darf pro Aktion durch beliebig viele überflutete bzw. versunkene Inselfelder tauchen. Er kann beim Tauchen auch abbiegen. Die Bewegung muss auf einem Inselfeld enden.

### b) Inselfelder trockenlegen

Für eine Aktion kann das Inselfeld, auf dem der Abenteurer steht, oder ein senkrecht oder waagrecht angrenzendes Inselfeld trockengelegt werden. Dies geschieht, indem das Inselfeld umgedreht wird.



#### Ausnahmen entsprechend den Sonderfähigkeiten der Abenteurer:



Der **Ingenieur** kann für eine Aktion 2 angrenzende Inselfelder gleichzeitig trockenlegen.



Der **Forscher** kann auch diagonal angrenzende Inselfelder trockenlegen.

### c) Artefaktkarten einem Mitspieler geben

Wenn 2 Abenteurer zusammen auf einem Inselfeld stehen, so kann der Abenteurer, der am Zug ist, dem anderen eine oder mehrere Artefaktkarten übergeben. (Kartenlimit beachten: bei 6 oder mehr Karten müssen die



Karten auf 5 reduziert werden siehe auch Kapitel 2). Jedes Abgeben **einer** Karte kostet **eine** Aktion. Sandsack- und Helikopterkarten können nicht übergeben werden. Ein Spieler kann nur aktiv Karten übergeben, und somit in seinem Zug **keine Karten** von einem Mitspieler **nehmen**.



**Ausnahme:**

Der Bote kann seine Artefaktkarten einem anderen Abenteuerer geben, auch wenn er nicht mit diesem auf demselben Inselfeld steht.

**d) Ein Artefakt finden**

Sofern ein Spieler 4 gleiche Artefaktkarten besitzt, und auf einem der dazugehörigen Inselfelder steht, kann er dort diese 4 Karten abgeben und hat somit das entsprechende Artefakt gefunden. Für das Eintauschen der Karten wird eine Aktion benötigt.

Karten abwerfen	Abenteurer auf Inselfeld	Finden
	 oder 	
	 oder 	
	 oder 	
	 oder 	

Die 4 Artefaktkarten kommen anschließend auf den Ablagestapel für Artefaktkarten, und das eingetauschte Artefakt kommt vor den Spieler. Artefakte können auch auf überfluteten Inselfeldern gefunden werden.

## 2. Zwei Artefaktkarten ziehen

Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, zieht er 2 Artefaktkarten vom Zugstapel und legt diese offen zu seinen anderen Karten. Neben den Artefaktkarten gibt es im Artefaktkartenstapel noch spezielle Aktionskarten:



### ■ Helikopter und Sandsäcke



Helikopterkarten (3 Stück) und Sandsackkarten (2 Stück) können während des Spiels sehr hilfreich sein. Sie werden offen zusammen mit den anderen Artefaktkarten vor den Spielern ausgelegt und können **jederzeit** ausgespielt werden, auch wenn ein anderer Spieler gerade am Zug ist. Wird eine dieser Karten ausgespielt, so wird **dafür keine Aktion benötigt**. Ausgespielte Artefaktkarten kommen auf den Ablagestapel für Artefaktkarten.

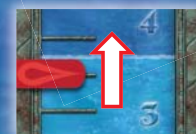
Mit einer Sandsackkarte kann ein Spieler jederzeit (allerdings vor dem Ziehen der Flutkarten) ein beliebiges Inselfeld trockenlegen, ohne selbst auf dem Feld stehen zu müssen. Mit einer Helikopterkarte kann ein Spieler einen oder mehr beliebige Abenteurer **von einem** Inselfeld zu einem beliebigen anderen fliegen.



### ■ Die Flut steigt

Es gibt 3 „Die Flut steigt“-Karten im Zugstapel für Artefaktkarten. Wenn eine „Die Flut steigt“-Karte gezogen wurde, werden **sofort** die folgenden 3 Aktionen nacheinander ausgeführt:

1. Der Wasserpegelanzeiger wird **um eine Markierung nach oben** bewegt. Der Marker zeigt an, wie viele Karten von jetzt an (am Ende des Spielzuges) aufgedeckt werden müssen.



2. Alle Karten des **Flutkarten-Ablagestapels** werden gemischt und verdeckt oben auf den Flutkartenzugstapel gelegt. Dadurch werden die bereits vorher überfluteten Inselfelder möglicherweise schon bald erneut überflutet und gehen damit unter (sind also aus dem Spiel)!



3. Die „Die Flut steigt“-Karte kommt dann auf den Ablagestapel der Artefaktkarten.



**Hinweis:**

- Der Spieler der die „Die Flut steigt“-Karte gezogen hat, erhält keine Ersatzkarte.
- Wenn 2 „Die Flut steigt“-Karten gezogen wurden, wird der Ablagestapel für Flutkarten nur einmal gemischt und oben auf den Zugstapel gelegt. Der Wasserpegelanzeiger wird allerdings trotzdem um zwei Positionen nach oben bewegt.
- Wenn eine „Die Flut steigt“-Karte gezogen wurde, der Ablagestapel für Flutkarten allerdings leer ist, wird nur der Wasserpegelanzeiger um eine Position nach oben bewegt.

**Achtung: Kartenlimit!**

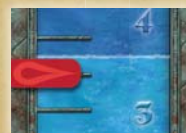
Jeder Spieler darf **maximal 5 Karten** (Artefaktkarten und spezielle Aktionskarten) vor sich liegen haben. Wenn ein Spieler 6 oder mehr Karten hat (zum Beispiel weil er Karten gezogen oder von einem Mitspieler bekommen hat), muss er sich entscheiden, welche überschüssige Karte er **sofort** auf den Ablagestapel abwirft. Wenn er sich entscheidet, eine spezielle Aktionskarte (Helikopter oder Sandsack) abzuwerfen, so kann er die Aktion dieser Karte noch nutzen bevor er die Karte abwirft.

**Die Artefaktkarten sind ausgegangen:**

Sofern die letzte Artefaktkarte gezogen wurde, wird der Ablagestapel sofort gemischt und verdeckt als neuer Zugstapel bereit gelegt.

**3. So viele Flutkarten ziehen, wie der Wasserpegel anzeigt**

Nachdem die 2 Artefaktkarten gezogen wurden, muss der Spieler noch so viele Karten vom Flutkarten-Nachzugstapel aufdecken, wie der Wasserpegelanzeiger vorgibt (in der Abbildung rechts also 3 Karten). Für jede gezogene Karte muss der Spieler noch Folgendes tun:





■ Wenn das entsprechende Inselfeld nicht geflutet ist, dreht er es auf die überflutete Seite. Die Flutkarte kommt auf den Ablagestapel.



■ Wenn das entsprechende Inselfeld bereits überflutet ist, geht es in den Fluten unter. Das versunkene Inselfeld und die Flutkarte kommen aus dem Spiel.



*Hinweis: Ein Inselfeld, das aus dem Spiel ist, kann nicht mehr trockengelegt werden.*

### Abenteurer auf überfluteten Inselfeldern

Steht ein Abenteurer auf einem Inselfeld, das überflutet wird, so wird die Figur nur kurz angehoben, das Feld umgedreht und der Abenteurer wieder auf das Feld gestellt.

Steht ein Abenteurer aber auf einem bereits überfluteten Inselfeld, das nun aus dem Spiel genommen werden muss, so muss er sofort zu einem angrenzenden Inselfeld schwimmen (auch wenn dieses überflutet ist). Wenn ein Spieler auf einem untergehenden Inselfeld steht und nicht auf ein angrenzendes Inselfeld flüchten kann, so versinkt dieser Spieler zusammen mit dem Inselfeld und alle Spieler verlieren das Spiel.

#### Ausnahme:

Der **Taucher** kann zum nächstliegenden Inselfeld schwimmen.

Der **Forscher** kann auch diagonal schwimmen.

Der **Pilot** kann auf ein beliebiges Inselfeld fliegen.



### Der Flutkartenzugstapel ist leer

Wenn der Flutkarten-Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel sofort gemischt und verdeckt als neuer Nachzugstapel bereit gelegt. Geschieht das während des Zuges eines Spielers, so fährt dieser anschließend fort mit dem Nachziehen der weiter benötigten Karten.

### Spielende

#### Gewonnen

Wenn alle 4 Artefakte gefunden wurden, müssen alle Abenteurer noch auf den Landeplatz gezogen werden. Dann muss ein Spieler eine Helikopterkarte ausspielen, um das gesamte Team von der verbotenen Insel zu fliegen, und das Spiel ist gewonnen. Den Piloten im Team zu haben, reicht nicht aus.



#### Verloren

*Es gibt 4 Möglichkeiten das Spiel zu verlieren:*

1. Wenn beide Tempel, Höhlen, Paläste oder Gärten versinken bevor das entsprechende Artefakt gefunden wurde.
2. Wenn der Landeplatz versinkt.
3. Sobald sich ein Spieler auf einem Inselfeld befindet, das versinkt, und er sich nicht gemäß den Regeln auf ein angrenzendes Inselfeld in Sicherheit bringen kann.
4. Wenn der Wasserstandsanzeiger den Totenkopf erreicht.

*Wir wünschen viel Spaß und den Mut diese  
Abenteuer zu überstehen!*

Licensed  
with permission  
by Gamewright,  
a trademark of  
Ceaco, Co



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Spielautor: Matt Leacock  
Illustration: C. B. Canga  
Redaktion: Thorsten Gimmler



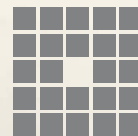


## Schwierigkeitsgrad

Die verbotene Insel ist ein sehr variables Spiel. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich sehr gut durch Ändern des Startpunktes des Wasserstandsanzeigers variieren. Aber natürlich kann durch unterschiedliche Inselformen auch der Schwierigkeitsgrad verändert werden. Einige Beispiele sind hier abgebildet. Unterschiedliche Kombinationen der Abenteurer, die mitspielen, bieten immer wieder neue Herausforderungen und neuen Spielspaß.



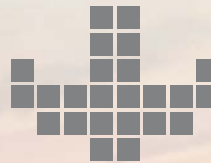
**Insel der Schatten**



**Vulkaninsel**



**Insel des Todes**



**Die Möwenbucht**



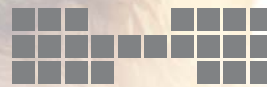
**Knocheninsel**



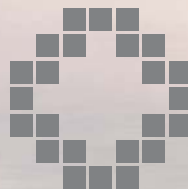
**Korallenriff**



**Totenkopfinsel**



**Brücke des Schreckens**



**Atoll der Entscheidung**



**Schicksalsbogen**